

путешествие в шахматное королевство





Ю. Л. АВЕРБАХ —

известный гроссмейстер,
победитель многих
международных соревнований.

Ему шестьдесят лет, а
в шахматы он играет вот уже
около полувека. Юрий
Львович — автор многих книг
и статей о шахматах. Среди
них есть и серьезные
исследования, и популярные
очерки, и зарисовки.
Гроссмейстер Авербах —
главный редактор журнала
«Шахматы в СССР».



М. А. БЕЙЛИН —

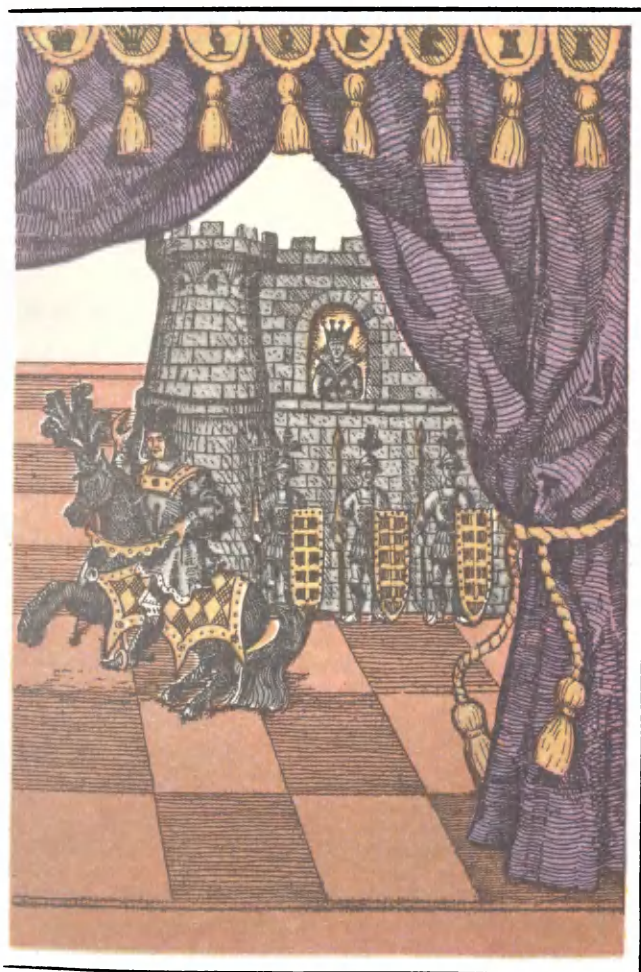
мастер спорта по шахматам.
Он ровесник своего соавтора
и тоже около пятидесяти лет
занимается шахматами.
Известный шахматный
журналист и литератор,
Михаил Абрамович написал
много очерков, статей,
фельетонов и несколько книг
о шахматах. Мастер Бейлин —
заместитель начальника
Управления шахмат
Госкомспорта СССР.



Москва
«Физкультура и спорт»
1988



ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО



ББК 75.581

А 19

Авербах Ю. Л., Бейлин М. А.

А 19 Путешествие в шахматное королевство. — 3-е изд., перераб., доп. — М.: Физкультура и спорт, 1988. — 272 с., ил.

Авторы книги, гроссмейстер Ю. Авербах и мастер М. Бейлин, хорошо знакомы любителям шахмат. В этой книге читателя ожидает увлекательное путешествие по шахматному королевству. От самых азов, от правил игры и ходов фигур, авторы ведут читателя к пониманию красоты и глубины шахмат. При этом книга построена так, что фактически представляет собой учебник шахматной игры. Новое издание значительно дополнено по сравнению с предыдущими.

Рассчитана на самый широкий круг любителей шахмат.

А $\frac{4202000000-030}{009(01)-88}$ 110—87

ББК 75.581

Научно-популярное издание

Юрий Львович Авербах, Михаил Абрамович Бейлин

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

3-е издание, переработанное и дополненное

Заведующий редакцией *В. И. Чепижный*. Редактор *С. Б. Воронков*. Художник *Ю. И. Селиверстов*. Художественный редактор *Ю. В. Архангельский*. Технические редакторы *О. П. Жигарева*, *Н. А. Суровцова*. Корректор *Р. Б. Шупикова*. ИБ № 2349. Сдано в набор 10.12.86. Подписано к печати 27.10.87. Формат 84×108/32. Бумага офс. № 1. Гарнитура Таймс. Офсетная печать. Усл. п. л. 14,28. Усл. кр.-отт. 57,54. Уч.-изд. л. 15,77. Тираж 100 000 экз. Издат. № 7955. Зак. 1713. Цена 1 р. 70 к.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 101421, ГСП, Москва, К-6, Каляевская ул., 27.

Ярославский полиграфкомбинат Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 150014, Ярославль, ул. Свободы, 97.

© Издательство «Физкультура и спорт», 1988 г.

Содержание

	Древнее и необыкновенное королевство	8
Глава первая.	Строгие законы шахматного королевства	10
	Язык шахматных фигур .	15
	Правила поведения фигур	17
	Короли остаются живы	25
	Законы немного странные	26
Глава вторая.	Видит око, да зуб неймет	27
	Король без свиты . . .	30
	Две ладьи против короля	32
	Ферзь против короля . .	36
	Ладья против короля . .	38
	Два слона против короля	
	Конь и слон против короля	40
	Солдат становится генералом	41
	Мал золотник, да дорог	43
	Стремиться и искать . .	47
Глава третья.	Гвардия защищает короля	54
	Без телохранителей . .	56
	Штурм королевского замка	58
	Дары данайцев	62
	Оружие на все случаи . .	67
	Как рождаются молнии	70
Глава четвертая.	Стремиться и искать . .	73
	Азбука полководца . . .	80
	Душа шахмат	82
	Заколдованные квадраты	83
	Сильные бегут от слабых	86
	Дороги победы	87
Глава пятая.	Что такое хорошо . . .	89
	Размышления перед битвой	96
	Неудачный старт	99
Глава шестая.	Три «кита», на которых держится дебют	103
	Шахматная география . .	106
	Открытые дебюты . . .	109
	Шотландская партия . .	—

Итальянская партия . . .	112
Защита двух коней . . .	118
Русская партия	121
Дебют четырех коней . . .	122
Испанская партия	124
Королевский гамбит . . .	128
<i>Полуоткрытые дебюты</i> . . .	131
Скандинавская защита . . .	—
Французская защита . . .	132
Защита Каро-Канн	136
Защита Алехина	139
Сицилианская защита . . .	141
<i>Закрытые дебюты</i>	146
Принятый ферзевый гам- бит	—
Ферзевый гамбит	147
Славянская защита	148
Староиндийская защита . .	151
Защита Грюнфельда	—
Защита Нимцовича	—
Не числом, а умением . . .	156
Самая слабая против са- мого сильного	158
Ладья спорит с ферзем . . .	160
Гибель легкой фигуры . . .	161
Единоборство с ладьей . . .	162
Три «кита» эндшпиля . . .	163
Глава седьмая.	
Сокровищница шахматно- го королевства	166
Бессмертная	168
Под музыку Россини	169
Как король шел на войну . .	170
Охотник становится жерт- вой	171
Наказанный пешкоед	172
Колумбово яйцо	174
Погоня	175
Быстрее времени	177
«Легкомысленный» ферзь .	178
Необыкновенный концерт .	179
Сказочная быль	185
Орлиный взгляд	—
Глава восьмая.	

	Прорубая дорогу слонам	187
	Последний штрих . . .	188
	Ферзь «взбесился» . . .	189
	Повелитель бурь . . .	—
	Остроумный изобретатель	192
	Стремиться и искать . .	194
Глава девятая.	Сильнее всех	198
	Вильгельм Стейниц . . .	200
	Эмануил Ласкер	203
	Хосе Рауль Капабланка	205
	Александр Алехин . . .	209
	Макс Эйве	212
	Михаил Ботвинник . . .	215
	Василий Смыслов . . .	218
	Михаил Таль	220
	Тигран Петросян	223
	Борис Спасский	225
	Роберт Фишер	228
	Анатолий Карпов	231
Глава десятая.	Гарри Каспаров	236
	Шахматы космического	
	века	240
	Космос — Земля	242
	Машина учится играть . .	244
Приложения	Решения заданий . . .	252
	Словарь шахматиста . .	256
	Практикум	259
	Решения позиций практи-	
	кума	270

ДРЕВНЕЕ И НЕОБЫКНОВЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырехклеточном поле. Вот и все шахматное государство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история. О том, как они рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее. О том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения. О том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а оно процветает, становится все богаче. Его обитатели подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат. Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями. Настоящие странствия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед дорога перестала бы быть интересной.

Древние говорили, что странствия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую изобрело человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

У шахмат множество друзей во всех странах. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса
Мудрого, написанной в Севилье в
1283 году

Эта книга — своеобразный путеводитель. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земли, или восстановить битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны древней игры.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их сверстники, в школьном (и даже еще в дошкольном) возрасте. Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, знания — несистематичными: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься по-настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Один из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познаться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

Глава первая

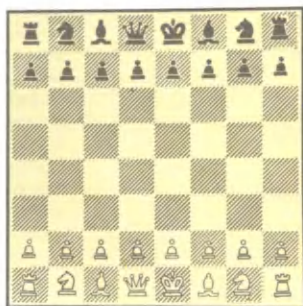
СТРОГИЕ ЗАКОНЫ ШАХМАТНОГО КОРОЛЕВСТВА



Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участницы бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, убранные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцаря и два лучника. В таком же порядке вошли другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль».
Книга пятая





Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно. Первый закон: *доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат*. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано.

Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

1. Шахматные армии всегда выстраиваются перед боем так, как показано на диаграмме. Лицом друг к другу, белый король против черного, все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета.

Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

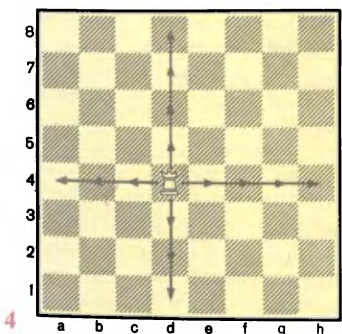
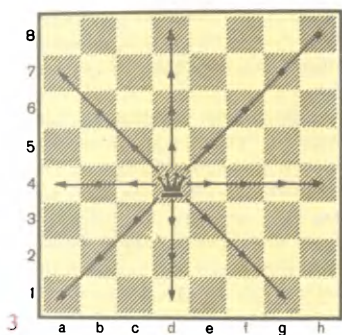
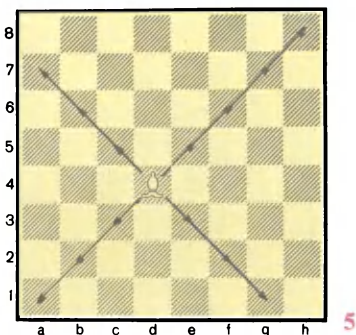
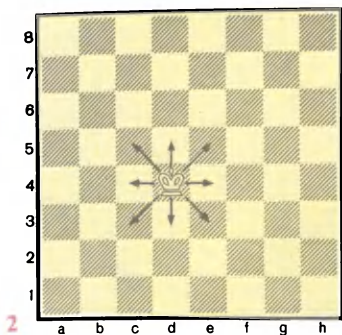
По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко. Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: *ферзь любит свой цвет*.

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король — самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, то есть объявить ему мат (мат по-арабски — умер).

2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.



Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!

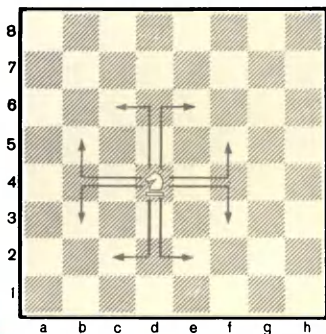
Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой у него большой выбор полей.

3. Ферзю открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход он переносится через всю доску. Однако ферзь не обязан мчаться на край доски, он может остановиться на любом попутном поле.

4. **Ладья** — фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь.

5. **Слон** ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит лишь по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются: каждому слону доступна лишь половина доски.



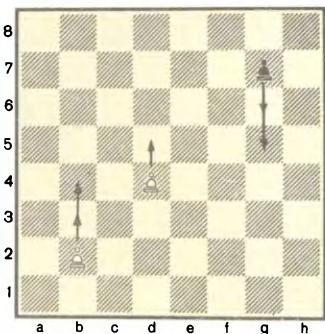
6

6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а скорее скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскákat доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать — отлично.

Вы, наверное, заметили, что конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

7. Пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет. Она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не усы-



7

пан розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под удар неприятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится преодолеть все препятствия! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий... Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют лишь два короля — белый и черный, от начала сражения и до самого конца.

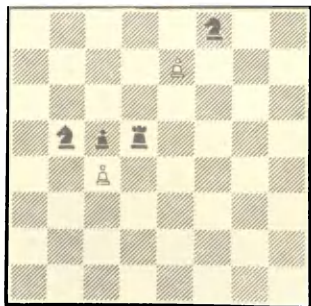
Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. А что будет, если путь прегражден?

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки находится своя фигура — путь закрыт. Если же на пути стоит чужая фигура — ее можно взять (побить). Взятие происходит так: *неприятельскую фигуру снимают с доски, а бьющая фигура становится на ее место*. Все это делается за один ход. Однако

8



9



брать необязательно: шахматы — не шашки.

8. Какие фигуры и пешки противника могут взять белые, если сейчас их ход? Король может взять пешку. Ферзь одновременно атакует три черные пешки. Одна из них беззащитна. Какая? Другую защищает черный король, третью — ферзь. Каждая белая ладья имеет право взять вражескую ладью, стоящую напротив. Наконец, слон, в свою очередь, может взять пешку.

Представим себе, что ход черных. Посмотрите, какие фигуры и пешки могут взять они?

Пешка берет не так, как ходит: движется вперед прямо, а бьет вкось (по диагонали), вправо и влево, и тоже только впереди себя.

9. На диаграмме белая пешка застопорена черной, но это не мешает ей при своем ходе побить на выбор ладью или коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю линию и может двигаться дальше только по ней — до нового взятия. А белая пешка, стоящая на седьмом ряду (горизонталь), может пройти вперед и превратиться в любую фигуру или

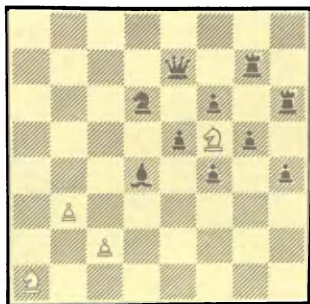
взять коня и также превратиться в любую фигуру.

Вы, вероятно, заметили, что мы рассказали обо всех фигурах, а о коне умолчали. Это не случайно. Конь умеет то, что не под силу ни одному из подданных деревянных королей и даже самим королям: *он может перескакивать как через свои, так и через чужие фигуры!* Главное, чтобы было свободно от своих фигур поле, на которое конь собирается прыгнуть. Если на этом поле стоит своя фигура, ход невозможен. А если чужая — ее можно побить.

10. Белый конь в углу не имеет хода, а второй конь, как будто затерявшийся в толпе черных фигур, наоборот, чувствует себя превосходно: он может взять на выбор любую из шести черных фигур и пешек или прыгнуть на свободное поле.

ЯЗЫК ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Для того чтобы описать движение фигур по доске, существует специальная *нотация*, своеобразный язык шахматных фигур. Язык этот очень прост, и для его усвоения не

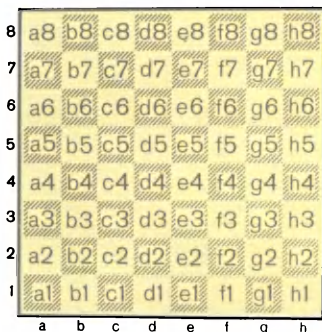


требуется лингвистических способностей. Знание этого языка необходимо для чтения шахматной литературы. Мы познакомим вас с принятой в нашей стране алгебраической нотацией.

11. Взгляните на диаграмму. Вертикали обозначены латинскими буквами а, b, c, d, e, f, g, h (читаются они так: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, же, аш), горизонтали — цифрами от единицы до восьми. Счет ведется от левого углового поля в лагере белых. Каждое из шестидесяти четырех полей имеет «имя» и «фамилию» — обозначается буквой и цифрой. Например: а1, с2, d4, f6 (а-один, цэ-два, дэ-четыре, эф-шесть). Фигуры движутся с одного поля на другое.

При записи ходов *полной нотацией* обозначается «пункт отправления» и «пункт прибытия» фигуры. Применяется и *краткая нотация*, когда записывается лишь «пункт прибытия». На первых порах мы будем пользоваться полной нотацией.

Фигуры сокращенно обозначаются так:



- | | | |
|--|--|---------------------------------------|
| | | Король — Кр |
| | | Ферзь — Ф |
| | | Ладья — Л |
| | | Слон — С |
| | | Конь — К |
| | | Пешки буквами вообще не обозначаются. |

Вот вы и овладели первым секретом: зная «язык», вы можете разыграть любую напечатанную шахматную партию. Начнем, пожалуй...

1. e2—e4 ...

Цифра показывает порядковый номер хода, а знаки e2—e4 означают, что на поле e4 встала белая пешка e2.

1. ... e7—e5

Три точки перед ходом показывают, что ход — черных. Королевская пешка черных пошла с поля e7 на поле e5.

2. Фd1—h5 Kb8—c6

Белый ферзь с d1 пошел на h5, черный конь — с b8 на c6.

3. Cf1—c4 Kg8—f6

Белый слон с f1 стал на c4, черные вывели коня с g8 на f6.

4. Фh5:f7×

12. Ферзь не просто пошел. Он с поля h5 взял пешку f7. Взятие изображается



двоеточием. А смысл знака $\times$ объясним немного позднее.

Упражнения

Теперь у вас достаточно сведений, чтобы разыграть партию. Однако, чтобы не читать «по складам», следует попрактиковаться.

1. Разберите две маленькие партии.

- | | |
|----------------------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | d5:e4 |
| 4. Kc3:e4 | Kb8—d7 |
| 5. Фd1—e2 | Kg8—f6 |
| 6. Ke4—d6 $\times$. | |

* * *

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Kc6—d4 |
| 4. Kf3:e5 | Фd8—g5 |
| 5. Kg5:f7 | Фg5:g2 |
| 6. Lh1—f1 | Фg2:e4+ |
| 7. Cc4—e2 | Kd4—f3 $\times$. |

2. Пройдите королем с поля e1 на поле h8 через поле f5 и запишите путь короля.

3. Пройдите ферзем с поля d1 через поле b7 на g8 и запишите путь ферзя.

4. Пройдите ладьей a1 через все поля доски и вернитесь на исходное поле. Вы-

полнив задание, стремитесь к тому, чтобы ладья дважды не побывала на одном поле. Запишите путь ладьи.

5. Пройдите слоном c1 через поле g7 на поле b8. Запишите путь слона.

6. Попробуйте конем b1 обскákat все поля доски. Запишите путь коня.

7. Попробуйте конем с поля g1 стать на поле f1. За сколько ходов вам это удалось? Запишите путь коня.

8. Взгляните на диаграмму 9 и запишите все возможные движения белых пешек.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ФИГУР

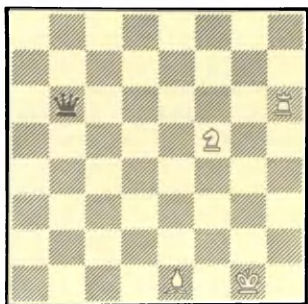
Во время игры фигуры передвигаются по доске, нападают друг на друга, уходят с доски. Но есть фигура, которую снять нельзя, — это король. Король не имеет права ступить на атакованное поле, не может взять защищенную фигуру. Раньше, когда нападали на короля, говорили «шах», предупреждая его — «берегись». Теперь, когда играют в турнирах, этого не делают. Однако в записи партии нападение на короля — шах — обозначают знаком + (вы его уже видели). Если король атакован, необходимо его обезопасить. Существуют три способа защиты от шаха:

1) бежать от опасности (король покидает атакованное поле);

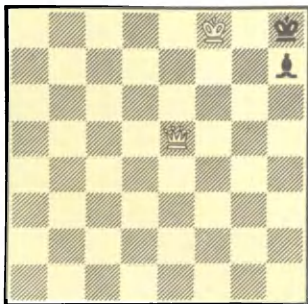
2) закрыться от удара (короля прикрывает от нападения другая фигура);

3) уничтожить обидчика (король или другая фигура бьют нападающую).

13



14



13. Все эти три возможности показаны на диаграмме. Разберите их и запишите.

Что же будет, если король некуда уйти от шаха, нечем закрыться и некому уничтожить обидчика?

14. Значит, король получил мат. *Мат* — это шах, от которого нет защиты. Если вам удалось объявить мат неприятельскому королю, партия окончена. Вы победили. В записи мат обозначается знаком X, который, как вы помните, встретился нам при разыгрывании коротких партий.

Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но король королю мата не объявит никогда. Король способен лишь отнимать поля у своего соперника, стать рядом с ним он не имеет права, так как сам окажется под ударом.

Король никогда не может напасть на ферзя: ведь тот атакует все поля вокруг себя. С остальными фигурами король может вступить в рукопашную схватку.

15. На диаграмме белый король атаковал ладью и слона, черный — коня и пешку.

Пешка ценится дешевле всех фигур, она самая сла-

бая. Как же пешке равняться по силе с легкими, а тем более с тяжелыми фигурами! Ведь она — тихход, не имеет права отступать, на нее можно безнаказанно нападать с тыла, сбоку и в «лоб». Но слабость может обернуться смелостью. Пешка не страшится гибели, когда можно съесть неприятельскую фигуру. Есть у пешки действенный прием — *вилка*, то есть одновременное нападение на две неприятельские фигуры. Две под боем — одной не убежать!

16. Двинув пешку на одно поле вперед, можно сделать вилку, напав одновременно на короля и ферзя.

Если несколько пешек движутся цепью, наступают «взявшись за руки», они могут успешно теснить вражеские фигуры.

Слон ценится примерно в три пешки. Слон — фигура дальнбойная; он может находиться далеко от пешки и не пускать ее вперед.

21. Слон задержал пешечную цепь.

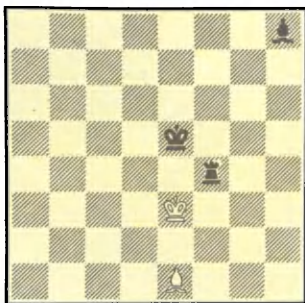
22. Слоном можно объявить мат неприятельскому королю издалека.

Количество полей, попадающих под обстрел слона,

21



23



22



меняется в зависимости от его положения. Поставьте слона на середину доски и посчитайте — он обстреливает тринадцать полей. Теперь переместим слона на угловое поле — под его прицелом только семь полей.

Ценное свойство, которым обладает слон, — способность связывать фигуры, расположенные по диагонали. Неприятельскому ферзю или ладье опасно оказаться на диагонали слона, и конь, находясь под боем слона, не может причинить ему вреда.

23. Ходом 1. Ce1—g3 белые связывают ладью. Ладья не имеет права тронуться с места: позади нее король. Белые могут также нанести двойной удар по другой диагонали ходом 1. Ce1—c3+,

атакуя короля и слона h8. Попав под шах, король должен отойти — черный слон гибнет.

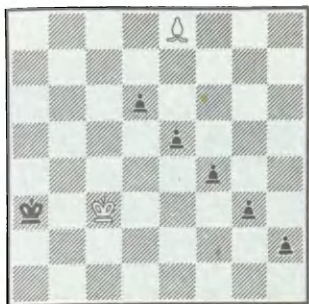
Большой недостаток слона — половина полей на доске ему недоступна.

Конь по силе примерно равен слону, хотя свойствами резко от него отличается. Конь не способен издали задержать пешку, для этого он должен находиться поблизости от нее.

Попробуйте перевести коня g1 на поле e3. То, что король делает за два хода, а слон — за один, конь выполняет лишь за четыре! Как видите, он не слишком поворотлив.

Если конь стоит в центре доски, он контролирует восемь полей, а если в углу — только два. Таким образом, конь сильнее в центре. *Кони требуют от начинающего особого внимания. Следите за ними в оба! Мы познакомимся с пешечной вилкой, но коневая вилка гораздо коварнее, ее легче не заметить.*

28. Ходом 1. Kd5—c7+ белые атакуют одновременно короля и ферзя. Король вынужден спасаться от шаха бегством. И белые берут целого ферзя.



24

Задержите пешки



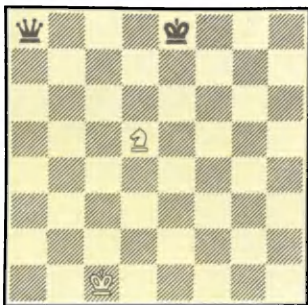
27

Объявите мат



25

А нельзя ли связать ферзя?



28

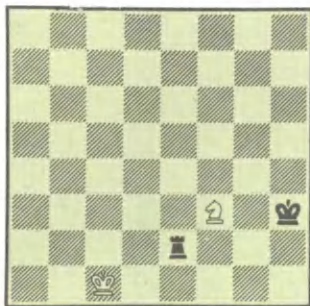


26

Нанесите двойной удар

Ладья — мощная боевая единица. Она сильнее как слона, так и коня. Ее цена — примерно пять пешек. Ладья — фигура дальнбойная и быстроходная. Она легко перемещается с одного края доски на другой и может наносить удары издалека. Ладья отличается любопытной особенностью: количество полей, которые она обстреливает, не зависит от места ее расположения. Стоит ли ладья в углу или в середине доски, все равно она обстреливает четырнадцать полей. Проверьте сами. Ладья способна связывать фигуры и пешки по горизонтали и вертикали. Вот пример связки по вертикали.

29



Сделайте вилку

32



Объявите мат в один ход

30



Сделайте вилку

31



Объявите мат в один ход

33. Ходом 1. Лa1—e1 конь связывается, он не может отойти (позади король), а черный король не успевает его защитить — конь обречен на гибель.

Попробуйте придумать еще несколько позиций, в которых ладья связывает фигуру по вертикали. Легко представить себе такую же связку и по горизонтали.

Переместим короля на диаграмме с e8 на h5. В этом случае белые выигрывают коня ходом 1. Лa1—a5. Это — горизонтальная связка.

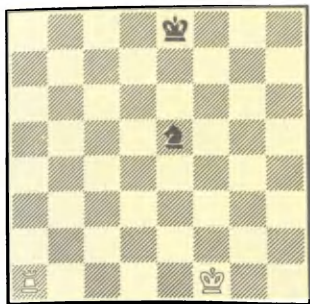
Составьте несколько позиций со связкой фигуры ладьей по горизонтали.

А вот пример двойного удара ладьей.

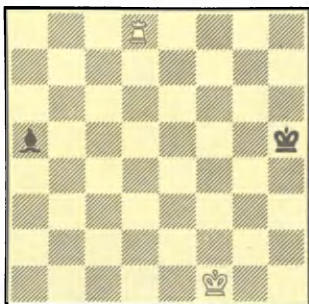
34. Ходом 1. Лd8—d5+ белые атакуют одновременно короля и слона. Король, попав под шах, обязан отойти, а слон гибнет.

Ферзь, как вам уже известно, самая могучая фигура в шахматном войске. Вся фаланга пешек стоит меньше, чем один ферзь. Он как вихрь проносится по доске, свободно «подбирает ключи» к любой неприятельской фигуре, используя ее слабость: ла-

33



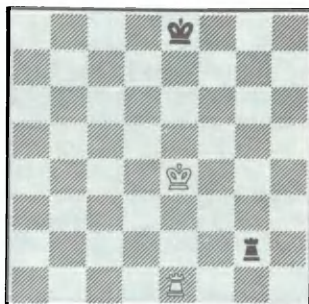
34



35



37



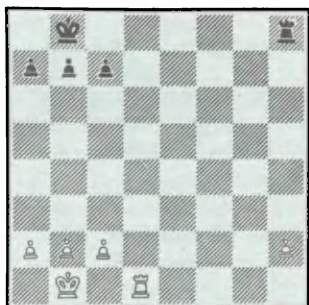
Объявите мат в один ход

А здесь как бы вы сыграли белыми?

36



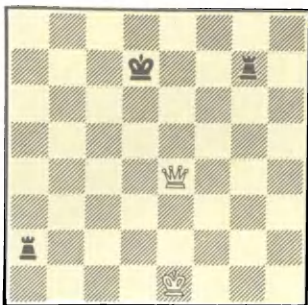
38



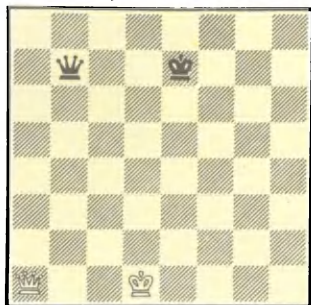
Ход белых. Как бы вы сыграли?

Ход черных. Можно ли взять пешку h2?

39



40



дью ферзь может связать по диагонали, слона — по вертикали или горизонтали. В игре ферзь обычно сильнее ладьи и слона, взятых вместе. Он чаще других фигур наносит двойные удары. Это особенно опасно, когда силы противника разбросаны по доске. Ферзь — самая лучшая матующая фигура. Поэтому короли особенно опасаются ферзей. Такую силу надо беречь!

Два примера.

39. Ход белых. Можно забрать на выбор любую ладью: 1. Fe4—d5+ , и гибнет ладья на a2, а в случае 1. Fe4—d4+ теряется ладья g7.

40. Тот, кто начинает, выигрывает ферзя (1. Fa1—g7+ ; 1... Fb7—h1+). Белые и черные молниеносно перебрасывают ферзя, и он сразу наносит удар.

Можно сказать, что ферзь — настоящий центрфорвард шахматного нападения. Он начинает атаки, быстро перемещаясь на нужный участок фронта, помогая своей ударной мощью, как бы организует действия атакующих фигур и отлично завершает атаки, обрушиваясь на короля противника.

41



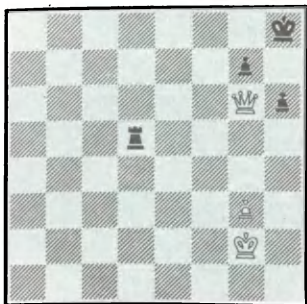
Сколькими способами здесь можно объявить мат в один ход?

42



Нанесите двойной удар

43



Как выиграть ладью?
(подсказка: в два хода)

Едва ли необходимо приводить много примеров успешных действий ферзя. Его доблесть вы увидите еще не раз.

Знаменитый математик Гаусс установил, что восемь ферзей можно поставить на доске так, чтобы ни один из них не «угрожал» другому, 92 способами. Попробуйте найти несколько расстановок.

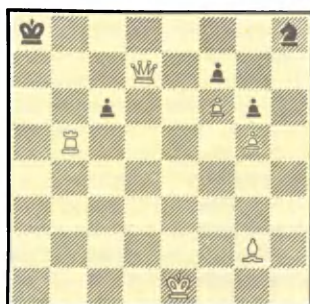
КОРОЛИ ОСТАЮТСЯ ЖИВЫ

Не всегда шахматная партия кончается победой одного из противников. Иногда возникают позиции, в которых, как ни старайся, мата не дашь. Самый простой пример — на доске остались только короли. Мата не выйдет. В этом случае партия считается закончившейся вничью, и партнерам остается только пожать друг другу руки.

А вот другой вид ничьей.

44. Ход белых. Положение их трудное. Грозит мат 1... Фh3—g2×, и не видно, как от него защититься. Но защита есть. Белые непре-

44



45

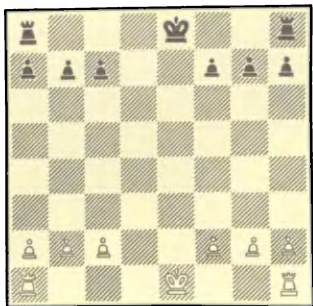
рывно нападают на короля черных.

1. Фf4—c7+ Кра7—a8
2. Фc7—c8+ Кра8—a7
3. Фc8—c7+ Кра7—a8
4. Фc7—c8+ и т. д.

Такое, можно сказать, вечное нападение на короля называется *вечный шах*. Партия признается ничьей.

Удивительный случай ничьей — *пат* представлен на следующей диаграмме.

45. У белых огромное материальное превосходство. До мата остался один шаг. Но, увы, этот шаг сделать так и не удастся. Ход черных, а ходить им некуда и нечем. Короля ставить под удар нельзя, коню закрывают дорогу собственные пешки, они, в свою очередь, застопорены белыми пешками, а пешка с6



46



47

могла бы двинуться вперед или даже взять ладью, но она связана слоном.

И вот в таком безнадёжном для черных положении из-за того, что у них нет ни одного хода, партия считается закончившейся вничью.

На первый взгляд разница между матом и патом невелика. В том и в другом случае королю ходить некуда. Однако мата без шаха не бывает!

Стремитесь дать мат, но опасайтесь пата. Мат — это победа, а пат — только ничья. Пат — последний шанс терпящего бедствие.

ЗАКОНЫ НЕМНОГО СТРАННЫЕ

Осталось познакомиться еще с двумя правилами, вернее сказать, с исключениями из правил. А потом пора будет и поиграть.

Вы уже знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако раз в течение партии белым и черным разрешено сделать двойной ход — рокировку, одновременную перестановку короля и ладьи. Рокировка — не что иное, как эвакуация короля в тыл. Как это дела-

ется, вы увидите на следующем примере.

46. И белые, и черные могут рокировать в обе стороны — короткую и длинную. Какая из сторон длиннее, видно на глаз. Рокировку делают так: ладья придвигается вплотную к королю, а король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны (в официальных соревнованиях рокировку принято делать по-иному: сначала двигается король, затем ладья).

47. Вы видите положение после рокировки. При своем ходе белые рокировали в короткую сторону, а черные — в длинную, но могло быть и по-иному.

В записи короткая рокировка обозначается таким образом: 0—0, а длинная так: 0—0—0.

Нельзя рокировать, если:

1) король или ладья — участники рокировки — хотя бы один раз ходили;

2) королю объявлен шах. Спасаться от шаха рокировкой нельзя;

3) после рокировки ладья или король окажутся под боем.

Проверьте, как вы усвоили правила рокировки, на следующих упражнениях.



48. Условимся, что короли и ладьи еще не ходили. Пусть очередь хода за белыми. Могут ли они рокировать в короткую сторону? А в длинную?

Теперь предположим, что ход черных. Ответьте на те же вопросы.

• Нам осталось узнать последнее правило — *взятие на проходе*.

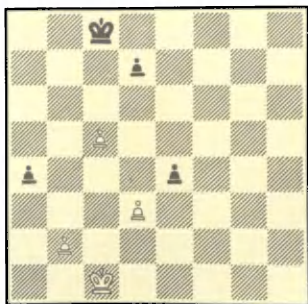
49. Из начального положения пешкой можно пойти на два поля.

1. b2—b4

...

Пешка сделала двойной ход, при этом прошла через поле b3, на которое нацелилась пешка a4. Оказывается, перебежка под огнем для пешки не всегда безопасна. При желании черные могут побить эту пешку, как говорят, на проходе: снять ее с доски, а свою пешку a4 переместить на поле b3, как будто бы белые пошли пешкой только на одно поле. Взятие на проходе записывается обычным способом — a4:b3.

Запомните, что на проходе бьет только пешка пешку, и притом немедленно. Сделан двойной ход пешкой, а ваш пехотинец имеет право взять ее на проходе. Так вот,



брать ее или не брать — решать надо сразу. Сейчас или никогда! Пешка как бы пробежала поле, которое было на мушке вашего стрелка.

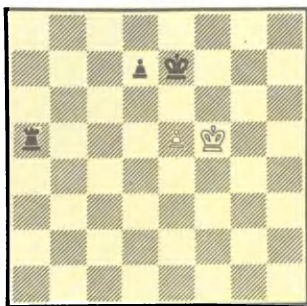
Выходит, что обдумывая, брать или не брать на проходе, шахматист решает особо ответственную задачу. Так оно и есть, но волноваться не надо. Мы раскроем секрет: любой ход — ответственный, любой может оказаться роковым. Так что обдумывайте положение внимательно и хладнокровно.

Вернемся к диаграмме 49. Если белые сыграют 1. d3—d4, то брать на проходе нельзя: пешка ушла с битого поля, а не прошла его.

ВИДИТ ОКО, ДА ЗУБ НЕЙМЕТ

Запомите еще одно важное правило: *если фигура или пешка прикрывает от нападения своего короля, то она, подобно часовому, не имеет права покинуть свой пост.*

Косится такая связанная фигура или пешка на неприятельскую — взяла бы с удовольствием, да нельзя своего короля открывать. Получается как в пословице: «Видит око, да зуб неймет!»



Разберем теперь три примера, где главным мотивом будет связка. Мы продвинулись к концу первой главы, еще немного усилий — и все основные правила станут известны вам. Все они будут необходимы, но на связку стоит обратить особое внимание. Это уже не просто правило, но и особенность ведения боя, которая часто встречается в сражениях не только начинающих, но и гроссмейстеров. Этой стороной боя нужно овладеть основательно.

50. Пешка e3 защищена пешкой f2. Однако черные при своем ходе могут безнаказанно взять ее слоном — 1... Сb6:e3. Пешка f2 не может побить слона, так как тогда откроется король. Она связана и должна оставаться неподвижной.

Рассмотрим то же положение при ходе белых. Пешка g6 защищена пешкой f7, но последняя прикрывает короля от нападения белого слона. Поэтому после 1. Лg4:g6+ ход f7:g6 недопустим — открывается король.

51. В этом положении черные сыграли 1... d7—d5. Могут ли белые воспользоваться правилом «взятие на

проходе»? Нет, это недопустимо: после 2. e5:d6 король белых оказался бы под боем.

А теперь рассмотрим окончание партии мастеров, где противники по очереди связывали неприятельские фигуры.

52. Король и ферзь белых на одной вертикали, и черные, воспользовавшись этим, связали ферзя.

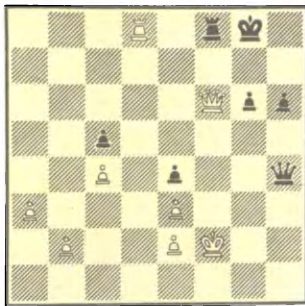
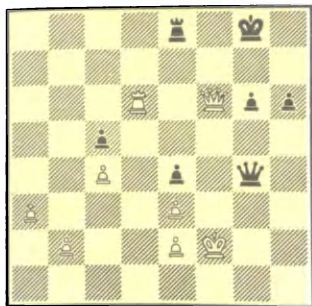
1. ... Ле8—f8
Белые, в свою очередь, связывают ладью черных.

2. Лd6—d8 ...
На этот ход белые возлагали все свои надежды — ладья черных не может взять ферзя: откроется король. Однако связка белого ферзя привела к неожиданной развязке.

2. ... Фg4—h4+!

53. Разберите внимательно это положение. Ферзь черных ступил на поле, как будто бы атакованное вражеским ферзем. Но это мираж. Ведь ферзь белых не имеет права покинуть вертикаль «f». Правда, ладья черных тоже связана, но дать шах она все-таки может! Поэтому белые должны ходить королем, и их ферзь гибнет.

Теперь вы готовы сыграть свою первую партию! Помните: практика — лучшая



школа совершенствования. Однако не стремитесь сразу сразиться с сильным партнером. Лучше, если соперник будет примерно равен вам по силе.

Несколько необходимых советов.

Не делайте даже самых простых, напрашивающихся ходов не подумав.

Пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре. Строжайший закон шахмат: тронул фигуру — ходи ею.

Будьте строги к себе и к своему партнеру. Выполнение правила «тронул — ходи» — это норма поведения в шахматах для обоих противников. Если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Прежде чем перейти к изучению следующей главы, рекомендуем сыграть по крайней мере десяток партий. Тогда вы, без сомнения, крепко усвоите правила игры.

В дальнейшем, читая книгу, вам все время придется сталкиваться с шахматной нотацией. Ее надо знать наизубок!

Поэтому, играя свои первые партии, договоритесь с

противником их записывать. И друг другу не помогайте! А когда партия кончится, сравните ваши записи.

Для удобства вот вам «шпаргалка», напоминающая, как надо записывать.

Король — Кр

Ферзь — Ф

Ладья — Л

Слон — С

Конь — К

Пешка обозначения не имеет.

Ход: — (тире)

Взятие : (двоеточие)

Короткая рокировка: 0—0
Длинная рокировка: 0—0—0

Шах: + (плюс)

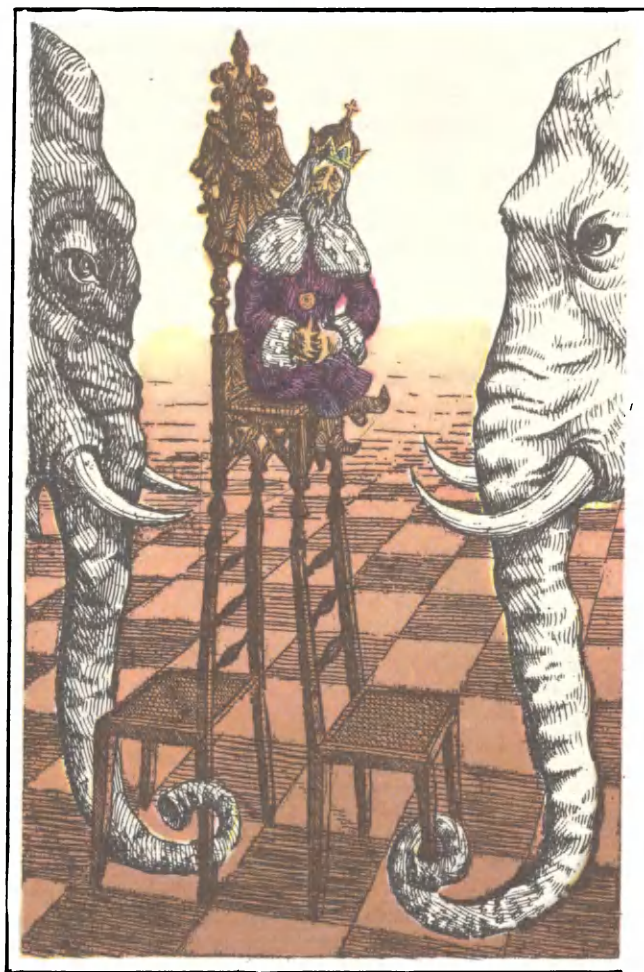
Двойной шах: ++

Мат: X

В комментариях восклицательным знаком (!) обозначают сильный ход, двумя восклицательными знаками (!!) — очень сильный ход. Вопросительным знаком (?) — слабый ход, двумя вопросительными знаками (??) — очень слабый, плохой ход.

Глава вторая

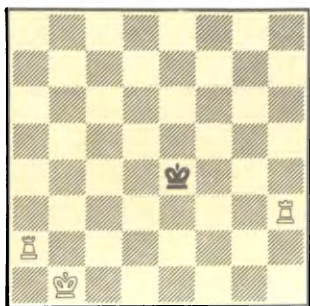
КОРОЛЬ БЕЗ СВИТЫ



Шах оглянулся вокруг, на все четыре стороны, и увидел своих воинов поверженными...

А. Фирдоуси. «Шах-Наме» (X век)





Вашего партнера преследуют неудачи, он растерял всю свою армию и уберег одного короля. Но подождите, торжествовать рано. Одинокого короля надо еще поставить в такое положение, чтобы ему некуда было бежать от разящего удара ваших фигур, — одним словом, ему надо объявить мат.

ДВЕ ЛАДЬИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

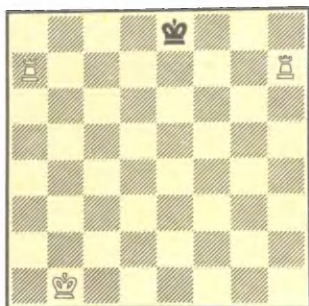
54. Прежде всего составим план «охоты». Можно ли дать мат двумя ладьями, если преследуемый король стоит в центре доски? Попробуйте. Не выходит? Не огорчайтесь, эту задачу не решит и чемпион мира — все восемь полей, на которые может ступить король, двумя ладьями не отнимешь.

55. Другое дело, если он расположен на краю доски.

1. Ла7—а8×.

Видите, как просто. Одна ладья не дает королю убежать, а вторая его атакует. Мат, понятно, можно дать и другой ладьей.

Теперь вернем короля в центр (54). План прояснился, начнем «охоту».



1. Ла2—а4+ Крe4—f5

2. Лh3—h5+ Кpf5—g6

Давая шахи ладьями попеременно, мы тесним короля на край доски, но вдруг заминка — борясь за жизнь, жертва напала на охотника! Внимание!

3. Лh5—b5

Ладья с легкостью убежала от «тихохода». Механизм попеременных шахов вновь готов к действию.

3. ... Кpg6—f6

4. Ла4—а6+ Кpf6—e7

5. Лb5—b7+ Кpe7—d8

Король оттеснен на край доски, остается нанести заключительный удар.

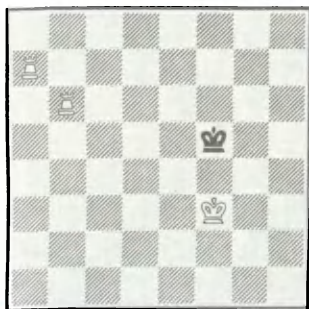
6. Ла6—а8×.

Ладьи легко расправились с королем, помощь белого короля не потребовалась, он мог спокойно почивать на лаврах, полностью доверяя могучим ладьям заключительную операцию.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОРОЛЯ

У нас уже есть маленький опыт: для того чтобы дать мат, короля противника нужно оттеснить на край доски. Ферзь — самая сильная фигура, такая задача ему по плечу.

56



Мат в один ход

59



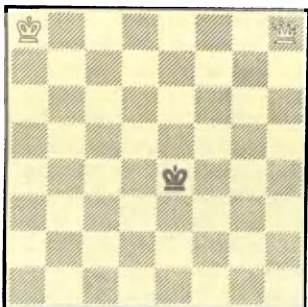
Мат в четыре хода (два способа)

57



Мат в два хода

60



60. Начнем:

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Фh8—f6 | Крe4—d5 |
| 2. Фf6—e7 | Крd5—d4 |
| 3. Фе7—e6 | ... |

Обратите внимание на прием: ферзь все время располагается на расстоянии хода коня от преследуемого короля.

Король не может напасть на ферзя, он отступает без боя, но «упирается».

- | | |
|-----------|---------|
| 3. ... | Крd4—c5 |
| 4. Фе6—d7 | Крc5—c4 |
| 5. Фd7—d6 | Крc4—b5 |
| 6. Фd6—c7 | Крb5—b4 |
| 7. Фc7—c6 | Крb4—b3 |
| 8. Фc6—c5 | Крb3—b2 |
| 9. Фc5—c4 | ... |

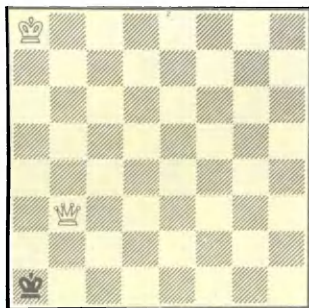
Ура! Край доски близок! Еще шаг, другой...

58



Мат в два хода (два способа)

61



62



9. ... Kpb2—b1
 10. Фс4—с3 Kpb1—a2
 11. Фс3—b4 Кра2—a1
 12. Фb4—b3??

61. Черному королю некуда ходить, но шах не объявлен, а без шаха не бывает мата!

Получился пат. По правилам — ничья. Представьте себе выражение лица вашего партнера, если вы с лишним ферзем сделаете с ним ничью...

Последний ход белых — грубейшая ошибка, но, увы, начинающие совершают ее часто. Мы специально показали такой случай на диаграмме. Тесните смело короля на край доски, но не увлекайтесь, есть предел.

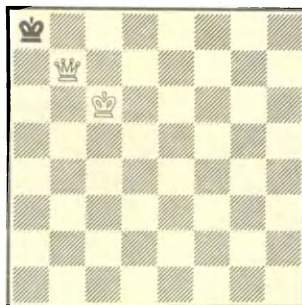
62. Мата в одиночку не дает даже ферзь. Дойдя до «предельной» позиции (см. диаграмму), начинайте подтягивать на помощь короля.

12. Кра8—b7 Кра1—a2
 13. Kpb7—c6 Кра2—a1
 14. Kpc6—c5 Кра1—a2
 15. Kpc5—c4 Кра2—a1
 16. Kpc4—c3 Кра1—a2
 17. Фb4—b2×

Под защитой короля ферзь дает мат.

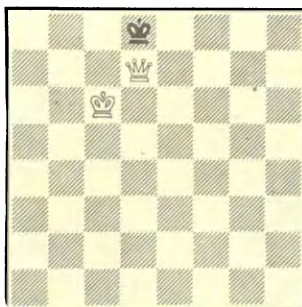
Вот еще несколько матовых положений на краю доски, когда ферзь наносит удары с разных сторон.

63

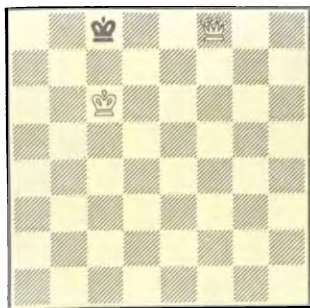


Ферзь дает мат под защитой короля

64

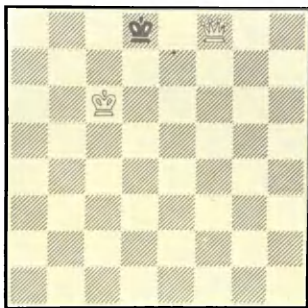


Ферзь дает мат под защитой короля



65

Ферзь матует, а король
отрезает пути к бегству



66

Ферзь матует, а король
отрезает пути к бегству



67

Мат в один ход



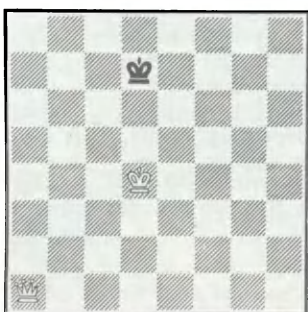
69

Мат в два хода



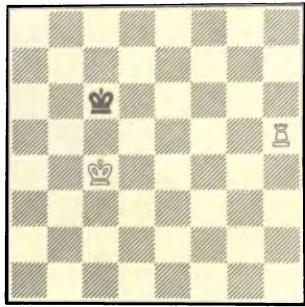
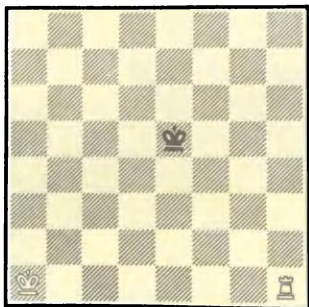
68

Мат в два хода



70

Мат в четыре хода



Какой из этих матов лучше? Тот, который вам больше понравился.

Мы теснили неприятельского короля одним ферзем. Если с самого начала включить в дело своего короля, мат можно дать скорее.

Попробуйте в этом свои силы самостоятельно. Но помните о пате!

ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОРОЛЯ

71. Метод выигрыша понятен — сначала короля следует оттеснить на край доски. Попробуйте это сделать одной ладьей.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Лh1—h4 | Кре5—d5 |
| 2. Лh4—f4 | Кpd5—e5 |
| 3. Лf4—c4 | Кре5—d5 |
| 4. Лc4—f4 | Кpd5—e5 |

Не получается. Король не хочет уходить из центра. Да, одной ладьей оттеснить короля невозможно.

Теперь попробуем снова, на этот раз призвав на помощь короля.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Кра1—b2 | Кре5—d5 |
| 2. Кpb2—c3 | Кpd5—e5 |
| 3. Кpc3—d3 | Кре5—d5 |
| 4. Лh1—h5+ | ... |

Прекрасный ход. Когда король стоит друг против друга, шах ладьей всегда ведет к оттеснению. Советуем вам

обратить внимание на этот прием: он повторится еще не раз.

4. ... Кpd5—d6
5. Кpd3—e4 Кpd6—c6
Черные пробуют хитрить. Ведь на 5... Кре6 мы снова дадим шах и оттесним короля.

- | | |
|------------|---------|
| 6. Кре4—d4 | Крс6—b6 |
| 7. Кpd4—c4 | Кpb6—c6 |

72. Вот здорово! Мы все-таки заставили короля черных стать напротив нашего короля. Иначе после 7... Кра6 8. Лb5 он оказался бы отрезанным на краю доски.

- | | |
|-------------|---------|
| 8. Лh5—h6+ | Крс6—d7 |
| 9. Крс4—c5 | Кpd7—e7 |
| 10. Крс5—d5 | Кре7—f7 |
| 11. Кpd5—e5 | Кpf7—e7 |

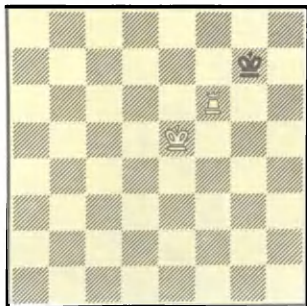
У черного короля был невеселый выбор: либо оказаться после 11... Крг7 12. Лf6 запертым в углу, либо позволить противнику повторить стандартный маневр оттеснения.

- | | |
|-------------|---------|
| 12. Лh6—h7+ | Кре7—d8 |
| 13. Кре5—e6 | Кpd8—c8 |

После 13... Кре8 теснить черного короля дальше некуда, и мы даем мат — 14. Лh8×.

- | | |
|-------------|---------|
| 14. Кре6—d6 | Крс8—b8 |
| 15. Кpd6—c6 | Кpb8—a8 |
| 16. Крс6—b6 | Кра8—b8 |

Триумф плана белых. Как черный король ни сопротив-



лся, он вынужден встать против короля белых и перед гибелью «взглянуть ему в глаза».

17. Лh7—h8×.

Метод оттеснения и матования, который мы рассмотрели, не самый короткий, но зато самый простой.

73. Эта позиция могла возникнуть на 7-м ходу, если бы черные пытались избежать противостояния королей.

Черный король находится на последней линии. Правда, это не горизонталь, а вертикаль, но не нужно быть формалистом. Край есть край.

Это для пешек имеет значение — где «низ» доски, где «верх», потому что пешки, как мы знаем, назад и вбок не ходят. А для ладьи, как и для других фигур, доска — это ровное поле.

Ходом 8. Лh5—b5! мы сначала запираем короля в углу, а потом матуем.

8. ... Кра6—a7
9. Крс4—c5 Кра7—a6
10. Крс5—c6 Кра6—a7
11. Крс6—c7 Кра7—a6

Король напал на ладью. Наша задача — не выпустить короля, заставить его стать напротив короля белых. Это достигается любым выжида-

тельным ходом ладьи по пятой горизонтали (но только по горизонтали!) от c5 до h5. На 12... Кра7 следует 13. Ла5×. (Настало время познакомиться с краткой нотацией. Напоминаем, что в отличие от полной в краткой нотации указывается лишь поле, на которое становится фигура, а поле, с которого она уходит, не упоминается. Дальше в книге вы увидите и полную, и краткую нотации.)

Принципиальной разницы между полной и краткой нотацией нет. Однако записывать свои партии рекомендуем полной.

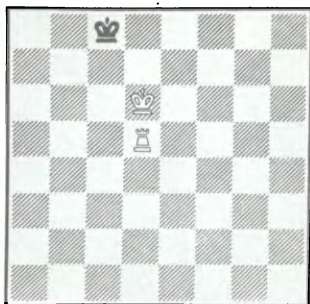
74. А вот еще одна позиция. Она могла получиться на 12-м ходу.

Король почти отброшен на край доски. Осталось немного.

12. ... Кpg7—h7
13. Кре5—e6 Кph7—g7
14. Кре6—e7 Кpg7—h8
15. Кре7—f7 Кph8—h7
16. Лf6—e6 ...

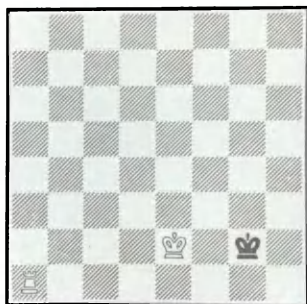
Здесь решает любой выжидательный ход ладьей от g6 до a6.

16. ... Кph7—h8
17. Леб—h6×.



75

Мат в два хода



78

Мат в четыре хода



76

Мат в два хода



77

Мат в три хода

ДВА СЛОНА ПРОТИВ КОРОЛЯ

От одного слона королю убежать ничего не стоит. Если, к примеру, слон маневрирует по черным полям, то король ходит по соседним белым и посмеивается. Однако два слона контролируют все поля шахматной доски, и тут уж королю не до смеха.

79. Стоит белым пойти

1. Са4—с6

...

и половина доски сразу делается для короля недоступной. Диагонали h2—b8 и h1—a8; простреливаемые слонами, подобно глубокому рву, прорезали доску.

План белых стандартен: теснить короля противника к краю доски. *Одна новая деталь — необходимо гнать его в угол.* В какой? В любой. В охоте участвуют все силы белых.

1. ...

Kpd4—c5

Знакомый прием — жертва бросается на охотника. Увы, эта храбрость отчаяния не приносит успеха.

2. Cc6—f3

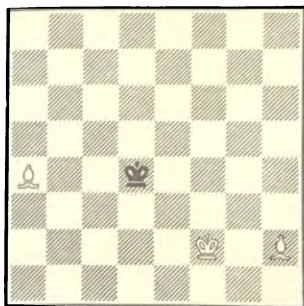
Kpc5—d4

3. Ch2—d6

Kpd4—d3

4. Cd6—c5

...



79

Первое достижение — жизненное пространство черных стало меньше. Наступила пора для оттеснения короля.

- | | |
|------------|---------|
| 4. ... | Kpd3—c4 |
| 5. Cc5—e3 | Kpc4—d3 |
| 6. Cf3—d5 | Kpd3—c3 |
| 7. Kpf2—e2 | Kpc3—b4 |
| 8. Kpe2—d3 | Kpb4—b5 |
| 9. Kpd3—c3 | Kpb5—a6 |

Черные надеются на пат после 10. Kpb4. Но эта уловка нам уже хорошо известна, и пат не будет!

10. Kpc3—c4! ...

Вы помните, что восклицательным знаком в комментариях отмечают хороший ход?

- | | |
|------------|---------|
| 10. ... | Kpa6—a5 |
| 11. Cd5—b7 | Kpa5—a4 |
| 12. Ce3—d2 | Kpa4—a3 |

Под конвоем слонов король марширует в угол.

- | | |
|------------|---------|
| 13. Cb7—f3 | Kpa3—a4 |
|------------|---------|

14. Cf3—d1+ ...

Перед королем снова непроходимый ров.

- | | |
|-------------|---------|
| 14. ... | Kpa4—a3 |
| 15. Kpc4—c3 | Kpa3—a2 |
| 16. Cd2—c1 | ... |

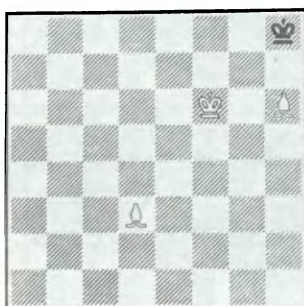
У короля осталось всего три поля. Последний ров.

- | | |
|-------------|---------|
| 16. ... | Kpa2—b1 |
| 17. Kpc3—d2 | Kpb1—a2 |
| 18. Kpd2—c2 | Kpa2—a1 |
| 19. Cd1—e2 | Kpa1—a2 |
| 20. Ce2—c4+ | Kpa2—a1 |
| 21. Cc1—b2× | |



80

Мат в три хода



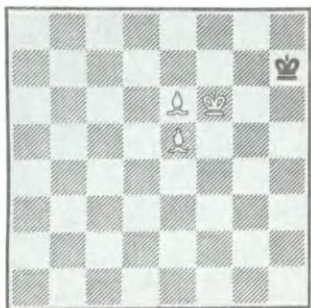
81

Мат в три хода



82

Мат в пять ходов



Мат в четыре хода

Как видите, мат двумя слонами достигается легко. Главное условие успеха — дружные действия всех трех белых фигур.

Это первый случай, когда мы познакомились с планомерными действиями трех фигур.

КОНЬ И СЛОН ПРОТИВ КОРОЛЯ

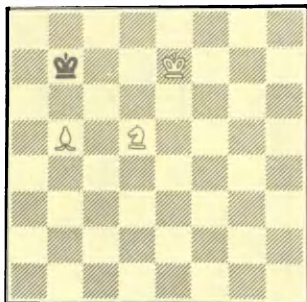
Мат конем и слоном — непростая задача, а двумя конями вообще вообще неразрешимая. Когда у вас остались только конь и слон, впереди большие трудности. Хотя конь по силе примерно равен слону, управлять двумя слонами куда удобнее, чем слоном и конем. Сначала посмотрим, как мают короля.

84. Представим себе, что он уже оттеснен на край доски.

1. Крe7—d7 Крb7—b8
2. Сb5—a6 ...

Управлять слоном мы уже умеем. Вместе с королем он ограничивает поле деятельности короля противника.

2. ... Крb8—a7
3. Са6—с8 Кра7—b8
4. Кb5—e7 ...



Конь подготовился к решающему прыжку. С этой же целью возможно 4. Кb4.

4. ... Крb8—a7
 5. Крd7—с7 Кра7—a8
 6. Сс8—b7+ Кра8—a7
- и на выбор: 7. Ке7—с6× или 7. Ке7—с8×.

Как видите, мат в углу дается почти так же, как двумя слонами. Кстати, запомните: *мат возможен только в том углу, какой доступен слону.* Туда и следует теснить короля.

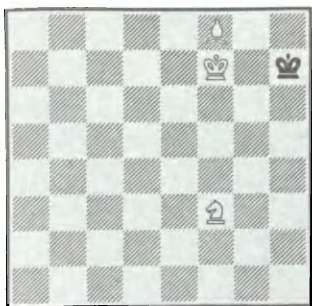
Надо сказать, что окончание, в котором против короля действуют конь и слон, на практике встречается довольно редко. Можно не спешить с овладением техникой матования в этом окончании, чтобы позднее, приобретя опыт, самостоятельно вернуться к этой теме.

Если на доске останутся два коня против одинокого короля, мат при правильной защите не получается.

89. Королю черных шах. Если он пойдет в угол — 1... Крг8—h8, то погибнет, получив мат ходом 2. Kg5—f7×.

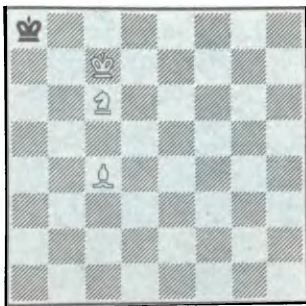
Не стоит преподносить партнеру такой подарок. После 1... Крг8—f8! король благополучно уходит на свободу.

85



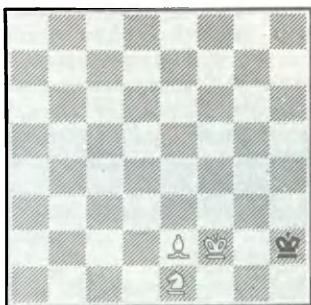
Мат в два хода

88



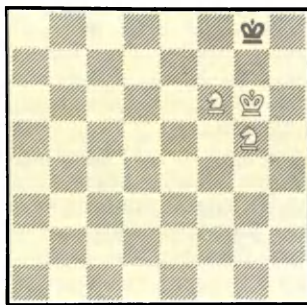
Мат в три хода

86



Мат в три хода

89



СОЛДАТ СТАНОВИТСЯ ГЕНЕРАЛОМ

Легко убедиться, что одной легкой фигурой короля не заматовать. Вот если бы на доске осталась хоть одна пешечка!

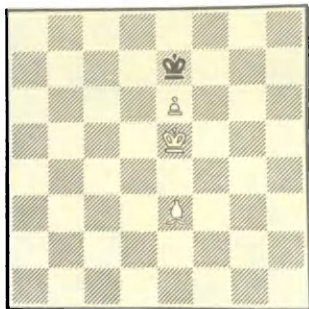
Говорят, что плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. В шахматной армии плохих солдат не бывает, каждая пешка может стать «генералом» — ферзем, если только ей удастся достигнуть заветной восьмой горизонтали.

90. Для победы нужно провести пешку в ферзи, но пока черный король мешает этому, и его следует отогнать.

87



Мат в три хода



- | | |
|------------|---------|
| 1. Ce3—c5+ | Kpe7—e8 |
| 2. e6—e7 | Kpe8—d7 |
| 3. Kpe5—f6 | Kpd7—e8 |

У черного короля есть единственный ход — на поле d7, поэтому было бы нелепо играть 4. Кре6. К победе ведет любой выжидательный ход слоном.

4. Cc5—a3 Kpe8—d7
Отступая слоном, белые не тратили время попусту, как может показаться на первый взгляд. Они решили важную задачу, заставив черных сделать невыгодный им ход.

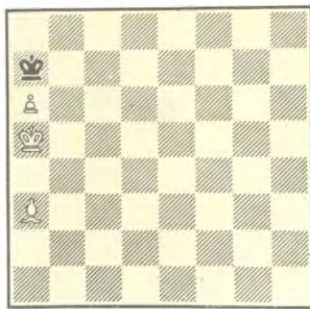
Шахматные правила строги: пришла очередь хода — ходи, даже если тебе это невыгодно. Король черных вынужден покинуть поле превращения пешки, и белый король немедленно берет это поле под контроль.

- | | |
|------------|---------|
| 5. Kpf6—f7 | Kpd7—c7 |
| 6. e7—e8Ф | ... |

Силы белых многократно возросли. С помощью ферзя вы легко дадите мат.

Лишь в одном случае пешка не помогает слону. Это происходит тогда, когда пешка крайняя, а поле ее превращения слону недоступно.

91. Попробуем отогнать черного короля от поля превращения тем же способом.



- | | |
|------------|---------|
| 1. Ca3—c5+ | Kpa7—a8 |
| 2. a6—a7 | Kpa8—b7 |
| 3. Kpa5—b5 | Kpb7—a8 |

Возникла интересная ситуация. Черный король не собирается покидать спасительный угол, а прогнать его не удастся. Но может быть, мы поспешили двигать пешку? Вместо 2. a7 сыграем

2. Kpa5—b6

Что будет дальше?

- | | |
|------------|---------|
| 2. ... | Kpa8—b8 |
| 3. Cc5—d6+ | Kpb8—a8 |

Одинокый король забился в угол и совсем не стремится на простор. В углу он неуязвим: пата бояться только сильные.

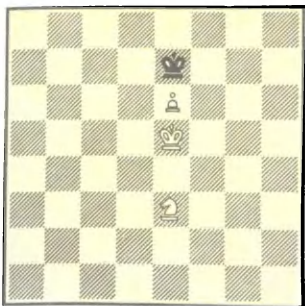
92. Конь может помочь пешке пройти в ферзи не хуже, чем слон.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Ke3—d5+ | Kpe7—e8 |
| 2. Kpe5—d6 | Kpe8—d8 |
| 3. e6—e7+ | Kpd8—e8 |
| 4. Kd5—c7+ | Kpe8—f7 |
| 5. e7—e8Ф+ | |

Конь сыграл свою роль даже лучше слона — он с шахом прогнал короля с поля превращения.

93. Ход белых. Черные грозят ходом 1... Kpb3 напасть на пешку и уничтожить ее. Значит, нужно отходить конем. Но куда?

Разберем возможные продолжения.



1. Ka4—b6 Kpc2—b3
 2. a3—a4 ...
 Пешка защищена.
 2. ... Kpb3—b4
 3. Kph1—g2 Kpb4—a5
 Конь под ударом, а если он уходит, гибнет пешка. Ничья.

2

1. Ka4—c5 ...
 Этот ход выглядит лучше — король не может сразу атаковать пешку.

1. ... Kpc2—c3
 2. Kph1—g2 ...
 На 2. a4 следует 2... Kpb4, и пешка теряется.

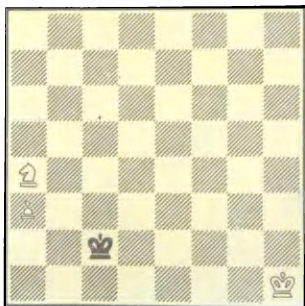
2. ... Kpc3—c4
 Конь должен отойти, но тогда черные ходом 3... Kpc4—b3 уничтожают пешку.

В рассмотренных вариантах белые не достигли цели. Однако есть еще третий путь.

3

1. Ka4—b2! ...
 Белые отдают коня! Бесмыслица? Нет, это очень хитрый ход. После взятия король черных оказывается позади пешки, и она убегает от него в ферзи.

1. ... Kpc2—b3
 2. a3—a4 ...
 Теперь коня взять нельзя и подавно. Черным нечего предпринять, а белый король



спокойно приближается к пешке. Победа гарантирована.

В этом примере белые не пожалели коня ради слабой пешки. Не пожалели потому, что пешка эта вскоре станет ферзем, и тогда можно будет дать мат королю черных. Значит, на самом деле пешка была ценнее коня.

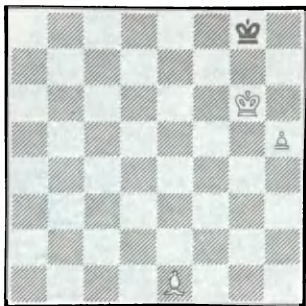
И вот тут-то мы столкнулись с одной из самых увлекательных и загадочных тайн шахмат. Оказывается, сила фигур непостоянна! Она зависит от положения на доске. Вдруг сильную фигуру не жаль отдать за слабую, как в рассмотренном примере... С этим вы много раз встретитесь. Может быть, это и есть самое главное в шахматах — воевать не числом, а умением.

МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ!

Допустим, что в пылу боя уничтожены все фигуры и на доске остались только короли и одна белая пешка. Что ждет эту пешку? Станет ли она ферзем или нет?

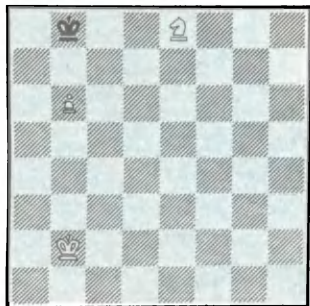
— Как когда, — скажете вы, если вам уже приходилось играть такие позиции. —

94



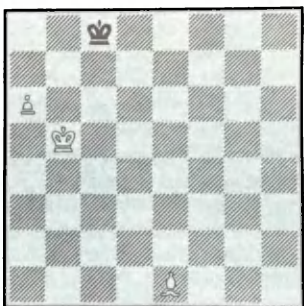
Белые проводят пешку
в ферзи

97



Белые выигрывают

95



Можно ли выиграть?

96



Белые проводят пешку
в ферзи

Иногда пешка проходит, иногда нет. А от чего это зависит — неизвестно.

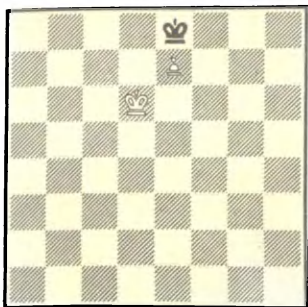
— Нет, известно, — отвечает шахматная теория, — и это очень просто. Нужно только знать несколько выигрышных позиций и стараться свести игру к одной из них.

98. Это положение мы назовем *критическим*. Черный король пока препятствует превращению пешки, но отступить ему некуда. Если ход черных, то у короля нет другой возможности, кроме 1... Крe8—f7, и поле превращения пешки освобождается. Белые, конечно, отвечают 2. Крd6—d7. На следующем ходу пешка неотвратно ступит на последний ряд и превратится в ферзя.

Если в позиции на диаграмме ход белых, то, чтобы не потерять пешку, они должны играть 1. Крd6—e6, но тогда у короля черных не оказывается ходов. Пат. Белые могут избежать пата лишь отдав пешку, но тогда все равно ничья.

Как видите, иметь право первого хода здесь невыгод-

98



но ни белым, ни черным. Продвигая пешку, белые должны стараться получить критическую позицию, но так, чтобы был ход противника; черные, в свою очередь, «вежливо» стремятся уступить очередь хода белым.

Ориентируясь на критическую позицию, можно быстро оценивать разные другие положения, где пешка ушла не так далеко.

99. Если ход черных, задача белых не сложна. На 1... Крe8—d8 они играют 2. Крe6—f7 и берут под контроль поле e8. То же самое происходит после 1... Крe8—f8, только белые продолжают 2. Крe6—d7.

Проанализируем, что будет, если очередь хода за белыми.

1. Крe6—d6 Крe8—d8!
Черные пока не позволяют королю противника взять под контроль поле превращения пешки.

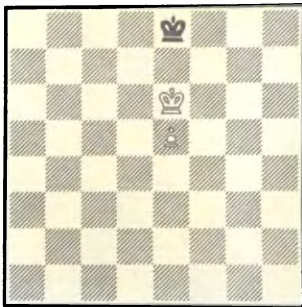
2. e5—e6 Крd8—e8

3. e6—e7 ...

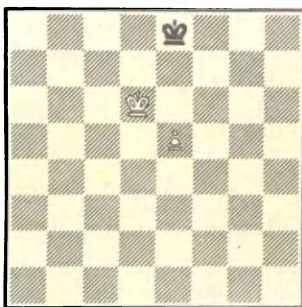
Перед нами критическая позиция, и ходить должны черные. Значит, пешка пройдет в ферзи.

Анализируя следующую позицию, мы легко сможем найти правильный ход.

99



100



100. Играя 1. Крd6—e6, белые добиваются победы, как мы только что видели. После же неосмотрительного движения пешки

1. e5—e6 Крe8—d8

2. e6—e7+ Крd8—e8

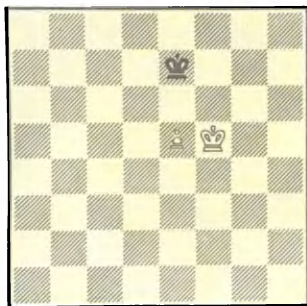
возникает критическая позиция, но, увы, при ходе белых, а следовательно, партия кончается вничью.

Теперь мы можем сделать важный вывод: *когда пешка перешла границу (середина доски), то белые выигрывают, если их король расположен впереди пешки.* (Правда, есть и исключения, но об этом позднее.)

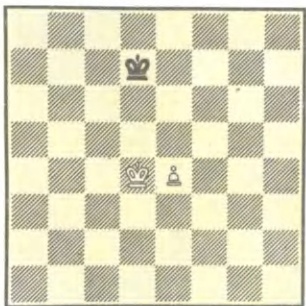
Рассмотрим другую ситуацию.

101. Для того чтобы не дать пешке пройти в ферзи, черным приходится точно за-

101



102



щищаться. Сначала они должны пойти 1... Крe7—f7, не пропуская короля противника. Все же после

2. e5—e6+ Кpf7—e7

3. Кpf5—e5 ...

королю придется отступить. Но куда? У него есть выбор — поля f8, e8, d8. Черные обязаны отступить на e8, и после

4. Кpe5—f6 Кpe8—f8

5. e6—e7+ Кpf8—e8

возникает критическая позиция с ходом белых. Ничья.

Если бы черные сыграли 3... Кpe7—d8, то после

4. Кpe5—d6 Кpd8—e8

5. e6—e7 ...

в возникшей критической позиции был бы ход черных, и они проигрывали.

А если пешка находится на своей территории и еще не перешла границу? Что тогда?

102. Все зависит от очереди хода. Начиная, черные играют 1... Кpd7—d6 (или 1... Кpe6), и после

2. e4—e5+ Кpd6—e6

3. Кpd4—e4 Кpe6—e7

4. Кpe4—f5 ...

мы видим знакомую позицию, где черные добиваются ничьей. А если ход белых?

1. Кpd4—d5! Кpd7—e7

2. Кpd5—e5! Кpe7—d7

3. Кpe5—f6!



103

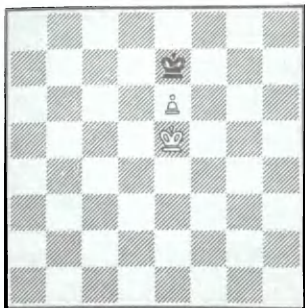
Белые выигрывают



104

Белые выигрывают

105



Ход черных. Ничья

Белые выигрывают, так как король занял поле перед пешкой.

Только к ничьей вел другой ход — 1. Kpd4—e5. Например, 1... Kpd7—e7! 2. Kpe5—d5 Kpe7—d7 (или 2. Kpf5 Kpf7), и белому королю не удастся стать впереди пешки, когда она перешагнет границу.

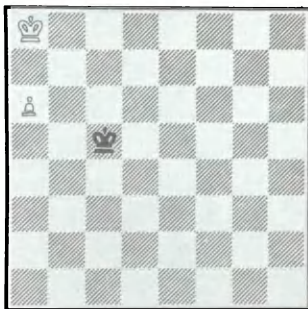
Мы рассмотрели, как проводится в ферзи центральная пешка. Примерно так же обстоит дело и с другими пешками, кроме крайней. В этом случае стоит королю противника занять поле превращения пешки, и его никак не удастся вытеснить из угла, а если пешка подойдет к нему вплотную, будет пат.

Вы сами можете проверить это.

СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

Приемы, которыми мы пользовались, чтобы заматовать одинокого короля или провести пешку в ферзи, логичны и просты. Понять их не трудно и применять тоже, особенно если попрактиковаться. Но для того чтобы

106



Ход черных. Ничья

свободно пользоваться ими, не проверяя каждый раз точность расчета, необходимы твердые навыки, даже автоматизм. А его можно достичь только тренировкой.

Предлагаем вашему вниманию ряд позиций. Их решение поможет выработать необходимые навыки. Во всех позициях начинают белые.

Примеры довольно трудны. Попробуйте их решать самостоятельно, но не огорчайтесь, если вам это не удастся. Тогда посмотрите ответ и разберите решение. А затем закройте ответ и сделайте вторую попытку.



107

Во сколько ходов дается мат? Сколькими способами?

108



Мат в два хода.

Мат легче всего дать на краю доски, где король противника ограничен в своих действиях. Здесь король уже находится в критической зоне. Осталось нанести решающий удар

109



Мат в два хода

110



Мат в два хода.

Кажется, попади ферзь на

поле b6, и дело сделано. На b6 легко попасть в два прыжка. Однако после первого прыжка — ход черных, и они расширят пространство вокруг короля. Стало быть, нужно создать иные матовые позиции



111

Мат в два хода.

Выполнив задание, вы познакомитесь с интересным тактическим приемом, называемым «засада»



112

Мат в этой позиции — задача простая. Вам нужно найти самый короткий путь — в два хода

113



115



Мат в два хода.

Дать мат в три хода здесь большого труда не составляет, но задание дать мат на ход скорее заставит вас подумать (подсказка: вспомните о засаде)

Теперь вы знаете, что можно как бы спрятать от соперника фигуру, которая нанесет заключительный удар, чтобы потом она вступила в игру

Мат в три хода.

У белых огромный перевес в силах. Ваша задача — дать мат кратчайшим способом

114



116



Мат в три хода.

Решение сходно с предыдущим, но сложнее

Мат в три хода.

Пешки пока не дают белому королю проникнуть на f6 или g6. План белых — заставить противника «раскрыться»

117



Мат в три хода.

Задача белых — выманить черного короля из укрытия



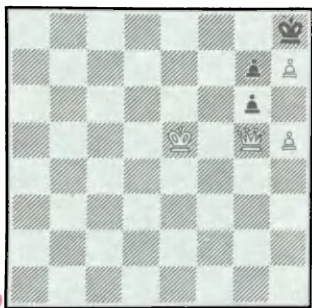
118

Мат в три хода.
Задача нелегкая. К цели ведет хитроумный маневр ферзя



121

Мат в три хода.
В основном варианте решения в матовании участвуют все белые фигуры, хотя белый король не двигается с места



119

Мат в три хода.
Непосредственная атака королем приводит к мату в четыре хода. Однако есть остроумный способ сократить решение



122

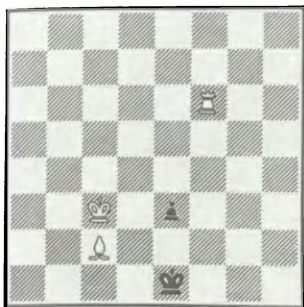
Мат в три хода.
Созданию матовой сети мешает пешка c5. Конечно, можно ее устранить, но это только поддела



120

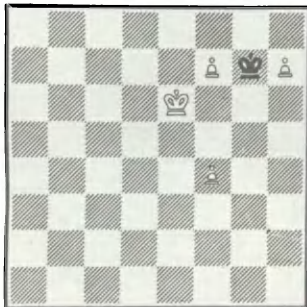
Мат в три хода

123



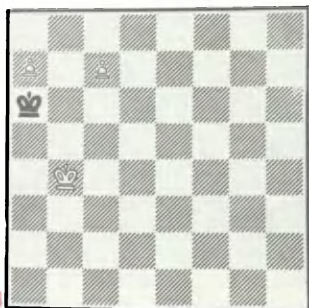
Мат в три хода.
Белые выполняют задание изящным маневром слона. Мат в основном варианте достигается связыванием пешки

125



Мат в три хода.
Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, для нас уже не новость. Хотя эта позиция похожа на предыдущую, решение совершенно другое

124



Мат в три хода.
Пешка вступает на последнюю горизонталь. Первое желание — поставить на доску ферзя. Однако напрашивающийся ход далеко не всегда самый лучший

126



Мат в три хода.
Два коня одинокому королю мата не дают. Однако, когда у противника есть еще фигуры или пешки, мат бывает возможен. Король черных уже в углу, попробуйте его заматовать

127



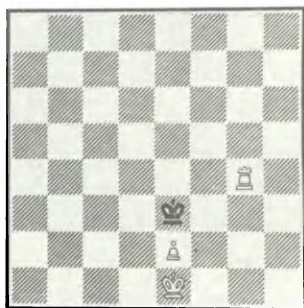
Мат в четыре хода.
Короля защищает слон. Тонким маневром слона удастся отвлечь, а затем и выключить из игры

129



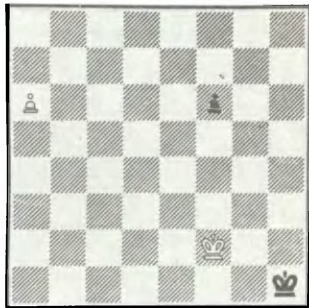
Мат в пять ходов.
В первый момент задание может вызвать удивление — ведь слон попадает на g7 в четыре хода. Однако не торопитесь

128



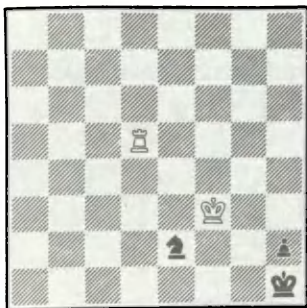
Мат в четыре хода.
Задача белых — поменять королей местами

130



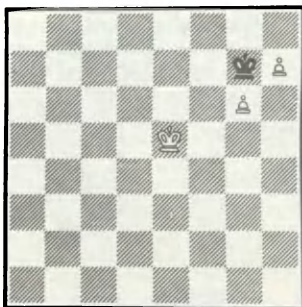
Мат в пять ходов.
Положение — проще простого. Но эта простота обманчива

131



Мат в четыре хода.
Конь защищает короля. По-
старайтесь сделать так, чтобы
он не помогал своему королю,
а стеснял его движения

133



Могут ли белые реализовать
материальный перевес?

132



Можно ли выиграть? Каким
образом?

134



Как закончится игра?

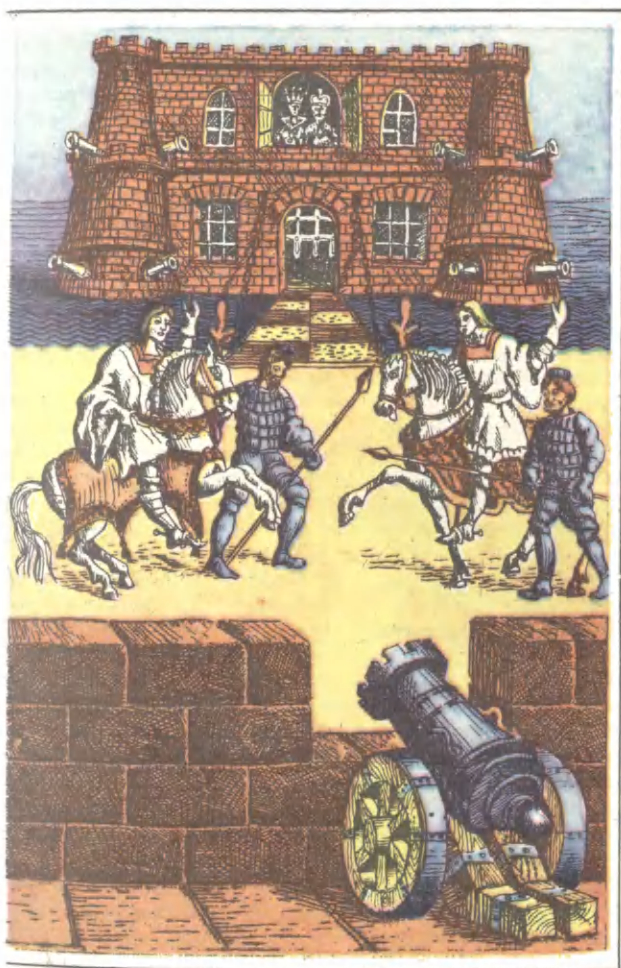
Глава третья

ГВАРДИЯ ЗАЩИЩАЕТ КОРОЛЯ



*И топчут кони смежные поля,
Средь пехотинцев многие убиты.
И у ладьи спешит искать защиты
Священная особа короля.*

В. Инбер



135



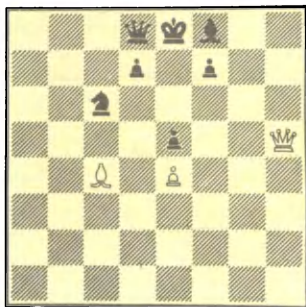
В начальном положении король, как и все остальные фигуры, прикрыт шеренгой пешек. Обычно, начиная игру, двигают вперед центральные пешки, чтобы дать выход фигурам, но при этом открывают короля. Надо, однако, предупредить, что стремление не открывать короля любой ценой — это тактика страуса, прячущего при опасности голову под крыло; ведь пешечное прикрытие — не железобетон и неприятель может его разрушить.

Когда на доске много фигур и на каждом шагу подстерегают опасности, королю нет смысла выступать впереди пехоты.

БЕЗ ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ

Заматовать короля противника, которого не прикрывают пешки и фигуры, — задача не из трудных.

Труднее обычно прийти к положению, где неприятельский король должен проявить вынужденную смелость и выйти впереди своей армии. Для этого приходится иной раз идти на жертвы фигур и пешек, потому что в здравом уме король ни за что не захочет лишиться прикрытия и



136

поддержки своей верной гвардии.

Рассмотрим характерный пример, взятый из партии, сыгранной однажды на самом деле.

135. Король черных один, без свиты, вышел прямо в центр. Правда, он оказался смелым не по своей воле. Белые пожертвовали три фигуры, чтобы вывести короля «на чистую воду», и теперь быстро с ним расправляются.

1. $Lal-c1!$...

В распоряжении несчастного короля осталась лишь узкая полоска доски, которая и становится его могилой. Грозит мат ходом 2. $\Phi d1$. Если король пытается бежать путем

1. ... $Kpd4-d5$,

то следует

2. $e5-e6+$ $Ke7-f5$

На 2... $Kpd6$ сразу дается мат — 3. $\Phi e5 \times$.

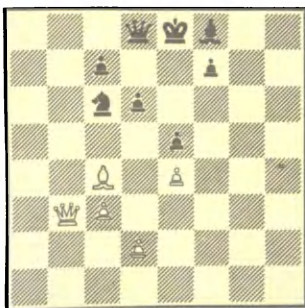
3. $\Phi h5:f5+$ $Kpd5-d6$

4. $Le1-d1+$ $Kpd6-e7$

5. $\Phi f5-f7 \times$.

Не помогает и 1... $Cf5$ ввиду 2. $\Phi h4+$ $Kpd5$ 3. $\Phi c4 \times$.

Значит, король противника будет скрываться за шеренгой своих пешек. Допустим, что соблазнить его на прогулку в «чисто поле» не удастся. Тогда надо постараться самим прорваться поближе к

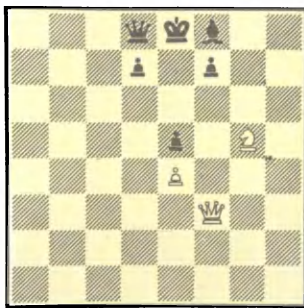


неприятельскому королю. Как говорится, «если гора не идет к Магомету — Магомет идет к горе».

Рассмотрим начальную позицию, когда короли стоят за пешечным заслоном. Гарантирована ли им безопасность? Произведем разведку линии обороны короля.

Перед черным королем три пехотинца — d7, e7, f7. Первого защищают конь b8, слон c8, ферзь и король — четыре фигуры! Подступить к коню g8, слону f8, ферзю и королю. Тоже четыре защиты. *А вот пешка f7 защищена одним королем. Ясно, что это самый уязвимый пункт в обороне черных. Такая же обстановка и в лагере белых — слабее всего пешка f2.*

Разведав цель для атаки, нужно прикинуть, какими силами ее можно атаковать. Итак, мы замыслиаем атаку за белых, какие у нас близкие резервы для нападения на пункт f7? Слон f1 за один ход выводится на рубеж атаки — поле c4. Конь g1 через f3 может быть переброшен на поле e5 или g5, то есть ему понадобится два хода для нападения на пункт f7. Наконец, ферзь может прицелиться на



пункт f7 с полей h5, f3, b3.

Итак, ферзь, конь и белопольный слон — вот основные силы для быстрой атаки пункта f7. Не случайно в этот список не попали ладьи. Не так-то просто включаются они в атаку пункта f7. Вы не раз в будущем убедитесь, что для того, чтобы нацелить ладью, как пушку, прямой наводкой на f7, надо немало потрудиться.

Вот несколько схем успешного удара по пункту f7.

136. 1. Ф:f7×

137. 1. С:f7+ Kpd7 2. Фе6×

Здесь падение пешки f7 дало ферзю возможность вторгнуться в лагерь черных.

138. 1. Ф:f7×

139. 1. К:f7.

В предыдущих примерах с пункта f7 удар наносился по королю. Здесь же конь атакует одновременно ферзя и ладью, делает вилку.

Как видите, успешная атака пункта f7 может быть осуществлена всего двумя фигурами. Поэтому его слабость чревата серьезной опасностью для короля, находящегося в центре.

Разберем партию, в которой белые, используя ошибку противника, успешно про-



вели молниеносную атаку пункта f7.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 d7—d6
3. d2—d4 Kb8—d7
4. Cf1—c4 Cf8—e7?

Опасаясь хода 5. Kg5, черные решили развить слона. Однако этот ход ошибочен.

5. d4:e5! d6:e5??
6. Фd1—d5 ...

140. Второе и решающее нападение на уязвимый пункт. Удовлетворительной защиты нет: на 6... Kh6 следует 7. С:h6, и белые выигрывают фигуру.

А теперь вернемся к 5-му ходу черных. Они могли сыграть 5... К:e5, но тогда белые продолжали 6. К:e5 de 7. Фh5, и, чтобы защитить пункт f7, черные должны расстаться с пешкой: 7... g6 8. Ф:e5.

Чаще всего, пока не размещено большинство фигур, король стараются спрятать за надежным пешечным заслоном, где-нибудь в стороне от главных событий, происходящих на доске. Для этого пользуются рокировкой.

Запомните: *рокировка облегчает защиту, но не гарантирует безопасность королю. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может подвергнуться нападению.*

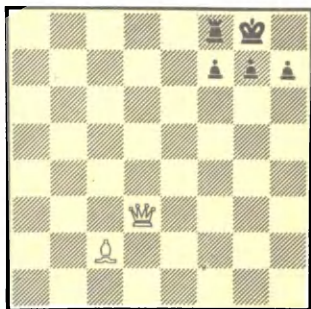


ШТУРМ КОРОЛЕВСКОГО ЗАМКА

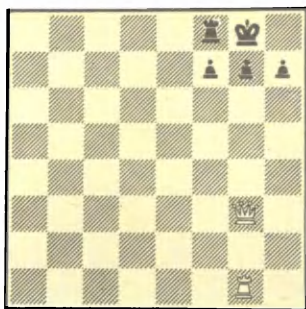
Позиция короля, рокировавшего в короткую сторону, обычна и нам хорошо знакома. Специальной статистики не проводили, но и на глазок можно утверждать, что в большинстве партий короли рокируют в короткую сторону.

Это не случайно, хотя совсем не потому, что королю лень уходить в длинную сторону. Просто убежище короля после короткой рокировки получается во многих случаях компактней, да и крепче. (Во многих случаях, но не всегда! Может быть и так, что спастись король сумеет только в открытом поле, а не за крепкими стенами своего замка. Это, конечно, редкое исключение, но для той единственной партии, которую вы играете, любое исключение может стать законом. Так уж устроены шахматы.)

Сейчас мы займемся разбором схем атаки, нацеленной на позицию рокировки. На диаграммах вы не увидите белого короля, не увидите каких-либо фигур, не принимающих участия в атаке. Это и есть схемы. Обозначены лишь фигуры, наносящие заключи-



141



142

тельный удар. Освоив механизм действия атакующих фигур, вы сумеете позднее без труда отличать их, как старых друзей, в толчее любой реально сложившейся позиции.

На следующих четырех схемах показано одновременное нападение двух фигур на единожды защищенный пункт королевского замка. Два удара против одного — это приводит к успеху!

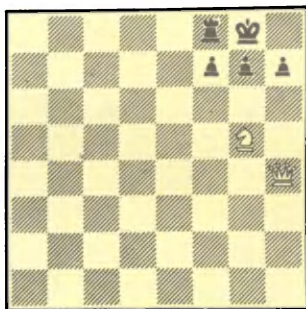
141. К победе ведет 1. $\Phi d3:h7 \times$. Нападение ферзя на пункт h7 можно осуществить как по диагонали (как на схеме), так и по вертикали, например с поля h3. Если ход черных, они без труда отражают угрозу путем 1... $g7-g6$ или 1... $f7-f5$, преграждая ферзю дорогу к заветному пункту h7. Если бы ферзь находился на h3, то от мата защищали ответы 1... $g7-g6$, 1... $h7-h6$ и 1... $f7-f5$.

При любом из этих ответов двойное нападение белых фигур на пункт h7 расстраивалось.

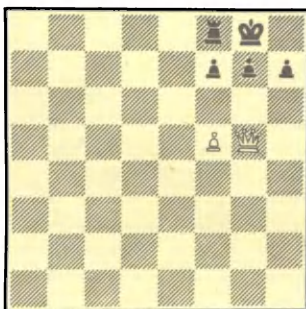
142. К мату ведет 1. $\Phi g3:g7$, а защититься можно ходом 1... $g7-g6$.

143. Матует 1. $\Phi h4:h7$, а отражает угрозу 1... $h7-h6$.

144. Диаграмма показывает совместную атаку ферзем



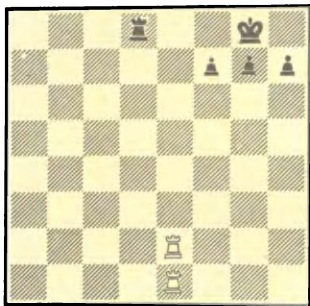
143



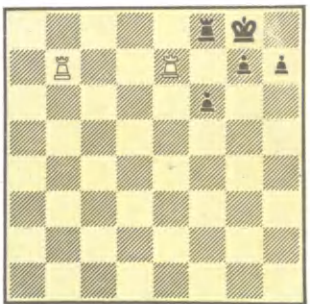
144

и пешкой. Белые играют 1. $f5-f6$. Пешка g7 атакована дважды; грозит 2. $\Phi g5:g7 \times$. Выбора нет: пешку-агрессора взять нельзя — сзади король. Хочешь не хочешь, приходится отвечать 1... $g7-g6$, открывая ворота. На это следует 2. $\Phi g5-h6!$, и крепость неожиданно превратилась в темницу для короля. Он ни-

145



146

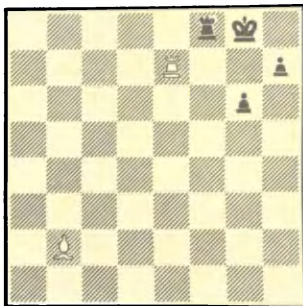


куда не может убежать и неизбежно получает мат на следующем ходу — 3. Фh6—g7×.

145. На диаграмме еще один случай успешного штурма королевского замка, но уже не лобовым ударом, а с фланга: 1. Ле2—e8+ Лd8:e8. Один нападающий пал, но за его гибель мстит другой — 2. Ле1:e8×. Снова крепость оказалась темницей — черные пешки отрезают отступление королю.

При своем ходе черным стоит только продвинуть любую пешку, и король станет дышать свободнее — мата по последней горизонтали уже не будет. Про такое движение пешки говорят — «открыть форточку».

Напрашивается мысль: а не лучше ли «открыть фор-



147

точку» заранее и навсегда предотвратить угрозу мата по последней горизонтали? Однако любое продвижение пешек ослабляет королевскую крепость.

146. Черные неудачно «открыли форточку» ходом f7—f6. Это позволяет белым ладьям осуществить матовую атаку с фланга.

1. Ле7:g7+ Kpg8—h8
2. Лg7:h7+ Kph8—g8
3. Лb7—g7×.

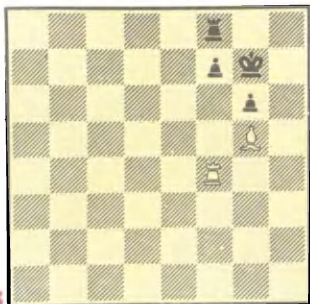
Ладьи, действуя в паре, могут стать колоссальной силой, особенно если они ворвались на *предпоследнюю* горизонталь, где расположены неприятельские пешки.

Вот еще примеры матовой атаки ослабленной королевской позиции. Атакуют ладья и слон.

147. Следует:

1. Ле7—g7+ Kpg8—h8
2. Лg7:g6+ Lf8—f6
3. Сb2:f6×.

Обратите внимание на способ, которым слон создал угрозу королю черных. Обычно, чтобы напасть, фигура делает ход, который позволяет взять на прицел нужное поле. Здесь же слон не двигался с места, но ограничивающая его движение по диагонали белая ладья ушла в сторону,



148

как бы открыла амбразуру. Такое нападение на короля называется *вскрытый шах*. Вскрытый шах — опасное оружие. Как видите, в нашем случае это не просто шах, а мат.

Снимите в позиции на диаграмме пешку h7, поставьте черные пешки по седьмой горизонтали от d7 до a7. Белая ладья может все их уничтожить при помощи вскрытых шахов. Проверим:

1. Ле7—g7+ Kpg8—h8
2. Лg7:d7 Kph8—g8
3. Лd7—g7+ Kpg8—h8
4. Лg7:c7+ Kph8—g8
5. Лc7—g7+ Kpg8—h8
6. Лg7:b7+ Kph8—g8
7. Лb7—g7+ Kpg8—h8
8. Лg7:a7+ Kph8—g8
9. Ла7—g7+ Kpg8—h8
10. Лg7:g6+.

148. Белые дают мат:

1. Сg5—f6+ Kpg7—g8

Если 1... Кph6, то 2. Лh4×.

2. Лf4—h4

и у черных нет защиты от

3. Лh4—h8×.

149. Пример *вскрытого двойного шаха* конем и слоном. Конь, открывая линию для удара слоном, сам одновременно нападает на короля:

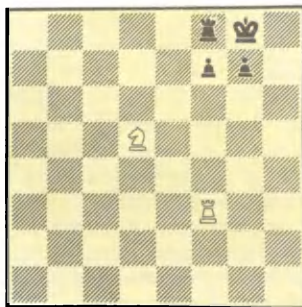
1. Ке5:g6++ Kph8—g8
2. Кg6—e7×.



149



150



151

Это один способ мата, попытайтесь найти второй.

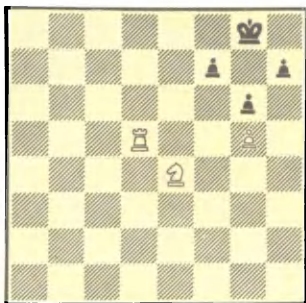
А вот заключительные атаки конем и ладьей.

150. Решение не сложно:

1. Кd4—c6+ Kpb8—a8
2. Лg7:a7×.

151. И здесь белые объявляют мат в два хода:

1. Кd5—e7+ Kpg8—h7
2. Лf3—h3×.



152. Эта позиция несколько сложнее. Ходом 1. Лd5—d8+ белые загоняют короля в клетку, затем ходом 2. Ке4—f6 запирают ее, и черным не избежать мата — 3. Лd8—g8.

Эту галерею финалов не мешает запомнить. Вы встретите их не раз и не два в своей практике, а также рассматривая партии мастеров. Они послужат вам надежными ориентирами, когда вы отправитесь в самостоятельное путешествие по стране шахмат.

Пусть на доске на самом деле фигур бывает много больше, чем в этих примерах. В том и заключается искусство, чтобы разглядеть среди них те, которые должны нанести решающий удар. А этому и помогут схемы, с которыми вы познакомились.

ДАРЫ ДАНАЙЦЕВ

153. Черные ферзь и слон нацелены на пункт g2, грозит мат. Однако ход белых. У них тоже «введен» матовый механизм, но свой же конь на e5 им мешает.

Белые могут, конечно, защититься от мата, отступив конем на f3. При этом они



создадут угрозу мата на g7. Но черные используют свое право хода и движением пешки 1... f7—f6 тоже обезопасят короля.

Возникает мысль: а нельзя ли так отскочить конем, чтобы у черных не осталось времени для защиты от мата?

Нужно поискать, как объявить шах конем. Ведь от него можно только либо бежать, либо уничтожить коня.

Проверим прежде 1. Ке5:f7+? Тогда 1... Лf8:f7 — конь уничтожен, а ладья попутно защитила поле g7. Это не подходит...

1. Ке5—g6+! ...
Теперь черные должны защищаться от шаха. Белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает — неизбежно следует 2. Фc3:g7×. От шаха защититься удалось, от мата — нет.

Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня? Они пожертвовали его. Но «бойтесь данайцев, дары приносящих». Уже на втором ходу выяснилось, что конь отдан не даром. Такого рода жертвы, нужные для достижения определенных выгод, в шахматах называются *комбинациями*. Ясно, что для по-



154

беды не жалко пожертвовать любую фигуру, даже ферзя.

154. Ферзь черных выполняет две задачи одновременно — защищает ладью и сторожит восьмую горизонталь. Если бы он с этой горизонтали ушел, то туда проник бы ферзь или ладья белых и объявил уже известный нам мат по последней горизонтали, ведь «форточка» для короля еще не открыта.

Ферзь пытается сидеть на двух стульях сразу, что к добру не приводит. Белые жертвуют ферзя — 1. Фg4:d7! Цель жертвы в отвлечении ферзя черных от защиты последнего ряда.

На 1... Фd8:d7 следует 2. Ла1—a8+, и черные могут лишь отсрочить мат на один ход.

Получается, что от немедленного мата черных спасает только бегство ферзя, а в его распоряжении лишь поля b8 и f8. Однако дело это невеселое. Ладья потеряна, а следующим ходом белая ладья может пойти на c1 или e1, и тут уж черным придется расстаться и с ферзем.

На следующей диаграмме — более сложный пример атаки, заканчивающейся жертвами.



155

155. От мата на h7 черных защищает только конь f6, поэтому белые играют 1. Ke5—g4, пытаясь отвлечь коня. Как защититься черным? Взять коня нельзя, отступить своим конем — тоже. Может показаться, что достаточно хорош ход 1... h7—h6, освобождающий коня от защиты пункта h7. Однако это только кажется: у белых есть ответ 2. Kg4:h6+, разрушающий королевский замок. После 2... g7:h6 3. Фh4:h6+ король оказывается лицом к лицу с ферзем и ладьей противника и не может убежать. Он получает мат: 4. Фh6—h8X.

А что, если попытаться скрыться королем, отдав пешку h7?

1. ... Lf8—e8
2. Kg4:f6+ Ce7:f6
3. Фh4:h7+ Kpg8—f8
Мгновение — и король ускользнет от преследователей, но, увы, удар судьбы — 4. Сb2—a3+! Приходится защититься от шаха и закрыть выход королю — 4... Ле8—e7. А теперь, конечно, 5. Фh7—h8X.

156. В этом положении белые проводят решающую атаку с жертвой слона.

1. Cd3:h7+ Kpg8:h7

156



2. $\Phi e5-h5+$...
 Этот ход последовал бы и на 1... Kph8.
 2. ... Kph7—g8
 3. Kf3—g5 ...

Возник механизм атаки, знакомый нам по диаграмме 143; единственная возможность избежать хода 4. $\Phi h7$ с матом — это отойти ладьей, чтобы дать королю убежать.

При этом пункт f7 лишается одной защиты. Его теперь защищает только король, а атакуют ферзь и конь. Конечно, это черным добра не сулит, но выбора нет.

3. ... Lf8—e8
 4. $\Phi h5:f7+$...

Прямолинейная игра — 4. $\Phi h7+$ Kpf8 5. $\Phi h8+$ Kpe7 6. $\Phi:g7$ не вела к цели, так как ходом 6... Lf8 черные защищали пункт f7. Поэтому пешку f7 надо уничтожить.

4. ... Kpg8—h8
 5. $\Phi f7-h5+$ Kph8—g8
 6. $\Phi h5-h7+$ Kpg8—f8
 7. $\Phi h7-h8+$ Kpf8—e7
 8. $\Phi h8:g7 \times$.

В ходе атаки белые, отдав слона, уничтожили три пешки, то есть восстановили материальное равенство. Конечно, в разобранном примере главное не это, главное, что король был оголен и заматован. Бывает, однако, немало



157

комбинаций, подобных этой, когда королю удавалось скрыться от мата, но дорогой ценой.

157. Эта позиция взята из партии мастеров. На первый взгляд белые, имея лишнюю пешку, стоят отлично. Они напали на ладью и намерены продвинуть пешку «f» дальше.

Обратите внимание на характерную деталь: ладья f1 выполняет две важные функции — защищает первую горизонталь от удара черной ладьи и не дает ферзю объявить шах на f3. Поняв, что ладья перегружена обязанностями, мы легко найдем маленькую, но изящную комбинацию.

1. ... $\Phi h5-f3+$
 2. Lf1:f3 Lb8—b1+
 3. Lf3—f1 Lb1:f1 $\times$

158. Если посчитать пешки, дела белых покажутся безрадостными. Но их выручает скрытая возможность атаки.

1. $\Phi f4-h6$ Lf8—g8
 2. $\Phi h6:h7+!!$ Kph8:h7
 3. Lf2—h2 .

Защищаясь от мата, черные были вынуждены стеснить своего короля. Это и создало мотив для комбинации с жертвой ферзя.

158



159



159. Трудно представить себе более отчаянное положение, чем у белых в этой позиции. Впору сдаваться. Но не спешите, давайте поищем спасение. Вспомните, что мы говорили о главных действующих лицах комбинации. Ладьи белых расположены замечательно. Стой король черных, например, на g8, ладьи объявили бы ему известным нам способом мат.

А ведь этого можно достичь. Догадываетесь, как?

1. Фc2—h7+!! Kph8:h7

2. Ле7:g7+ Kph7—h8

И дальше как по-писаному:

3. Лg7—h7+ Kph8—g8

4. Лb7—g7×.

160. У белых под ударом ферзь и ладья. Бросающаяся в глаза возможность объявить вскрытый шах — для них спасение. Однако ход 1. Ле6+ ничего не дает из-за 1... Kpg8 2. Л:e8+ Л:e8. Снова под ударом ферзь и ладья — потери неизбежны. И продолжение 2. Ch6 Ф:a1+ 3. Kph2 Фh1+ 4. Kpg3 Фg2+ и 5... fe белых не может обродовать.

В разобранном нами варианте не действовал белый слон, а, между прочим, он может нанести страшный удар.

5—1713



160



161

1. Лf6—g6+! Ле8:e5

2. Cg5—f6×.

Просто и убедительно.

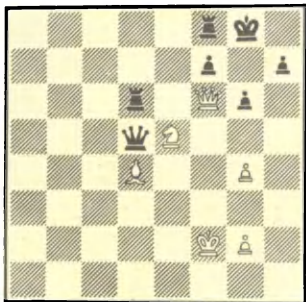
161. Спасти белых может только комбинация. Поищем ее.

1. Ch4—f6+ Kpg7—g8

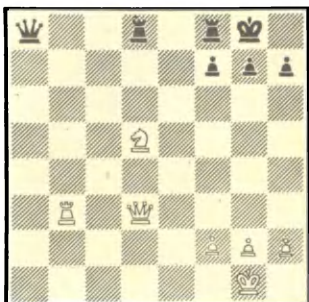
Теперь ходом 2. Фh6 белые создают, казалось бы, неотразимую угрозу мата на g7,

65

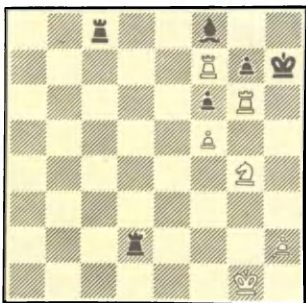
162



164



163



однако черные сами могут объявить мат на g2. Необходимо выиграть время, нужен только один ход (темп, как говорят шахматисты).

2. Фh3:h7+!

Вот он!

2. ... Kpg8:h7

3. Ле3—h3+ Kph7—g8

4. Лh3—h8×.

В этом примере решающую роль исполнила ладья.

162. Что предпринять белым?

1. Фf6—h8+!! ...

Невероятно! У белых и так почти ничего нет за душой, а они с рыцарской щедростью отдают последнее.

1. ... Kpg8:h8

2. Ке5:g6++ ...

У черных разбегаются глаза: хочется взять ферзем слона с шахом, а ладьей — коня, но

закон строг — одним ходом можно взять только одну фигуру, а обе фигуры объявили шах. Приходится защищаться от шаха...

2. ... Kph8—g8
и получить мат

3. Kg6—e7×.

А годился ли ход 2. К:f7+, как будто тоже ведущий к мату? Проверьте это сами.

163. Белые, не останавливаясь перед жертвами, успешно взламывают кажущееся надежным прикрытие черного короля.

1. Kg4:f6+ Kph7—h8

2. Лg6—h6+ g7:h6

3. Лf7—h7×.

Финал, знакомый нам по диаграмме 150.

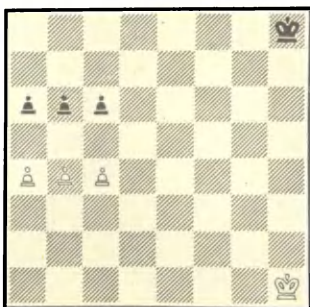
164. Еще один мотив для комбинации. Его мы видели на диаграмме 151. Теперь поищите его здесь...

1. Kd5—e7+ Kpg8—h8

2. Фd3:h7+ Kph8:h7

3. Лb3—h3×.

Когда знаешь эту комбинацию, она кажется простой, но если противник не ждет ее, она производит впечатление разорвавшейся бомбы. Комбинация действительно очень красива. Тут как бы диаметрально изменяется ценность белых фигур. Казалось бы, надо пожертвовать



фигуру послабее, а мат дать могучим ферзем. Но здесь все наоборот.

165. Главные вершители судьбы вражеского короля — белые ладья и конь. Но прежде всего нужны подготовительные ходы.

1. Лс8—g8+!! Кpg7:g8

2. Kg4:f6++ ...

Куда бежать королю от двойного шаха? Направо пойдешь — мат получишь:

2. ... Кpg8—h8

3. Лg3—g8×

Налево пойдешь — то же самое. Страшное оружие — двойной шах — и здесь разит без промаха.

Вернемся к начальному положению. Отказ взять ладью 1... Kph7 тоже вел к мату — 2. К:f6+! Л:f6 3. Л3g7×

Мы видели двенадцать матовых финалов. Это важные позиции, но, конечно, они не исчерпывают все содержание комбинации. Это лишь необходимый минимум.

ОРУЖИЕ НА ВСЕ СЛУЧАИ

Вы, наверное, обратили внимание на то, что, ведя матовую атаку, белые, как правило, жертвовали ферзя.

Жертва ферзя — это всегда красиво, но на жертвенный алтарь чаще все-таки приносятся менее ценные фигуры, а иногда удается достичь цели «бескровным» путем.

В игре матовые комбинации встречаются не так уж часто. Чаще цель комбинации скромнее — выигрыш фигуры, пешки или достижение позиционного перевеса. Иногда при помощи комбинации ищут спасения. У комбинации могут быть самые различные цели.

Вот классический пример комбинации, цель которой — проведение пешки в ферзи.

166. Пешки стоят друг против друга, преграждая дорогу. Ну как прорваться? Оказывается, можно!

1. b4—b5 a6:b5

2. c4—c5! b5:a4

Не лучше и 2... bc из-за 3. a5 и т. д.

3. c5:b6 a4—a3

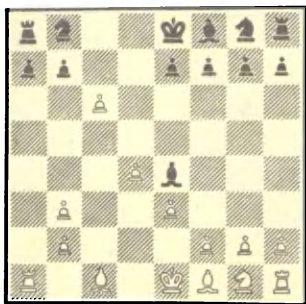
4. b6—b7 a3—a2

5. b7—b8Ф+

и белые выигрывают.

Возвратимся к исходному положению. Ничего не меняло 1... c6:b5 из-за 2. a4—a5! с похожими вариантами. Проверьте их сами.

А теперь разберите маленькую партию, где комби-



нацию на тему превращения пешки в ферзя белым удалось осуществить в самом начале игры.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | c7—c6 |
| 3. e2—e3 | Cc8—f5 |
| 4. Фd1—b3 | Фd8—b6 |
| 5. c4:d5 | Фb6:b3 |
| 6. a2:b3 | Cf5:b1? |

Черным не нравилось, что после 6... cd 7. Кс3 Кf6 белые могут сделать выпад конем — 8. Kb5, и они решили коня ликвидировать. Однако их подстерегала неожиданность.

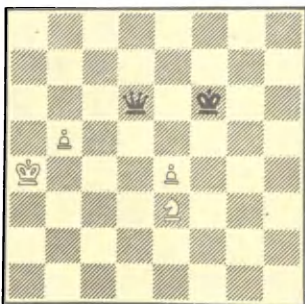
- | | |
|----------|--------|
| 7. d5:c6 | Cb1—e4 |
|----------|--------|

167. Таким образом черные надеялись сохранить материальный перевес, но они не предвидели блестящей комбинации белых.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Ла1:a7!! | Ла8:a7 |
| 9. c6—c7. | |

Фантастическая позиция! С начала игры прошло всего девять ходов, а белая пешка уже на пороге превращения в ферзя, и остановить ее невозможно. Невозможно потому, что черная ладья была своевременно отвлечена с восьмой горизонтали.

Положение пешки на седьмой горизонтали, нападающей на коня, следует крепко запомнить. Это дает



ей выбор между двумя полями превращения. Неприятельский конь как бы помогает пешке стать вдвое сильнее.

168. У черных очень большой материальный перевес — ферзь против коня. Они предвкушают победу. Осталось лишь разделаться с остатками армии противника, а там и мат не за горами. Но ход-то белых, и они располагают возможностью провести комбинацию, полностью меняющую картину на доске.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. e4—e5+! | Фd6:e5 |
| 2. Ke3—g4+. | |

Вилка, ферзь гибнет, и белые выигрывают. Если бы на e5 взял король, то после 2. Кс4+ вилка была бы с другой стороны. Цель этой комбинации — выигрыш ферзя, а достигнута она при помощи вилки.

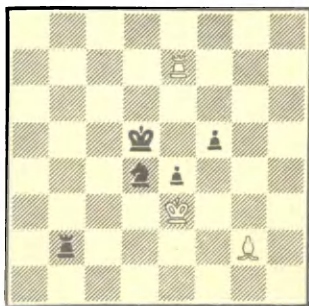
Разобранная комбинация — двухходовая. Любопытно, что первый ее ход — пешечная вилка, а второй — тоже вилка, только коневая.

Рассмотрим комбинацию, цель которой — спасение при помощи пата.

169. У черных две лишние пешки, и кажется, дела белых плохи. Однако...

- | | |
|--------------|-------|
| 1. Cg2:e4+!! | f5:e4 |
| 2. Ле7—e5+ | ... |

169



Взятие ладьи ведет к пату. Черным пришлось сыграть 2... Kpd5—d6, и ответом 3. Ле5:e4 белые уничтожили последнюю пешку. Ничья.

170. Белых также выручает комбинация.

1. Лg3:g7+ Kpg8—h8!
Если бы черные приняли жертву, то после 2. Фg5+ Kph8 3. Фf6+ Kpg8 4. Фg5+ вечный шах был неизбежен.

2. Фc1—h6 Фс6—e4
Черные возлагали все надежды на этот ход — ферзь напал на коня e1 с угрозой мата и защитил пункт h7. Но белые рассчитали дальше.

3. Лg7:h7+! Фе4:h7
4. Фh6:f8+ Фh7—g8
5. Фf8—h6+
с вечным шахом.

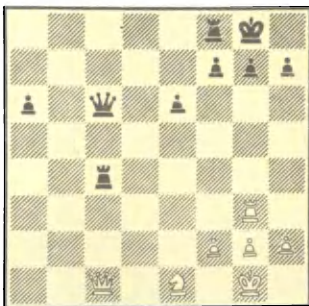
Комбинация в шахматах — универсальное оружие. Комбинации возможны и в атаке, и в обороне. Нужно только уметь их находить.

Познакомьтесь еще с одной, старинной, комбинацией.

171. Ход белых. На первый взгляд их положение безнадежно, а они выигрывают.

1. Фa1—a2+ Kpg8—h8
2. Ke5—f7+ Kph8—g8
Коня взять нельзя: на это ходом 3. Фа8 дается мат по последней горизонтали.

170



171

3. Kf7—h6++ Kpg8—h8
Черные уже согласны на ничью, но у белых совсем другие замыслы.

4. Фа2—g8++ Лf8:g8
5. Kh6—f7X.

Картинная позиция, не правда ли? Черный король как бы погиб от удушья. Этот мат так и называется — «спертый мат»

Комбинация на тему такого мата известна уже давно и встречалась на практике множество раз. Несомненно, она встретится и у вас.

В заключение еще один типичный комбинационный прием.

172. Ход белых. Они легко могут объявить вечный шах. Вопрос в том, нельзя ли в этой позиции достичь большего?



1. Cc2:h7+ Kpg8—h8

2. Ch7—g6+ ...

Наш старый знакомый — вскрытый шах. Здесь он используется для атаки пункта f7 с темпом.

2. ... Kph8—g8

3. Фh6—h7+ ...

Теперь пункт f7 атакован дважды.

3. ... Kpg8—f8

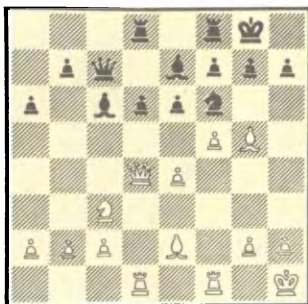
4. Фh7:f7X.

Назовем этот прием «перенос огня». Запомните его.

Комбинаций в шахматах великое множество. Пытаться их запомнить — задача непосильная и для самых совершенных электронно-вычислительных машин. Но это и не нужно. Для того чтобы стать сильным шахматистом, необходимо научиться чувствовать комбинационную ситуацию, уметь находить в толпе статистов фигуры, которым предстоит сыграть главную роль.

КАК РОЖДАЮТСЯ МОЛНИИ

На шахматной «бирже» существуют определенные соотношения между стоимостями фигур. Ферзь, например, расценивается значительно доро-



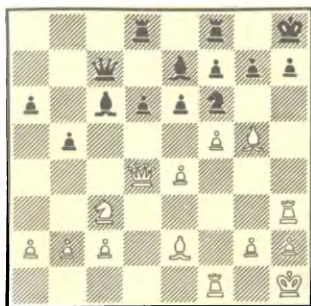
же ладьи, ладья считается ценнее, чем поодиночке слон или конь, а те, в свою очередь, стоят намного дороже пешки. Эти азбучные истины знает каждый шахматист. И мы тоже их «проходили».

Однако эти соотношения не являются чем-то неизменным. Иногда на доске возникают удивительные ситуации, когда в одно мгновение все наши привычные представления рушатся, наступает внезапная и резкая переоценка ценностей.

Как смерч комбинация проносится по доске, вовлекая фигуры и пешки в круговорот событий, а затем сбрасывая их с доски. Если комбинация завершается матом, то на этом, естественно, все кончается. Но, как мы уже знаем, у комбинации могут быть и другие цели. Тогда игра продолжается, а на доске снова устанавливается нормальное, привычное соотношение ценностей фигур.

И сразу возникает вопрос: как предугадать рождение комбинации, как подготовить комбинационную ситуацию?

173. Эта позиция возникла в партии **Авербах — Фришгейн**, игранной в чемпиона-



174

те Прибалтики в 1946 году.

1. Лd1—d3 ...

Белые намерены перебросить ладью на g3 или h3, чтобы атаковать неприятельского короля. Черным следовало активно препятствовать этому замыслу. Ход 1... e5, атакующий ферзя, заставляющий его уйти на e3 и перекрыть третью линию, отвечал этой цели.

1. ... b7—b5

Черные пытаются, в свою очередь, атаковать на ферзевом фланге.

2. Лd3—g3 ...

Белые создали угрозу 3. С:f6 С:f6 4. Ф:f6, так как пешка g7 прикрывает короля и не может взять на f6.

2. ... Кpg8—h8

Защищаясь от угрозы.

3. Лg3—h3! ...

Белые нащупали новый объект атаки — пункт h7. Так как защищающий его конь f6 атакован слоном g5, то белым достаточно напасть на пункт h7 второй раз. Стоит черным сделать какой-нибудь нейтральный ход, как последует небольшая комбинация с жертвой пешки — 4. e5 de 5. Фh4, и белые выигрывают.

174. Последовало:

3. ... Фс7—b7

Черные парируют угрозу

двойным нападением слона и ферзя на пункт g2. Теперь на 4. e5 последует 4... С:g2+ 5. Кpg1 С:h3.

Позиция сильно обострилась, и в воздухе витают комбинации. Белые включают в атаку вторую ладью.

4. Лf1—f4! ...

Белые сами «лезут на вилку», ведь черные могут сыграть 4... e5. Однако на это белые ответят комбинацией 5. Лfh4!, и на 5...: ed последует 6. С:f6, после чего, как вы можете убедиться сами, атака пункта h7 ведет к неизбежному мату.

Что делать черным, как помешать переводу второй ладьи на линию «h»?

Несколько висячее, разбросанное положение белых фигур натолкнуло черных на контркомбинацию.

4. ... Кf6:e4.

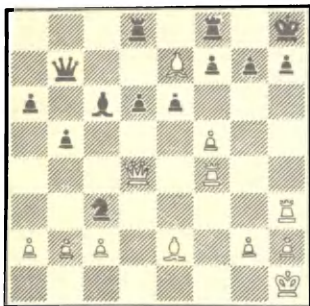
Это неожиданное продолжение ставит белых перед необходимостью решать трудные задачи. На 5. К:e4 черные намерены ответить 5... С:e4, атакуя пункт g2 и выигрывая темп: на 6. С:e7 следует 6... С:g2+ 7. Кpg1 С:h3, и черные ликвидируют опасную ладью, грозя матом на g2.

Если же 5. С:e7, то черные рассчитывали на 5... К:c3, чтобы после 6... С:g2+ 7. Кpg1 ходом 7... К:e2+ выиграть ферзя. И все-таки белые пошли навстречу замыслам противника.

5. Сg5:e7 Ке4:c3

175. В своих предварительных расчетах белые дошли до этой позиции и увидели в ней красивую возможность немедленно закончить игру.

Взгляните на доску внимательно. Короля черных



прикрывают только пешки, а атаковать его могут четыре фигуры белых (ферзь, две ладьи и слон). Задача состоит в том, чтобы суметь взорвать королевский замок, так как одному королю никак не справиться с превосходящими силами противника. Для такой цели не жалко пойти на любые жертвы.

Постарайтесь сами найти заключительную комбинацию. Нашли?

6. $\Phi d4:g7+$ Kph8:g7
 7. $Lf4-g4+$ Kpg7-h8
 8. $Ce7-f6 \times$.

Возможно, что эта партия показалась вам очень сложной. Так оно и есть. Но не надо опускать руки, если не все варианты понятны. Для первого знакомства со сложной игрой достаточно общего представления о главных пружинах борьбы. А потом посмотрите партию еще раз. И в шахматах повторение — мать учения!

176. А эта позиция возникла в партии **Авербах — Зита**, игранной в 1950 году на международном турнире в Щавно-Здруе.

Положение исключительно острое. Король черных открыт, но не видно, как на него напасть: его защищают и



ферзь и ладья. Король белых пока в относительной безопасности, но у черных сильные пешки в центре, которые только и ждут сигнала двинуться вперед.

Значит, вопрос в том, кто быстрее создаст реальные угрозы.

1. $\Phi f2-f5$ d4-d3

Как продолжать белым? Взятие дерзкой пешки открывает короля. А пешки черных грозят наступлением...

В подобных ситуациях нужно очень внимательно следить за малейшими изменениями в позиции, так как возможны самые неожиданные комбинации.

Белые попросту пренебрегли угрозой черных и включили в атаку ладью.

2. $Lf1-f4$ d3-d2+

3. $Kpc1-d1$ e4-e3

177. Белый король в смертельной опасности: грозит $e3-e2+$, и от этого хода защиты нет. Например, на 4. $Le4$ следует 4... $e2+$ 5. $L:e2 \Phi:e2+$! 6. $Kp:e2 d1\Phi+$, и черные выигрывают.

А на ход 4. $Lg4+$ черные заготовили эффектный ответ 4... $Lg6$, и если 5. $L:g6+$ hg 6. $\Phi:g6+$, то 6... $Kp:f8$, оставаясь с лишней ладьей.



Почему же белые пошли на такое невыгодное продолжение? Потому что они разглядели опровержение комбинации черных!

4. Лf4—g4+ Лb6—g6

5. h5—h6+! ...

Этот ход в корне меняет ситуацию. У черных — единственный ответ.

5. ... Кpg7:h6

6. Лg4:g6+ h7:g6

7. Фf5—h3+!

Все стало ясно. Как после 7... Кpg5 8. Фh4×; так и в случае 7... Кpg7 8. Фh8× итог один — черные получают мат.

Как видите, комбинация в партиях мастеров обычно возникает в результате столкновения замыслов. Оба соперника издали идут на одну и ту же позицию, но один из них умеет заглянуть дальше и видит опровержение замысла партнера.

Комбинационные ситуации требуют большой глубины проникновения в позицию, острого комбинационного зрения, умения находить не только простые ходы, но и очень трудные, вроде вот этого хода пешкой.

Искусству комбинировать шахматист учится постоянно — когда играет сам, когда

анализирует свои партии или разбирает партии, опубликованные в шахматной печати.

СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

В каждой из следующих 30 позиций таится комбинация. Вам предстоит ее найти. Все эти примеры интересны и занимательны. Решая их или разбирая решение, вы получите большое удовольствие.

Несколько слов перед тем, как вы начнете выполнять задание. *Сначала, составив позицию на доске, старайтесь найти решение в уме, не передвигая фигур. Если это покажется вам трудным, можете передвигать фигуры. И только в крайнем случае посмотрите в решение.*

Если разбор комбинаций представит трудности — не следует падать духом. Разберите решения, затем сделайте перерыв и проверьте — запомнили ли вы пути к победе.



178

Мат в два хода.

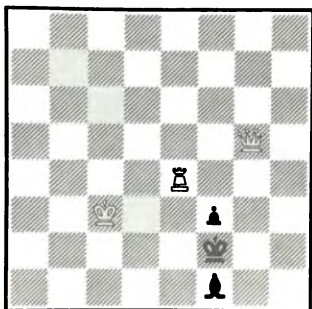
Слон не может уйти из-за мата, но как воспрепятствовать ходу 1 ... h6? Вы догадались?



179

Мат в три хода.

Не будь слона, белые давали мат в два хода путем 1. Krb6. Выходит, что слон лишний и только мешаёт?



180

Мат в два хода.

Это «твердый орешек». Придется поломать голову. Важно найти первый ход



181

Мат в два хода.

Король черных в матовом кольце, но пока защита есть — на 1. Лh8+ ответ 1... Ch7, а на 1. Лh4+ ответ 1... Лh5. А нельзя ли эту систему защиты разрушить?



182

Мат в два хода.

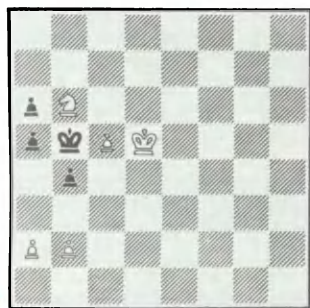
Задача белых — включить ферзя в атаку. Подумайте, как это сделать?



183

Мат в три хода.

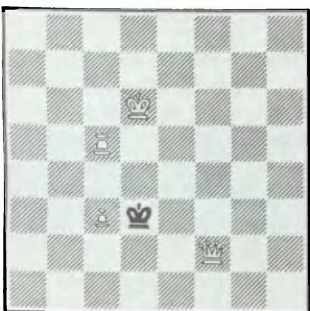
Мат в четыре хода дать не трудно, но задание — на ход короле



184

Мат в три хода.

Если вы найдете первый ход, то остальное будет много проще



185

Мат в три хода.

А это — самая трудная из

предложенных задач. Не смущайтесь, если вы ее не решите. Чтобы вам помочь, скажем, что не всегда к победе ведет движение вперед. Иногда возможны и другие пути



186

В этом положении черные получают форсированный мат. Во сколько ходов?



187

Белые выигрывают.

Казалось бы, король черных надежно прикрыт пешками. Но видимость бывает обманчивой



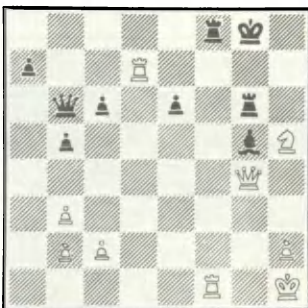
188

Белые только что сыграли 1. Лс1—с7, не считая для себя опасным 1... Ле5—е1+. А как считаете вы?



189

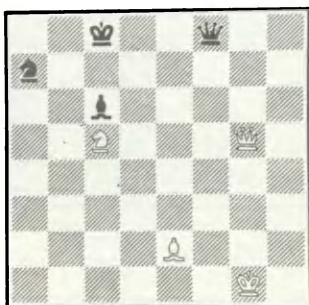
Мат в два хода. Задание кажется неожиданным. Не правда ли?



190

Ладья g6 защищает и поле g7 от смертельного шаха ладьей,

и пешку е6 от удара ферзя. Не перегружена ли ладья своими обязанностями?



191

После 1. Са6+ Крb8 2. Фg3+ Кра8 король загоняется в угол. А нельзя ли использовать его стесненное положение? Вы помните «спертый мат»?



192

Черные только что сыграли 1... Cd7—g4, защищаясь от шаха и атакая второй раз на коня d4. Однако у белых нашлось решительное противодействие замыслу противника



193

Король черных вышел в центр доски, и белые немедленно с ним расправляются



194

Король черных в опасности, но пока не видно, как использовать это, — слон контролирует поле f3, а ладья — пешку g2... Ваша задача — найти возможность отвлечь фигуры черных от исполнения своих обязанностей



195

Черные все надежды возлагают на коня d4, который нападает на ферзя и одновременно защищает поля b6 и e6. Не слишком ли это много для одного коня?



196

Черные угрожают матом в три хода. Однако ход белых, и они первыми дают мат королю противника



197

Эта позиция — хороший пример форсированной комбинации. Белые дают мат



198

Ход черных.

Белые рассчитывали только на 1... К:d4 2. Ф:d4 Л:f3 3. Ф:d5 и 4. С:f3. Но случилось совсем иначе



199

Ход черных. Белым казалось, что пешка противника надежно прикрывает их короля. Но именно эта пешка нанесла решающий удар



200

Ход черных. Белые считали,

что могут не бояться жертвы ладьи — 1... Л:h3 + 2. gh Cf3 + 3. Кph2, и связанный слон противника не может нанести решающий удар. Однако черные сумели опровергнуть этот замысел



201

Белым удастся провести эффектную комбинацию, финалом которой является уже знакомый нам прием «переноса огня»



202

Могут ли белые взять пешку с4, понадеявшись на то, что пешка b5 связана?



203

А здесь белые взяли пешку с4 даже не раздумывая, что оказалось решающей ошибкой. Попробуйте доказать это



204

Ход черных. Они решили упрощать игру и сыграли 1... Сс5. К чему это привело?



205

Черные считали, что их король защищен вполне надеж-

но, но белым удалось сразу же доказать обратное



206

Здесь последовало 1... Фd8 2. Фf6!, и черные сдались. Подумайте, не могли ли они сыграть сильнее?



207

Могут ли белые сыграть 1. Л:е6 или это слишком опасно?

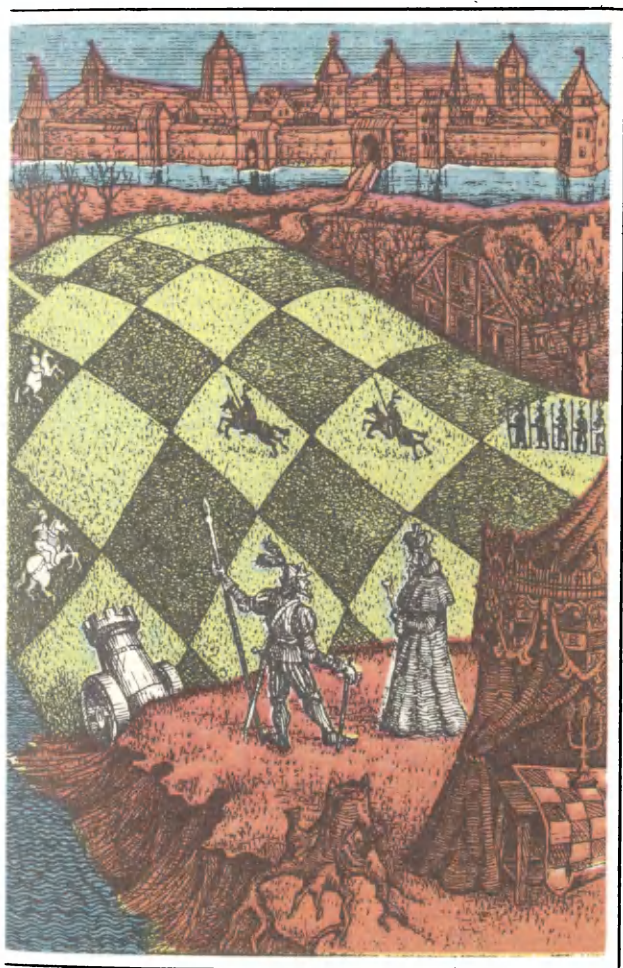
Глава четвертая

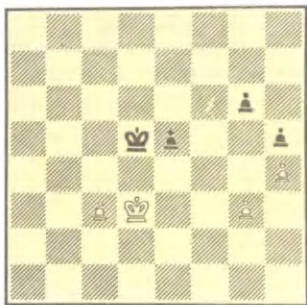
АЗБУКА ПОЛКОВОДЦА



*В смятении и тот, и этот строй,
И разгорается все жарче бой.
Ладьи все время сыплют стрелы с башен,
Удар слонов безжалостен и страшен.*

Я. Кохановский. «Шахматы»





«Пешки — душа шахмат». Так поэтично определил роль пешек знаменитый французский шахматист XVIII века Андре Филидор. В самом деле, обязанности рядовых бойцов шахматной армии велики и разнообразны. В начале и середине партии они прикрывают короля и другие фигуры. В наступлении пешки теснят вражеские фигуры и захватывают территорию, а при штурме таранят неприятельскую позицию.

ДУША ШАХМАТ

Особенно возрастает роль пешек в окончании (эндшпи́ле). Если в середине игры (ми́тельшпи́ле) и в начале партии (дебю́те) стремятся к достижению материального перевеса, к матовой атаке, то в эндшпи́ле главной задачей становится проведение пешек в ферзи. В эндшпи́ле трудно объявить мат, это случается редко; естественный путь к победе — получить материальный перевес, превратив слабую единицу в сильнейшую. Превращение пешки в ферзя — лейтмотив эндшпи́ля.

Из сказанного ясно, что незаметные на первый взгляд

особенности пешечного расположения могут оказать огромное влияние на исход борьбы. А ведь во время игры пешки не стоят на месте: какие-то движутся вперед, какие-то остаются позади, некоторые гибнут... Возникают самые различные пешечные конфигурации.

Хотя все пешки выглядят одинаково, ценность их различна.

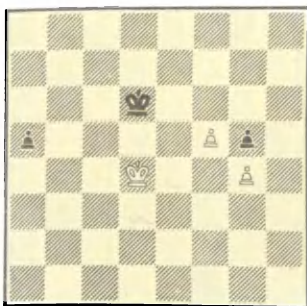
Разберем особенности пешечного расположения на примерах из *пешечных окончаний* (то есть таких, где на доске присутствуют только короли и пешки).

208. Пешки на правом фланге расположены симметрично. У обеих сторон по *проходной пешке*. Так называют пешки, впереди которых нет пешек противника.

Иметь проходную пешку выгодно, особенно в эндшпи́ле. Однако и проходные пешки неодинаковы по ценности. В позиции на диаграмме пешка c3 — *отдаленная проходная*. Так обычно называют пешку, наиболее удаленную от основной пешечной массы. Пешка c3 значительно опаснее, чем пешка e5. Почему? Потому, что черный король, когда возьмет пешку «с», окажется удаленным от остальных пешек, а белый, когда возьмет пешку «е», наоборот, приблизится к основной массе пешек. Значит, план ясен: черного короля заставить идти к пешке «с», своего направить к пешке «е».

1. c3—c4+ Kpd5—c5
2. Kpd3—e4 Kpc5:c4
Избежать размена пешек черные не могут. Если 2...

209



Крd6, то 3. c5+ Кре6 4. c6, и король все равно вынужден вернуться к белой пешке.

3. Кр4:e5 Крc4—d3

4. Крe5—f6 Крd3—e3

5. Крf5:g6 Крe3—f3

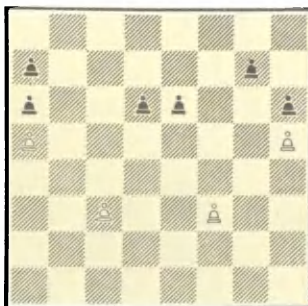
6. Крg6:h5 Крf3:g3

7. Крh5—g5.

И пешка белых проходит в ферзи.

209. Проходная пешка f5 защищена пешкой g4. Такую пешку называют *защищенной проходной*. Защищенная проходная — большая сила. Белый король не должен беспокоиться о ее защите. Он может спокойно отправиться к пешке a5 и уничтожить ее. А черный король не может поддержать свою проходную, так как должен караулить пешку f5, не давая ей возможности пройти в ферзи.

210. Познакомьтесь с особенностями пешечного расположения. Пешка a7 и a6 *сдвоенные*. Так называют пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали. Их сдерживает белая пешка a5. Сдвоение пешек, как правило, недостаток позиции. На правом фланге одна белая пешка h5 также сдерживает две пешки противника. Это ей удастся потому, что пешка g7 *отсталая* (термин в рас-



210

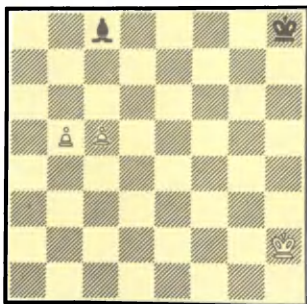
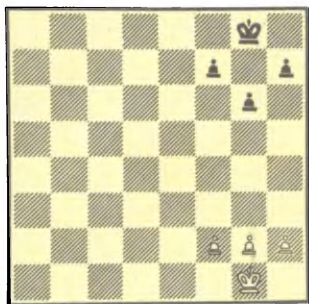
шифровке не нуждается). Черные пешки e6 и d6 — *связанные*. Они могут помогать друг другу. Каждая из четырех белых пешек — *изолированная*. Изолированными их называют потому, что у них нет пешек-соседей.

Посылая пехотинцев в наступление, помните о достоинствах и недостатках пешечного расположения. Стремитесь получить проходную пешку, но не давайте такой возможности противнику. Избегайте ослабления своей пешечной цепи, образования в ней изолированных или отсталых пешек.

Разумеется, все зависит от обстановки. В разгар сражения нередко приходится мириться с образованием пешечных слабостей. Часто пешки становятся слабыми не сами по себе, а потому, что они не препятствуют проникновению в свой лагерь неприятельских фигур.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ КВАДРАТЫ

211. На диаграмме — позиции рокировок. Белые пешки стоят сомкнутым строем, они держат под обстрелом поля по третьей горизонтали от e3 до



h3. Здесь неприятельским фигурам негде «пристроиться».

Взгляните теперь на черные пешки. Разница, казалось бы, невелика, но поля f6 и h6 уже не защищены пешками. Сюда может ворваться конь, проникнуть пешка, кроме того, открылась диагональ a1—h8. Если белые сумеют расположить на ней слона, а впереди него ферзя, то возникнет угроза мата. Конечно, все зависит от конкретных условий, однако несомненно, что любое продвижение пешек может оказать ослабление и повлечь за собой большие неприятности.

В предыдущей главе, разбирая матовые финалы, мы не раз видели, что именно ослабление пешечной конфигурации было причиной успешного вторжения фигур противника в расположение короля. Поля между пешками, на которые могут проникнуть неприятельские фигуры, первый чемпион мира Вильгельм Стейниц образно назвал «дырами». При движении пешек образование дыр неизбежно, но не всегда дыра становится слабостью.

212. У белых две связанные проходные пешки, с ко-

торыми борется слон. Как двигать пешки? Кому идти первым — пехотинцу «с» или «b»?

Если 1. с6, образуется дыра на b6, а если 1. b6, то дыра на с6. Разницы нет? Разница гигантская!

1. b5—b6 Cc8—b7

Белые пешки сели на мель, они не способны двинуться дальше без помощи короля. Может последовать:

2. Kph2—g3 Kph8—g7

3. Kpg3—f4 Kpg7—f6

У черных тоже есть король, и он спешит на помощь слону.

4. Kpf4—e3 Kpf6—e5

И черные ликвидируют пешки противника.

Неудачное продвижение пешки привело к образованию дыры, которая стала слабостью.

Теперь рассмотрим другой вариант.

1. c5—c6! ...

На мгновение образовалась дыра на b6, но у черных нет возможности это использовать.

1. ... Cc8—e6

2. b5—b6 Ce6—d5

Ловушка!

3. b6—b7!

Упускал победу ход 3. c7, потому что слон без промед-



ления занял бы поле b7, и пешки опять оказались бы на мели. Теперь же черные проигрывают.

Слабое поле — большой минус позиции: проникнув на это поле и укрепившись там, неприятельская фигура стесняет ваши действия, дезорганизует оборону, мешает маневрировать.

Вот характерный пример.

213. Эта позиция случилась в партии Смыслов — Рудаковский, игранный в Москве в 1945 году.

В лагере черных слаб пункт d5, на нем прочно утвердился неприятельский конь, и его оттуда никак не выкурить. При поддержке коня белые разворачивают наступление на позицию черного короля.

1. Лf1—f3 Kpg8—h8

2. f5—f6! ...

Белые разрушают прикрытие короля.

2. ... g7:f6

3. Фe1—h4 ...

Грозит смертельное 4. Лh3.

3. ... Ле8—g8

4. Kd5:f6 Lg8—g7

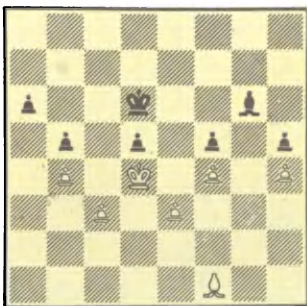
5. Лf3—g3! ...

Угроза — 6. Ф:h7+ Л:h7

7. Лg8×!

5. ... Cd8:f6

6. Фh4:f6 Lc8—g8



7. La1—d1.

И потери для черных неизбежны. Они в отчаянии сыграли 7... d6—d5 и после 8. Lg3:g7 сдались.

214. Какова судьба изолированных пешек? Взгляните на диаграмму. Черные пешки d5, f5 и h5 изолированы. На соседних с ними вертикалях нет своих пешек. Изолированные пешки приходится защищать только фигурами, а для фигур это слишком скромная роль.

Однако это не единственный недостаток изолированной пешки. Поле d4 перед изолированной пешкой d5 не может быть атаковано черными пешками, становится слабым полем для черных и сильным для белых. Оно служит прекрасной базой для белых фигур, в данном случае для короля. Сам находясь в безопасности, он атакует пешку противника. Материально силы сторон равны, но слабость вражеских пешек определяет инициативу белых. Они атакуют изолированные пешки, а черные вынуждены их защищать.

1. Cf1—g2 Cg6—f7

2. Cg2—f3 ...

Любопытное положение: белый слон атаковал две пешки,



215

черный — их защитил. Ход черных, и они вынуждены против своего желания пропустить короля противника в собственный лагерь.

2. ... Kpd6—c6
3. Kpd4—e5 Cf7—g6
4. Cf3:d5+ Krc6—c7
5. Cd5—e6.

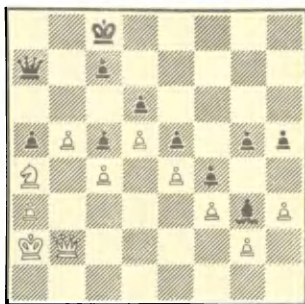
Слабая пешка d5 пала, теперь очередь пешки f5.

Можно было бы показать развитие событий до конца, но это лишнее. Путь к победе — движение пешек «е» и «f» в ферзи. Попробуйте осуществить его самостоятельно. Если вы будете правильно двигать пешки, то за одну выиграте слона, а другая станет ферзем. Ну, а как давать мат ферзем, вы знаете.

СИЛЬНЫЕ БЕГУТ ОТ СЛАБЫХ

Одна из важных задач пешек — оттеснение неприятельских фигур. Пешки могут помешать фигурам маневрировать и даже выключить их из игры.

215. Эта позиция взята из партии Уинтер — Капабланка (Гастингс, 1919). Черные выключают из игры белого слона.



216

1. ... g7—g5
2. Kd5:f6+ Фd8:f6
3. Ch4—g3 Cc8—g4!

Белые собирались освободить слона. Для этого надо было убрать коня с f3 и продвинуть пешку «f», тогда слон мог бы войти в игру через «черный ход». Ход 3... Cg4 сопровождается восклицательным знаком, потому что он в корне препятствует этой попытке.

4. h2—h3 Cg4:f3
5. Фd1:f3 Фf6:f3
6. g2:f3 f7—f6

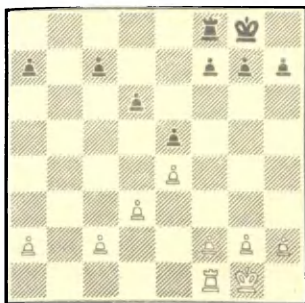
Теперь у белых как будто не хватает слона. Он заперт пешками, и без материальных потерь невозможно выволить его из западни. Черные начинают игру на ферзевом фланге, где у них лишняя фигура. Обратите внимание на то, с какой легкостью черные реализовали свой перевес, хотя формально силы равны! Шахматы не терпят формализма...

7. Kpg1—g2 a7—a5
8. a2—a4 Kpg8—f7
9. Lf1—h1 Kpf7—e6
10. h3—h4 ...

Белые предпринимают попытку организовать ответные действия на королевском фланге.

10. ... Lf8—b8

217



11. h4:g5 h6:g5
 12. b2—b3 c7—c6
 13. Ла1—а2 b7—b5
 14. Лh1—а1 c5—c4!
 15. bc bc 16. dc, то 16... Лb4.
 15. a4:b5 c4:b3!
 16. c2:b3 Лb8:b5
 17. Ла2—а4 Лb5:b3
 18. d3—d4 Лb3—b5
 19. Ла4—с4 Лb5—b4
 20. Лс4:с6 Лb4:d4

Белые сдались.

Пешки могут быть и важными защитниками. Выстраиваясь длинными цепями, они создают «баррикады» и могут не пропустить фигуры противника в свой лагерь.

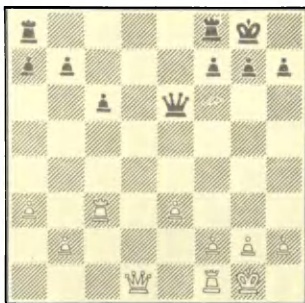
216. Ход черных. Неожиданно они подставили ферзя под бой.

1. ... Фа7—b6
 Белые, не долго раздумывая, взяли ферзя.

2. Ка4:b6+ c7:b6
 Пешечные цепи перегородили всю доску. Чтобы достичь победы, белому ферзю необходимо проникнуть в расположение противника.

3. h3—h4 ...
 Белые надеются вырваться на свободу через поле h3.

3. ... g5:h4
 4. Фb2—d2 h4—h3!
 Вот чего не предусмотрели



218

белые. Дорога закрыта. Если 5. Фd1, то 5... h2.

5. g2:h3 h5—h4
 Непроступная стена из пешек построена. Ничья!

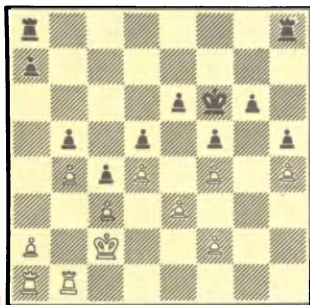
ДОРОГИ ПОБЕДЫ

Открытой линией называют вертикаль, на которой отсутствуют пешки. Если на вертикали одна пешка, такую линию называют полуоткрытой. Открытые и полуоткрытые линии — это магистрали, по которым тяжелые фигуры «въезжают» в неприятельский лагерь.

217. Белые ходом 1. Лb1 занимают открытую линию и следующим ходом вторгаются на b7. А вторжение на седьмую горизонталь и обстрел пешек с фланга — большое достижение. Черные должны потерять по меньшей мере пешку.

Открытые линии нельзя добровольно уступать. Часто борьба в партии происходит за овладение открытой линией.

218. Вот пример из партии чемпионов: Капабланка — Алехин (5-я партия матча, Буэнос-Айрес, 1927). Белые занимают открытую линию.



1. Лс3—d3 Фе6—f6!

Атакую пешку b2, черные выгадывают время, чтобы успеть сыграть ладьей на d8.

2. Фd1—b3 ...

Белые защищаются и нападают, одновременно готовя сдвоение ладей.

2. ... Фf6—e7

3. Лf1—d1 Ла8—d8!

Именно этой ладьей. Ход 3... Лfd8? проигрывал из-за

4. Ф:b7!

4. h2—h3! ...

Теперь не опасаясь мата по первой горизонтали, белые грозят разменять ладьи и взять ферзем пешку b7.

4. ... Лd8:d3

5. Лd1:d3 g7—g6

6. Фb3—d1! ...

Несмотря на остроумную защиту черных, открытая линия в руках белых.

6. ... Фе7—e5

7. Фd1—d2 a7—a5

8. Лd3—d7!

По открытой линии ладья вторглась в лагерь противника. На стороне белых — позиционный перевес.

219. Еще один пример борьбы за открытую линию. У соперников поровну пешек и по две ладьи. Открытых линий нет. Кажется, положение совершенно равное. Так бы это и было, если бы белые

стояли на месте. Но они проводят четкий план: подготавливают вскрытие линии «а», а затем, сдвоив ладьи, захватывают ее.

1. a2—a4 a7—a6

2. Лa1—a3 ...

Обратите внимание на этот прием: *сначала сдвигаются ладьи, затем открывается линия.* Иначе линию занять труднее.

2. ... Лh8—e8

3. Лb1—a1 Ла8—b8

4. a4:b5 a6:a5

5. Ла3—a6 ...

Захватив линию, белые используют ее как магистраль для проникновения ладей в неприятельский лагерь.

5. ... Ле8—e7

6. Ла6—c6 Kpf6—f7

7. Ла1—a6 Лb8—b7

8. Kpc2—b2! ...

Перед тем как ладьи покинут магистраль вторжения, необходимо «заминировать» этот путь, чтобы им не воспользовались черные.

8. ... Лb7—b8

9. Лc6—d6! ...

Белым некуда спешить, и они очень осторожны. Если бы они сыграли 9. Лa6b6, то после 9... Ла8! 10. Л:b5 Леa7 по линии «а» черные ладьи врываются в лагерь белых и, в свою очередь, создавали угрозы королю.

9. ... Лb8—b7!

10. Ла6—b6! Kpf7—f6

11. Лd6:e6+ ...

Казалось, что черные построили новую линию обороны, но этот эффектный удар разрушает крепость.

11. ... Ле7:e6

12. Лb6:b7.

И белые добиваются решающих материальных выгод.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО

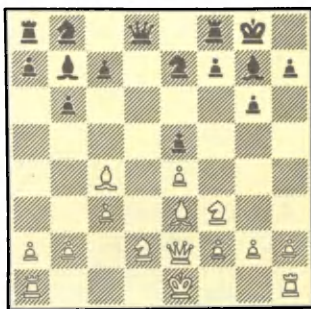
Часто можно слышать от шахматиста: «У меня была хорошая позиция», «У меня была плохая позиция». Как приходят к такому выводу? Как разобраться в положении, если не видно непосредственных угроз?

Качество позиции характеризуют следующие основные признаки: особенности пешечного расположения, сильные и слабые поля, активные и пассивные фигуры, безопасность короля, открытые линии (вертикали и диагонали) и, разумеется, соотношение сил.

Из большого числа действующих факторов важно суметь выявить главные, решающие. Опираясь на эти стратегические соображения, шахматист создает план. Выбор правильного плана, верная и объективная оценка позиции — большое искусство.

220. Позиция эта возникла в партии **Стейниц — Монгреден** (Лондон, 1863).

Черные только что рокировали и ждали того же от соперника. Однако белые учли все особенности положения и нашли более выгодный план. Их фигуры развиты, белопольный слон косится на f7, конь f3 в один прыжок может включиться в атаку. Остальные фигуры — в ближнем резерве. Даже ладья h1 имеет перспективы: положение черной пешки на g6 помогает вскрыть линию «h» (после h2—h4—h5). Белый король в центре, но в безопасности. Можно атаковать королевский фланг!



220

1. h2—h4 Kb8—d7
Ход 1... h5 не мог затормозить наступление белых. После 2. Kg5 над черными нависала угроза подрыва 3. g4.
2. h4—h5 Kd7—f6
3. h5:g6 Ke7:g6
Не лучше было и 3... hg из-за 4. K:e5 K:e4 5. K:f7! Л:f7 6. С:f7+ Кр:f7 7. Фf3+ с преимуществом белых.
4. 0—0—0 c7—c5
Белые мобилизуются перед решающим штурмом, а черные делают бесполезный для обороны ход. Следовало ответить 4... Фе7.
5. Kf3—g5 a7—a6
Черные тоже хотят атаковать, но им уже явно «не до жиру, быть бы живу»...
6. Kg5:h7! Kf6:h7
7. Лh1:h7 Kpg8:h7
8. Фе2—h5+ Kph7—g8
9. Лd1—h1 Лf8—e8
Белые сметают с доски защитников черного короля, а на смену гибнущим в атаке фигурам немедленно приходят другие.
10. Фh5:g6 Фd8—f6
11. Сc4:f7+! Фf6:f7
Относительно лучше было 11... Kpf8, но после 12. С:e8 Л:e8 13. Лh8+ С:h8 14. Ch6+ Кре7 15. Сg5 белые все равно выигрывали ферзя и партию.



221

12. Лh1—h8+ Кpg8:h8

13. Фg6:f7.

Черные сдались.

Стейниц увидел слабость королевского фланга черных, хотя она не бросалась в глаза. Правильный план быстро принес победу. А его партнер не понял, что в позиции главное, а что второстепенное. Он мечтал об атаке, вместо того чтобы защищаться.

221. Эта позиция получилась в партии Котов — Унцикер (Сальтшобаден, 1952). Ход белых. Не видно, как им немедленно перейти в атаку. Однако у них есть подвижные центральные пешки e3 и f3, что наводит на мысль подготовить ход e3—e4.

1. Ke2—g3 Kb8—c6

2. Sc1—b2 Ла8—c8

3. Ла1—e1 ...

Белые уже теперь могли продвинуть центральную пешку, но они не торопятся, а сначала подтягивают резервы.

3. ... h7—h6

Предотвратить движение пешки «е» черные все равно не в состоянии, поэтому они заранее готовятся к надвигающейся атаке.

4. e3—e4 c5:d4

5. c3:d4 d5:e4



222

6. f3:e4 ...

В результате операции белые открыли линию на королевском фланге и их пешки грозят двинуться вперед, тесня фигуры черных.

6. ... Кс6—e5

Пытаясь начать стычку в центре.

7. Фd3—d1 Ke5—c4

8. Сb2—c1 ...

После двух активных ходов инициатива черных иссякла.

8. ... Kf6—h7

9. e4—e5 ...

А теперь обстановка созрела для начала атаки. Котов так характеризует план белых: «Игра белых проста — больше фигур на королевский фланг. Черные не могут ничего противопоставить этому».

9. ... Ле8—e6

Попытка привлечь ладью для защиты королевского фланга.

10. Ле1—e4 Kh7—f8

11. Kg3—f5 Kpg8—h8

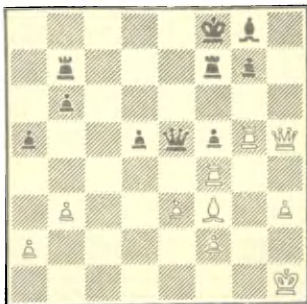
12. Фd1—h5 ...

Посмотрите, как стремительно развиваются события. Последними ходами белые как бы высадили десант в расположение противника.

12. ... Лс8—c7

13. Ле4—h4 ...

Белые создали на королевском фланге такой перевес в



222

силах, что защиты нет. Нависла угроза жертвы фигуры на g7 или h6.

13. ... Kf8—h7
 14. Kf5:g7! Kph8:g7
 15. Cc1:h6+ Kpg7—g8
 16. Lh4—g4+ Ле6—g6
 17. e5—e6!

Черные сдались. На 17... Л:g4 следует 18. Ф:g4+, а грозит 18. ef+.

222. На диаграмме положение из партии **Ботвинник — Загорянский** (Свердловск, 1943). Вокруг изолированной пешки черных сгруппировались силы обеих сторон — все фигуры белых ее атакуют, все силы черных скованы ее защитой.

Пользуясь этой скованностью, белые внезапно меняют направление главного удара.

1. g2—g4! ...
 План белых ясен — разрушение прикрытия неприятельского короля.

1. ... Фc5—c6
 2. g4—g5 h6:g5
 3. Фе5:g5 f7—f6
 Необходимо воспрепятствовать сдвоению тяжелых фигур по вертикали «h».

4. Фg5—g6 Се6—f7
 Продолжение 4... С:h3 было бы слишком рискованно, так как позволяло белым быстро

перебросить ладьи на линию «h».

5. Фg6—g3 f6—f5
 6. Фg3—g5 Фc6—e6
 7. Kpg1—h1 ...

Ценой создания новых слабостей черные включили ферзя в защиту и не позволили белым сдвоиться по линии «h». Но теперь белые используют для этой цели соседнюю линию.

7. ... Фе6—e5
 8. Ld1—g1 Ld8—f8
 9. Фg5—h6 Lf8—b8
 10. Ld4—h4 ...
 Белые все-таки добились своего.

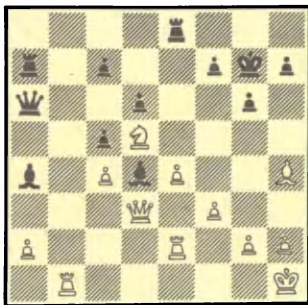
10. ... Kpg8—f8
 11. Фh6—h8+ Cf7—g8
 Шаг за шагом белые проникают в лагерь черных, все больше стесняя их фигуры.
 12. Lh4—f4! ...

Ладья помогла ферзю вторгнуться в лагерь противника и теперь получила новую задачу — атаковать пешку f5.
 12. ... Lb8—b7

Черные всеми силами прикрывают уязвимый пункт g7.
 13. Lg1—g5 Ld7—f7
 14. Фh8—h5 ...

223. Белые осуществили свой план. Они расшатали укрепления на королевском фланге, ворвались в расположение противника и заставили фигуры черных занять неудобные позиции, а затем превосходящими силами обрушились на одну из слабостей. Пешка f5 незащитима, и капитуляция черных лишь вопрос времени.

14. ... Фе5—a1+
 15. Kph1—g2 g7—g6
 16. Фh5:g6 Cg8—h7
 17. Фg6—d6+ Lb7—e7
 18. Фd6—d8+.
 Черные сдались.



224. В этом положении из партии Тейхман — Бернштейн (Петербург, 1909) основные силы черных сосредоточены на ферзевом фланге, а пешечное прикрытие их короля ослаблено; вторжению белых фигур препятствует лишь слон. Поэтому первоочередная задача — устранить этого защитника королевского фланга.

1. Ch4—f2! Cd4:f2

Черные не могут уклониться от размена: на 1... Ce5 следует 2. f4.

2. Ле2:f2 Фа6—a5

Стараясь не пустить ферзя на диагональ a1—h8.

3. Фd3—e2! ...

Таким путем белые выводят ферзя на решающую диагональ.

3. ... f7—f6

4. Фе2—b2 Ле8—e6

5. g2—g4 ...

Угрожает 6. К:f6 Л:f6 7. g5.

5. ... h7—h6

На 5... Kpf7 возможно 6. g5 fg 7. Фh8.

6. h2—h4 g6—g5

7. f3—f4! g5:h4

Пешка g5 устранена, и бастионы черных рушатся.

8. Kd5:f6!

И белые выиграли.

Планируя свои действия, белые правильно учли, что



слон d4 — это краеугольный камень в здании обороны черных, и если его вынуть, то вся постройка должна рухнуть. Правильный план паразитительно быстро привел к победе.

225. На диаграмме позиция из партии Копеев — Авербах (Ленинград, 1946). Белый ферзь расположен неудачно. Но черные должны торопиться, чтобы использовать это, иначе их продвинутые пешки окажутся под огнем.

1. ... d4—d3!

2. c2:d3 c4:d3

3. Ke2—c3 Kc6—d4

Черные осуществили первую часть своего плана — затруднили развитие слона c1 и ослабили поля c2 и b3.

4. 0—0 Фd8—b6

5. Kpg1—h1 ...

Грозил вскрытый шах.

5. ... Kd4—b3

6. Ла1—b1 Cd7—c6

Пешка и конь черных полностью парализовали весь ферзевый фланг противника. Благодаря этому они могут создать перевес в силах на другом фланге, но действовать надо энергично.

7. Cg2—f3 h7—h5

8. Kph1—g2 ...

Попытка прогнать коня с b3



путем 8. Cd1 опровергалась ходом 8... Kf2+. Но сейчас уже этот ход грозит.

8. ... f7—f5

9. e5:f6 ...

Помните взятие «на проходе»?

9. ... Kg4:f6

10. Lf1—e1 Kf6:e4

11. Cf3:e4 ...

Белые расстаются с надеждой перевести слона на d1. В случае 11. K:e4 0—0—0. 12. Cd1 у черных был ответ 12... Cd5.

11. ... 0—0—0

12. a3—a4 Ld8—d4

Конечно, черным выгодно разменять те неприятельские фигуры, которые защищают короля. После разменов черные смогут ввести в атаку новые силы, в то время как скупившиеся на ферзевом фланге белые фигуры в игре не участвуют и королю на помощь прийти не смогут.

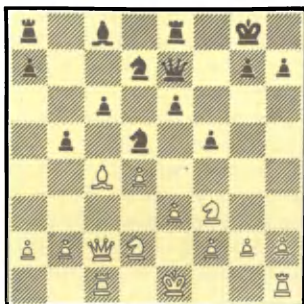
13. a4—a5 Ld4:e4!

226. Располагая угрозой смертельного двойного шаха, черные жертвуют ферзя. Разберите возможные варианты самостоятельно.

14. Le1:e4 Фb6—b4

15. Kpg2—h3 ...

Лучшего нет. На 15. Kpf3 последовало бы 15... g5 16. gf Cc5 и т. д.



15. ... Cc6:e4

16. Kc3:e4 Фb4:e4

Торжество плана черных — все защитники белого короля пали в битве! Чтобы их устранить, черные даже выпустили вражеского ферзя из заточения, но он вступает в игру слишком поздно.

17. Фa2:b3 h5—h4!

Завершающий удар. В атаку включается ладья.

18. Фb3—c3+ Kpc8—d7

19. Фc3—e5 ...

Ферзь на всех парах спешит на помощь королю, но...

19. ... h4:g3+

20. Kph3:g3 Lh8—h3+!!

21. Kpg3:h3 Фе4—f3+

22. Kph3—h4 Cf8—e7+

23. Фе5—g5 Фf3:f4+

Белые сдались.

В тех случаях, когда короли надежно защищены и атака не сулит перспектив, боевые действия сводятся к маневрированию. Тогда важное значение приобретают особенности пешечной конфигурации, открытые линии и слабые поля.

227. Позиция из партии Алехин — Ейтс (Лондон, 1922). Черные только что сделали ответственный ход пешкой b7—b5. Для чего? Вероятно, надеялись завязать активную игру после 1. Cb3

Cb7 и далее Ла8—с8. Однако черные ослабили важное поле с5, а это — позиционная ошибка.

Как наказать противника за ослабление поля с5? Белые фигуры готовы к захвату вертикали «с», а пункт с5 обещает стать для них хорошей опорной базой. Вывод: нужно открыть вертикаль «с».

1. Сс4:d5! c6:d5
2. 0—0 ...

Король уходит из центра до начала активных операций.

2. ... a7—a5

Черные мечтают сделать ход 3... а4, чтобы затруднить коню белых проникновение на с5.

3. Кd2—b3! a5—a4
4. Kb3—c5 Кd7:c5

Черные сами разменивают единственную легкую фигуру, которая может защитить слабые черные поля в их лагере.

5. Фс2:c5! Фе7:c5
6. Лс1:c5 b5—b4
7. Лf1—c1 Сс8—a6
8. Кf3—e5 Ле8—b8

Размен ладей проигрывал немедленно: 8... Лс8 9. Л:c8+ Л:c8 10. Л:c8+ С:c8 11. Кс6 с двумя угрозами — 12. Ке7+ и 12. К:b4.

9. f2—f3! ...

Готовясь ввести в игру короля.

9. ... b4—b3
10. a2—a3 ...

Было бы нелепо открывать линию для черных.

10. ... h7—h6
11. Кpg1—f2 Кpg8—h7
12. h2—h4 Лb8—f8
13. Кpf2—g3 Лf8—b8

Черные ничего не могут предпринять и топчутся на месте.

14. Лс5—с7

Белые начинают захват седьмой горизонтали.

14. ... Са6—b5
15. Лс1—с5 Сb5—a6
16. Лс5—с6 Лb8—e8
17. Кpg3—f4 ...

Обратите внимание на то, как белые фигуры методично вторгаются по черным полям в лагерь противника. А черны бессильны. Они могут лишь мечтать: «Как было бы хорошо, если бы белопольный слон вдруг стал чернопольным!»

17. ... Кph7—g8
18. h4—h5 Са6—f1
19. g2—g3 Cf1—a6
20. Лс7—f7! ...

Все готово! Белые сдвигают ладьи по седьмой горизонтали.

20. ... Кpg8—h7
21. Лс6—с7 Ле8—g8
22. Ке5—d7! ...

Грозит 23. Кf6+.

22. ... Кph7—h8
23. Кd7—f6! Лg8—f8

Ничего другого нет. Но теперь игру завершает изящная комбинация.

24. Лf7:g7! Лf8:f6
25. Кpf4—e5!

228. Черные сдались: на 25... Лf8 следует мат в два хода.

Верно оценивать положение, избирать правильный план — большое искусство, которому нельзя научиться в один присест. Не отчаивайтесь, если поначалу ваши планы будут иногда терпеть неудачу.

В истории нашей игры немало примеров, когда шахматисты, ставшие позднее известными мастерами, испытывали на первых порах немалые затруднения. Шахматист долго накапливал опыт, и только потом, после долгих лет труда, делал как бы бро-

сок вперед, его практическая сила резко возростала. Есть, конечно, примеры, когда шахматист выходил на широкую спортивную дорогу в юные годы.

Очень любопытно, например, начало шахматной биографии известного советского гроссмейстера Александра Котова. Пятнадцати лет он впервые принял участие в турнире, обнаружив хорошие способности, однако мастером стал лишь спустя десять лет. Еще через год он показал высокий результат — второе место в чемпионате страны (впереди был М. Ботвинник). Это принесло ему звание гроссмейстера. Котов рассказывал, что работать ему пришлось много и что занимался он напряженно и с увлечением.

Александр Толуш получил звание мастера только в 28 лет. Задолго до этого его яркий, комбинационный, атакующий стиль был хорошо знаком и соперникам-шахматистам, и читателям шахматных журналов. Он был игроком волевым, целеустремленным, не унывал от неудач. Гроссмейстером Толуш стал в 43 года.

Интересна биография аргентинского гроссмейстера Мигеля Найдорфа. Норму национального мастера он выполнил в двадцать лет, десяток лет ушел на то, чтобы достичь гроссмейстерского класса, а затем, не останавливаясь, Найдорф выдвинулся в число лучших гроссмейстеров мира. Он долго сохранял изрядную силу, как бы не обращая на возраст никакого внимания.



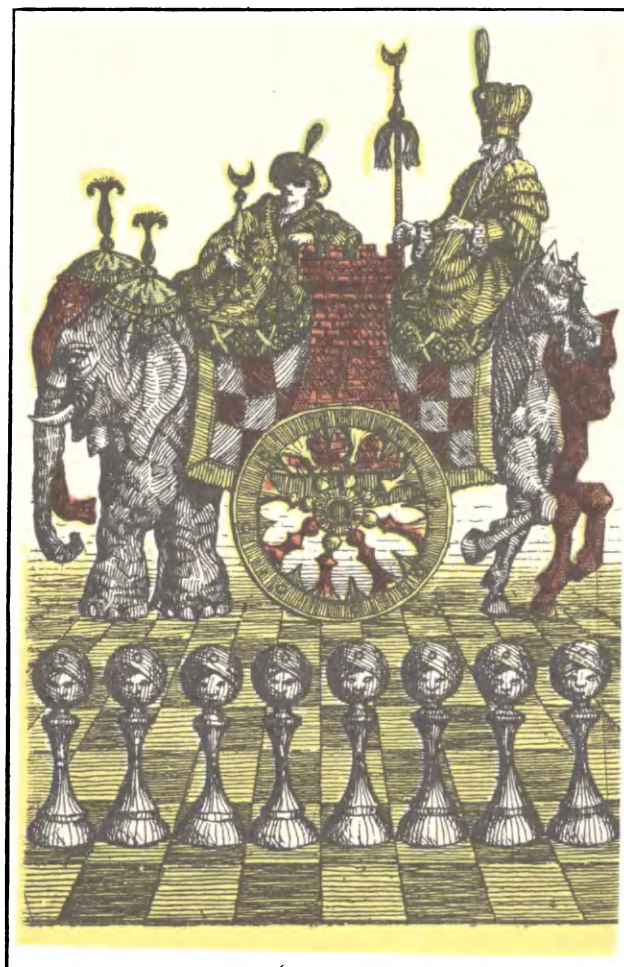
Мы умышленно не упоминаем чемпионов мира — о них разговор будет впереди.

Более обычный путь развития известных шахматистов — раннее обнаружение способностей. Шахматы знают и своих вундеркиндов, однако из многих вундеркиндов не вышло настоящего толка. Первые успехи еще ничего не гарантируют. Скорее успеху поможет упорное стремление открыть и развить свои сильные стороны. А поле шахматного сражения дает достаточный простор и тому, кто способен к быстрому и далекому расчету, и тому, кто склонен к сосредоточенному взвешиванию стратегических возможностей.

Сыграв партию, старайтесь критически разобраться в том, что произошло на доске, — независимо от того, выиграли вы или проиграли. Самокритичный разбор сыгранных партий — лучший способ совершенствования. Стремитесь быть настоящим спортсменом: не лкуйте выигрывая и не отчаивайтесь при поражении. Помните, что в следующей партии все может быть наоборот.

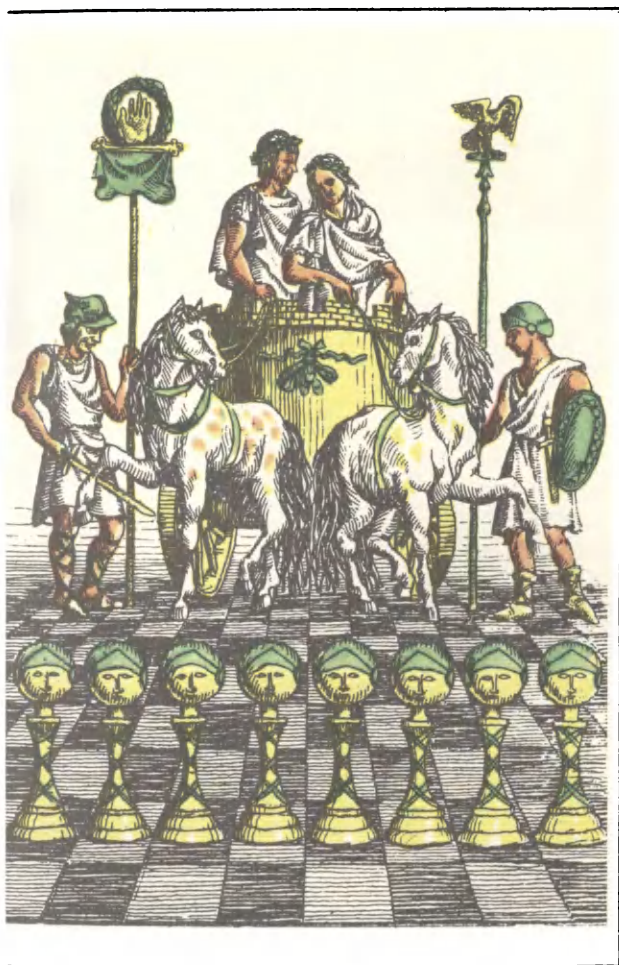
Глава пятая

РАЗМЫШЛЕНИЯ ПЕРЕД БИТВОЙ



*Удивительно, что я правлю миром от Инда
на востоке до Андалузии на западе и не
могу совладать с тридцатью двумя шахмат-
ными фигурками на пространстве два локтя
на два.*

Халиф Аль-Мамун (IX век)





В начальном положении шахматные армии стоят друг против друга, готовые к бою. За белыми право первого хода. А стоит ли ломать голову над тем, как начинать игру? Ведь неприятель еще далеко, армии не вошли в соприкосновение, королям ничего не грозит, вокруг них верная гвардия. Играй как хочешь. Не так ли? Нет. Это впечатление покоя и безмятежности обманчиво. Достаточно двух-трех плохих ходов, чтобы получить в начальной позиции самый натуральный мат.

Вот пример:

1. f2—f3? e7—e5
2. g2—g4?? Фd8—h4×

229. Правда, это самый короткий путь к мату, который можно назвать «кооперативным». Белые не только не мешали черным, а всю им помогали.

Может быть, вы полагаете, что на самом деле таких партий не бывает? Бывает.

Вот, например, партия, которая была сыграна в 1959 году на открытом чемпионате США между Мэнсфилдом и Тринксом.

1. e2—e4 f7—f5
2. Kb1—c3 g7—g5
3. Фd1—h5×!



Увидев этот «шедевр», судья турнира воскликнул:

— Подумать только, и это случилось в двадцатом веке!

Как видите, ферзь способен в самом начале решить исход партии. Так, может быть, стоит сразу послать его в атаку, раз у него так славно это получается? Попробуем.

1. e2—e4 e7—e5
2. Фd1—h5 ...

Не успели черные оглянуться, как вблизи их лагеря оказался неприятельский ферзь. А не прогнать ли его ходом 2... g6?

Нет, это скверная защита: черные «зевают» не только пешку e5, но и ладью.

Ход 2... g6 мы делать не будем, лучше защитить пешку e5.

2. ... Kb8—c6
3. Cf1—c4 ...

230. Внимание! Белые подготовили механизм атаки — ферзь и слон нацелены на пункт f7. Ужасной ошибкой оказался бы «активный» ход 3... Kf6. Белые с ликованием объявили бы мат — 4. Ф:f7×. Этот мат по справедливости называют «детским».

3. ... g7—g6
4. Фh5—f3 ...

Белые не унимаются, снова нависла угроза мата на f7.

4. ... Kg8—f6
5. Фf3—b3 ...

Противник упорствует.

5. ... Kc6—d4!
6. Сс4:f7+ Кре8—e7
7. Фb3—c4 b7—b5!

Из «блицкрига» ничего не вышло. Атака захлебнулась, и белые теряют фигуру.

Можно подвести итог. Ферзь попытался, как одинокий форвард, прорваться к воротам противника, но сам попал в плачевное положение.

Знакомя вас с ферзем, мы представили его как сильного нападающего, который начинает атаки, организует их и завершает. Однако один ферзь в поле не воин! *Пока нападение как следует не подготовлено, не спешите вводить в игру (развивать) ферзя.*

Такова первая дебютная заповедь. Ферзю, как и ладье, нужен глубокий фарватер, открытые линии, простор, а в дебюте, в тесноте, на «мелководье», лучше не выводить вперед мощные и ценные фигуры, чтобы они не сели на мель.

Итак, в самом начале партии ферзю и ладьям благоразумнее оставаться дома. Начинать игру должны пешки и легкие фигуры. Но как следует расставлять пешки? Как и в каком порядке развивать слонов и коней?

Всему этому учит теория дебютов. За сотни лет развития шахмат разработаны и проверены на практике различные мобилизационные планы, различные схемы развития. В результате было отобрано несколько десятков начал —

наиболее целесообразных и рациональных.

Эти дебюты разветвляются на десятки, сотни вариантов.

Все их запомнить — непосильная задача. И очень хорошо, потому что это принесло бы мало пользы. А вот что нужно знать, так это основные принципы разыгрывания начал, действующие при всех мобилизационных планах. Впрочем, об этом мы поговорим позже, а сейчас познакомьтесь с коротенькими партиями, исход которых был решен уже в самом начале игры.

НЕУДАЧНЫЙ СТАРТ

Часто бывает, что шахматист полон желания бороться, но не успел он расставить фигуры и сделать несколько ходов, как вдруг... полный крах. Досадно, но приходится сдаваться! А то и сдаться не успеешь — уже получил мат...

В качестве примеров разберите следующие типичные партии. На первых порах это вам поможет избежать неприятностей.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 f7—f6?

Этот ход неудачен. Во-первых, он ослабляет позицию короля, во-вторых, отнимает хорошее поле у коня.

3. Kf3:e5! ...

Жертвой коня белые выявляют минусы предыдущего хода черных. Впрочем, жертва — не единственный способ для этого. Хорошо и 3. Сс4.

3. ... f6:e5

Принятие жертвы приводит черных к тяжелой позиции. Лучше было отклонить ее

231



232



ходом 3... $\Phi e7$, хотя после 4. $Kf3$ $\Phi:e4+$ 5. $Se2$ становится ясно, что ферзь слишком рано вошел в игру и попадает под удары.

4. $\Phi d1-h5+$ $Kpe8-e7$
Плохо и 4... $g6$ из-за 5. $\Phi:e5+$ и 6. $\Phi:h8$.

5. $\Phi h5:e5+$ $Kpe7-f7$

6. $Cf1-c4+$ $Kpf7-g6$

231. Проигрывает сразу. Упорнее всего 6... $d5$ 7. $C:d5+$ $Kpg6$, но и здесь после 8. $h4$ $h6$ 9. $C:b7!$ $Cd6$ (9... $C:b7$ 10. $\Phi f5 \times$) 10. $\Phi a5$ у белых большой перевес. Интересно, что этот анализ приведен еще в старинной шахматной книге, вышедшей в 1512 году в Риме.

7. $\Phi e5-f5+$ $Kpg6-h6$

8. $d2-d4+$ $g7-g5$

9. $h2-h4$ $Kph6-g7$

10. $\Phi f5-f7+$ $Kpg7-h6$

11. $h4:g5 \times$.

* * *

1. $e2-e4$ $e7-e5$

2. $Kg1-f3$ $d7-d6$

3. $Cf1-c4$ $h7-h6$

Черные решили застраховаться от выпада конем на $g5$ и тратят время на ненужный ход.

4. $Kb1-c3$ $Cc8-g4?$

Первая фигура черных перешла границу и вторглась в расположение противника,

однако это сразу приводит к неприятностям, и именно для черных!

5. $Kf3:e5!$ $Cg4:d1?$

Уж лучше было отделаться пешкой после 5... de 6. $\Phi:g4$. Теперь же черные с лишним ферзем получают мат.

6. $Cc4:f7+$ $Kpe8-e7$

7. $Kc3-d5 \times$.

232. Мат такого типа называется *матом Легалья* — по имени открывшего его двести лет назад французского шахматиста.

* * *

1. $e2-e4$ $e7-e5$

2. $Kg1-f3$ $Kg8-f6$

3. $Cf1-c4$ $Kf6:e4$

4. $Kb1-c3$ $Ke4:c3$

5. $d2:c3$ $d7-d6$

6. $0-0$ $Cc8-g4?$

Черные были настроены очень оптимистично — они выиграли пешку и немедленно ринулись слоном в атаку. Однако наткнулись на встречный удар.

7. $Kf3:e5!$ $Cg4:d1$

Здесь уже трудно посоветовать что-либо лучшее. Так, в ответ на 7... de белые выигрывали ферзя — 8. $C:f7+$ $Kpe7$ 9. $Cg5+$.

Относительно лучшим был ход 7... $Se6$, но после 8. $C:e6$ fe 9. $\Phi h5+$ $g6$



233

10. К:g6 дела черных плохи.
 8. Сс4:f7+ Крe8—e7
 9. Сс1—g5×.
 233. Изящный финал.

* * *

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—c4 Kc6—d4
 Ловушечный ход. Черные оставили под боем пешку e5.

4. Kf3:e5? ...
 Ошибка. Правильно 4. c3 или
 4. K:d4.

4. ... Фd8—g5!
 5. Ke5:f7 ...

Возможность бороться белые сохраняли только после 5. С:f7+. Крe7 6. 0—0 Ф:e5 7. С:g8 Л:g8 8. c3, и у них две пешки за фигуру и сильная позиция.

5. ... Фg5:g2
 6. Лh1—f1 Фg2:e4+
 7. Сс4—e2 Kd4—f3×

234. Мат на 7-м ходу, да еще «спертый».

* * *

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—c4 Cf8—c5
 4. Kb1—c3 Kg8—e7?

Этот ход неудачен.

5. Kf3—g5 0—0?
 Бороться можно было только путем 5... d5 6. ed Kd4.

6. Фd1—h5 h7—h6



234



235

7. Kg5:f7 Фd8—e8?
 Затягивало сопротивление 7... Л:f7.

8. Kf7:h6++ Kpg8—h7
 9. Kh6—f7+ Kph7—g8
 10. Фh5—h8×.

* * *

1. e2—e4 c7—c6
 2. d2—d4 d7—d5
 3. Kb1—c3 d5:e4
 4. Kc3:e4 Cc8—f5
 5. Ke4—g3 Cf5—g6
 6. Kg1—f3 Kg8—f6

Правильное продолжение —

- 6... Kd7.
 7. h2—h4 h7—h6
 8. Kf3—e5 Cg6—h7
 9. Cf1—c4 e7—e6
 10. Фd1—e2 Фd8:d4?

235. Ведет к проигрышу. Необходимо было 10... Kd5, чтобы прикрыть пешки e6 и f7 от удара слона.

11. Ke5:f7! Kpe8:f7
 12. Фe2:e6+ Kpf7—g6
 13. Фe6—f7X.

* * *

1. e2—e4 b7—b6
 2. d2—d4 Cc8—b7
 3. Cf1—d3 f7—f5?

Черные поставили ловушку, в которую белые охотно попадают! А почему — понятно без комментариев.

4. e4:f5! Cb7:g2
 5. Фd1—h5+ g7—g6
 6. f5:g6 Kg8—f6
 7. g6:h7+ Kf6:h5
 8. Cd3—g6X.

* * *

1. d2—d4 f7—f5
 2. Cc1—g5 ...

Тоже ловушечный ход. Белые провоцируют противника устроить облаву на слона.

2. ... h7—h6
 3. Cg5—h4 g7—g5
 4. Ch4—g3 f5—f4?

Слон пойман, но в пылу погони черные забыли о безопасности своего короля.

5. e2—e3 h6—h5

Тоже не самый сильный ход, но черным уже плохо.

6. Cf1—d3 Lh8—h6
 7. Фd1:h5+ Lh6:h5
 8. Cd3—g6X.

Разбор ошибок, допущенных в этих партиях, позволит вам избежать их повторения. Однако если вас все-таки постигнет неудача и вы проиграете в самом начале, не падайте духом — подобное случилось и с мастерами.

Жибо Лазар

Чемпионат Парижа, 1924

1. d2—d4 Kg8—f6
 2. Kb1—d2 e7—e5
 3. d4:e5 Kf6—g4



236

4. h2—h3?? Kg4—e3!

Белые сдались. Коня нельзя брать из-за мата, поэтому теряется ферзь.

Рети Тартаковер

Легкая партия

1. e2—e4 c7—c6
 2. d2—d4 d7—d5
 3. Kb1—c3 d5:e4
 4. Kc3:e4 Kg8—f6
 5. Фd1—d3 e7—e5
 6. d4:e5 Фd8—a5+
 7. Cc1—d2 Фа5:e5
 8. 0—0—0! Kf6:e4?

Черные полагали, что соперник собирается отыграть фигуру ходом 9. Ле1.

9. Фd3—d8+!! Kpe8:d8
 10. Cd2—g5++ Kpd8—e8
 11. Ld1—d8X.

236. На 10... Kpc7 следовало 11. Cd8X.

Эту партию гроссмейстеры играли не в турнире, а «просто так». И в легких партиях, как видите, встречаются красивые комбинации!

* * *

Если мы проанализируем совершенные в «мини-партиях» ошибки, то заметим, что их можно разделить на две группы. Первая — конкретные ошибки: просмотры, зевки. Вторая — ошибки, связанные с нарушением принципов

237



дебютной стратегии. Если первые зависят от силы и умения, то причина вторых — обычно недостаток опыта и знаний.

ТРИ «КИТА», НА КОТОРЫХ ДЕРЖИТСЯ ДЕБЮТ

Известны три главных принципа дебютной стратегии.

Первый «кит» — быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Помните, как метался по доске ферзь, пытаясь объявить «детский» мат? Грех белых заключался не только в раннем развитии ферзя — они забыли о других силах. В дебюте надо стараться каждым ходом ввести в бой новую фигуру.

Естественно, что развивать фигуры и пешки надо не как попало. А как? Так, чтобы, заняв исходные позиции, они действовали дружно, помогая друг другу, а не мешая.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 ...

Белые вывели коня и напали на пешку. Чем ее защитить? Может быть, сделать ход 2... Cd6? Черные тоже вывели бы фигуру, защитили бы свою пешку. Кажется, все очень



238

хорошо? Нет. Ход слон плох, и вот почему: слон становится перед пешкой «d» и мешает войти в игру другому слону; кроме того, скоро мы узнаем, что центральным пешкам отведена в дебюте особая роль и без нужды не следует становиться на их пути.

Нормальная защита для пешки e5 — ход 2... Kс6. Можно, правда, сыграть и 2... Kf6, немедленно переходя в контратаку.

Что может случиться, если шахматист пренебрегает принципом быстрой и целеустремленной мобилизации сил?

237. В партии **Авербах — Гагарин** (Калуга, 1938) черные решили полакомиться пешкой, нарушив принцип быстреего развития фигур.

1. ... Kс6—b4
2. Cc1—g5 Kb4:c2
3. La1—c1 Kc2:d4
4. Ke2:d4 c5:d4
5. Фd1:d4 ...

238. Подведем итоги операции черных. У них лишняя пешка, зато белые фигуры полностью мобилизованы. Черные надеялись наверстать развитие, сохранив материальный перевес. Но достижимо ли это?

Белые отлично подготовлены к сражению. Им достаточно поставить ладью f1 на e1, и уже будет грозить ход Cg5:f6. Поэтому черные принимают попытку отбросить неприятельские фигуры.

5. ... e7—e5

6. Фd4—b4 d6—d5

7. Фb4—b3 Cf5—d3

Казалось бы, черные достигли успеха — заняли пешками центр, напали на ладью...

8. Kc3:d5! ...

Этот комбинационный удар сразу ставит все на свои места. Делая «активные» ходы пешками, черные раскрыли позицию короля, а при отсталости в развитии это обычно ведет к роковым последствиям.

8. ... Cd3:f1

9. Cg2:f1 ...

Грозит 10. Cb5. Ответ черных вынужден.

9. ... Фd7:d5

10. Cf1—b5+ Kpe8—f7

Конечно, нельзя 10... Кре7, так как конь будет связан.

11. Cb5—c4 Фd5:c4

12. Фb3:c4+ Kpf7—g6

13. Cg5:f6 g7:f6

Если 13... Кр:f6, то 14. Лс3 и 15. Лf3+.

14. Фc4—g4+ Kpg6—f7

15. Лc1—c7+ Cf8—e7

16. Фg4—c4+ Kpf7—f8

17. Фc4—e6 Ла8—e8

18. Лс7:e7 Ле8:e7

19. Фе6:f6+.

Черные сдались.

Второй «кит» — расстановка пешек. Пешки выполняют важную роль и в наступлении, и в обороне. В отличие от фигур, они никогда не отступают. Это налагает на полководца по отношению к пешкам особую ответственность.



239

Двигая пешки, мы открываем дорогу своим фигурам и завоевываем пространство. Казалось бы, дело простое — гони пешки вперед! Не тут-то было. В открывшееся пространство могут проникнуть неприятельские фигуры. Опаснее всего, двигая пешки, раскрывать позицию короля.

239. Позиция из партии Толуш — Алаторцев (Рига, 1954). В начале партии белые далеко продвинули пешки и, хотя захватили большое пространство, ослабили свой лагерь. В этом положении уже было пора трубить отбой и переходить к защите. Следовало оттянуть ферзя назад ходом 1. Фе3. Но белые помышляли только об атаке.

1. Лg2—g5 ...

С угрозой 2. Л:h5.

1. ... Фа6—b6!

Этим ходом черные отражают угрозу Лg5:h5 (под удар попадает ладья g1) и переходят в контратаку.

2. Лg1—e1 Лf6—f2!

3. Kpd1—c1 ...

Если 3. Л:h5, то 3... Фd4+ и 4... gh.

3. ... Kh5—f4

Декорации полностью переменялись.

4. Лg5—g3 ...

Приводит к потере фигуры,

но спасения нет. Например:
4. Л:е5 Кd3+ 5. С:d3 cd,
и белые беззащитны.

4. ... Лf2:c2+

5. Крc1:c2 Фb6—f2+

6. Кb1—d2 Фf2:g3

И черные выиграли.

Как же правильно расставлять пешки? Их задача — способствовать развитию фигур и прикрывать эти фигуры от нападения неприятельских пешек.

Поэтому в дебюте важно так расставить пешечную цепь, чтобы под ее прикрытием выводили на исходные позиции легкие фигуры.

Каждому мобилизационному плану расстановки сил соответствует свой «рисунок» пешечной цепи. В дебюте чаще выдвигаются центральные пешки, а не фланговые. Вы сейчас узнаете, почему.

Третий «кит» — центр. Центр в узком смысле слова — это поля е4, е5, d4, d5. Они образуют маленький квадрат. В широком смысле к центру относят и примыкающие к маленькому квадрату поля. Фигуры, расположенные на этих полях, могут быть быстро переброшены для действий на любом фланге.

Знакомясь со свойствами фигур, вы, несомненно, обратили внимание на то, что все фигуры, кроме ладей, находясь в центре доски, обстреливают большее количество полей, чем на краю. Центр — как бы высота, господствующая над местностью.

Борьба за центр — одна из главных задач при разыгрывании дебюта. Тот, кто господствует в центре, как правило, господствует на всей



240

доске. Захватить центр — значит, надежно занять его своими пешками и под их прикрытием активно расположить фигуры.

240. Яркий пример из партии Сокольский — Кобленц (Киев, 1944). На первый взгляд черные развиты удовлетворительно, осталось лишь рокировать. Однако господство белых в центре столь значительно, что они быстро принуждают противника к капитуляции.

1. Фе4—f5!

...

Что теперь делать черным? На 1... 0—0 следует 2. С:h6. Теперь взятие фигуры проигрывает — 2... gh 3, Се4, и мат неизбежен. Удовлетворительного способа отклонить жертву нет: грозит 3. Фg6, а на 2... Kph8 возможно 3. С:g7+ Кр:g7 4. Ле4 с разгромом.

Если бы черные сделали неуклюжий ход 1... Лf8, то после 2. Фh7 g5 3. Ке4 атака белых развивалась бы сама собой, например: 3... Фс8 4. С:c6 С:c6 5. Кd6+! cd 6. ed, и черный король беззащитен.

Эта беспросветная картина заставила черных капитулировать. Вот что значит центр!

Глава шестая

ШАХМАТНАЯ ГЕОГРАФИЯ



В каждом дебюте, чуть ли не в каждом его варианте, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов.

М. Чигорин



В начале игры соперники находятся в равных условиях, их совершенно одинаковые силы занимают равные территории и расположены симметрично. Правда, одно преимущество все же у белых есть. Это право первого хода.

Велико ли это преимущество? Как показывает статистика, во встречах мастеров и гроссмейстеров обычно белые выигрывают больше партий, чем черные: примерно 60 против 40. Черным выигрывать труднее.

В партиях начинающих шахматистов цвет обычно не играет большой роли, но огромное значение приобретают знания. Не зная основ дебюта, легко попасть в проигрышное положение: поэтому дебют изучать надо. Но прежде мы хотим вам дать несколько полезных рекомендаций.

Перед разбором дебютных вариантов необходимо как следует понять и усвоить принципы, на которых держится дебют. Это даст вам возможность ориентироваться в самых различных дебютах.

Однако есть начала, где с первых же ходов завязывается острая, конкретная игра, и малейшая ошибка может оказаться роковой. Это королевский гамбит, гамбит Эванса, защита двух коней. В таких дебютах, как ни крутить, необходимы конкретные знания.

И все-таки — не пытайтесь зубрить сложные варианты этих начал. Бездумная зубрежка принесет мало пользы. Намного важнее понять идею того или иного продолжения, а отдельные ходы вы тогда сумеете найти

сами. Учтите, что даже гроссмейстеры не знают всех дебютных вариантов и тем не менее прекрасно ориентируются в незнакомых дебютах. К тому же опытные шахматисты не играют всех дебютов. Обычно в репертуаре мастеров и гроссмейстеров их всего несколько.

Поэтому, рассмотрев разные дебютные системы и составив себе о них представление, вы должны наметить, какие дебюты будете играть. Выбор этот зависит от вашего вкуса, характера, стиля игры. Если вы любите атаковать, не боитесь жертвовать, рисковать — выбирайте острые гамбитные продолжения. Если вам по душе спокойная игра, к вашим услугам и спокойные (относительно!) дебюты.

Однако при всех обстоятельствах нужно попробовать свои силы и в атаке, и в защите, проверить, что получается лучше, что хуже.

Изучать дебюты следует так: бегло просмотрев дебют, получив о нем первое впечатление, разыграть затем примерную партию. Мы специально подобрали такие партии, которые отчетливо показывают планы, характерные для того или иного дебюта.

После этого неплохо будет попробовать этот дебют на практике, но, сыграв партию, обязательно посмотрите в книгу, сравните ваше продолжение с теоретическим.

Дебютов значительно больше, чем приведено в нашей книге. Мы вполне сознательно пошли на это ограничение. В первую очередь нужно научиться играть откры-

тые дебюты, как более простые и более ясные. Поэтому на открытых дебютах мы и сосредоточим главное внимание. Для первых шагов в шахматах этого вполне достаточно. Если же потом вы захотите изучить дебюты более основательно, к вашим услугам специальные курсы дебютов, рассчитанные на шахматистов более высокой квалификации. Впрочем, в книге есть и оба других вида дебютов — полуоткрытые и закрытые, а о том, что это такое, нам и предстоит сейчас поговорить.

Все шахматные начала — дебюты (дебют по-французски и означает начало) — делятся на три основные группы: *открытые дебюты* — в них игра обязательно начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5; *полуоткрытые дебюты* — на ход 1. e2—e4 черные отвечают любым ходом, кроме 1... e7—e5; и *закрытые дебюты* — белые начинают партию любым ходом, кроме 1. e2—e4.

Открытыми и закрытыми называют не только дебюты, но и определенные типы позиций. *Открытыми позициями* называют такие, в которых после размена пешек в центре есть простор для фигур. Бывают случаи, когда открытые позиции образуются в закрытых дебютах, и наоборот. Поэтому классификация дебютов носит довольно формальный характер, однако она проста и удобна, и мы будем ее придерживаться.



241

ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Шотландская партия

Этот дебют получил свое название после партии по переписке, сыгранной в 1824 году между шахматистами Эдинбурга и Лондона. Партию выиграли шотландские шахматисты.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 ...

Белые хотят сыграть d2—d4 и подготавливают этот ход. Немедленное 2. d4 менее привлекательно: после 2... ed 3. Ф:d4 Кс6 черные с темпом развивают коня.

2. ... Kb8—c6

3. d2—d4 ...

241. Белые стремятся сразу захватить важные центральные поля. Возможен и ход 3. c3. Это начало называется *английской партией*. Игра в нем носит медлительный характер. Черные могут отвечать либо 3... d5, либо 3... Kf6.

3. ... e5:d4

4. Kf3:d4 ...

У белых есть другое, гамбитное, продолжение: 4. Сс4 — *шотландский гамбит*. Термин «гамбит» происходит от итальянского слова «gambetto» — подножка. Гамбитные продолжения применя-



242

ются в самых различных началах. Идею гамбита в самом общем виде можно выразить так: жертва материала за быстрое развитие, захват центра и атаку.

4. ... Kg8—f6
5. Kbl—c3 Cf8—b4
6. Kd4:c6 b7:c6
7. Cf1—d3 d7—d5!

242. После этого активного хода белым не удастся сохранить преобладание в центре.

Хуже 7... d6 из-за 8. 0—0 0—0 9. Cg5 с угрозой 10. Фf3, и белые без помех усиливают свое положение. 8. e4:d5 ...

Попытка стеснить черных ходом 8. e5 не удастся из-за 8... Kg4 9. 0—0 0—0 10. Cf4 f6, и белые не могут уберечь от размена свою «главную» пешку.

8. ... c6:d5
9. 0—0 0—0

В этой открытой позиции обе стороны имеют хорошие возможности. Обычно белые пытаются атаковать на королевском фланге, черные стремятся к инициативе в центре и на ферзевом фланге.



243

Шотландская партия

А. Алехин Эм. Ласкер
Москва, 1914

- | | |
|------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5:d4 |
| 4. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kbl—c3 | Cf8—b4 |
| 6. Kd4:c6 | b7:c6 |
| 7. Cf1—d3 | d7—d5 |
| 8. e4:d5 | c6:d5 |
| 9. 0—0 | 0—0 |
| 10. Cc1—g5 | Cc8—e6 |

Черные укрепили свое положение в центре. Ошибкой был бы ход 10... Ce7 из-за 11. C:f6 C:f6 12. Фh5 с преимуществом белых. Вот примерный вариант: 12... g6 13. Ф:d5 Ф:d5 14. K:d5 C:b2 15. Лab1 Ce5 16. Лfe1! Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, достигая материального перевеса.

11. Фd1—f3 ...

Ошибочна комбинация 11. C:f6 Ф:f6 12. K:d5? (или 12. Фh5 g6 13. K:d5? Фd8!, выигрывая коня) 12... C:d5 13. Фh5 ввиду 13... Лfd8, и черные защищаются, сохраняя материальный перевес.

11. ... Cb4—e7
12. Лal—e1 h7—h6

243. Когда игралась эта партия, Ласкер был чемпионом

мира, а Алехин только начал свою шахматную карьеру. Ласкер, делая последний ход, не подозревал, что его партнер может форсировать ничью комбинационным путем. К сложной игре с примерно равными возможностями вело продолжение 12... Lb8 13. Kd1 c5.

13. Cg5:h6! g7:h6

14. Le1:e6! f7:e6

Черные не имеют выбора. Двумя «фугасами» белые полностью разрушили стены королевского замка и расчистили путь ферзю.

15. Фf3—g3+ Kpg8—h8

16. Фg3—g6.

Соль комбинации в этом ходе. Черные не могут защитить пешку h6 (16... Kg8?? 17. Фh7×) и вынуждены примириться с вечным шахом. Например: 16... Фе8 17. Ф:h6+ Kpg8 18. Фg5+ Kph8 (18... Kpf7 19. Фg6×) 19. Фh6+.

Поэтому — ничья.

Шотландский гамбит

Я. Рейнер

В. Стейниц

Вена, 1860

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 e5:d4

4. Cf1—c4 ...

Это гамбитное продолжение ведет к более острой игре, чем шотландская партия. Не торопясь отыгрывать пешку, белые стремятся к быстрой мобилизации фигур.

4. ... Cf8—c5

Черные развиваются, одновременно защищая пешку. Продолжение 4... Сb4+ лило воду на мельницу белых, так как после 5. c3 dc 6. 0—0 cb 7. C:b2 они значительно



опережали черных в развитии.

Мастера обычно предпочитают инициативу незначительному материальному перевесу. Поэтому в гамбитах часто возвращают пожертвованный материал, стремясь перехватить инициативу. В этом духе был ход 4... Kf6, сводящий игру к защите двух коней — дебюту, который будет рассмотрен позднее.

5. 0—0 d7—d6

Естественный ход 5... Kge7 давал белым мощную атаку:

6. Kg5 Ke5 (совсем плохо

6... 0—0 из-за 7. Фh5 h6

8. K:f7) 7. Сb3 h6 8. f4 hg

9. fe, и удовлетворительной защиты пункта f7 нет.

6. c2—c3 Сс8—g4!

Черные стремятся к контратаке. Продолжение 6... dc

7. К:c3 вело к длительной инициативе белых. Пешку

можно возвратить и ходом

6... d3.

7. Фd1—b3 Cg4:f3!

8. Сс4:f7+ Kpe8—f8

9. Cf7:g8 Lh8:g8

10. g2:f3 ...

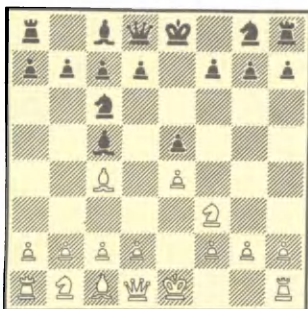
244. Оценим создавшееся положение. Возвратив пешку,

черные преуспели в развитии

и имеют хорошие виды на

атаку ослабленного королевского фланга противника.

245



246



10. ... g7—g5!
Энергично сыграно! Черные не обращают внимания на то, что у них не защищена пешка b7, и немедленно приступают к активным действиям.

11. Фb3—e6 ...
Если 11. Ф:b7, то 11... Ke5, и белые не могут организовать оборону.

11. ... Kc6—e5
12. Фе6—f5+ Kpf8—g7!
Остроумный ход. На 13. С:g5 последует 13... Kph8!, и черные выигрывают фигуру.

13. Kpg1—h1 Kpg7—h8
14. Lf1—g1 ...

Белые все еще помышляют об инициативе и немедленно попадают под атаку.

14. ... g5—g4!
15. f3—f4 ...

На 15. fg последовало бы 15... Фh4 с угрозой 16... Лаf8.

15. ... Ke5—f3
16. Лg1:g4 ...

Наивно полагая, что все трудности позади.

16. ... Фd8—h4!!
17. Лg4—g2 Фh4:h2+!

18. Лg2:h2 Лg8—g1×

Итальянская партия

Этот дебют был исследован итальянскими шахматистами еще в XVI веке.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

245. Типичное положение итальянской партии. Дальше игра может развиваться по трем основным направлениям.

1

Белые стремятся как можно быстрее развить свои фигуры, не предпринимая пока никаких активных действий в центре.

4. d2—d3 d7—d6

5. Kbl—c3 Kg8—f6

6. 0—0 0—0

7. Cc1—g5.

Это продолжение надежно, однако оно не ставит перед черными сложных задач.

2

Белые стремятся захватить центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

Черные не могут оставаться безучастными. Белые готовят выпад в центре (5. d4). Допустим, черные сыграют 4... d6, не пытаясь помешать противнику. Тогда после 5. d4 ed 6. cd Cb6 7. Kc3 у белых был бы явный перевес в центре.

Ход 4... Kf6 не дает партнеру передышки — атакована пешка e4.

5. d2—d4 e5:d4

6. c3:d4 Cc5—b4+

246. Атакованный слон уходит без потери времени. Если бы он отошел на b6, то после 7. d5 Ke7 8. e5 центральные пешки белых оттеснили бы неприятельские фигуры.

7. Cc1—d2 Cb4:d2+

8. Kbl:d2 d7—d5!

Преобладание белых в центре ликвидировано. Черные своевременным выпадом уравнивают шансы.

Теперь возвратимся к положению после 6-го хода черных (246). Еще в XVII веке итальянец Джоакино Греко предложил интересный гамбитный ход 7. Kc3. Не останавливаясь перед жертвами, белые стремятся быстро развить фигуры и получить атаку. Для того чтобы уравнивать шансы, черные должны защищаться очень точно.

7. Kbl—c3 Kf6:e4

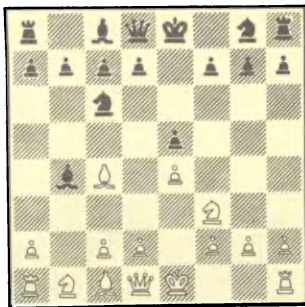
Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если 7... d5, то 8. ed K:d5 9. 0—0! Ce6 10. Cg5 Ce7 11. C:d5 C:d5 12. K:d5 Ф:d5 13. C:e7 K:e7 14. Le1, и черные не могут рокировать.

8. 0—0! Cb4:c3

У черных есть и другой способ удержать равновесие: 8... K:c3 9. bc d5! (как играть после 9... C:c3, вы узнаете чуть позже) 10. cb dc 11. Le1+ Ke7 12. Cg5 f6 13. Фе2 Cg4 (принятие жертвы фигуры делает атаку белых неотразимой: 13... fg 14. Ф:c4 и 15. K:g5) 14. Cf4 Kpf7! 15. Ф:c4+ Kd5 с обоноспособной позицией.

9. d4—d5! ...

Сильнейшее и единственное продолжение. На 9. bc следует 9... d5!



9. ... Cc3—f6!

10. Lf1—e1 Kc6—e7

11. Le1:e4 d7—d6

Этот острый вариант детально изучен теорией. Найдены самые лучшие ходы за обе стороны. Признано, что инициатива у белых, но точная защита позволяет черным достичь ничьей.

3

Это направление также гамбитное.

Мы убедились, что, продолжая 4. c3, белые не успевают построить сильный пешечный центр. Поэтому в начале XIX века английский шахматист Дэвис Эванс предложил гамбитный ход 4. b4. Это продолжение было названо в его честь *гамбитом Эванса* и стало излюбленным началом шахматистов прошлого столетия.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. b2—b4 Cc5:b4

247. Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если черные отклоняют гамбит, то белые сохраняют инициативу, да и пешку тоже. Например: 4... Cb6 5. a4 ab 6. Kc3 Kf6 7. Kd5! Ca7 (опасно 7... K:e4 из-за 8. 0—0 0—0



9. d3, и на 9... Kf6 или 9... Kd6 следует 10. Cg5; а если 7... K:d5 8. ed e4 9. dc 0—0, то белые не уходят конем ввиду 10... Фf6, а играют 10. Cb2! ef 11. Ф:f3 с лучшими шансами) 8. d3 h6 9. Ce3, и у белых хорошая игра.

5. c2—c3 ...

Жертва позволяет белым выиграть время, необходимое для построения пешечного центра.

У черных несколько продолжений.

a

5. ... Cb4—c5

6. d2—d4 e5:d4

7. 0—0 d7—d6

8. c3:d4 Cc5—b6

Перед нами так называемая *нормальная позиция гамбита Эванса*, которая уже свыше ста лет подвергается анализу.

9. Kb1—c3 ...

Считается сильнейшим.

9. ... Cc8—g4

10. Cc4—b5 Kpe8—f8

11. Cc1—e3.

За пешку у белых длительная инициатива и перевес в пространстве.

б

5. ... Cb4—a5

6. d2—d4 ...



Долгое время сильнейшим считался ход 6. 0—0, но Ласкер опроверг его, предложив следующий вариант: 6... d6 7. d4 Cb6! (черные не желают подвергать себя риску угодить под сильную атаку и возвращают пешку) 8. de 9. Ф:d8+ K:d8 10. K:e5 Ce6, и в этом упрощившемся положении у белых нет даже и тени атаки.

6. ... d7—d6

7. Фd1—b3 Фd8—d7!

Ошибочно 7... Фе7 из-за 8. d5, и белые выигрывают фигуру.

8. d4:e5 Ca5—b6

248. Этот прием — *возврат пешки в подходящий момент* — лучший способ борьбы против гамбита. Если, например, сейчас 9. ed, то 9... Ka5 10. Фb5 K:c4 с равной игрой; тот же ход последует и на 9. Kbd2.

в

5. ... Cb4—e7

6. Фd1—b3 ...

Или 6. d4 Ka5! 7. K:e5 K:c4

8. K:c4 d5 9. ed Ф:d5 10.

Ke3 Фа5 с равной игрой.

6. ... Kg8—h6

7. d2—d4 Kc6—a5

8. Фb3—a4 Ka5:c4

9. Фа4:c4 Kf6—g4!

10. h2—h3 ...

Если 10. de, то 10... d6!
 10. ... Kg4—f6
 11. d4:e5 d7—d5!
249. С хорошей игрой у чер-
 ных.

Итальянская партия

Э. Шифферс М. Гармонист
 Франкфурт-на-Майне, 1887

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5:d4 |
| 6. c3:d4 | Cc5—b4+ |
| 7. Cc1—d2 | Cb4:d2+ |
| 8. Kbl:d2 | d7—d5 |
| 9. e4:d5 | Kf6:d5 |
| 10. Фd1—b3 | Kc6—e7 |

Основное теоретическое про-
 должение. Считается, что после
 10... Ka5 11. Фа4+ c6
 12. C:d5! Ф:d5 13. 0—0 0—0
 14. Лс1 у черных трудности,
 так как грозит 15. b4.

Однако ход 11... c6 необя-
 зателен. Заслуживает внима-
 ния 11... Кс6, и белым нелегко
 доказать преимущество
 своей позиции. Например: 12.
 Ке5 0—0 13. К:c6 Фе8+ с
 опасной инициативой, или 12.
 Сb5 0—0 13. C:c6 bc, и
 плохо теперь 14. Ф:c6 из-за
 14... Ле8+ 15. Ке5 Kb4 16.
 Ф:a8 Кс2+ 17. Kpd1 Cg4+
 18. К:g4 Ф:a8 19. Кр:c2
 Фс6+! 20. Kpd1 Ф:g2.

11. 0—0 0—0
 12. Лf1—e1 c7—c6
 13. a2—a4 Фd8—c7
 Черные собираются развить
 слона с8 и защищают пешку
 b7. С той же целью лучше
 было 13... Kb6 14. Cd3 Се6
 15. Фс2 h6, и проблема ре-
 шена.

14. Ла1—c1! ...
 Именно из-за этого хода не
 следовало ставить ферзя на



250

линию «с». Грозит 15. C:d5
 с выигрышем фигуры. А на
 14... Се6 белые ответят 15.
 Kg5 с преимуществом.

14. ... Kd5—f4
 Неудачный ход. Обязательно
 надо было перебросить ферзя
 на защиту королевского
 фланга путем 14... Фf4.

15. Kf3—g5 Ke7—g6
250. Последовало:

16. Ле1—e8 ...
 Начало красивой комбина-
 ции. Если бы черные почув-
 ствовали опасность, они бы
 сыграли 16... Се6, откупаясь
 пешкой.

16. ... Лf8:e8
 17. Cc4:f7+ Kpg8—h8
 На 17... Kpf8 последовало бы
 18. К:h7+ Кре7 19. Ле1+.
 18. Cf7:e8 Kf4—e2+
 Черные надеялись этим хо-
 дом опровергнуть комбина-
 цию...

19. Kpg1—h1 Ke2:c1
 20. Kg5—f7+ ...
 Вторая волна атаки!

20. ... Kph8—g8
 21. Kf7—h6++ Kpg8—f8
 22. Фb3—g8+ Kpf8—e7
 23. Се8:g6 h7:g6
 Или 23... gh 24. Фf7+, и
 мат следующим ходом.

24. Фg8:g7+ Кре7—d8
 25. Фg7—f8+ Kpd8—d7
 26. Kd2—e4! ...

Этот ход, делающий атаку

белых неотразимой, нужно было предвидеть, жертвуя ладью 10 ходов назад! Грозит мат на с5, а если защитить поле с5 конем или пешкой, то решает 27. $\Phi g7+$ Kpd8 28. Kf7+.

26. ... $\Phi c7-d8$

27. $\Phi f8-d6+$ Kpd7-e8

28. Ke4-f6+.

Черные сдались.



251

Итальянская партия

В. Кнорре **М. Чигорин**

Петербург, 1874

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 Kb8-c6

3. Cf1-c4 Cf8-c5

4. 0-0 d7-d6

5. d2-d3 Kg8-f6

6. Cc1-g5 h7-h6

7. Cg5-h4? ...

В старинных итальянских руководствах этот вариант называется «giuoco pianissimo», что значит «тишайшая игра». Однако заблудиться можно и в самой ясной позиции. Белые уже определили положение своего короля, а черные имеют выбор. Неудачный маневр слона позволяет им начать пешечную атаку до эвакуации короля.

7. ... g7-g5

8. Ch4-g3 h6-h5!

9. Kf3:g5? ...

Ведет к проигрышу. Следовало играть 9. h4, хотя после 9... Cg4 10. c3 $\Phi d7$ у черных опасная инициатива.

9. ... h5-h4!

10. Kg5:f7 ...

251. Теперь решает комбинация:

10. ... h4:g3!!

11. Kf7:d8 ...

Если 11. K:h8, то 11... $\Phi e7$ с сильнейшей атакой за пожертвованное качество.

11. ... Cc8-g4!

12. $\Phi d1-d2$ Kc6-d4!

Нависла матовая угроза —

13... Ke2+ и затем 14... Л:h2×.

13. Kbl-c3 Kd4-f3+!

14. g2:f3 Cg4:f3

Белые сдались. Защиты от мата нет.

Итальянская партия

Д. Греко **NN**

1. e2-e4 e7-e5

2. Kgl-f3 Kb8-c6

3. Cf1-c4 Cf8-c5

4. c2-c3 Kg8-f6

5. d2-d4 e5:d4

6. c3:d4 Cc5-b4+

7. Kbl-c3 Kf6:e4

8. 0-0 Ke4:c3

9. b2:c3 Cb4:c3

Тактика черных — самая примитивная: они едят все пешки подряд и сильно задерживаются с мобилизацией сил.

10. $\Phi d1-b3$...

252. Белые жертвуют ладью.

Эта партия была сыграна в XVII веке, тогда не был известен ход 10... d5, который дает черным возможность успешно защищаться. Например: 11. C:d5 0-0-

12. C:f7+ Kph8 (если 12... Л:f7, то 13. Kg5!) 13. Φ :c3

Л:f7, и у белых лишь не-



252

большой позиционный перес.

Современная теория считает, что вместо 10. $\Phi b3$ сильнее 10. Ca3 .

10. ... Cc3:a1
В другой партии противник Греко не принял жертву ладьи, а сыграл 10... C:d4 , стараясь включить слона в защиту. И в этом случае атака белых восторжествовала: 11. C:f7+ Kpf8 12. Cg5 Cf6 13. Lae1 (ладья осталась жива и дает о себе знать: грозит 14. Le8+) 13... Ke7 14. Ch5 Kg6 15. Ke5! (эффективный ход!) 15... K:e5 16. L:e5 g6 (другой защиты от мата на f7 нет) 17. Ch6+ Cg7 18. Lf5+! Kpe7 19. Le1+ Ce5 20. Le:e5+ Kpd6 21. $\Phi d5 \times$.

Приняв жертву, черные попадают под красивую и неотразимую атаку.

11. Cc4:f7+	Kpe8—f8
12. Cc1—g5	Kc6—e7
13. Kf3—e5!	Ca1:d4
14. Cf7—g6	d7—d5
15. $\Phi b3—f3+$	Cc8—f5
16. Cg6:f5	Cd4:e5
17. Cf5—e6+	Ce5—f6
18. Cg5:f6	g7:f6
19. $\Phi f3:f6+$	Kpf8—e8
20. $\Phi f6—f7 \times$.	

Жестокий разгром!

Гамбит Эванса

Ж. Арну де Ривьер М. Журну
Париж, 1848

1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. d2—d4	Cc5:b4
5. c2—c3	Cb4—a5
6. d2—d4	e5:d4
7. 0—0	...

Так же как в предыдущей партии, белые не считаются с потерями. Они стремятся к быстрой мобилизации сил и открытию линий.

7. ... Kg8—f6
Черные торопятся увести короля из центра в безопасное место, однако их ход нельзя одобрить. Почему? Это вы увидите сами. Осторожнее было 7... d6 .

8. Ccl—a3! d7—d6
9. e4—e5! ...

Белые ни за что не хотят дать королю убежать из центра.

9. ... d6:e5
10. $\Phi d1—b3$ $\Phi d8—d7$
11. Lf1—e1 e5—e4
12. Kb1—d2 ...

Последовательно наращивая мощь атакующих сил.

12. ... Ca5:c3
13. Kd2:e4 Cc3:e1
14. Lal:e1 Kpe8—d8
15. Ke4—g5 ...

Грозит убийственный ход 16. K:f7+ .

15. .. Kc6—a5
253. Черные пытаются ослабить атаку, но безуспешно.

16. Kf3—e5! Ka5:b3
17. Ke5:f7+ $\Phi d7:f7$
18. Kg5:f7+ Kpd8—d7

Король надеется скрыться от удара ладьи на поле c6 , но...

19. Cc4—b5+! c7—c6
20. $\text{Le1—e7} \times$.

Все фигуры белых приняли



участие в атаке, поэтому она оказалась сокрушительной.

Защита двух коней

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Kg8—f6 |

Этот дебют — ровесник итальянской партии. Он отличается большим количеством острых вариантов. Черные пытаются с самого начала перехватить инициативу.

Два главных направления — 4. Kg5 с нападением на пункт f7 и 4. d4, завязывающая борьбу за центр.

Рассмотрим их по порядку.

1

- | | |
|-----------|-------|
| 4. Kf3—g5 | d7—d5 |
|-----------|-------|

254. Черные могут, сыграв 4... Cc5, оставить пункт f7 без защиты. Ответ 5. K:f7 после 5... C:f2+ 6. Kр:f2 K:e4+ ведет к головоломным осложнениям, выгодным для черных. Лучше 5. C:f7+ Кре7 6. Cd5, сохраняя лишнюю пешку.

5. e4:d5 Kc6—a5
Почему черные не отыгрывают пешку ходом 5... K:d5? Оказывается, это опасно.

У белых две хорошие возможности. Одна — жерт-



вой фигуры 6. K:f7 Kр:f7 7. Фf3+ Кре6 8. Kc3 выгнать короля противника «на сквознячок». Например: 8... Kb4 (слабее 8... Ke7 9. d4 c6 10. Cg5 h6 11. C:e7 C:e7 12. 0—0—0 с сильнейшей атакой) 9. Фе4 c6 10. a3 Ка6 11. d4, и атака белых вполне компенсирует пожертвованный материал.

Вторая возможность более спокойная — 6. d4. Только в ответ на ход 6... Се7 белые собираются пожертвовать на f7. А в случае 6... Се6 они намерены путем 7. K:e6 fe 8. de K:e5 9. Фh5+ Kf7 10. 0—0 получить позиционный перевес.

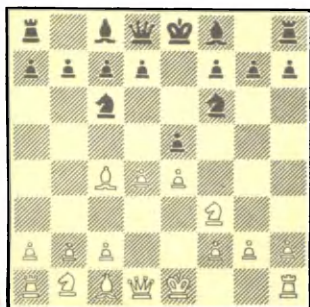
Вместо 5... Ка5 возможно 5... Kd4 6. c3 (если 6. d6, то 6... Ф:d6 7. K:f7 Фc6!) 6... b5 7. Cf1 K:d5 с острой игрой.

6. Cc4—b5+ ...

Самое распространенное продолжение. Могут белые сыграть и 6. d3, хотя после 6... h6 7. Kf3 e4 8. Фе2 K:c4 9. dc Cc5 у черных за пешку активная игра.

- | | |
|------------|--------|
| 6. ... | c7—c6 |
| 7. d5:c6 | b7:c6 |
| 8. Cb5—e2 | h7—h6 |
| 9. Kg5—f3 | e5—e4 |
| 10. Kf3—e5 | Cf8—d6 |
- Черные отдали пешку, но за-

255



256



ставили белых потерять несколько темпов и получили инициативную позицию. Чьи шансы лучше? Черные должны стремиться к атаке, белые — к упрощениям, к переходу в эндшпиль с лишней пешкой. Добьется успеха тот, кто полнее использует выгоды своей позиции. Обычно белые защищают коня ходом 11. d4.

2

4. d2—d4 ...

255. Продолжение 4. d3 Cc5 ведет к итальянской партии.

4. ... e5:d4

5. 0—0 ...

Если 5. e5, то 5... d5. Белые проводят обычный план: не считаясь с потерей пешек, они стремятся быстрее развить фигуры.

5. ... Kf6:e4

К острой атаке *Макса Ланге* ведет 5... Cc5 (см. партию Чигорин — Тейхман).

6. Lf1—e1 d7—d5

7. Cc4:d5 ...

Изредка применяется любопытный ход 7. Kc3, на который проще всего отвечать 7... Ce6 8. C:d5 C:d5 9. K:e4 Ce7 с равными шансами.

7. ... Фd8:d5

8. Kbl—c3 Фd5—a5

9. Kc3:e4 Cc8—e6

10. Ke4—g5 0—0—0

256. Черные возвращают пешку и получают вполне приемлемую позицию.

Защита двух коней

В. Чокыля Р. Нежметдинов

Бухарест, 1954

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. Kf3—g5 d7—d5

5. e4:d5 Kc6—a5

6. Cc4—b5+ c7—c6

7. d5:c6 b7:c6

8. Cb5—e2 ...

У белых есть интересный ход 8. Фf3 и на 8... Фc7 ответ 9. Cd3 с последующим 10. Ke4. Лучшее продолжение в этом случае за черных — жертва второй пешки путем 8... Лb8. Принимать жертву опасно: 9. C:c6+ K:c6 10. Ф:c6+ Kd7! 11. Ke4 Лb6, и черные быстро развивают инициативу.

8. ... h7—h6

9. Kg5—f3 e5—e4

10. Kf3—e5 Фd8—c7

11. Ke5—g4 ...

Ошибочное продолжение, позволяющее черным выиграть время для мобилизации сил. Правильно 11. d4.

11. ... Cc8:g4

12. Ce2:g4 Cf8—c5!



13. Cg4—e2 ...
Вынужденная потеря еще одного темпа. Если 13. 0—0, то 13... h5 14. Ce2 Kg4 с атаккой.

13. ... Ла8—d8
14. c2—c3 Ка5—b7
15. 0—0 h6—h5!

Пользуясь большим перевесом в развитии и преобладанием в центре, черные начинают атаку на королевском фланге. Они отказываются от рокировки, надеясь использовать в атаке ладью h8.

16. d2—d4 ...
Белые стремятся завязать игру в центре. Обычно удар в центре — лучшее средство против фланговых операций противника.

16. ... e4:d3
17. Ce2:d3 Kf6—g4
18. Фd1—e2+ Кре8—f8!

Белым удалось лишить противника рокировки, но здесь это небольшое достижение: ладья именно на h8 принимает активное участие в игре.

19. g2—g3 Фc7—d7!
Нападая на слона, черные с темпом защищают коня g4, чтобы освободить от этой обязанности пешку «h».

20. Cd3—e4 h5—h4
21. Cc1—f4 ...

257. Вело к немедленному поражению 21. C:c6 Ф:c6
22. Ф:g4 из-за 22... h3!

21. ... Kg4:h2!
Позиция белых рушится. Принять жертву нельзя: 22. Кр:h2 hg++ 23. Kpg1 Фh3, и угрозы черных неотразимы.

22. Лf1—e1 Kh2—g4
23. Ce4—f3 ...

Защиты нет. На 23. Лf1 все равно следует 23... К:f2 24. Л:f2 hg 25. С:g3 Фh3 26. Фf3 Лd1+!

23. ... Kg4:f2
24. Cf4—e3 h4:g3
25. Ce3:c5+ Kb7:c5
26. Ce4:c6 ...

Последняя ловушка. Если 26... Ф:c6, то 27. Фе7+ Kpg8 28. Ф:d8+ Kph7 29. Фh4+.

26. ... Kf2—h3+
27. Kpg1—f1 Фd7—f5+
Белые сдались. На 28. Фf3 решает 28... Ф:f3+ 29. С:f3 Kf4 и 30... Лh2. Если же 28. Cf3, то 28... g2+! 29. Ф:g2 Лd3.

Защита двух коней

М. Чигорин Р. Тейхман
Лондон, 1899

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Kg8—f6
4. b2—b4 e5:d4
5. 0—0 Cf8—c5

При этом продолжении черные подвергаются сильной атаке, которая была подробно исследована немецким шахматистом Максом Ланге.

6. e4—e5 d7—d5
7. e5:f6 d5:c4
8. Лf1—e1+ Cc8—e6
9. Kf3—g5 Фd8—d5

Плохо 9... Ф:f6 ввиду 10. К:e6 fe 11. Фh5+ и 12. Ф:c5, а 9... 0—0? из-за 10. Л:e6 fe 11. Фh5 h6 12. f7+ Kph8 13. Фg6.



258

10. Kbl—c3! Фd5—f5

11. Кс3—e4 ...

258. Критическая позиция.

11. ... Сс5—b6

Сильнейшим считается продолжение 11... 0—0—0 12. К:е6 fe 13. g4 Фе5 14. fg Лhg8 15. Ch6 со сложной игрой.

12. f6:g7 Лh8—g8

13. g2—g4 Фf5—g6

14. Kg5:e6 f7:e6

15. Сс1—g5! Лg8:g7

16. Фd1—f3! ...

Великолепно сыграно. Передавало инициативу черным поспешное 16. Кf6+ Кpf7 17. h4 d3!

16. ... e6—e5

Теперь атака белых развивается форсированно. Следовало играть 16... Кpd7.

17. Ке4—f6+ Кре8—f7

18. h2—h4 ...

Выигрыш качества путем 18. Kh5+ был бы слишком малым достижением.

18. ... h7—h6

19. Кf6—e4+ Кpf7—e6

20. h4—h5 Фg6—f7

21. Сg5—f6 Лg7—g8

22. Фf3—f5+ Кре6—d5

23. b2—b3 Лg8:g4+

Если 23... cb, то 24. ab с угрозой 25. Лад1 и 26. c4×. Поэтому черные предпринимают отчаянную попытку осложнить игру.



259

24. Фf5:g4

Ла8—g8

25. b3:c4+

Кpd5:c4

26. Cf6—g5

h6:g5

27. Фg4—g3!

Кс6—a5

28. Фg3:e5.

Черные сдались.

Русская партия

1. e2—e4

e7—e5

2. Kg1—f3

Kg8—f6

259. Черные сразу переходят в контратаку. В XIX веке русские шахматисты Александр Петров и Карл Яниш подробно проанализировали это начало. Так возникло название этого дебюта. (После 3. Кс3 Кс6 игра сводится к дебюту четырех коней.)

Теория рассматривает следующие два разветвления русской партии.

1

3. Кf3:e5

d7—d6

А почему черные не играют 3... К:е4? Это было бы ошибкой. После 4. Фе2 Фе7 (4... Кf6?? 5. Кс6+) 5. Ф:e4 d6 6. d4 черные, правда, отыгрывают фигуру, но остаются без пешки.

4. Ке5—f3

Кf6:e4

5. Фd1—e2

Фd8—e7

6. d2—d3

Ke4—f6

7. Сс1—g5.

Положение не слишком

сложное, но белые несколько опередили соперника в развитии. Черным следует играть осторожно.

2

3. d2—d4 ...
Это продолжение Стейниц считал сильнейшим.

3. ... e5:d4
4. e4—e5 Kf6—e4
5. Фd1:d4 d7—d5
6. e5:d6 ...

«На проходе».

6. ... Ke4:d6
7. Kbl—c3 Kb8—c6
8. Фd4—f4.

Шансы сторон примерно равны, но черным трудно добиться инициативы.

Русская партия

М. Бонч-Осмоловский

Б. Баранов

Москва, 1953

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 Kg8—f6
3. d2—d4 e5:d4
4. e4—e5 Kf6—e4
5. Фd4:d4 d7—d5
6. e5:d6 Ke4:d6
7. Cf1—d3 ...

Играют и так.

7. ... Фd8—e7+
Этот заманчивый шах ошибочен и позволяет белым уверенно овладеть инициативой.

Правильно 7... Kc6 8. Фf4 g6. Кстати, и в этом положении шах ферзем не лучше: 8... Фе7+ 9. Ce3 f6 10. Kc3 Ce6 11. 0—0—0 0—0—0 12. Фа4 Kрb8 13. Cc5, и у белых сильная атака.

8. Cc1—e3 Kd6—f5?
Ставит черных на край пропасти: белые сильно опережают их в развитии.

9. Cd3:f5! Cc8:f5
10. Kbl—c3 Фе7—b4



260

Если 10... C:c2, то 11. Лс1 и 12. Kd5.

11. Фd4—e5+ Cf5—e6
12. 0—0—0 Kb8—c6

Чтобы развить фигуры, черным приходится отдать пешку.

13. Фе5:c7 Ла8—c8
14. Фc7—f4 Фb4—a5

Меняться ферзями черным невыгодно, и они пытаются начать контратаку.

15. Фf4—g5 Фа5—a6
16. Лh1—e1 Kc6—b4
17. Kf3—d4 ...

260. Кажется, что белые не замечают угроз.

17. ... Лс8:c3

Что теперь делать белым? После 18. bc K:a2+ 19. Kpd2 K:c3 20. Kр:c3 Cb4+! 21. Kр:b4 Фc4+ черные форсируют вечный шах.

18. Фg5—d8+!! ...

Эта красивая комбинация опровергает замысел черных.

18. ... Kрe8:d8

19. Kd4:e6++ Kpd8—e7

20. Ce3—g5+ f7—f6

21. Ke6—d8+.

Черные сдались. От мата защиты нет.

Дебют четырех коней

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 Kb8—c6
3. Kbl—c3 Kg8—f6



261



262

261. Не надо пояснять, почему это начало называется дебютом четырех коней?

4. Cf1—b5 Cf8—b4
5. 0—0 0—0
6. d2—d3 d7—d6
7. Cc1—g5 Cb4:c3

Черные вовремя прекращают копировать ходы партнера. После 7... Cg4 8. Kd5 они могли попасть под сильную атаку (см. следующую партию).

8. b2:c3 Фd8—e7
9. Lf1—e1 Kc6—d8
10. d3—d4 Kd8—e6

В возникшей позиции шансы сторон примерно равны. У белых два слона, и они должны стремиться к вскрытию игры. Задача черных — использовать ослабление пешечной структуры противника.

Дебют четырех коней

Х. Р. Капабланка Г. Стейнер
Лос-Анджелес, 1933

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cf1—b5 Cf8—b4
5. 0—0 0—0
6. d2—d3 d7—d6
7. Cc1—g5 ...

Стоп! Дальше подражать ходам белых опасно: 7... Cg4 8. Kd5! Kd4? 9. K:b4 K:b5

10. Kd5 Kd4 11. C:f6 C:f3
12. Фd2! Фd7 (на 12... gf следует 13. Фh6!) 13. Ke7+ Kph8 14. C:g7+ Kp:g7 15. Фg5+ Kph8 16. Фf6×

7. ... Cb4:c3
8. b2:c3 Kc6—e7

Сдвоения пешек по линии «f» после 9. C:f6 gf черные не боятся: они надеются использовать открытую линию «g» для атаки на короля.

9. Kf3—h4 c7—c6
10. Cb5—c4 Cc8—e6?
Удивительно, что этот самый обыкновенный на вид ход влечет за собой неминуемое поражение. Хорошим было продолжение 10... d5.

11. Cg5:f6! g7:f6
12. Cc4:e6 f7:e6
13. Фd1—g4+ Kpg8—f7
14. f2—f4! ...

Само собой понятное вскрытие линий для атаки.

14. ... Лf8—g8
15. Фg4—h5+ Kpf7—g7
16. f4:e5 d6:e5

262. Белые жертвуют ладью, чтобы добраться до неприятельского короля. Комбинация рассчитана до самого конца!

17. Lf1:f6! Kpg7:f6
18. Ла1—f1+ Ke7—f5
19. Kh4:f5 e6:f5
20. Lf1:f5+ Kpf6—e7
21. Фh5—f7+ Kpe7—d6



263

22. Lf5—f6+ Kpd6—c5
 23. Фf7:b7! ...
 Угрожает 24. Фb4×.
 23. ... Фd8—b6
 Черный ферзь защищает
 пункты c6 и b4 от матую-
 щих ударов — перегрузка!
 24. Lf6:c6+! Фb6:c6
 25. Фb7—b4×.

Изящно играл Капабланка!
 Эта партия учит быть остро-
 рожным в дебюте: маленький
 промах может привести к
 большой беде.

Испанская партия

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—b5 ...

263. Считается, что этот де-
 бют изобрел испанский свя-
 щенник Рюи Лопес, живший
 в XVI веке. Активный ход
 слоном в старину связывали
 с конкретной угрозой — вы-
 играть пешку e5 (раз конь
 защитил пешку, значит, надо
 его уничтожить). В наши дни
 ход слоном связывается с
 более глубокой идеей — ата-
 ка фигур, защищающих
 центр.

3. ... a7—a6
 4. Cb5—a4 ...

Легко убедиться, что белые
 не могут выиграть пешку.
 После 4. C:c6 dc 5. K:e5

Фd4 6. Kf3 Ф:e4+ черные
 отбирают пешку и получают
 хорошую игру.

4. ... Kg8—f6
 5. 0—0 ...

В испанской партии мно-
 жество вариантов. Мы позна-
 комимся с тремя основными
 системами защиты черных.

1

5. ... Cf8—e7
 6. Lf1—e1 d7—d6
 7. d2—d4 e5:d4
 8. Kf3:d4 Cc8—d7
 9. Kb1—c3 0—0

Белые преобладают в центре,
 черные несколько стеснены.
 Эту систему игры можно
 рекомендовать любителям за-
 щиты.

2

5. ... Kf6:e4
 6. d2—d4 b7—b5
 7. Ca4—b3 d7—d5
 8. d4:e5 Cc8—e6

Так называемый *открытый
 вариант*. У черных активно
 расположены фигуры, но их
 положение в центре несколь-
 ко неустойчиво. Часто случает-
 ся, что продвинутые чер-
 ные пешки на ферзевом
 фланге оказываются объек-
 том атаки.

Эта система подходит
 шахматистам, стремящимся к
 инициативе.

3

5. ... Cf8—e7
 6. Lf1—e1 b7—b5
 7. Ca4—b3 d7—d6
 8. c2—c3 0—0
 9. h2—h3 ...

Перед тем как продвинуть
 пешку на d4, белые предот-
 вращают ход Cc8—g4, связы-
 вающий коня.

9. ... Kc6—a5



10. Сb3—с2 с7—с5

11. d2—d4 Фd8—с7

Сложное положение. Шансы сторон примерно равны. Белые планируют перевод коня по маршруту b1—d2—f1—g3 и атаку на королевском фланге.

Алехин не советовал начинающим шахматистам играть испанскую партию. И мы тоже рекомендуем прежде накопить опыт, играя дебюты попроще — шотландскую, итальянскую партии, и только затем переходить к испанской.

Испанская партия

3. Тарраш Г. Марко

Дрезден, 1892

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—с6

3. Cf1—b5 d7—d6

Эту систему защиты ввел в практику Стейниц. Ее можно играть и с ходом 3... a6 (и лишь потом d7—d6).

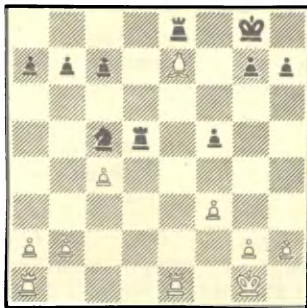
4. d2—d4 Сс8—d7

5. 0—0 Kg8—f6

6. Kb1—с3 Cf8—e7

7. Lf1—e1 0—0

264. Попытка выиграть пешку e5 привела к потере пешки e4 (убедитесь в этом сами), но последний ход черных ошибочен и дает белым возможность добиться матери-



ального перевеса. Правильным было продолжение 7... ed 8. K:d4 0—0.

8. Сb5:с6 Cd7:с6

9. d4:e5 d6:e5

10. Фd1:d8 Ла8:d8

Не лучше и 10... Lf:d8.

11. Kf3:e5 Сс6:e4

12. Kc3:e4 Kf6:e4

Защита черных основана на тактических соображениях — у белых слаба первая горизонталь.

13. Ke5—d3 f7—f5

Игра носит форсированный характер (выбора у черных нет, они должны делать единственные ходы).

14. f2—f3 Се7—с5+

Иначе теряется фигура.

15. Kd3:с5! ...

Недостаточно 15. Kpf1 ввиду 15... Сb6 16. fe fe+, отыгрывая фигуру. Если бы на 10-м ходу черные взяли на d8 другой ладьей, белые в этом варианте сохранили бы лишнюю фигуру.

15. ... Ke4:с5

16. Сс1—g5 Ld8—d5

Защищая коня от двойного удара (17. Се7).

17. Сg5—e7 Lf8—e8

18. с2—с4! ...

265. Десяток ходов подряд черным удавалось отбиваться, балансируя на краю пропасти, но теперь ресурсы за-

щиты иссякли. Наступает развязка. Материальные потери и поражение неизбежны.

Испанская партия

В. Рагозин **Г. Равинский**
Москва, 1947

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. 0—0 | Kf6:e4 |
| 6. d2—d4 | ... |

Сильнейший ход.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. ... | b7—b5 |
| 7. Ca4—b3 | d7—d5 |

Если 7... ed 8. Le1 d5, то 9. Kc3! dc 10. C:d5 Cb7 11. Cg5! с большим перевесом.

- | | |
|----------|--------|
| 8. d4:e5 | Cc8—e6 |
| 9. c2—c3 | ... |

Сейчас чаще применяют разработанный П. Кересом ход 9. Фе2. В этом случае черным лучше всего продолжать 9... Ce7 10. Лd1 Kc5.

- | | |
|------------|--------|
| 9. ... | Cf8—e7 |
| 10. Kbl—d2 | 0—0 |
| 11. Cb3—c2 | f7—f5 |
| 12. e5:f6 | ... |

К примерно равной игре ведет 12. Kb3 Фd7 13. Kbd4.

- | | |
|------------|--------|
| 12. ... | Ke4:f6 |
| 13. Kd2—b3 | Se6—g4 |
| 14. Фd1—d3 | Kf6—e4 |

Черные начинают активные действия. Грозит 15... C:f3. 15. Kb3—d4 Kc6:d4 16. Kf3:d4 Ce7—d6! Фигуры черных угрожающе нависли над королевским флангом.

- | | |
|-----------|-----|
| 17. h2—h3 | ... |
|-----------|-----|

Лучшее продолжение. Если 17. K:b5, то 17... C:h2+ 18. Kр:h2 Лf5!, и белые вряд ли сумеют отразить атаку.

- | | |
|------------|--------|
| 17. ... | Фd8—h4 |
| 18. Kd4:b5 | ... |



266

266. А теперь именно этим ходом белым удастся разрядить обстановку.

- | | |
|------------|---------|
| 18. ... | Ke4:f2! |
| 19. Cc1—g5 | ... |

Ударом на удар! Впрочем, для ничьей достаточно было просто 19. Ф:h7+ с разменами.

Попытки белых добиться большего обречены на неудачу. Так, плохо 19. Ф:d5+ из-за 19... Kph8 20. K:d6 K:h3+! 21. gh Фg3+ 22. Фg2 Л:f1+ 23. Kр:f1 C:h3, и черные выигрывают.

- | | |
|---|--------|
| 19. ... | Kf2:d3 |
| Конечно, нельзя бить слона g5 из-за ответа 20. Ф:h7+. | |
| 20. Cg5:h4 | a6:b5 |
| 21. Cc2:d3 | Cg4—d7 |
- Буря улеглась, и в этой равной позиции партнеры согласились на ничью.

Испанская партия

В. Раузер **Н. Рюмин**
Ленинград, 1936

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. 0—0 | Cf8—e7 |
| 6. Лf1—e1 | b7—b5 |
| 7. Ca4—b3 | d7—d6 |
| 8. c2—c3 | Kc6—a5 |



267

Современная теория считает более точным ход 8... 0—0, заставляющий белых потратить темп на 9. h3, так как в случае 9. d4 у черных есть сильный ответ 9... Cg4.

9. Cb3—c2 c7—c5
10. d2—d4 Фd8—c7
11. Kb1—d2 Ka5—c6
12. a2—a4! Ла8—b8

Черные вынуждены уступить линию: после 12... b4 ослаблялось поле c4 и белые занимали его конем, атакуя центральные пешки черных.

13. a4:b5 a6:b5
14. d4:c5! ...

267. Раньше обычно играли 14. d5, запирая центр, и потом разворачивали атаку на королевском фланге. В этой партии белые проводят оригинальную идею — они сочетают подготовку атаки на королевском фланге с попыткой захватить фигурами слабый пункт d5.

14. ... d6:c5
15. Kd2—f1 Cc8—e6
16. Kf1—e3 0—0
17. Kf3—g5 Лf8—d8
18. Фd1—f3 Лd8—d6
19. Ke3—f5 Ce6:f5
20. e4:f5 ...

Обратите внимание на взятие на f5 именно пешкой. Здесь сдвоение пешек выгодно белым: появился простор для

слона c2, поле e4 можно использовать для переброски фигур, кроме того, сама пешка f5 угрожает включиться в атаку.

20. ... h7—h6
21. Kg5—e4 Kf6:e4
22. Cc2:e4 Ce7—f6
23. Cc1—e3 Kc6—e7
24. b2—b4! ...

Белые открывают линии и еще больше расширяют поле деятельности своих слонов.

24. ... c5—c4
25. g2—g3 Лd6—d7
26. Ла1—a7 Фc7—d8
27. Ла7:d7 Фd8:d7
28. h2—h4 ...

У черных нет контригры, и они вынуждены пассивно ожидать развития событий.

28. ... Kpg8—h8
29. g3—g4 ...

Начинается пешечный штурм позиции неприятельской рокировки. Пешку h4 взять нельзя: на это последует 30. Фh3 Cf6 31. g5 с выигрышем слона.

29. ... Ke7—g8
30. g4—g5 Cf6—e7
31. Ле1—d1 Фd7—c7
32. f5—f6! ...

Решающий удар. Черные не могут ответить ни 32... gf из-за 33. Фf5, ни 32... Cd8 ввиду 33. fg+ Kp:g7 34. gh+ K:h6 35. Фg3+. Они решили отдать фигуру, но это лишь отдалило поражение.

32. ... Ce7:f6
33. g5:f6 Kg8:f6
34. Ce4—c2 Лb8—d8
35. Ce3:h6 Лd8:d1+
36. Cc2:d1 e5—e4
37. Ch6—f4 Фc7—d8
38. Фf3—e2.

Черные сдались.

В этой лишенной внешних эффектов партии белым удалось четко выразить идею



дебюта. Как видите, красивые могут быть не только партии с фейерверком жертв.

Королевский гамбит

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

268. Белые отдают пешку. За что? Во-первых, они собираются получить преимущество в центре после хода d2—d4, во-вторых, надеются уничтожить черную пешку f4 и, рокировав, атаковать по линии «f» пункт f7.

В королевском гамбите существуют три основных продолжения.

1

2. ... e5:f4
Это — *принятый королевский гамбит*.

3. Kg1—f3 ...
В старину черные отвечали 3... g5, защищая лишнюю пешку. За белых разработано несколько путей развития инициативы. Например: 4. h4 g4 5. Kg5 h6 6. K:f7 Kp:f7 7. Cc4+ d5 8. C:d5+ Kpg7! (*гамбит Альгайера*).

Или 4. h4 g4 5. Ke5 Kf6! 6. d4 d6 7. Kd3 K:e4 8. C:f4 с острой, но не плохой для черных игрой.

К крайне острой игре ве-



дет и *гамбит Муцио*: 4. Cc4 g4 5. 0—0! Если черные не хотят подвергаться атаке, они на 4. Cc4 могут ответить 4... Cg7.

В наше время черные не стараются удерживать гамбитную пешку. Они продолжают 3... Ce7, 3... Kf6 или 3... d5, стремясь к быстрому развитию. Вот примерный путь развития игры:

3. ... Cf8—e7
4. Cf1—c4 Kg8—f6!
5. e4—e5 Kf6—g4
6. Kb1—c3 d7—d6
7. e5:d6 Ce7:d6
8. Фd1—e2+.

269. Видимо, это не совсем то, к чему стремились белые, избирая королевский гамбит. Они надеялись атаковать, а приходится менять ферзей. После 8... Фе7 белые могут рассчитывать лишь на уравнение шансов.

2

Если вы любите атаковать, а не защищаться, то в ответ на королевский гамбит можете сыграть *контргамбит Фалькбеера*.

2. ... d7—d5
3. e4:d5 e5—e4

Пожертвовав пешку, черные мешают белым развивать фигуры.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Kbl—c3 | Kg8—f6 |
| 5. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 6. Kg1—e2 | 0—0 |
| 7. d2—d4 | e4:d3 |
| 8. Фd1:d3 | c7—c6 |

За пешку черные получили активную игру. Так, опасно сейчас 9. dc из-за 9... Фb6.

3

Можно отказать королевский гамбит.

2. ... Cf8—c5
Проигрывает теперь 3. fe ввиду 3... Фh4+.

Вот как может дальше пойти игра.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 4. Kbl—c3 | Kg8—f6 |
| 5. Cf1—c4 | Kb8—c6 |
| 6. d2—d3 | Cc8—e6 |

С примерно равными шансами.

Королевский гамбит разработан очень детально и поэтому сейчас редко встречается в практике. Но вас это не должно останавливать.

Если вы не боитесь остаться без пешки и вам по душе атака, смело сыграйте королевский гамбит!

Королевский гамбит

М. Чигорин А. Давыдов
Петербург, 1874

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5:f4 |
| 3. Kg1—f3 | g7—g5 |
| 4. Cf1—c4 | g5—g4 |
| 5. 0—0 | g4:f3 |
| 6. Фd1:f3 | ... |

Гамбит Муцио волновал умы шахматистов прошлого столетия. В этом дебюте белые жертвуют сначала пешку, а затем и фигуру за то, чтобы быстро мобилизовать силы и броситься в атаку на короля.



270

Современная теория считает этот гамбит *корректным* (то есть достаточно обоснованным), но в серьезной турнирной практике он не встречается. Белые не желают с первых же ходов так сильно рисковать, черных, в свою очередь, не устраивает перспектива трудной и пассивной защиты.

6. ... Фd8—f6
Столетняя практика и анализы теоретиков выявили в гамбите Муцио лучшие планы игры за обе стороны. Так, например, было установлено, что лучшая система обороны черных — защита всеми силами пешки f4, прикрывающей пункт f7 от ударов белых фигур.

7. e4—e5! ...

270. Цель этой новой жертвы чисто позиционная: открыть центральную вертикаль для тяжелых фигур.

7. ... Фf6:e5

8. d2—d3 Cf8—h6!

Черные последовательно проводят в жизнь свой план защиты — держаться «обеими руками» за пешку f4.

9. Kbl—c3 Kg8—e7

10. Cc1—d2 Kb8—c6

11. Лa1—e1 Фе5—f5!

Все эти ходы теория считает сильнейшими. Хуже 11...



Фс5+ 12. Крh1 0—0, так как после 13. С:f4 Сg7 14. Се3 Кd4 15. С:f7+ Крh8 16. Фе4 у белых грозная атака.

12. Кс3—d5 Кре8—d8

271. Вот позиция, возникающая в гамбите Муцио при лучшей игре с обеих сторон. От ее оценки зависит судьба гамбита. Считается, что после 13. Фе2 Фе6 14. Фf3 Фf5 белые могут вынудить ничью повторением ходов. Но разве стоило для этого играть гамбит?

13. Cd2—c3 ...

В то время, когда игралась эта партия, ход, сделанный белыми, считался лучшим.

13. ... Лh8—e8

14. Сс3—f6 Ch6—g5

15. g2—g4 ...

Кажется, что атака угасает. Однако, пользуясь тем, что пешка f4 связана, белые находят способ подбросить дров в огонь.

15. ... Фf5—g6

16. Cf6:g5 Фg6:g5

17. h2—h4 Фg5:h4

18. Фf3:f4 d7—d6

Единственный ответ. На 18... К:d5 следовал мат в три хода.

19. Кd5—f6 Кс6—e5

Уже в наше время теоретики нашли, что путем 19...

Лf8 с угрозой 20... Cf5 черные отражали атаку. Теперь же игра вновь сильно обостряется.

20. Le1:e5! d6:e5

21. Фf4:e5 Сс8:g4?

272. До сих пор черные хорошо вели трудную защиту, но их последний ход — ошибка, позволяющая белым эффектно закончить борьбу.

После 21... Се6! 22. Фd4+ Cd5! 23. С:d5 Фg3+ 24. Сg2+ Фd6! 25. Ф:d6+ cd 26. К:e8 Кр:e8 черные могли сопротивляться. Любопытно, что этот вариант был найден совсем недавно, и притом не искушенными аналитиками, а слушателями телевизионной «Шахматной школы»!

22. Фе5—d4+ Крd8—c8

23. Сс4—e6+! Крс8—b8

В случае 23... fe черные получают мат в три хода.

24. Кf6—d7+ Крb8—c8

25. Кd7—c5+ Крс8—b8

26. Кс5—a6+! b7:a6

27. Фd4—b4×.

Это первая партия М. Чигорина, опубликованная в печати.



273

Королевский гамбит

Д. Шультен

П. Морфи

Нью-Йорк, 1857

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | d7—d5 |
| 3. e4:d5 | e5—e4 |
| 4. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d3 | Cf8—b4 |
| 6. Cc1—d2 | e4—e3! |

Жертвуя вторую пешку, черные выигрывают время для развития.

- | | |
|------------|---------|
| 7. Cd2:e3 | 0—0 |
| 8. Ce3—d2 | Cb4:c3 |
| 9. b2:c3 | Lf8—e8+ |
| 10. Cf1—e2 | Cc8—g4 |
| 11. c3—c4 | ... |

Плохой ход. Белые еще больше отстают в развитии.

Правильным было продолжение 11. Kpf2!, хотя после 11... C:e2 12. K:e2 Ф:d5 у черных вполне достаточная компенсация за пожертвованную пешку: они лучше развиты и пешечная цепь белых ослаблена.

- | | |
|-----------|-------|
| 11. ... | c7—c6 |
| 12. d5:c6 | ... |

Этот ход только способствует введению в бой новых сил черных. Впрочем, тут уже не легко найти хорошее продолжение.

- | | |
|-------------|--------|
| 12. ... | Kb8:c6 |
| 13. Kpe1—f1 | ... |



274

Ведет к материальным потерям. Однако и после 13. Cc3 Kd4 14. C:d4 Ф:d4 белым трудно защищаться.

- | | |
|-------------|---------|
| 13. ... | Le8:e2 |
| 14. Kg1:e2 | Kc6—d4 |
| 15. Фd1—b1 | Cg4:e2+ |
| 16. Kpf1—f2 | Kf6—g4+ |
| 17. Kpf2—g1 | ... |

273. Черные дают мат в семь ходов.

- | | |
|-------------|---------|
| 17. ... | Kd4—f3+ |
| 18. g2:f3 | Фd8—d4+ |
| 19. Kpg1—g2 | Фd4—f2+ |
| 20. Kpg2—h3 | Фf2:f3+ |
| 21. Kph3—h4 | Kg4—h6 |
| 22. h2—h3 | Kh6—f5+ |
| 23. Kph4—g5 | Фf3—h5× |

ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5
274. Эту защиту разработали шахматисты Скандинавии. Черные сразу атакуют центр.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. e4:d5 | Фd8:d5 |
| 3. Kb1—c3 | ... |

Белые выигрывают важный темп. В этом основной недостаток скандинавской защиты.

Возможно следующее продолжение:

- | | |
|----------|--------|
| 3. ... | Фd5—a5 |
| 4. d2—d4 | Kg8—f6 |



275

- | | |
|------------|--------|
| 5. Kgl—f3 | Cc8—g4 |
| 6. h2—h3 | Cg4—h5 |
| 7. g2—g4 | Ch5—g6 |
| 8. Kf3—e5. | |

У белых отличная игра, а черный ферзь расположен неудачно. Вывод: атакующий ход d7—d5 необходимо было как следует подготовить.

Французская защита

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |

275. Черные немедленно начинают борьбу за центр. Пешка e4 атакована, и нужно заботиться о ее судьбе.

У белых три возможности.

1

3. e4:d5 e6:d5
Обстановка в центре разряжается и возникает симметричная позиция. Однако при желании любой из партнеров может пойти на обострение игры, рокируя в противоположную сторону.

Вот примерное продолжение:

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Cf1—d3 | Kb8—c6 |
| 5. Kgl—f3 | Cc8—g4 |
| 6. c2—c3 | Фd8—d7 |
| 7. 0—0 | 0—0—0 |
| 8. Lf1—e1 | Cf8—d6 |

276. Оба соперника должны



276

стремиться к пешечному штурму позиции неприятельской рокировки. Предстоит острая, сложная борьба.

2

3. e4—e5 ...

В этом варианте белые захватывают пространство, но дают черным возможность и для контратаки в центре.

3. ... c7—c5!

4. c2—c3 ...

Встречается гамбитное предложение 4. Kf3 cd 5. Cd3 или 4. Фg4 cd 5. Kf3. Идея этих вариантов: отдав пешку d4, ускорить развитие и укрепить фигурами стесняющую противника пешку e5.

4. ... Фd8—b6!

Черные последовательно усиливают нажим на пункт d4, приковывая к месту слона c1.

5. Kgl—f3 Kb8—c6

6. Cf1—e2 ...

Проигрывает пешку ход 6. b3? ввиду ответа 6... cd 7. cd Cb4+.

6. ... c5:d4

7. c3:d4 Kg8—e7

8. b2—b3 ...

Иначе нельзя защитить пешку d4.

Ход 8. 0—0 после 8... Kf5 вел к потере пешки.

8. ... Ke7—f5

9. Cc1—b2 Cf8—b4+

277



278



10. Kpe1—f1 h7—h5!
 277. Этот ход закрепляет преимущество черных. Белые связаны защитой пешки d4, и им трудно создать активную игру. Поэтому вариант 3. e5 ныне редко встречается.

3

3. Kb1—c3 ...
 Это — главное продолжение французской защиты. Играют еще и 3. Kd2, хотя черные в этом случае получают возможность немедленно атаковать центр ходом 3... c5. Например: 4. ed ed 5. Cb5+ Cd7 6. Фе2+ Ce7 (слабее 6... Фе7, потому что после размена ферзей слабость изолированной пешки d5 может сказаться) 7. dc Kf6 8. Kgf3 (пытаться удерживать пешку путем 8. Kb3 и 9. Ce3 рискованно: белые отстают в развитии) 8... 0—0 9. 0—0 Ле8 10. Kb3 C:c5, и у черных активная игра.

Основные две системы игры за черных после 3. Кс3 таковы.

a

3. ... Kg8—f6
 4. Cc1—g5 Cf8—e7
 Играют и 4... de 5. K:e4 Ce7. В этом случае сильнейшим признается продолжение 6.

C:f6 C:f6 7. Kf3 0—0 8. Фd2 с длинной рокировкой.

5. e4—e5 Kf6—d7

6. Cg5:e7 Фd8:e7

7. f2—f4 a7—a6

278. На следующем ходу черные играют 8... c5, начинающая подрыв пешечного центра белых.

Ход 7... a6 предупреждает выпад 8. Kb5.

В дальнейшем белые рокируют либо в короткую, либо в длинную сторону и стараются создать игру на королевском фланге.

б

3. ... Cf8—b4

4. e4—e5 c7—c5

5. a2—a3 Cb4:c3+

6. b2:c3 Kg8—e7

7. a3—a4 Kb8—c6

8. Kg1—f3 Cc8—d7

9. Cfl—e2 Фd8—a5

279. Создалась сложная позиция. Белые обычно рокируют в короткую сторону, а черные либо в короткую, либо в длинную. План белых — атака на королевском фланге. План черных зависит от положения их короля. Если сделана длинная рокировка, то активные действия на королевском фланге, если же короткая — в центре.

Во французской защите



главная проблема черных — вывести за пешечную цепь слона с8, чтобы он не оказался пленником в собственном лагере. Обычно в этом дебюте у черных нелегкие задачи, зато почти всегда есть возможность для контратаки.

Французская защита

А. Алехин

Г. Фарни

Мангейм, 1914

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 5. e4—e5 | Kf6—d7 |
| 6. h2—h4! | ... |

280. Белые жертвуют пешку, считая, что открытая линия «h», перевес в развитии и перспективы атаки полностью ее компенсируют.

- | | |
|----------|--------|
| 6. ... | Ce7:g5 |
| 7. h4:g5 | Фd8:g5 |

Как впервые показала эта партия, принимать жертву слишком рискованно. Лучшим ответом считается 6... c5, и если 7. Kb5, то 7... f6.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. Kg1—h3 | Фg5—e7 |
|-----------|--------|

Если черные связывают коня ходом 8... Фh6, то после 9. g3 и 10. Cg2 ферзь оказывается в опасном положении.

- | | |
|-----------|--------|
| 9. Kh3—f4 | Kd7—f8 |
|-----------|--------|

Черные заранее защищают пункт h7. В случае 9... ab белые развивают инициативу следующим образом: 10. Фg4 g6 11. 0—0—0 Kb6 12. Cd3. 10. Фd1—g4! f7—f5 Грозило как 11. Ф:g7, так и 11. K:d5.

- | | |
|-----------|-------|
| 11. e5:f6 | g7:f6 |
| 12. 0—0—0 | ... |

На 12. Kf:d5 черные ответили бы 12... ed+, но теперь удар на d5 уже грозит.

- | | |
|------------|---------|
| 12. ... | c7—c6 |
| 13. Лd1—e1 | Kpe8—d8 |
| 14. Лh1—h6 | e6—e5 |
| 15. Фg4—h4 | Kb8—d7 |
| 16. Cf1—d3 | e5—e4 |

281. Черные всеми силами пытаются помешать вскрытию линий. На 17. f3 они планируют 17... f5 18. Фh3 Kf6.

- | | |
|-------------|-----|
| 17. Фh4—g3! | ... |
|-------------|-----|

Тонкий ход! Черным надо защищаться от двойного взятия на d5. На 17... Фd6 белые задумали 18. C:e4 de 19. Л:e4 с угрозой как 20. Ke6+, так и 20. Фg7.

- | | |
|-------------|--------|
| 17. ... | Фe7—f7 |
| 18. Cd3:e4! | d5:e4 |
| 19. Kc3:e4 | ... |

Эта жертва с целью открыть линии решает борьбу: черным нечего противопоставить мас-



сированной атаке белых фигур. Если, скажем, 19... Φ :a2, то 20. K:f6 K:f6 21. Φ g7. 19. ... Lh8—g8 20. Φ g3—a3 Φ f7—g7 Или 20... Φ e7 21. Φ a5+ b6 22. Φ c3 с неотразимыми угрозами.

21. Ke4—d6 Kd7—b6
22. Kd6—e8 Φ g7—f7

23. Φ a3—d6+.

И белые дают мат.

Французская защита

И. Бондаревский

М. Ботвинник

Москва, 1941

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. e4—e5 | c7—c5 |
| 4. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 5. Cf1—d3 | c5:d4 |
| 6. 0—0 | Cf8—c5 |

Выясняется план черных. Они намерены защищать пешку d4.

7. a2—a3 ...

На ход 7. Cf4 белые, видимо, опасались ответа 7... Φ b6, но все же это было активнее, чем продолжение в партии.

- | | |
|------------|--------|
| 7. ... | Kg8—e7 |
| 8. Kb1—d2 | Ke7—g6 |
| 9. Kd2—b3 | Cc5—b6 |
| 10. Lf1—e1 | Cc8—d7 |
| 11. g2—g3 | ... |

Пешку d4 отыграть не прос-



то. Если, например, 11. C:g6 hg 12. K:d4 K:d4 13. K:d4, то немедленно выигрывает 13... Φ h4.

11. ... f7—f6!
Важный ход! Ликвидируя пешку e5, черные добиваются перевеса в центре.

12. Cd3:g6+ h7:g6
13. Φ d1—d3 ...

Этот естественный ход неудачен. Правильно 13. Kb:d4, хотя и в этом случае у черных хорошая игра.

13. ... Kpe8—f7
14. h2—h4 ...

К сдаче центра вело 14. ef. После 14... gf 15. Kb:d4 K:d4 16. K:d4 e5 у черных подавляющая позиция.

282. Последовало:

14. ... Φ d8—g8!

Этот тонкий ход решает судьбу партии. Перебрасывая ферзя на линию «h», черные наносят удар и по центру. Так, на 15. Cf4 следует 15... Φ h7 16. Kb:d4 K:d4 17. K:d4 g5!

15. Cc1—d2 Φ g8—h7
16. Cd2—b4 g6—g5!
17. Φ d3:h7 Lh8:h7
18. e5:f6 ...

Битва за центр проиграна. Не помогало и 18. hg fe 19. K:e5+ K:e5 20. Le5 ввиду 20... Cc7 21. Le2 e5. 18. ... g7:f6



19. h4:g5 e6—e5!
 20. g5:f6 Kpf7:f6
 21. Cb4—d6 Ла8—e8
 22. Kf3—h4 Ле8—g8

При сильном пешечном центре черные могут спокойно готовить решающую атаку.

23. Kpg1—h2 Cd7—f5
 24. Le1—e2 d4—d3
 25. Le2—d2 ...

Защиты нет. И после 25. cd C:d3 26. Лd2 Сс4 27. Кс1 Кd4! черные также легко добиваются победы.

25. ... d3:c2
 26. f2—f4 Cb6—e3
 27. Cd6:e5+ Kc6:e5
 28. f4:e5+ Kpf6—e7
 29. Ла1—f1 c2—c1Ф

Белые сдались.

Защита Каро-Канн

1. e2—e4 c7—c6
 2. d2—d4 d7—d5

283. Название этого дебюта составлено из фамилий двух мастеров Г. Каро и М. Канна, которые независимо друг от друга разработали эту защиту. Идея защиты Каро-Канн аналогична французской — атаковать ходом d7—d5 центр белых, но, в отличие от французской защиты, здесь черные не закрывают дорогу слону с8. Рассмотрим три основных продолжения.



1

3. e4—e5 Cc8—f5
 4. Cf1—d3 Cf5:d3
 5. Фd1:d3 e7—e6
 6. f2—f4 Фd8—a5+
 7. c2—c3 Фа5—a6!

284. Пешечная конфигурация напоминает «французскую», однако на доске нет белопольных слонов, и это уменьшает шансы белых на атаку. Цель черных — размены и переход в эндшпиль.

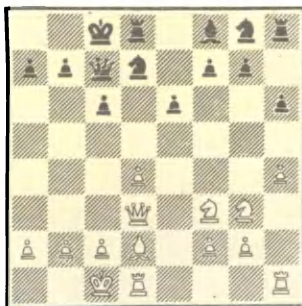
2

3. e4:d5 c6:d5
 4. Cf1—d3 Kb8—c6
 5. c2—c3 Kg8—f6
 6. Cc1—f4 Cc8—g4
 7. Kg1—f3 e7—e6
 8. 0—0 Cf8—d6

285. Этот вариант называется *разменным*, он ведет к маневренной игре. Белые стремятся овладеть инициативой на королевском фланге, черные — на ферзевом.

3

3. Kbl—c3 d5: e4
 Конечно, нелепо играть 3... e6, так как получилась бы французская защита с бесполезным ходом c7—c6. Бесполезным потому, что место этой пешки — на c5. А от c7 до c5 один шаг.



4. Kc3:e4 Cc8—f5
Здесь играют также 4... Kd7
и затем 5... Kgf6 или сразу
4... Kf6, допуская сдвоение
пешек.

5. Ke4—g3 Cf5—g6
6. Kgl—f3 Kb8—d7!
Хороший ход. Черные не пус-
кают коня на e5. После
6... Kf6 7. h4 h6 8. Ke5 Ch7
9. Cc4 белые фигуры распо-
ложены грозно.

7. h2—h4 h7—h6
8. Cf1—d3 Cg6:d3
9. Фd1:d3 e7—e6
10. Cc1—d2 Фd8—c7
11. 0—0—0 0—0—0

286. Почему черные не стре-
мились подготовить короткую
рокировку? Они выжидали, в
какую сторону рокируют бе-
лые, опасаясь пешечной ата-
ки на королевском фланге.

Защита Каро-Канн обычно
ведет к прочным, спокойным
позициям. Борьба носит не-
торопливый, маневренный ха-
рактер.

Защита Каро-Канн

В. Евсеев

С. Флор

Одесса, 1949

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. Kbl—c3 d5:e4
4. Kc3:e4 Kb8—d7
5. Kgl—f3 ...

Надо иметь в виду ловуш-
ку — 5. Фе2 Kgf6?? 6. Kd6X.
Но, конечно, на 5. Фе2 «мож-
но» играть 5... e6.

5. ... Kg8—f6
6. Ke4—g3 e7—e6
7. Cf1—d3 Cf8—e7
8. 0—0 ...

К более острой игре ведет
ход 8. Фе2, подготавливаю-
щий длинную рокировку.

8. ... 0—0
9. Фd1—e2 c6—c5
10. c2—c3 b7—b6
11. Kf3—e5 Cc8—b7
12. f2—f4 ...

Закончив мобилизацию сил,
белые устремляются в атаку.
Однако их позиция в центре
не обеспечена, а ферзевый
фланг не развит. Не удиви-
тельно, что атака оказывае-
тся попыткой с негодными
средствами.

12. ... c5:d4
13. c3:d4 Kd7:e5!

Очень сильный ход. Слабее
13... Ле8 ввиду 14. Ce3 a6
15. f5!, и белые развивают
действительно опасную атаку.
14. d4:e5 Kf6—g4!

287. Не останавливаясь перед
жертвой пешки, черные за-
хватывают инициативу в свои
руки. Неожиданно король бе-
лых оказывается в опасном
положении.

15. Cd3:h7+



Лучшего не видно. Если 15. Се4, то 15... Сс5+ 16. Крh1 Фh4, а на 15. Ке4 последует 15... Фd4+ 16. Крh1 Лfd8.

15. ... Кpg8:h7
16. Фе2:g4 Фd8—d4+
17. Кpg1—h1 Ла8—с8

Через центр черные вводят в бой резервы, в то время как белым приходится обходиться наличными силами.

18. Kg3—h5 g7—g6
19. Фg4—h3 ...

После 19. Кf6+ С:f6 20. ef Лс2 дела белых плохи. Теперь же у них появляется надежда на вечный шах.

19. ... Лf8—h8
20. Kh5—f6++ Крh7—g7
21. Фh3—e3 ...

Решающая ошибка. Необходимо было предупредить ход 21... Лс2 путем 21. Фb3. Правда, и в этом случае у черных была опасная атака: 21... Лh4 22. Се3 Лch8! 23. Сg1 Сс5.

21. ... Лс8—с2!!
Эффектный ход! На 22. Ф:d4 решает 22... Л:g2, а на 22. Лg1 следует 22... Фd1! 23. Ке4 С:e4 24. Ф:e4 Фh5.

22. Фе3—g3 Фd4—d3!
23. Фg3:d3 Лс2:g2

24. Кf6—g4 Лg2:h2++
Белые сдались.



Защита Каро-Канн

П. Керес

Г. Голомбек

Москва, 1956

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | с7—с6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Кb1—с3 | d5:e4 |
| 4. Кс3:e4 | Сс8—f5 |
| 5. Ке4—g3 | Cf5—g6 |
| 6. Cf1—с4 | ... |

Этот ход применяется значительно реже, чем 6. Кf3 или 6. h4.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. ... | e7—e6 |
| 7. Kg1—e2 | Kg8—f6 |
| 8. 0—0 | Cf8—d6 |
| 9. f2—f4 | ... |

Вот в чем заключается план белых: они намерены сыграть f4—f5 и вскрыть линии на королевском фланге.

- | | |
|--------|--------|
| 9. ... | Фd8—с7 |
|--------|--------|

288. Черные считали, что, атакуя пешку h2, они не допускают движения пешки «f», но белые, не останавливаясь перед жертвами, последовательно проводят свой план.

- | | |
|-------------|---------|
| 10. f4—f5! | e6:f5 |
| 11. Kg3:f5 | Cd6:h2+ |
| 12. Кpg1—h1 | 0—0 |

Эта попытка немедленно эвакуировать короля ведет к материальным потерям. Правильно было 12... С:f5 13. Л:f5 Cd6, и белым еще нужно доказать, что их инициатива стоит пожертвованной пешки.



289

13. g2—g3 Cg6:f5
На 13... Kg4 белые собирались продолжать 14. Lf4! C:f5 15. L:f5 C:g3 16. Фg1 Kf2+ 17. Kpg2!

14. Lf1:f5 Ch2:g3
15. Lf5:f6! Фc7—e7

Черные пытаются атаковать короля. Если 15... gf, то 16. Фg1.

16. Фd1—f1 Фе7—e4+

17. Фf1—f3 Фе4—h4+

18. Kph1—g2 Фh4—h2+

19. Kpg2—f1 Фh2—h3+

20. Фf3—g2 Фh3:g2+

21. Kpf1:g2 g7:f6

22. Ke2:g3.

И материальный перевес белых решил исход сражения.

Защита Алехина

1. e2—e4 Kg8—f6

289. Черные вызывают огонь на себя. Они приглашают белую пешку двинуться вперед, чтобы потом атаковать ее.

2. e4—e5 Kf6—d5

Теперь возможны два основных разветвления.

1

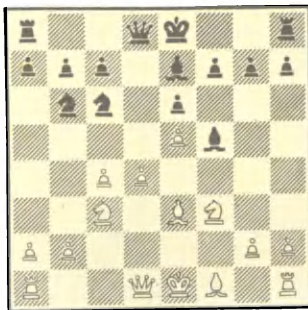
3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. f2—f4 d6:e5

6. f4:e5 Kb8—c6

7. Cc1—e3 Cc8—f5



290

8. Kbl—c3 e7—e6

9. Kgl—f3 Cf8—e7

290. У белых в центре три пешки, но они предмет постоянных забот. План черных — короткая рокировка и подрыв центра ходом f7—f6. В этой острой позиции шансы сторон примерно равны, но от черных требуется осторожность.

2

3. d2—d4 d7—d6

4. Kgl—f3 Cc8—g4

5. Cf1—e2 e7—e6

6. 0—0 Cf8—e7

7. c2—c4 Kd5—b6

8. e5:d6 c7:d6

291. Положение белых несколько предпочтительнее. В дальнейшем они стремятся развить давление на ферзевом фланге. Задача черных — атака пешечного центра противника фигурами.

Защита Алехина

С. Коккорис Д. Марович

Афины, 1970

1. e2—e4 Kg8—f6

2. e4—e5 Kf6—d5

3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. f2—f4 ...

Опытные шахматисты редко идут белыми на этот острый



вариант и предпочитают менее обязывающее 5. ed.

5. ... d6:e5

6. f4:e5 Kb8—c6

7. Cc1—e3 ...

Сильнее, чем 7. Kf3 Cg4, и пешки белых оказываются под ударом.

7. ... Cc8—f5

8. Kb1—c3 e7—e6

9. Kgl—f3 Cf8—e7

10. d4—d5 Kc6—b4!

Правильный ответ. После

10... ed 11. cd Kb4 12. Kd4

Cg6 белые получают воз-

можность быстрой мобили-

зации сил путем 13. Cb5+

Kpf8 14. 0—0.

11. Kf3—d4 Cf5—g6

12. a2—a3 ...

Начиная активные операции

в центре, белые очень рассчи-

тывали на этот ход, но у чер-

ных находится сильный ответ.

12. ... c7—c5!

13. Kd4:e6 ...

В подобных позициях, когда

висят фигуры, обычно ста-

раются продать их подороже,

и эту цель преследует послед-

ний ход белых. Однако это —

игра с огнем, так как они

отстали в развитии.

13. ... f7:e6

14. a3:b4 c5:b4

15. Kc3—b5 0—0

16. d5—d6 Ce7—g5

17. Ce3—d4 ...



292. Постарайтесь как следу-
ет разобраться в этой пози-
ции. У белых очень сильная
проходная пешка d6, и они
грозят ходом 18. Kc7. Не
будь на доске ферзей, у них
были бы отличные шансы на
победу. Однако ферзи на дос-
ке есть, а в расположении
белых имеется серьезный ми-
нус — не обеспечена безопа-
сность короля. От того, как
белым удастся справиться с
этой проблемой, и зависит
судьба партии.

17. ... Cg5—e3!

Неожиданный удар. Собст-
венный слон мешает черному
ферзю вырваться на простор,
поэтому черные решают его
пожертвовать.

18. Cd4:e3 ...

Белые не используют всех
ресурсов защиты и сразу
проигрывают. Угроза вторже-
ния ферзя была слишком
опасна, чтобы ею можно бы-
ло пренебречь. Помешать
вторжению мог только ход
18. h4! Его и нужно было
делать. Тогда черным при-
шлось бы еще доказывать,
что их инициатива оккупает
позиционные слабости. На-
пример: 18... Л:f1+ 19. Кр:f1
К:c4 20. Лh3!, и белые дер-
жатся. Теперь же черные
развивают сильнейшую атаку..

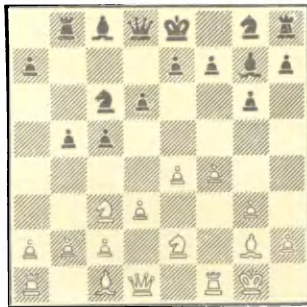


293

18. ... $\Phi d8-h4+$
 19. $Kpe1-d2$...
 Плохо 19. $g3$ из-за 19... $\Phi e4$.
 19. ... $Lf8:f1!$
 А может быть, белые просто не видели этого хода?
 20. $Lh1:f1$ $Kb6:c4+$
 21. $Kpd2-e2$...
 Здесь уже дорог хороший совет.
 21. ... $Cg6-h5+$
 22. $Lf1-f3$ $Ch5:f3+$
 23. $Kpe2:f3$...
 Или 23. gf $\Phi:h2+$ 24. $Cf2$ $\Phi:e5+$ и 25... $\Phi:b5$ с материальным перевесом.
 23. ... $La8-f8+$
 Когда три фигуры набрасываются на короля, его дело плохо.
 24. $Kpf3-e2$ $\Phi h4-g4+$
 25. $Kpe2-e1$ $\Phi g4:g2$
 Белые сдались. На 26. $\Phi e2$ следует 26... $\Phi h1+$.

Сицилианская защита

1. $e2-e4$ $c7-c5$
 293. Сицилианская защита характеризуется ясно выраженным неустойчивым равновесием. С первых же ходов черные проводят самостоятельный план — дают возможность белым заниматься своими делами на королевском фланге, а сами развивают инициативу на ферзе-



294

вом. Особенность этого дебюта в том, что он требует от соперников чрезвычайно точной игры. Как обычно бывает в позициях с неустойчивым равновесием, малейшая неточность может повести к резкому ухудшению позиции, а то и к проигрышу. Однако, несмотря на трудности, возможность активной контригры за черных привлекает все же многих шахматистов.

Сейчас сицилианская защита — один из самых распространенных дебютов. В ней много систем. Мы познакомимся только с основными.

1. Закрытая система

В этом варианте белые принимают вызов и, не открывая центра, стремятся к быстрейшему развитию фигур, чтобы затем начать штурм позиции неприятельской рокировки.

2. $Kb1-c3$ $Kb8-c6$
 3. $g2-g3$ $g7-g6$
 4. $Cf1-g2$ $Cf8-g7$
 5. $d2-d3$ $d7-d6$
 6. $Kg1-e2$ $La8-b8$
 7. $0-0$ $b7-b5$
 8. $f2-f4$.

294. Планы сторон ясны. Черным предстоит выдержать атаку на короля, но у них есть возможность проявить



инициативу в центре и на ферзевом фланге.

2. Схевенингенский вариант

2. Kgl—f3 e7—e6

3. d2—d4 ...

Во всех других системах, кроме закрытой, белые обычно осуществляют это продвижение в центре.

3. ... c5:d4

4. Kf3:d4 Kg8—f6

Самостоятельное значение имеет вариант, в котором черные не торопятся с этим ходом, а сначала играют 4... Фс7 или 4... аб.

Эти на вид непритязательные продолжения позволяют черным временно маскировать свои стратегические планы. Например: 4... аб 5. Кс3 Фс7 6. Се2 Кс6 7. Се3 К:d4 8. С:d4 Ке7 9. 0—0 Кс6 со сложной игрой.

5. Kbl—c3 d7—d6

Играют также 5... Сb4, на что у белых есть сильный ответ 6. e5 с выгодными осложнениями.

6. Cf1—e2 a7—a6

7. 0—0 Kb8—c6

8. Cc1—e3 Cf8—e7

9. f2—f4 Фd8—c7

295. Планы сторон и в этой позиции абсолютно ясны: цель белых — атака на ко-



роля, черные движением пешки «b» начинают контратаку на ферзевом фланге. Это характерно для сицилианской защиты.

3. Вариант дракона

2. Kgl—f3 d7—d6

Если черные играют 2... Кс6, то после 3. d4 cd 4. К:d4 Кf6 5. Кс3 d6 у белых есть сильное продолжение 6. Сg5, угрозой взятия на f6 препятствующее ходу 6... g6, а именно этот ход и определяет вариант дракона. Черным приходится играть 6... e6, переходя к схевенингенскому построению.

3. d2—d4 c5:d4

4. Kf3:d4 Kg8—f6

5. Kbl—c3 g7—g6

Считается, что расположение черных пешек h7—g6—f7—e7—d6 напоминает изогнутую спину дракона. Отсюда и название варианта.

6. Cc1—e3 Cf8—g7

7. f2—f3 Kb8—c6

8. Фd1—d2 0—0

9. 0—0—0.

296. Возможно и 9. Сс4, а затем 10. 0—0—0.

Планы сторон определились. Белые собираются начать атаку на короля, продвигая пешки «h» и «g». Черные

стремятся к активным действиям на ферзевом фланге. Как обычно в позициях с разносторонними рокировками, предстоит острая борьба по принципу «кто быстрее». Игра белых ясна, задача черных труднее. От них требуется умелое сочетание защиты и контратаки.

Сицилианская защита

Б. Спасский

Е. Геллер

Сухуми, 1968

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kb1—c3 | d7—d6 |
| 3. g2—g3 | Kb8—c6 |
| 4. Cf1—g2 | g7—g6 |
| 5. d2—d3 | Cf8—g7 |
| 6. f2—f4 | Kg8—f6 |

Пешки e4 и f4 уже заняли исходные рубежи для проникновения в неприятельский лагерь. Как мы знаем, тормозить пешки проще всего именно пешками, поэтому более естественным выглядит ход 6... e6, чтобы черные были готовы на выпад g3—g4 ответить f7—f5.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Kg1—f3 | 0—0 |
| 8. 0—0 | Ла8—b8 |
| 9. h2—h3 | ... |

Этот ход преследует две цели: во-первых, подготовить пешечный штурм, во-вторых, обеспечить развитие слона на e3, своевременно защищая его от выпада Kf6—g4.

- | | |
|------------|-------|
| 9. ... | b7—b5 |
| 10. a2—a3 | a7—a5 |
| 11. Cc1—e3 | b5—b4 |

297. Итак, черные перешли в наступление на ферзевом фланге раньше, чем белые на королевском. Но при атаке на ферзевом фланге цель скромная — овладеть опорными пунктами в лагере противника. Когда же ведут атаку



297

на короля, там дело серьезней. И атака, и защита связаны с большим риском.

- | | |
|------------|--------|
| 12. a3:b4 | a5:b4 |
| 13. Kc3—e2 | Cc8—b7 |
| 14. b2—b3 | Lb8—a8 |
| 15. Ла1—c1 | ... |

Замысел белых становится ясным: для штурма королевского фланга все готово, но они сначала хотят укрепиться на ферзевом. Барьером на пути черных фигур должна стать пешка c2.

- | | |
|------------|--------|
| 15. ... | Ла8—a2 |
| 16. g3—g4 | Фd8—a8 |
| 17. Фd1—e1 | ... |

Ферзь стремится на h4.

- | | |
|---|--------|
| 17. ... | Фа8—a6 |
| Ловушка. На 18. Фh4 последует 18... К:e4 19. de Ф:e2. | |
| 18. Фe1—f2 | Kc6—a7 |

Черные продолжают вести маневренную борьбу, их конь направляется на a3. Однако план этот медлителен и позволяет белым начать сокрушительную атаку.

- | | |
|------------|--------|
| 19. f4—f5! | Ka7—b5 |
| 20. f5:g6 | h7:g6 |
| 21. Kf3—g5 | Kb5—a3 |

Черные первыми напали на свой объект атаки — пешку c2, но после следующего хода противника выясняется, что угрозы белых намного опаснее.

- | | |
|------------|--------|
| 22. Фf2—h4 | Lf8—c8 |
|------------|--------|



298. Последовало:

23. Лf1:f6!!

...

Как раз вовремя. Эта эффектная комбинация подчеркивает дальновидность стратегии белых.

23. ... e7:f6

24. Фh4—h7+ Kpg8—f8

25. Kg5:f7! ...

Только этот удар, разрушающий пешечные укрепления противника, делает комбинацию белых правильной. Королю черных почти что в одиночку приходится бороться с превосходящими силами, а увязшие на другом фланге фигуры вынуждены издали наблюдать за неравным поединком. На 25... Кр:f7 решает как 26. Ch6, так и 26. Kf4, поэтому черные пытаются «ловить рыбку в мутной воде».

25. ... Ла2:c2

26. Се3—h6 Лс2:c1+

27. Ке2:c1 Kpf8:f7

28. Фh7:g7+ Kpf7—e8

Здесь было возможно 29. e5 С:g2 30. e6, но белые избирают другой путь.

29. g4—g5 f6—f5

30. Фg7:g6+ Кре8—d7

31. Фg6—f7+ Kpd7—c6

32. e4:f5+.

Черные сдались. После разменов на b7 белые пешки f5 и g5 форсированно проходят в ферзи.



Сицилианская защита

Н. Копаев

В. Алаторцев

Ленинград, 1938

1. e2—e4

c7—c5

2. Kg1—f3

e7—e6

3. d2—d4

c5:d4

4. Kf3:d4

Kg8—f6

5. Kbl—c3

d7—d6

6. Cf1—e2

...

У белых есть разные способы развития инициативы. Например, 6. g4 с угрозой отогнать коня или 6. f4.

6. ...

a7—a6

7. 0—0

Фd8—c7

8. a2—a4

...

Сейчас пришли к выводу, что этот ход, которым белые стремятся ограничить активность противника на ферзевом фланге, необязателен.

8. ...

b7—b6

9. f2—f4

Kb8—d7

Сильнее 9... Сb7 10. Cf3 Кс6.

10. Се2—f3

Сс8—b7

11. g2—g4

Kd7—c5

12. Фd1—e2

...

299. Черные надеялись нажать фигурами на пешку e4, но белые естественными ходами сдерживают этот натиск, одновременно продолжая готовить атаку.

12. ...

Cf8—e7

13. Фе2—g2

0—0

Для того чтобы полностью мобилизоваться, черные вы-

нуждены рокировать, но короля ожидает далеко не сладкая жизнь.

- | | |
|------------|--------|
| 14. g4—g5 | Kf6—e8 |
| 15. Cc1—e3 | e6—e5 |
| 16. Kd4—e2 | Cb7—c6 |
| 17. f4—f5 | Ce7—d8 |
| 18. Фg2—g4 | Фс7—d7 |
| 19. b2—b3 | b6—b5 |
| 20. a4:b5 | a6:b5 |
| 21. Ла1:a8 | Cc6:a8 |
| 22. Ce3:c5 | d6:c5 |
| 23. Лf1—d1 | Ke8—d6 |

Чтобы получить контригру, черные жертвуют пешку. Белым лучше было отказаться от этого дара.

- | | |
|-------------|--------|
| 24. Kc3:b5 | Фd7:b5 |
| 25. Лd1:d6 | c5—c4! |
| 26. Kpg1—g2 | ... |

Грозило 26... Фс5+.

- | | |
|---------|---------|
| 26. ... | Kpg8—h8 |
|---------|---------|

Жертвой пешки черные добились сильной контригры. Правильным было продолжение 26... Фс5, затем 27... Сb6 с контратакой.

- | | |
|------------|---------|
| 27. Фg4—h5 | Cd8—e7 |
| 28. Лd6—d1 | c4:b3 |
| 29. c2:b3 | Фb5:b3? |

Черные стремятся восстановить материальное равенство, и атака белых снова принимает угрожающий характер. Лучше было 29... Сс6.

- | | |
|------------|--------|
| 30. Лd1—d7 | Ce7—d8 |
| 31. f5—f6 | Фb3—e6 |

300. После 31... Kpg8 черные еще могли упорно сопротивляться. Теперь же партия неожиданно завершается красивейшим финалом.

- | | |
|------------|-----|
| 32. g5—g6! | ... |
|------------|-----|
- Фантастическая позиция! Обе пешки белых достигли шестой горизонтали, но ни одну из них взять нельзя.

- | | |
|---------------|---------|
| 32. ... | h7—h6 |
| 33. Фh5:h6+!! | g7:h6 |
| 34. g6—g7+ | Kph8—g8 |
| 35. g7:f8Ф+ | Kpg8:f8 |



300

- | | |
|-------------|--------|
| 36. Лd7:d8+ | Фe6—e8 |
|-------------|--------|

- | | |
|--------------|--|
| 37. Лd8:e8+. | |
|--------------|--|

Черные сдались.

Сицилианская защита

Р. Бирн

Р. Фишер

Сус, 1967

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | c5:d4 |
| 4. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kbl—c3 | a7—a6 |

Гибкое продолжение. Черные пока не определяют своего плана — будут ли они играть e7—e6, e7—e5 или g7—g6.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. Cf1—c4 | e7—e6 |
| 7. Cc4—b3 | b7—b5 |

Черные немедленно начинают активные действия на ферзевом фланге.

- | | |
|----------|-----|
| 8. f2—f4 | ... |
|----------|-----|

Наиболее острое продолжение. На 8... b4 белые собираются ответить 9. e5.

- | | |
|------------|--------|
| 8. ... | Cc8—b7 |
| 9. f4—f5 | e6—e5 |
| 10. Kd4—e2 | ... |

Позиционная жертва пешки. На 10... К:e4 следует 11. Cd5 К:c3 12. К:c3 С:d5 13. Ф:d5, и за пожертвованную пешку белые имеют инициативную позицию. Например: 13... Kd7 14. Cg5! Фс8 15. 0—0—0. 10. ... Kb8—d7



11. Cc1—g5 Cf8—e7
12. Ke2—g3 Ла8—с8
13. 0—0 ...

301. Этот естественный ход приводит белых к серьезным затруднениям. Правильно было 13. С:f6 К:f6 14. Kh5, стремясь выиграть битву за пункт d5 (и для этого разменивая его защитников — черных коней).

13. ... h7—h5!

Прекрасный ход! Создавая угрозу 14... h4, черные перехватывают инициативу.

14. h2—h4 ...

Лекарство хуже болезни! Уж лучше было сыграть 14. Ch4. Теперь в лагере белых образуются многочисленные слабости.

14. ... b5—b4

15. Cg5:f6 Ce7:f6

16. Kc3—d5 Cf6:h4

17. Kg3:h5 Фd8—g5

Эта перемена декораций типична для сицилианской защиты. Сделав только одну ошибку, белые оказались в критическом положении. Бирн отчаянно сопротивляется, но спасти партию уже не может. 18. f5—f6! g7—g6 Точно сыграно! На 18... Ф:h5 сильно 19. fg, а на 18... Л:h5 есть ответ 19. Лf5.

19. Kh5—g7+ Кре8—d8

20. Лf1—f3 Ch4—g3



21. Фd1—d3 Cg3—h2+
22. Kpg1—f1 Kd7—c5
23. Лf3—h3 Лh8—h4!

Черные отклоняют жертву. После 23... К:d3 24. Л:h8+ Kpd7 25. Ca4+ борьба осложнялась.

24. Фd3—f3 Kc5:b3

25. a2:b3 Лh4:h3

26. Фf3:h3 Cb7:d5

27. e4:d5 Фg5:f6+

28. Kpf1—e1 Фf6—f4

Белые сдались.

ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Как уже говорилось, закрытыми называются все начала, где первый ход белых не 1. e2—e4. В закрытых дебютах игра обычно носит спокойный характер. Однако само это название в значительной мере условно. И в закрытых дебютах есть немало вариантов, по остроте борьбы не уступающих королевскому гамбиту.

Принятый ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 ...

302. Цель этого хода — удалить пешку противника из центра. Принятый ферзевый гамбит возникает, если черные берут пешку. Правда,



303

жертва пешки с4 мнимая: попытка ее защищать не приносит черным ничего хорошего.

2. ... d5:c4

3. Kgl—f3 ...

Почему же белые не играют 3. е4, немедленно занимая центр? Оказывается, у черных есть контрудар 3... е5, например: 4. de Ф:d1+ 5. Кр:d1 Кс6 6. f4 Се6 с активной игрой. Поэтому на 3... е5 лучше всего продолжать в гамбитном стиле — 4. Kf3 ed 5. С:c4, стремясь к быстрому развитию.

3. ... Kg8—f6

Не годится 3... b5 ввиду 4. a4 c6 5. е3 Фb6 (5... е6 6. ab cb 7. b3 Cb4+ 8. Cd2 C:d2+ 9. Kb:d2) 6. ab cb 7. Ke5 Cb7 8. b3 cb 9. Ф:b3, и белые отыгрывают пешку, получая превосходное положение.

4. е2—е3 е7—е6

5. Cf1:c4 c7—c5

Своевременная атака центра. Иначе белые сыграют 6. Кс3 и 7. е4, образуя сильный пешечный центр.

6. 0—0 а7—а6

7. Фd1—e2 b7—b5

8. Cc4—b3 Cc8—b7

9. Lf1—d1 Kb8—d7

303. Практика показала, что в этом положении инициатива у белых, хотя позиция черных крепка. Белые долж-

ны стремиться к продвижению е3—е4 и активным действиям на королевском фланге. Черные несколько отстали в развитии, и им нужно защищаться точно.

Ферзевый гамбит

Этот дебют возникает в том случае, если черные не берут пешку с4. Отказанный гамбит имеет много разветвлений. Мы рассмотрим наиболее характерное: *ортодоксальную защиту*.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Kbl—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 Kb8—d7

5. е2—е3 ...

Почему же белые не выигрывают пешку путем 5. cd ed 6. К:d5, ведь конь f6 связан? Однако он может развязаться: 6... К:d5! 7. С:d8 Cb4+ 8. Фd2. Других ходов нет! Печально, но приходится закрываться ферзем, и у черных остается лишняя фигура (проверьте этот вариант).

5. ... Cf8—e7

6. Kgl—f3 0—0

7. La1—c1 c7—c6

8. Cf1—d3 d5:c4

9. Cd3:c4 Kf6—d5

У черных крепкая, но несколько стесненная позиция, и им предстоит еще решить проблему развития слона с8. Поэтому они стремятся к разменам, облегчающим защиту и продвижение пешки «е» или «с», чтобы развить слона. Например: 10. С:e7 Ф:e7 11. 0—0 К:c3 12. Л:c3 е5!



Славянская защита

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | c7—c6 |

304. Таким путем черные укрепляют центр, не закрывая дорогу слону с8.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 4. Kb1—c3 | d5:c4 |
| 5. a2—a4 | ... |

Если сыграть 5. e4, то игра может перейти в настоящий гамбит: 5... b5 6. e5 Kd5 7. a4 e6 со сложной позицией. Применяется и ход 5. e3 с таким примерно продолжением: 5... b5 6. a4 b4 7. Ka2 e6 8. C:c4 Ce7 9. 0—0 0—0 10. Фе2 Cb7 с равными шансами.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. ... | Cc8—f5 |
| 6. e2—e3 | e7—e6 |
| 7. Cf1:c4 | Cf8—b4 |
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. Фd1—e2 | Kb8—d7 |

Начинается маневренная борьба. Белые стремятся привести в движение свой пешечный центр, черные — атаковать его.

Принятый ферзевый гамбит

С. Флор **И. Горовиц**

Радиоматч СССР — США, 1945

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5:c4 |
| 3. Kg1—f3 | Kg8—f6 |

- | | |
|-----------|--------|
| 4. e2—e3 | e7—e6 |
| 5. Cf1:c4 | c7—c5 |
| 6. 0—0 | a7—a6 |
| 7. Фd1—e2 | Kb8—c6 |

Сказав «а», нужно говорить и «б». Последовательнее 7... b5.

- | | |
|------------|--------|
| 8. Lf1—d1 | b7—b5 |
| 9. d4:c5 | Фd8—c7 |
| 10. Cc4—d3 | Cf8:c5 |
| 11. a2—a4 | b5—b4 |

Эта позиция впервые встретилась в партии Алехин — Флор (Блед, 1931). Теоретики считают, что ход 11... b4 заслуживает вопросительного знака, так как отдает белым важные поля b3 и c4, которые могут быть заняты конем. Поэтому чаще играют 11... ba.

- | | |
|------------|-----|
| 12. Kb1—d2 | 0—0 |
| 13. b2—b3 | ... |

В упомянутой партии было 13. Kb3 Ce7 14. e4 Kd7 15. Ce3, и белые быстро развили сильное давление на ферзевом фланге. Флор, естественно, помнил партию, которую проиграл. Однако он полагал, что противник подготовил какое-то усиление, например, ход 13... Cdb6 (в ответ на 13. Kb3).

Добавим, что план с ходом b2—b3 лучше было начать проводить уже на 12-м ходу. Например: 12. b3 0—0 13. Cb2, и ответа 13... Ke5 нет, а если черные сразу отвечают 12... Ke5, то хорошо 13. K:e5 Ф:e5 14. Cb2.

13. ... Kc6—e5
14. Kd2—e4 Ke5:d3
Черным удалось разменять опасного слона, который мог бы очень пригодиться белым для атаки. Ухудшение пешечного расположения черных не выглядит особенно серьезным.

- | | |
|-------------|-------|
| 15. Ke4:f6+ | g7:f6 |
|-------------|-------|



305

16. Фе2:d3 e6—e5
17. Сс1—b2 Сс8—e6

305. Черные последовательно проводят свой план: они за-баррикадировали диагональ, по которой действует слон белых, и удобно расположили своего слона на e6.

Однако в подобных позициях, где есть слабости в пешечном построении, следует быть предельно осторожным. На самом деле последний ход черных — серьезная ошибка, позволяющая сопернику начать сильную атаку. Правильно было 17... Фе7, беря под контроль пункт g5.

18. Сb2:e5! f6:e5
После 18... Фе7 19. Cd4 черные оставались без пешки в худшей позиции.

19. Kf3—g5 Kpg8—g7
Пытаясь эвакуировать короля из опасной зоны. Лучшей защиты нет. Если, например, 19... Лfc8, то 20. Ф:h7+ Kpf8 21. К:e6+ fe 22. Лd7, а в случае 19... Лfe8 20. Ф:h7+ Kpf8 21. К:e6+ Л:e6 22. Фh8+ теряется ладья.

20. Фd3:h7+ Kpg7—f6
21. Kg5—e4+ Kpf6—e7
22. Фh7—h4+ f7—f6
23. Лd1—c1 ...

В этом ходе все дело! Белые отыгрывают фигуру, сохраняя решающий перевес.

23. ... Ла8—c8
24. Лc1:c5 Фc7—b8
25. f2—f4 ...
Таким путем белые открывают линии. Хотя при этом они отдают одну пешку, но получают сильнейшую атаку.
25. ... Лc8:c5
26. Ке4:c5 Фb8—b6
27. Кc5:e6 Фb6:e3+
28. Kpg1—h1 Кpe7:e6
29. f4:e5 f6:e5
30. Фh4—g4+! Лf8:f5
31. Фg4—g6+ Лf5—f6
32. Фg6—e8+ Кpe6—f5
33. Ла1—f1+.
Черные сдались.

Ферзевый гамбит

Э. Грюнфельд А. Алехин
Карлсбад, 1923

1. d2—d4 Kg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Kb1—c3 d7—d5

С перестановкой ходов возникла позиция ферзевого гамбита.

4. Сс1—g5 Cf8—e7
5. Kg1—f3 Kb8—d7
6. e2—e3 0—0
7. Лa1—c1 c7—c6
8. Фd1—c2 ...

Белые не хотят тратить темп и ждут, пока черные возьмут на c4, чтобы сыграть Cf1:c4 за один ход (а не за два, как получается в случае 8. Cd3 dc 9. C:c4).

8. ... a7—a6
9. a2—a3 h7—h6
10. Сg5—h4 Лf8—e8

Идет своеобразная борьба за темп. Белые выжидают с ходом Cf1—d3, стараясь сделать полезные ходы, а черные не торопятся брать на c4.

11. Cf1—d3 ...
Борьбу за темп можно было продолжить путем 11. h3, но



на это черные могли ответить активно — 11... b5.

11. ... d5:c4
12. Cd3:c4 b7—b5
13. Cc4—a2 c6—c5!

Черным удалось решить дебютные проблемы. Атаки они не боятся, например: 14. dc K:c5 15. Cb1 Cb7! 16. C:f6 C:f6 17. Фh7+ Kpf8 18. K:b5 ab 19. Л:c5 C:b2 с перевесом черных.

14. Лc1—d1 c5:d4
15. Kf3:d4 Фd8—b6
16. Ca2—b1 Cc8—b7
17. 0—0 ...

Комбинация 17. Kd:b5 ab 18. Л:d7 не проходила, так как вместо 17... ab черные отвечали 17... Фc6!, с темпом защищая коня d7.

17. ... Ла8—c8
18. Фc2—d2 Kd7—e5
19. Ch4:f6 Ce7:f6
20. Фd2—c2 g7—g6
21. Фc2—e2 Ke5—c4
22. Cb1—e4! ...

Инициатива у черных, но белые защищаются точно. Так, плохо было бы теперь взять конем на a3 из-за 23. Фf3! с выигрышем качества.

22. ... Cf6—g7
23. Ce4:b7 Фb6:b7
24. Лd1—c1 e6—e5
25. Kd4—b3 e5—e4
26. Kb3—d4 Ле8—d8
27. Лf1—d1 Kc4—e5

В лагере белых образовался слабый пункт d3, и черные направляют туда коня.

28. Kc3—a2 Ke5—d3
29. Лc1:c8 Фb7:c8
30. f2—f3 ...

306. До сих пор белые изобретательно защищались, стараясь разменами ослабить наступательную мощь черных. Но сейчас они допускают незаметную ошибку, которая позволяет черным немедленно решить борьбу. Сначала следовало сыграть 30. Kc3 и только на 30... f5 ответить 31. f3. Тогда комбинация 31... Л:d4 32. ed C:d4+ 33. Kpf1 Kf4 34. Фd2 Фc4+ 35. Ke2 e3 отпровергалась ходом 36. b3!

30. ... Лd8:d4!
31. f3:e4 ...

На 31. ed Алехин предполагал играть 31... C:d4+ 32. Kpf1 Kf4 33. Ф:e4 (или 33. Фd2 Фc4+ 34. Kpe1 e3) 33... Фc4+ 34. Kpe1 K:g2+ 35. Kpd2 Ce3+ с выигрышем.

31. ... Kd3—f4
32. e3:f4 Фc8—c4!

Заключительный ход комбинации. Все становится ясно: белые несут материальные потери.

33. Фе2:c4 Лd4:d1+
34. Фc4—f1 Cg7—d4+
Белые сдались.



Начинающему шахматисту полезнее играть открытые начала, чем закрытые. В открытых дебютах быстрее развиваются события, планы яснее и проще. Сначала нужно приобрести навыки в открытых позициях, а потом уже изучать закрытые. Поэтому мы не считаем нужным подробно рассказывать о других многочисленных закрытых дебютах, а познакомим только с тремя наиболее характерными.

Староиндийская защита

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | g7—g6 |
| 3. Kb1—c3 | Cf8—g7 |
| 4. e2—e4 | d7—d6 |

307. В этом дебюте черные не стремятся к быстрому пешечному столкновению в центре. Сначала они развивают фигуры и только затем начинают активную игру.

Староиндийская защита характеризуется фланговым развитием слона на g7.

Вот одно из возможных продолжений:

- | | |
|-----------|--------|
| 5. f2—f3 | 0—0 |
| 6. Cc1—e3 | e7—e5 |
| 7. d4—d5 | Kf6—h5 |
| 8. Фd1—d2 | f7—f5 |
| 9. 0—0—0. | |



Черные позволяют противнику построить пешечный центр, а затем атакуют его пешками.

Защита Грюнфельда

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | g7—g6 |
| 3. Kb1—c3 | d7—d5 |

308. Черные так же, как в староиндийской защите, позволяют партнеру создать пешечный центр, но атакуют его иначе. Главный вариант защиты Грюнфельда:

- | | |
|-----------|--------|
| 4. c4:d5 | Kf6:d5 |
| 5. e2—e4 | Kd5:c3 |
| 6. b2:c3 | Cf8—g7 |
| 7. Cf1—c4 | c7—c5 |
| 8. Kg1—e2 | Kb8—c6 |
| 9. Cc1—e3 | 0—0 |
| 10. 0—0. | |

Начинается борьба вокруг пешки d4.

Защита Нимцовича

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Kb1—c3 | Cf8—b4 |

309. Идея защиты Нимцовича — создание фигурного давления в центре.

1

4. a2—a3 ...
Самое принципиальное.

4. ... Cb4:c3+
 5. b2:c3 ...
 Белые располагают двумя слонами и возможностью образовать мощный пешечный центр, но достигли они этого ценой отсталости в развитии и ослабления пешки с4 (из-за того, что она сдвоена, ее нельзя защитить с тыла).

Эта пешка обычно и становится объектом нападения черных.

5. ... c7—c5
 6. e2—e3 0—0
 7. Cf1—d3 Kb8—c6
 8. Kgl—e2 b7—b6
 9. e3—e4 Kf6—e8
 Черные избегают неприятной связки 10. Cg5.

10. Ccl—e3 Cc8—a6!
 Жертвуя пешку, черные добиваются активной позиции.

Белые могут отложить ход 4. a3 на более позднее время, а сначала спокойно ввести в бой свои силы.

2

4. e2—e3 c7—c5
 5. Kgl—f3 0—0
 6. Cf1—d3 d7—d5
 7. 0—0 Kb8—c6
 8. a2—a3 Cb4:c3
 9. b2:c3 d5:c4
 10. Cd3:c4 Фd8—c7

Эта позиция часто встречается в современной турнирной практике. Белые стремятся к вскрытию игры и атаке, черные проводят контрудар e6—e5, организуя нажим в центре.

Староиндийская защита

Р. Летелье Р. Фишер

Лейпциг, 1960

1. d2—d4 Kg8—f6
 2. c2—c4 g7—g6
 3. Kb1—c3 Cf8—g7

4. e2—e4 0—0
 Играют и так, провоцируя движение e4—e5.

5. e4—e5 ...
 Белые принимают вызов. Однако при недостаточном развитии слишком далекое продвижение пешек ведет только к ослаблению центра.

5. ... Kf6—e8
 6. f2—f4 ...
 Сказав «а», приходится говорить и «б». Продвинутой пешку нужно поддерживать.

6. ... d7—d6
 7. Ccl—e3 c7—c5!
 Чтобы взорвать центр противника, черные не останавливаются перед жертвами.

8. d4:c5 Kb8—c6
 9. c5:d6 e7:d6
 10. Kc3—e4 ...

Незаметно игра приняла открытый характер, а в таких позициях дорог каждый темп. Нужно быстрее развивать фигуры.

10. ... Cc8—f5!
 11. Ke4—g3 ...

Это отступление вынужденно. После 11. К:d6 К:d6 12. ed С:b2 белые теряли качество.

11. ... Cf5—e6
 12. Kgl—f3 Фd8—c7
 13. Фd1—b1 d6:e5
 14. f4—f5 ...

Король белых задержался в центре, поэтому они пытаются помешать вскрытию линий. Но черные настойчиво проводят свой план.

14. ... e5—e4!
 15. f5:e6 e4:f3
 16. g2:f3 f7—f5!
 17. f3—f4 Ke8—f6
 18. Cf1—e2 Lf8—e8
 19. Kpel—f2 ...

Лучше было рокировать, хотя после 19... Л:e6 у черных позиционный перевес.

19. ... Le8:e6



20. Лh1—e1 Ла8—e8

21. Се2—f3 ...

310. Белые считали, что им удалось стабилизировать позицию, но...

21. ... Ле6:e3!

22. Ле1:e3 Ле8:e3

23. Кpf2:e3 Фс7:f4+!!

Эффектный удар! На 24. Кр:f4 следует 24... Ch6×, а на 24. Кpf2 решает 24... Ке5 25. Фd1 Kfg4+, и белые теряют слона f3. Поэтому белые сдались.

Защита Нимцовича

А. Ройзман Ю. Авербах

Одесса, 1960

1. d2—d4 Kg8—f6

2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Cf8—b4

4. e2—e3 0—0

5. Cf1—d3 d7—d5

6. Kg1—f3 c7—c5

7. 0—0 Kb8—c6

8. a2—a3 Сb4:c3

9. b2:c3 Фd8—c7

10. Сс1—b2 d5:c4

11. Cd3:c4 e6—e5

Возникла позиция неустойчивого равновесия. У белых два слона и пешечный центр, у черных хорошее фигурное развитие. Белым нужно стремиться к вскрытию игры, так как только в открытых позициях слоны смогут полно-

стью проявить свою силу. Задача черных — не дать противнику развернуться.

В этом положении правильным считается ход 12. h3, позволяющий заранее защититься от угрозы 12... e4 с последующим 13... Kg4. Тогда завязывалась сложная борьба.

Но белые немедленно продвигают пешку, а это позволяет черным перехватить инициативу.

12. d4—d5 Кс6—a5

13. Сс4—a2 ...

Промежуточный ход 13. d6 приводил к потере фигуры после 13... Фb6.

13. ... e5—e4

14. Кf3—d2 c5—c4

И вот результат неудачной стратегии белых — оба их слона оказались выключенными из игры, а оторвавшаяся от своих сил пешка d5 нуждается в защите.

Попав в трудное положение, нужно уметь защищаться изо всех сил, стараясь извлечь из позиции все шансы.

Правильным был такой план: 15. d6, пытаясь разменять свою слабую пешку. Как после 15... Фс6 16. a4, так и в случае 15... Ф:d6 16. К:c4 белые могли сопротивляться. Но они делают еще один неудачный ход, после чего их положение становится безвыходным.

15. Фd1—e2 Сс8—g4!

16. f2—f3 e4:f3

17. g2:f3 Сg4—h3

18. Лf1—e1 Кf6:d5

19. Кd2:c4 Ка5:c4

20. Са2:c4 ...

311. На 20. Ф:c4 черные заготовили ответ 20... Фb6! с тремя угрозами: 21... Фg6+, 21... Ф:b2 и 21... К:e3.



20. ... Kd5:e3!

21. Cc4—d3 ...

После 21. Ф:e3 Ф:c4 у черных лишняя пешка и все шансы на победу, так как на 22. Фd4 может последовать 22... Фb5!, угрожая как 23... Фg5+, так и просто 23... Ф:b2.

21. ... Ла8—e8

22. Фе2—f2 Фе7—d8!

Тактический удар, приводящий к победе: нельзя 23. Л:e3 ввиду 23... Фg5+, а грозит взятие на d3.

23. Сb2—c1 Ке3—g4!

Последняя тонкость! Позиция короля белых окончательно раскрывается, и вскоре он падает жертвой атаки.

24. Cd3:h7+ Kpg8:h7

25. f3:g4 Ле8:e1+

26. Фf2:e1 Лf8—e8

27. Сc1—e3 Ле8—e4

312. Обратите внимание на то, что разноцветные слоны, которые в эндшпиле обычно являются предвестниками ничьей, в середине игры только способствуют атаке. В данном случае чернопольный слон белых не может принять участия в обороне слабых белых полей в собственном лагере.

28. Фе1—b1 f7—f5

29. Се3—f2 Ле4:g4+

30. Cf2—g3 Лg4—g6



Белые сдались. От угрозы 31... f4 удовлетворительной защиты нет.

* * *

Вот мы и преодолели безбрежное море дебютных вариантов, рассмотрели почти все основные схемы мобилизации сил за белых и за черных, которые известны современной дебютной теории.

Конечно, знать и играть все варианты невозможно, да и не нужно. Даже мастера обычно ограничиваются лишь несколькими дебютами. Главное, чтобы дебюты, которые вы выберете, соответствовали вашему стилю и наклонностям.

Начала, применяемые шахматистом, составляют его дебютный репертуар. Если вы хотите стать хорошим игроком, вам нужно будет также иметь свой дебютный репертуар. Как же его создать?

Сначала выделите несколько дебютных систем, которые вам пришлось по душе, и хорошенько разберите их по книге, обращая главное внимание на идею системы, на то, к чему должны стремиться белые и черные. Затем попробуйте применить эти схемы на практике.



После игры проанализируйте партию, посмотрите, как вы разыграли дебют, удалось ли вам решить проблему развития, проблему рационального развертывания сил.

Нередко пишут в шахматных обзорах, что в такой-то партии белые или черные применили «новинку». Как ни глубоко изучены шахматные дебюты поколениями мастеров, а все равно много еще неизведанных путей. Часто в роли авторов новинок выступают шахматисты относительно невысокого класса.

Вот пример: в матч-реванше на первенство мира (Голландия, 1937) Алехин в шестой партии эффектно победил Эйве, применив в дебюте интересную жертву фигуры.

313. В этом положении Алехин сыграл

6. Kg1—f3 ...
оставив под боем коня c3. Эйве не рискнул взять коня и проиграл. Позицию на диаграмме анализировали многие гроссмейстеры и мастера. Все они пришли к выводу, что принимать жертву опасно.

Вот основное направление атаки белых:

6. ... d4:c3



7. Cc4:f7+ Kpe8—e7
8. Фd1—b3 ...

Теперь все рассматривали ход 8... Kf6, который выглядит самым естественным, но после 9. e5 Ke4 10. 0—0 черный король, застрявший в центре, чувствует себя неважно.

А шахматист-любитель И. Гончаров не согласился с авторитетами. Вот его анализ:

8. ... c3:b2!
Неожиданно! Кажется, что черные сами помогают белым развивать свои фигуры.

9. Cc1:b2 Фd8—b6!
10. Cb2—a3+ c6—c5
11. Cf7:g8 Lh8:g8
12. Ca3:c5+ ...
Если 12. Ф:g8, то 12... Фa5+ и 13... Ф:a3.

12. ... Фb6:c5
13. 0—0 ...

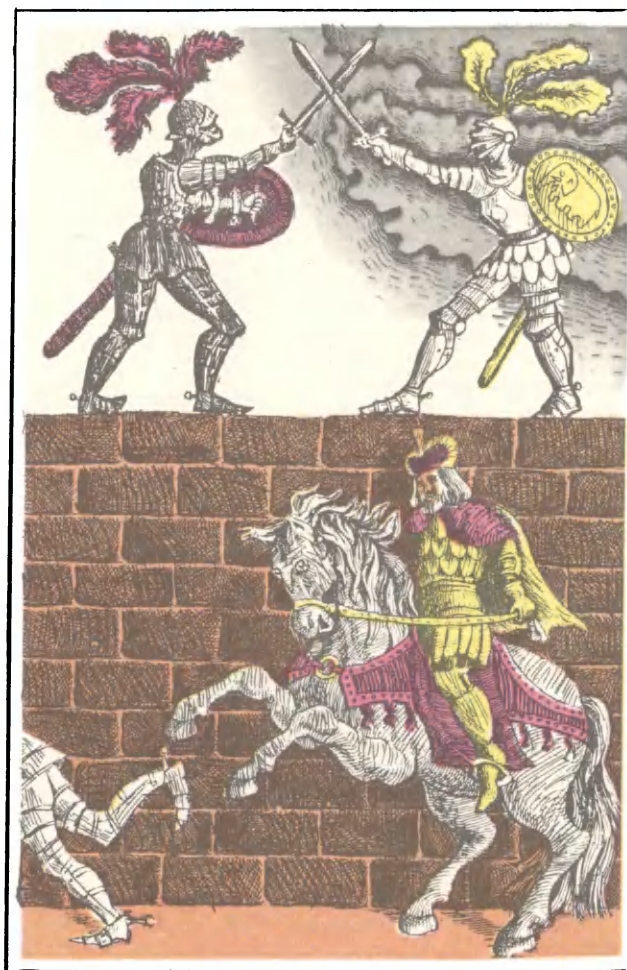
Кажется, что черные в критическом положении. После 13... Lh8 14. Лас1 Фb6 15. Л:c8 Ф:b3 16. ab g6 17. Лd1 Cg7 18. Лс7+ белые выигрывают. Но защита есть!

13. ... Фc5—h5!
14. Фb3:g8 Cc8—e6
15. Фg8—h8 Kb8—c6

314. Белым нелегко вызвать своего ферзя. Шансы на стороне черных.

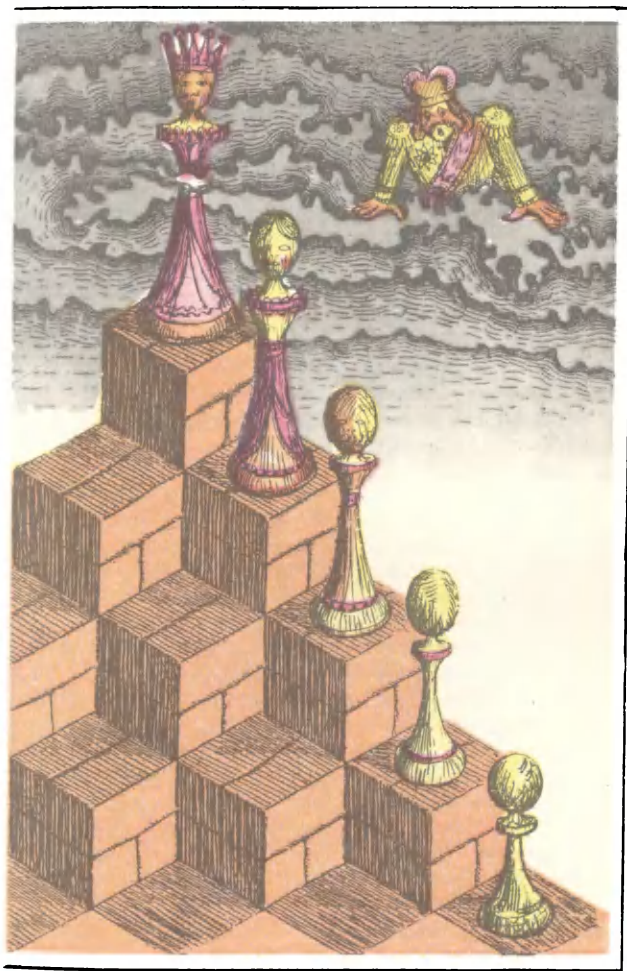
Глава седьмая

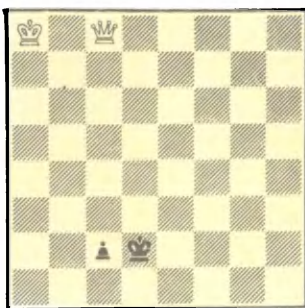
НЕ ЧИСЛОМ,
А УМЕНЬЕМ



*У королей осталось мало свиты,
Двор опустел, придворные убиты.*

Я. Кохановский.
«Шахматы»





Как мы уже знаем, шахматную партию принято делить на три стадии: начало — дебют, середину — миттельшпиль и окончание — эндшпиль. Деление это условно, однако, взглянув на позицию, мы обычно можем определить, в какой из стадий находится партия, так как каждая стадия отличается от других своими, только ей присущими особенностями. В дебюте происходит мобилизация сил, в середине игры разворачивается генеральное сражение, а эндшпиль увеличивает поединок, подводит итоги сражения.

Эндшпиль, как правило, характерен меньшим числом фигур, чем другие стадии. Поэтому неискушенные шахматисты частенько избегают упрощений, считая, что после них игра станет скучной и что полная комбинационных возможностей середина игры значительно интересней. Это неверно. Эндшпиль тоже очень интересная стадия партии, только нужно понимать его особенности.

По характеру борьбы окончания можно разделить на несколько групп.

В первой одна из сторон обладает материальным пере-

весом и стремится дать мат королю противника. Подобные окончания мы рассмотрим в самом начале.

Ко второй группе относятся окончания с различным соотношением сил. Мы рассмотрим четыре из них, наиболее важные: пешка борется с ферзем, ладья борется с ферзем, легкая фигура борется с ферзем и, наконец, легкая фигура борется с ладьей.

САМАЯ СЛАБАЯ ПРОТИВ САМОГО СИЛЬНОГО

Неужели пешка может спорить с грозным ферзем? Может. Но только в том случае, если она находится на пороге превращения и ее поддерживает король, а король противника далеко.

315. В одиночку ферзь не совладать с пешкой. Ему на помощь должен прийти король. Но как он может это сделать? *Нужно выиграть время. Единственный способ — заставить короля черных занять поле перед пешкой. Тогда на один ход угрозы превращения пешки не будет...*

- | | |
|------------|---------|
| 1. Фd8—e8+ | Kpe2—f2 |
| 2. Фе8—a4 | Kpf2—e2 |



317

3. Фa4—e4+ Кpe2—f2
4. Фе4—d3! Kpf2—e1
5. Фd3—e3+ Кpe1—d1

Задача выполнена. Один темп для приближения короля выигран.

6. Кра8—b7 Кpd1—c2
7. Фе3—e2 Кpc2—c1
8. Фе2—c4+ Кpc1—b2
9. Фc4—d3! Kpb2—c1
10. Фd3—c3+ Кpc1—d1

История начинает повторяться.

11. Kpb7—c6 Кpd1—e2
12. Фc3—c2 Кpe2—e1
13. Фc2—e4+ Кpe1—f2
14. Фе4—d3 Kpf2—e1
15. Фd3—e3+ Кpe1—d1
16. Kpc6—d5 Кpd1—c2
17. Фе3—e2 Кpc2—c1
18. Фе2—c4+ Кpc1—b2
19. Фc4—d3 Kpb2—c1
20. Фd3—c3+ Кpc1—d1
21. Kpd5—e4 Кpd1—e2
22. Фc3—e3+ Кpe2—d1
23. Kpe4—d3.

Белые выигрывают пешку, а с ней и партию.

316. А теперь пусть пешка будет слоновой.

1. Фc8—d8+ Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кpe2—d1
3. Фg5—d5+ Кpd1—e2
4. Фd5—c4+ Кpe2—d2
5. Фc4—d4+ Кpd2—e2
6. Фd4—c3 Кpe2—d1
7. Фc3—d3+ Кpd1—c1
8. Кра8—b7 ...



318

Пока никакой разницы нет.

8. ... Кpc1—b2
9. Фd3—d2 Kpb2—b1
10. Фd2—b4+ Kpb1—a2
11. Фb4—c3 Кра2—b1
12. Фc3—b3+ ...

Казалось бы, все кончено, но...

12. ... Kpb1—a1!!

Теперь взятие пешки ведет к пату. Белым больше не удастся выиграть ни одного темпа для приближения короля, и партия кончается вничью.

317. Белые могли бы добиться успеха, если бы их король был ближе, например на a5.

1. Фc8—d8+ Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кpe2—d1
3. Фg5—d5+ Кpd1—e2
4. Фd5—c4+ Кpe2—d2
5. Фc4—d4+ Кpd2—e2
6. Фd4—c3 Кpe2—d1
7. Фc3—d3+ Кpd1—c1
8. Кра5—b4 Кpc1—b2
9. Фd3—d2 Kpb2—b1
10. Kpb4—b3! c2—c1Ф

Хотя черные провели ферзя, они получают мат.

11. Фd2—a2X.

318. При удаленном короле не удастся выиграть и с ладейной пешкой.

1. Фc8—b8+ Kpb2—c2
2. Фb8—e5 Кpc2—b1
3. Фе5—b5+ Kpb1—c2
4. Фb5—a4+ Кpc2—b2

319



5. $\Phi a4-b4+$ $Kpb2-c2$
 6. $\Phi b4-a3$ $Kpc2-b1$
 7. $\Phi a3-b3+$ $Kpb1-a1$

Белые ничего не добились, так как король черных запа-тован.

319. Однако если бы король белых находился ближе, то результат мог стать иным.

1. $\Phi c8-b8+$ $Kpb2-c2$
 2. $\Phi b8-e5$ $Kpc2-b1$
 3. $\Phi e5-e1+$ $Kpb1-b2$
 4. $Kpa5-b4!!$...

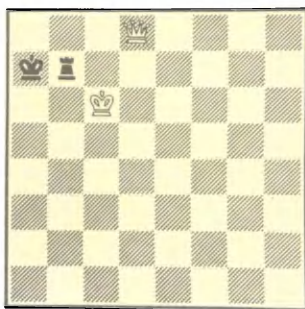
Вот это здорово! Белые дают черным возможность поставить ферзя.

4. ... $a2-a1\Phi$
 5. $\Phi e1-d2+$ $Kpb2-b1$
 6. $Kpb4-b3!$

Возникла удивительная позиция. Неудачно расположенный ферзь черных не может помочь своему королю избежать мата!

ЛАДЬЯ СПОРИТ С ФЕРЗЕМ

Обычно ладья не может долго сопротивляться ферзю. План выигрыша заключается в том, что ферзь с королем располагаются вблизи короля и ладьи противника и заставляют их разъединиться. Затем либо шахами выигрывает



320

ся ладья, либо лишенный поддержки король получает мат.

320. Так как на 1... $Lb8$ следует 2. $\Phi a5 \times$, а на 1... $Kpa6$ сразу выигрывает 2. $\Phi c8$, ладье приходится покинуть короля. Но всюду она попадает под удар вездесущего ферзя.

Если 1... $Lb4$, то 2. $\Phi a5+$ или 2. $\Phi e7+$, а если 1... $Lb2$ или 1... $Lg7$, то 2. $\Phi d4+$.

На 1... $Lb3$ следует 2. $\Phi d4+$ $Kpb8$ 3. $\Phi f4+$ $Kpa7$ 4. $\Phi a4+$, а в случае 1... $Lf7$ решает 2. $\Phi d4+$ $Kpb8$ 3. $\Phi b2+$ $Kpa7$ 4. $\Phi a2+$.

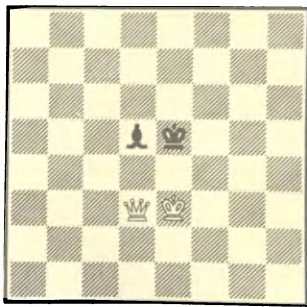
Аналогичным способом выигрывают белые и после 1... $Lb1$ — 2. $\Phi d4+$ $Kpb8$ 3. $\Phi h8+$ $Kpa7$ 4. $\Phi h7+$. Наконец, на 1... $Lh7$ заканчивает борьбу 2. $\Phi d4+$ $Kpb8$ 3. $\Phi e5+$ $Kpa7$ 4. $\Phi a1+$ и 5. $\Phi b1+$.

Если в положении на диаграмме ход белых, то не достигает цели 1. $\Phi c8$ из-за 1... $Lb6+$, и приходится отходить королем на c5, потому что нельзя 2. $Kpc7$ ввиду неожиданного ответа 2... $Lc6+$!, и партия кончается вничью. Для победы белым нужно «уступить» очередь хода противнику. Это достигается так: 1. $\Phi d4+$ $Kpa8$ 2. $\Phi h8+$ $Kpa7$

321



322



3. $\Phi d8$. Позиция та же самая, а ход черных.

Однако бывают исключительные положения.

321. Здесь черные, начиная, добиваются ничьей, используя уже известную нам возможность пата.

1. ... $Lf7-g7+$
2. $Kpg5-f5$...
Или 2. $Kpf6$ $Lg6+$!

2. ... $Lg7-f7+$
3. $Kpf5-g6$ $Lf7-g7+$
4. $Kpg6-h6$ $Lg7-h7+$!

Красиво и неожиданно! Если взять ладью, то пат, а иначе получается вечный шах.

ГИБЕЛЬ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ

Ни слон, ни конь не могут успешно сопротивляться ферзю. Это естественно, так как ферзь чуть ли не втрое сильнее легкой фигуры. В окончании, когда ни свои, ни неприятельские пешки не мешают ферзю совершать молниеносные рейды с одного края доски на другой, сила его проявляется в полной мере.

322. *Борясь со слоном, ферзь и король наступают на короля по полям, не доступным слону.*

323



1. $\Phi d3-b5$ $Kpe5-d6$
2. $Kpe3-d4$ $Cd5-e6$
3. $\Phi b5-b6+$ $Kpd6-e7$
4. $Kpd4-e5$ $Ce6-f7$
5. $\Phi b6-d6+$ $Kpe7-e8$
6. $Kpe5-f6$.

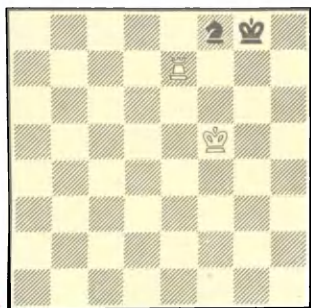
И черные неизбежно получают мат: 7. $\Phi e7 \times$.

Оттеснение короля почти так же просто, как и в окончании с ферзем против одинокого короля. Белые наступали по черным полям.

323. Конь лучше, чем слон, защищает короля, однако и он бессилён в борьбе с ферзем.

1. $Kpa1-b2$ $Kpe6-d5$
2. $Kpb2-c3$ $Kd6-e4+$
3. $Kpc3-d3$ $Ke4-c5+$
4. $Kpd3-e3$ $Kc5-e6$

Черные стремятся как можно дольше оставаться в центре доски.



5. Фb1—f5+ Kpd5—d6
 6. Кре3—e4 Ke6—c5+
 7. Кре4—d4 Kc5—e6+
 8. Kpd4—c4 Ke6—c7
 9. Фf5—c5+ Kpd6—d7
 10. Фc5—b6 Kc7—e6
 11. Kpc4—d5 Ke6—c7+
 12. Kpd5—e5 Kc7—e8
 13. Фb6—e6+ Kpd7—d8
 14. Фе6—f7 Ke8—c7
 15. Кре5—d6 Kc7—e8+
 16. Kpd6—c6.

Жертвой коня черные могут только отсрочить неизбежный мат.

ЕДИНОБОРСТВО С ЛАДЬЕЙ

324. С ладьей против коня выиграть нельзя, но защита требует точности.

1. Kpf5—f6 ...

Очевидно, что у черных единственный ответ.

1. ... Kf8—h7+

Проигрывает 1... Kph8 ввиду 2. Kpf7 Kh7 3. Ле8+.

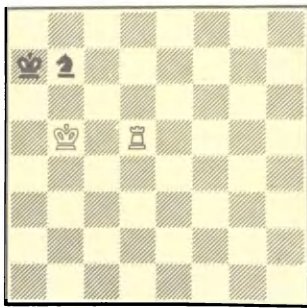
2. Kpf6—g6 Kh7—f8+

3. Kpg6—h6 Kpg8—h8

Белые все же заставили черного короля забиться в угол, но главные события еще впереди.

4. Ле7—f7 Kph8—g8

Точный ход! Нельзя было 4... Ке6 из-за 5. Лf6.



5. Лf7—g7+ Kpg8—h8

6. Лg7—g1 ...

Создается впечатление, что белые многого добились, однако у черных хватает ресурсов, чтобы спасти партию.

6. ... Kf8—d7!

Снова единственный ответ. После 6... Kh7 7. Kpg6 Kpg8 8. Лg2 Kf8+ 9. Kpf6+ Kph8 10. Kpf7 белые добились победы.

7. Kph6—g6 ...

Теперь этот ход не ведет к цели.

7. ... Kph8—g8!

8. Лg1—g2 Kpg8—f8

Таким образом, в этом окончании отсечение короля на край доски не опасно.

Однако есть позиции, где неудачное положение короля или коня ведет к поражению.

325. Эта позиция была известна еще в IX веке.

1. Лd5—d7 Кра7—b8

2. Kpb5—b6 Kpb8—a8

3. Лd7—h7 Kб7—d8

4. Лh7—h8.

Черные следующим ходом получают мат.

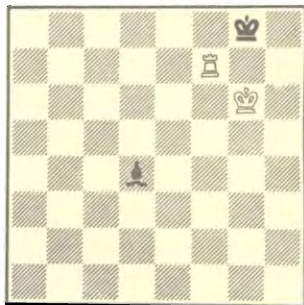
Запомните! В углу, как правило, конь расположен неудачно.

С ладьей против слона также, как правило, выиграть не удастся. Отступая под ударами ладьи, преследуемый

326



327



король должен стремиться в угол, не доступный слону.

326. Критическая позиция. Король черных в без-опасном углу, и вы сами можете убедиться, что все попытки его оттуда выманить ведут только к пату.

327. А здесь белым удастся добиться победы.

1. ... Cd4—g1
Слона прятать надо, так как грозит 2. Лd7 Сb6 3. Лb7 Сс5 4. Лb8+ Cf8 5. Ла8, и мат следующим ходом.

2. Лf7—f1 Cg1—h2

3. Лf1—h1 Ch2—g3

4. Лh1—g1 Cg3—h2

5. Лg1—g2! ...

Таким путем удастся выгнать слона из убежища. Остальное просто.

5. ... Ch2—e5

6. Лg2—e2 Ce5—d6

7. Ле2—e8+.

И мат в два хода.

ТРИ «КИТА» ЭНДШПИЛЯ

Значительную часть шахматных окончаний составляют такие, где имеющимися силами дать мат королю противника невозможно, и приходится искать какие-то другие пути к победе. Одним из таких путей может быть движение пешек с целью получе-

ния нового ферзя, а вместе с ним достаточного для мата перевеса в силах. Движение пешек в ферзи и есть главная стратегическая задача таких окончаний.

Если на доске мало фигур и они не могут представлять уже большой опасности для короля, то Его Величество может, наконец, вздохнуть спокойно, выйти из убежища и даже принять активное участие в схватке.

Первый «кит», первое важное правило эндшпиля, заключается в том, что король — активная атакующая фигура.

328. Оба короля намерены атаковать вражеские пешки, но начинают белые, и их король первым врывается в крепость противника.

1. Kpb4—c4 Kpb2—c2

2. Kpc4—d4 Kpc2—d2

3. Kpd4—e4 Kpd2—e2

4. Kpe4—f5 Kpe2—f2

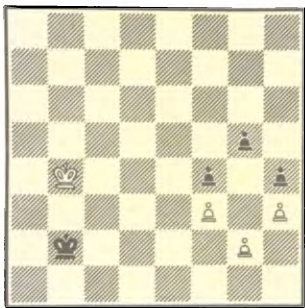
5. Kpf5:g5 Kpf2:g2

Казалось бы, взаимоуничтожение пешек должно привести к ничьей, но следует тихий ход

6. Kpg5—g4! ...

Как бы теперь ни ответили черные, они проигрывают. например: 6... Kpf2 7. Kp:f4 или 6... Kph2 7. Kp:h4.

328



Второй «кит» — активность каждой из фигур и их взаимодействие. Так как в эндшпиле мало фигур, то естественно, что возрастает ценность каждой из них. Если в середине партии для победы обычно достаточно создать перевес в силах только на каком-нибудь одном участке доски, то в эндшпиле важно максимально активизировать все наличные боевые силы и обеспечить их взаимодействие.

329. А. Троицкий (1924).

Силы равны. Конечно, белые могут выиграть пешку, но после размена коня на слона получится при правильной защите ничейный пешечный эндшпиль.

И все же белым удается добиться успеха. Почему? Потому что неудачно расположены фигуры черных.

1. Kpg5—h6! Kpg8—h8

2. Kg2—h4! Kph8—g8

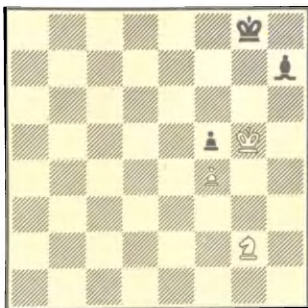
Приходится. После 2... Cg8 белые объявляли мат.

3. Kh4—f3 Kpg8—h8

Фигуры черных словно привязаны друг к другу и с опаской вынуждены ожидать дальнейшего развития событий.

4. Kf3—e5! Kph8—g8

5. Ke5—c6 Kpg8—h8



329

6. Kc6—e7 Ch7—g8
Другого хода нет.

7. Ke7—g6X.

Кстати, этот финал не единственный. Можно дать подобный мат и другим путем.

Третий «кит» — роль пешек. Поскольку в эндшпиле каждый пехотинец носит в своем ранце жезл маршала, значение пешек очень возрастает.

В середине игры перевес на одну пешку обычно не играет решающей роли (а если и играет, то именно благодаря угрозе перехода в эндшпиль). В окончании же с пешками нужно обращаться чрезвычайно осторожно, и часто лишняя пешка — фактор, вполне достаточный для победы.

330. У противников всего по одной пешке, но результат как раз зависит от расположения этих пешек по отношению друг к другу. При своем ходе белые играют 1. f5! и после 1... Kpf8 2. Kpg6 Kpe7 3. Kpg7 выигрывают пешку, а с ней и партию (это мы уже изучали — король белых находится впереди пешки).

Но если ход черных, оценка эндшпиля меняется. Черные немедленно двигают



пешку — 1... f5! В этом случае белые тоже выигрывают пешку, но провести ее в ферзи им не удастся. После 2. Kpg6 Kpe7 3. Kp:f5 Kpf7! 4. Kpe5 Kpe7! черные не дают королю противника встать перед пешкой, когда она перейдет границу, и партия кончается вничью.

Надо отметить еще некоторые особенности эндшпиля. Если в середине игры планы сторон обычно определяются вкусами и фантазией соперников, то в эндшпиле план всецело диктуется особенностями позиции, и шахматистам различных творческих наклонностей и стилей приходится выбирать один и тот же путь. Тот путь, который типичен для данного вида окончаний.

Еще одна особенность эндшпиля заключается в том, что он легче других стадий поддается анализу и классификации. За столетия развития шахмат были изучены десятки эндшпильных позиций и с точностью таблицы умножения определен их результат. В таких позициях решается знание, и изменить результат бессильно даже самое высокое искусство.

331. При своем ходе бе-

лые не могут добиться победы, несмотря на огромный материальный перевес. Конь белых может только «пугать» шахами черного короля. А вот если ход черных, то белые легко выигрывают: с помощью коня им удастся выволить своего короля из заточения.

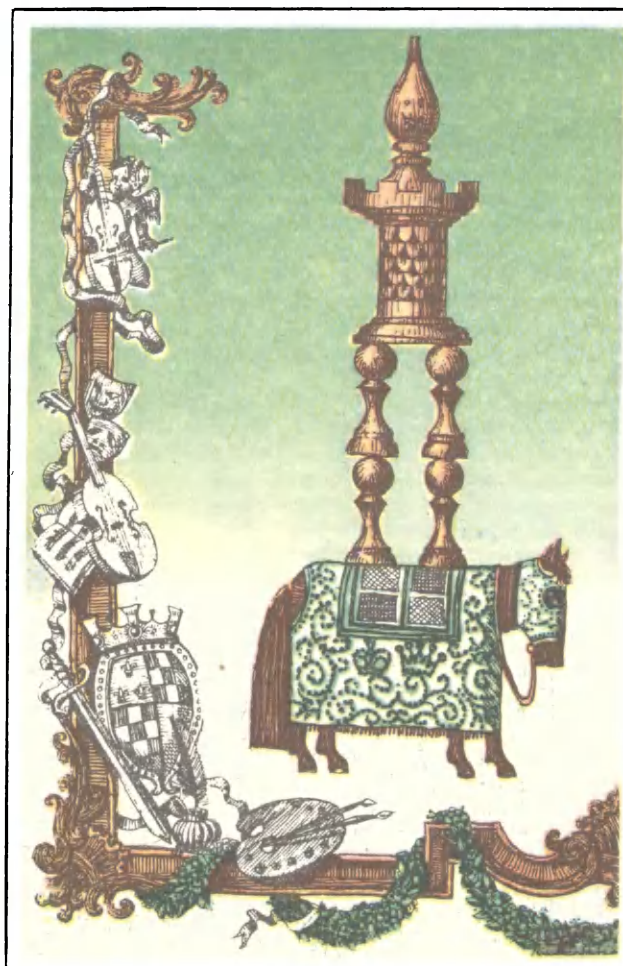
Прежде чем закончить наше путешествие в эндшпиль, дадим одну рекомендацию.

Многие партии заканчиваются в середине игры, редкие — даже в начале. Не всегда дело доходит до эндшпиля, и у начинающего шахматиста может создаться представление, что искусная игра в окончаниях — роскошь, а не необходимость. Между тем это глубокое заблуждение может привести к неправильному шахматному развитию: более сильной игре в начале и середине партии и откровенно слабой — в эндшпиле.

Известны случаи, когда шахматист, сознавая необходимость усиления своей игры именно в окончаниях, занимался серьезным изучением эндшпиля, а в результате возрастала сила его игры вообще.

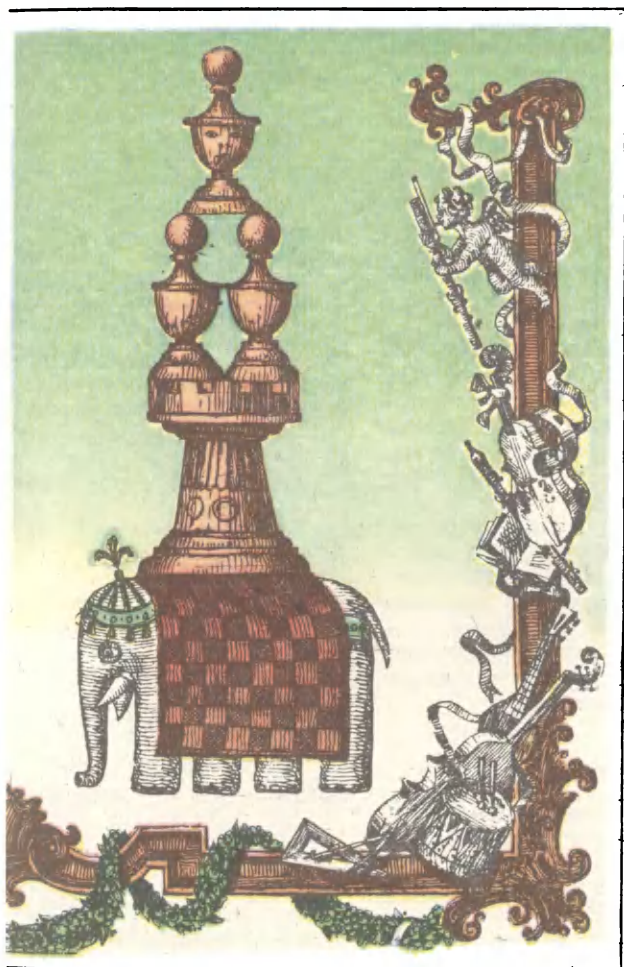
Глава восьмая

СОКРОВИЩНИЦА ШАХМАТНОГО КОРОЛЕВСТВА



*Открылась бездна, звезд полна.
Звездам нет счету, бездне — дна.*

М. Ломоносов





Для человека, не знакомого с шахматами, маленькие фигурки — это просто деревянные безделушки. Трудно представить себе, что они способны жить сложной, насыщенной опасностями и заботами жизнью. Но мысль и воображение человека одухотворяют шахматные фигуры, и они, как актеры, разыгрывают чудесные представления. Это могут быть трагедии, драмы, даже комедии. Шахматист двигает фигуры, и совершается чудо — он сам становится зрителем. Он не знает, какова будет развязка, волнуется, ликует, удивляется, восторгается, — ибо незатейливые на вид деревянные фигурки способны задеть самые сокровенные и чувствительные стороны человеческой души.

В этой главе мы покажем вам жемчужины из сокровищницы шахмат.

БЕССМЕРТНАЯ

Королевский гамбит

А. Андерсен Л. Кизерицкий
Лондон, 1851

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5:f4 |
| 3. Cf1—c4 | ... |

Эта разновидность королевского гамбита носит название *гамбит слона*. Сильнейшим продолжением за черных считается 3... Kf6.

3. ... Фd8—h4+
Заманчиво, конечно, лишить белого короля рокировки, но вылазка ферзем преждевременна.

4. Kpe1—f1 b7—b5
Встречной жертвой черные хотят сбить темп наступления противника.

5. Cc4:b5 Kg8—f6

6. Kgl—f3 Фh4—h6

Последний ход черных непоследователен. Сначала они, наверное, хотели играть 6... Фh5, нападая на слона.

7. d2—d3 Kf6—h5

Вот что соблазнило черных! Они грозят ходом 8... Kg3+.

8. Kf3—h4 Фh6—g5

9. Kh4—f5 c7—c6

10. g2—g4 Kh5—f6

11. Lh1—gl! ...

332. Тонкая и неочевидная жертва фигуры. Белые намерены использовать неудачное положение неприятельского ферзя.

11. ... c6:b5

12. h2—h4 Фg5—g6

13. h4—h5 Фg6—g5

14. Фd1—f3 ...

Грозит 15. C:f4 с выигрышем ферзя.

14. ... Kf6—g8

15. Cc1:f4 Фg5—f6

16. Kbl—c3 Cf8—c5

17. Kc3—d5 ...

Начало очень эффектной комбинации.

17. ... Фf6:b2

18. Cf4—d6! ...

Ради атаки белые жертвуют еще две ладьи!

18. ... Cc5:g1

Впоследствии эта партия была подвергнута самому скру-



333

пулезному анализу. Стейниц установил, что 18... Ф:a1+ 19. Кре2 Фb2! оставляло черным некоторую надежду на спасение.

19. e4—e5! ...
Отрезая ферзя от королевского фланга. Теперь пешка g7 не защищена.

19. ... Фb2:a1+
20. Kpf1—e2 ...

Грозит мат: 21. К:g7+ и 22. Сс7×. Черные решили защитить пункт с7.

20. ... Кb8—a6
333. Наступает матовый финал.

21. Kf5:g7+ Кре8—d8
22. Фf3—f6+!! Кg8:f6
23. Cd6—e7×.

Андерсен пожертвовал рекордное количество фигур: слона, две ладьи и ферзя! Восхищенные современники назвали эту партию «бесмертной».

ПОД МУЗЫКУ РОССИНИ

Защита Филидора

П. Морфи Консультанты
Париж, 1858

Шахматные историки уверяют, что эта партия была играна в ложе знаменитого парижского театра «Гранд-опера» под волшебную музыку

«Севильского цирюльника» Россини. Противниками Морфи были герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 d7—d6

Ход 2... d6 был предложен Филидором, и защита носит его имя.

3. d2—d4 Сс8—g4?

Здесь полагается отвечать 3... Kd7 или 3... Kf6. Ход 3... Сg4 — ошибочен.

4. d4:e5 Сg4:f3

5. Фd1:f3 d6:e5

6. Cf1—c4 ...

Преждевременный выход черного слона привел к тому, что белые опередили противника в мобилизации сил.

6. ... Кg8—f6

Лучший ход — 6... Фе7, теперь же белые наносят двойной удар.

7. Фf3—b3 Фd8—e7

8. Kb1—c3 „ . . .

Конечно, белые могли взять пешку b7, что после 8... Фb4+ привело бы к размену ферзей. Однако Морфи стремится к прямой атаке на короля.

8. ... c7—c6

9. Сс1—g5 b7—b5?

Когда у противника перевес в развитии, надо вести себя скромнее. Попытка перехватить инициативу терпит фиаско. Нужно было играть 9... Фс7.

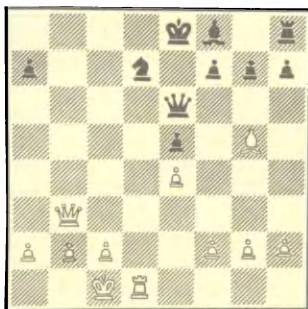
10. Кс3:b5! c6:b5

11. Сс4:b5+ Кb8—d7

12. 0—0—0 Ла8—d8

13. Лd1:d7! ...

Обратите внимание на различие в положении черных и белых фигур: белые ценой ладьи ликвидируют коня, одного из главных защитников короля, и тотчас подводят резерв — другую ладью, в то



время как черные не могут подтянуть резервы.

13. ... Лd8:d7

14. Лh1—d1 Фe7—e6

15. Сb5:d7+ Кf6:d7

334. Следует эффектный финал «под занавес».

16. Фb3—b8+!! Кd7—b8

17. Лd1—d8X.

У белых осталось всего две фигуры, у черных — лишние ферзь и конь, но «Давид победил Голиафа».

Не случайно эта партия принадлежит Полу Морфи. Именно он первым понял решающее значение быстрого развития в открытых позициях.

КАК КОРОЛЬ ШЕЛ НА ВОЙНУ...

Голландская защита

Эд. Ласкер

Д. Томас

Лондон, 1911

1. d2—d4 f7—f5

2. Kgl—f3 e7—e6

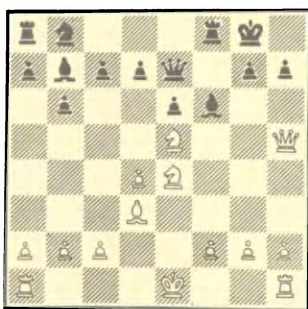
3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Сc1—g5 Cf8—e7

Черные беспечно отнесли к намерению белых захватить центр. Правильно было 4... d5.

5. Сg5:f6 Ce7:f6

6. e2—e4 f5:e4



7. Кc3:e4 b7—b6

8. Cf1—d3 Сс8—b7

9. Кf3—e5 ...

Замысел белых не трудно разгадать — они собираются начать атаку на королевском фланге.

9. ... 0—0

Грозил 10. Фh5+, и черные, рокировав, решили, что все в порядке. Однако вылазка ферзем даже без шаха очень сильна.

10. Фd1—h5! Фd8—e7

Черные отражают угрозу 11. К:f6+, на что теперь следует 11... gf, и пешка h7 оказывается защищенной. Однако, отразив одну угрозу, они не заметили другой, гораздо более замаскированной.

От мата защищал ход 10... С:e5, и комбинация 11. Кf6+? не удавалась из-за 11... Л:f6!

335. Можете ли вы поверить, что черный король через несколько ходов окажется на поле g1 и получит там мат? Такая фантазия никому не придет в голову. Но на шахматной доске случаются самые невероятные приключения!

11. Фh5:h7+!! Kpg8:h7

12. Ke4:f6++ ...

Страшный двойной шах, от



336

которого нельзя укрыться, а можно только бежать. Но куда? Назад дороги нет: ход 12... Kph8 приводит к эффектному мату двумя конями — 13. Kg6×. Приходится шагать навстречу судьбе.

12. ... Kph7—h6

13. Ke5—g4+ Kph6—g5

14. h2—h4+ ...

Здесь была другая возможность красивого выигрыша: 14. f4+ Kp:f4 15. g3+ Kpf3 (15... Kpg5 16. h4×) 16. 0—0×! или 14... Kph4 15. g3+ Kph3 16. Cf1+ Cg2 17. Kf2×!

14. ... Kpg5—f4

15. g2—g3+ Kpf4—f3

Король сам явился к месту своей гибели. Теперь белые могут выбирать, как завершить партию. Самый быстрый путь — 16. Kpf1 с неотразимыми матовыми угрозами. Белые решили обойтись без тихих ходов.

16. Cd3—e2+ Kpf3—g2

17. Lh1—h2+ Kpg2—g1

18. 0—0—0×.

336. Можно не сомневаться, что все ходы после жертвы ферзя были рассчитаны белыми. Удивительная партия!

ОХОТНИК СТАНОВИТСЯ ЖЕРТВОЙ

Голландская защита

Р. Рети

М. Эйве

Роттердам, 1920

1. d2—d4 f7—f5

2. e2—e4 ...

Эта вариация голландской защиты носит название *гамбит Стаунтона*. За пожертвованную пешку белые получают сильную атакующую позицию. Поэтому осторожные шахматисты играют голландскую защиту несколько иначе: 1. d4 e6 и только на 2. c4 отвечают 2... f5.

2. ... f5:e4

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 ...

Современная теория считает наиболее точным способом развития инициативы продолжение 4. f3.

4. ... g7—g6

Ход сомнительного достоинства.

5. f2—f3 e4:f3

6. Kg1:f3 Cf8—g7

7. Cf1—d3 ...

Еще сильнее было 7. Cc4.

Что же имеют белые за пожертвованную пешку? Невооруженным глазом видно, что они опередили противника в развитии. Белые могут даже рокировать в длинную сторону и начать атаку на королевском фланге. Видимо, опасаясь подобного развития событий, черные решили пока не рокировать, а немедленно начать активные действия на ферзевом фланге.

7. ... c7—c5

8. d4—d5 Фd8—b6

9. Фd1—d2! ...

Исключительно тонкий ход! Белые как будто не обра-



щают внимания на угрозу соперника.

9. ... $\Phi b6:b2$

10. $La1-b1$ $Kf6:d5$

337. Эйве, видимо, считал, что «поймал» своего противника в ловушку. Но последовало непредусмотренное...

11. $Kc3:d5!!$...

Вот это здорово! Белые жертвуют обе ладьи сразу.

11. ... $\Phi b2:b1+$

12. $Kpe1-f2$ $\Phi b1:h1$

13. $Cg5:e7$...

Красочная позиция! У белых все фигуры в игре, и королю черных негде прятаться от их ударов.

Финал партии оказался недолгим.

13. ... $d7-d6$

14. $Ce7:d6$ $Kb8-c6$

15. $Cd3-b5$ $Cc8-d7$

На 15... $Kpd7$ проще всего

16. $C:c5$, и король по-прежнему в кольце белых фигур.

16. $Cb5:c6$ $b7:c6$

17. $\Phi d2-e2+$.

Куда ни пойти, защиты от мата нет. На 17... $Kpd8$ следует 18. $Cc7+$ $Kpc8$, 19. $\Phi a6 \times$, а при 17... $Kpf7$ дела черных не лучше: 18. $Kg5+$ $Kpg8$ 19. $Ke7+$ $Kpf8$ 20. $K:g6++$ $Kpg8$ 21. $\Phi c4+$, и мат следующим ходом. Поэтому черные сдались.

В этой партии белыми

фигурами командовал талантливый чехословацкий гроссмейстер Рихард Рети (1889—1929), а черными — 19-летний голландский мастер Макс Эйве. Можно не сомневаться, что это поражение явилось для молодого голландца отличным уроком. Позднее он стал гроссмейстером, а в 1935 году — пятым в истории шахмат чемпионом мира.

Не отчаивайтесь при проигрышах. От поражений к победам — путь каждого шахматиста!

НАКАЗАННЫЙ ПЕШКОЕД

Сицилианская защита

П. Керес

У. Уинтер

Варшава, 1935

1. $e2-e4$ $c7-c5$

2. $Kg1-f3$ $Kg8-f6$

Это продолжение несколько напоминает защиту Алехина. Оно было в свое время введено в практику Ароном Нимцовичем. Черные провоцируют движение центральной пешки белых, собираясь затем ее атаковать.

3. $e4-e5$ $Kf6-d5$

4. $Kb1-c3$ $e7-e6$

Если черные хотят упростить позицию, они могут сыграть 4... $K:c3$ 5. $dc d5$, но после 6. $ed \Phi:d6$ 7. $\Phi:d6 ed$ у белых остается позиционный перевес благодаря слабости пешки $d6$.

5. $Kc3:d5$ $e6:d5$

6. $d2-d4$ $d7-d6$

7. $Cc1-g5!$...

До этой партии обычно продолжали 7. $Cb5+$, а после размена слонов создавали в лагере черных изолированную пешку $d5$ и пытались дока-

338



зять ее слабость. Пауль Керес задумывает иной план.

7. ... $\Phi d8-a5+$

8. $c2-c3$ $c5:d4$

9. $Cf1-d3!$...

Не считаясь с пешечными потерями, белые стремятся быстрее ввести в бой свои фигуры и приступить к атаке на неприятельского короля.

9. ... $d4:c3$

Черные принимают вызов.

Осторожнее было 9... $Kc6$.

10. $0-0!$ $c3:b2$

А это уже весьма спорное решение. Конечно, нужно было, не тратя времени попусту,

стараться развить фигуры путем 10... $Kc6$ 11. $Le1$ $Se6$.

В этом случае белым нужно было еще доказывать, что их инициатива стоит пожертв-

ванной пешки.

11. $La1-b1$ $d6:e5$

Ошибки редко ходят в одиночку. Чаше всего одна влечет за собой другую. Если

правильность предыдущего хода черных можно оспаривать, то этот просто очень

плох. Черные настолько отстают теперь в развитии, что

уже не в состоянии отразить атаку. Непременнo следовало

продолжать 11... $Kc6$ и на 12. $Le1$ отвечать 12... $Se6$.

12. $Kf3:e5$ $Cf8-d6$

338. На 12... $Se6$ могло пос-



339

ледовать 13. $Le1$ $Cb4$ 14.

$K:f7!$ $C:e1$ 15. $K:h8$ с сильнейшей атакой. После же хода

в партии позиция черных разваливается моментально.

13. $Ke5:f7!$ $Kpe8:f7$

14. $\Phi d1-h5+$ $g7-g6$

В случае 14... $Kpe6$ решает

15. $Cf5+$ $Kp:f5$ 16. $Cd2+$ с

выигрышем ферзя. Плохо и

14... $Kpg8$ из-за 15. $\Phi e8+$

$Cf8$ 16. $Ce7$ $Kd7$ 17. $Cf5$.

Наконец, на 14... $Kpf8$ белые

заготовили 15. $Lfe1$ $Cd7$ 16.

$\Phi f3+$ $Kpg8$ 17. $Ce7!$, и чер-

ные беззащитны.

. Не видя иного выхода, черные отдают часть завоеванного.

15. $Cd3:g6+$ $h7:g6$

16. $\Phi h5:h8$ $Cc8-f5$

17. $Lfl-e1$ $Cf5-e4$

339. Грозил мат в два хода,

поэтому черные пытаются пе-

рекрыть линию действия не-

приятельской ладьи.

18. $Le1:e4!$...

Браво! Белые устраняют по-

следнюю фигуру, защищаю-

щую короля противника, а

затем быстро с ним расправ-

ляются.

18. ... $d5:e4$

19. $\Phi h8-f6+$.

Черные решили не продле-

вать агонии и сдались. Финал

мог быть таким: 19... $Kpg8$

(19... $Kpe8$ 20. $\Phi e6+$ $Kpf8$

21. Ch6×) 20. Ф:g6+ Kpf8
 21.Ф:d6+ Kpf7 22. Фе7+
 Kpg8 (22... Kpg6 23. Фf6+
 Kph5 24. Фh6+ Kpg4 25.
 h3+ Kpf5 26. Фf6×) 23. Cf6.

КОЛУМБОВО ЯЙЦО

Защита Пирца-Уфимцева

Р. Фишер

П. Бенко

Нью-Йорк, 1964



340

1. e2—e4 g7—g6

Долгое время этот дебют называли неправильным началом. Считалось, что белые получают в нем большой перевес. Однако благодаря изысканиям югославского гроссмейстера В. Пирца и нашего мастера А. Уфимцева, практически доказавших, что черными этот дебют вполне можно играть, он приобрел права гражданства.

Черные в защите Пирца-Уфимцева обычно не торопятся с занятием центра. В первую очередь они стараются рокировать и лишь затем начинают активные действия в центре.

Несмотря на все попытки опровергнуть это начало, оно в наши дни достаточно популярно. Впрочем, игра черных требует высокой точности. Иначе можно быстро получить плохую позицию. Об этом свидетельствует и настоящая партия.

2. d2—d4 Cf8—g7

3. Kb1—c3 d7—d6

4. f2—f4 Kg8—f6

5. Kg1—f3 0—0

6. Cf1—d3 Cc8—g4

Лучше 6... Kc6, создавая угрозу 7... Cg4.

7. h2—h3 Cg4:f3

8. Фd1:f3 Kb8—c6

9. Cc1—e3 e7—e5

Казалось бы, черные могут быть довольны итогами дебюта. Они развили фигуры и атакуют центр. Однако дело совсем не так просто.

10. d4:e5 d6:e5

340. Последовало:

11. f4—f5! ...

Это движение пешки опровергает построение черных. Белые грозят после 12. g4 начать пешечный штурм позиции короля противника.

11. ... g6:f5

Понимая, что плану белых нужно что-то противопоставить, черные идут на отчаянный шаг — они сознательно ухудшают свое пешечное расположение. Но, конечно, пытаются за это получить контригру.

12. Фf3:f5 ...

Замысел черных оправдывался после 12. ef e4!, и их фигуры приобретали заметную активность.

12. ... Kc6—d4

13. Фf5—f2 ...

Белые отклоняют предложение полакомиться пешкой e5, так как в этом случае черный слон становился очень опасным.

13. ... Kf6—e8

14. 0—0 Ke8—d6

Черные создали угрозу f7—f5, после чего у них появ-



вились бы отличные контршансы. Если же белые кардинально препятствуют этому ходу, играя 15. g4, то черный конь устремится на слабое поле f4.

Что же делать белым?
15. Фf2—g3! ...

А вот и решение вопроса. Теперь на 15... f5 может последовать 16. Ch6 с разменом активного слона черных. Например: 16... Фf6 17. C:g7 Ф:g7 18. Ф:g7+ Кр:g7 19. ef, и в эндшпиле у белых перевес, так как пешка e5 слаба.
15. ... Крг8—h8

16. Фg3—g4! ...

Снова точный ход. Белые окончательно воспрепятствовали ходу f7—f5 и перебрасывают ферзя на h5, откуда он будет все время грозить неприятельскому королю.

16. ... c7—c6

17. Фg4—h5 Фd8—e8

341. Правильным был ответ 17... Ке6, избегая размена коня. Но черные рассчитывали, что на 18. C:d4 ed 19. e5 у них есть ответ 19... f5.

Однако в распоряжении белых оказался красивый задачный ход, немедленно решивший судьбу партии в их пользу.

18. Ce3:d4 e5:d4

19. Lf1—f6! ...

Как поставить яйцо? Говорят, что Колумб решил задачу просто: слегка ударил, скорлупа сломалась, но яйцо встало. Так и здесь — вопрос решается «просто». Чтобы пешка «f» не двигалась, белые пригвозждают ее к месту. Но, конечно, как и в истории с колумбовым яйцом, это простота отнюдь не простая.

Своевременно замечать подобные неочевидные ходы — большое искусство, и даже гроссмейстеры, как видите, иногда их не предусматривают.

Теперь пешка «f» не может двинуться с места, а грозит страшное 20. e5.

19. ... Kph8—g8

Спасения нет. После 19... C:f6 20. e5 черные получают мат.

20. e4—e5 h7—h6

21. Kc3—e2.

Самое простое. Конь не может отойти из-за ответа 22. Фf5, и черные теряют фигуру. Поэтому они сдались.

ПОГОНЯ

Латышский гамбит

Д. Бронштейн В. Микенас

Ростов-на-Дону, 1941

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 f7—f5

Это продолжение разработали латышские шахматисты. Черные не прочь играть как бы королевский гамбит (с переменой цвета), мечтая об атаке по линии «f».

Это начало встречается редко, потому что для такой сверхактивной стратегии у черных нет оснований. Быть может, оправданием для



342

опытного мастера В. Микенса может служить то, что его противником был 16-летний школьник, и вряд ли Микенас предполагал, что он встречается с будущим претендентом на мировое первенство.

3. Kf3:e5 Фd8—f6

4. d2—d4 ...

Естественный и сильный ход — конь защищен и линии открыты.

4. ... d7—d6

5. Ke5—c4 f5:e4

6. Cf1—e2 ...

В план расстановки черных входит перевод ферзя на g6, откуда он сможет грозить королевскому флангу белых. Развивая слона, белые препятствуют этому.

6. ... Kb8—c6

7. d4—d5 Kc6—e5

8. 0—0 Ke5:c4

9. Ce2:c4 Фf6—g6

Ферзь прибыл на g6, но какой ценой? Белые обогнали противника в развитии, позиция носит открытый характер.

10. Cc4—b5+ Кре8—d8

Лучше было закрыться слоном, но черные надеются, что он пригодится для атаки.

11. Cc1—f4 h7—h5

Черные создают угрозу 12... Ch3 (сейчас это было не

опасно — 11... Ch3 12. Cg3!).

12. f2—f3 Cc8—f5

И теперь 12... Ch3 ничего не давало из-за 13. Фd2.

13. Kb1—c3 e4:f3

14. Фd1:f3 Cf5:c2

342. Мы уже не раз убеждались в том, что при перевесе противника в развитии требуется повышенная осторожность. Черные пренебрегают этим правилом. Сворачивается возмездие...

15. Cf4—g5+! Kg8—f6

16. Ла1—e1! ...

Все белые фигуры в атаке! Грозит мат в несколько ходов — попытайтесь найти его самостоятельно.

16. ... c7—c6

Черный король пытается убежать через «черный ход».

17. Cg5:f6+ Фg6:f6

18. Фf3—e2 ...

Здесь у белых были различные пути к победе. Они стремятся только к мату, так как не рискуют при этом упустить преимущество.

18. ... Фf6—d4+

19. Kpg1—h1 Cc2—g6

20. Лf1:f8+ Kpd8—c7

После 20... Л:f8 кончается борьбу 21. Фе7+. Не спасает и ход в партии.

21. Cb5:c6 b7:c6

22. Kc3—b5+ c6:b5

23. Фе2:b5 Ла8—e8

24. Ле1—e7+.

Черные сдались. На 24... Л:e7 следует 25. Фс6×

В атаке белых участвовало так много фигур, что черные, как ни старались, не смогли защититься от мата.

БЫСТРЕЕ ВРЕМЕНИ

Неправильное начало

Б. Ларсен **Б. Спасский**

Белград, 1970

1. b2—b3 ...

Это начало до сих пор не имеет названия, так как применяется очень редко. Бент Ларсен стремится уйти от привычных теоретических путей, чтобы перенести тяжесть борьбы на середину игры.

1. ... e7—e5

2. Cc1—b2 Kb8—c6

3. c2—c4 Kg8—f6

4. Kgl—f3 e5—e4

5. Kf3—d4 Cf8—c5

Дебют не поставил перед черными трудных проблем, они беспрепятственно развивают фигуры.

6. Kd4:c6 d7:c6

Теперь уже можно сказать, к какому дебютному построению стремятся белые: подобная позиция (с переменной цвета фигур) может возникнуть в сицилианской защите после ходов 1. e4 c5 2. Kf3 Kf6 3. e5 Kd5 4. Kc3 K:c3 5. dc. По сравнению с этим вариантом у Ларсена лишний темп, так как он играет белыми.

7. e2—e3 Cc8—f5

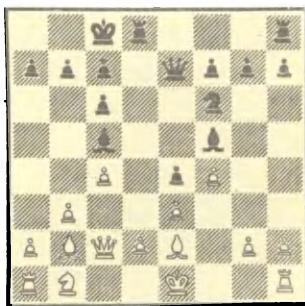
8. Фd1—c2 Фd8—e7

9. Cf1—e2 0—0—0

Черные успешно закончили мобилизацию сил, пункт e4 укреплен. Можно готовить наступление на королевском фланге.

10. f2—f4 ...

343. Трудно представить себе, что этот ход ведет к поражению, не правда ли? Ларсен пытается «окружить» пешку e4, но его замысел встречает решительное опровержение.



343

10. ... Kf6—g4

После этого нехитрого выпада положение белых становится критическим. На 11. 0—0 следует 11... Фh4 12. h3 h5 со страшной угрозой 13... Фg3.

11. g2—g3 h7—h5

12. h2—h3 ...

А что еще делать? На 12. Kc3 красиво выигрывает 12... Л:d2!! с такими двумя продолжениями: 13. Kp:d2 C:e3+ 14. Kpe1 Cf2+, и на любой ответ черные выигрывают ферзя, или 13. Ф:d2 C:e3 14. Фc2 Cf2+ с тем же итогом.

12. ... h5—h4!

Не скупясь на жертвы, черные вскрывают линии для атаки.

13. h3:g4 h4:g3

14. Лh1—g1 ...

344. Следует финальная комбинация.

14. ... Лh8—h1!!

Эффектный ход! Жертвуя ладью, черные выигрывают время для нападения.

15. Лg1:h1 g3—g2

16. Лh1—f1 ...

Не спасало и 16. Лg1 ввиду

16... Фh4+ 17. Kpd1 Фh1!

18. Фc3 Ф:g1+ 19. Kpc2

Фf2 20. gf Ф:e2 21. Ka3 Cb4.

16. ... Фе7—h4+

17. Kpe1—d1 g2:f1Ф+



Белые сдались. После 18. С:f1 С:g4+ мат неизбежен.

Возвратимся к позиции после 12-го хода черных. Не лучше ли было взять коня слоном, чтобы освободить поле e2 для короля?

Как указывает Борис Спасский, и в этом случае была возможна та же комбинация: 13. С:g4' С:g4 14. hg hg 15. Лg1 Лh1! 16. Л:h1 g2 17. Лg1 Фh4+ 18. Кpe2 Ф:g4+ 19. Кpe1 Фg3+ 20. Кpe2 Фf3+ 21. Кpe1 Се7! с матом. К нокауту привела ошибка на 10-м ходу.

«ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ» ФЕРЗЬ

Дебют ферзевой пешки

А. Толуш И. Болеславский
Москва, 1945

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Кg8—f6 |
| 2. Сc1—g5 | c7—c5 |
| 3. d4:c5 | Кf6—e4 |
| 4. Сg5—f4 | Кb8—c6 |
| 5. Фd1—d5 | ... |

Стремясь уйти от исследованных теоретических продолжений, белые оригинально разыграли дебют. Однако последний «активный» ход ферзем неудачен и сразу приводит их на край пропасти.

- | | |
|--------|--------|
| 5. ... | f7—f5! |
|--------|--------|



6. Фd5:f5

...

Принятие жертвы логически вытекает из предыдущей игры. Лучше было отклонить жертву, но это означало бы признание бессмысленности выпада ферзем.

Правда, и после 6. Кf3 e6 7. Фd1 С:c5 8. e3 Фb6 у черных активная игра.

- | | |
|--------|-------|
| 6. ... | d7—d5 |
|--------|-------|

- | | |
|------------|-------|
| 7. Фf5—h5+ | g7—g6 |
|------------|-------|

- | | |
|-----------|---------|
| 8. Фh5—h4 | Кс6—d4! |
|-----------|---------|

Создавая двойную угрозу — 9... К:c2+ и 9... Кf5 с нападением на ферзя.

Белые потратили много времени и ослабили ферзевый фланг, и все для того, чтобы их главная фигура оказалась в опасном положении!

- | | |
|-----------|---------|
| 9. Cf4—e5 | Кd4:c2+ |
|-----------|---------|

- | | |
|-------------|--------|
| 10. Кpe1—d1 | Кс2:a1 |
|-------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 11. Се5:h8 | Фd8—a5 |
|------------|--------|

Опять двойная угроза — 12... Фа4+ и 12... Ф:a2.

- | | |
|------------|---------|
| 12. Кb1—c3 | Ке4:c3+ |
|------------|---------|

- | | |
|------------|--------|
| 13. Ch8:c3 | Фа5:a2 |
|------------|--------|

Король белых в опасности.

- | | |
|-----------|---------|
| 14. e2—e3 | Фа2—b1+ |
|-----------|---------|

- | | |
|-------------|-----|
| 15. Кpd1—e2 | ... |
|-------------|-----|

345. Кажется, что очень сильно сейчас 15... Cd7 с угрозой 16... Сb5+. Однако на это возможно 16. Kh3 Сb5+ 17. Кpf3 С:f1 18. Л:f1! Ф:f1 19. Фа4+!, переходя в контратаку: 19... Кpd8 20.

Ca5+ либо 19... Kpf7 20. Kg5+ Kpg8 21. Фf4, и белые выигрывают.

15. ... d5—d4!
Тонкое продолжение атаки. Теперь если белые возьмут пешку слоном или пешкой, то их ферзь не сможет дать шах с поля a4, а после взятия ферзем решающую роль сыграет открытие линии «d».

Когда такой ход сделан, он кажется простым и понятным, но найти его за доской очень трудно.

16. Фh4:d4 Cc8—d7
17. Фd4—b4 0—0—0
18. f2—f4 ...

На 18. Kh3 последовал бы эффектный мат в три хода: 18... Фd1+!! 19. Kp:d1 Cg4++ и 20... Лd1×.

18. ... Ka1—c2
19. Фb4—a5 Фb1—c1
20. Cc3—d4 ...

Спасения нет. На 20. Cd2 решает 20... Cb5+ 21. Ф:b5 Ф:d2+ 22. Kpf3 Ф:e3+ 23. Kpg4 h5+.

20. ... Kc2:d4+
21. e3:d4 Фc1:b2+
22. Kpe2—f3 Фb2:d4
23. Kg1—e2 Cd7—c6+
24. Kpf3—g4 h7—h5+
25. Kpg4—h4 Фd4—f6+
26. Kph4—g3 e7—e5

Белые сдались.

НЕОБЫКНОВЕННЫЙ КОНЦЕРТ

Во всех рассмотренных партиях судьба сражения решалась неожиданной красивой комбинацией. Конечно, комбинация возникает не в каждой партии. Иногда события развиваются самым обыкновенным путем. Поэтому люди, которых в шахматах привлекает не столько процесс

борьбы, сколько красота мысли, создание эффектных комбинаций, остроумных вариантов — словом, все то, что затрагивает не только мысль, но и сердце, с увлечением занимаются особой областью шахматного творчества, называемой *композицией*, — составлением задач и этюдов.

Задача — это искусственно составленная позиция, где нужно дать мат в точно определенное количество ходов.

Этюд — такая позиция, в которой белым нужно суметь либо выиграть, либо добиться ничьей — задание оговаривается заранее.

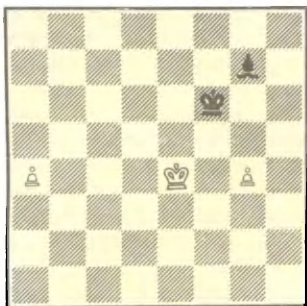
Иногда идеи таких позиций рождаются из действительно иггранных партий, но чаще возникают в фантазии составителя.

Шахматная композиция — это своеобразная область художественного творчества, доставляющая и создателям произведения и тем, для кого оно создается — решателям, эстетическое удовольствие.

Однако рассказывать о композиции все равно что пытаться словами передать, как поет певец или играет пианист. Никакой рассказ не может заменить непосредственного впечатления. Поэтому мы приглашаем вас посетить шахматный концерт. Да, мы не оговорились, именно концерт. Будут исполнены шесть вариаций на одну тему.

Рассматривая шахматные комбинации, мы установили, что у нее могут быть разные цели — мат, пат, выигрыш фигуры или пешки, проведение пешки в ферзи и т. д.

346



Все наши вариации посвящены проведению пешки в ферзи.

Итак, начинаем концерт. Занавес!

Вариация № 1

«Ищи ветра в поле»

346. Белые выигрывают — гласит задание. А как? Нужно провести пешку «а» в ферзи. Попробуем двинуть ее вперед.

1. а4—а5 Сg7—f8
Слон стремится попасть на диагональ g1—a7, после чего исчезнут все надежды белых на победу. Белый король ему препятствует.

2. Кре4—d5 Cf8—h6
«Не удалось попасть на поле c5, выйду на спасительную горизонталь с поля e3», — думает слон.

347. Что теперь делать белым? Неужели после 3. Кре4 Cf8 согласиться на ничью повторением ходов?

3. g4—g5+!! ...
Вот она, изюминка этюда! Белые жертвуют пешку, но заставляют слона занять неудачную диагональ, неудачную потому, что на ней мешает свой же король!

3. ... Ch6:g5
После 3... Кр:g5 4. а6 пешка



347

также убегает от слона.

4. Kpd5—e4 Cg5—h4

Увы, на пути к спасительным полям e7 и d8 стоит собственный король. Приходится играть так.

5. Кре4—f3!

И слону пешку никак не догнать.

Так тихоходная пешка с помощью своего и... неприятельского королей сумела убежать от быстроходного слона.

Удивительно, не правда ли? Автор этой композиции — американский композитор Г. Оттен. Она была составлена в 1892 году.

Вариация № 2

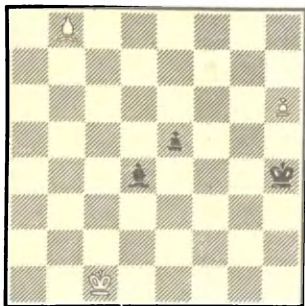
«Трагедия одного темпа»

348. В этой позиции единственная надежда белых на выигрыш — пешка h6, но первое впечатление таково, что шансов ее провести нет никаких.

Чтобы помешать движению пешки, черным достаточно сыграть 1... e4, включая в дело слона и беря под контроль поле превращения.

Однако шахматы тем и интересны, что в самых простых на первый взгляд позициях могут быть заложены

348



349



необычайные идеи. Нужно только суметь их раскопать — они на поверхности не лежат. Начнем «раскопки»:

1. Cb8—a7! ...

Естественная идея: жертвой отвлечь черного слона от его главной миссии — борьбы с пешкой.

1. ... Cd4—a1

2. Kpc1—b1 Ca1—c3

3. Kpb1—c2 Cc3—a1

Все обычные средства борьбы со слоном белые использовали, но как будто никаких выгод не достигли. Однако это не так. Небольшие изменения, произошедшие на доске по сравнению с первоначальным положением, создали основу для невероятной комбинации.

4. Ca7—d4!!

349. Фантастический ход! Его чрезвычайно трудно найти, но когда он сделан, все становится понятно. Если черные берут слона пешкой, то после 5. Kpd3 король немедленно блокирует пешку и выключает слона из игры. Однако и другая возможность не лучше: после 4... C:d4 5. Kpd3 и 6. Кре4! белые также надежно блокируют пешку черных, а свою проводят в ферзи. Черному слону больше

вредит собственная пешка, чем неприятельский слон.

Ирония судьбы! Черным нужен был только один ход, чтобы включить слона в игру, но они так и не успели его сделать. Недаром шахматы называют «трагедией одного темпа».

Автор этой чудесной миниатюры — австрийский композитор П. Хейкер. Он содал ее в 1930 году.

Вариация № 3 «За двумя зайцами»

350. А вот позиция, в которой задание — сделать ничью — может вызвать самое искреннее удивление и даже негодование.

Автор как будто решил посмеяться над нами, предложив нерешаемую головоломку. Какая здесь ничья? Король белых катастрофически отстал от вражеской пешки и может только проводить ее взглядом. Надежды на свою пешку нет — она так далеко, а черный король одним прыжком собирает свести с ней счеты. И все же эта головоломка решается. Решается, если мы сможем отойти от наших обычных жизненных представлений.



Идя по улице, вы стремитесь догнать знакомого, двигаясь по прямой. Вы бы, несомненно, вызвали недоуменные взгляды прохожих, если бы стали двигаться зигзагами. Не правда ли? Каждый школьник знает, что на плоскости прямая является кратчайшим расстоянием между двумя точками.

А между тем на шахматной доске путь по прямой ничуть не короче, чем по ломаной. Так, двигаясь по прямой, король белых может попасть с поля h8 на h2 за шесть ходов: h7—h6—h5—h4—h3—h2. Однако если он изберет кружной путь через центр: g7—f6—e5—f4—g3—h2, то и тогда он потратит только шесть ходов. Даже шатаясь как пьяный: g7—h6—g5—h4—g3—h2, король достигнет цели за те же шесть ходов.

Эта удивительная особенность шахматной доски позволяет найти решение. Гонясь за черной пешкой, король белых должен одновременно стараться прийти на помощь своей пешке.

Правда, наша попытка достичь сразу двух целей противоречит мудрой житейской поговорке: «За двумя

зайцами погонишься — ни одного не поймаешь», но в шахматном королевстве свои законы!

Итак, начинаем погоню:

1. Kph8—g7! Краб—b6

Пока король белых заметно отстает от пешки, черные хотят уничтожить пешку противника.

2. Kpg7—f6! h5—h4

3. Kpf6—e5! h4—h3

Если 3... Кр:с6, то 4. Kpf4, и пешка достигнута.

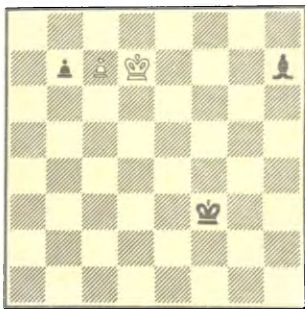
4. Kpe5—d6! ...

Король, правда, не догнал неприятельскую пешку, но, свалившись как снег на голову, очутился рядом со своей пешкой и может ее поддерживать. После 4... h2 5. c7 Kpb7 6. Kpd7 ничья становится неизбежна.

Но может быть, на ход королем черные потратили драгоценное время? Проверим: 1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Креб или 3. Кре7, и белые также успевают поддержать свою пешку.

Так погоня за двумя зайцами принесла белым спасение.

Автор этого необыкновенного произведения — чехословацкий гроссмейстер Р. Рети. Он составил его в 1922 году.



В свое время этюд Рети обошел всю мировую печать и вызвал немало подражаний. Тема погони за двумя зайцами, основанная на своеобразной геометрии шахматной доски, стала очень популярной. Однако вершиной композиции подобного рода и к тому же этюдом, имеющим вполне самостоятельное значение, пожалуй, является следующий.

Вариация № 4 «Вверх и вниз»

351. В этом этюде, чтобы поймать пешку и сделать ничью, белый король сначала, как бы для разбега, даже заходит с тыла. Позвольте, разве может король-тихоход, двигаясь сзади пешки, ее догнать? Оказывается, может! Не верите? Тогда смотрите решение.

1. Kpd7—c8!! ...
Трудно придумать более нелепый ход. Белые не тормозят пешку черных, а, наоборот, подгоняют, заставляя ее двинуться вперед.

Однако если мы разберемся в ситуации, то увидим, что этот маневр — единственный, ведущий к спасению.

Белым, чтобы избежать поражения, нужно обменять свою пешку на неприятельскую. Но как это сделать? Если, например, сыграть 1. c8Ф, то после 1... Cf5+ 2. Kpc7 C:c8 3. Kр:c8 b5 пешка стремительно убегает. Не помогает и 1. Kpd6 из-за 1... Cf5! 2. Kpc5 Cc8!, и черные, удачно расположив слона, не только защитили свою пешку, но и задержали белую.

На вид бессмысленный первый ход белых содержит глубокую идею: нарушить взаимодействие между пешкой и слоном, заставив пешку двинуться вперед. Правда, белый король отстает от пешки, но он ухитряется ее догнать.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. ... | b7—b5 |
| 2. Kpc8—d7 | b5—b4 |
| 3. Kpd7—d6 | Ch7—f5 |
| 4. Kpd6—e5! | ... |

Вот он, тот спасительный темп, благодаря которому король настигает пешку!

- | | |
|-------------|--------|
| 4. ... | Cf5—c8 |
| 5. Kpe5—d4. | |

Финал пояснений не требует. Авторы этюда — советские композиторы братья А. и К. Сарычевы (1928).

352



Вариация № 5 «Гимн проходной пешке»

352. События в этом этюде, в котором белые борются за ничью, развиваются по законам классической драмы. Сначала — завязка, обострение ситуации, причем каждая сторона преподносит другой совершенно ошеломительные сюрпризы. Когда напряжение достигает кульминации, наступает внезапная развязка, и все заканчивается благополучным финалом.

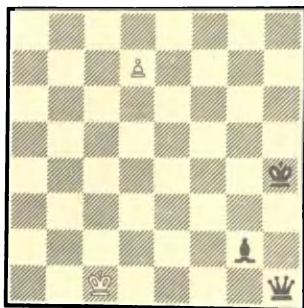
1. Kf1—g3+ Kph5—h4
2. Kpa1—b2 ...

Единственным способом белые препятствуют появлению на доске черного ферзя. Прогривало 1. Kpb2 из-за 1... c1Ф+! 2. Kp:c1 h1Ф, и вилка конем на g3 не удастся — конь связан.

Белые теперь спокойно смотрят в будущее, так как после 2... Kp:g3 3. Cc6 c1Ф+ 4. Kp:c1 Cf5 ничья элементарна. Но их ожидают большие потрясения.

2. ... c2—c1Ф+!
3. Kpb2:c1 Cb1—e4!!

Белые снова на краю пропасти! Слона взять нельзя, а король черных грозит забрать коня, после чего пешка проходит с шахом. Положе-



353

ние белых, только что выглядевшее таким благополучным, кажется безнадежным.

4. Kg3—h1!! ...

Не менее эффектный ответ, смысл которого пока непонятен. Черные, конечно, бьют коня.

4. ... Ce4:h1

5. Cd7—h3! Ch1—c6

Как воспрепятствовать появлению на доске черного ферзя или провести свою пешку в ферзи? Непонятно...

6. Ch3—g2!! Cc6:g2

7. d6—d7 h2—h1Ф+

Возникшая позиция заслуживает диаграммы.

353. У черных ни много ни мало — лишние ферзь и слон, но после ответа 8. Kpd2, несмотря на то, что очередь хода за черными, они бессильны помешать превращению белой пешки в ферзя. А тогда лишний слон уже не принесет успеха.

Так неожиданно заканчивается схватка в этом блестящем этюде, который составил в 1948 году советский композитор М. Либуркин.

Посмотрев эту драму на шахматной доске, вы, наверно, устали от переживаний. Для отдыха взгляните на последнюю вариацию, которая называется



Вариация № 6 «Из-за угла»

354. Черные грозят провести пешку в ферзи, а попытка воспрепятствовать этому ходом 1. Лb6 опровергается путем 1... Са3. И все же путь к ничьей есть!

1. Лb6—b5+ Крf5—e6!
Конечно, не 1... Крe4 из-за 2. Л:b4+ и 3. Ла4.

2. Лb5—a5 Cb2—a3
3. Ch6—g7!! ...

Белые готовятся достойно встретить нового ферзя и берут его «на мушку».

3. ... a2—a1Ф
4. Ла5—e5+ Крe6—d6
5. Ле5—d5+!! ...

Неожиданный ответ. Оказывается, ладья «неприкасаема», так как на 5... Кр:d5 следует залп — 6. c4+, и ферзь, едва появившись на свет, погибает.

5. ... Крд6—c6
6. Лd5—c5+! Крс6—b6
7. Лc5—b5+ Крb6—a6
8. Лb5—a5+!

Король не может убежать от ладьи, так как на ее взятие каждый раз раздается выстрел «из-за угла», и ферзь гибнет. Поэтому — ничья вечным шахом.

Автор этого вызывающего улыбку этюда — советский

композитор А. Гербстман. Этюд был опубликован в 1948 году.

СКАЗОЧНАЯ БЫЛЬ

Какой-нибудь Фома неверующий, снисходительно «прослушав» шесть вариаций, может сказать:

— Сочинить, конечно, можно всякое. Вот если бы это произошло в турнирной встрече...

Для убеждения скептиков приводим следующие примеры из действительно иггранных партий.

А тем, кого не надо убеждать, кто поверил в богатство шахмат, мы просто предлагаем посмотреть эти фантастические комбинации и обещаем, что они получат большое удовольствие.

Необязательно находить, как сыграл тот или иной чемпион, но попробовать свои силы вы можете. Лишь убедившись, что орешек не по зубам, приступайте к анализу.

Орлиный взгляд

Когда Рети спросили, на сколько ходов вперед он рассчитывает во время игры, гроссмейстер ответил:



— Ни на один.

Рети хотел подчеркнуть, что главное в шахматах — правильная оценка позиции, верный план. Однако гротескнейстер скромничал. Проводя комбинацию, нередко приходится рассчитывать далеко, а иногда и очень далеко. Некоторые позиции требуют поистине орлиного зрения, иначе ответ противника может оказаться неожиданным и не всегда приятным откровением. Чтобы в этом убедиться, рассмотрим пример на следующей диаграмме.

355. Эта позиция возникла в партии первого чемпиона мира по шахматам Вильгельма Стейница (игравшего белыми) с мастером К. Барделебеном на турнире в Гастингсе (1895).

Ход белых, а черные грозят, разменявшись ладьями по линии «с», выиграть коня. Многие шахматисты, защищаясь от этой угрозы, отвели бы ладью c1 на d1, но тогда последовало бы 1... Лс6 и конь оказался бы в опасном положении. Нет, так просто проблему не решить. Требуются сильные средства. Попробуем их найти.

Вы, конечно, обратили внимание на расположение

ферзей. Это опасное противостояние наводит на мысль отскочить конем с шахом.

1. Ке6—g5+! Кpf7—e8

Ответ черных вынужден, иначе они потеряют ферзя. Вот видите, мы сравнительно легко нашли первый ход чемпиона, но что делать дальше? Второй ход комбинации найти значительно труднее.

2. Лe1:e7+! ...

Разберемся не торопясь в этой жертве. Можно ли взять ладью ферзем? Очевидно, что нет. После 3. Л:c8+ Л:c8 4. Ф:c8+ Фd8 5. Ф:d8+ у белых в простом эндшпиле лишний конь. А если сыграть 2... Кр:e7? Тогда следует 3. Лe1+ Кpd6 (разберите сами ответ 3... Кpd8) 4. Фb4+ Кpc7 (4... Лс5 5. Ле6+ Ф:e6 6. К:e6 Кр:e6 7. Ф:c5, и с ферзем против ладьи белые легко выигрывают) 5. Ке6+ Крb8 6. Фf4+ Лс7 7. К:c7 Ф:c7 8. Ле8×.

Чемпиону мира не стоило труда рассчитать все эти варианты, но он должен был предусмотреть тот неочевидный ход, который черные сделали в партии.

2. ... Крe8—f8!

Красивая и, главное, неожиданная защита.

— Пожалуйста, — как



356

бы говорят черные, — берите ферзя чем хотите и получите мат по первой горизонтали!

Белые похожи на охотника, который поймал медведя, но вот беда — медведь его не отпускает.

3. Лe7—f7+!! ...

Снова очень остроумный ход. Нельзя сейчас 3... Ф:f7 из-за

4. Л:c8+ Л:c8 5. Ф:c8+.

3. ... Kpf8—g8

4. Лf7—g7+! ...

Этот ход уже найти не трудно. Ладью нельзя взять ни королем, ни ферзем.

4. ... Kpg8—h8

5. Лg7:h7+! ...

Финал этой партии оказался еще более неожиданным, чем комбинация белых. Барделебен, ошеломленный и расстроенный, поднялся со стула, вышел из турнирного зала и... не вернулся. Ему, конечно, засчитали поражение.

Неспортивное поведение партнера не позволило Стейнницу довести до конца замечательную комбинацию, финал которой был тотчас же им показан окружающим.

5. ... Kph8—g8

6. Лh7—g7+ Kpg8—h8

Конечно, на 6... Kpf8? сразу решает ответ 7. Kh7+.

7. Фg4—h4+! Kph8:g7

Старания белых увенчались успехом: они силой заставили противника принять жертву. Теперь король черных выходит «на чистую воду» и попадает под удары неприятельских фигур.

8. Фh4—h7+ Kpg7—f8

9. Фh7—h8+ Kpf8—e7

10. Фh8—g7+ Kpe7—e8

В случае 10... Kpd6 черные получали мат в два хода. Король не спешит уйти на d8, поэтому белые его потопрапливают.

11. Фg7—g8+ Kpe8—e7

12. Фg8—f7+ Kpe7—d8

13. Фf7—f8+ Фd7—e8

14. Kg5—f7+ Kpd8—d7

15. Фf8—d6×.

Последний штрих виртуозной комбинации!

Прорубая дорогу слонам

356. Черными играл гроссмейстер Акиба Рубинштейн, белыми — мастер Г. Ротлеви (Лодзь, 1906).

Белые только что парировали угрозу мата на h2 ходом 1. g3. Активная позиция фигур (все они принимают участие в нападении) позволяет черным провести серию эффектных ударов, приводящих к неотразимому мату.

1. ... Лс8:c3

357



Черные отдают ферзя, и взять его белые вынуждены, так как на 2. С:с3 следует 2... С:e4+ 3. Ф:e4 Ф:h2×

2. g3:h4 Ld8—d2!!
Возникла удивительная позиция.

357. За исключением слона b6, все фигуры черных находятся под ударом, не считая того, что белые и так уже имеют ферзя за коня.

Однако ударная сила двух слонов настолько велика, что белым не удастся защититься от мата.

3. Фе2:d2 ...
Не спасает и 3. С:b7 Л:e2
4. Сg2 ввиду 4... Лh3!

3. ... Сb7:e4+
4. Фd2—g2 Лc3—h3!

Прошло всего четыре хода, и позиция белых оказалась разрушенной до основания. Защиты от мата ходом 5... Л:h2 нет!

Последний штрих

358. Положение на диаграмме создано в партии второго чемпиона мира Эмануила Ласкера с Д. Бауэром (черные),гранной в Амстердаме в 1889 году.

Черные только что побрили белого коня на h5, полагая, что после взятия ферзем



358

они продвинут пешку на f5 и успеют построить линию обороны. Памятуя о пословице «промедление смерти подобно», белые, не тратя времени на отыгрыш фигуры, немедленно бросаются в атаку.

1. Cd3:h7+! Kpg8:h7

2. Фе2:h5+ Kph7—g8

Как же продолжать атаку?

Если попытаться подвести ладью — 3. Лf3, то ходом 3... f6 черным удастся выиграть время для защиты и открыть дорогу королю. К цели ведет единственный ход, который, не снижая темпа атаки, окончательно разрушает королевский замок.

3. Се5:g7!! Kpg8:g7

Не следовало ли черным отклонить вторую жертву путем 3... f6 или 3... f5? Это тоже не спасало от поражения. Например, на 3... f5 4. Лf3 Фе8 могло последовать 5. Фh8+ Kpf7 6. Фh7 Лg8 7. Лg3, и... вы можете сами закончить эту партию.

4. Фh5—g4+ Kpg7—h7

5. Лf1—f3 ...

От мата есть только одна защита...

5. ... e6—e5

6. Лf3—h3+ Фс6—h6

7. Лh3:h6+ Kph7:h6

Белым удалось выиграть ферзя, но достался он им доро-



гой ценой — за ладью и двух слонов. В преимуществе белых можно было бы усомниться, если бы не следующий ответ, сразу ставящий точку над *i*.

8. $\Phi g4-d7!$

Только этот финальный удар, который обязательно должны были предусмотреть белые, делает их комбинацию корректной — они выигрывают фигуру, а с ней и партию.

Ферзь «взбесился»

Если фигура много раз приносит себя в жертву, бесстрашно и даже навязчиво становясь под удар, ее называют «бешеной».

Рассмотрим пример, где «бешенство» охватило самую сильную фигуру — ферзя.

359. Положение на диаграмме возникло в партии Г. Адамс — К. Торре (Новый Орлеан, 1920). Ферзь черных защищает ладью е8, поэтому мы легко найдем ход, заставляющий его отступить.

1. $\Phi d4-g4!$ $\Phi d7-b5$
Сразу проигрывало 1... $\Phi d8$ из-за 2. $\Phi:c8!$ $\Phi:c8$ 3. $Л:e8+$. И ладья с8 и ферзь b5 защищают ладью е8, но стоит хотя бы одной из этих фигур отвлечься, как черные полу-

чают мат. Поняв это, не трудно найти эффектные ходы комбинации белых.

2. $\Phi g4-c4!!$ $\Phi b5-d7$

3. $\Phi c4-c7!!$ $\Phi d7-b5$

4. $a2-a4!$ $\Phi b5:a4$

5. $Ле2-e4!$ $\Phi a4-b5$

Ферзь мечется между полями d7 и a4, чтобы не выпустить из виду поле е8. Но следующим финальным ударом белые окончательно лишают его свободы передвижения.

6. $\Phi c7:b7!$

Пять ходов подряд (!!) белый ферзь ставил себя под удары, но у черных не было возможности его забрать. Теперь они принуждены его взять, но это приводит к мату. Поэтому черные решили прекратить сопротивление.

Повелитель бурь

Высокой похвалой любому шахматисту звучат слова «алехинская комбинация» или «сыграно в стиле Алехина». Александр Алехин, вероятно, был величайшим мастером комбинации во всей истории шахмат. В его наследию можно найти комбинацию чуть ли не на любую шахматную тему. Вот четыре примера из творчества Але-

360



хина на тему «проходная пешка».

360. Позиционное преимущество белых видно невооруженным глазом: черный конь стреножен, слон связан, фигуры белых расположены значительно активнее черных.

Алехин начинает 10-ходовую комбинацию.

1. c4—c5! b6:c5

2. b5—b6! Le8—c8

3. Фc2—c3! Lf8—e8

Ферзя нельзя брать ввиду 4. Л:e7+ и 5. bc.

4. Cf4:e5 d6:e5

5. Фc3:e5!! Фe7:e5

6. Le1:e5 Le8:e5

7. Ла7:c7+ Лc8:c7

8. b6:c7 Le5—e8

9. c7:b8Ф Le8:b8

Черные почти отбились. У них материальный перевес — ладья за слона. Если они смогут задержать пешку c6, то белым придется искать спасения. Однако Алехин заготовил сюрприз, сразу проясняющий ситуацию. 10. Cd5—e6! Белые выиграли — за пешку c6 черным пришлось отдать ладью.

Самое удивительное в этой комбинации, что она была осуществлена в сеансе одновременной игры против двадцати противников. При-



361

чем Алехин играл не глядя на доску!

А вот как комбинировал Алехин за доской.

361. Это позиция из партии Боголюбов — Алехин, игранный в Гастингсе в 1922 году. Неуклюжая расстановка фигур белых позволила Алехину осуществить замечательную комбинацию.

1. ... b5—b4!

2. Ла5:a8 . b4:c3!

Неожиданный ход, не правда ли? Уметь находить такие необычные ходы — большое искусство. (Правда, впоследствии было найдено, что и простым ходом 2... Ф:a8 черные сохраняли большое преимущество, но все же комбинация очень хороша.)

3. Ла8:e8 c3—c2!

Вот, оказывается, в чем дело! Черные жертвуют обе ладьи, но их слабенькая пешечка становится ферзем.

4. Le8:f8+ Kph8—h7

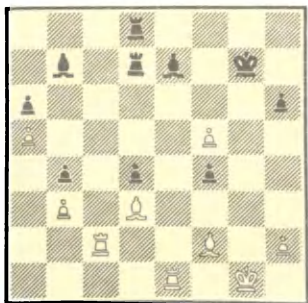
5. Kd1—f2 c2—c1Ф+

6. Kd2—f1 Kd3—e1!

Материально силы примерно равны — у белых две ладьи за ферзя. Однако их фигуры расположены так плохо, что партия решается в несколько ходов.

7. Lg2—h2 Фc1:c4

8. Lf8—b8 Cd7—b5



9. Лb8:b5 Фс4:b5
Белые вскоре вынуждены были сдать.

Любопытно, что Алехину еще раз удалось с тем же партнером осуществить комбинацию на ту же тему.

362. Положение на диаграмме получилось в партии Алехин — Боголюбов, игранный в матче на первенство мира (1934). Трудно поверить, что через несколько ходов пешка f5 пройдет в ферзи. Однако именно это и произошло.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. Le1:e7+! | Ld7:e7 |
| 2. Cf2—h4 | Kpg7—f7 |
| 3. Ch4:e7 | Kpf7:e7 |
| 4. Лс2—с7+ | Ld8—d7 |
| 5. f5—f6+! | ... |

Пользуясь связкой ладьи, пешка двинулась в путь.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. ... | Kpe7—e8 |
| 6. Cd3—g6+ | Kpe8—d8 |
| 7. f6—f7! | Kpd8:c7 |
| 8. f7—f8Ф | f4—f3 |
| 9. Фf8:b4 | Ld7—d6 |
| 10. Сg6—d3. | |

Черные сдались.

Неповторимое комбинационное дарование Алехина отличают не только богатство фантазии и яркость идей, но и глубина расчета. В следующей комбинации он смог предвидеть события на двадцать ходов вперед!



363. Эта острая позиция возникла в партии Трейбал — Алехин (Пестьен, 1922). Черные могли сейчас взять фигуру — 1... dcФ, но после 2. Л:c1 Лс8 3. Фg4 у белых сохранялись хорошие шансы на ничью.

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | Фb5—d7+ |
| 2. Kph3—g2 | d2—d1Ф |
| 3. Lf1:d1 | Фd7:d1 |
| 4. Фf4:c4+ | ... |

Черные выиграли ладью, но теперь слово за белыми.

- | | |
|------------|--------|
| 4. ... | Lf8—f7 |
| 5. Фс4:b4 | Фd1:c1 |
| 6. Фb4—b8+ | Lf7—f8 |
| 7. f6—f7+! | ... |

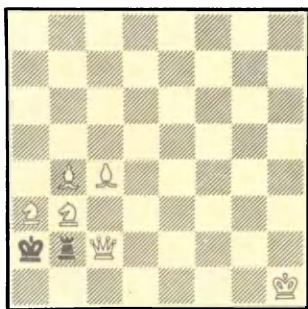
Контратака! Королю ничего другого не остается, как идти навстречу опасности.

- | | |
|------------|---------|
| 7. ... | Kpg8:f7 |
| 8. g5—g6+! | ... |

Противник Алехина не сделал этого сильного хода. Он дал шах с b3 ферзем и после 8... Kpg6 сразу сдался. А вариант, который мы приводим, Алехин показал сразу по окончании партии.

8. ... Kpf7:g6!
Только вернув ладью, черные добиваются победы. На 8... hg следует 9. Фb3+ Кре7 10. Фb4+ Кре8 11. Фb8+, и черным приходится примириться с ничьей.

- | | |
|-----------|---------|
| 9. Фb8:f8 | Фc1:b2+ |
|-----------|---------|



10. Kpg2—g3! ...
 Немедленно проигрывает 10. Kpf3 ввиду 10... Фf6+ 11. Ф:f6+ gf! Задача черных — разменять ферзей и перейти в выигрышный пешечный эндшпиль. Она разрешима, и Алехин все это заранее предвидел.

10. ... Фb2—c3+
 11. Kpg3—g2 Фc3—d2+
 12. Kpg2—g3 Фd2—e3+
 13. Kpg3—g2 Фе3—e4+
 14. Kpg2—g3 ...

В случае ухода короля на h3 следует 14... Фf5+.

14. ... Фе4—e5+
 15. Kpg3—g2 ...

364. Черные находят единственный путь к победе.

15. ... Kpg6—h5!
 Окончания с подобным соотношением сил, без проходных пешек, обычно приводят к ничьей, но Алехин предвидел этот решающий тихий ход.

16. Фf8—f3+ ...
 Другие ответы, как не трудно убедиться, еще хуже.

16. ... Kph5:h4
 17. Фf3—h3+ Kph4—g5

18. Фh3:h7 Фе5—e2+
 19. Kpg2—g1 Фе2—g4+!

Только теперь все становится ясно — куда белый король ни пойдет, ферзи разменяются!

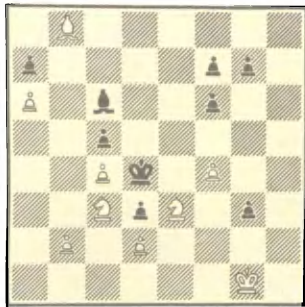
Остроумный изобретатель

В конце XIX века в Америке появилась так называемая «игра в 15». Пятнадцать фишек с числами от единицы до пятнадцати на квадрате из шестнадцати полей. Используя единственное свободное поле для маневра, нужно было расставить фишки по порядку. Современники рассказывали, что увлечение «игрой в 15» приняло размер стихийного бедствия: отыскивая пути к решению, торговцы забывали открывать магазины, машинисты проводили поезда мимо станций, капитаны сажали на мель суда...

Головоломка стала всемирно известной, но мало кто знает, что ее автор — знаменитый составитель шахматных задач Сэмюэль Лойд. Он с детства отличался любовью к шуткам, остроумием и изобретательностью. И эти его черты великолепно проявились в области шахматной композиции. Вот задача, характерная для стиля Лойда:

365. Мат в два хода.

Белые фигуры нависли над черным королем, но решает только отступление самой сильной фигуры — 1. Фh7!, и на 1... Лh2+ белые



отвечают 2. $\Phi:h2\times$. А на 1... Л:b3 следует стремительное возвращение — 2. $\Phi b1\times!$

Лойд был человеком общительным, темпераментным, любил поспорить. Однажды он вызвал Стейница на своеобразный матч. Лойд взялся составить задачу без предварительной подготовки, а Стейниц должен был ее решить. Кто затратит меньше времени?

Через десять минут на доске стояла следующая позиция:

366. Мат в три хода.

А через пять минут торжествующий Стейниц показал все варианты решения: 1. fe. У черных — четыре ответа: 1... g6 2. $\Phi f1$ g5 3. $\Phi f5\times$; 1... g5 2. Kpd5! Kpf4 3. $\Phi e4\times$; 1... Kpg5 2. $\Phi f3$ и 3. $\Phi f5\times$; 1... h3 2. $\Phi f3+$ Kpg5 3. $\Phi:g3\times$.

Лойд признал себя побежденным, однако не оставил мысли о реванше. Он понимал, что предложил задачу довольно простую, но надеялся, что расчет всех этих вариантов займет у Стейница немало времени.

Вскоре состоялся второй тур матча. Лойд учел допущенную ошибку. На этот раз условия пари были несколь-

ко иными. Стейниц должен был дать исчерпывающее решение задачи, пропуск хотя бы одного варианта расценивался как поражение.

367. Мат в четыре хода.

Продумав полчаса, Стейниц воскликнул:

— У черных нет защиты от маневра $Cb8-d6-f8:g7:f6\times$, а если они сыграют 1... g5, то 2. Ce7 и 3. $C:f6\times$.

— Не хотите ли подумать еще? — посоветовал Лойд.

Стейниц задумался, но через пять минут решительно поднял голову от доски.

— Других вариантов нет!

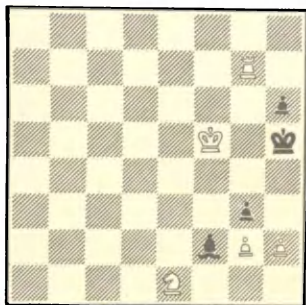
— Хорошо, — сказал Лойд. — А как вы ответите на 1... Ch1? Ведь после 2. Cf8 g2 3. C:g7 черным пат! Правильный ответ 2. b3! g6 (грозило 3. Kf5, а если 2... Ce4, то 3. Kb5) 3. Ce7, и мат следующим ходом. Так Лойд взял реванш.

В заключение стоит отметить, что 1. b3 с угрозой 2. Kf5 не вело к цели из-за 1... Cd7 (но не 1... g6 ввиду 2. Cd6 и 3. Ce7).

Иногда задачи Лойда сопровождались забавными историями.

Вот одна из наиболее известных:

368



368. «Карл XII в Бендерах».

... В 1713 году шведский король Карл XII был осажден турками в Бендерах. Находясь в осаде, король частенько играл в шахматы со своим министром Гротузенем. Одна из их партий пришла к изображенной на диаграмме позиции.

— Мат в три хода, — объявил Карл, игравший белыми, и протянул руку к ладе. Действительно, после 1. Л:g3 С:g3 2. Кf3 мата ходом 3. g4 не предотвратить.

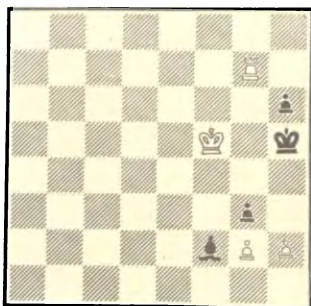
Но в это мгновение шальная турецкая пуля смела с доски коня. У министра душа ушла в пятки, а король рассмеялся и как ни в чем не бывало воскликнул:

— Можно обойтись и без коня. Дарю его вам и объявляю мат в четыре хода.

369. Гротузен стал думать, как ему защититься от мата после 1. hg, ведь грозит 2. Лg4 и 3. Лh4×. А после 1... Се3 2. Лg4 Сg5 белые дадут элегантный мат: 3. Лh4+ С:h4 4. g4×.

Снова на помощь черным пришла турецкая пуля — пешку h2 постигла участь коня.

369



370. Министр побледнел, а Карл, подумав, заметил:

— У вас хорошие друзья — турки. Но я обойдусь и без злосчастной пешки. Мат в пять ходов!

И министр убедился, что после 1. Лb7 Се3 2. Лb1 Сg5 3. Лh1+ Чh4 4. Лh2!! gh он снова получает мат ходом 5. g4.

У черных, правда, есть хитроумная система защиты — 1... Сg1! 2. Лb1 Чh2!, но тогда белые отвечают не менее остроумным маневром: 3. Ле1! Кph4 4. Кpg6! Кpg4 5. Ле4×.

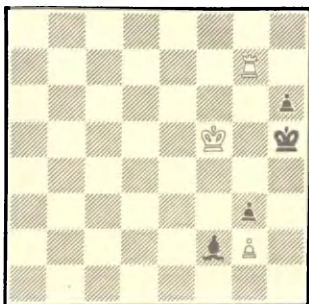
Известно, что Гротузен перебежал к туркам. Не из-за этой ли партии?

СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

Обычно в задаче перед белыми ставится условие: объявить мат в определенное количество ходов — в два, три и более.

Мы выбрали шесть примечательных задач. Они довольно любопытные и не самые сложные. Вы в силах их решить. Сначала попробуйте это сделать передвигая фигуры. Если чувствуете, что по-

370



лучается, тогда следующие задачи старайтесь решить не переставляя фигур, прямо по диаграмме.

Задаче — тысяча лет!

371. Эта задача, в которой белые должны дать мат в три хода, была составлена ни много ни мало тысячу лет назад.

К цели ведет эффектная жертва коня, а затем ладьи.

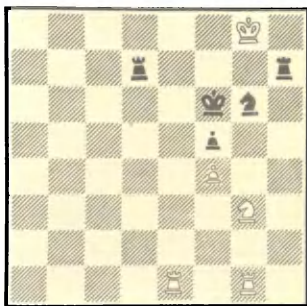
1. Kg3—h5+ Lh7:h5
2. Lg1:g6+ Kpf6:g6
3. Le1—e6X.

Конечно, задача сейчас выглядит элементарной. Решение найти не трудно. Но нельзя не признать, что и тысячу лет назад люди кое-что понимали в шахматах.

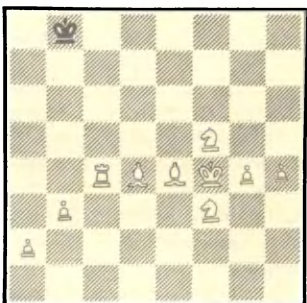
«Дамоклов меч»

Составители задач разработали интересную область шахматного творчества, называемую «скахографией». Это задачи, в которых расположение фигур напоминает какой-то предмет.

372. Перед вами задача (мат в три хода), которую в середине прошлого века составил русский морской офицер **И. Шумов**. Как видите,



371



372

расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «меч Дамокла» навис над одиноким черным королем.

Как же решается эта задача? Если бы ход был черных, они бы радостно воскликнули:

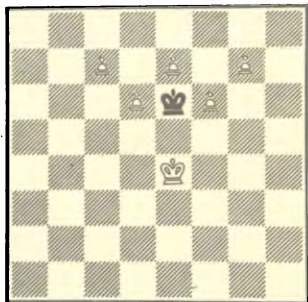
— Пат!

Значит, первым ходом нужно предоставить королю черных некоторую свободу: 1. Лс6! Kpb7 (1... Кра8 2. Лс8X) 2. Kd6+ и 3. Лс8X.

Строгие правила шахматной композиции требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но эта задача — шутка и имеет так называемые побочные решения.

Попробуйте их найти самостоятельно.

373



Машина решила задачу

373. Эта задача Гофмана (тоже мат в три хода) не очень сложна, но она интересна тем, что ее решала электронно-вычислительная машина и решила буквально в несколько минут.

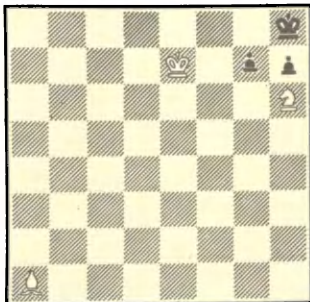
А сколько времени вы затратите на решение этой миниатюры?

Не трудно заметить, что превращение любой из пешек в ферзя к цели не ведет. Например: 1. e8Ф+ Кр:f6 2. g8Ф. Пат.

Пешки, дошедшие до последней горизонтали, по правилу нужно превращать в фигуры. Но в какие? Рассчитывая варианты со скоростью не меньшей, чем несколько сот вариантов в секунду, машина уже через две минуты установила, что к мату в три хода ведет 1. e8С! Кр:f6 2. g8Л! Кре6 3. Лg6× или 1... Кр:d6 2. c8Л! и 3. Лс6×.

В любую сторону

374. Перед вами трехходовка знаменитого русского композитора А. Галицкого. Позиция выглядит вполне естественной. Но есть в ней, кроме изящного решения,



374

еще одна удивительная особенность...

Если черные пешки идут вниз, как им положено на диаграмме, то к цели ведет 1. Cf6! gf 2. Kpf8 f5 3. Kf7×. А если вверх, то решает 1. Kpf6! g8Ф 2. Kf7+ Ф:f7+ 3. Кр:f7×. Эту особенность позиции заметил композитор А. Гуляев.

Проверьте правильность решения, если черные попытаются превратить пешку в другую фигуру.

А ларчик просто открывался

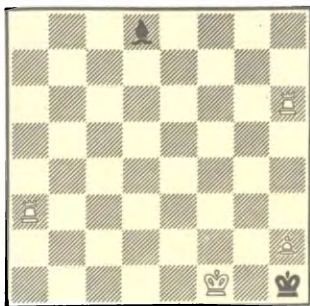
375. Это — задача Ф. Палицша. Задание — мат в три хода. Казалось бы, решить задачу легко. Нужно только отойти королем и объявить мат ладьей. Однако вот в чем загвоздка: на черное поле пойдешь — попадешь под шах слонем, на белое пойдешь — выпустишь короля противника из угла.

И все-таки нужно идти под шах!

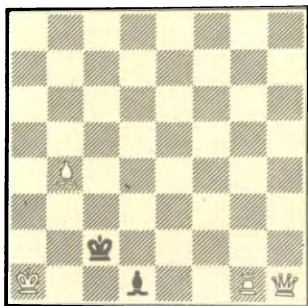
1. Kpf1—f2! Cd8—h4+
2. Ла3—g3! ...

Теперь у черных нет выбора. Если слон уйдет, последует мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то матует 3. hg.

375



376



Головоломка

376. На диаграмме задача **М. Хавеля**. Мат надо объявить в два хода. Силы белых велики, но как загнать короля противника в матовую сеть в требуемое число ходов? Уж больно он не скован в своих действиях...

1. Лg1—g4! ...

Теперь в распоряжении черного короля три поля, как и до первого хода. Это поля b3, d3 и c1, а черный слон может свободно пойти по диагонали d1—h5. Но мат неминуем: 1... Kpb3 2. Ф:d1×; 1... Kpd3 2. Фе4×; 1... Kpc1

2. Лс4×; 1... С ∞ (на любое поле) 2. Фb1×.

Вы заметили, что за исключением первой — старинной — задачи во всех остальных белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ни фигуры, ни пешки. Это не случайность, а правило.

В хорошей задаче решение, особенно вступительный ход, не должно бросаться в глаза. А шах или взятие приходит на ум прежде всего. Поэтому, как правило, их избегают, чтобы задача не получилась грубой, неизящной.

Глава девятая

СИЛЬНЕЕ ВСЕХ



Сила игры относительна и может быть измерена только силой противников. Масштаб дает чемпион мира, стоящий на высшей ступени шахматных достижений человека.

Р. Шпильман



С тех пор, как появилась шахматная игра, кто-то должен был играть сильнее всех в мире. Но выявить чемпиона было просто невозможно. Ведь до самого последнего времени люди не могли передвигаться иначе, чем пешком, на лошадях, на парусных кораблях. Путешествовали мало и медленно. Собрать вместе всех достойных противников, чтобы узнать, кто же из них сильнейший, было практически неосуществимой задачей. Поэтому до XIX века встречи шахматистов разных стран были редкими. Но потом дело пошло лучше.

В 1851 году в Лондоне состоялся первый международный шахматный турнир. За доской встретились представители Англии, Франции, Германии и некоторых других стран. Первый приз достался учителю математики из Бреславля (ныне Вроцлав) Адольфу Андерсену (1818—1879).

Андерсен играл смело и изобретательно. Современники восхищались его комбинационным искусством. Любимым дебютом Андерсена был королевский гамбит. В головоломных осложнениях он чувствовал себя как рыба в воде. В те времена законы позиционной игры были известны лишь в зачатке, в шахматном искусстве господствовало так называемое романтическое направление. Считалось, что почти в каждом положении фантазия может подказать блистательную комбинацию.

До 1858 года Андерсен не встречал за доской себе равных, но в декабре этого года

был повержен со счетом $+7-2=2$ американцем Полом Морфи (1837—1884).

Шахматная карьера Морфи удивительна. Десяти лет он научился играть и уже через два года стал сильнейшим шахматистом своего родного города — Нового Орлеана. Двухлетним юношей Морфи победил в первом всеамериканском турнире в Нью-Йорке и, не видя соперников у себя на родине, отправился в Европу, где тоже громил всех подряд. Не избежал поражения и Андерсен. В 1859 году Морфи вернулся в Америку и больше уже никогда не выступал в соревнованиях.

Морфи создал множество великолепных комбинаций, провел немало красивых атак, но главной его заслугой было установление законов шахматной стратегии в открытых позициях. В своих партиях Морфи последовательно стремился к быстрому развитию сил и захвату центра. Вклад, внесенный Морфи в понимание законов шахматного искусства, трудно переоценить.

После того как Морфи оставил шахматы, слава первого шахматиста мира вернулась к Андерсену.

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

Звание чемпиона мира было впервые разыграно в матче Стейниц — Цукерторт в 1886 году. Стейниц выиграл этот матч со счетом $+10-5=5$ и был провозглашен первым официальным чемпионом мира по шахматам.

Вильгельм Стейниц (1836—1900) родился в Праге. С шахматами познакомился, когда ему было двенадцать лет. Стейниц изучал шахматы как науку — глубоко и неустанно. Путешествуя из страны в страну, из города в город, Стейниц сражался с достойными соперниками. В 1866 году ему удалось победить в матче самого Андерсена и отобрать у него славу сильнейшего шахматиста мира. Но, как мы уже сказали, титул чемпиона мира был установлен официально только через двадцать лет.

Огромная заслуга Стейница заключается в создании школы позиционной игры, открытии законов шахматной стратегии. В начале своего шахматного пути он играл, как и все его соперники, в острой, атакующей манере. Однако позднее Стейниц изменил свой стиль. Он стал стремиться к накоплению маленьких позиционных преимуществ, умышленно давал противнику возможность атаковать, упрямо веря в превосходство обороны над атакой. В защите же Стейниц проявлял удивительную стойкость и изобретательность.

Стейниц доказывал, что шахматная партия развивается по скрытым логическим законам позиционной борьбы, а комбинация — это дело случая. «Я пришел к заключению, что комбинационная игра, хотя и дает иногда красивые результаты, не в состоянии обеспечить прочный успех. В такого рода партиях обнаруживается много ошибок. Многие заманчи-



вые и удавшиеся жертвы оказались при внимательном рассмотрении неправильными. Надежная защита требует гораздо меньшей затраты сил, чем атака. Вообще атака имеет шансы на успех лишь в том случае, когда позиция противника уже ослаблена. Поэтому моя мысль направлена на то, чтобы найти простой и верный метод ослабления неприятельской позиции», — писал Стейниц.

Нередко Стейниц бывал односторонен и прямолинеен в своих оценках, тенденциозен, но доказать его неправоту было трудно: он обладал выдающейся практической силой.

Великий русский шахматист **Михаил Чигорин** (1850—1908) не разделял мнения Стейница о превосходстве защиты над атакой. Долгие годы длился творческий спор двух непримиримых соперников, беспредельно любивших шахматы и глубоко уважавших друг друга. Дважды они встретились в матчах на первенство мира. Спортивный успех сопутствовал Стейницу, но в этом историческом споре рождалась шахматная истина.



377



378

В 1894 году Стейниц был побежден в матче молодым немецким шахматистом Эмануилом Ласкером.

Вот партия, характерная для творческих взглядов первого чемпиона мира.

Испанская партия

В. Стейниц Д. Блэкберн
Лондон, 1876

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d3 | ... |

Защищая пешку, белые включают *открытый вариант* (5. 0—0 K:e4), для которого характерна оживленная игра в центре. Они намерены построить прочный пешечный центр, а активную игру вести на королевском фланге.

- | | |
|----------|--------|
| 5. ... | d7—d6 |
| 6. c2—c3 | Cf8—e7 |
| 7. h2—h3 | ... |

В предвидении короткой рокировки противника Стейниц заранее готовится к пешечному штурму.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. ... | 0—0 |
| 8. Фd1—e2 | Kf6—e8 |
| 9. g2—g4 | ... |

377. Смотрите, как логично развивается игра белых. Они препятствуют активному хо-

ду f7—f5 и продолжают проводить в жизнь свой стратегический план.

- | | |
|------------|--------|
| 9. ... | b7—b5 |
| 10. Ca4—c2 | Cc8—b7 |
| 11. Kbl—d2 | ... |

Этим ходом Стейниц начинает перевод коня через поля f1 и e3 на f5. Маневр, примененный Стейницем в этой партии, ныне стал стандартным в позициях подобного рода.

- | | |
|------------|--------|
| 11. ... | Фd8—d7 |
| 12. Kd2—f1 | Kc6—d8 |
| 13. Kf1—e3 | Kd8—e6 |
- Черные, в свою очередь, направляются конем на f4.

14. Ke3—f5 g7—g6
По современным понятиям, этот ход имеет недостатки: ослабляет черные поля и, главное, позволяет разменять их защитника — чернопольного слона. Но не следует строго судить Блэкберна — одного из сильнейших шахматистов своего времени — за эту позиционную ошибку. В ту пору понятия о слабых полях не существовало.

- | | |
|-------------|--------|
| 15. Kf5:e7+ | Фd7:e7 |
| 16. Cc1—e3 | Ke8—g7 |
| 17. 0—0—0 | c7—c5 |

Здесь более уместен был ход 17... f5, но черные намеревались тоже атаковать короля!

18. d3—d4 ...

Чтобы дать простор слонам, белым выгодно вскрыть позицию.

18. ... e5:d4

19. c3:d4 c5—c4

А этот ход непоправимо ухудшает позицию черных: белые теперь получают возможность занять слонем важное поле d4, после чего их атака будет развиваться беспрепятственно.

20. d4—d5! Ke6—c7

21. Фе2—d2 a6—a5

22. Се3—d4 f7—f6

23. Фd2—h6 b5—b4

Черные явно запаздывают с атакой, их пешки еще даже не вошли в соприкосновение с неприятелем, в то время как по ослабленным черным полям белый ферзь уже проник в лагерь противника и при поддержке слона, коня и пешки «g» готов возглавить решающий штурм.

24. g4—g5!

Сигнал к атаке.

24. ... f6—f5

25. Cd4—f6 Фе7—f7

378. Красочная позиция!

26. e4:f5 g6:f5

27. g5—g6! ...

Этот простой, но изящный ход венчает атаку. Материальные потери для черных неизбежны.

27. ... Фf7:g6

28. Cf6:g7! Фg6:h6+

Лучшего нет. На 28... Ф:g7 следует 29. Лg1.

29. Cg7:h6 Лf8—f6

30. Лh1—g1+ Лf6—g6

31. Cc2:f5 Kpg8—f7

Проще, конечно, было сразу сдаться.

32. Cf5:g6+ h7:g6

33. Kf3—g5+ Kpf7—g8

34. Лg1—e1.

Черные сдались.

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

Первые шаги в шахматах Эмануила Ласкера (1868—1941) не вызвали сенсации. Он пробивался в ряды ведущих мастеров своего времени без звона литавр.

Даже после того как Ласкер победил в матче Стейница и был провозглашен чемпионом мира, прошло еще немало лет, прежде чем шахматный мир признал его своим «королем». Даже после матч-реванша со Стейницем (1896/97), с большим перевесом выигранного Ласкером, в обиходе была распространена формула: «Ласкер доказал, что Стейниц уже не чемпион мира, но ему еще нужно доказать, что Ласкер — чемпион». Впрочем, позднее этих доказательств Ласкер привел более чем достаточно.

Ласкер носил титул шахматного короля двадцать семь лет! Да и утратив его, он не потерял своей выдающейся силы и авторитета.

Ласкер был последователем Стейница, пропагандировал его взгляды. Но сам он был прежде всего игрок, спортсмен. Он ориентировался во время игры не только на позицию, как это делал Стейниц, но и на характер своего противника, на его человеческие слабости и старался создать на доске ситуацию, наиболее для него неприятную. Он даже был согласен получить стесненную позицию со слабостями, лишь бы она была не по душе партнеру. А трудные позиции Ласкер защищал великолепно. Он был хладнокровен, прекрасно владел собой и



искал малейшего шанса перехватить инициативу. Подобная тактика позволяла ему выигрывать не только трудные, но подчас с виду и безнадежные позиции.

Современники не сразу поняли его игру, и было немало попыток объяснить его успехи везением.

Дебют Ласкер разыгрывал, как правило, скромно, без претензий на перевес, неторопливо. Его мощь проявлялась в миттельшпиле. К концу партии, когда силы шахматистов бывают на пределе, Ласкер сохранял свежесть и ясность ума. Особенно виртуозно Ласкер разыгрывал эндшпиль. Поэтому у его партнеров создавалось впечатление, что сила Ласкера в течение партии как бы возрастала ход от хода.

В 1921 году Ласкер был побежден в матче на первенство мира кубинцем Хосе Раулем Капабланкой. Победа Капабланки была убедительной, и нашлись знатоки, поспешившие «похоронить» Ласкера. Но когда через три года Ласкер и Капабланка снова встретились, на этот раз на крупнейшем между-

народном турнире в Нью-Йорке, Ласкер опередил нового чемпиона и блистательно завоевал первый приз.

Опередил он Капабланку и на состоявшемся в 1925 году первом московском международном турнире.

Уже на склоне лет, в 1935 году, Ласкер принял участие во втором московском международном турнире. Он прошел его без поражений, занял третье место, вновь опередил своего исконного соперника Капабланку и даже победил его в личной встрече.

Разберем одну из партий Ласкера, игранную в этом турнире.

Сицилианская защита

Эм. Ласкер

В. Пирц

Москва, 1935

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. d2—d4 | c5:d4 |
| 4. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kb1—c3 | d7—d6 |
| 6. Cf1—e2 | e7—e6 |

Черные применяют схевенингенский вариант, дающий им крепкую позицию.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. 0—0 | a7—a6 |
| 8. Cc1—e3 | Фd8—c7 |

379. Планы сторон в этом варианте нам известны: белые атакуют на королевском фланге, черные — на ферзевом. Пытаясь опередить атаку противника, черные начинают активные действия на ферзевом фланге не рокировав. Однако их замысел имеет существенный изъян: если белые сумеют вскрыть игру, черный король окажется в опасном положении.

- | | |
|----------|--------|
| 9. f2—f4 | Kc6—a5 |
|----------|--------|

379



10. f4—f5! Ka5—c4
Черные не чувствуют опасности и продолжают мечтать об инициативе, в то время как им пора было позаботиться о короле. Правильным здесь было продолжение 10... Се7. Вскрытия игры можно избежать и ходом 10... е5, но он ослабляет пункт d5.

11. Се2:c4 Фс7:c4
12. f5:e6 f7:e6

380. Наступает кульминационный момент.

13. Лf1:f6! ...

Цель комбинации ясна — лишить короля активного защитника и начать матовую атаку. Однако жертва требовала точного расчета.

13. ... g7:f6

14. Фd1—h5+ ...

Куда податься королю? Если 14... Kpd7, то 15. Фf7+ Се7 16. Kf5! Ле8 17. Лd1 d5 18. К:d5 ed 19. Л:d5+, и белые выигрывают.

Второе продолжение: 14... Кре7 15. Kf5+ ef (рассмотрите сами вариант 15... Kpd7) 16. Kd5+ Kpd8 17. Сb6+ Kpd7 18. Фf7+ Kрс6 19. Фс7+ с неминуемым матом.

Третье продолжение случилось в партии.

14. ... Кре8—d8

15. Фh5—f7 Сс8—d7

Черные пытаются откупиться



380

ладьей. На 15... Се7 последовал бы эффектный удар 16. Kf5! Например: 16... Ле8 17. К:d6! С:d6 18. Сb6+ Сс7 19. Лd1+, и мат следующим ходом.

16. Фf7:f6+ Kpd8—c7
17. Фf6:h8 Cf8—h6

На этот ход черные, по-видимому, возлагали все свои надежды. Если теперь 18. Ф:a8, то 18... С:e3+ 19. Kph1 С:d4, и борьба продолжается.

18. Kd4:e6+ Фс4:e6

Если 18... С:e6, то 19, Ф:h7+ и 20. Ф:h6.

19. Фh8:a8 Ch6:e3+

20. Kpg1—h1.

Черные сдались. Реализация материального перевеса для белых никакого труда не представляет.

Победитель провел атаку с юношеской энергией, а ему во время турнира уже было шестьдесят шесть лет!

ХОСЕ РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

После окончания первой мировой войны участил пульс шахматной жизни. В различных странах начали регулярно проводиться международные турниры, на мировую арену вышли новые шахматисты.



Перестало быть несомненным превосходство чемпиона мира.

В 1921 году в единоборство с Ласкером вступил Хосе Рауль Капабланка (1888—1942). Исключительно одаренный кубинец серией достижений убедил шахматный мир в своем праве на матч за титул первого шахматиста планеты. Поединок происходил в Гаване. Капабланка победил в этом матче. Потерпев четвертое поражение, Ласкер досрочно признал себя побежденным (матч игрался на большинство из 24 партий). Десять встреч закончились вничью, и ни разу Ласкеру не удалось выиграть.

О начале шахматного пути третьего чемпиона мира ходят легенды. Сам Капабланка рассказывал, что никто не объяснял ему правил, — он постиг их, наблюдая за игрой отца. Четырехлетний Хосе сделал к ходу отца неожиданный комментарий — так случайно обнаружилось, что он умеет играть. Кстати, первую партию в жизни маленький Хосе Рауль выиграл.

Можно восторженно или

скептически относиться к легендам, но Капабланка всегда поражал окружающих легкостью, с которой он умел решать самые запутанные шахматные проблемы. Однажды он сказал:

— При одном взгляде на доску мне мгновенно становится ясно, что кроется в позиции. Вы прикидываете, что может случиться, что произойдет в действительности? Вы ищете, а я знаю.

Восьмилетний Хосе по воскресеньям посещал шахматный клуб Гаваны, быстро совершенствовался и в двенадцать лет стал чемпионом Кубы.

Еще мальчиком Капабланка проявлял особый интерес к эндшпилю, где в первую очередь требуются математически точный расчет, безошибочные оценки.

Стейниц открыл законы позиционной игры, другие выдающиеся мастера развили его учение. А Капабланка овладел всем, что было открыто до него в области стратегии, овладел быстро и в совершенстве.

Природное комбинационное дарование у Капабланки было, несомненно, выдающимся, но борьба за создание на доске комбинационной ситуации не приносила Капабланке удовольствия. Когда возникали проблемы, он решал их быстро, непринужденно, оставляя муки творчества партнеру, экзаменуя его, как автомат.

Остроумнейший шахматный журналист гроссмейстер С. Тартаковер писал о Капабланке: «Его горячая кубинская кровь под влиянием

практичного американизма создала техническое шахматное чудо: непогрешимость игры! холодная и точная фантастика! ходы, вносящие трезвость в романтику шахматной борьбы!»

В 1909 году Капабланка победил в матче сильнейшего шахматиста Америки Ф. Маршалла со счетом $+8-1=14$. Его пригласили на европейский турнир, и в 1911 году в Сан-Себастьяне в Испании состоялось его первое выступление на международной арене. Дебютант неожиданно для всех завоевал первое место, опередив прославленных гроссмейстеров!

Вскоре стиль молодого Капабланки сформировался полностью. *Он переигрывал соперников в простых, ясных позициях, четко реализовывал едва заметное позиционное преимущество, легко и тонко играл окончания.* Капабланка хладнокровно пресекал попытки противника осложнить борьбу рискованными продолжениями и считал ненужным рисковать самому. Как-то Капабланке предложили попытать счастья в игре в рулетку, он отказался, ответив, что ему не нужно испытывать судьбу. Удача сама плыла в руку Капабланки.

Ласкер встретил противника, которого не мог вывести из равновесия, человека, стиль которого не имел человеческих слабостей.

Победу Капабланка шахматный мир признал безоговорочно. Самые лестные характеристики — «шахматный автомат», «любимец богов», «гениальный кубинец» — со-

проводжали нового чемпиона мира.

Но победа над Ласкером имела для Капабланки и отрицательную сторону. Достигнув высшей цели, он потерял стимул к дальнейшему совершенствованию. Кубинец и раньше редко проигрывал, а на вершине славы стремление избежать риска, полностью исключить опасность проигрыша привело к сужению творческого диапазона.

Капабланка умел очень рационально работать над шахматами, умел тренироваться. Когда он достиг зенита своих успехов и шахматные историки отметили редкостное явление — за десять лет Капабланка проиграл лишь одну партию!! — ему как будто понравилось быть «шахматным автоматом». Это и было первопричиной заката.

В 1927 году в Нью-Йорке был организован четырехкруговой турнир шести сильнейших шахматистов во главе с Капабланкой. Соревнование должно было выявить соперника кубинца. Капабланка блистательно завоевал первое место, опередив своего главного конкурента Алехина на два с половиной очка.

Почитатели Капабланки торжествовали. Алехин же, завоевав право играть матч за мировое первенство, понял то, чего не знали остальные: в игре Капабланки были довольно серьезные изъяны. Он глубоко проанализировал партии чемпиона мира, но не торопился посвящать всех в свои выводы. Итоги анализа Алехин раскрыл после их



матча, когда Капабланка неожиданно потерпел поражение.

Это случилось в том же 1927 году. Утратив звание чемпиона, Капабланка продолжал играть в турнирах, создавал прекрасные партии, занимал высокие места. Однако слепая вера в его непобедимость рухнула. «Шахматный автомат» перестал существовать.

Победа представителя комбинационной школы — Алехина доказала, что древнее шахматное искусство полно жизни, что шахматы таят еще много неожиданностей и что свести творческий процесс к автоматическому не по силам даже гению.

В истории шахмат Капабланка занял достойное место. Любой шахматист считает похвалой, когда о нем пишут, что он обладает интуицией Капабланки, что он сыграл, как Капабланка.

Ферзевый гамбит

Х. Р. Капабланка

Р. Шпильман

Нью-Йорк, 1927

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. Kg1—f3 | e7—e6 |
| 3. c2—c4 | Kb8—d7 |



4. Kb1—c3 Kg8—f6

5. Cc1—g5 ...

С перестановкой ходов получилась обычная позиция ферзевого гамбита.

5. ... Cf8—b4

381. Обычное продолжение здесь 5... Се7. Р. Шпильман применяет новинку, специально подготовленную им для этого турнира.

6. c4:d5 e6:d5

7. Фd1—a4 ...

Современная теория рекомендует 7. e3, но тогда этот вариант не был еще разработан.

7. ... Cb4:c3+

Неудачный ход. Черные не должны торопиться с разменом активного слона. Лучше 7... Фе7.

8. b2:c3 0—0

9. e2—e3 c7—c5

10. Cf1—d3 c5—c4

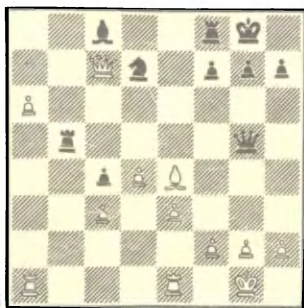
11. Cd3—c2 Фd8—e7

Черные задумали осуществить план захвата большой территории: не допустить прорыв е3—e4 и двинуть вперед пешки ферзевого фланга, отбрасывая белого ферзя.

12. 0—0 a7—a6

13. Lf1—e1 Фе7—e6

Немедленное b7—b5 было преждевременно из-за 14. Фа5 Cb7 (на 14... Фе6 очень сильно 15. a4) 15. Фс7.



383

14. Kf3—d2 ...
Нависла угроза прорыва в центре.

14. ... b7—b5
15. Фa4—a5 Kf6—e4

Черные пытаются раз и навсегда пресечь угрозу e3—e4. На 15... Сb7 белые могли продолжать 16. f3 и далее e3—e4.

16. Kd2:e4 d5:e4
17. a2—a4! Фe6—d5

382. Может показаться, что черные удачно осуществили свой замысел: слон атакован, и белым нужно потратить время, чтобы его увести или защитить, а черные ходом 18... Сb7 успеют укрепить захваченные рубежи.

18. a4:b5! ...
Неожиданной жертвой опровергая план соперника.

18. ... Фd5:g5
19. Сс2:e4 Ла8—b8

Интересные варианты возникли после 19... Ла7 20. b6 Ф:a5 21. ba1!, и белые отыгрывают ферзя, оставаясь с материальным перевесом.

20. b5:a6 Лb8—b5
21. Фa5—c7 ...

383. У белых три пешки за коня, а за пешку «a» черным придется отдать фигуру.

21. ... Kd7—b6
22. a6—a7 Сс8—h3
23. Лe1—b1 Лb5:b1+

24. Лa1:b1 f7—f5
25. Сe4—f3 f5—f4
26. e3:f4.
Черные сдались.

АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

Победа над Капабланкой и завоевание титула чемпиона мира было не только крупнейшим и труднейшим спортивным достижением великого русского шахматиста Александра Алехина (1892—1946), не только осуществлением его мечты. Это было событие, приведшее к новому подъему шахматного искусства.

Матч состоялся в Буэнос-Айресе в 1927 году. Партнеры играли до шести побед, без ограничения лимита партий.

Алехин готовился к этому матчу много лет. Он подверг игру Капабланки глубокому и детальному анализу, нашел слабые стороны и убедился, что непогрешимого «шахматного автомата» не существует, да и не может существовать. Целеустремленно совершенствовал он свою игру, предельно оттачивал технику и, превосходя Капабланку в творческой фантазии и объективности, вышел на решающий поединок прекрасно подготовленным.

Любопытно, что еще в 1914 году Алехин говорил, что намеревается играть матч на звание чемпиона мира с Капабланкой, а чемпионом в ту пору был Ласкер.

Шесть побед Алехина доказали его бесспорное право на шахматную корону. Двадцать пять партий окончились вничью. Три партии выиграл Капабланка. Небывалый в ис-



тории шахматный марафон продолжался два с половиной месяца!

Александр Ахехин рорил-ся в Москве. С шахматами познакомился, когда ему было семь лет, и сразу же увлекся ими. Он был аккуратен и трудолюбив. Играя сначала в домашнем кругу, записывал партии, затем разбирал их. Юношей стал играть по переписке и увлекался анализом. Ахехин утверждал, что посредством шахмат он воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. Сделаться большим мастером можно лишь осознав свои ошибки.

Основоположник отечественной школы шахмат М. Чигорин говорил:

— Стейниц хочет из шахмат сделать науку, я — искусство, Ласкер — борьбу или, если хотите, спорт. Кто из нас прав? Возможно, мы все понемногу правы: это просто три направления, в конце концов друг друга восполняющие.

Ахехин, так же как и Чигорин, самозабвенно любил шахматы и считал их искусством. Его увлекала

красота шахматного творчества, возможность неожиданной и мощной вспышкой интеллекта сделать видимым то, что таится в глубинах позиции и кажется невероятным. Ахехин был гением комбинационной игры.

Став чемпионом мира, Ахехин много играл и добился серии великолепных побед в международных турнирах. С 1927 по 1935 год он брал лишь первые места.

Жизнь Ахехина сложилась несчастливо. Вскоре после Октябрьской революции он принял пагубное решение — оставил родину, так как считал, что только живя за рубежом он сможет сыграть матч на первенство мира. Ахехин поселился во Франции, путешествовал с турнира на турнир по всему земному шару, отрезанным для него оказался лишь путь на родину. И это повлекло за собой тоску, неудовлетворенность.

В 1935 году Ахехин потерпел неожиданное поражение в матче с голландским гроссмейстером Максом Эйве. Матч прошел в острой борьбе, Эйве достиг зенита своей силы, в то время как Ахехин в этом матче иногда был просто неузнаваем.

Однако силы Ахехина не были полностью подорваны. Он переломил себя, собрал в кулак всю свою волю и в матч-реванше в 1937 году одержал триумфальную победу — десять выигрышей против четырех поражений при одиннадцати ничьих. Эйве сражался мужественно, но был сокрушен вихрем комбинаций, каскадом новых идей

в дебюте, железной волей к победе.

Алехин высоко ценил успехи советских мастеров и считал Михаила Ботвинника претендентом на звание чемпиона мира. В 1938 году начались переговоры о матче Алехина с Ботвинником. Но грянула мировая война, международная шахматная жизнь замерла.

После окончания войны вновь были сделаны шаги к организации этого матча. Но вот 24 марта 1946 года мир облетела печальная весть — Алехин скоропостижно скончался в гостинице маленького португальского городка, где он провел последние дни жизни в одиночестве и без средств к существованию.

Впервые чемпион мира умер непобежденным.

Алехин за свою жизнь сыграл 1264 турнирных и матчевых партии. Он занял первые места в 62 турнирах из 87, написал несколько книг и прославился как непревзойденный комментатор.

Алехин внес огромный вклад во все разделы шахматной теории, развеял миф о возможности «ничейной смерти» шахмат, расширил представление шахматистов об инициативе, атаке и комбинациях. Мастера советской шахматной школы воспитывались на творческих традициях Александра Алехина.

Сицилианская защита

А. Алехин **Ф. Земиш**

Берлин, 1923

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—e2 | ... |



384

Обычно играют 3. d4. Алехин откладывает это продвижение на несколько ходов.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. ... | e7—e6 |
| 4. 0—0 | d7—d6 |
| 5. d2—d4 | c5:d4 |
| 6. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 7. Ce2—f3 | ... |

Ходом 7. Kc3 белые могли свести игру к обычным схемам. Цель хода слоном — осуществить продвижение c2—c4.

- | | |
|----------|--------|
| 7. ... | Kc6—e5 |
| 8. c2—c4 | ... |

Пешка неуязвима. На 8... K:c4 выигрывает фигуру 9. Фa4+.

- | | |
|------------|---------|
| 8. ... | Ke5:f3+ |
| 9. Фd1:f3 | Cf8—e7 |
| 10. Kb1—c3 | 0—0 |

384. Дебютная стадия закончилась. Пешки e4 и c4 ограничивают возможности черных в центре, что и определяет позиционный перевес белых.

- | | |
|-------------|--------|
| 11. b2—b3 | Kf6—d7 |
| 12. Cc1—b2 | Ce7—f6 |
| 13. La1—d1 | a7—a6 |
| 14. Фf3—g3 | Фd8—c7 |
| 15. Kpg1—h1 | ... |

Черные неудачно разыграли дебют: они потратили слишком много времени на маневры, а проблему развития так и не решили.



Белые, напротив, быстро мобилизовали все свои силы и готовятся начать штурм на королевском фланге. Ход королем — последнее приготовление.

15. ... Lf8—d8
16. f2—f4 b7—b6
17. f4—f5! ...

Атака началась, и удовлетворительной защиты от многочисленных угроз уже не видно.

В случае 17... e5 следует 18. Kd5 Фb7 19. Ke6! Эта жертва быстро приводит к цели. Разберите варианты сами.

На 17... Kf8 решает 18. fe с угрозой 19. Л:f6. Если же 17... С:d4 18. Л:d4 Ke5, то 19. f6 Kg6 20. Ca3 и т. д. 17. ... Cf6—e5

385. Черные считали, что этот промежуточный ход даст им возможность решить все проблемы, но не учли, что не от всякого нападения легкой фигуры убегает ферзь. Белые подготовили сопернику сюрприз.

18. f5:e6! Ce5:g3
Выбора нет: на 18... fe следует 19. K:e6.

19. e6:f7+ Kpg8—h8
20. Kc3—d5.

Точность до конца! После 20. Ke6 Фb8 21. Kd5 Ce5

черные могли успешно сопротивляться, в то время как теперь они сдались. И вот почему:

1) 20... Фc5 21. Ke6 Ce5
22. С:e5 de 23. K:c5 bc 24. Kc7;

2) 20... Фb8 21. Kc6 Ce5
22. С:e5 de 23. K:b8 Л:b8
24. Ke7 Lf8 25. K:c8;

3) 20... Фb7 21. Ke6 Ce5
22. K:d8;

4) 20... Фа7 21. Kc6 Ce5
22. С:e5 de 23. K:a7 Л:a7
24. K:b6.

Во всех случаях белые остаются с материальным перевесом.

МАКС ЭЙВЕ

Макс Эйве (1901—1980) родился в Амстердаме. Первых мастерских успехов достиг лишь в возрасте двадцати лет. И в дальнейшем кривая его успехов поднималась медленно, но неуклонно. К началу тридцатых годов Эйве был уже одним из ведущих гроссмейстеров.

С самого начала Эйве отнесся к шахматам как к предмету научного исследования. Он изучал теорию, систематизировал все, что открывали в области дебюта. Позднее такая работа выдвинула его на передовые позиции в области теории шахмат.

Эйве не только часто выступал в турнирах, но и охотно играл матчи. В длинном списке матчевых противников Эйве — имена многих известных мастеров и гроссмейстеров. Прежде чем Эйве встретился в матче с Алихиным на первенство мира, он приобрел большой матчевый опыт.

Гроссмейстер удачно сочетал занятия шахматами с профессией математика и достиг признания как ученый.

Вершиной шахматной карьеры Эйве стал матч с Алехиным. Он состоялся в Голландии в 1935 году. Благодаря прекрасной подготовке, великолепной выдержке и хладнокровию Эйве удалось победить со счетом $+9-8=$
 $=13$. Это был настоящий спортивный подвиг! Став чемпионом мира, Эйве с успехом выступал в международных турнирах. В 1937 году состоялся его матч-реванш с Алехиным. Биограф Алехина советский гроссмейстер А. Котов писал: «Алехин трижды удивил шахматный мир: первый раз — победив Капабланку, второй — проиграв матч Эйве, третий — с блеском вернув звание чемпиона мира».

После двадцать пятой партии Алехин набрал необходимые для победы $15\frac{1}{2}$ очка. Эйве поздравил своего соперника и... пожелал доиграть оставшиеся по регламенту пять партий. Это были интересные схватки, Эйве набрал три очка, показав, что его можно обыграть, но нельзя сломить его самообладание.

Эйве достиг огромной силы в острой тактической борьбе, но в отличие от многих шахматистов подобного стиля он всегда строил игру на здоровой позиционной основе. В своих многочисленных книгах Эйве пропагандировал учение Стейница, а также новейшие достижения теории и практики.

С 1970 по 1978 год Эйве



возглавлял Международную шахматную федерацию.

Защита Нимцовича

Е. Геллер

М. Эйве

Нейгаузен, 1953

1. d2—d4	Kg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. Kb1—c3	Cf8—b4
4. e2—e3	c7—c5
5. a2—a3	...
5. ...	Cb4:c3+
6. b2:c3	b7—b6
7. Cf1—d3	Cc8—b7
8. f2—f3	Kb8—c6
9. Kg1—e2	0—0
10. 0—0	Kc6—a5

В этом варианте защиты Нимцовича белые создают массивный пешечный центр, но в их лагере образуется слабая пешка c4, которая становится объектом атаки. 11. e3—e4 Kf6—e8 Таким образом черные избегают опасной связки после выпада слона на g5, а пешечное наступление на королевском фланге путем f3—f4 можно затормозить ответом f7—f5.

386



387



12. Ke2—g3 c5:d4

13. c3:d4 Ла8—с8

14. f3—f4 ...

386. Не считаясь с потерями, белые бросаются в атаку на королевском фланге.

14. ... Ка5:с4

15. f4—f5 f7—f6

Черные парируют угрозу f5—f6.

16. Лf1—f4 ...

План белых очевиден: перебросить ладью и ферзя на линию «h». Угрозы белых выглядят опасными, но Эйве нелегко напугать — ведь ему не раз приходилось выдерживать атаки самого Алехина!

16. ... b6—b5!

Начало контратаки. Черные не только укрепляют позицию коня, но и готовят выход ферзя.

17. Лf4—h4 Фd8—b6

18. e4—e5 ...

Белые вынуждены переключить внимание — нуждается в защите пешка d4.

18. ... Кс4:e5

19. f5:e6 ...

Первое впечатление — черные опоздали: грозит 20. С:h7+.

19. ... Ке5:d3

20. Фd1:d3 Фb6:e6!

Сыграно с олимпийским спокойствием.

21. Фd3:h7+ Kpg8—f7

22. Сс1—h6 ...

387. Фигуры белых включаются в атаку одна за другой. Кажется, что им невозможно противостоять.

22. ... Лf8—h8!

Неожиданный, но давно намеченный контрудар! Черные жертвуют ладью, чтобы на мгновение задержать наступающие силы белых и перейти в контратаку.

23. Фh7:h8 Лс8—с2!

Грозит мат в несколько ходов: 24... Л:g2+ 25. Kpf1 Фс4+ и т. д.

24. Ла1—с1 ...

Обстановка резко переменялась, и белые растерялись. Позднее аналитики установили, что ходом 24. d5 они могли еще сдержать нападение, хотя и в этом случае шансы были на стороне черных.

Теперь же игра заканчивается немедленно.

24. ... Лс2:g2+

25. Kpg1—f1 Фе6—b3!

Решающий ход! Королю белых не скрыться от многочисленных угроз.

26. Kpf1—e1 Фb3—f3

Белые сдались.

МИХАИЛ БОТВИННИК

Это произошло в Ленинграде в 1925 году. Чемпион мира Капабланка давал сеанс одновременной игры. Быстро переходил он от доски к доске и, не задумываясь, словно шутя, передвигал фигуры. Но у одного столика, где против него сидел худенький мальчик в очках, знаменитый кубинец подолгу задерживался. Фигуры юного противника со всех сторон теснили короля чемпиона мира.

— Молодец! Будет мастером, — сказал Капабланка и положил своего короля в знак капитуляции.

Интуиция не обманула Капабланку. Через два года, в Москве, когда закончился очередной чемпионат СССР, зрители с удивлением наблюдали, как раскрасневшийся юноша в очках взлетел к потолку... Такова была традиция посвящения в шахматные мастера. Юношу звали Михаил Ботвинник.

Еще через четыре года Ботвинник стал чемпионом СССР. Вместе с ним на передовые позиции вышло молодое поколение мастеров, воспитанное уже в годы Советской власти.

Ботвинник родился в 1911 году, двенадцати лет познакомился с шахматами и с первых же шагов обнаружил большую серьезность, обстоятельность и упорство. Вся жизнь Ботвинника — классический пример целеустремленного движения к поставленной цели, настоящий трудовой подвиг.

Ботвинник — один из не-

многих шахматистов экстра-класса, кому удавалось сочетать занятия шахматами с другой профессией. Он сумел достичь вершины в шахматном мире и стать известным ученым в области электротехники.

Огромный вклад Ботвинника в разработку научной системы подготовки к соревнованиям. Он всесторонне изучал своих соперников и с научной объективностью программировал (как он любит сам говорить) тактику игры с ними.

Шахматная карьера Ботвинника — это непрерывное движение вперед, к новым победам, к новым достижениям.

В 1935 году на втором московском международном турнире Ботвинник, разделив 1—2-е места с Флором, впереди Ласкера и Капабланки, заставил заговорить о себе весь шахматный мир. В следующем году Ботвинник вместе с Капабланкой становится победителем международного турнира в Ноттингеме, опередив Алехина, Эйве, Ласкера. Ботвинник ставит перед собой задачу — бороться за мировое первенство.

Когда после смерти Алехина шахматный мир остался без чемпиона, Международная шахматная федерация (ФИДЕ) решила, что новый чемпион будет определен в матч-турнире пяти гроссмейстеров — М. Ботвинника, П. Кереса, В. Смыслова (все — СССР), С. Решевского (США) и М. Эйве (Голландия). Матч-турнир состоялся в 1948 году и закончился триумфом Ботвинника:



он занял первое место и победил в индивидуальных матчах всех своих соперников (в этих микро-матчах партнеры играли по пять партий).

Впервые чемпионом мира стал представитель СССР!

Отныне раз в три года чемпион должен был защищать свое звание в матче из 24 партий против претендента, который выявляется целой серией отборочных соревнований лучших шахматистов мира. Этот порядок был установлен ФИДЕ.

Первый матч состоялся в 1951 году. Ботвинник скрестил шпагу с молодым советским гроссмейстером Давидом Бронштейном. Матч проходил в исключительно упорной борьбе. Лишь на самом финише Ботвиннику удалось сравнять счет, и матч окончился вничью: $+5-5=14$.

Согласно правилам розыгрыша первенства мира, чемпион сохранил свое звание, но, как заявил после матча сам Ботвинник, он стал только первым среди равных: целая группа советских гроссмейстеров по классу игры приблизилась к нему.

Со следующим претендентом — Василием Смысловым Ботвинник сыграл три матча. Первый — в 1954 году закончился вничью ($+7-7=10$). Второй — в 1957-м Ботвинник проиграл ($+3-6=13$), и чемпионом был провозглашен Смыслов. В 1958 году состоялся матч-реванш ($+7-5=11$), и Ботвинник снова стал чемпионом.

В 1960 году Ботвинник второй раз утратил звание чемпиона, его победил молодой рижский гроссмейстер Михаил Таль ($+2-6=13$). Однако через год, накануне своего пятидесятилетия, Ботвинник в матч-реванше уверенно переиграл Талья: $+10-5=6$.

В 1963 году Ботвинник потерпел поражение в напрядженном единоборстве с советским гроссмейстером Тиграном Петросяном. В то время ФИДЕ уже отменила право на матч-реванш, и Ботвинник принял решение больше не бороться за звание чемпиона мира.

Ботвинник нашел область соприкосновения шахмат со своей профессией: на протяжении вот уже многих лет он разрабатывает алгоритм шахмат и убежден, что сумеет научить электронно-вычислительную машину сильно играть в шахматы.

Роль Ботвинника в истории исключительно велика. Он способствовал завоеванию советской шахматной школой ведущих позиций в мире, высоко поднял значение дебютной теории, разработал рациональные методы работы над шахматами и подготовки

388



к состязаниям, углубил понимание законов позиционной борьбы.

Вся спортивная биография Ботвинника, его жизнь, его отношение к шахматам, к науке — достойнейший пример для подражания, особенно для молодых шахматистов.

Ферзевый гамбит

М. Ботвинник **М. Видмар**
Ноттингем, 1936 .

- | | |
|-----------|-------|
| 1. c2—c4 | e7—e6 |
| 2. Kgl—f3 | d7—d5 |
| 3. d2—d4 | ... |

С небольшой перестановкой ходов получился обыкновенный ферзевый гамбит.

- | | |
|------------|--------|
| 3. ... | Kg8—f6 |
| 4. Kbl—c3 | Cf8—e7 |
| 5. Ccl—g5 | 0—0 |
| 6. e2—e3 | Kb8—d7 |
| 7. Cf1—d3 | c7—c5 |
| 8. 0—0 | c5:d4 |
| 9. e3:d4 | d5:c4 |
| 10. Cd3:c4 | ... |

388. В результате у белых образовалась изолированная пешка, но этот недостаток компенсируется более свободным и активным расположением их фигур.

- | | |
|------------|--------|
| 10. ... | Kd7—b6 |
| 11. Cc4—b3 | Cc8—d7 |
| 12. Фd1—d3 | ... |



389

При случае белые могут создать знакомый нам механизм давления по диагонали b1—h7: ферзь на d3 и слон на c2.

- | | |
|------------|--------|
| 12. ... | Kb6—d5 |
| 13. Kf3—e5 | Cd7—c6 |
| 14. Ла1—d1 | Kd5—b4 |

Неуместная активность. Нужно было думать о защите.

- | | |
|------------|--------|
| 15. Фd3—h3 | Cc6—d5 |
| 16. Kc3:d5 | Kb4:d5 |

В подобных позициях для защищающейся стороны полезны размены, поэтому правильнее было 16... Kf:d5.

17. f2—f4 Ла8—c8
18. f4—f5 ...
С железной логикой и последовательностью Ботвинник проводит основную идею — вскрытие линий на королевском фланге.

- | | |
|------------|--------|
| 18. ... | e6:f5 |
| 19. Лf1:f5 | Фd8—d6 |

389. Теперь Ботвинник точно рассчитанной комбинацией венчает свою глубокую стратегию. От немедленного разгрома спасал ход 19... Лс7.
20. Ke5:f7! Лf8:f7
Не годилось 20... Кр:f7 из-за 21. C:d5+.

- | | |
|------------|--------|
| 21. Cg5:f6 | Ce7:f6 |
| 22. Лf5:d5 | Фd6—c6 |
| 23. Лd5—d6 | ... |

Мы советовали вам быть осторожными в дебюте, однако

не только в дебюте надо быть предельно внимательными! Сейчас напрашивался ход 23. Лс5, но он не годился ввиду 23... С:d4+.

23. ... Фс6—e8

24. Лd6—d7.

Черные сдались.

Маленькое дебютное преимущество Ботвинник последовательно наращивал, не давая партнеру ускользнуть, подчиняя его своей воле. Комбинация прозвучала как финальный аккорд, подготовленный всей предыдущей игрой.

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

Седьмой по счету и второй советский чемпион мира — Василий Смыслов. Он родился в 1921 году в Москве. Первым его учителем был отец, опытный шахматист, научивший шестилетнего сына основам игры. Позже, уже став школьником, Вася Смыслов попал в дружный и сильный шахматный кружок Москворецкого Дома пионеров, и его совершенствование в области шахмат пошло довольно быстро.

На шахматной доске, так же как и в школьных занятиях (Смыслов учился на отлично), он был нетороплив, аккуратен, можно сказать, обстоятелен. Смыслов готов был довольствоваться несложной позицией с едва заметным преимуществом, которое старался реализовать без спешки и с удовольствием. Эта линия творчества привела в конце концов к тому, что Смыслов стал признанным классиком эндшпиля. Его невозможно было ув-

лечь неясными планами, сулящими быстрый успех, но недостаточно позиционно созревшими.

Однако уже в турнирах первого разряда, встречаясь с равными соперниками и попадая иногда в сомнительные, но острые ситуации, Смыслов демонстрировал остроту реакции, обычно не свойственную позиционным шахматистам. В комбинационных бурях он чувствовал себя отлично и... спокойно наносил неожиданные удары. Если можно сравнить тактику шахматного сражения с тактикой боксерского поединка, то Смыслов одинаково хорошо боксировал и в левосторонней и в правосторонней стойке, обладая при этом непоколебимым хладнокровием.

Уже в двадцать лет стиль Смыслова сложился окончательно. Он стал гроссмейстером, игра его была, насколько это возможно, свободна от «зевков», стратегические замыслы отличались оригинальностью. *Умение проникнуть в суть позиции и владеть своими нервами, прекрасное здоровье и любовь к шахматам сделали Смыслова опаснейшим соперником для шахматистов высокого класса. В его игре удивительно сочетается чигоринско-алехинское комбинационное направление с капабланковской ясностью и простотой.*

В чемпионате СССР 1944 года состязание Смыслова с признанным лидером советских шахмат Ботвинником вылилось в захватывающую дуэль. Это была заявка молодого шахматиста на

борьбу в будущем за мировую корону. Партия окончилась победой Ботвинника, однако в чемпионате Смыслов был вторым.

В 1946 году на первом после войны крупном международном турнире в Гронингене Смыслов отстал лишь от Ботвинника и Эйве. Успехи молодого советского гроссмейстера привели к тому, что Международная шахматная федерация включила его в пятерку претендентов, оспаривавших в матч-турнире 1948 года звание первого шахматиста планеты. Второе место Смыслов вслед за Ботвинником и выше таких выдающихся гроссмейстеров, как Керес, Решевский и Эйве, говорило о многом.

Пятидесятые годы вошли в шахматную историю как годы борьбы Смыслова за первенство мира. В 1953 году он побеждает в турнире претендентов. В следующем году играет первый матч с Ботвинником. Бескомпромиссная борьба завершается равным счетом, чемпион по условиям сохраняет титул. В 1956 году Смыслов вновь доказывает свое превосходство над всеми претендентами, а в 1957-м с преимуществом в три очка побеждает в матче Ботвинника и становится чемпионом мира.

Через год — матч-реванш. До этого в истории был лишь один случай, когда чемпион, утратив свое звание, сумел вернуть его, — победа Алехина над Эйве. Шахматисты еще не знали о неистовом напоре Ботвинника в матч-реваншах. Смыслов, вероятно, также не ожи-



дал опасности... Проиграв матч-реванш, Смыслов стал экс-чемпионом мира.

Здравый смысл, спокойствие и хорошее здоровье позволяют Смыслову сохранять высокий класс и на протяжении многих лет радовать любителей шахмат искусными комбинациями и тонкими окончаниями.

Испанская партия

В. Смыслов **М. Эйве**

Москва, 1948

1. e2—e4	e7—e5
2. Kgl—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	a7—a6
4. Cb5—a4	Kg8—f6
5. 0—0	Kf6:e4
6. d2—d4	b7—b5
7. Ca4—b3	d7—d5
8. d4:e5	Cc8—e6
9. Фd1—e2	...

Раньше чаще играли 9. c3.

9. ... Ke4—c5

10. Lf1—d1 ...

Белые спешат атаковать центральную пешку d5.

10. ... Kc5:b3

Ход естественный, но не лучший. Правильное продолжение — 10... Ce7.

11. a2:b3 Фd8—c8

12. c2—c4! ...



390

Белые жертвуют пешку, чтобы открыть линию. Перевес в развитии обеспечивает им опасную атаку.

12. ... d5:c4
13. b3:c4 Ce6:c4
14. Фе2—e4 Kc6—e7
15. Kb1—a3! ...

Этот сильный ход, вероятно, ускользнул от внимания черных, а в нем смысл всего варианта. Слон не может уйти из-за 16. К:b5. Поэтому вместо 14... Ке7 лучше было играть 14... Kb4.

15. ... c7—c6
16. Ka3:c4 b5:c4
17. Фе4:c4 ...

390. Пора подвести итоги. Материальное равенство восстановлено, но король черных застрял в центре, и у них нет возможности закончить развитие.

17. ... Фс8—b7
В случае 17... Фе6 была возможна комбинация: 18. Л:a6 Ф:c4 19. Л:a8+ Кс8 20. Л:c8+ Кре7 21. Лс7+ Кре6 (21... Кре8 22. Сg5) 22. Л:c6+! Ф:c6 23. Kd4+, и белые выигрывают.

18. e5—e6! f7—f6
19. Ld1—d7 Фb7—b5
20. Фc4:b5 ...

Белым нет смысла уклоняться от эндшпиля. Благодаря отличному развитию они

сразу добиваются материального перевеса.

20. ... c6:b5
21. Kf3—d4 Ла8—c8
22. Сс1—e3 Ке7—g6
23. Ла1:a6 Kg6—e5
24. Ld7—b7 Cf8—c5
25. Kd4—f5 0—0
26. h2—h3!

Черные сдались. На 26... С:e3 следует 27. Ке7+, а в случае 26... g6 белые ответят 27. Kh6+ Kph8 28. С:c5 Л:c5 29. Лаa7.

МИХАИЛ ТАЛЬ

Спортивный путь восьмого чемпиона мира — Михаила Талья удивительно ярок и сложен. Он родился в 1936 году в Риге, занимался шахматами во Дворце пионеров под руководством опытного мастера А. Кобленца. Мальчик обнаружил неплохие способности, но в его огромные будущие достижения верил лишь тренер.

Таль превосходно учился, раньше срока окончил школу, поступил в университет. Заговорили о нем в 1957 году, когда в первенстве СССР рижанин с блеском завоевал золотую медаль чемпиона, став выше многих маститых шахматистов. Стиль его игры и побед вызвал горячие споры: Таль рисковал так, как казалось немыслимым после длительного господства школы Стейница — Ласкера — Капабланки.

Повеяло ветром романтической эпохи, временами Андерсена и Морфи. Таль готов был к жертвам в любой момент! После партий аналитики находили опровержения некоторых его комбинаций,

недоумевали по поводу странных просмотров соперников Таля, строили всякие догадки, а Таль как будто не замечал всего этого: продолжал играть без тени страха перед поражением, жертвовал без оглядки, удивительно искусно завязывая осложнения, рассчитывал варианты необычайно далеко и быстро. Его можно было опровергнуть в анализе, но слишком трудно за доской.

Успехи Таля сыпались как из рога изобилия. В 1958 году он вновь чемпион СССР, затем первый в межзональном турнире, через год обогнал всех в турнире претендентов, в том числе Смылова, Кереса, Петросяна, юного Фишера.

Стиль принес ему удивительную популярность и привлек к шахматному искусству множество новых поклонников. Его называли «возмутителем спокойствия», «волшебником шахмат», «Мощаром шахматного искусства». Гроссмейстер П. Бенко однажды пришел на партию с Талем в темных очках — он поверил в домыслы некоторых журналистов, что Таль гипнотизирует противников...

Весной 1960 года Ботвинник в матче с Талем впервые столкнулся с «мушкетерским» стилем XX века и... шахматная наука не смогла устоять! Шесть побед против двух поражений при тринадцати ничьих — таков был результат. Почитатели Таля ликовали, особенно молодежь: шутка ли, студент победил профессора! Двадцатитрехлетний чемпион мира! На глазах творилась легенда. Од-



нако через год предстоял матч-реванш, а Таль не мог себе представить, что разбитый Ботвинник способен восстановиться...

Ботвинник стал готовиться к реваншу на следующий день после проигрыша. Он нашел уязвимые места в игре Таля и сумел подготовить такие дебютные схемы, где комбинационное искусство Таля не находило простора. Логика взяла реванш у фантазии! Таль выиграл пять партий — лишь на одну меньше, чем в прошлом матче, но проиграл он целых десять. И стал самым молодым в истории экс-чемпионом мира...

Утратив звание сильнейшего, Таль не смог пока подняться на прежнюю высоту. Для этого нужны гигантская работа и волевое усилие в стиле Ботвинника, а Таль, как сказал один журналист, всегда Таль.

Защита Каро-Канн

М. Таль Г. Фюштер

Порторож, 1958

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | d5:e4 |



4. Kc3:e4 Kb8—d7

5. Kgl—f3 ...

Обычный развивающий ход. Вы знакомы с ловушечной идеей 5. Фе2 (в надежде на 5... Kgf6 объявить мат ходом 6. Kd6). Однако эта ловушка слишком прозрачна. После 5... Kdf6 или 5... e6 белых ничего не достигают.

5. ... Kg8—f6

6. Ke4:f6+ Kd7:f6

7. Cf1—c4 Cc8—f5

391. Связка коня ходом 7... Cg4 была бы ошибочной: после 8. C:f7+ Kр:f7 9. Ke5+ белые с выгодой развивались.

8. Фd1—e2 ...

Намереваясь рокировать в длинную сторону.

8. ... e7—e6

9. Cc1—g5 Cf8—e7

10. 0—0—0 h7—h6

11. Cg5—h4 Kf6—e4

Черные не рокировали в короткую сторону, опасаясь атаки. Они решили разменами ослабить предстоящий натиск противника.

12. g2—g4! ...

Неожиданно и остроумно:

1) 12... C:g4 13. C:e7

C:f3 14. Ф:f3;

2) 12... C:h4 13. gf ef 14.

K:h4 Ф:h4 15. f3.

Слону надо отступить.

12. ... Cf5—h7

13. Ch4—g3

Ke4:g3

14. f2:g3! ...

Белые открывают линию «f» для тяжелых фигур.

14. ... Фd8—c7

15. Kf3—e5 Ce7—d6

16. h2—h4 f7—f6

392. Черным никак не удается эвакуировать короля. На короткую рокировку следовало 17. g5, а на длинную — 17. K:f7! Поэтому черные решили прогнать коня, а затем все-таки рокировать в длинную сторону. Потеря пешки e6 их не смущала, так как взамен они полакомились бы пешкой g3.

17. Cc4:e6! ...

Таль никогда не упускает возможности взять короля противника «на мушку»!

17. ... f6:e5

18. d4:e5 Cd6—e7

Черным жаль было расстаться с фигурой после 18... C:e5

19. Lhe1, но теперь они попадают из огня да в полымя.

19. Lh1—f1 ...

Грозит 20. Cf7+ Kpf8 21. Cg6+ Kpg8 22. Фc4X.

19. ... Lh8—f8

20. Lf1:f8+ Ce7:f8

21. Фе2—f3! ...

Черные связаны по рукам и ногам. Нельзя играть 21... Ld8 из-за 22. Л:d8+, а грозит 22. Фb3.

21. ... $\Phi c7-e7$
 22. $\Phi f3-b3$...
 Готов новый удар: 23. $Cd7+$
 $\Phi:d7$ 24. $Л:d7$ $Кр:d7$ 25.
 $\Phi:b7+$.
 22. ... $Лa8-b8$
 23. $Се6-d7+!$...
 Белые начинают «сбор урожая».
 23. ... $\Phi e7:d7$
 24. $Лd1:d7$ $Кре8:d7$
 25. $\Phi b3-f7+$ $Cf8-e7$
 26. $e5-e6+$ $Крd7-d8$
 Ход 26... $Крd6$ вел после 27.
 $\Phi f4+$ к потере ладьи.
 27. $\Phi f7:g7$.

У черных ладья и два слона за ферзя. Это более чем достаточно. Но вот беда — один слон сразу же теряется. Поэтому черные сдались.

ТИГРАН ПЕТРОСЯН

Шахматный талант Тиграна Петросяна проявился довольно рано. Девятый чемпион мира (1929—1984) первые навыки приобрел в шахматном кружке Тбилисского Дворца пионеров и еще юношей достиг мастерского класса. В 19-м чемпионате СССР (1951) Петросян показал великолепный результат: он разделил 2—3-е места (впереди Ботвинника и Смыслова) и получил право участия в межзональном турнире.

Межзональный турнир принес Петросяну новый успех — звание международного гроссмейстера и выход в турнир претендентов, где он занял 5-е место среди сильнейших шахматистов мира.

Игра Петросяна характерна удивительно тонким пониманием сокровенных возможностей позиции, осто-



рожностью, умением защищать самые трудные положения, виртуозной техникой, быстротой и четкостью мышления. Журналисты наградили его такими эпитетами, как «железный Тигран» и «центральный защитник», подчеркивающими надежность его игры. Сам Петросян говорил, что желание стать чемпионом мира появилось у него в 1956 году, после того как он разделил 3—7-е места в очередном турнире претендентов.

В 1959 и в 1961 годах Петросян дважды становится чемпионом страны, а в 1962-м побеждает в длиннейшем и утомительном турнире претендентов на экзотическом острове Кюрасао.

И вот наступил кульминационный момент шахматной биографии Петросяна — матч с чемпионом мира. Состоялся он в 1963 году.

На старте Ботвинник, верный своей манере борьбы, стремился сразу же повергнуть соперника, подавить его волю. Петросян не справился с вполне понятным волнением, проиграл первую партию. Однако дальнейшее



течение матча показало его колоссальную психологическую устойчивость! Претендент играл уверенно, спокойно, сильно. Чемпион мира старался изо всех сил, но ничего не мог поделать с «железным Тиграном». Чаша весов медленно, но неуклонно склонялась в пользу Петросяна. Матч кончился его победой (+5—2=15).

Прошло время. В 1966 году Петросян отстоял свой титул в труднейшем матче с новым претендентом — Борисом Спасским. Счет был +4—3=17.

Однако в 1969 году, когда Петросян второй раз встретился в матче со Спасским, он потерпел поражение.

В дальнейшем Петросян еще многие годы выступал в соревнованиях, играл в межзональных турнирах, матчах претендентов... Но сыграть матч на первенство мира ему больше не довелось.

Ферзевый гамбит

Т. Петросян А. Толуш
Москва, 1950

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Kbl—c3 | d7—d5 |



4. d2—d4 c7—c6
С перестановкой ходов получилась одна из обычных позиций ферзевого гамбита.

5. c4:d5 e6:d5

6. Фd1—c2 Cf8—d6

393. Последний ход черных заслуживает осуждения. В подобных позициях белые обычно выводят слона на g5. Чтобы нейтрализовать связку коня, черным следовало ограничиться скромным развитием слона на e7.

7. Ccl—g5 0—0

8. e2—e3 Cc8—g4

Черные не чувствуют надвигающейся опасности.

9. Kf3—e5 Cg4—h5

Вы видите, к чему стремятся черные? Они хотят перевести слона на g6.

10. f2—f4! ...

Белые не только упростили положение коня в центре, но и в корне пресекли замысел черных: на 10... Cg6 последует 11. f5 (11... Ch5 12. g4!). 10. ... Фd8—a5
Отход ферзя вынужден, иначе 11. g4 и 12. f5.

11. Cf1—d3 h7—h6

394. Черные уводят из-под удара пешку h7. Однако над их королем нависли такие грозные тучи, что уже не до пешек. Ходом 11... Ke4 с продолжением 12. C:e4 de 13.

Kc4 Фc7 14. K:d6 Ф:d6
15. Ф:e4 черные ценой пешки
могли отразить главную угрозу.

12. Cg5:f6 g7:f6
13. g2—g4! f6:e5
14. f4:e5! Cd6—e7
15. 0—0—0! ...

Белые не торопились определять позицию короля: они приберегали возможность рокировать в длинную сторону. И сейчас рокировка — вовсе не оборонительный ход, а сильное продолжение атаки. Белые не стали тратить времени на взятие слона — все равно он от них никуда не уйдет.

Проверьте вариант: 15... Cg6 16. C:g6 fg 17. Ф:g6+ Kph8 18. Ф:h6+ Kpg8 19. Фе6+ Kph8 (19... Лf7 20. Лdf1, выигрывая ладью) 20. Ф:e7 с тремя лишними пешками у белых.

15. ... Ce7—g5
16. g4:h5 Kpg8—h8

У черных нет времени для захвата добычи: 16... C:e3+ 17. Kpb1 Kph8 18. Фе2 C:d4 19. Фg4 C:c3 20. Фf5!, и от мата нет защиты.

17. Фc2—f2 f7—f5
Другого способа предупредить вторжение ферзя на f5 нет.

18. h2—h4 Cg5—e7
19. Фf2—f4.

Черные сдались.

Не рано ли? Давайте разберемся. Грозит 20. Ф:h6+ Kpg8 21. Лg1+ Kpf7 22. Фg6×. Пешку h6 можно защитить лишь путем 19... Kph7, но тогда следует 20. C:f5+ Л:f5 21. Ф:15+ Kph8 22. Лg1 со скорым матом.

Петросян был шахматистом позиционного стиля. Обычно он не стремился к

атаке на короля, а предпочитал неторопливое маневрирование, накопление мелких преимуществ. Но эта партия показывает, что, когда дело доходило до рукопашной схватки, тигра лучше было не дразнить.

БОРИС СПАССКИЙ

Первой шахматной школой десятого чемпиона мира — Бориса Спасского был Ленинградский Дворец пионеров. Спасский родился в 1937 году, рано познакомился с шахматами и уже в возрасте десяти лет достиг первого разряда. В 1953 году Спасский дебютировал на международном турнире в Бухаресте и добился звания международного мастера.

Большую роль в формировании стиля молодого шахматиста сыграл гроссмейстер А. Толуш. Он привил Спасскому любовь к смелому эксперименту, к атаке. *Спасский много работал над шахматами. Он с интересом изучал разные манеры игры: и последовательную стратегию Ботвинника, и неожиданные парадоксальные замыслы Талля, и тонкие позиционные идеи Смыслова. Обогатив свой арсенал, Спасский стал универсальным шахматистом, тонким психологом.*

В восемнадцать лет Спасский — чемпион мира среди юношей, международный гроссмейстер, претендент на мировое первенство. Однако ему пришлось выдержать ряд суровых испытаний. Дважды он срывался в последних турах чемпионатов СССР и из-за этого выбывал из очеред-



ных циклов борьбы за первенство мира...

В 1963 году началось содружество Спасского с гроссмейстером И. Бондаревским, опытным, волевым шахматистом, глубоким знатоком шахмат, требовательным и к себе, и к ученикам.

Спасский снова начинает штурм шахматного Олимпа. Он успешно выступает в зональном турнире, межзональном, выходит в претенденты. В это время ФИДЕ вводит вместо турнира претендентов систему матчей. В этих острых, напряженных матчах Спасскому удалось полностью проявить свою силу. Он последовательно победил Кереса, Геллера, Таля.

Этими победами Спасский завоевал право бросить вызов чемпиону мира.

Матч с Петросьяном стал тяжелым испытанием для претендента. Шахматист, играющий впервые матч на первенство мира, чувствует себя постоянно в центре внимания, за каждым его ходом следят все любители шахмат, они анализируют и критикуют любой его промах. Конечно, обстановка нелегкая, к ней надо привыкнуть.

Матч проходил в 1966 году, в Москве, в Театре эстрады — там же, где три года назад Петросьян победил Ботвинника. Петросьян чувствовал себя на сцене как дома, а Спасский выглядел напряженным, скованным и до конца единоборства не смог ни «раскусить» игру соперника, ни совладать с собой... В результате — поражение.

Такое поражение деморализующе действует на любого шахматиста. Но Спасский нашел в себе силы, чтобы начать новый штурм, и повторил рекорд — одолел трех сильнейших гроссмейстеров! Сначала он победил Е. Геллера, сумев направить борьбу так, что соперник все время попадал в какие-то неудобные, для него неприятные позиции и допускал ошибки. Вместо установленных десяти партий матч продолжался лишь восемь. Столько же партий продержался талантливый датский гроссмейстер Б. Ларсен. Стилль его игры и уязвимые пункты были расшифрованы Спасским точно. В финальном матче он обнаружил превосходство и над В. Корчным.

На второй матч с Петросьяном Спасский вышел во всеоружии, вышел с огромным желанием победить. Он предвидел, что на старте, вероятно, инициатива будет в руках Петросьяна. Поэтому ставка делалась на тяжелую, изнурительную борьбу.

Прогноз оказался довольно точным. Петросьян выиграл первую партию. Матч протекал напряженно, чаша весов колебалась. Спасский вышел вперед, затем увели-



чил счет, но чемпион мира колоссальным усилием сравнял счет. Развязка наступила на финише. Спасский показал превосходные качества бойца и вырвал победу. Итог матча: $+6-3=13$.

После того как Спасский стал чемпионом мира, развитие его таланта приостановилось, успехи стали скромнее. Можно предположить, что путь к вершине шахматного Олимпа отнял у него слишком много сил, хотя не исключено, что он просто переоценивал свои возможности в новом цикле борьбы за корону чемпиона. Так или иначе, но к матчу на первенство мира в 1972 году с американским гроссмейстером Р. Фишером Спасский пришел со старым багажом и потерпел поражение.

Королевский гамбит

Б. Спасский Д. Бронштейн
Ленинград, 1960

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

Королевский гамбит — редкий гость в современных турнирах.

2. ... e5:f4
3. Kg1—f3 d7—d5

В былые времена пытались



удерживать лишнюю пешку путем 3... g5. Теперь мастера так не делают, предпочитая быстрое развитие.

4. e4:d5 Cf8—d6
- Обычное теоретическое продолжение — 4... Kf6.

5. Kb1—c3 Kg8—e7
6. d2—d4 0—0
7. Cf1—d3 Kb8—d7
8. 0—0 h7—h6

395. Старая песня на новый лад. Черные все же готовят ход g7—g5, чтобы защитить пешку f4 пешкой. Однако при этом теряется время и ослабляется позиция. Хорошим было продолжение 8... Kf6.

9. Kc3—e4 Ke7:d5
10. c2—c4 Kd5—e3
11. Cc1:e3 f4:e3
12. c4—c5 Cd6—e7
13. Cd3—c2! ...

Белые налаживают известный уже нам механизм атаки пункта h7 ферзем и слоном.

13. ... Lf8—e8
14. Фd1—d3 e3—e2

396. Делая этот ход, черные считали, что они разрушают замысел белых.

15. Ke4—d6! ...
Неожиданный ответ. Ведь ладья может быть взята с шахом!

15. ... Kd7—f8
Черные не решаются сразу принять жертву и тем не ме-

нее попадают под сокрушительную атаку.

16. Kd6:f7! e2:f1Ф+

17. Лa1:f1 Cc8—f5

На 17... Кр:f7 мог последовать эффектный матовый финал: 18. Ке5+ Кpg8 (18... Кре6 19. Сb3+ и 20. Фf5×)

19. Фh7+!! К:h7 20. Сb3+ и 21. Kg6×.

18. Фd3:f5 Фd8—d7

19. Фf5—f4 Се7—f6

20. Кf3—e5 Фd7—e7

21. Cc2—b3 ...

Эту финальную атаку по белым полям отразить невозможно.

21. ... Cf6:e5

22. Kf7:e5+ Кpg8—h7

23. Фf4—e4+.

Черные сдались. На любой ответ кончает игру 24. Л:f8.

Впечатляющий разгром!

Впрочем, справедливости ради следует отметить, что черные могли защищаться упорнее. Возвратимся к положению на последней диаграмме. На 15. Kd6 следовало играть 15... C:d6. Вот примерное продолжение: 16. Фh7+ Kpf8 17. cd efФ+ 18. Л:f1 cd 19. Фh8+ Кре7 20. Ле1+ Ке5 21. Ф:g7 Лg8 22. Ф:h6 Фb6 23. Kph1 Се6 24. de d5, и черные сохраняют возможности защиты.

РОБЕРТ ФИШЕР

Одиннадцатый чемпион мира Роберт Джеймс Фишер родился в Чикаго в 1943 году. Играть в шахматы шестилетнего Бобби научила сестра. Он увлекся ими и стал систематически заниматься теорией.

Талант мальчика раскрылся очень рано: в возрасте двенадцати лет он вы-

играл юношеский чемпионат США, а еще через два года стал чемпионом страны уже среди взрослых, опередив одного из сильнейших в мире шахматистов — С. Решевского. Пятнадцатилетний Фишер принимает участие в межзональном турнире, с первой же попытки завоевывает звание гроссмейстера и становится одним из претендентов на мировое первенство. Такого раннего взлета шахматная история еще не знала!

Однако первые попытки юного претендента одолеть соперников на пути к матчу с чемпионом мира успеха не имели. Ему явно не хватало еще объективности, необходимой закалки, мужества — всего того, что приобретается только с опытом.

Процесс становления Фишера протекал сложно и противоречиво. Лишь в 1970 году двадцатисемилетний гроссмейстер снова начал штурм шахматного Олимпа. Он победил в очередном межзональном турнире на острове Майорка, причем обогнал ближайшего конкурента на 3 1/2 очка!

Его игру отличают постоянное стремление к победе, высокое напряжение, отточенная техника, ясный и далекий расчет, наконец, глубокое знание дебютной теории. Фишер — фанатик шахмат. Им он посвящал все свое время. Несмотря на то, что в наше время поток шахматной информации так вырос, что кажется уже необъятным, Фишер неизменно проявлял полную осведомленность, всегда был в курсе всех открытий и новых идей. Он изучил рус-

ский, сербский и испанский языки, чтобы читать шахматную литературу.

Выступления Фишера в матчах претендентов оказались рекордными по результатам. Одного за другим он сметает противников со своего пути. М. Тайманова и Б. Ларсена Фишер победил со счетом 6:0! Такого шахматная история еще тоже не знала! В финальном матче претендентов Фишеру противостоит Петросян. Первые пять партий проходят в исключительно напряженной борьбе, не принеся никому перевеса. Однако затем Петросян не выдержал напряжения, и Фишер стал выигрывать партию за партией. Окончательный итог был впечатляющим: $+5-1=3!$ Стало ясно, что чемпиону мира Спасскому предстоит сражение против грозного соперника. Шахматный мир с нетерпением ждал битвы.

Еще до начала матча в Рейкьявике (1972) создалось впечатление, что Фишер нервничает, его неожиданные требования и поступки чуть было не поставили под угрозу срыва само соревнование. Когда же оно все-таки началось, Фишер проиграл первую партию и не явился на вторую (за что получил ноль). Затем, вдохновленный победой в третьей партии, американец показал всю свою гигантскую силу и захватил лидерство. После десяти партий он уже вел в счете — 6:4.

Спасский в первой половине матча был явно не в своей тарелке. Вторую половину он играл много сильнее.



Тем не менее все его попытки сократить разрыв в счете остались безуспешными — одна напряженная партия за другой оканчивались вничью, а матч неумолимо приближался к развязке. Выиграв двадцать третью партию, Фишер набрал необходимые для победы $12\frac{1}{2}$ очков...

Однако, став чемпионом мира, Фишер неожиданно прекратил выступления в турнирах и матчах. На этот счет было много домыслов, периодически в печати появлялись «сенсационные» сообщения, будто Фишер вот-вот вернется на шахматную арену... Однако ни одно из таких сообщений не подтвердилось.

Защита Грюнфельда

Д. Бирн

Р. Фишер

Нью-Йорк, 1956

1. Kg1—f3	Kg8—f6
2. c2—c4	g7—g6
3. Kb1—c3	Cf8—g7
4. d2—d4	0—0
5. Cc1—f4	d7—d5

Подобная манера разыгрывания дебюта характерна для современных шахмат — партнеры до поры до времени скрывают свои истинные на-



мерения. Только теперь можно сказать, что разыграна защита Грюнфельда, до этого момента ее маскировал порядок ходов. Обычно эта позиция возникает после 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cf4 0—0.

6. Фd1—b3 ...

Выводя ферзя, белые защищают пешку и усиливают давление на центр. Однако, как известно, рано развитый ферзь сам может легко стать объектом нападения.

6. ... d5:c4

7. Фb3:c4 c7—c6

8. e2—e4 Kb8—d7

Этот спокойный, развивающий ход не в духе избранного черными дебюта. Следовало попытаться использовать позицию неприятельского ферзя для перехвата инициативы путем 8... b5 9.Фb3 Фа5 с угрозой b5—b4.

9. Ла1—d1 Kd7—b6

10. Фc4—c5 Cc8—g4

11. Cf4—g5? ...

397. Таким путем белые пытаются не допустить отскока Kf6—d7. Однако ход этот плох не только потерей времени, но и тем, что создает небезопасное положение фигур. Конечно, Д. Бирн не рассчитывал всех его последствий и вряд ли предпо-

лагал, что сидящий перед ним тринадцатилетний мальчуган способен устроить такой комбинационный фейерверк.

11. ... Kb6—a4!!
Гром среди ясного неба! Фишер сумел уловить изъян в построении белых и эффектным ударом немедленно ставит противника в критическое положение.

12. Фc5—a3 ...

После 12. К:a4 К:e4 13. Фc1 Фа5+ черные отыгрывали фигуру, оставаясь с материальным перевесом.

12. ... Ka4:c3

13. b2:c3 Kf6:e4

14. Cg5:e7 Фd8—b6

Хладнокровный ответ. Если белые примут жертву качества — 15. C:f8, то после 15... C:f8 16. Фb3 К:c3 их позиция моментально разваливается.

15. Cf1—c4 ...

Бирн никак не может примириться с мыслью, что юный партнер его так ловко переиграл. Он стремится осложнить игру, но попадает из огня да в полымя.

15. ... Ke4:c3!

Снова точно рассчитанный ход. Если теперь 16. Ф:c3 Lfe8 17. C:f7+ (17. Фе3 Фc7) 17... Кр:f7 18. Kg5+,



то 18... Кр:е7 19. 0—0 С:d1
20. Л:d1 Фb5, и черные отра-
жают атаку.

16. Се7—с5 Лf8—е8 +
17. Крe1—f1 ...

398. Белые ждут отступления
коня на b5, чтобы разра-
зиться ответной комбина-
цией: 18. С:f7+! Кр:f7 19.
Фb3+ Се6 20. Kg5+ Kpg8
21. К:е6, но их встречает
новая неожиданность.

17. ... Сg4—е6!
Черные жертвуют ферзя. Как
отмечали специалисты, в *ост-
рой тактической борьбе Фи-
шер обычно стремится опро-
вергнуть замыслы противни-
ков неочевидными промежу-
точными ходами*. Как видите,
это ценное качество Фишер
демонстрировал уже в юные
годы.

18. Сс5:b6 ...
Лучшего нет. Если 18. С:е6, то
18... Фb5+ 19. Kpg1 Ke2+
20. Kpf1 Kg3++ , и белые по-
лучают мат. А на 18. Ф:c3
следует 18... Ф:c5!

18. ... Се6:c4+
19. Kpf1—g1 Kc3—e2+
20. Kpg1—f1 Ke2:d4+
21. Kpf1—g1 Kd4—e2+
22. Kpg1—f1 Ke2—c3+
23. Kpf1—g1 a7:b6
24. Фа3—b4 Ла8—a4
25. Фb4:b6 Kc3:d1

Конь черных поработал на

славу: за ферзя у них ладья
и две фигуры. Этого перевеса
в данной позиции вполне дос-
таточно для победы. Быст-
рейший путь к цели — орга-
низация атаки на короля.

26. h2—h3 Ла4:a2
27. Kpg1—h2 Kd1:f2
28. Лh1—e1 Ле8:e1
29. Фb6—d8 + Сg7—f8
30. Kf3:e1 Cc4—d5
31. Ke1—f3 Kf2—e4
32. Фd8—b8 b7—b5
33. h3—h4 h7—h5
34. Kf3—e5 Kpg8—g7

Теперь наконец в атаку мож-
ет включиться и чернополь-
ный слон. Заключительный
этап вполне может быть на-
зван «экзекуцией белому ко-
ролю».

35. Kph2—g1 Cf8—c5 +
36. Kpg1—f1 Ke4—g3 +
37. Kpf1—e1 Cc5—b4 +

Черные предпочитают фор-
сированный путь. Игру мож-
но было закончить и тихим
ходом 37... Сb3 с неотвра-
тимым матом.

38. Kpe1—d1 Cd5—b3 +
39. Kpd1—c1 Kg3—e2 +
40. Kpc1—b1 Ke2—c3 +
41. Kpb1—c1 Ла2—c2 ×

Эта партия была отмечена
призом за красоту. Фишер
считает ее одним из своих
самых лучших достижений.

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

Путь двенадцатого чемпиона
мира Анатолия Карпова ха-
рактерен для представителя
советской шахматной школы.

Карпов родился в 1951 го-
ду в уральском промышлен-
ном городе Златоусте в семье
инженера. Способности Толи
проявились рано. Ему как
будто на роду было написано
радовать своими успехами



родителей, школьных учителей, профессоров университета...

В шахматы он научился играть четырехлетним мальчиком. Там же, в Златоусте, в шахматном кружке Дворца культуры металлургов, Анатолий сыграл и свои первые турнирные партии.

Талант будущего чемпиона формировался в турнирах школьников, а также на занятиях под руководством М. Ботвинника. В одиннадцать лет он стал самым юным в стране кандидатом в мастера.

Карпов неизменно опережал сверстников. *Когда смотришь его даже ранние партии, то невольно удивляешься позиционному чутью и точности расчета, отличной технике и уверенности в своей правоте. При этом его игре уже тогда была свойственна необычайная легкость: Анатолий не попадал в цейтнот ни при каких обстоятельствах!*

— Почерк чемпиона мира, — шутливо, но, как оказалось, пророчески, говорили выдавшие виды мастера и тренеры...

Пятнадцать лет Карпов стал самым молодым в стране мастером. Тогда же с ним произошел занятный случай. В 1966 году Карпов приехал в чехословацкий город Тршинец для участия в турнире юных шахматистов, но выяснилось, что предстоит турнир взрослых мастеров. И Карпов в нем уверенно занял 1-е место!

В 1969 году начался удивительный взлет Карпова. Он стал чемпионом мира среди юношей. Это обрадовало его почитателей, но не удивило. Однако, когда в девятнадцать лет Карпов получил звание гроссмейстера, то стало ясно, что на горизонте появился будущий претендент на шахматную корону. Карпов не снижал скорости. В 1973 и 1974 годах ему дважды присуждали приз «Шахматный Оскар» за лучшие спортивные и творческие успехи. Немного забегая вперед, скажем, что в 1975 году этот почетный приз в третий раз был вручен Карпову. Но к тому времени он уже стал чемпионом мира...

После победы Карпова на международном турнире в

Сан-Антонио состоялся любопытный разговор молодого гроссмейстера с журналистом:

— О вас много говорят как о сопернике Фишера. Это вас не беспокоит?

— Я просто об этом не думаю. Но надеюсь встретиться с Фишером через три или четыре года...

Этот разговор происходил в 1972 году. Тогда еще никто не знал, что Фишер, победив в матче на первенство мира Спасского, больше не сядет за шахматную доску. И мало кто мог предполагать, что самый молодой из претендентов окажется и самым сильным. Несколько позже, отвечая на вопрос о вероятном победителе матчей претендентов, Анатолий сказал, что цикл, заканчивающийся в 1975 году, по всей вероятности, не его цикл. Да и многие эксперты предрекали, что Карпов будет участником матча на первенство мира только в 1978 году. Тем удивительнее развивались события...

Легко и уверенно проведя межзональный турнир 1973 года в Ленинграде, Карпов разделил 1—2-е места. В последовавших затем матчах претендентов он показал, что обладает поистине железной волей. Три победы при пяти ничьих без единого поражения — таким был итог его единоборства с опытным гроссмейстером Л. Полугаевским. Матч игрался до трех побед, соперник так и не смог остановить наступательный порыв Карпова.

Следующий соперник был посильнее — Б. Спасский.

Однако, победив в первой встрече, экс-чемпион мира затем потерпел четыре поражения при шести ничьих, и Карпов вышел в финал. Матч с В. Корчным сложился для молодого гроссмейстера трудно. Поначалу Карпов захватил лидерство и, казалось, победит шутя. Но тут соперник перешел в контрнаступление, любой ценой пытаясь переломить ход событий. Борьба была упорнейшей! Карпов одержал победу со счетом $+3-2=19$.

В 1975 году Фишер отказался защищать титул чемпиона мира. Возможно, он не был готов к борьбе... Президент Международной шахматной федерации М. Эйве в Москве, в Колонном зале Дома союзов, увенчал Анатолия Карпова лавровым венком и провозгласил новым чемпионом мира.

Карпов как-то сказал журналистам, что будет «играющим чемпионом». И действительно, он охотно принимал участие в многочисленных турнирах, достигая блестящих результатов.

В 1978 году в филиппинском городе Багио состоялся матч на первенство мира между Карповым и претендентом Корчным. Начало сложилось благоприятно для чемпиона, но затем в его игре наступил спад и счет сравнялся — 5:5. А по условиям игра велась до шести побед (без ограничения числа партий). Весь шахматный мир, затаив дыхание, наблюдал за схваткой «на краю пропасти». Напряженная борьба завершилась победой Карпова ($+6-5=21$), и он



399

был во второй раз увенчан лавровым венком.

В следующем цикле Корчной вновь добился права оспаривать титул чемпиона мира. Матч на этот раз игрался в Италии, в городе Мерано. Карпов пришел на борьбу, как говорится, на пике спортивной формы и, показав полное превосходство, победил со счетом 6:2 (при 10 ничьих).

Многолетнее единоборство Карпова с Корчным завершилось, и Анатолий Карпов стал трехкратным чемпионом мира.

Ферзевый гамбит

А. Карпов Я. Тимман
Москва, 1981

1. c2—c4 ...

Ход, характеризующий английское начало. В ответ на 1... e5 белые могут играть как бы сицилианскую защиту с лишним темпом. При других же продолжениях игра часто переходит в самые различные закрытые дебюты.

1. ... c7—c5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. e2—e3 Kg8—f6

4. Kb1—c3 e7—e6

5. d2—d4 d7—d5

399. Не трудно убедиться, что

эта позиция может возникнуть из ферзевого гамбита при следующем порядке ходов: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 c5 5. e3 Kc6.

6. c4:d5 ...

Если бы белые сыграли здесь 6. Cd3, то черные могли ответить 6... dc 7. C:c4 cd, переходя к вариантам принятого ферзевого гамбита, но с лишним темпом у черных, так как слон белых попал на c4 за два хода.

6. ... Kf6:d5

7. Cf1—d3 Cf8—e7

8. 0—0 0—0

9. a2—a3 ...

Белые не успевают сыграть 9. e4: после 9... K:c3 (неплохо и 9... Kdb4) 10. bc cd 11. cd черные могут взять пешку d4. Поэтому белые делают полезный выжидательный ход, сохраняя напряжение в центре.

9. ... c5:d4

10. e3:d4 ...
В этой стандартной позиции с изолированной пешкой в центре у белых хорошие возможности для игры в центре и на королевском фланге, в то время как черные должны действовать исключительно осторожно. Так, нехорошо 10... b6 из-за 11. Фc2 g6 12.

K:d5 Ф:d5 13. Се4; или 10...
Cd7 11. Фс2 g6 12. Ch6 Ле8
13. Се4, и у белых активная
позиция.

10. ... Се7—f6
11. Cd3—e4 Кс6—e7
Такая расстановка сил наи-
более часто применяется чер-
ными.

12. Фd1—d3 h7—h6
Обычно в подобных позициях
продолжают 12... g6. Теперь
же задача белых перестро-
иться — поменять слона и
ферзя местами, чтобы со-
здать угрозу мата на h7. Од-
нако прямолинейное 13. Фе2
Cd7 14. Сс2 Сс6 15. Фd3 ус-
пеха не приносит: у черных
всегда есть в запасе ход ко-
нем на g6.

13. Kf3—e5 ...

Выдвинув коня на активную
позицию, белые одновремен-
но создали угрозу 14. Kg4.

13. ... Kd5:c3

14. Фd3:c3 Ке7—f5

Черные нападают на пешку
d4, пользуясь тем, что плохо
15. Ld1 из-за 15... С:e5, и
пешка d4 связана.

15. Сс1—e3 Kf5—d6

Почему черные не сыграли
15... К:e3 16. fe С:e5 17. de?
Оказывается, в этом случае
им не просто решить пробле-
му развития слона с8, в то
время как белые могут быст-
ро ввести обе свои ладьи в
игру.

16. Се4—f3 ...

Чрезвычайно тонко сыграно!
Если 16. Сс2, то, как указал
Карпов, возможно 16... b6
17. Фd3 Kf5, и на 18. g4 у
черных есть комбинация 18...
С:e5 19. gf С:h2+.

Поэтому пока белые рас-
полагают слона так, чтобы
препятствовать ходу b7—b6
и контролировать пункт d5.

16. ... Сс8—d7

17. Фс3—b4 Cd7—b5

На 17... Фе7 белые могли от-
ветить 18. Cf4 a5 19. Фb3, за-
тем Lf1—d1 и d4—d5, вскры-
вая с выгодой игру в центре.
18. Lf1—e1 a7—a5
Грозило 19. С:b7 К:b7 20.
Ф:b5.

19. Фb4—b3 Cb5—a6

20. La1—d1 Kd6—f5

21. Cf3—e4 ...

Слон с большой силой воз-
вращается на важную диаго-
наль. Угрожает взятие на f5.

21. ... Kf5:e3

22. Фb3:e3 Фd8—d6

Может показаться, что чер-
ные благополучно решили все
проблемы; однако неудачное
положение слона на a6 и ос-
лабленное положение черного
короля заставляют оценить
эту позицию в пользу белых.

23. Се4—c2 ...

На 23. Сb1 возможно было

23... Фd5, в то время как те-
перь на это последует 24.

Сb3 Фd6 25. f4, создавая уг-
розы на королевском фланге.

23. ... Lf8—d8

24. Фе3—e4 La8—c8

Черные просто пренебрегают
угрозой шаха на h7, полагая,
что король и на f8 будет
расположен достаточно на-
дежно.

25. Фе4—h7+ ...

Вероятно, с этим ходом то-
ропиться не следовало. Как
указывает Карпов, заслужи-
вало внимания предваритель-
ное 25. h3.

25. ... Kpg8—f8

26. h2—h3 ...

Ввиду того что первая го-
ризонталь слаба, «форточка»
просто необходима.

26. ... b7—b6

В подобных острых позици-
ях игра носит исключительно



400

конкретный характер. Поле b6 следовало оставить для ферзя, чтобы парировать ход слоном на b3.

Правильным ответом было 26... Кре7, вовремя эвакуируя короля из опасной зоны.

27. Сс2—b3 Са6—b7

400. Белые с блеском проводят решающую атаку.

28. d4—d5! ...

Это еще эффективнее, чем 28. Kg6+ fg 29. Л:e6.

28. ... Фd6—c7

Если 28... С:d5, то 29. С:d5

ed 30. Kd7+ Ф:d7 31.

Фh8×. А в случае 28...

С:e5 29. de Фе7 30. Л:d8+

Л:d8 31. ef не видно защиты

от угрозы 32. Фg8+ Кре7

33. Ф:g7. Разберите внимательно эти варианты.

29. d5:e6 Лd8:d1

30. Ke5—g6+.

Черные сдались. На 30... fg

следует 31. e7+ С:e7 32.

Фg8×.

ГАРРИ КАСПАРОВ

Гарри Каспаров родился в 1963 году в Баку. Шести лет познакомился с шахматной игрой, а уже в десять обратил на себя серьезное внимание на всесоюзных юношеских соревнованиях. Стал за-

ниматься в школе Ботвинника.

— Тому, что я приобрел за пять лет занятий у Ботвинника, цены нет! — заявил впоследствии Каспаров.

Творческий подход к игре молодого шахматиста, его целеустремленность, блестящий комбинационный стиль быстро получили всеобщее признание. В 1978 году он становится мастером, блестяще победив своих взрослых противников на мемориале Сокольского в Минске. Каспаров повторяет путь своих предшественников, но в более быстром темпе. В 15 лет он — участник финала первенства СССР. Спустя год эффектная победа на международном турнире в Югославии — позади 14 гроссмейстеров!

Успех следует за успехом: чемпион мира среди юношей (1980), чемпион страны (1981), блестящие результаты в составе сборной СССР на чемпионате Европы и Всемирной олимпиаде (1980). А победа в том же году на турнире в Баку приносит ему звание международного гроссмейстера. То, что для многих становится итогом долгой спортивной жизни, для Гарри было чем-то само собой разумеющимся, очередной вехой на пути к высшим достижениям. Стал он гроссмейстером в 17 лет!

Ближайшие годы ознаменовались стремительным взлетом Каспарова. Победа в московском межзональном турнире (1982) и три выигранных претендентских матча против Белявского, Корчного и Смыслова дали



ему право бросить вызов чемпиону мира.

Матч Каспарова с Карповым начался в сентябре 1984 года и оказался самым продолжительным и самым необычным по сюжету в длинном ряду состязаний за мировую шахматную корону. Матч продолжался пять месяцев, было сыграно 48 партий!

Начало единоборства сложилось благоприятно для Карпова: уже в первых девяти партиях он одержал четыре победы! Однако по условиям матча для победы ему требовалось выиграть еще две партии. И, видимо, Карпов поставил перед собой задачу добиться этого без единого поражения.

Но он недооценил характер Каспарова. Последовала утомительная серия из 17 (!) ничьих. Но когда Карпов в классическом стиле добился пятой победы (это была 27-я партия), вряд ли у кого-нибудь остались сомнения в том, что финиш не за горами. И уж никто не мог предположить, что впереди еще два с половиной месяца напряженной борьбы.

В 32-й партии Каспарову удалось одержать наконец свою первую победу. Затем последовала новая серия из 14 ничьих. На финише этого исторического марафона претендент выглядел более свежим. Он выиграл подряд 47-ю и 48-ю партии.

И здесь на сцену выступил президент ФИДЕ и принял решение о прекращении матча. «Уже исчерпаны, — сказал Ф. Кампоманес, — физические, а может быть, и психологические ресурсы не только самих участников, но и всех тех, кто имеет отношение к матчу... Подобный матч не должен превращаться в испытание на выносливость».

Итак, при счете $+5-3=40$ в пользу Карпова матч был прекращен без объявления победителя.

Новый поединок был назначен на сентябрь 1985 года. Он игрался уже по «новым» правилам: на большинство из 24 партий. Новым в кавычках потому, что, как мы знаем, по таким правилам проводились матчи постоянно с 1951 по 1972 год. Каспаров победил в увлекательной и



полной драматизма борьбе со счетом 13:11 и по праву завоевал лавры сильнейшего шахматиста мира.

Защита Грюнфельда

Г. Каспаров И. Пришибыл
Скара, 1980

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | g7—g6 |
| 3. Kb1—c3 | d7—d5 |
| 4. c4:d5 | Kf6:d5 |
| 5. e2—e4 | ... |

Самое принципиальное продолжение в ответ на защиту Грюнфельда — белые строят крепкий пешечный центр.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. ... | Kd5:c3 |
| 6. b2:c3 | Cf8—g7 |
| 7. Kg1—f3 | b7—b6 |

Обычно играют 7... c5, немедленно атакуя центральные пешки белых.

- | | |
|------------|-------|
| 8. Cf1—b5+ | c7—c6 |
| 9. Cb5—c4 | ... |

Предварительным шахом белые заставили противника пешкой перекрыть диагональ слона, если он будет выведен на b7. Но у черных другие планы.

- | | |
|---------|--------|
| 9. ... | 0—0 |
| 10. 0—0 | Cc8—a6 |

Оказывается, они намерены разменять активно расположенного слона белых.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Cc4:a6 | Kb8:a6 |
|------------|--------|

12. Фd1—a4 ...

Таким путем выигрывается время для развития, но сам Каспаров критически оценивает этот выпад ферзя, полагая, что сильнее 12. Cg5 Фd7 13. Фd2, укрепляя позиции в центре.

- | | |
|------------|--------|
| 12. ... | Фd8—c8 |
| 13. Cc1—g5 | Фc8—b7 |

14. Lf1—e1 ...

На 14. C:e7 хорошо 14... Lfe8 или 14... Ф:e7 15. Ф:a6 Ф:e4.

- | | |
|------------|-------|
| 14. ... | e7—e6 |
| 15. La1—b1 | c6—c5 |

401. Черные приступают к атаке центра. Они намерены после размена на d4 открыть линию «с» и установить на ней ладью. Однако фигуры белых расположены более активно, и Каспаров жертвует пешку, чтобы создать опасную проходную.

- | | |
|------------|--------|
| 16. d4—d5! | Cg7:c3 |
| 17. Le1—d1 | e6:d5 |
| 18. e4:d5 | Cc3—g7 |
| 19. d5—d6 | f7—f6 |
| 20. d6—d7! | ... |

402. Конечно, возможно было 20. Cf4, но в этом случае черные успевали построить линию обороны. Каспаров идет на жертву фигуры, которую практически невозможно рассчитать до конца, но интуиция ему подсказывала, что черным трудно будет



парировать угрозы в центре и на королевском фланге.

20. ... f6:g5

21. Фa4—c4+ Kpg8—h8

22. Kf3:g5 Cg7—f6

Конечно, плохо 22... Cd4?

из-за 23. Л:d4 cd 24. Ф:d4+

Kpg8 25. Ke6, и белые с вы-

годой отыгрывают пожертво-

ванный материал.

23. Kg5—e6 Ka6—c7

Черные пытаются ввести в игру коня. На 23... Kb4 у белых был сильный ответ 24. Фf4.

24. Ke6:f8 Ла8:f8

25. Лd1—d6 ...

Возможно было и более

простое 25. Ф:c5 Ф:g2+

26. Кр:g2 bc 27. Лb7 с преи-

муществом в эндшпиле.

25. ... Cf6—e7

Этот естественный ответ ока-

зывается ошибочным. Упор-

нее 25. Cd8, на что Каспар-

ов предполагал наступать

пешкой «h».

26. d7—d8Ф! ...

Парадоксальное, но правиль-

ное решение. Каспаров тонко

подметил, что после размена

на d8 фигуры черных поте-

ряют координацию и не смо-

гут надежно защищать свое-

го короля.

26. ... Ce7:d8

Еще хуже 26... Л:d8 27.

Л:d8+ C:d8 28. Фf7 Фd5

29. Ф:d5 Л:d5 30. Лd1 с пере-

весом в эндшпиле.

27. Фc4—c3+ Kph8—g8

28. Лd6—d7 Cd8—f6

29. Фc3—c4+ Kpg8—h8

30. Фc4—f4 Фb7—a6?

Очевидно, что черные теряют

фигуру. Поэтому они пыта-

ются получить контршансы,

атакуя пешку a2, но этот

ход немедленно ведет к про-

игрышу. После 30... Cg7 31.

Ф:c7 Ф:c7 32. Л:c7 Cd4 они

еще могли сопротивляться.

31. Фf4—h6!

Черные сдались.

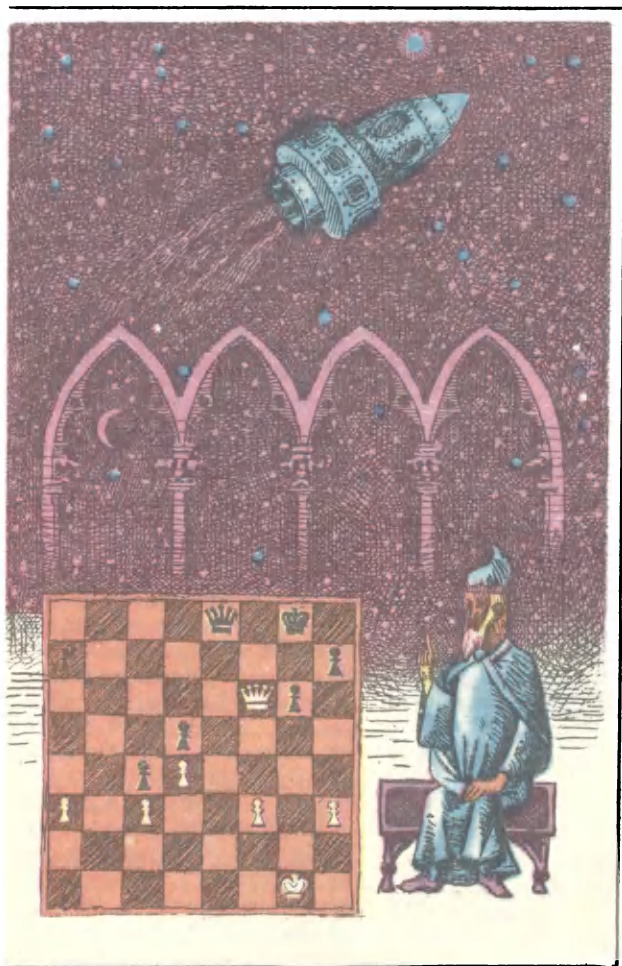
Глава десятая

ШАХМАТЫ КОСМИЧЕСКОГО ВЕКА



*Этого не может быть, потому что этого
не может быть никогда.*

А. Чехов.
«Письмо к ученому соседу»



9 июня 1970 года в истории шахмат произошло небывалое событие. В космическом пространстве вокруг Земли виток за витком совершал корабль «Союз-9». В кабине среди множества вещей и приборов, необходимых в космическом полете, были и шахматы. Правда, шахматы особенные — фигуры двигались по специальным пазам, не отделяясь от доски. Эти космические шахматы были специально сконструированы для игры в состоянии невесомости.

КОСМОС — ЗЕМЛЯ

Тот день в программе длительного полета был отведен для отдыха. На 140-м витке корабля его экипаж — летчики-космонавты А. Николаев и В. Севастьянов — получил предложение Земли сразиться в шахматы. *Началась первая в истории шахмат партия Космос — Земля!* За Космос выступили оба члена экипажа, за Землю — генерал Н. Каманин и летчик-космонавт В. Горбатко. Партия продолжалась около шести часов, с небольшими перерывами, когда корабль находился вне пределов радиовидимости Центра управления полетами. Разумеется, целью шахматной партии было не коротание времени, как, скажем, в вагоне поезда дальнего следования. Шахматы приближали космонавтов к земной среде, к родной обстановке.

Вот эта первая космическая партия.

Принятый ферзевый гамбит Космос Земля

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5:c4 |
| 3. e2—e3 | ... |

В турнирной практике этот ход применяется редко; считается, что путем 3... e5 черные уравнивают игру.

- | | |
|--------|-------|
| 3. ... | e7—e5 |
|--------|-------|

Следуя рекомендации теории. Впрочем, силу контрудара черных не следует переоценивать. У белых, несмотря на возникающую изолированную пешку, свободное развитие фигур и возможности игры на обоих флангах.

- | | |
|-----------|-----|
| 4. Cf1:c4 | ... |
|-----------|-----|

Невыгодно 4. de из-за 4... Ф:d1+ 5. Kp:d1 Kc6 6. f4 Се6, и у черных в эндшпиле лучшие перспективы.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | e5:d4 |
| 5. e3:d4 | Kb8—c6 |
| 6. Cc1—e3 | Cf8—d6 |
| 7. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 8. Kg1—f3 | 0—0 |
| 9. 0—0 | Cc8—g4 |

Такая же позиция, только без ходов Cc1—e3 и Kb8—c6, встретила в партии Гоглидзе — Кмох,гранной в Тбилиси в 1934 году.

- | | |
|------------------------|--------|
| 10. h2—h3 | Cg4—f5 |
| Последовательнее 10... | Ch5. |
| 11. Kf3—h4! | Фd8—d7 |
| 12. Фd1—f3 | ... |

403. Белые приступают к активным действиям на королевском фланге.

- | | |
|----------------------------|---|
| 12. ... | Kc6—e7 |
| 13. g2—g4 | ... |
| Опасно 13. Ф:b7 | Лаб8 |
| 14. Ф:a7 из-за 14... C:h3! | с атакой. Однако сильнее был ход 13. Cg5! |
| 13. ... | Cf5—g6 |
| 14. Ла1—e1 | ... |

И здесь к выгодным для чер-



403

ных осложнениям вело 14.
Ф:b7 Лаб8 15. Ф:a7 К:g4!
14. ... Кpg8—h8!
15. Се3—g5 Ке7—g8

Черные защищаются очень остроумно. Конь на f6 — главный защитник позиции, и черные стремятся его сохранить.

16. Kh4—g2 Ла8—e8
17. Cg5—e3 Cd6—b4
18. a2—a3 ...

До определенного момента пешку b7 действительно брать было опасно, но сейчас соперники как будто забыли о ней. Правильно было 18. Ф:b7. Ход, сделанный белыми, неточен и позволяет черным перехватить инициативу.

18. ... Сb4:c3
19. b2:c3 Cg6—e4
20. Фf3—g3 c7—c6

После 20... Фа4 у черных была отличная позиция. Теперь же белые получают передышку, которую они используют для организации новой волны атаки.

21. f2—f3 Се4—d5
22. Сс4—d3 b7—b5
23. Фg3—h4! ...

С весьма недвусмысленной угрозой 24. g5.

23. ... g7—g6
Могли ли черные обойтись без этого ослабляющего их положение хода? Кажется,



404

нет: на 23... Сс4 у белых есть сильный ответ 24. Cf5.
24. Kg2—f4 ...

Положение черных выглядит очень опасным.

24. ... Cd5—c4!
Единственная возможность предотвратить поражение.

25. Cd3:c4 b5:c4
26. Се3—d2 ...

Белые не используют всех шансов. Жертвуя пешку ходом 26. d5!, они могли поставить перед черными трудные задачи.

26. ... Ле8:e1
27. Lf1:e1 Kf6—d5
28. g4—g5 Фd7—d6
29. Kf4:d5 c6:d5
30. Cd2—f4 Фd6—d8
31. Cf4—e5 + ...

Путем 31. Фg3 можно было попытаться играть на выигрыш.

31. ... f7—f6
32. g5:f6 Kg8:f6

33. Се5:f6 + ...
Ведет к немедленным упрощениям и ничьей.

33. ... Lf8:f6
34. Le1—e8 + Фd8:e8
35. Фh4:f6 + Kph8—g8

404. Согласились на ничью.

В первой встрече Земля и Космос оказались достойны друг друга.

Человек вышел в Космос и взял с собой шахматы.

Древняя игра нашла свое место в наступившей космической эре. На кораблях, летящих к далеким планетам, шахматы станут спутником космонавтов в часы досуга.

МАШИНА УЧИТСЯ ИГРАТЬ

Нас уже не удивляет, что машина может играть в шахматы; хотя «думающие машины», пожалуй, одно из самых ярких чудес XX века. Нас скорее удивляет то, что робот еще не играет так сильно, как нам хотелось бы, — на уровне гроссмейстера или, на худой конец, мастера. А ведь когда создавались первые шахматные программы для машин, было немало скептиков, сомневающихся в их «творческих» способностях.

Когда, например, в 1963 году гроссмейстеру Давиду Бронштейну предложили сразиться с машиной, то, по его словам, он решил сразу же поставить робота на место и предложил огромную фору — целого ферзя. Началась партия, и машина стала беззастенчиво менять одну фигуру за другой, истребляя боевые силы соперника. Гроссмейстер понял, что дело плохо и что искать победу придется не в этой партии. Не ожидая позорного конца, Бронштейн смешал фигуры и потребовал немедленного реванша, на этот раз на равных.

Вот эту партию на равных нам и хочется показать читателю, тем более что это была, по-видимому, одна из первых встреч машины с гроссмейстером.

Королевский гамбит Д. Бронштейн ЭВМ

Москва, 1963

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | ... |

Дебют прошлого века — королевский гамбит! Не скрывая своих агрессивных намерений, белые ходом f2—f4 как бы говорят: «Иду на Вы!» Дебют этот ведет к острой игре уже в самом начале партии, но его многие разветвления разработаны настолько детально, что игра может быстро закончиться взаимным истреблением.

Королевский гамбит вряд ли хуже многих современных начал, однако в наши дни он вышел из моды и применяется сравнительно редко. Может быть, из-за того, что опытные защитники научились переводить игру из бурного русла кавалерийских атак в канал спокойного позиционного маневрирования.

И все же некоторые шахматисты изредка применяют это старое оружие. К их числу относятся Спасский, Керес, Бронштейн. Не удивительно, что, впервые встретившись с ЭВМ, Бронштейн обратился к королевскому гамбиту. Ведь в шахматах защита более трудное дело, чем атака! Защита требует не только расчета вариантов, но и понимания позиции, ее точной оценки, а эти факторы, как известно, пока еще являются ахиллесовой пятой машины.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. ... | e5:f4 |
| 3. Kgl—f3 | Kg8—f6 |
| 4. e4—e5 | Kf6—g4 |
- ЭВМ идет собственными путями! Даже в капитальном



405

курсе дебютов прошлого века, «Хандбухе» Бильгера, не найти этого хода. Теоретическим продолжением считается 4... Kh5.

5. d2—d4 ...

У белых несколько хороших продолжений, и выбор хода — дело вкуса. Возможно 5. h3 Kh6 (5... K:e5 6. Фе2 с выигрышем фигуры) 6. d4 g5 7. h4. Бронштейн в первую очередь стремится быстро развить фигуры.

5. ... g7—g5

ЭВМ демонстрирует одно из своих характерных качеств — она не любит расставаться с завоеванным. А опытный защитник, конечно, ответил бы 5... Ке3, возвращая пешку. После 6. С:e3 fe 7. Сс4 d5 у черных неплохая игра.

6. Kbl—c3 Kg4—e3

Здесь это менее сильно, так как ходом g7—g5 черные ослабили свою позицию.

7. Фd1—e2 ...

Типичный Бронштейн! Хорошую позицию белые могли получить, сыграв 7. С:e3 и на 7... fe ответив 8. Kd5. Однако обычно Бронштейн стремится осложнить игру.

7. ... Ке3:f1

405. Последовательно! Зачем же отдавать пешку?

8. Кс3—e4! ...

Гроссмейстерский ход! Белые, не считаясь с потерями, осуществляют план использования слабых полей в лагере соперника.

8. ... Kf1—e3

ЭВМ, держась за материал, снова демонстрирует последовательность, хотя заслуживал внимания ответ 8... Се7, чтобы защититься от шаха конем.

9. Ке4—f6+ Кре8—e7

10. Сс1—d2 ...

Продолжая 10. С:e3 fe 11. Kd5+ Кре8 12. Фс4, белые всего лишь за одну пожертвованную фигуру получили сильнейшую атаку. Но Бронштейн уже уловил, что машина «любит есть», и предлагает ей полакомиться еще и ладьей.

10. ... Ке3:c2+

11. Kpel—f2 Кс2:a1

У белых должна быть сильная атака, так как у них большой перевес в развитии. Однако немедленного выигрыша не видно, поэтому ЭВМ и рискнула принять жертву. И все же более осторожный игрок никогда бы добровольно не пошел на такую позицию.

12. Kf6—d5+ Кре7—e6?

Пожалуй, это первый ход машины, который является грубой ошибкой и к которому можно смело поставить вопросительный знак. Белые решили проверить: «Куда пойдешь?» — и машина покорно вошла в расставленные сети. А между тем после 12... Кре8 белым пришлось бы еще доказывать, что их атака стоит жертвованного материала; хотя, конечно, при желании они могут форсировать ничью.



13. $\Phi e2-c4!$...

406. Этот ход ставит короля черных в безвыходное положение, так как он попадает теперь под удары всех белых фигур. Как рассказывает Бронштейн, черным этот ход очень не понравился. Они настолько долго обдумывали свой ответ, что исчерпали не только свое время, но и время партнера. В конце концов они сделали ход

13. ... $b7-b5$

но затем выяснилось, что время для игры истекло, и встреча была отложена. Как и полагается при откладывании, белые записали ход. 14. $Kf3:g5+$.

Белые дают форсированный мат в десять ходов: 14... $\Phi:g5$ 15. $K:c7++$ $Kpe7$ 16. $Kd5+$ $Kpe6$ 17. $K:f4++$ $Kpe7$ 18. $Kd5+$ $Kpe8$ 19. $\Phi:c8+$ $\Phi d8$ 20. $Kc7+$ $Kpe7$ 21. $Cb4+$ $d6$ 22. $C:d6+$ $\Phi:d6$ 23. $\Phi e8 \times$.

Конечно, белые могли закончить партию и прозаическим путем, но они, несомненно, выбрали бы самый эффектный.

Работа над шахматной программой почти одновременно шла во многих странах. Вскоре в печати стали появляться партии, иггранные машинами.

И если первые сообщения о роботах, играющих в шахматы, вызвали сенсацию, то разбор партий разочаровывал — уровень игры машин не превосходил уровня игры начинающих. Все будто забыли, что даже самый талантливый шахматист должен сначала научиться играть, прежде чем он сможет полностью проявить свой талант, должен сначала приобрести практические навыки, необходимый опыт.

В 1974 году состоялся первый чемпионат мира среди электронно-вычислительных машин, в котором приняли участие 13 программ из 8 стран.

Испанская партия

«Каисса»
(СССР)

«Франц»
(Австрия)

Выиграв все встречи, первым чемпионом мира стала советская программа «Каисса», созданная под руководством кандидата физико-математических наук В. Арлазарова. Приводим партию, которую электронный чемпион выиграл в первом туре.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. $Kg1-f3$ | $Kb8-c6$ |
| 3. $Cf1-b5$ | $d7-d6$ |

Черные избирают скромную защиту Стейница. Почему? Быть может, этот вариант заложен в память машины или ее просто научили защищать центральную пешку?

- | | |
|-----------------|---------|
| 4. $d2-d4$ | $e5:d4$ |
| 5. $\Phi d1:d4$ | ... |

Машина стремится к быстрому развитию и видит, что конь связан.

- | | |
|---------------------|--------------|
| 5. ... | $Kg8-e7$ |
| Обычное продолжение | 5... $Cd7$. |

6. 0—0 f7—f6
Этот ход нелегко объяснить.
Впрочем, позднее машина
нашла ему применение.

7. Cc1—f4 Cc8—e6
8. Kb1—c3 Фd8—c8

Черные могли получить приемлемую игру ходом 8... a6, но у них более сложные планы.

9. La1—d1 Се6—f7
Интересная мысль! Черные открывают дорогу ферзю на g4.

10. Фd4—b4 ...
По человеческим понятиям — ход неуклюжий, но в нем есть свой смысл: на 10... Фg4 последует 11. С:c6+, и приходится сдвигать пешки.

10. ... a7—a6!
11. Сb5:c6+ Ke7:c6
12. Фb4—a4 ...

Ферзь неожиданно оказался в опасности. Правильным был ответ 12. Фа3, и если 12... d5, то 13. Фа4, например: 13... b5 14. К:b5! ab 15. Ф:b5 Фа6 16. Ф:a6 Л:a6 17. ed. За фигуру у белых достаточная компенсация. Однако столь длинный и нефорсированный вариант машине еще не по зубам.

12. ... b7—b5
13. Фа4—a3 d6—d5!
14. b2—b4 Cf8:b4
15. Фа3—b2 d5:e4
16. Лf1—e1! ...

407. Остроумно! Белые ставят перед противником новые задачи. После 16. К:e4 0—0 они оставались просто без пешки.

16. ... f6—f5
Жадность губит не только людей! Защищая пешку, черные подвергают себя огромному риску. А между тем, отдав пешку — 16... 0—0 17.



407

Л:e4 Сс5, они сохраняли отличные шансы на успех.
17. Кf3—e5 ...

Самым решительным продолжением было 17. К:e4! с атакой в духе Таля. Вот примерный вариант: 17... fe 18. Ф:g7 Лg8 19. Л:e4+ Се7 20. Фc3.

Однако и ход, сделанный белыми, ненамного хуже.

17. ... Кс6:e5
18. Cf4:e5 Сb4:c3
19. Се5:c3 ...

Значительно сильнее 19. Ф:c3 с угрозой 20. Фс6+, но машина, видимо, считала, что важнее убрать слона с линии «е».

19. ... Лh8—g8
20. f2—f3 Фc8—b7
21. Сс3:g7 ...

Перед тем как взять на g7, нужно было разменяться на e4: 21. fe fe 22. С:g7 Фb6+ 23. Кph1 Фg6 24. Фе5+ Се6 25. Ф:e4 с разменами и примерно равным эндшпилем.

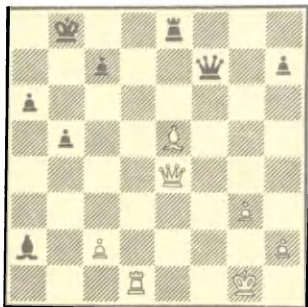
21. ... Фb7—b6+
22. Сg7—d4 ...

Если 22. Кph1, то 22... Фg6 23. fe f4 24. Фе5+ Се6, и черные выигрывают.

22. ... Фb6—g6
23. g2—g3 0—0—0

24. f3:e4 f5:e4
25. Cd4—f6 Лd8—d5

26. Лd1:d5 Cf7:d5
27. Фb2—e5 Фg6—f7



28. Le1—d1 Cd5:a2
Не вызывалось необходимо-
стью. Надежнее 28... c6.

29. Фе5:e4 Kpc8—b8

30. Cf6—e5 Lg8—e8?

408. Ведет к проигрышу. Не-
обходимо было защищаться
путем 30... Фе6.

31. Фе4—c6! Фf7—g6

Столкнувшись с затруднения-
ми, черные растерялись и
проигрывают немедленно; но
и после 31... Lf8 к победе
вел следующий путь: 32.
Фb6+ Kpc8 33. Ф:a6+
Kpb8 34. Ф:b5+.

32. Фc6:c7+ Kpb8—a8

33. Ld1—d7 Фg6—f5

34. Фc7—c6 ×.

Хоть и не так быстро, как
ожидалось, но сила «элект-
ронных шахматистов» растет.
Давайте рассмотрим, напри-
мер, партии победителей двух
последних чемпионатов мира
среди компьютеров.

Защита Алехина

«Белл»
(США)

«Хаос»
(США)

Эти программы разделили в
третьем чемпионате первые
два места. Для того чтобы
выявить победителя, между
ними была проведена допол-
нительная встреча. Итак, пе-
ред вами решающая партия.

1. e2—e4 Kg8—f6

2. e4—e5 Kf6—d5

3. d2—d4 d7—d6

4. Kg1—f3 d6:e5

5. Kf3:e5 g7—g6

6. g2—g3 Cc8—f5

7. c2—c4 Kd5—b4

Начало обе машины разыгра-
ли отнюдь не лучшим обра-
зом. Начинаются головолом-
ные осложнения, которые не
просто рассчитать и мастеру.

8. Фd1—a4+ Kb4—c6

9. d4—d5 ...

409. Кажется, что исход пар-
тии решен, но черные нахо-
дят остроумную возмож-
ность.

9. ... Cf5—c2!

10. Фа4—b5 Фd8—d6

А вот этот ход — неудачный.
После 10... Cg7! черные име-
ли шансы выйти сухими из
воды. Теперь же они несут
материальные потери.

11. Ke5:c6 Kb8:c6

В случае 11... bc 12. Фb7 чер-
ные теряли ладью.

12. Kb1—c3 ...

На 12. Ф:b7 черные собира-
лись ответить 12... Фb4+,
разменивая ферзей, тогда как
сейчас потеря фигуры неиз-
бежна. Однако борьба еще не
кончена.

12. ... Cf8—g7

13. Фb5:b7 0—0

14. Фb7:c6 Фd6—b4



15. Kpe1—d2 ...

Единственная, но вполне достаточная защита от взятия на с3. Теперь все надежды черных на то, что удастся вскрыть игру в центре и использовать открытое положение короля противника.

15. ... Cc2—e4

16. Lh1—g1 Lf8—b8

Таким путем черные защищаются от угрозы 17. Фb5, но почему не более естественное 16... Лab8?

17. Cf1—h3 ...

Белые предупреждают ход 17... e6, на что могло последовать 18. С:e6. Однако решительнее, наверное, было 17. a3, и если 17... Фa5, то 18. b4!, пользуясь тем, что на 18... Л:b4 есть ход 19. Ф:a8+, вынуждая ответ 19... Cf8, после чего возможно 19. ab Ф:a1 20. К:e4 Фd4+ 21. Cd3, и черным самое время складывать оружие.

17. ... Cg7—h6 +

18. f2—f4 Фb4—a5

Если 18... Cg7, то просто 19. a3 Фa5 20. b4.

19. Lg1—e1 f7—f5

20. Фc6—e6 + Kpg8—h8

21. b2—b3 ...

410. Что это: зевок или хорошо рассчитанная комбинация? Ведь черные могли сейчас ответить 21... Л:b3. Одна-

ко анализ показывает, что после 22. ab Ф:a1 23. К:e4 Фa2+ 24. Kpd3 fe+ 25. Ф:e4 Ф:b3+ 26. Kpe2 белые, сохранив лишнюю фигуру, имели все шансы на победу.

21. ... Ch6—g7

22. Cc1—b2 Cg7—d4

Конечно, уже здесь вполне можно было бы опустить занавес. Проще всего вело теперь к цели 23. Л:e4 fe 24. Kpc2, но машины не любят расставаться с материалом.

23. g3—g4 Лb8—b6

24. Фe6—d7 Лb6—d6

25. Фd7—a4 Фa5—b6

26. Cb2—a3 Cd4:c3+

27. Kpd2:c3 Лd6—d8

Следовало сразу же сыграть 27... Фf2. Осложнения, затеянные белыми, совершенно излишни. Сейчас, например, достаточно было 28. c5.

28. La1—d1 Фd6—f2

29. g4:f5 Фf2—c2+

30. Kpc3—d4 g6:f5

31. Фa4—c6 Фc2—f2+

32. Kpd4—e5 Kph8—g8

33. Le1—g1 + Kpg8—h8

34. Ca3:e7 Фf2—b2+

35. Ld1—d4.

И белые выиграли.

В следующем первенстве мира программ «Белл» уступила звание чемпиона другой американской программе — «Крей блиц». Посмотрите встречу между ними.

Сицилианская защита

«Белл»

«Крей блиц»

1. e2—e4 c7—c5

2. c2—c3 d7—d5

3. e4:d5 Фd8:d5

4. Kg1—f3 e7—e6

5. d2—d4 Kg8—f6

6. Cf1—d3 Kb8—c6

7. 0—0 Cf8—e7

8. Cc1—e3 0—0



9. d4:c5 Лf8—d8
 411. До сих пор машины играли по известным образцам. В партии гроссмейстеров Е. Свешникова и Э. Гуфельда (Кисловодск, 1982) далее было 10. Се2 Фf5 11. Фа4 С:c5 12. С:c5 Ф:c5 с примерно равной игрой.

Следующий ход белых, по существу, новинка, ведущая к интересной форсированной игре.

10. Kf3—d4 Ce7:c5
 11. c3—c4! Фd5—d6
 12. Kd4:c6 b7:c6
 К потере качества вело 12... С:e3 13. К:d8 Cd4 14. Фе2. Совсем плохо было 12... Ф:c6 из-за 13. С:h7+ и 14. Ф:d8. 13. Се3:c5 Фd6:d3
 14. Фd1—a4 Kf6—e4
 15. Сс5—b6! ...

Таким путем белые выигрывают важный темп.

15. ... Лd8—d7
 Заслуживало внимания 15... Лf8 с ловушкой: 16. Лd1 ab1 или 16. Ka3 c5!

16. Сb6—a5? ..
 Очевидная ошибка, так как слон белых оказывается вне игры. После 16. Ka3 с угрозой 17. Лад1 черным пришлось бы еще бороться с трудностями, в то время как теперь они получают хорошие контршансы. А лучшим



ответом было 16. Се3, сохраняющая преимущество.

16. ... Сс8—b7
 17. Kb1—c3 Ke4—c5!
 Конечно, не 17... К:c3 18. С:c3, и слон белых возвращался к жизни.

18. Фа4—b4 Фd3—d4
 Последовательная игра черных производит впечатление. Сейчас они освобождают поле d3 для коня.

19. Ла1—d1 Kc5—d3
 20. Фb4—a4 Фd4—g4
 21. c4—c5 ...

Белые препятствуют ходу c6—c5, но при этом ослабляют свои пешки и создают слабые пункты в собственном лагере.

21. ... Фg4—f5
 412. Теперь материальные потери для белых неизбежны: грозит и 22... К:b2, и 22... К:c5. Как же быть?

22. b2—b4 ...
 Белые решают отдать ферзя за ладью и легкую фигуру. Продолжения 22. Фа3 и 22. Фе4 вели к потере пешки.

22. ... Kd3—b2
 23. Лd1:d7 Kb2:a4
 24. Kc3:a4 Фf5—c2
 25. Лd7:b7 Фc2:a4
 26. Лf1—a1 ...

Машина верна себе! Следовало поступиться пешкой и сыграть 26. h3, чтобы на 26...

Ф:a2 ходом 27. Лd1 занять линию и вторгнуться на седьмую горизонталь.

26. ... e6—e5

27. f2—f3 ...

И здесь сильнее было 27. h3 или 27. g3.

27. ... Фa4—c2

28. Лb7—c7 Фd2—d3

29. Ла1—f1 Фd3—d5

Чтобы реализовать перевес, черные должны надвигать пешки с целью вскрыть позицию короля противника.

30. a2—a3 g7—g5

31. Лc7—e7 f7—f6

32. Ле7—c7 ...

Заслуживало внимания 32. Сс7, пытаясь ввести в игру слона, но белые пока выжидают.

32. ... h7—h5

33. h2—h3 Kpg8—h8

Цель этого хода непонятна.

34. Kpg1—h2 a7—a6

35. Лf1—e1 Ла8—e8

36. Ле1—e4 ...

Белые явно провоцируют продвижение f6—f5, видимо, полагая, что после этого игра вскрыется и им удастся получить контршансы.

36. ... f6—f5

37. Ле4—e2 g5—g4

38. h3:g4 f5:g4

39. f3:g4 h5:g4

40. Ле2—f2 ...

Игра обостряется. Черные образуют проходную пешку, но вторая ладья белых проникает на седьмую горизонталь, создавая угрозу вечно-го шаха.

40. ... e5—e4

41. Лf2—f7 Фd5—e5+

42. g2—g3 e4—e3

43. Лf7—h7+ Kph8—g8

44. b4—b5 ...

Единственная возможность продлить сопротивление. Жертвуя пешку, белые вводят в игру слона.

44. ... c6:b5
Естественнее было 44... ab, не создавая противнику проходной пешки; но, видимо, у компьютера свои идеи.

45. Ca5—e1 Фе5—b2+

46. Kph2—g1 Фb2—a1

47. Kpg1—g2 Фa1—f6

48. Kpg2—h2 Ле8—d8

49. Лh7—d7 Лd8—f8

Конечно, вело к цели простое 49... Л:d7 50. Л:d7 Фf1 51. c6 Фе2+!, но черные намерены закончить партию матовой атакой.

50. Лd7—d6 Фf6—b2+

51. Kph2—g1 Фb2—b1

52. Kpg1—h2 Фb1—c2+

53. Kph2—g1 Фb1—f5

Белые сдались. Грозит мат в три хода: 54... Фf1+ 55. Kph2 Фh3+ 56. Kpg1 Лf1×, а на 54. Kph2 решает 54... Фh5+ 55. Kpg1 e2 56. Cf2-Фf5.

Судя по этой партии, лучшие программы играют сейчас в силу хорошего первого разряда, приближаясь к кандидатам в мастера.

А что произошло бы, если бы уже сегодня машина смогла победить любого гроссмейстера? Прекратились бы шахматы? Конечно, нет! Как бы сильно ни стали в будущем играть машины, это не помешает состязаться людям, так же как бегунам не мешают состязаться в скорости современные самолеты и ракеты. Вероятно, просто изменились бы несколько правила. Пришлось бы, например, исключить откладывание неоконченных партий, чтобы не допускать машинного анализа...

Соревнование людей за шахматной доской будет продолжаться!

Приложения

РЕШЕНИЯ ЗАДАНИЙ

17. 1. g6—g7×.
18. 1. g3—g4 Ch5—g6 2. f4—f5.
19. 1. g4—g5.
20. 1. g6—g7.
24. 1. Ce8—c6.
25. 1. Cd2—c3.
26. 1. Cf3—d5+.
27. 1. f6—f7×.
29. 1. Kf3—g1+.
30. 1. Kc2—e1+.
31. 1. Ke5—g6×.
32. 1. Kd5—c7×.
35. 1. Ла7—а8×.
36. 1. Лb2—e2.
37. 1. Кре4—f3+.
38. Нельзя. Белые дадут мат в один ход: Лd1—d8×.
41. Пятью способами: 1. Фb7—a8, b8, c8, g7, h7.
42. 1. Фа7—c5.
43. 1. Фg6—e8+ Kph8—h7 2. Фе8—e4+.
48. 1) не могут; 2) могут; 3) не могут; 4) могут.
56. 1. Ла7—a5×.
57. 1. Лb1—b7 Kpd8—e8 2. Лc2—c8×.
58. 1) 1. Ла7—a5+ Kpg5—h4 2. Лb6—h6×; 2) 1. Ла7—h7 Kpg5—f5 2. Лh7—h5×.
59. 1) 1. Лb1—e1+ Кре7—f6 2. Лd2—f2+ Kpf6—g5 3. Ле1—g1+ Kpg5—h4 4. Лf2—

- h2×; 2) 1. Лb1—b6 Кре7—f7 2. Лd2—d7+ Kpf7—e8 3. Лd7—a7 Кре8—d8 4. Лb6—b8×.
67. 1. Фd5—a8× или 1. Фd5—g8×.
68. 1. Kpc5—d6 Kpd8—c8 2. Фh7—c7× или 1... Kpd8—e8 2. Фh7—e7(g8)×.
69. Восемь способов: 1. Фb1—b5, c1, c2, e1, e4, f5, g6, h7.
70. 1. Kpd4—d5 Kpd7—c7 2. Фа1—a7+ Kpc7—d8 3. Kpd5—d6 Kpd8—e8 4. Фа7—e7× или 1... Kpd7—e7 2. Фа1—g7+ Кре7—d8 3. Kpd5—d6 Kpd8—c8 4. Фg7—c7×.
75. 1. Лd5—b5 Kpc8—d8 2. Лb5—b8×.
76. 1. Kpf5—g6 Kpg8—h8 2. Лf1—f8×.
77. 1. Кре7—f7 Kph7—h6 2. Ла7—a5 Kph6—h7 3. Ла5—h5×.
78. 1. Ла1—a3 Kpg2—g1 2. Кре2—f3 Kpg1—h1 3. Kpf3—g3 Kph1—g1 4. Ла3—a1×.
80. 1. Cg6—f5+ Kpc8—b8 2. Cf6—e5+ Kpb8—a8 3. Cf5—e4×.
81. 1. Kpf6—g6 Kph8—g8 2. Cd3—c4+ Kpg8—h8 3. Ch6—g7×.
82. 1. Kpc5—c6+ Кра7—b8 2. Cb2—a6 Kpb8—a8 3.

Крс6—b6 Кра8—b8 4. Cd4—e5+ Крb8—a8 5. Ca6—b7×.

83. 1. Ce5—f4 Kph7—h8 2. Kpf6—f7 Kph8—h7 3. Ce6—f5+ Kph7—h8 4. Cf4—e5×.

85. 1. Kf3—g5+ Kph7—h8 2. Cf8—g7×.

86. 1. Ce2—f1 Kph2—h1 2. Cf1—g2+ Kph1—h2 3. Ke1—f3×.

87. 1. Ch2—d6 Kph8—g8 2. Kg4—h6+ Kpg8—h8 3. Cd6—e5×.

88. 1. Kc6—e7 Кра8—a7 2. Ke7—c8+ Кра7—a8 3. Cc4—d5×.

94. 1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Cel—c3+ Kph8—g8 3. h6—h7+, и выигрывают. Или сразу 1. Cel—c3.

95. Можно: 1. Cel—g3 Крс8—d7 2. a6—a7, и выигрывают.

96. 1. Kph5—g6 Kph8—g8 2. h6—h7+, и белые выигрывают.

97. 1. Ke8—d6 или 1. Ke8—c7 Крb8—b7 2. Kc7—d5.

103. 1. Кре5—f6 Крс8—d8 2. Kpf6—f7, и пешка проходит в ферзи.

104. 1. Крс5—b6! Крb8—c8 2. Крb6—c6 Крс8—d8 3. d6—d7, и выигрывают.

105. 1. Кре7—e8! 2. Кре5—f6 Кре8—f8! или 2. Кре5—d6 Кре8—d8! Ничья.

106. 1... Крс5—b6 2. a6—a7 Крb6—c7. Пат.

107. Мат в 4 хода: 1) 1. Kph8—h7 Kpf6—e7 2. Kph7—g7 Кре7—e8 3. Kpg7—f6 Кре8—f8 4. Фd5—d8×; 2) 1. Kph8—g8 Kpf6—g6 2. Фd5—e5 Крг6—h6 3. Крг8—f7 Крb6—h7 4. Фе5—h5×.

108. 1. Kpf5—f6 Kph7—h6 2. Лd3—h3× или 1... Kph7—

g8 2. Лd3—d8× (Л. Куббель).

109. 1. Фb3—b7 c5—c4 2. Фb7—b4× или 1... Кра5—a4 2. Фb7:a6× (Л. Куббель, 1941).

110. 1. c3—c4 Кра5—b4 2. Фf3—c3×; 1... Кра5—a6 2. Фf3—a8×; 1... a4—a3 2. Фf3:a3× (Л. Куббель, 1908).

111. 1. Фf6—h8 Крг4—h4 2. Ch7—f5×; 1... Крг4—f4 2. Фh8—d4× (Д. Эббот, 1902).

112. 1. Фd4—d7 Ла8—f8 2. Фd7—h7×; 1... Крг8—f8 2. Фd7—f7×; 1... Kh5—f6 2. Фd7—g7× (Л. Куббель, 1939).

113. 1. Фа6—a1 Kph8—g8 2. Фа1:a8×; 1... g6—g5 2. Kpf6—f7×; 1... Ch7—g8 2. Kpf6:g6× (С. Лойд, 1877).

114. 1. Фg4—g2! e7—e5 2. Kpf5—f6 e5—e4 3. Фg2—g7×; 1... h7—h5 2. Kpf5—g6 и 3. Фg2—a8× (Л. Куббель, 1939).

115. 1. Ла2—a6! b2—b1Ф 2. Ла6—g6+ и 3. Фf5—h5× (Л. Куббель, 1936).

116. 1. Ле4—b4! h2—h1Ф 2. Лb4—b7+ и 3. Фg2—g7×; 1... e5—e4 2. Лb4—b8! Ca1—g7 1... g7—g6 2. Фh5—h6! и 3. 3. Фg2:e4× (Л. Куббель, 1940).

117. 1. Ла3—a4 h6—h5 2. Ла4—h4 Кра1:a2 3. Лh4—a4× (А. Гуляев, 1956).

118. 1. Фb6—h6 Кра4—b4 (1... b4 2. Фа6×) 2. Фh6—c1 Крb4—a4 3. Фc1—a3× (С. Лойд, 1868).

119. 1. h5—h6 g7:h6 2. Фg5:g6 h6—h5 3. Фg6—g8×; 1... Kph8:h7 2. Фg5—e7! Kph7:h6 3. Фе7—h4× (Л. Куббель, 1937).

120. 1. Фh3—h5! g7—g5 2. Фh5—g6 и 3. Фg6—g7×; 1... g7—g6 2. Фh5—h6! и 3.

Фh6—g7 × (Л. Куббель, 1940).

121. 1. **Фf8—c5** **Крb7—a6**
2. **Фc5:c7** **Кра6—b5** 3.
Фc7—b6 × (Л. Куббель, 1933).

122. 1. **d3—d4!** **c5:d4** 2.
Cd2—b4 и 3. **b2—b3** ×; 1...
a6—a5 2. **Cd2—c1** **c5:d4**
3. **b2—b3** × (Л. Куббель, 1941).

123. 1. **Сс2—g6** **e3—e2**
(1... **Кре2** 2. **Cd3+** и 3.
Лf1 ×) 2. **Сg6—h5!** **Кре1—d1**
3. **Лf6—f1** × (А. Бурмейстер, 1891).

124. 1. **a7—a8** **Кра6—a7**
2. **c7—c8** **Ф** **Кра7—b6**
3. **Фс8—b7** × (Л. Куббель, 1940).

125. 1. **f7—f8** **Л!** **Крг7—g6**
(1... **Кр:f8** 2. **h8** **Ф** × или
1... **Кр:h7** 2. **Кpf6** **Крh6**
3. **Лh8** ×) 2. **h7—h8** **Л**
Крг6—g7 3. **Лf8—g8** ×
(С. Лойд, 1867).

126. 1. **Kh7—f8!** **Kh5—f6**
2. **Крг6—f7** и 3. **Kf8—g6** ×;
1... **Kh5—f4+** 2. **Крг6:h6**
и 3. **Kf8—g6** × (Л. Куббель, 1908).

127. 1. **Крг6—f7** **Сс7—h2**
2. **Лb1—b5** **e6—e5** 3. **Кpf7—g6**
и 4. **Лb5—b8** × (Л. Куббель, 1939).

128. 1. **Кре1—d1** **Кре3—f2**
2. **Кpd1—d2** **Кpf2—f1** 3.
Кpd2—e3 **Кpf1—e1** 4. **Лg4—**
g1 × (старинная задача).

129. 1. **Ca1—e5** **Cf3—h1!**
2. **Се5:g3—d6—f8—g7** ×. Если
2. **Се5—d6**, то 2... **g3—g2!**
(И. Коц и К. Кокелькорн, 1866).

130. 1. **a6—a7** **Крh1—h2**
2. **a7—a8** **Л!** **Крh2—h3** 3.
Ла8—a4 **f6—f5** 4. **Ла4—f4**
Крh3—h2 5. **Лf4—h4** ×
(Э. Погосянц, 1970).

131. 1. **Лd5—d2** **Ke2—g1+**
2. **Кpf3—g3** **Kg1—h3** 3. **Лd2—**

e2 **Kh3—g1** (3... **Kf2** 4. **Ле1** ×)
4. **Ле2:h2** × (С. Лойд, 1885).

132. Можно: 1. **Крс6—c7**
(1. **b6+** **Кра8!**) 1... **Кра7—a8**
2. **Крс7—b6** **Кра8—b8** 3.
Крb6—a6 **Крb8—a8** 4. **b5—b6**
Кра8—b8 5. **b6—b7**, и выиг-
рывают.

133. 1. **h7—h8** **Ф+!** **Крг7:h8**
2. **Кре5—f6** **Крh8—g8** 3. **g6—**
g7, и выигрывают.

134. Белые выигрывают:
1. **Кpd1—c2** **Кpf8—e7** 2.
Крс2—b3 **Кре7—d6** 3.
Крb3—b4 **Кpd6—c6** 4.
Крb4—c4!

178. 1. **Лh1—h6!** **g7:h6**
(1... **С ∞** 2. **Л:h7** ×) 2.
g6—g7 × (П. Морфи).

179. 1. **Сg3—b8** **Крс8:b8**
2. **Лd1—c1** **Крb8—a8** 3.
Лс1—c8 × (А. Гуляев).

180. 1. **Ле4—e1!** **Кpf2:e1**
(1... **Сg2** 2. **Фh4** ×; 1... **Се2**
2. **Фg1** ×) 2. **Фg5—d2** ×
(С. Лойд, 1859).

181. 1. **Фс8—f5** **Лd5:f5** 2.
Лg8—h8 ×; 1... **Cd3:f5** 2.
Лg4—h4 × (Л. Куббель, 1941).

182. 1. **Фh2—h7** **g2—g1** **Ф**
(1... **Крг1** 2. **Сс5** ×; 1... **f5**
2. **Фа7** ×; 1... **g1K** 2. **Фh2** ×)
2. **Фh7—c2** × (Л. Куббель, 1939).

183. 1. **Kh6—f5!** **Сс3:h8**
(грозит мат ладьей) 2.
Kf5—g7 **Ch8:g7** 3. **Cf8:g7** ×
(А. Шерон).

184. 1. **Kb6—a4!** **Крb5:a4**
(1... **b3** 2. **Kc3+** **Крb4**
3. **a3** ×) 2. **Кpd5—c4** **b4—b3**
3. **a2:b3** × (Л. Куббель, 1908).

185. 1. **Кpd6—d7!**
Кpd3—e4 2. **Лс5—d5!**
Кре4:d5 3. **Фf2—d4** ×
(Ф. Хили, 1902).

186. 1. **Kh3—g5+**
Крh8—g8 2. **Лh1—h8+**
Крг8:h8 3. **Лg1—h1+**

Kph8—g8 4. Лh1—h8+
Kpg8:h8 5. Фd1—h1+
Kph8—g8 6. Фh1—h7×.

187. 1. Лh3:h7+
Kpg7:h7 2. Лf1:f7+ Лf8:f7
3. Фg4:g6+ Kph7—h8 4.
Фg6:f7 Ке6—g5 5. e5—e6+.

188. 1... Ле5—e1+ 2.
Kpg1—h2 (2. Kf1 Ф:g2×)
2... Ле1—h1+! 3. Kph2:h1
Фg4—h3+ 4. Kph1—g1
Фh3:g2×.

189. 1. Фb4—f8+ Ле8:f8
(1... Кp:f8 2. Лh8×) 2.
Kf5—e7× (П. Романовский,
1949).

190. 1. Фg4:e6+ Лg6:e6
2. Лd7—g7+ Kpg8—h8 3.
Лf1:f8×.

191. 1. Се2—a6+
Kpc8—b8 2. Фg5—g3+
Kpb8—a8 3. Са6—b7+
Cc6:b7 4. Кc5—d7 Фf8—d8
5. Фg3—b8+! Фd8:b8 6.
Kd7—b6× (А. Селецкий,
1933, финал этюда).

192. 1. Фd1:g4+ Kph5:g4
2. Cd3—e2×.

193. 1. Фа6—c6+ d7:c6
2. Kb4—a6×.

194. 1. Ke1—f3+ Cb7:f3
2. Фd1—e1+ Ле2:e1 3.
g2—g3×.

195. 1. Ке4:c5+ Cf8:c5
(к тому же ведет 1... bc)
2. Cc4—b5+ Kd4:b5 3.
Фe2—e6×.

196. 1. Фh4—h8+!
Kpg8:h8 2. Лf6—f8+
Kph8—h7 3. Kf3—g5+
Kph7—h6 4. Kg5—f7+
Kph6—h7 5. Лf8—h8×.

197. 1. Фе3—b6+ a7:b6
2. Cf2:b6+ Kpd8—c8 3.
Ле7—c7+ Kpc8—d8 4.
Лc7:f7+ Kpd8—c8 (4... Кре8
5. Ле7×) 5. Лf7:f8+
Фg6—e8 6. Лf8:e8+ Kpc8—d7
7. Ле8—d8×.

198. 1... Лf6:f3 2. Се2:f3
Фd5:f3+! 3. Kpg2:f3

Kc6:d4++ 4. Kpf3—g4
Cb7—c8+ 5. Kpg4—h4
Kd4—f3×.

199. 1... Kc1—d3+ 2.
Лc3:d3 Фf1—a1+! 3. Kpb2:a1
b3—b2+ 4. Kpa1—b1
Cd5—a2+ 5. Kpb1—c2
b2—b1Ф+, и черные выигры-
вают.

200. 3... Фе7—c7+! 4.
Kb5:c7 Cc5—d6+, и мат в два
хода.

201. 1. Фd2—g5! g7—g6 2.
Фg5—h6 g6:f5 3. Ле4—g4+!
f5:g4 4. Cb1:h7+ Kpg8—h8
5. Ch7—g6+ Kph8—g8 6.
Фh6—h7+ Kpg8—f8 7.
Фh7:f7×.

202. Не могут: на взятие
следует 1... Лg8:g2+ 2.
Kpg1—h1 (2. Кp:g2 К:e3+)
2... Лg2:h2+ 3. Kph1:h2
Фb7—b8+ 4. Kph2—h1 b5:c4.

203. Ходом 1... Фd7—c6!
черные выигрывают.

204. 2. Фd3—h7+! Kph8:h7
3. Лg3:g7+ Kph7—h8 4. Лg7—
g8++ Kph8—h7 5. Лg1—
g7+ Kph7—h6 6. Лg7—g6+
Kph6—h7 7. Лg8—g7+ Kph7—
h8 8. Лg6—h6×.

205. 1. Фh5—f7 Лd7:f7 2.
Лg3—g8+ Лf8:g8 3.
Kh6:f7×.

206. Следовало играть 1...
Ле8:e3 2. Фh4—f6 Ле3—e1+
3. Kpg1—h2 Kpg8—f8 или
2. f2:e3 Фd7—e8.

207. Взятие приводит к
потере качества: 1... Лd8—d1+
2. Kpg1—h2 Се7—d6+! 3.
Ле6:d6 (3. g3 Фf3) 3...
Фf5—e5+.

СЛОВАРЬ ШАХМАТИСТА

Бешеная фигура — незащищенная фигура, которая непрерывно преследует короля противника (изредка другую фигуру), пользуясь тем, что ее нельзя брать из-за пата.

Блокада — способ торможения неприятельских пешек и фигур. Суть блокады заключается в том, что свою фигуру или пешку располагают перед неприятельской, препятствуя ее движению, то есть блокируя. Блокада — основной прием в борьбе против пешечного превосходства.

Блокированная пешка — пешка, лишенная подвижности.

Вариант — серия логически связанных между собой ходов. В зависимости от ответов противника вариант может иметь разветвления. Способность быстро и точно рассчитывать варианты — качество, необходимое для шахматиста.

Взаимодействие фигур — целенаправленное, гармоничное расположение сил, подчиненное единому плану, общему замыслу. Достижение взаимодействия фигур — одно из самых важных условий для успешной борьбы за шахматной доской.

Вилка — нападение конем на две фигуры противника; частный случай двойного нападения.

Висячие пешки — две пешки, расположенные рядом на одной горизонтали и не подкрепленные другими пешками.

Выжидательный ход — ход, в результате которого

позиция, в сущности, не меняется, но право хода получает другая сторона.

Выступка — право первого хода. В начальной позиции выступка принадлежит белым.

Гамбит — общее название начал, в которых одна из сторон в интересах быстреего развития, захвата центра или просто для обострения игры жертвует материал (обычно пешку, но иногда и фигуру). Различают *принятый гамбит* — жертва принята, *отказанный гамбит* — жертва отклонена и *контргамбит* — когда вместо принятия жертвы противник, в свою очередь, сам жертвует материал.

Двойное нападение — нападение одной или двух фигур на две фигуры противника. Эффективный прием для достижения материального перевеса.

Двойной удар — более широкое понятие, чем двойное нападение. Включает в себя помимо двойного нападения и такие возможности, как, например, нападение, сочетающее угрозу мата с угрозой превращения пешки в ферзя, или одновременно нападение и создание угрозы мата.

Демаркационная линия — так принято называть линию между четвертой и пятой горизонталями шахматной доски, делящую ее на две равные половины.

Избыточная защита — термин, введенный А. Нимцовичем. Суть избыточной защиты в том, что важный пункт позиции защищается своими фигурами «с запа-

сом», то есть число защищающих фигур больше числа атакующих.

Изолированная пешка — пешка, не имеющая на смежных вертикалях пешек своего цвета, способных ее поддерживать. Изолированная пешка требует защиты фигурами, что снижает, как правило, их активность.

Инициатива — проявление активности, направленной на создание конкретных угроз противнику, стеснение его позиции или на ограничение подвижности его фигур. Владение инициативой может носить постоянный или временный характер, в зависимости от того, удастся ли противнику постепенно ее нейтрализовать, погасить.

Ключевые поля — поля, занятие которых фигурой приносит определенную выгоду. Борьба королей за ключевые поля составляет содержание многих пешечных окончаний.

Комбинационное зрение — способность заранее предвидеть, «предчувствовать» возможность комбинации. Очень важное качество для шахматиста.

Комбинация — форсированный вариант, чаще всего с жертвой, ведущий к достижению определенной выгоды.

Комбинированное нападение — такое нападение, когда фигуру атакуют и одновременно не позволяют ей ни уйти, ни прикрыться, ни защититься от нападения. Мат — это комбинированное нападение на короля. Комбинированное нападение — самый эффективный способ достижения успеха.

Компенсация — получение определенных выгод ценой ряда уступок. Компенсация может быть *материальной* или *позиционной*.

Консолидация — укрепление позиции, объединение усилий разрозненных фигур.

Контригра — встречные действия в ответ на активные действия противника.

Ловушка — маневр или ход, рассчитанный на то, что противник не заметит скрытой угрозы или невыгоды возникающей на доске ситуации. Ловушка срабатывает только при ошибочном ответе противника.

Маневр — несколько ходов фигурами или одной фигурой, подчиненных единому плану.

Ограничение — атака или занятие полей, смежных с фигурой противника, что ведет к уменьшению ее подвижности и активности.

Оппозиция — противостояние королей. Играет важную роль в пешечном эндшпиле при борьбе королей, а также во всех других окончаниях, где нужно теснить короля противника на край доски.

Отдаленная проходная пешка — проходная пешка, расположенная в стороне от основной группы пешек, поддерживаемых королем.

Открытая линия — горизонталь или вертикаль, свободная от пешек. Владение открытыми линиями — один из факторов, определяющих оценку позиции.

Отсталая пешка — пешка, которая не имеет возможности стать вровень с пешками своего цвета, нахо-

дящимися на смежных вертикалях.

Оценка позиции — явление особенностей позиции и содержащихся в ней возможностей атаки и защиты с целью установить, на чьей стороне перевес. Способность быстро оценить позицию — важнейшее качество шахматиста.

Передача хода — типичный прием в эндшпиле, когда одна из сторон передает очередь хода другой, не изменяя при этом расположения фигур и пешек.

Перекрытие — защита своей фигуры от атаки дальнобойной фигуры противника путем выдвижения другой своей фигуры, которая как бы принимает огонь на себя.

Перестановка ходов — изменение очередности ходов в намеченном варианте.

Плохая фигура — фигура, подвижность и ударная сила которой ограничены.

Пешечная цепь — пешки одного цвета, расположенные на смежных вертикалях и взаимно защищающие друг друга.

Пешечный перевес на фланге — большее, чем у противника, число пешек на фланге, что обычно позволяет образовать там проходную пешку.

Подвижность фигуры — качество, характеризующее число полей, которое может занять фигура при своем ходе.

Поддержка — защита фигуры или пешки другой фигурой или пешкой.

Поля соответствия — поля, на которых маневрируют фигуры в борьбе за ключевые

поля. Имеют большое значение в пешечном эндшпиле.

Прходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника как на ее вертикали, так и на смежных.

Связанная фигура — фигура, прикрывающая от нападения другую фигуру. Если она прикрывает короля, то оказывается связанной намертво, если же любую другую фигуру, то может отойти, но ее отход ведет к потере прикрываемой фигуры.

Связка — ситуация, возникающая в том случае, если при нападении на фигуру ее прикрывает другая своя фигура. В связке обычно участвуют три фигуры: атакующая, атакуемая и прикрывающая.

Слабое поле — поле в собственном лагере, которое может быть занято фигурой противника, причем либо эту фигуру вообще нельзя оттуда вытеснить пешкой, либо попытка ее изгнать ведет к ослаблению позиции. Слабое поле для одной стороны, как правило, является сильным для другой. Наличие слабых полей в своем лагере — очевидный недостаток позиции, важный фактор при ее оценке.

Темп — единица шахматного времени. Выиграть темп — значит опередить противника на один ход.

Техника эндшпиля — владение типичными приемами игры в эндшпиле.

Тихий ход — ход без явного нападения и на первый взгляд не содержащий никаких угроз. Тихие ходы нередко оказываются важным средством для поддержания атаки.

Треугольник — один из способов маневрирования королем с целью передачи очереди хода противнику.

Фианкетто — фланговое развитие слонов путем b2—b3 и Cc1—b2 или g2—g3 и Cf1—g2 (для черных соответственно: b7—b6 и Cc8—b7 или g7—g6 и Cf8—g7). *Фианкеттировать слона* — значит, развить его на фланг.

Фиксированная пешка — пешка, заторможенная в своем движении.

Фиксированная позиция — позиция с определенной пешечной структурой.

Форсированный вариант — вариант, все ходы которого вынужденные. Такой вариант может быть обязателен только для одной стороны, а иногда сразу для обеих сторон.

Ударная сила фигуры — качество, характеризующее числом полей, которое может быть атаковано этой фигурой.

Центр — центральные поля доски: e4, d4, e5, d5. Существует также понятие *расширенного центра*, в который помимо уже упомянутых полей входят смежные поля квадрата c3—c6—f6—f3. Различают и другие понятия: *открытый центр* — центральные поля свободны от пешек; *фиксированный центр* — в центре по одной блокированной пешке; *закрытый центр* — пешечная цепь в центре лишена подвижности.

Централизация — расстановка фигур ближе к центру доски. При этом, как правило, ударная сила и маневренность фигур воз-

растают, так как они могут быть быстро переброшены с одного фланга на другой.

Цугцванг — положение, в котором у одной из сторон нет полезных ходов, а все другие ведут только к ухудшению позиции. В случае, когда полезных ходов нет у обеих сторон, возникает позиция взаимного цугцванга.

Цугцванг — один из основных приемов эндшпиля.

ПРАКТИКУМ

Залог успеха в шахматах — умение работать и мыслить самостоятельно. Поэтому в нашей книге большое место занимают упражнения, развивающие и закрепляющие полученные знания и навыки. Упражнения эти научат вас заниматься шахматами.

В заключение мы предлагаем вам еще раз проверить себя, определить, насколько вы готовы к самостоятельному путешествию по шахматному королевству.

Перед вами 60 позиций, в которых нужно найти правильное решение. Там, где указано только чей ход, предстоит найти комбинацию. За каждое решение вы получаете очки: от двух до пяти в зависимости от трудности задания (количество очков указано в скобках).

Максимально возможное число очков — 230. Если вам удастся набрать 50 процентов очков, то вы заслуживаете третьего разряда, если же 75, то второго. А решив правильно все позиции, вы вполне заслуженно можете рассчитывать на первый разряд.

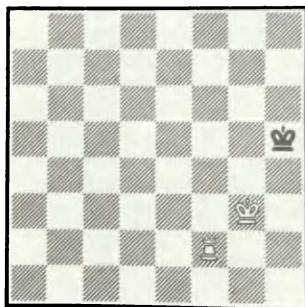
Желаем вам успеха!

1



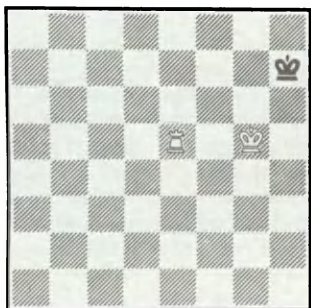
Белые дают мат в 4 хода (2)

4



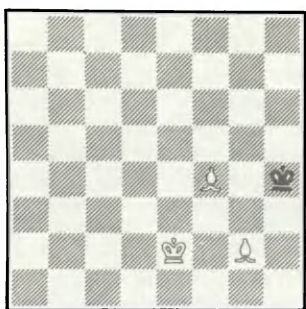
Белые дают мат в 7 ходов (3)

2



Белые дают мат в 3 хода (2)

5



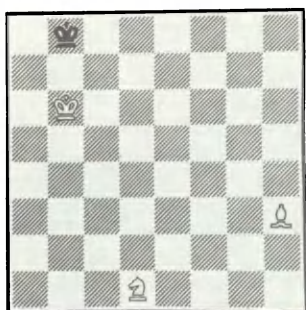
Белые дают мат в 7 ходов (2)

3



Белые дают мат в 3 хода (2)

6

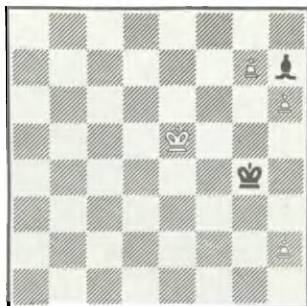


Белые дают мат в 5 ходов (2)



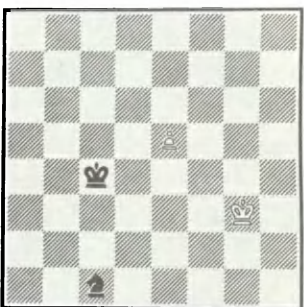
7

Белые начинают и выигрывают (2)



10

Белые начинают и выигрывают (2)



8

Белые начинают и выигрывают (2)



11

Белые начинают и выигрывают (3)



9

Белые начинают и выигрывают (2)



12

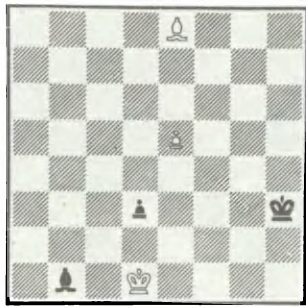
Белые начинают и выигрывают (3)

13



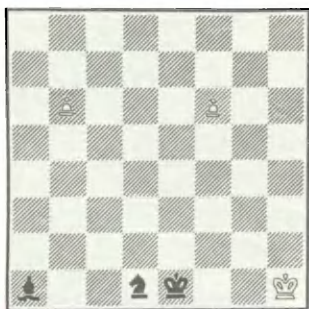
Белые начинают и выигрывают (2)

16



Белые начинают и выигрывают (3)

14



Белые начинают и выигрывают (4)

17



Белые начинают и выигрывают (3)

15



Белые начинают и выигрывают (3)

18



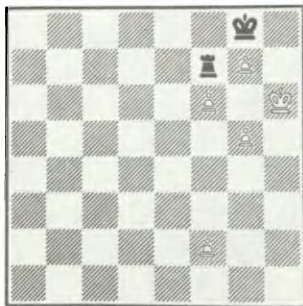
Белые начинают и выигрывают (3)

19



Белые начинают и выигрывают (4)

22



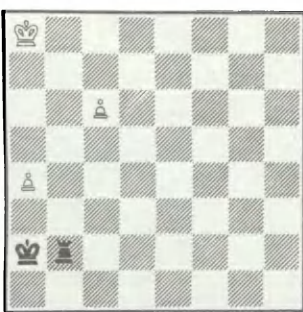
Белые начинают и выигрывают (4)

20



Белые начинают и выигрывают (3)

23



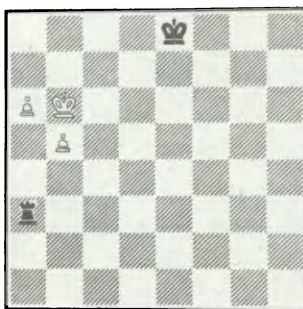
Белые начинают и выигрывают (5)

21



Белые начинают и выигрывают (3)

24

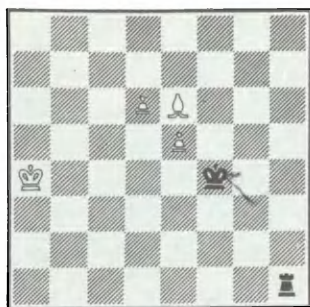


Белые начинают и выигрывают (5)



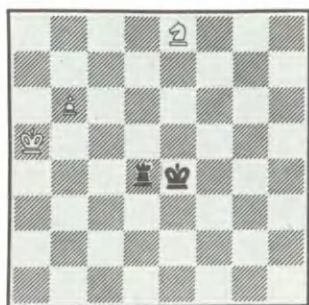
25

Белые начинают и выигрывают (5)



28

Белые начинают и выигрывают (4)



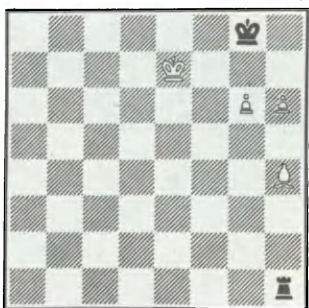
26

Белые начинают и выигрывают (5)



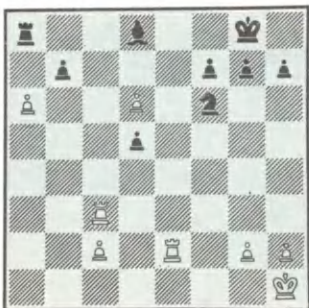
29

Белые начинают и выигрывают (3)



27

Белые начинают и выигрывают (3)



30

Белые начинают и выигрывают (4)

31



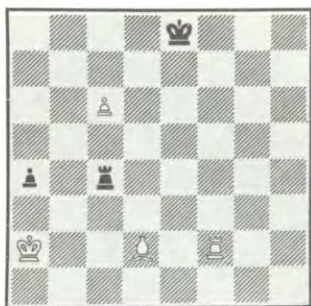
Белые начинают и выигрывают (4)

34



Белые начинают и выигрывают (5)

32



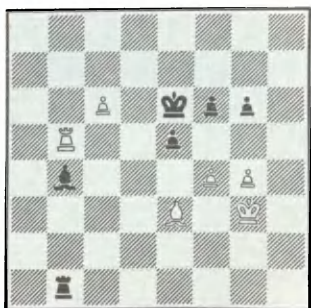
Белые начинают и выигрывают (3)

35



Белые начинают и выигрывают (4)

33



Белые начинают и выигрывают (4)

36



Белые начинают и выигрывают (3)

37



Белые начинают и выигрывают (4)

40



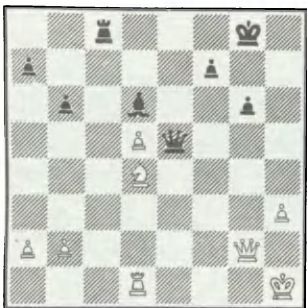
Ход белых (3)

38



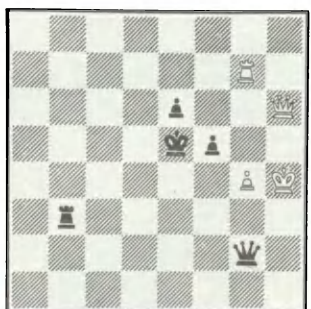
Ход черных. Как им следует играть? (3)

41



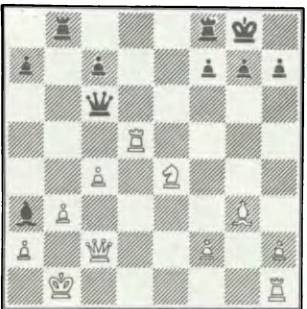
Ход черных (3)

39



Ход белых. Могут ли они спастись? (4)

42



Ход белых (5)

43



Ход белых (4)

46



Ход белых. Могут ли они спастись? (5)

44



Как белым играть в ответ на 1... Л:h1? (5)

47



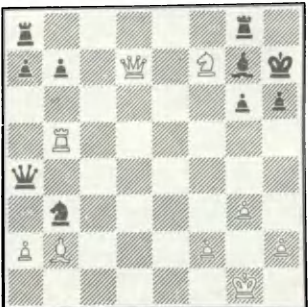
Ход белых (4)

45



Ход белых (4)

48



Ход белых (4)



Ход белых (5)



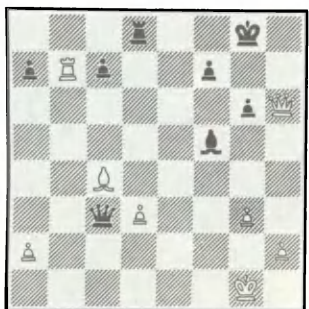
Ход белых (5)



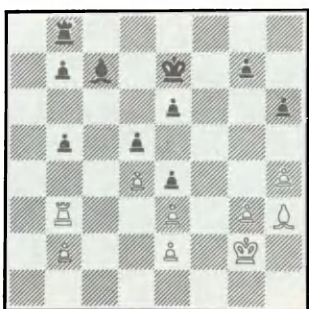
Ход белых (5)



Ход черных (4)



Ход белых (4)



Ход черных (5)



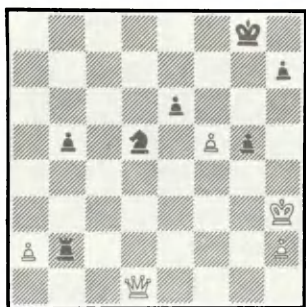
55

Ход черных (4)



58

Ход белых (5)



56

Ход черных (4)



59

Ход черных (5)



57

Ход черных (5)



60

Ход черных (5)

РЕШЕНИЯ ПОЗИЦИЙ ПРАКТИКУМА

1. 1. Фg2 Kph7 2. Kph5 Kph8 3. Kpg6 Kpg8 4. Фа8×.

2. 1. Kpf6 Kph6 2. Kpf7 Kph7 3. Лh5×; 1... Kpg8 2. Лh5 Kpf8 3. Лh8×; 1... Kph8 2. Kpg6(f7) Kpg8 (h7) 3. Ле8 (h5)×.

3. 1. Лс2 b5 2. Крс7 и 3. Ла2×; 1... Кра8 2. Крс7 и 3. Ла2×; 1... Крb8 2. Кр:b6 Кра8 3. Лс8×.

4. 1. Kpf4 Kpg6 2. Kpg4 Kph6 3. Kpf5 Kpg7 4. Kpg5 Kph7 5. Kpf6 Kpg8 6. Лh2 и 7. Лh8×.

5. 1. Cf3 Kph3 2. Kpf2 Kph4 3. Се2 Kph3 4. Сg5 Kph2 5. Cf1 Kph1 6. Сg2+ и 7. Cf4× (В. Паули, 1919).

6. 1. Кс3 Кра8 2. Крс7 Кра7 3. Сс8 Кра8 4. Сb7+ Кра7 5. Kb5× (И. Бергер, 1904).

7. 1. h6 Kd6 2. h7 Kf7+ 3. Кре7 Kh8 4. Kpf6, и выигрывают (И. Зельман, 1941).

8. 1. e6 Ke2+ 2. Kph2!, и выигрывают. Ходы королем на f3, g2 и h3 ведут к немедленной потере пешки, а в случае 2. Kph4 она теряется после 2... Kf4 3. e7 Kg6+. Наконец, если 2. Kpf2, то 2... Кс3 3. e7 Ke4+ и 4... Kd6.

9. 1. Kph7! Kpf6 2. g7, и выигрывают. Ошибкой было бы 1. g7 ввиду 1... Kph6! 2. g8Ф Cf6+ (Д. Ройкрофт, 1975).

10. 1. Kpf6 Kph5 2. g8Ф С:g8 3. Kpg7 Kpg5 4. h3! Kph5 5. h4, и выигрывают (3. Тарраш, 1921).

11. 1. Kf5! Са8 2. Kd4+ Крс5 3. Ке6+ Крс6 4. Кс7 Сb7 5. Kd5!, и выигрывают (В. Кошек, 1923).

12. 1. Kpd5 Cf1 2. Кре6 Сg2 3. Kpf7! Cd5+ 4. Kpf6 Сg7 5. g7 Kph7 6. Kpf7 Cd5+ 7. Kpf8, и выигрывают (А. Далл-Аба, 1965).

13. 1. e7 Kb7 2. Кре6 Кс5+ 3. Kpd6 Ке4+ 4. Кре5, и выигрывают (Г. Ринк, 1951).

14. 1. f7! (1. b7 Kpf1! 2. b8Ф Kf2+ 3. Kph2 Се5+ 4. Ф:e5 Kg4+ с ничьей) 1... Kpf1 2. Kph2 Kf2+ 3. Kpg3 Ке4+ 4. Kpf4 Кс5! 5. b7 Kd7! 6. b8Ф К:b8 7. f8Ф, и выигрывают (Г. Ринк, 1949).

15. 1. Cd7 Кре3 2. h4 Кре4 3. h5 Кре5 4. h6 Kpf6 5. Се8, и выигрывают (А. Тринкс, 1923).

16. 1. e6 Ca2 2. e7 Се6 3. Сg6 Cd7 4. Cf5+; 1... d2 2. e7 Cf5 3. Cf7 Cd7 4. Се6+, и выигрывают (Л. Прокеш).

17. 1. Кре7 Kpf2 2. С:f6 Kpg2 3. h4 Kpg3 4. h5 Kpg4 5. h6 Kph5 6. Сg7 Kpg6 7. Kpf8 Kph7 8. Kpf7, и выигрывают (Д. Годес, 1959).

18. 1. a7! Л:c5 2. a6 ba 3. Крb7 Лb5+ 4. Крс6; 1... Л:a5 2. Кр:b7 Kpd4 3. c6 Kpd5 4. c7; 1... Kpd4 2. a6! ba 3. c6, и выигрывают (Л. Прокеш, 1947).

19. 1. Лb7! a1Ф 2. h7 Фа2+ 3. Kpg3 Фа3+ 4. Kpg4 Фа4+ 5. Kpg5 Фа5+ 6. Kpg6 Фе5 7. h8Ф+ Ф:h8 8. Лb8+ Kpd7 9. Л:h8, и выигрывают (Г. Кон, 1928).

20. 1. h7 Лh2 2. Лf1+ Kpd2 3. Лf2+ Л:f2 4. h8Ф; 1... Лd8 2. Лс6+ Kpd2 3. Лd6+ Л:d6 4. h8Ф, и выигрывают (А. Троицкий, 1924).

21. 1. Лf6 e3 2. Kpf1! e2+ 3. Кре1! (3. Kpf2 e1Ф+! 4. Кр:e1 Ле8 с ничьей) 3...fe 4. h7+, и выигрывают (Ф. Прокоп, 1935).

22. 1. f3! Лa7 2. g6 Л: g7 3. f7+ Кpf8 4. Kpg5 Кpe7 5. Kph5! Кpf8 6. Kph6 Л: f7 7. gf Кр: f7 8. Kpg5, и выигрывают (И. Жабинский).

23. 1. a5 (1. c7? Лс2 2. Крb7 Лb2+ 3. Крс6 Лс2+ 4. Крд7 Лd2+ 5. Крс8 Крb1! 6. a5 Лa2 7. a6 Л: a6 8. Крb7 Лa2 9. c8Ф Лb2+ с ничьей) 1... Крb1 2. a6 Лb6 3. a7 (3. c7? Л: a6+ 4. Крb7 Лa2 с ничьей) 3... Л: c6 4. Крb7 Лс2 5. a8Ф, и выигрывают (В. Корольков, 1950).

24. 1. Кра7! (1. a7 Крд7 2. Крb7 Крд6 3. b6 Крс5 с ничьей) 1... Лb3 2. b6 Крд7 3. Крb7! Лa3 4. a7 Крд6 5. a8Ф, и выигрывают (П. Шмидт, 1935).

25. 1. e7 Лh6+ 2. Кpf5 Лh5+ 3. Кpf4 Лh4+ 4. Кре3 Лh1 5. Крд2 Лh2+ 6. Крд3 Лh3+ 7. Крд4 Лh4+ 8. Крд5 Лh5+ 9. Крд6 Лh6+ (9... Лh1 10. Кf6 Лe1 11. Кd7+ и 12. Ке5 или 10... Лh8 11. Кd7+ и 12. Кf8) 10. Кf6! Л: f6+ 11. Крд5 Лf5+ 12. Крд4 Лf4+ 13. Кре3 Лf1 14. Кре2, и выигрывают (А. Троицкий, 1912).

26. 1. b7 Лd5+ 2. Крb6! Лd8 3. Кd6+ Кpf3 4. Кс8 Лd1 5. Кd6! Л: d6 6. Крс7, и выигрывают (В. и М. Платовы, 1907).

27. 1. h7+ Кpg7 2. h8Ф+! Кр: h8 3. Кpf7 Лf1+ 4. Cf6+ Л: f6+ 5. Кр: f6 Кpg8 6. g7, и выигрывают (В. Стейниц, 1862).

28. 1. d7 Лd1 2. Cd5 Л: d5 3. e6; 1... Лa1+ 2. Ca2 Л: a2+ 3. Крb3; 1... Лh8 2. Cg8 Л: g8 3. e6, и выигрывают (Л. Прокеш, 1941).

29. 1. c7 Кр: c7 2. ab+! Кр: b8 3. b7, и выигрывают (М. Кляцкин, 1924).

30. 1. Лс8! (1. Ле8+? К: e8 2. Лс8 Л: a6, и черные выигрывают) 1... Л: c8 2. Ле8+ К: e8 3. d7 Кd6 4. dcФ К: c8 5. ab, и выигрывают (К. Доразил, 1907).

31. 1. Лa2 Кd3+ 2. Крд2 Ле2+ 3. Кр: e2 Кc1+ 4. Крд2 К: a2 5. Кd5!, и выигрывают (Э. Поросянец, 1962).

32. 1. Лf6 Лс2+ 2. Крb1 Л: d2 3. Лf8+ Кр: f8 4. c7, и выигрывают (Л. Прокеш, 1959).

33. 1. f5+! gf 2. gf+ Крд6 (2... Кр: f5 3. c7 Ce1+ 4. Кpf3 Л: b5 5. c8Ф+) 3. Л: b4! Л: b4 4. Cc5+ Кр: c5 5. c7, и выигрывают (М. Видмар).

34. 1. Лh2 Лf1+ 2. Кре2 Лf4 3. Лh4! Лf6 4. Лh5+ Кра4 5. Лh6! Лf5 6. Лh4+ Кра3 7. Лh5! Лf6 8. Лh6! Лf5 9. Ла6+ Крb4 10. Лb6+ Крс3 11. Лb8 Ca3 12. Лb3+, и выигрывают (Б. Севитов, 1941).

35. 1. Сb8! Л: b8 (1... Ле6+ 2. Кр: e6 e1Ф+ 3. Крд7 Фd1+ 4. Крс7 с выигрышем) 2. Крс7 Л: b6 3. cb, и выигрывают (Б. Ласкер).

36. 1. 0—0—0 0—0 2. Cc3 Cb7 3. Лh1 Лf6 4. C: f6 ef 5. Лh8+ Кр: h8 6. e7, и выигрывают (Г. Ринк, 1939).

37. 1. Ф: h6+! Кр: h6 2. К: f7+ Кpg7 3. К: d8, и выиграли (Керес — Кураица, Капфенберг, 1970).

38. 1... Фf7! 2. Л: f7 (2. Кpg2 Фg8) 2... Л: d1+ 3. Кpg2 Л: f7, и выигрывают.

39. 1. Ф: e6+! Кр: e6 2. gf+ Кр: f5 3. Л: g2. Ничья (Липницкий — Шульц, Берлин, 1945).

40. 1. Ф: b4. Черные сдались: если 1... Л: b4, то 2.

Лс8+ К:с8 3. Ле8× (Керес — Левенфиш, Москва, 1949).

41. 1... Ф:d4! 2. Л:d4 Лс1+ 3. Фg1 Л:g1+ 4. Кр:g1 Сс5, и выиграли (Тешнер — Керес, 1960).

42. 1. Cd6! С:d6 2. Кf6+ gf 3. Лg1+ Кph8 4. Ф:h7+! Кр:h7 5. Лh5× (Толуш — Лисицын, СССР, 1948).

43. 1. Лс7! Ф:h5 2. Ле7+ Кpf8 3. Л:b7+ Кре8 4. Ле7+ Кpf8 5. Л:h7+ Кре8 6. Л:h5, и выиграли (Антунац — Хюбнер, Дрезден, 1969).

44. 1... Л:h1? 2. gf! Л:d1+ 3. К:d1! Ф:d2 4. fg Се6 5. g8Ф+ Кpd7 6. Ф:c8+ Кр:c8 7. С:d2, и выиграли (Таль — NN, Штутгарт, 1958).

45. 1. Лb7+!! Кр:b7 2. Сс8+!, и выиграли (Мэзон — Винавер, Вена, 1882).

46. 1. К:e6! Ф:e2 2. Ф:g6+ fg 3. f7+ Кph7 4. Лh3+ Ch6 5. Kg5+ Kpg7 6. Ке6+. Ницья (Османagic — Глигорич, Сараево, 1963).

47. 1. Ф:f7+! Кр:f7. 2. Л:d7+ Ф:d7 3. К:e5+, и выиграли (Матанович — Соколов, Югославия, 1953).

48. 1. Лh5!! Ф:d7 2. Kg5+ Кph8 3. Л:h6× (Парр — Уайткрофт, Лондон, 1938).

49. 1. Лg2!, и от мата путем 2. Ф:h7+! Кр:h7 3. Лh3× защиты нет (Султан-Хан — Колле, 1926).

50. 1. Сс6! Ф:c6 2. Ф:f8+ Кр:f8 3. Ле8× или 1... Ф:a3 2. Л:a3. В партии было 1... Сс8 2. С:d7 Ф:d7 3. Лd3 Фс7 4. Фd6. Черные сдались (Ломбарди — Крамер, Нью-Йорк, 1957).

51. 1. С:f7+! Кр:f7 2. Л:c7+! Ф:c7 3. Фh7+, и выиграли (Мекинг — Тан, Петрополис, 1973).

52. 1. b4! Ф:b4 2. Лab1 Ф:c4 3. Се2! Фс2 4. Cd3! Фс3 5. Лb8+ Лс8 6. Ф:c3, и выиграли (Хулак — Романишин, Москва, 1977).

53. 1... Кd5+ 2. Cd2 Фb6! 3. Ф:a8+ Кpd7 4. 0—0—0 Кс7 5. Са5 К:a8 6. С:b6 К:b6, и выиграли (Нимцович — Алехин, Блед, 1931).

54. 1.... b4! 2. Л:b4 b5 3. h5 Cd6 4. Лb3 b4, и после 5... Ле8 черные выиграли, добравшись королем до поля с4 (Андерссон — Торре, Биль, 1977).

55. 1... Ф:h2+! 2. Кр:h2 Кf3++ 3. Кph1 Кf2×.

56. 1... Лg2! 2. Ф:d5 Л:h2+ 3. Кр:h2 ed, и выиграли (Беллон — С. Гарсия, Куба, 1976).

57. 1... Фb1+ 2. Лс1 (2. Кс1 Фе4 3. f3 Фе3+) 2... Ф:c1+! 3. К:c1 Л:c6 4. Кd3 Лс1+ 5. К:c1 С:a8, и выиграли (Микенас — Аронин, Москва, 1950).

58. 1. Фh6 Фf8 2. Ф:h7+! Кр:h7 3. hg++ Кр:g6 4. Се4× (Фишер — Мягмарсун, Сус, 1967).

59. 1... Фh7+ 2. Лh3 Лd1+ 3. Кph2 Лh1+! 4. Кр:h1 (4. Кpg3 Фh4+ 5. Л:h4 gh×) 4... Ф:h3+ 5. Кpg1 Ф:g2×.

60. 1... Фd1!! 2. К:b6 Лс1!, и выигрывают. В партии было 2. Ке5 e2+ 3. Кph1 Ф:e1+! 4. Ф:e1 Cf2, и черные выиграли (Арнольд — Дурас, Прага, 1920).

