

Н. М. Калининченко

Гроссмейстер
Н. М. Калининченко

ШАХМАТЫ

для всей
семьи



На диске вы найдете:

105 анимированных уроков



Звуковое сопровождение
и комментарии



Тренировочные упражнения



4 игры



 ПИТЕР®

ШАХМАТЫ

Для всей
семьи



compact disc
DATA STORAGE





ШАХМАТЫ

для всей
семьи

 ПИТЕР®

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород
Воронеж · Ростов-на-Дону · Екатеринбург
Самара · Новосибирск · Киев · Харьков · Минск

2010

Мазаник Сергей Валерьевич

Шахматы для всей семьи (+CD с обучающими видеуроками и симуляторами игр)

Заведующий редакцией
Руководитель проекта
Ведущий редактор
Литературный редактор
Художник
Корректоры
Верстка

*А Буглак
О Мазаник
Е Рафаэлюк-Бузовская
Е Судиловская
С Шутов
Т Дραπεзо, В Сабайда
Д Коришук*

ББК 75.581
УДК 794.1

Мазаник С. В.

M12 Шахматы для всей семьи (+CD с обучающими видеуроками и симуляторами игр). — СПб.: Питер, 2010. — 240 с.: ил.

ISBN 978-5-388-00612-7

Вы держите в руках лучший на сегодняшний день учебник по шахматам, его высокая эффективность обусловлена наличием мультимедийного приложения, созданного под редакцией международного гроссмейстера Н. М. Калиниченко. Уникальные видеуроки сделают процесс обучения более наглядным и эффективным, а шахматные симуляторы позволят проверить приобретенные знания на практике.

Данная книга предназначена для всех, кто желает научиться игре в шахматы или углубить свои познания в этой области.

Издание рекомендовано как взрослым, так и детям. Оно не только поможет развить умственные способности, но и сблизит членов семьи, позволив провести немало часов за увлекательной и полезной игрой.

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-388-00612-7

© ООО Издательство «Питер», 2010

ООО «Лидер», 194041 Санкт-Петербург, Б. Сампсониевский пр., 29а
Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2
95 3005 – литература учебная

Подписано в печать 21.04.10. Формат 60х90/16. Усл. п. л. 15. Доп. тираж 3000 экз.
Заказ № 1586

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография Правда 1906»
195299, Санкт-Петербург, Кирилловская ул., 2
т. (812) 531-20-00 531-25-55

Введение. Из истории шахмат.	5
Глава 1. Шахматная доска	8
Глава 2. Фигуры и их ходы	10
Ладья	14
Слон	15
Ферзь	17
Конь	19
Король	22
Пешка	24
Глава 3. Ценность фигур	29
Глава 4. Главные позиции в шахматах.	37
Шах	38
Мат	41
Пат (ничья)	43
Глава 5. Тактика и стратегия ведения шахматной игры. Различные приемы и техники	54
Рокировка	55
Нападение и защита	61
Оппозиция	65
Эндшпиль. Различные варианты окончания игры	71
Техники матования короля	72
Мат двумя ладьями	73
Мат ладьей и ферзем	77
Мат ладьей	79
Мат ферзем	82
Мат двумя слонами	88
Мат двумя конями	93
Мат конем и слоном	98
Метод Филидора	102
Пешечный эндшпиль	110
Ферзь против ладьи	127
Четырехладейный эндшпиль	128

Понятие комбинации	137
Отвлечение	138
Уничтожение защитника	140
Изоляция и перекрытие	142
Жертва ферзя	145
Двойной удар	148
Связка	161
Связка слоном	164
Связка ладьей	166
Связка ферзем	166
Уничтожение защиты	168
Вскрытие вертикали, диагонали или горизонтали	171
Рентген	175
Отвлечение	179
Блокировка	182
Спертый мат	184
Открытый шах	189
Двойной шах	194
Начало игры, или Дебют	203
Середина игры, или Миттельшпиль	207
Типичные комбинации в миттельшпиле	209
Оценка позиции в середине игры	218
Глава 6. Полезные советы	224
Советы начинающим	225
Советы проигравшим	226
Глава 7. Самые знаменитые задачи	227
Задаче 1000 лет!	228
«Дамоклов меч»	228
«С разных сторон»	230
Мат в два хода	231
Обманчивая простота	231
Приложение 1. Словарь терминов	233
Приложение 2. Ответы	235
Литература	240



ВВЕДЕНИЕ

Из истории шахмат



Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо.

Х. Р. Капабланка, чемпион мира по шахматам 1921–1927 гг.



В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно.

Д. Бронштейн, гроссмейстер

Первые данные о шахматах историки относят к 570 г. н. э. Принято считать, что родиной шахмат является Индия.

Как же все-таки они появились? Есть много красивых легенд о том, как были изобретены шахматы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Шахматы изначально были предназначены для четырех игроков. Эта древняя игра — прародительница шахмат — называлась чатурангой. В нее играли двое против двоих (желтые и красные боролись с черными и зелеными).

Безусловно, правила этой старинной игры отличались от современных шахматных правил, равно как и набор фигур.

Существует легенда о возникновении шахмат. Это было давно, 1500 лет назад. Индийский властелин Шеран не был хорошим правителем, а потому в короткое время довел государство до разорения. Тогда один мудрец — Сета, желая тактично сделать ему замечание по поводу неправильного поведения, придумал игру, в которой король — самая важная фигура — не может ничего достичь без помощи других фигур и пешек.

Урок шахматной игры произвел сильное впечатление на властелина, и он решил отблагодарить создателя: «Ты создал чудесную игру, мудрец. Проси награду, какую захочешь. Такая игра достойна быть забавой царей».

В награду за изобретение Сета попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка — за второе, четыре — за третье и т. д., удваивая число зерен с каждым последующим полем. Шеран удивился, но решил, что речь идет всего лишь о нескольких мешках пшеницы. Это казалось скромной просьбой, но каково же было его удивление, когда выяснилось, что общее число зерен составляет 18 446 744 073 709 551 616, что превышает весь мировой запас зерна! Так Шеран получил еще один урок мудрости от изобретателя шахматной игры.

**ЭТО
ИНТЕРЕСНО**



Людовик XVI (1757–1793) пригласил сильнейшего шахматиста мира Филидора, своего подданного, чтобы тот научил его играть в шахматы. Через полгода Людовик пожелал узнать, как маэстро оценивает его игру.

«Ваше величество, — ответил Филидор, — всех шахматистов можно разделить на три класса: которые совсем не умеют играть, которые играют плохо и которые играют хорошо. Вас, ваше величество, я могу отнести уже ко второму классу».

Уже в эпоху Возрождения в Англии шахматы заняли прочное место в быту и культуре. Одной из первых книг английского первопечатника Уильяма Кэкстона была «Шахматная игра», выпущенная в 1474 г. И это далеко не единственный труд о шахматах. В произведении Томаса Элиота «Правитель» (1531) этой игре посвящается восторженный отзыв: «Из игр, в которых мы не упражняем тело, самая похвальная есть шахматы; ибо они заключают в себе утонченное средство сделать ум более острым, а память — более свежей».



ГЛАВА 1

Шахматная доска

Без знания доски
не может быть вполне
хорошей игры.

*Э. С. Шиффере, русский
шахматист*

Шахматная доска имеет форму квадрата, площадь которого разделена на шестьдесят четыре клетки, попеременно окрашенные в темный и светлый цвета и на шахматном языке называющиеся черными и белыми полями (рис. 1.1).

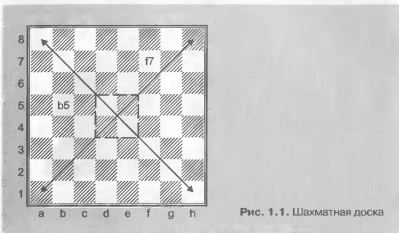


Рис. 1.1. Шахматная доска

Горизонтальные ряды полей доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита, строчными a, b, c, d, e, f, g, h, а *вертикальные* — цифрами от 1 до 8. Таким образом, каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении вертикали и горизонтали, имеет свое обозначение, которое служит для записи ходов и расположения фигур на доске. Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например b5, f7. Перед началом игры доска кладется между партнерами так, чтобы с правой стороны от игроков находилось белое угловое поле h1 или a8 (со стороны противника), соответственно, с левой стороны — черное угловое поле a1 или h8.

Кроме горизонталей и вертикалей на шахматной доске различают также *диагонали*, две из которых — a1-h8 и h1-a8 — называют *большими диагоналями*.

Демаркационной линией, или границей, называют воображаемую горизонтальную линию, которая делит шахматную доску на два равных прямоугольника.

Часть шахматной доски — d4-d5-e5-e4 — получила название *центр*.



ГЛАВА 2

Фигуры и их ХОДЫ

*Regina servat colorem*¹.

¹ Королева (ферзь) сохраняет свой цвет.

У каждого из партнеров в начале игры есть 16 фигур одного цвета, каждая из которых имеет свое название и обозначение (рис. 2.1).

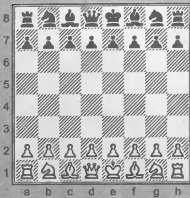


Рис. 2.1. Фигуры в шахматной игре

Одноименные фигуры расположены друг напротив друга. Перед каждой из них стоит по пешке.

Шахматисты-новички часто путают начальное положение ферзя и короля. Следует запомнить, что белый ферзь сначала всегда ставится на белое поле, а черный — на черное (или это правило еще звучит по-другому: «Ферзь любит свой цвет»).

Запомним несколько общих правил:

- партию начинает играющий белыми фигурами;
- игроки ходят поочередно;
- цель противников — уничтожить вражеского короля;
- шахматные фигуры передвигаются по шахматной доске по-разному.

Существуют и другие правила¹:

- не делайте даже самых простых, но необдуманных ходов;
- пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре, поскольку существует строжайший закон шахмат: *тронул фигуру — ходи ею*;

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

- будьте строги к себе и к своему партнеру, выполнение правила «тронул — ходи» является нормой поведения в шахматах для обоих противников;
- если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Вот как описывается игра в шахматы в известном произведении Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье»:

«...Белая Пешка (Алиса) начинает и становится Королевой в одиннадцать ходов.

1. Алиса встречает Черную Королеву.
2. Алиса через d3 (железная дорога) идет на d4 (Траляля и Труляля).
3. Алиса встречает Белую Королеву (с шалью).
4. Алиса идет на d5 (лавка, река, лавка).
5. Алиса идет на d6 (Шалтай-Болтай).
6. Алиса идет на d7 (лес).
7. Белый Конь берет Черного Коня.
8. Алиса идет на d8 (коронация).
9. Алиса становится Королевой.
10. Алиса "рокируется" (шир).
11. Алиса берет Черную Королеву и выигрывает партию.

[...]

1. Черная Королева уходит на h5.
2. Белая Королева идет на c4 (ловит шаль).
3. Белая Королева уходит на f8 (оставляет на полке яйцо).
4. Белая Королева идет на c8 (спасаясь от Черного Коня).
5. Черный Конь идет на e7.
6. Белый Конь идет на f5.
7. Черная Королева идет на e8 (экзамен).
8. Королевы "рокируются".
9. Белая Королева идет на a6 (суп).

Расстановка перед началом игры.

Белые.

Фигуры: Труляля, Единорог, Овца, Белая Королева, Белый Король, Старичок, Белый Рыцарь, Траляля.

Пешки: Маргаритка, Зай Ате, Устрица, Крошка Лили. Лань, Устрица, Болванс Чик, Маргаритка.

Черные.

Фигуры: Шалтай-Болтай, Плотник, Морж, Черная Королева, Черный Король, Ворон, Черный Рыцарь, Лев.

Пешки: Маргаритка, Чужестранец, Устрица, Тигровая Лилия, Роза, Устрица, Лягушонок, Маргаритка».

Примечание автора.

Поскольку шахматная задача, приведенная на предыдущей странице, поставила в тупик некоторых читателей, мне следует, очевидно, объяснить, что она составлена в соответствии с правилами — насколько это касается самих ходов.

Правда, очередность черных и белых не всегда соблюдается с надлежащей строгостью, а «рокировка» трех Королев просто означает, что все три попадают во дворец; однако всякий, кто возьмет на себя труд расставить фигуры и проделать указанные ходы, убедится, что «шах» Белому Королю на 6-м ходу, потеря черными Коня на 7-м и финальный «мат» Черному Королю не противоречат законам игры...

ЭТО ИНТЕРЕСНО



А вот история наших дней¹. На финише всесоюзного чемпионата 1960 г. игралась партия Багиров — Корчной. И вдруг...

И вдруг на демонстрационной доске появилась табличка «Белые выиграли». В зале раздался смех — опять демонстраторы что-то напутали. Но табличка висела. Послышались возгласы: «Покажите ход!» Но и ход не показали: сдался Корчной и все.

— Может, время просрочил?

— Какое там — просрочил! У него еще целый час в запасе...

¹ Вайнштейн Б. С. Ловушки Ферзьбери. — М.: Физкультура и спорт, 1990.

Недоумение нарастало. Тогда главный судья турнира вышел на авансцену и объяснил, в чем дело. Оказывается, Корчной взял в руку слона аб и попытался поставить его на поле е1, занятое вражеской ладьей. Но шахматное чутье подсказало ему, что белопольному слону будет неуютно на черной клетке. Повертев в руке слона-авантюриста, гроссмейстер с укоризной поглядел на него, затем водворил на место жительства и... сдался, не сделав хода. Вслед за таким ударом Виктор Корчной выиграл все три оставшиеся партии и стал чемпионом СССР!

Ладья



Ладья ♖ — это мощная шахматная фигура, сильнее слона и коня. Она ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально, на любое доступное для нее расстояние.

ПРИМЕЧАНИЕ



У этой фигуры есть одна особенность: перемещаясь с одного края доски на другой, она может наносить удары издалека, при этом количество полей, которые ладья может обстреливать, не зависит от ее расположения. Где бы ни находилась эта фигура на шахматной доске, она всегда держит под ударом 14 полей. Можете убедиться в этом сами.

На рис. 2.2 точками отмечены поля, на которые может пойти ладья с поля b6, и крестиком — на которые не может. Ладья не имеет права перескакивать через какую-либо фигуру. Находясь в позиции b6, белая ладья может пойти на одно из девяти отмеченных точками полей.

Поля b1, g6, h6 для белой ладьи недоступны, так как к ним преграждает путь белый слон и черная ладья. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья может ее побить.

Это значит, что неприятельскую фигуру снимают с доски, а ладью ставят на ее поле. Так, на этой диаграмме белая ладья может побить черную ладью на поле f6, став на ее место.

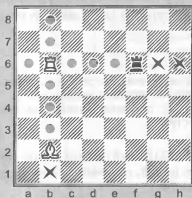


Рис. 2.2. Варианты ходов ладьи

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Вспомним еще одну историю времен Советского Союза. Как-то раз, находясь в кафе, Алехин наблюдал за игрой любителей. И вот один из болельщиков предложил ему сыграть партию. Чемпион мира согласился, но с одним условием, что даст партнеру фору — ладью.


— Как же так? — возмутился тот, расставляя фигуры на доске. — Ведь вы меня совсем не знаете!

— Именно поэтому, — ухмыльнулся Алехин.

В начальной позиции ладьи ходов не имеют, так как окружены другими фигурами.

Слон



Слон  ходит по косым линиям, или диагоналям, во все стороны на любое доступное для него расстояние. В начале

игры у каждого партнера есть по два слона: один из них ходит только по белым полям (белопольный), а другой — только по черным (чернопольный).

В начальной позиции слоны, как и ладьи, ходов не имеют — они находятся в окружении фигур своей армии, а перескакивать через другие не могут. Возможности слона зависят от его месторасположения.

ВНИМАНИЕ



У этой фигуры также есть особенность: способность связывать неприятеля на диагонали. Но есть и недостаток: половина полей шахматной доски ей недоступна.

В позиции на диаграмме (рис. 2.3) белый слон b2 может пойти на одно из шести свободных полей, отмеченных точками, или сбить черную ладью на поле f6.

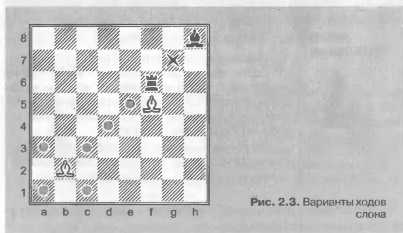


Рис. 2.3. Варианты ходов слона

При таком расположении фигур поля g7 и h8 для белого слона недоступны (черная ладья стоит на поле f6 и преграждает ему путь).

Белый слон f5 обладает большей свободой передвижения — в его распоряжении 11 полей, а у черного собрата, расположенного в углу h8, имеется всего один ход — на поле g7.


ЭТО ИНТЕРЕСНО



Рассказывая о такой фигуре, как слон, нельзя не вспомнить один шахматный анекдот — реальную историю. В знаменитом радиоматче СССР — США Д. Бронштейн выиграл обе партии у американского мастера А. Сантасьера. Американец послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».

Ферзь



Ферзь  является самой сильной фигурой в шахматном войске. В своем движении он соединяет ходы ладьи и слона. Ферзь может перейти на любое поле того горизонтального или вертикального ряда, на котором он стоит, а также на любое поле по той или другой диагонали. Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей, не считая того, на котором находится.

Ферзь успешно использует слабости неприятеля: он может связать ладью по диагонали, а слона — по горизонтали или вертикали и чаще других фигур наносит двойные удары, представляя наибольшую угрозу для короля противника.

ВНИМАНИЕ



Ферзь не может перескакивать через другие фигуры (рис. 2.4).

Находясь на поле e4, белый ферзь может переместиться на 22 отмеченных точками поля (рис. 2.5).

Он также может взять черную ладью b7 или слона e8. Черный ферзь может пойти на одно из десяти полей: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, b8, c8, d8.

доске, несмотря на плотное окружение, могут при своем ходе пойти на одно из двух полей, отмеченных точками (рис. 2.7).



Рис. 2.7. Конь может перепрыгивать через фигуры

Несмотря на это, конь является достаточно неповоротливой фигурой. Он не способен издали задержать пешку, потому что для этого ему нужно находиться неподалеку. То, что король может сделать за два хода, а слон за один, конь сделает лишь за четыре хода!

Рассмотрим один из вариантов (рис. 2.8).

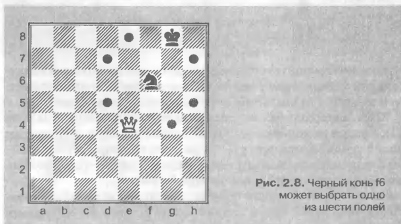


Рис. 2.8. Черный конь f6 может выбрать одно из шести полей

В данном случае черный конь f6 при своем ходе может выбрать одно из шести свободных полей, отмеченных точками, или побить белого ферзя e4, став на его место. Поле g8 для коня f6 недоступно, так как там находится своя же фигура — король.

Отметим еще одну любопытную деталь: для того, чтобы конь смог добраться до какого-либо поля (например, с b1 до g8), у него есть выбор маршрутов: с3, d5, e7, g8 или d2, e4, f6, g8 (рис. 2.9).

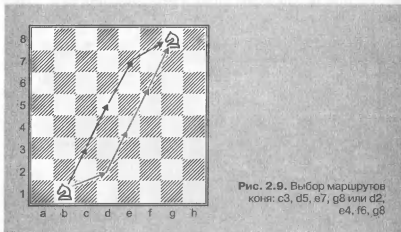


Рис. 2.9. Выбор маршрутов коня: с3, d5, e7, g8 или d2, e4, f6, g8

ЭТО ИНТЕРЕСНО




С данной фигурой связана такая история. Как-то раз Хосе Рауль Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его соперников, быстро получив мат, спросил чемпиона мира, что тот думает о его игре.

— Играете вы свежо, нестандартно, — со свойственным ему тактом ответил Капабланка, — но почему вы так и не вывели своих коней?

— Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, — объяснил соперник, — а как ходить конем, забыли показать.

Король



Король  перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении.

Он контролирует одновременно не более восьми полей. Если эта фигура стоит на угловом поле, то под ее контролем находится только три поля, а располагаясь на крайней горизонтали или вертикали, она имеет в своем распоряжении пять полей (рис. 2.10).

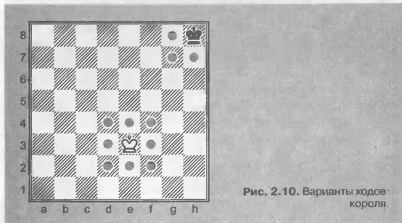


Рис. 2.10. Варианты ходов короля

ВНИМАНИЕ

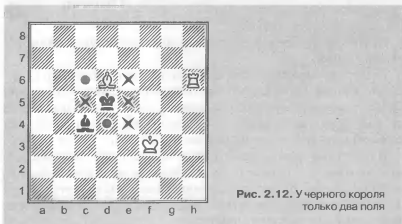
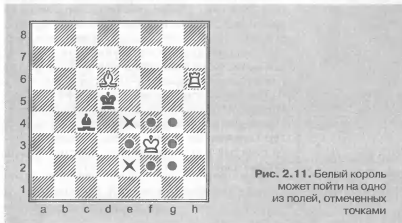


Король — единственная фигура, которая не может пойти на поле, атакованное чужой фигурой.

Рассмотрим два примера ходов королем. На первой диаграмме (рис. 2.11) белый король может пойти на одно из шести полей, отмеченных точками. Поле e4 для белого короля недоступно, потому что оно атаковано черным королем, а поле e2 находится под боем черного слона.

Во втором случае в распоряжении черного короля есть только два поля (рис. 2.12), так как поля c5 и e5 атакованы белым

слоном, поле e4 атаковано белым королем (это поле оба короля атакуют взаимно), а поле e6 — белой ладьей. Брать белого слона на поле d6 черный король не имеет права, потому что тот защищен своей ладьей. Поле c4 занято черным слоном и по этой причине также недоступно для черного короля.



В начальной позиции эта фигура не имеет ходов. Король способен отнимать поля у неприятельских фигур, но стать рядом с ними он не может, поскольку сразу окажется под ударом.

Король никогда не сможет напасть на ферзя, так как эта фигура контролирует все поля вокруг себя. Королем также нельзя объявить мат.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Первый шахматный турнир состоялся в Лондоне в 1851 году. Любопытно вспомнить, что в то время еще не было шахматных часов и игра, по существу, не регламентировалась временем. Из-за этого она продолжалась утомительно долго. Шахматисты садились за доску в 11 часов утра и работали непрерывно 8–10 часов. После этого партия переносилась на следующий день. Некоторые встречи продолжались по 18–20 часов. Особенно «неторопливым» был английский мастер Уильямс: он тратил на обдумывание одного хода два с половиной часа, то есть столько, сколько сейчас дается на 40 ходов¹.

Пешка



Пешка ♙ ценится меньше всех других фигур и является самой слабой.

Ходит она только вперед и только на одну клетку, но существует одно исключение: со своего первоначального места (для белых со второй горизонтали, для черных — с седьмой), если свободен путь, каждая пешка может быть продвинута либо на ближайшее, либо через одно поле (рис. 2.13).

На рисунке видно, что пешка, стоящая перед королем, пошла через поле, а пешка, стоящая перед ферзем, пошла на ближайшее. Сделав первый ход, в дальнейшем она теряет право на «двойной прыжок», то есть в следующих ходах пешка может передвигаться только на одно поле.

Ходить пешка может только в том случае, если перед ней не стоит какая-либо другая фигура.

¹ Тужилин Н. Мир вокруг тебя. — Симферополь: Крым, 1966.

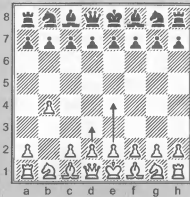


Рис. 2.13. Варианты ходов пешки

Так, пешка на поле e4 не имеет ходов, поскольку путь ей преграждает конь противника. А пешка b2 может пойти только на одно поле b3, так как ее двойному шагу мешает неприятельская пешка b4 (рис. 2.14).

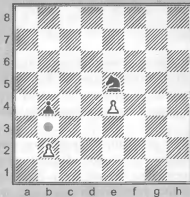


Рис. 2.14. Пешка b2 может пойти только на поле b3

Пешка всегда движется вперед, поэтому случается, что она вступает на последнюю горизонталь (белая — на восьмую, черная — на первую). В этом случае она немедленно *превращается*

в любую фигуру своего цвета, кроме короля, причем неважно, имеется ли такая же фигура на доске или выбыла из игры. Выбор фигуры определяется желанием шахматиста.

В отличие от рассмотренных ранее фигур, пешка бьет фигуру противника не так, как ходит, а на одну клетку вперед по диагонали. Перейдя после взятия на соседнюю вертикаль, пешка в дальнейшем движется по ней. Например, белая пешка на с4 может побить любую из черных пешек, но не может побить или обойти коня (рис. 2.15).

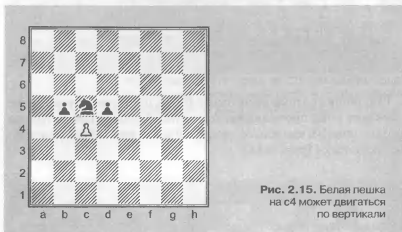
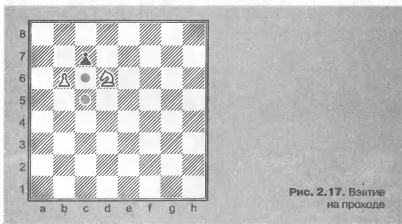


Рис. 2.15. Белая пешка на с4 может двигаться по вертикали

В другой позиции (рис. 2.16) белая пешка h7, кроме хода на поле h8, имеет возможность побить черную ладью g8. При этом пешка обязана превратиться в любую из четырех белых фигур: ферзя, ладью, слона или коня. Черная пешка a7 имеет возможность сбить пешку белых b6.

Если пешка, сделав ход со своего первоначального места на два шага, переступит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки (рис. 2.17), то последняя вправе взять проходящую пешку. При этом бьющая пешка становится не на то поле, куда совершала прыжок пешка соперника, а на битое поле, через которое та перепрыгнула. Это правило называется *взятием на проходе* и относится только к пешкам. Следует запомнить, что взятие на проходе может быть осуществлено лишь немедленно в ответ на двойной ход пешки. Позже это право утрачивается.



Черные собираются пойти с позиции пешкой с7 на поле с6. В таком случае они должны считаться с тем, что белая пешка побьет черную пешку на проходе, при этом она станет на поле с6. Разумеется, белые вправе избрать и другое продолжение.

ВНИМАНИЕ



Взятие на проходе — не принудительный ход.

Очень хорошо иллюстрирует пешку отрывок из произведения Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье»:

«...Это была удивительная страна. Поперек бежали прямые ручейки, а аккуратные живые изгороди делили пространство между ручейками на равные квадраты.

— По-моему, Зазеркалье страшно похоже на шахматную доску, — сказала наконец Алиса. — Только фигур почему-то не видно... А, впрочем, вот и они! — радостно закричала она, и сердце громко забилося у нее в груди.

— Здесь играют в шахматы! Весь этот мир — шахматы (если только, конечно, это можно назвать миром)! Это одна большая-пребольшая партия. Ой, как интересно! И как бы мне хотелось, чтобы меня приняли в эту игру! Я даже согласна быть Пешкой, только бы меня взяли... Хотя, конечно, больше всего мне бы хотелось быть Королевой!

Она робко покосилась на настоящую Королеву, но та только мило-стиво улыбнулась и сказала:

— Это легко можно устроить. Если хочешь, становись Белой Королевской Пешкой. Крошка Лили еще слишком мала для игры! К тому же ты сейчас стоишь как раз на второй линии. Доберешься до восьмой, станешь Королевой...»



ГЛАВА 3

Ценность фигур

Самый плохой слон лучше самого
хорошего коня.

Шутка шахматистов

На шахматной доске фигуры обладают различными возможностями. Одной, например, чтобы перейти с края доски на противоположный, требуется всего один ход, а другой для этой цели нужны несколько. Некоторые фигуры ходят по полям только одного цвета, другим же предоставлены все 64 поля.

Ферзь, расположенный в центре доски, контролирует 27 полей, а конь — только 8. Теорией и практикой шахмат установлена сравнительная сила фигур, которой следует руководствоваться во время партии, особенно при обменах. Ниже наглядно представлена ценность (сила) всех шахматных фигур в цифровом выражении.

$$\text{♙} = 1, \text{♘} = 3, \text{♗} = 3, \text{♖} = 4, 5, \text{♕} = 9, \text{♔} = 3$$

ПРИМЕЧАНИЕ

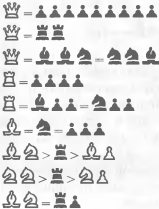


За единицу меры сравнительной ценности шахматных фигур принято считать самую слабую фигуру — пешку. Универсальной меры не существует, так как во многом она определяется положением и различными обстоятельствами.

Особо следует оговорить ценность короля — он не сравним с любой другой фигурой. В начале игры король не принимает активного участия в борьбе. Его сила проявляется, когда с доски исчезает большинство фигур. К концу игры король превращается в активную фигуру, и умение им играть приобретает решающее значение.

Когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую, то такую операцию называют *разменом*. В нем с обеих сторон могут участвовать не только одноименные фигуры. Более быстрому усвоению соотношений фигур по их силе поможет представленная ниже схема, согласно которой, например, можно без ущерба менять ферзя на две ладьи или на три легкие фигуры. *Легкие фигуры* — общее название для слона и коня. По мнению Х. Р. Капабланки, допустим также размен коня за слона или, наоборот, можно менять ладью на слона и т. д.: «С точки зрения общей теории слона и коня следует считать одинаково ценными, хотя, по моему убеждению,

слон в большинстве случаев оказывается более сильной фигурой. Между прочим, вполне установлено, что два слона почти всегда сильнее двух коней»¹.



Чтобы описать движение фигур на доске, шахматистам необходим специальный язык, или *нотация*. В главе 2 мы уже рассматривали систему обозначения полей (рис. 3.1), с помощью которой легко сделать запись любого положения на шахматной доске. Теперь поговорим об этом подробнее.

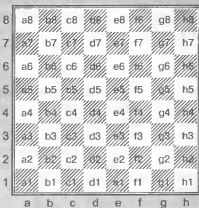


Рис. 3.1. Система обозначения полей

¹ Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. — М.: Терра-спорт, 2001.

Каждая фигура имеет свое сокращенное обозначение: король — Кр; ферзь — Ф; ладья — Л; слон — С; конь — К.

ВНИМАНИЕ



Пешка буквами не обозначается.

Для записи расположения фигур в начальной позиции к сокращенному названию каждой фигуры присоединяется обозначение поля, на котором она находится. Принято *сначала указывать расположение белых, а затем черных*. В первую очередь записывают положение короля, а затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек.

Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения по вертикали от а к h, а при нахождении на одной вертикали — от первой к восьмой горизонтали.

На рис. 3.2 изображено шахматное поле с расставленными на нем фигурами.

Запись расстановки этих фигур будет выглядеть следующим образом.

Белые: Крд4, Фа4, Лс6, Ле5 (обратите внимание: одинаковые фигуры записаны в порядке их расположения от вертикали а к h), Сg4, Кс3, п. b5, d5, f4.

Черные: Крс8, Фд8, Лh4, Лh7 (в данном случае одинаковые фигуры расположены на одной вертикали, сначала записывается та, которая ниже), Сf6, Кd4, п. b6, c7, d6.

ПРИМЕЧАНИЕ



Не представляет сложности и запись целой партии. Поскольку любой ход — это перемещение фигуры с одного поля на другое, то при его записи сначала указывается поле, на котором фигура стояла, а затем — то, на которое фигура пошла. Чтобы было понятно, впереди принято ставить сокращенное обозначение фигуры, а между ними — дефис или тире.

Существуют и другие общепринятые обозначения (табл. 3.1).

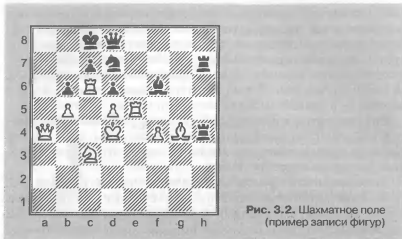


Рис. 3.2. Шахматное поле (пример записи фигур)

Таблица 3.1

Общепринятые обозначения действий во время игры

Обозначение	Расшифровка
:	Одна фигура бьет другую
0-0	Короткая рокировка
0-0-0	Длинная рокировка
+	Шах
++	Двойной шах
x	Мат
...	Ход черных
~	Любой ход

Если пешка достигает поля превращения, например белая — восьмой горизонтали, а черная — первой, то после записи хода ставится сокращенное обозначение той фигуры, в которую превращается эта пешка. Например: 39. h7-h8Ф.

ПРИМЕЧАНИЕ



В шахматной литературе описаны и другие условные обозначения фигур. Так, вместо сокращенных буквенных обозначений фигур печатаются их изображения, что позволяет шахматисту любой национальности понимать шахматные записи.

В шахматной нотации важно зафиксировать ходы белых и черных в той последовательности, в которой они были сделаны на доске. Поэтому все ходы нумеруются, и номер хода от его обозначения отделяется точкой. *Ход белых и черных принято считать за один.* Запись ходов может вестись в столбец (в таком случае ходы белых пишутся с левой стороны, а ходы черных — с правой) или для экономии места — в строчку.

При рассмотрении какой-либо позиции счет ведется с первого хода, если предшествующие ходы неизвестны. Если анализ позиции начинается с хода черных, то вместо отсутствующего хода белых ставятся три точки.

В шахматной литературе часто вслед за записью того или иного хода дается его объяснение и оценка словами или значками, называемыми примечаниями или комментариями. В табл. 3.2 приведены некоторые символы, которые могут встретиться по ходу изучения.

Таблица 3.2
Символы-примечания и комментарии

Символ	Значение
!	Очень хороший ход
!!	Отличный ход
?	Слабый ход
??	Очень слабый ход
!?	Заслуживающий внимания ход
?!	Сомнительный ход

Описанная выше система записи партий называется *полной*, но наряду с ней применяется также и *краткая* (сокращенная) нотация.

1. e4 e7
2. Kf3 Kc5
3. Cc4 d6
4. Kc3 Cd4
5. 0 — 0 Kd4?
6. Ke5!

Ее суть заключается в том, что после номера хода записывается только название фигуры и поле, на которое она пошла. Остальные знаки при краткой нотации сохраняются, кроме случая, когда бьет пешка. Если на одно и то же поле могут пойти две одинаковые фигуры (два коня или две ладьи), то

после обозначения фигуры добавляется еще одна буква вертикали или цифра горизонтали, с которой идет данная фигура. Например, любая ладья черных, a5 или h2, может пойти на поле h5. Если ход делается ладьей a5, то краткая запись хода может выглядеть так: *Lah5*.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Описательная шахматная нотация, которая применяется в наше время только в англо- и испаноязычных странах, исторически предшествовала существующей сейчас. Первая попытка замены громоздкой описательной нотации была предпринята в XIV в. Николасом де Сент-Николаи, который использовал большие и малые буквы латинского алфавита. Дальнейшее усовершенствование — сочетание букв и цифр — принадлежит Ф. Стамме, автору книги «Опыт шахматной игры...», вышедшей в 1737 г. в Париже.

Сокращенная нотация требует меньше места и времени для записи. Однако на первых порах она менее наглядна, и, пока нет определенного навыка, могут быть ошибки и неточности, поэтому в этой книге мы будем использовать полную нотацию.

Тренировочные упражнения № 1¹.

Для закрепления правил шахматной нотации нужна практика, поэтому предлагаем выполнить несколько упражнений.

Упражнение 1.

Разберите следующие партии: прочитайте и воспроизведите их на шахматной доске.

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

-
1. e2-e4 e7-e5
 2. Kg1-f3 Kb8-c6
 3. Cf1-c4 Kc6-d4
 4. Kf3:e5 Фd8:g5

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

5. Kg5:f7 Фg5:g2

6. Лh1-f1 Фg2:e4

7. Сс4-e2 Кd4-f3

Упражнение 2.

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

Упражнение 3.

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

Упражнение 4.

Пройдите ладьей через все поля доски и вернитесь на то же поле. Выполняя это задание, стремитесь к тому, чтобы ладья не проходила через поле дважды. Запишите путь ладьи.

Упражнение 5.

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

Упражнение 6.

Попробуйте конем b1 «обскакать» все поля доски. Запишите путь коня.

Упражнение 7.

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

Упражнение 8 (рис. 3.3).



Рис. 3.3. Запишите все возможные ходы белых пешек

Посмотрите на рис. 3.3 и запишите все возможные ходы белых пешек.



ГЛАВА 4

Главные позиции в шахматах



В том-то и состоят шахматы.
Сегодня ты даешь сопернику
урок, а завтра он тебе.

*Р. Д. Фишер, чемпион мира
по шахматам 1972–1975 гг.*

В данной главе мы разберем все основные и часто встречающиеся шахматные позиции.

Шах



Когда король атакован какой-либо фигурой, говорят, что *он стоит «под шахом»*. По правилам игры король обязательно должен быть защищен от шаха. Из возможных способов защиты подходят только следующие:

- побить атакующую фигуру;
- увести короля с линии действия атакующей фигуры;
- поставить одну из своих фигур между королем и атакующей фигурой.

На рис. 4.1 белая ладья, находясь на поле a8, объявляет шах королю соперника, расположенному на поле g8. Черные должны защитить своего короля, так как по правилам игры *король не имеет права находиться под шахом даже один ход*. Из трех способов защиты здесь возможно только перекрытие восьмой горизонтали: черная ладья отступает на поле f8 и прикрывает собой атакованного короля.

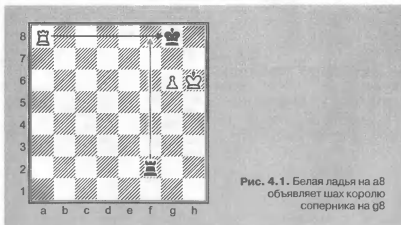


Рис. 4.1. Белая ладья на a8 объявляет шах королю соперника на g8

В другом случае (рис. 4.2) слон белых находится на поле f7 и объявляет шах королю. Из возможных способов защиты здесь

можно применить взятие атакующей фигуры слоном черных с4-f7 или уход короля на поле h6 или h8, отмеченные точками. На поля g7 и h7 черный король пойти не может, так как они находятся под угрозой короля и пешки противника.

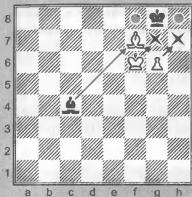


Рис. 4.2. Слон белых на f7 объявляет шах королю

На следующей диаграмме (рис. 4.3) ладья черных сделала ход f3-g3 и открыла слону d5 путь к королю белых. Ситуация, в которой одна фигура открывает линию действия для другой фигуры, в результате чего под ударом оказывается король, называется *открытым шахом*.

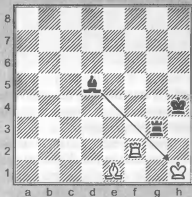


Рис. 4.3. Открытый шах

Есть еще один вариант — *двойной шах* — ситуация, в которой при открытом шахе открывающая фигура также объявляет шах королю, то есть две фигуры одновременно выставляют шах королю.

На практике эта ситуация будет выглядеть следующим образом (рис. 4.4). Ладья черных сделала ход f3-h3, открыла короля белых для слона d5 и сама встала в атакующую позицию. От двойного шаха помогает только отступление королем. В данном случае эта фигура может спрятаться на поле g1.

ПРИМЕЧАНИЕ

Как уничтожить обе атакующие фигуры, так и закрыться от двух шахов одновременно невозможно.

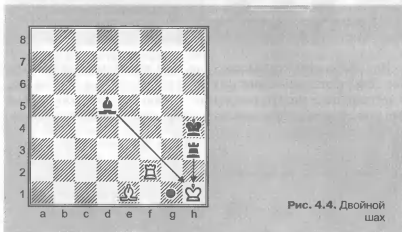


Рис. 4.4. Двойной шах

Фигура, защищающая короля от нападения неприятельской фигуры и по этой причине ограниченная в своих передвижениях по доске, называется *связанной фигурой*.

На рис. 4.5 конь черных с6 стоит на пути белого слона б5, таким образом прикрывая своего короля от шаха. У белых роль связанной фигуры выполняет ладья f2, защищающая своего короля от атаки слона б6.

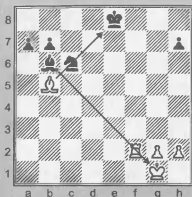


Рис. 4.5. Конь черных прикрывает своего короля от шаха

Мат



Когда король атакован так, что нет ни одного способа защиты, значит, он погиб, ему объявлен мат, и наступил конец партии.

ВНИМАНИЕ



Цель игры состоит в том, чтобы объявить противнику мат, то есть так поставить королю шах, чтобы он не смог от него защититься.

В позиции рис. 4.6 белые выиграли партию, то есть черный король получил мат. Налицо все условия мата: королю объявлен шах белым ферзем. Этого ферзя не может взять ни одна из черных фигур. Нет такой фигуры, которая могла бы стать между белым ферзем и черным королем. Наконец, все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, находятся под ударом либо белого ферзя, либо белой ладьи, стоящей на h7.

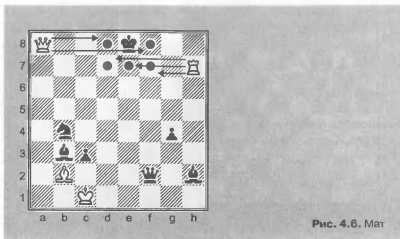


Рис. 4.6. Мат

ЭТО ИНТЕРЕСНО



О том, как знаменитые игроки объявляли мат, существует много историй. Вот одна из них.

В партии с шахматистом К. у Бениамина Блюменфельда возникла позиция, в которой он должен был сделать последний, контрольный, сороковой ход, которым мог поставить своему противнику мат. Однако он сидел, погруженный в раздумье, и не делал хода.

До контроля оставалось десять минут. Его партнер уже смирился с поражением. Но прошло пять... семь... девять минут, часы тикали, а Блюменфельд не делал хода. Время истекало. У его противника пробудилась надежда: вдруг мастер не видит мата и сейчас он просрочит время. Когда до окончания оставалось несколько секунд, Блюменфельд резко протянул руку и поставил мат.

— Над чем вы так долго думали? — воскликнул его сильно перенервничавший противник. — Неужели вы не видели мата?

— Мат я видел, — ответил Блюменфельд, — но я никак не мог сообразить, почему вы не сдаётесь.

Пат (ничья)



Не всегда итогом борьбы в шахматной партии является победа одной из сторон. Иногда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша, и тогда партия признается *ничьей*. Самый простой пример такой встречи — когда на доске остаются одни короли. А, как известно, по правилам игры короли не могут подходить вплотную друг к другу и, следовательно, не могут ни объявить шах, ни поставить мат друг другу.

Безоговорочно ничейными считаются еще и такие позиции, в которых у одного из партнеров, несмотря на перевес в силах, недостаточно возможностей, чтобы объявить мат одинокому королю противника. К таким позициям относятся следующие:

- у одного игрока остались король и слон, у другого — только король (рис. 4.7);

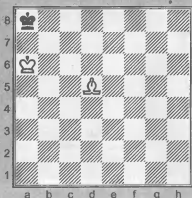


Рис. 4.7. У одного игрока король и слон, у другого — только король

- у одного игрока — король и конь, у другого — только король (рис. 4.8);



Рис. 4.8. У одного игрока король и конь, у другого — только король

- у одного игрока — король и два коня, у другого — только король (рис. 4.9);



Рис. 4.9. У одного игрока король и два коня, у другого — только король

- у каждого из соперников есть по королю и одноцветному слону (рис. 4.10).

Если оба партнера повторяют одни и те же ходы, то результат также признается ничейным.

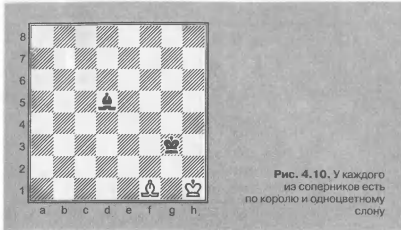


Рис. 4.10. У каждого из соперников есть по королю и одноцветному слону

ВНИМАНИЕ



Ничья фиксируется после троекратного повторения одной и той же позиции.

Еще одна разновидность ничьей — когда король, не находясь под шахом, занимает такое положение, при котором не может никуда пойти, поскольку попадет под шах, и в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить. В этом случае говорят, что сторона, не имеющая ходов, «получила пат». Такая игра признается ничьей.

На диаграмме изображен момент хода черных (рис. 4.11). Черный король не атакован, другими словами, он не находится под шахом, и в то же время он не может никуда пойти, не попав при этом под шах, а это не допускается правилами игры.

Действительно, у короля есть всего две свободные позиции для хода — g7 и h8, но там он оказывается под ударом белого слона. Равным образом черные не могут пойти конем, так как это обнажило бы короля, который оказался бы под шахом белой ладьи.

Такая ситуация на доске объявляется патовой, а партия считается окончившейся вничью.

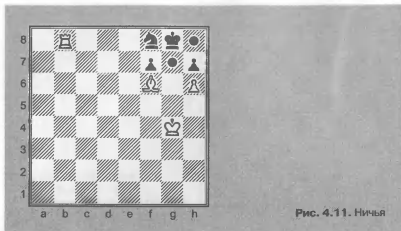


Рис. 4.11. Ничья

ЭТО ИНТЕРЕСНО

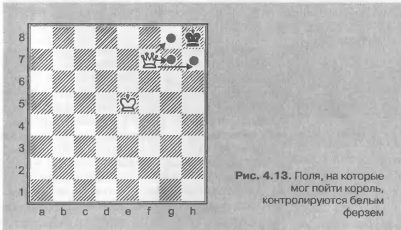
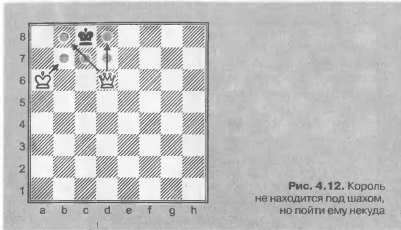


А может ли так случиться, что для партии вничью черным достаточно просто копировать ходы белых? (Шахматные «поединки», в которых черные полностью копируют ходы противника и в конце концов получают мат, называются *обезьяньими партиями*.) В начале века этим вопросом интересовался шахматный композитор К. Тракслер. Он составил симметричные партии, где ладья поставила мат за 9, слон — за 8, конь — за 7 и пешка — за 15 ходов. В дальнейшем эти рекорды улучшались, и были придуманы партии, в которых ладья объявляет мат за 8, конь — за 6, слон — за 7 и пешка — за 7 ходов.

Рассмотрим еще несколько вариантов пата.

В первом случае (рис. 4.12) ходят черные. Король не находится под шахом, но пойти ему некуда: поля b8, c7, d7, d8 находятся под боем белого ферзя, а поле b7 — рядом с белым королем.

Во втором (рис. 4.13) опять ходят черные. Все поля, на которые мог бы попасть король, контролируются белым ферзем.



В третьей ситуации (рис. 4.14) белые должны сделать ход. Обратите внимание, что ни одна из фигур белых (кроме короля) не может его сделать, так как на линиях возможных ходов стоят фигуры, которые их не пропускают. Так, перед пешками стоят неприятельские пешки, а по линиям допустимых ходов белой ладьи — свои же король и пешка. А любым возможным ходом король подставил бы себя под шах: на поле g2 ему угрожает черная пешка, на полях f1 и f2 — черная ладья. Итог — ситуация патовая и, следовательно, ничья.

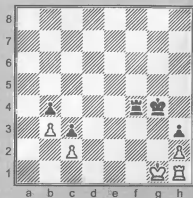


Рис. 4.14. Любым ходом король подставит себя под шах

ЭТО ИНТЕРЕСНО



О курьезных случаях, связанных с патовыми ситуациями, тоже есть свои истории. Так, однажды Пауль Керес (эстонский шахматист) давал сеанс одновременной игры. Сделав на одной из досок ход 1.е2-е4 и подойдя к ней второй раз, он обнаружил, что пешка стоит в начальном положении. Керес вновь поставил пешку на е4. Подойдя к этой же доске в третий раз, гроссмейстер снова увидел заколдованную пешку на поле е2. Не понимая в чем дело, Керес опять сдвинул пешку на е4. Напротив гроссмейстера с хитрым выражением лица сидел 85-летний любитель шахмат, который, увидев пешку на е4, радостно воскликнул: «Ничья! Троекратное повторение позиции».

Еще одним видом ничьи является *вечный шах*, то есть ряд непрерывно следующих друг за другом шахов, от которых атакуемый король не может укрыться. Рассмотрим примеры различных игровых ситуаций, в которых одна из сторон объявляет вечный шах.

В первой ситуации (рис. 4.15) белый ферзь не выпускает черного короля из угла: ферзь идет на поле с7, объявляя шах черному королю. У короля есть единственная возможность

хода на поле a8 (остальные поля либо заняты, либо находятся под ударом белого ферзя). Тогда следующий ход у белых таков: ферзь с8, — и опять у черного короля единственная возможность хода на a7. Все продолжается до тех пор, пока белый ферзь не объявляет вечный шах с полей с8 и с7 (игра, как уже упоминалось, прекращается после троекратного повторения позиции). Исход — ничья.

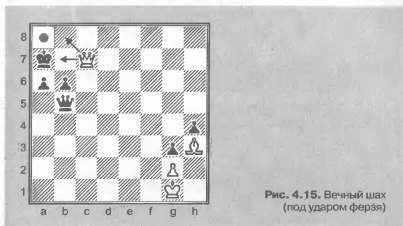


Рис. 4.15. Вечный шах
(под ударом ферзя)

Во втором случае (рис. 4.16) аналогично действует ладья: она идет на поле g7, и король черных оказывается под шахом. Единственный доступный для него ход — на h8, после чего ладья опять последует за ним. Результат — вечный шах, то есть ничья.

В третьем варианте (рис. 4.17) в роли фигуры, объявляющей вечный шах, выступает черный конь. Следует только не ошибиться в выборе первого хода, иначе механизм вечного шаха не сработает.

Конь идет на поле b3 и объявляет шах белому королю. Король делает единственный возможный ход на b1. Конь в ответ перемещается на поле d2, откуда угрожает королю, и последнему ничего не остается, как вернуться на поле a1, поскольку поля c1 и c2 могут быть атакованы королем черных. И далее ситуация повторяется. Результат — опять вечный шах, то есть ничья.

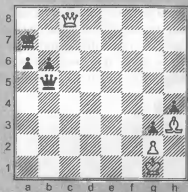


Рис. 4.16. Вечный шах (под ударом ладьи)

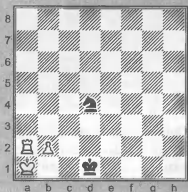


Рис. 4.17. Вечный шах (под ударом коня)

**ЭТО
ИНТЕРЕСНО**



На одном из турниров, в партии Осипа Бернштейна с польским мастером Сальве, последний предложил ничью, но противник ее отклонил. Вскоре картина резко изменилась, и ничью предложил уже Бернштейн. В ответ на это Сальве возмущенно сказал: «Какая может быть ничья? Вот если бы вы тогда приняли мое предложение, то я бы сейчас принял ваше!».

Тренировочные упражнения № 2¹.

1. Задержите пешки (рис. 4.18).
2. Дайте мат в один ход (рис. 4.19).
3. Объявите мат (рис. 4.20).
4. Дайте мат в один ход (рис. 4.21).
5. «Заприте» слона (рис. 4.22).
6. «Заприте» ферзя (рис. 4.23).

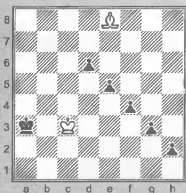


Рис. 4.18. Задержите пешки

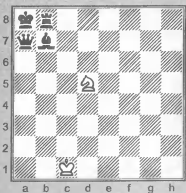


Рис. 4.19. Дайте мат в один ход

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

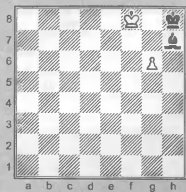


Рис. 4.20. Объявите мат

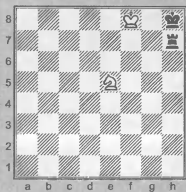


Рис. 4.21. Дайте мат в один ход

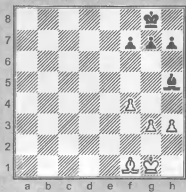


Рис. 4.22. «Заприте» слона

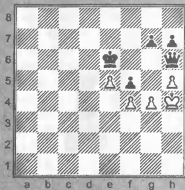


Рис. 4.23. «Заприте» ферзя



ГЛАВА 5

Тактика и стратегия ведения шахматной игры. Различные приемы и техники

Несмотря на бурное развитие теории, в шахматах остается много тайного, неизведанного.

Чтобы постараться шагнуть хотя бы немного дальше, нужно, прежде всего, понять, до какого предела дошли предшественники.

В. Смыслов, чемпион мира по шахматам 1957–1958 гг.



Вся шахматная партия делится на 3 этапа: начало (дебют), середину (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль). Такое деление является достаточно условным, но, взглянув на позицию, обычно можно определить, на какой стадии находится партия, так как у каждого этапа есть свои особенности. В дебюте можно наблюдать мобилизацию сил, генеральное сражение происходит в середине игры, а эндшпиль подводит итоги.

Эндшпиль, как правило, характеризуется небольшим количеством фигур, поэтому начинающие шахматисты часто стремятся избегать упрощений, думая, что после них игра станет скучной и неинтересной. На самом деле это не так. Эндшпиль — очень интересная стадия партии, главное — понимать его особенности и уметь его играть.

Прежде чем начать разговор о стратегии начала, середины и окончания игры, рассмотрим некоторые приемы, используемые в шахматах.



Рокировка

Как известно, делая ход на шахматной доске, игрок перемещает только одну фигуру. Оказывается, у этого правила есть исключение: каждый партнер имеет право на комбинированный ход, при котором передвигаются сразу две фигуры одного цвета — король и ладья. Этот ход называется *рокировкой*.

Необходимым условием рокировки является то, что *свободными должны быть поля между обеими фигурами*. Рокировка производится следующим образом: король первым переставляется по направлению к ладье через одно поле (то есть на поле того же цвета), а ладья переносится через него на другую сторону и становится рядом.

Пример рокировки изображен на рис. 5.1. Поскольку у партнеров по две ладьи, различают два вида рокировки: на королевском фланге (со стороны короля) — короткая, на ферзевом (со стороны ферзя) — длинная. В представленной позиции и белые, и черные могут сделать рокировку как в одну, так и в другую сторону.

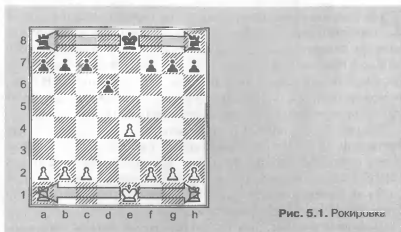


Рис. 5.1. Рокировка

ВНИМАНИЕ

Обязательным условием рокировки является то, чтобы ни король, ни ладья до этого не делали ходов.

Правила игры также не позволяют производить рокировку в тот момент, когда король находится под боем неприятельской фигуры. Рокировка невозможна и в том случае, когда одно из полей, через которые должен пройти король, находится под ударом или король после рокировки оказывается под боем какой-либо фигуры противника.

В то же время для рокировки нахождение ладьи под боем препятствием не является. Допускается и переход ладьи через битое поле в момент рокировки, таким образом, на рис. 5.2 белый король может рокироваться в любую сторону.

Например, Д. Бронштейн описывал нюансы рокировки следующим образом: «...Спрятаться в надежном убежище с помощью рокировки королю легче на королевском фланге, потому что для этого достаточно вывести лишь коня со слонем. Для рокировки в длинную сторону надо еще убрать и ферзя. Когда перед вами возникнет дилемма, — в какую сторону рокировать, решать этот вопрос необходимо с учетом расположения пешек около позиции будущей рокировки. *Короля следует*

прятать там, где пешечная цепь крепче, где фигурам партнера подобраться к ней труднее. Тем самым вы вынудите соперника перейти к длительным маневрам в собственном лагере для организации необходимой взаимосвязи между фигурами. И у вас появится время для полезных перемещений пешек и фигур...»¹

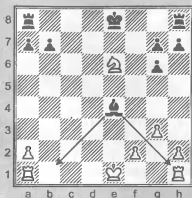


Рис. 5.2. Белый король может рокироваться в любую сторону

ВНИМАНИЕ



Рокировка значительно облегчает защиту короля, но не гарантирует его безопасность. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может быть подвергнут нападению.

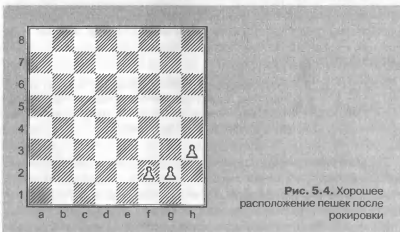
Рассмотрим различные варианты расположения пешек после рокировки. Отметим, что рокировка в короткую сторону является более безопасной. Поэтому приведенные примеры будут именно для такого случая.

На рис. 5.3 показано наилучшее оборонительное расположение пешек после рокировки. В таком положении стоит опасаться только шаха ладьей или ферзем на первой горизонтали.

¹ Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1979.



На другой диаграмме (рис. 5.4) изображено очень хорошее расположение пешек после рокировки. Оно почти также эффективно, как приведенное выше, и, кроме того, дает выход королю на случай шаха по первой горизонтали.



Следующая диаграмма (рис. 5.5) показывает не очень удачное расположение пешек. В общем, такая позиция является ни хорошей, ни плохой. Ее минусом является то, что король открыт

для шаха по диагонали и, делая ход *Kpg1-h1*, он займет наилучшее положение для возможного пешечного окончания, так как будет наиболее удален от центра и от пешек ферзевого фланга.



Ситуация, отображенная на рис. 5.6 и 5.7, указывает на плохое расположение пешек. В этих двух примерах есть так называемые «дыры», то есть поля между пешками, куда могут переместиться вражеские фигуры. Эти фигуры не могут быть атакованы своими пешками.





Но самое плохое расположение пешек после рокировки можно увидеть на рис. 5.8. Они могут быть защищены только фигурами, король открыт для всех атак.



Тренировочные упражнения № 3 (на рокировку).

Можно ли в предложенных ситуациях (рис. 5.9) выполнить рокировку?

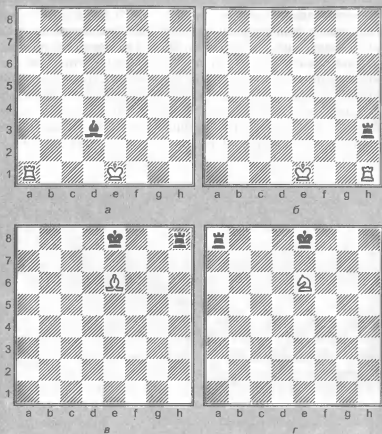


Рис. 5.9. В каких ситуациях можно выполнить рокировку?

Нападение и защита



Шахматная борьба состоит из *нападений* (атак) и отражения этих наступательных действий, то есть *защиты*. В начале партии оба игрока располагают одинаковыми средствами нападения

и защиты; в дальнейшем же все зависит от умения распоряжаться своими силами.

При любом нападении нужно пытаться применить хотя бы один из следующих способов для защиты атакованной фигуры.

Первый способ (рис. 5.10) подразумевает уничтожение атакующей фигуры атакованной или другой фигурой. Ход белой ладьи h1 на c1 поставил под угрозу черную ладью c8. Ответным ходом черные ладьей c8 могут побить белую ладью на поле c1.

Второй способ (рис. 5.11) предполагает, что белая ладья в результате хода с h1 на c1 угрожает пешке черных c7, однако сама находится под ударом черного слона h6.

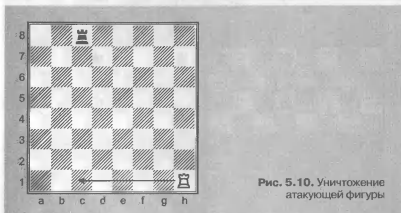


Рис. 5.10. Уничтожение атакующей фигуры



Рис. 5.11. Белая ладья угрожает пешке черных c7, однако сама находится под ударом черного слона h6

Уйти атакованной фигурой из-под удара неприятеля — третий способ (рис. 5.12). Слон белых сделал ход c1-b2, в результате чего в опасности оказалась черная ладья h8. В ответ черные уводят ладью с атакованного поля, например на поле b8.

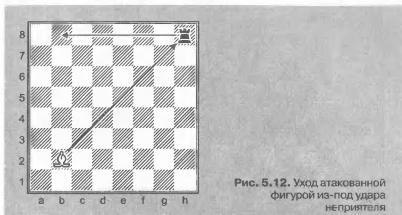


Рис. 5.12. Уход атакованной фигурой из-под удара неприятеля

Четвертый способ — перекрыть линию действия атакующей фигуры (рис. 5.13). В данном случае белый слон, находясь на поле b2, угрожает черной ладье. Черные, не имея возможности убрать ладью с поля h8, могут перекрыть путь белому слону, сделав ход либо конем g8-f6, либо пешкой e7-e5. Обратите внимание, что этот способ защиты не применим, когда нападение осуществляет конь или пешка. Напомним, что конь — единственная фигура, которая, делая ход, может перепрыгивать через другие, и перекрывать линию действия не имеет смысла. А у пешки фактически нет линии атаки, так как она бьет соседнее по диагонали поле.

Пятый способ — защитить атакованную фигуру другой своей фигурой (рис. 5.14). Белый слон сделал ход d1-f3 и атакует черного коня e4. На эту ситуацию черные реагируют ходом пешки f7-f5, тем самым подготовив удар белому слону, если он решится побить черного коня.

И наконец, возможность контратаки своей фигурой равноценной или более ценной неприятельской фигурой (рис. 5.15). Слон белых ходит на поле d4 и создает угрозу для черной ладьи h8.

А черные, в свою очередь, пошли черным слоном f8-d6, демонстрируя возможность нападения на ладью белых. В этой ситуации играющий белыми должен решить, что для него предпочтительнее: взять черную ладью и, возможно, расстаться со своей или немедленно выводить из-под удара свою фигуру.

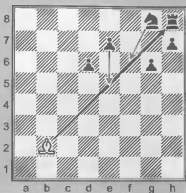


Рис. 5.13. Перекрытие линии действия атакующей фигуры

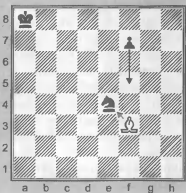


Рис. 5.14. Защита атакованной фигуры другой фигурой

При наличии нескольких возможностей выбор вида защиты в каждом случае определяется его целесообразностью. В зависимости от знаний и опыта шахматиста он может оказаться различным, и важно научиться использовать его оптимально.



Рис. 5.15. Возможность контратаки своей фигурой равноценной или более ценной неприятельской фигуры

Оппозиция



Когда в пешечных окончаниях остаются только ходы королями и один из играющих имеет возможность создать *оппозицию*, то есть заставить противника отойти в сторону и освободить дорогу, то о нем говорят, что он *владеет оппозицией*.

Различают следующие виды оппозиций.

Короли находятся друг напротив друга (рис. 5.16) и число полей между ними нечетное (в данном случае одно поле). Такая форма оппозиции называется *прямой*.

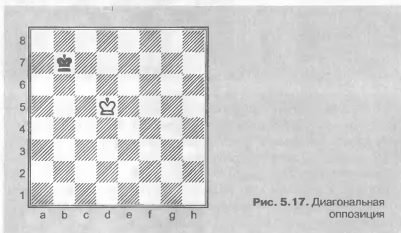
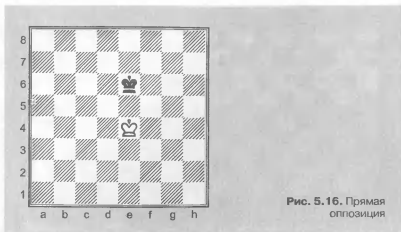
Оппозиция может принимать не только описанную выше форму, но и изображенную на рис. 5.17, которая называется *диагональной оппозицией*.

Боковая оппозиция показана на рис. 5.18.

ВНИМАНИЕ



Когда короли во всех случаях стоят на полях одного цвета, а расстояние между ними составляет всего одну клетку, то игрок, который ходил последним, владеет оппозицией.



Если, исходя из изображенных на рис. 5.19–5.21 позиций, переместить королей в противоположные стороны на один или два хода, оставляя их при этом соответственно на той же вертикальной, диагональной или горизонтальной линиях, то получится положение, которое может быть названо *дальней прямой, диагональной или боковой оппозицией*.

Оппозиция имеет большое значение и принимает иногда довольно сложные формы, но для нашего изучения пока достаточно ознакомиться с простейшими из них.

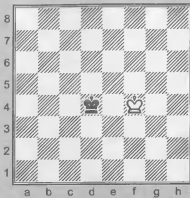


Рис. 5.18. Боковая оппозиция

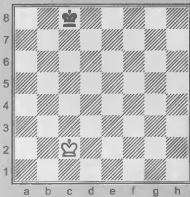


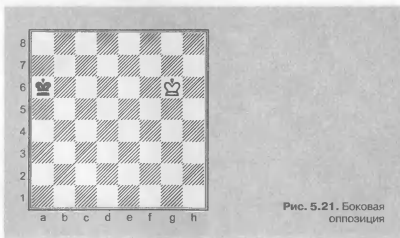
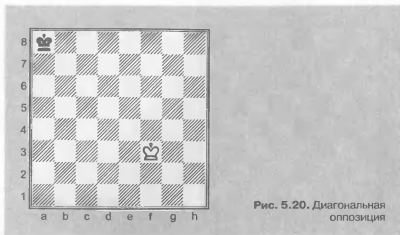
Рис. 5.19. Дальняя прямая оппозиция

ВНИМАНИЕ



Во всех простых случаях оппозиции, когда короли находятся на одной линии и число полей между ними четное, игрок, который должен ходить, владеет оппозицией.

Посмотрим, как в изображенном положении может быть использовано преимущество оппозиции (рис. 5.22).



Позиция очень проста. На доске осталось очень мало сил, и положение может показаться равным. Однако это неверно. Выигрывает тот, чья очередь делать ход. Очевидно, что короли находятся прямо друг напротив друга и число промежуточных полей четное. Теперь посмотрим, каким образом в подобных положениях достигается выигрыш.

1. *Кре1-е2 Кре8-е7*

2. *Кре2-е3 Кре7-е6*

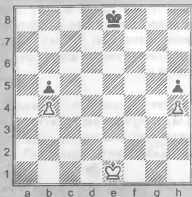


Рис. 5.22. Использование преимущества оппозиции

Сначала нужно идти прямо вперед.

3. *Кре3-е4 Кре6-ф6*

Черные выбирают здесь ход на f6.

4. *Кре4-ф4 Крф6-г6*

Белые могут использовать возможность выбора и сыграть королем на d5 или же пойти на f4, загромождая дорогу черному королю и сохраняя при этом оппозицию. Простой расчет показывает, что первый путь ведет только к патовой ситуации, поэтому белые избирают второй.

Черные отвечают ходом на g6.

5. *Крф4-е5 Крг6-г7*

Белый король становится на поле e5. Черный делает ход на g7.

Теперь с помощью подсчета можно убедиться, что белые выигрывают, завоевывая черную пешку b. В рассмотренном варианте игра сравнительно проста, но у черных есть другие способы защиты, создающие большие затруднения противнику.

Попробуем еще один способ.

1. *Кре1-е2 Кре8-д8*

Белые идут на поле e2, а черный король ходит на поле d8.

Дальше возможны варианты. Если белые сделают ход на поле d3, то черные пойдут на d7, а если белые пойдут вперед на поле e3, то черные окажутся на поле e7.

В обоих случаях черные получают оппозицию. Если короли находятся друг напротив друга и число полей между ними нечетное, то оппозицией владеет тот, кто ходил последним, то есть играющий черными. Чтобы выиграть, белому королю необходимо наступать. Для выигрыша остается лишь сыграть на поле f3 — это и есть правильный ход.

2. *Kpe2-f3 Kpd8-e7*

Видно, что если противник делает в подобных случаях так называемый выжидательный ход, то нужно наступать, оставляя между своим и неприятельским королем свободный вертикальный ряд. Итак, король черных отвечает ходом на e7.

3. *Kpf3-e3*

Наступать белым нельзя, так как черные, поставив своего короля против белого, получили бы оппозицию. Теперь черед белых сделать ход, аналогичный первому ходу черных, а именно: на e3, что приводит к уже рассмотренному варианту.

Полезно освоиться с маневрами королей в различных случаях оппозиции. Часто от маленьких хитростей зависит выигрыш или проигрыш партии.

Следующая позиция (рис. 5.23) служит прекрасным доказательством особого значения оппозиции как средства защиты. Белые потеряли пешку и, похоже, должны проиграть. Однако у них есть возможность сыграть вничью. Обратите внимание, расположение пешек не позволяет белым сделать пат посредством простой оппозиции. Действительно, если король белых сделает ход на поле f1 (простая оппозиция), то черные ответят ходом королем на d2. И далее белый король пойдет вдогонку на поле f2, а черный сделает ход на d3, и белые из-за своей же пешки f3 не могут удерживать необходимую для безопасности боковую оппозицию. Поэтому белые прибегают к другому способу — к дальней оппозиции.

1. *Kpg2-h1 Kpd1-d2*

Король белых делает ход на поле h1, и получилась дальняя оппозиция, которой владеют белые. Черный король идет на поле d2.

2. *Kph1-h2 Kpd2-d3*

Белый сделал ход на h2. Черные делают ход королем на d3.

3. *Kph2-h3 Kpd3-e2*

4. *Kph3-g2 Kpe2-e3*

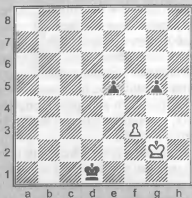


Рис. 5.23. Опозиция как средство защиты

Белый король движется параллельно ему на поле h3. Черный король пытается угрожать пешке белых f3, но на ее защиту, на поле g2, становится белый король.

Образовалась простая оппозиция, которой владеет белый король. Черный король сделал ход на поле e3.

5. *Kpg2-g3 Kpe3-d4*

Белый делает ход на поле g3, черный король больше не может продвигаться прямо и делает ход на поле d4.

6. *Kpg3-g4 Kpd4-e3*

7. *Kpg4-g3*

А белые с поля g4 угрожают пешке, и черный король вынужден вернуться на поле e3, после чего и белые возвращаются на g3, не переставая удерживать оппозицию. Результат — ничья.

Эндшпиль. Различные варианты окончания игры



«Мастро казались оробевшими и двигали фигуры не сразу, а лишь после бесконечных раздумий и колебаний... Сквозь глаза, напряженные до галлюцинаций, чувствуется

огромная внутренняя работа... Под их черепом идет ураган вычислений, видимо, более утомляющих, чем ведущих к цели... Просто было больно смотреть на противника г-на Ласкера — г-на Мизеса. Он буквально ел глазами доску, как будто бы переживая бредовое состояние во время тяжелой болезни... Г-н Рубинштейн — юноша с малоинтеллигентным лицом, но небольшой лоб его ничего не говорящей физиономии хранит гениальную память на шахматные комбинации...» Это репортаж, опубликованный в газете «Новое время», о турнире памяти М. И. Чигорина, проходившем в Петербурге в 1909 г.

Почему мы начали изучение с заключительной стадии шахматной игры, с так называемого *эндшпиля*? Каждый начинающий должен, прежде всего, знать, к каким типичным, часто встречающимся и изученным позициям должен стремиться играющий; знать, каким образом он сможет трансформировать свой перевес в победу или нейтрализовать ситуацию в случае преимущества противника.

Познакомившись с рядом элементарных окончаний, выделим три основных правила, которые должен помнить каждый игрок в эндшпиле.

1. Король — это активная атакующая фигура.
2. Необходимы активность и взаимодействие оставшихся фигур.
3. Не стоит забывать о роли пешек. Перевес в одну пешку — достаточный фактор для победы!

Техники матования короля

Знакомство с основными правилами игры — это лишь первый шаг. Второй шаг — усвоение техники матования одинокого короля. Сначала остановимся на некоторых замечаниях общего порядка. Известно, что король, находящийся в центре доски, обладает наибольшей свободой — в его распоряжении восемь полей, на краю доски действия короля ограничены пятью полями, а в углу — всего тремя. Отсюда вывод, что легче лишить короля жизненного пространства в углу или на краю доски, нежели в центре. Поэтому *матование* обычно сводится к оттеснению неприятельского короля на край доски или в угол путем планомерного отнятия у него свободных полей. Ферзь, безусловно, самая лучшая матующая фигура.

ПРИМЕЧАНИЕ



В одном из полуфинальных соревнований на первенство страны мастер Вересов просрочил время на обдумывание. После окончания игры он стал показывать своему партнеру, как мог поставить ему мат в три и пять ходов.

— Так почему же вы не давали мат? На что потратили время? — спросил его удивленный партнер.

— Решал, какой мат эффективнее.

Мат двумя ладьями

Две ладьи, взаимодействуя друг с другом, легко матают одинокого короля даже без поддержки своего. Для этого, отнимая по очереди у неприятельского короля свободные поля по вертикали или горизонтали, они теснят его методом «лестенки» к какому-либо краю доски, где ему и наносится решительный удар (мат). На рис. 5.24 показана такая заключительная позиция.

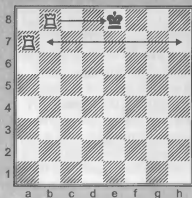


Рис. 5.24. Мат двумя ладьями

Решающий удар нанесла ладья b8, а ладья b7 играет роль своеобразного сторожа — не пускает черного короля на седьмую горизонталь.

Как осуществляется отеснение одинокого короля с помощью двух ладей, рассмотрим на следующем примере (рис. 5.25). Сначала решим, к какому краю доски будем оттеснять черного короля. Допустим, мы наметили поставить ему мат на восьмой горизонтали. Цель белых — встать на соседние горизонтали, угрожать черному королю шахом и не оставить ему других ходов, как в направлении восьмой горизонтали.

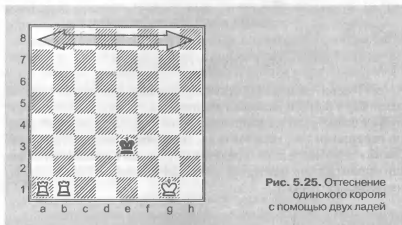


Рис. 5.25. Оттеснение одинокого короля с помощью двух ладей

Запишем данную партию: 1. Лb1-b2 Крe3-d3 2. Лa1-a3+ Крd3-c4 3. Лb2-h2! Крc4-b4 4. Лa3-g3! Крb4-c4 5. Лh2-h4+! Крc4-d5 6. Лg3-g5+ Крd5-e6 7. Лh4-h6+ Крe6-f7 8. Лg5-a5! Крf7-g7 9. Лh6-b6! Крg7-f7 10. Лa5-a7+ Крf7-e8 11. Лb6-b8×.

Результат очевиден. Ладьи прижали короля на восьмой горизонтали, и ходом b6-b8 королю черных объявлен мат.

При матовании двумя ладьями следует остерегаться возможных патовых ситуаций. Главная причина пата в элементарных окончаниях — это торопливость и небрежность сильнейшей стороны при оттеснении короля. На рис. 5.26 показана одна из возможных патовых ситуаций. Под контролем ладей находятся все поля, на которые мог бы сделать ход черный король. Результат — пат, или ничья.

Если вы будете правильно применять показанный метод оттеснения, то легко избежите различных патовых неожиданностей.

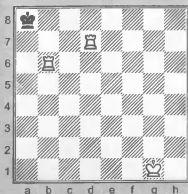


Рис. 5.26. Одна из возможных патовых ситуаций

Тренировочные упражнения № 4¹.

Попробуйте поставить мат на определенных условиях.

1. Мат в один ход (рис. 5.27).

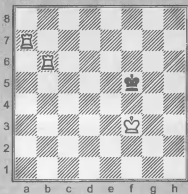


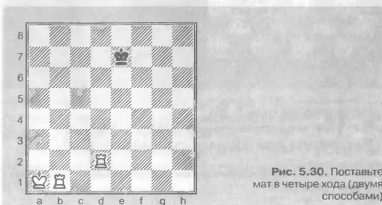
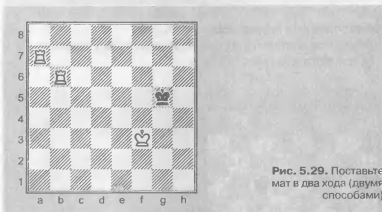
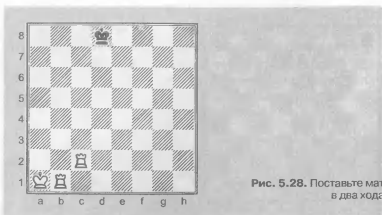
Рис. 5.27. Поставьте мат в один ход

2. Мат в два хода (рис. 5.28).

3. Мат в два хода (двумя способами) (рис. 5.29).

4. Мат в четыре хода (двумя способами) (рис. 5.30).

¹ Аеврах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.



Мат ладьей и ферзем

Такой мат легко достигается без помощи других фигур. Можно пользоваться тем же способом, что и при матовании двумя ладьями. В позиции, изображенной на рис. 5.31, белые могут достичь цели различными способами. Из них мы приводим два наиболее экономных.

Как и в уже рассмотренных примерах, цель белых — прижать черного короля к какой-либо стороне доски и объявить мат.

Вот как выглядит эта партия:

1. *Lb3-c3+ Krc5-b4* 2. *Lc3-c4+ Krb4-b5* 3. *Fd3-b3+ Kpb5-a5*
4. *Lc4-a4×*.



Рис. 5.31. Цель белых — прижать черного короля к какой-либо стороне доски и объявить мат

Посмотрим на другой, довольно интересный способ реализовать позицию: 1. *Lb3-b5+ Krc5-c6* 2. *Fd3-d5+ Krc6-c7* 3. *Lb5-b7+ Krc7-c8* 4. *Fd5-d7×*

Здесь ладья и ферзь белых ходят по вертикалям «b» и «d» соответственно, не выпуская короля черных с вертикали «c», и гонят его к краю доски на поле c8.

Обратите внимание на следующий прием: ферзь должен располагаться на расстоянии хода коня от преследуемого неприятельского короля. В результате конь не может напасть, а ферзь оттесняет его к краю доски.

Нужно учитывать, что в этом типе окончаний увеличивается опасность пата, так как ферзь — фигура более боеспособная и отнимает у неприятельского короля значительно больше

полей, нежели ладья. Давайте посмотрим на патовые позиции, которые могут возникнуть при матовании ферзем и ладьей.

Первый вариант (рис. 5.32). Ход черных. Но все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей и ферзем белых. Результат — пат и, следовательно, ничья.



Рис. 5.32. Все поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей и ферзем белых

Второй вариант (рис. 5.33). Оба поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей, а бить ладью на поле b7 король не может, так как попадает на битое поле ферзя.

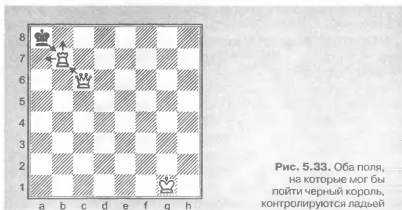


Рис. 5.33. Оба поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей

Все патовые ситуации приведенными случаями не исчерпываются.

Мат ладьей

Мат двумя ладьями или мат ладьей и ферзем, как было показано, может быть достигнут без поддержки своего короля. А вот при матовании одной ладьей такая помощь уже обязательна. Король сильнейшей стороны принимает активное участие как в оттеснении неприятельского короля (мат ладьей можно дать только на краю доски или в углу), так и в его непосредственном матовании.

Рассмотрим типичную финальную позицию матования одной ладьей (рис. 5.34).

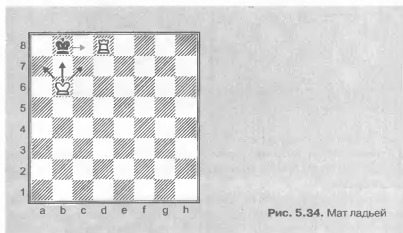


Рис. 5.34. Мат ладьей

Поскольку по правилам игры короли не имеют права вплотную подходить друг к другу и объявлять шах (то есть вступать на битое поле), то функции атакующей фигуры отводятся ладье, а королю — роль сторожа.

На рис. 5.35 завершающий удар нанесен ладьей так, чтобы черный король не мог ее взять, а белый король, обстреливая три поля — a7, b7 и c7, не позволял вражескому королю ускользнуть из матовой сети.

ВНИМАНИЕ

Только противостояние королей на краю доски, когда они отнимают друг у друга по три поля, ведет к мату.

В шахматной теории такое противостояние королей через клетку по вертикали или горизонтали, как уже говорилось ранее, называется оппозицией.

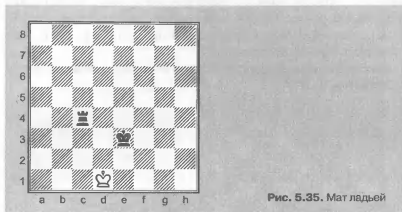


Рис. 5.35. Мат ладьей

В данном случае ходят белые. Им невыгодно делать ход, а отказаться от него не позволяют правила шахматной игры. Таким образом, белым приходится идти на ухудшение своего положения.

Король идет на поле e1. Возникла оппозиция. И следует заворачивающий ход противника — ладья c4-c1. Такое положение, при котором у одной из сторон нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию, получило название *цугцванг* (от нем. «вынужденный ход»).

Тренировочные упражнения № 5¹.

Попробуйте, используя предложенные ситуации, поставить мат.

1. В два хода (рис. 5.36).
2. В два хода (рис. 5.37).
3. В три хода (рис. 5.38).
4. В четыре хода (рис. 5.39).

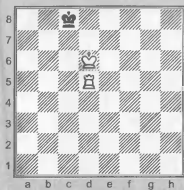


Рис. 5.36. Поставьте мат
в два хода

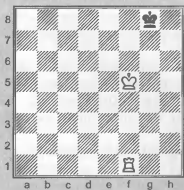


Рис. 5.37. Поставьте мат
в два хода (вариант второй)

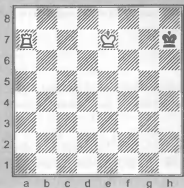
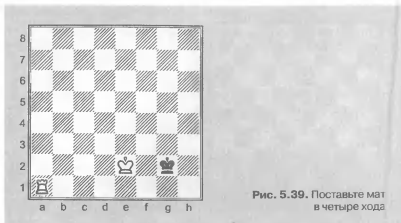


Рис. 5.38. Поставьте мат
в три хода



Мат ферзем

При матовании ферзем король слабой стороны может быть пленен только на краю доски или в углу, поэтому годятся те же методы, что и при матовании ладьей. Однако ферзь — фигура более боеспособная, поэтому мат может быть достигнут гораздо быстрее.

Рассмотрим типичные заключительные позиции при матовании ферзем.

Король черных загнан в угол (рис. 5.40). Точно так же, как и при матовании ладьей, здесь необходима помощь короля, которому отводится роль сторожа. Король белых стоит таким образом, что существенно ограничивает передвижение соперника. А белый ферзь объявляет ему мат.

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание, что нахождение королей в оппозиции уже не является обязательным.

На рис. 5.41 ферзь черных объявил мат белому королю. Деваться ему некуда — все поля вокруг контролируются неприятелем.

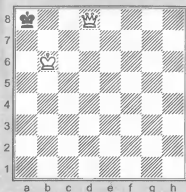


Рис. 5.40. Король черных загнан в угол

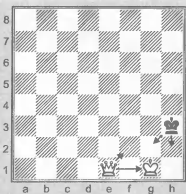


Рис. 5.41. Ферзь черных объявил мат белому королю

На рис. 5.42 демонстрируется другой тип матовой позиции: король слабой стороны заматован ферзем, защищенным с тыла своим королем.

Аналогичная ситуация возникает и в случае, если король не находится в углу, а прижат к краю (рис. 5.43).

Ранее уже упоминалось, что ферзь — это фигура, которая держит под своим контролем большое число полей, поэтому патовые ситуации возникают чаще, что весьма существенно. Рассмотрим несколько типичных патовых позиций, которые необходимо иметь в виду в процессе матования ферзем.

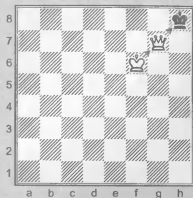


Рис. 5.42. Король слабой стороны замотован ферзем

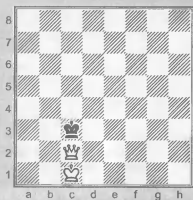


Рис. 5.43. Король не находится в углу, а прижат к краю

На диаграмме (рис. 5.44) должен быть ход черных, но фигуры противника расположились таким образом, что у короля нет возможности сделать ход.

Пат. Ничья (рис. 5.45).

На рис. 5.46 король белых стоит в углу, и все три поля, на которые он мог бы сделать ход, контролируются черным ферзем.

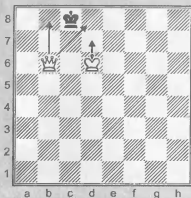


Рис. 5.44. У короля нет возможности сделать ход

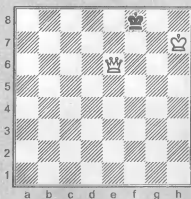


Рис. 5.45. Пат

ПРИМЕЧАНИЕ



В отличие от ладьи, ферзь способен без посторонней помощи загнать короля в угол доски. Обратите внимание — только загнать, но не заматовать. Для этого ферзь все время должен становиться на расстояние хода коня от неприятельского короля, из-за чего последний будет вынужден отступать.

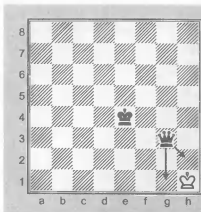


Рис. 5.46. Все три поля, на которые король белых мог бы сделать ход, контролируются черным ферзем

Тренировочные упражнения № 6¹.

Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат?

1. В один ход (рис. 5.47).
2. В два хода (рис. 5.48).
3. В два хода (рис. 5.49).
4. В четыре хода (рис. 5.50).

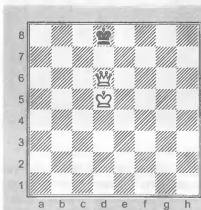


Рис. 5.47. Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат в один ход?

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

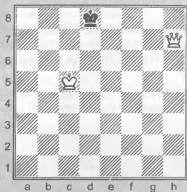


Рис. 5.48. Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат в два хода?

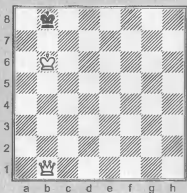


Рис. 5.49. Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат в два хода?

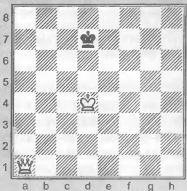
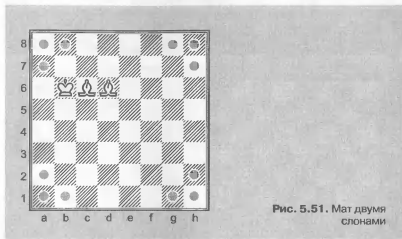


Рис. 5.50. Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат в четыре хода?

Мат двумя слонами

Заметим, что от одного слона неприятельскому королю убежать очень легко, для этого, например, если слон ходит по белым полям, ему достаточно передвигаться по черным полям.

В случае же, если есть два слона, то они контролируют всю шахматную доску и представляют серьезную угрозу для короля (рис. 5.51).



ПРИМЕЧАНИЕ



При матовании двумя слонами действуют по тем же принципам: сильнейшая сторона стремится ограничить подвижность неприятельского короля, а он, в свою очередь, старается как можно дольше оставаться в центре.

В оттеснении короля должны участвовать все три фигуры — оба слона и король. Причем мат можно поставить только в углу или на соседних с ним полях. Таким образом, он может быть вынужден всего на 12 полях доски: a1, a2, a7, a8, b1, b8, g1, g8, h1, h2, h7, h8 (на рисунке они отмечены красными точками).

Посмотрим на типичные заключительные позиции при матовании двумя слонами.

Один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает ему путь к отступлению. Король также препятствует отступлению короля-противника.

Все поля, на которые мог бы сделать ход черный король, находятся под боем (рис. 5.52).



Рис. 5.52. Все поля, на которые мог бы сделать ход черный король, находятся под боем

А на следующей диаграмме (рис. 5.53) один слон с поля f5 наступает, а другой, с поля g7, и король f7 отрезают путь к отступлению.

Обратите внимание на расположение короля белых (это относится и к ситуации на предыдущей диаграмме): при матовании он должен обязательно находиться на расстоянии хода коня от углового поля. Без соблюдения этого правила мат невозможен.

Как и в рассмотренных ранее возможных окончаниях игры, сильнейшая сторона и здесь должна остерегаться пата. Эта опасность наступает, как только одинокий король оказывается оттесненным на край доски. Рассмотрим типичные патовые ситуации.

Черному королю некуда пойти (рис. 5.54).

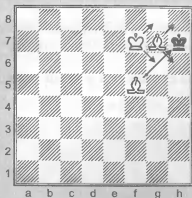


Рис. 5.53. Слон с поля f5 наступает, а слон с поля g7 и король f7 отрезают путь к отступлению

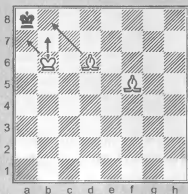


Рис. 5.54. Черному королю некуда пойти

Черный король прижат к краю доски (рис. 5.55). Он не может сделать ход, все свободные поля вокруг него контролируются противником.

Обратите внимание на рис. 5.56: здесь не выполнены формальные условия мата, о которых мы говорили ранее. Например, король белых не в углу или на соседнем поле, а черные заняли позицию, при которой не оставили белым возможности для хода.

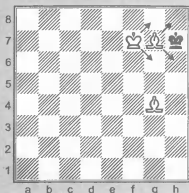


Рис. 5.55. Черный король прижат к краю доски

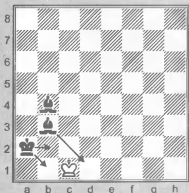


Рис. 5.56. Черные заняли позицию, при которой не оставили возможности белым для хода

Тренировочные упражнения № 7¹.

Постарайтесь в предложенных случаях поставить мат.

1. В три хода (рис. 5.57).
2. В три хода (рис. 5.58).
3. В пять ходов (рис. 5.59).
4. В четыре хода (рис. 5.60).

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

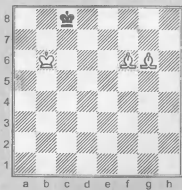


Рис. 5.57. Поставьте мат в три хода

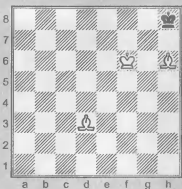


Рис. 5.58. Поставьте мат в три хода

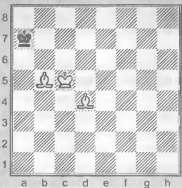


Рис. 5.59. Поставьте мат в пять ходов

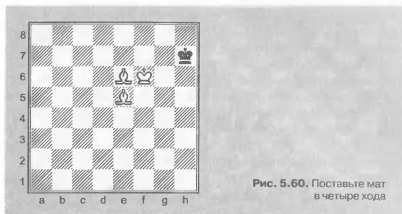


Рис. 5.60. Поставьте мат в четыре хода

Мат двумя конями

Теперь можем перейти к более сложным эндшпилям. Нам интересно выяснить, можно ли поставить мат королю двумя конями. В рассмотренных окончаниях с участием фигур у сильнейшей стороны был достаточный перевес для того, чтобы вынудить мат королю противника, причем наименьшие силы участвовали при матовании ладьей. По шкале сравнительной ценности шахматных фигур два коня сильнее одной ладьи. Следовательно, казалось бы, два коня также смогут объявить мат королю противника, тем более другая равноценная пара легких фигур — слонов — вполне справляется с подобным заданием. Однако оказывается, что *для двух коней матование короля — непосильная задача*. При правильной защите слабейшая сторона избегает мата.

Рассмотрим эту позицию на примере предложенной диаграммы (рис. 5.61).

Нет возможности заставить короля слабейшей стороны пойти в угол, не освободив ему дорогу в обратную сторону или не запатавав его. Любые попытки безуспешны — к королю подобраться невозможно. От защищающейся стороны в этих эндшпилях требуется лишь внимательность на заключительном этапе — у края доски или в углу.

В данной ситуации белый король находит спасение в углу. Давайте посмотрим, как это происходит.

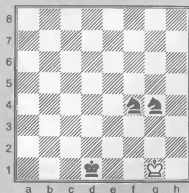


Рис. 5.61. Возможность избежать мата

Ход черных.

1. ... *Kpd1-e1*

Король черных делает ход на поле e1.

2. *Kpg1-h1 Kg4-e3*

Белый король становится в угол. Конь делает ход на поле e3.

3. *Kph1-h2 Ke3-f1+*

4. *Kph2-g1 Kpe1-e2*

Белый король делает шаг на поле h2. Черный конь идет на поле f1 и угрожает королю — шах. Он уходит от удара на поле g1. Король черных встает на поле e2.

5. *Kpg1-h1=*

Белый король опять скрывается в углу. Положение равное. Ничего не изменится, если в рассмотренных примерах ход окажется за другой стороной. Однако если у слабейшей стороны имеется еще и пешка, то такое соотношение, как ни парадоксально, оказывается на руку сопернику.

Если в отсутствие пешки король, став в угол и не имея ходов, приводит ситуацию к патовой, то при наличии пешки она вынуждена сделать ход (помните, такая ситуация называется *цугцванг*), в результате чего исход игры один — проигрыш.

Ошибочной может оказаться и попытка воспользоваться более ценной фигурой. Ситуация получается аналогичная.

Перейдем теперь к анализу различных достоинств и сравнительной ценности коня и слона. Конь может ходить и, соответ-

ственно, угрожать полям белого и черного цвета. А слон может ходить только по полям одного цвета. Неопытные шахматисты именно поэтому обычно считают коня более ценной фигурой, чем слон. При этом они упускают из виду, что каждым ходом конь меняет цвет своих полей. А для перевода коня с одного фланга на другой требуется гораздо больше времени, чем для соответственного маневра слона. За какое минимальное число ходов на пустой доске можно провести коня и слона с поля, например, a4 на поле h5?

Результат очевиден: слону потребовалось в два раза меньше ходов.

Кроме того, как показывает пример (рис. 5.62), слон может «запатовать» коня. Действительно, все поля, на которые мог бы сделать ход черный конь, находятся под контролем белого слона. Конь, в свою очередь, не способен ответить ему тем же.

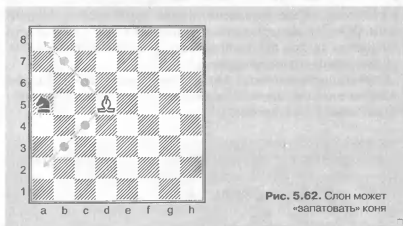


Рис. 5.62. Слон может «запатовать» коня

Посмотрите на один из немногих типичных случаев, когда конь оказывается полезнее слона (рис. 5.63). Такая позиция называется *блокированной* — пешки не имеют ходов. В данном случае все они находятся на одном фланге, именно поэтому конь имеет преимущество. Если бы пешки стояли на обоих флангах, этого преимущества не было.



Рис. 5.63. Блокированная позиция: пешки не имеют ходов

В подобной позиции у черных прекрасные шансы на выигрыш. Действительно, особым источником слабости для белых является то, что их пешки расположены на полях одного цвета с их слоном. Это обстоятельство ограничивает свободу его действий. От этого ценность слона уменьшается, так как она часто измеряется числом находящихся под ее контролем полей.

Рассмотрим типичные примеры.

В такой позиции (рис. 5.64) все пешки находятся на одном фланге и ни конь, ни слон не дают преимущества. Игра, очевидно, закончится вничью.

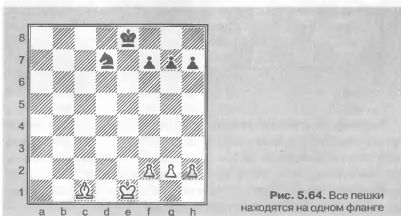


Рис. 5.64. Все пешки находятся на одном фланге

Прибавим к этой позиции по три пешки с каждой стороны так, чтобы теперь были пешки на обоих флангах (рис. 5.65). Теперь выгоднее иметь слона.

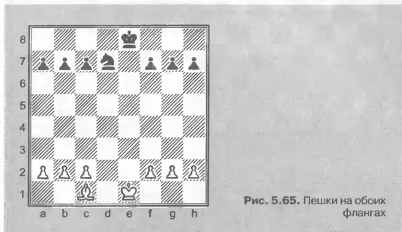


Рис. 5.65. Пешки на обоих флангах

ПРИМЕЧАНИЕ



Преимущество слона заключается в его способности угрожать издали, а если он находится в центре, то и обоим флангам доски, а также в возможности быстро переходить с одного фланга доски на другой.

В положении на рис. 5.66 слон представляет бесспорное преимущество. У обоих играющих одинаковое число пешек, но они не уравновешены на отдельных флангах доски. Так, на королевском фланге у белых три пешки против двух, тогда как на ферзевом — две пешки против трех у черных. Однако, несмотря на то что у белых лучшие шансы, при правильной игре должна была бы получиться ничья.

В позиции, представленной на рис. 5.67, слон представляет преимущество, так как пешки не только расположены на обоих флангах, но среди них есть и проходные: пешка «h» у белых и пешка «a» у черных. Черным чрезвычайно трудно — если это вообще возможно — добиться ничьей.

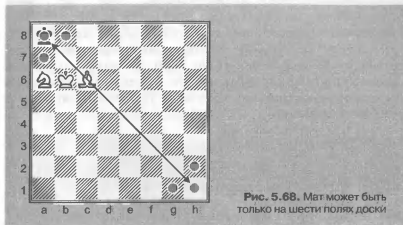


Мат конем и слоном

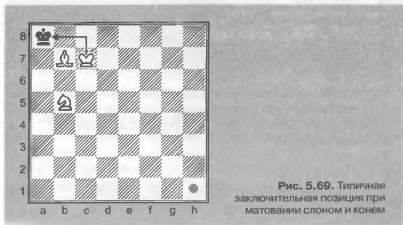
Мы уже подчеркивали, что матование одинокого короля — хорошая школа для изучения основ взаимодействия фигур. Большое значение принцип взаимодействия сил приобретает при матовании слоном и конем. Рассматриваемый нами эндшпиль представляет определенную трудность не только для начинающих. Для достижения мата при наиболее неблагоприятном расположении фигур сильнейшей стороне требуется, как правило, около 35 ходов.

Рассмотрим различные варианты.

В эндшпилье, предложенном на рис. 5.68, мат может быть только на шести полях доски: в одном из двух углов, доступных слону, или на смежных полях. На этой диаграмме мы имеем дело с белопольным слоном, поэтому мат может быть только на полях, выделенных точками.



Еще одна типичная заключительная позиция при матовании слоном и конем изображена на рис. 5.69.



ВНИМАНИЕ

Существует два главных условия, без соблюдения которых достижение мата невозможно: во-первых, король сильнейшей стороны должен обязательно находиться на расстоянии хода коня от углового поля, во-вторых (об этом уже сказано), мат вынуждается только в одном из двух углов, доступных слону.

На предыдущих диаграммах король слабой стороны стоял в углу. Посмотрите, теперь черный король находится на поле, смежном с угловым (рис. 5.70). А король сильнейшей стороны по-прежнему стоит на поле в ходе коня от углового поля (обратите внимание, именно от углового поля, а не от короля соперника).



Рис. 5.70. Черный король находится на поле, смежном с угловым

Рассмотрим упрощенные ситуации, когда белые уже у самой цели: неприятельский король заперт в нужном углу, и следует лишь аккуратно осуществить заключительные ходы.

Вариант первый.

Ход белых.

1. *Kc5-a6+ Kpb8-8*

Конь идет на поле a6 и угрожает черному королю — тот уходит в угол (это его единственный возможный ход).

2. *Cd7-c6x*

Белый слон делает ход на поле с6 и объявляет мат черному королю. Как видите, мат объявлен в углу, подконтрольном слону противника, а белый король находится на расстоянии хода коня от этого угла (рис. 5.71).

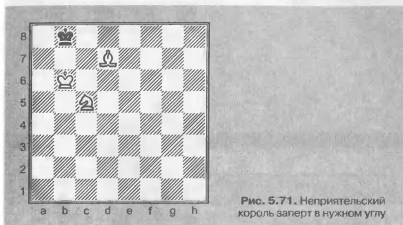


Рис. 5.71. Неприятельский король заперт в нужном углу

Вариант второй.

В этой же позиции ход черных.

1. ... *Kpb8-a8*

У короля единственный ход — на поле a8.

2. *Cd7-e6 Kpa8-b8*

Слон делает выжидательный ход на поле e6. Точно так же это мог быть ход и на f5, g4 и h3. Король возвращается на b8 — других ходов нет.

3. *Kc5-a6+ Kpb8-a8*

Конь с поля a6 объявляет шах черным. У короля есть единственный путь — в угол.

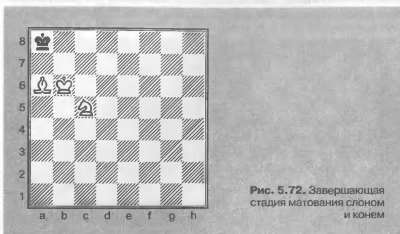
4. *C46-d5×*

Слон делает ход на поле d5 и объявляет мат черному королю. Как видите, даже перемена очередности хода не спасла черных от поражения.

Рассмотрим еще одну диаграмму (рис. 5.72) завершающей стадии матования слоном и конем.

Ход белых. Обратите внимание, если сейчас конь сделает ход на поле d7, то возникнет пат и игра закончится вничью.

Поэтому сделаем ход слоном на поле b7, объявим шах. Король уходит на поле b8.



1. *Ca6-b7+ Kpa8-b8*

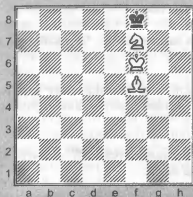
2. *Kc5-d7x*

Теперь конь делает ход на поле d7 и объявляет мат черному королю. С таким же результатом конь мог сделать ход и на поле a6. Попробуйте объявить мат черному королю (при условии, что ходят черные) самостоятельно.

Метод Филидора

Мы разобрали простейшие варианты матования, когда неприятельский король находится уже в углу доски. А сейчас остановимся на процессе оттеснения одинокого короля в нужный угол. Способ оттеснения, которым мы рекомендуем пользоваться, был впервые предложен около 200 лет назад известным французским шахматистом Даниканом Филидором.

Позиция, изображенная на диаграмме (рис. 5.73), станет для нас отправной. Ее запомнить нетрудно, так как все четыре фигуры расположены на одной прямой, а конь держит под ударом безопасный для черного короля угол. Белый король приблизился к неприятельскому на самое близкое расстояние и занимает наиболее выгодное положение — оппозицию.

Рис. 5.73. Метод
Филидора**ВНИМАНИЕ**

Обратите внимание на взаимодействие белых фигур: у каждой из них своя роль, и все они в игре дополняют друг друга. Задача белых — оттеснить неприятельского короля в белый угол (так как слон белопольный), то есть в угол a8 (можно и в угол h8, но он находится дальше).

Итак, ход белых.

1. Cf5-h7 Kpf8-e8

Слон идет на поле h7, тем самым перекрывая черному королю ход на g8, и он вынужден сделать ход на единственное доступное поле e8.

2. Kf7-e5 Kpe8-f8

Конь пошел на поле e5, тем самым заблокировав для черных поле d7.

В этой ситуации есть два варианта ответного хода черных. Допустим, он возвращается на поле f8, тогда:

3. Ke5-d7+ Kpf8-e8

Конь с поля d7 угрожает черному королю. Обратите внимание: черный король постоянно вынужден делать только те ходы, которые оставляют ему белые. И опять у него единственный ход — на e8.

4. Kpf6-e6 Kpe8-d8

Белый король делает ход на e6 — восстанавливает оппозицию, черный король сделал ход на d8.

5. Kpe6-d6 Kpd8-e8

Белый король подтягивается за ним на d6. Черный король возвращается на e8.

6. Ch7-g8 Kpe8-d8

Слон делает ход на g8 и буквально выдавливает черного короля к белому углу. Тому ничего не остается, как вернуться на поле d8.

7. Cg8-f7 Kpd8-c8

Слон продолжает задуманное и становится на f7. И у черного короля опять единственный ход на c8.

8. Kd7-c5 Kpc8-d8

Конь идет на поле c5, а черный король смог временно вернуться на поле d8.

9. Kc5-b7+ Kpd8-c8

Конь занял удобную позицию на поле b7 и объявил шах черным.

У короля опять единственный ход — на c8.

10. Kpd6-c6 Kpc8-b8

Белый король подтянулся и восстановил оппозицию, черный отошел на b8.

11. Kpc6-b6 Kpb8-c8

Белый король снова стал напротив черного, но у последнего появилась возможность вернуться на поле c8.

12. Cf7-e8 Kpc8-b8

Слон пошел на поле e8, и у черного короля опять вынужденный ход на b8.

13. Ce8-d7 Kpb8-a8

Слон ходом на d7 отрезает королю путь на c8, и тот стал в угол на a8.

14. Kb7-c5 Kpa8-b8

Белые загнали черного короля в угол, теперь им нужно его оттуда не выпустить.

Конь, желая лишить короля последнего шанса на отступление, сделал ход на поле c5. Черный король вышел из угла, но все-таки конец уже близок. Обратите внимание, эту ситуацию мы уже рассматривали в качестве примера, поэтому заключительные ходы известны.

15. Kc5-a6+ Kpb8-a8

Конь с поля а6 объявляет шах черному королю, и черный король становится в угол уже окончательно.

16. Cd7-c6x

Слон делает ход на поле с6 и объявляет мат черному королю.

Как видно из примера, все ходы короля и слона белых преследовали одну цель — взять под контроль поля вокруг черного короля, по которым он мог бы вырваться на свободу.

Менее очевидны ходы коня. Посмотрите, его маршрут, напоминающий латинскую букву W, показан на рис. 5.74. Конь не должен делать других ходов, пока черный король не загнан в угол а8.

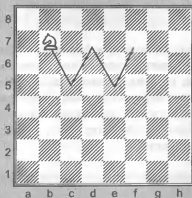


Рис. 5.74. Маршрут коня, напоминающий латинскую букву W

Вы можете самостоятельно убедиться в том, что и другие ходы черного короля, по сути, ничего не меняют.

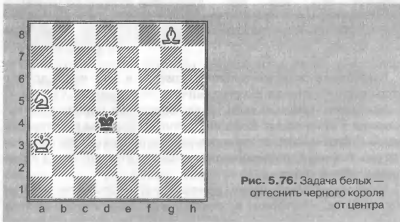
Мы рассмотрели случаи, когда одинокий король уже находится у края доски. Если же король находится в центре, то сильнейшая сторона старается в первую очередь вытеснить его оттуда. Король в состоянии продержаться в центре доски лишь около десяти ходов.

Наиболее удачное расположение фигур сильнейшей стороны в центре, к которому нужно стремиться, показано на этой

диаграмме (рис. 5.75). Разумеется, годятся и другие позиции с подобным расположением сил.



Как прийти к такой диаграмме, покажет разбор следующего примера (рис. 5.76). Обратите внимание, черный король может оказаться не только на поле d4, но и на других полях. Итак, первая задача белых — оттеснить черного короля от центра, постараться расположить свои фигуры в центральной части доски, как изображено на предыдущей диаграмме, и затем отогнать черного короля на край доски.



1. Кра3-b4 Kpd4-e5

Белый король стал в оппозицию к черному на поле b4. Черный, не покидая центра, сделал ход на поле e5.

2. Kpb4-c5 Kpe5-e4

Белый не отстает от него, он стал на поле c5 и восстановил оппозицию. Черный король держится центра и ходит на поле e4.

3. Ка5-c4+ Kpe4-f5

В борьбу вступает конь. Он делает ход на поле c4, и все поля центра, куда мог бы сделать ход черный король, переходят под контроль белых. Шах. Черный король вынужден сделать ход на f5.

4. Cg8-h7+ Kpf5-f4

В оттеснение вступает слон, он делает ход на поле h7 и угрожает королю. Черный король отступает на поле f4.

5. Kpc5-d4 Kpf4-f3

Белый король восстанавливает оппозицию, черный король оказывается оттесненным от центра и делает ход на f3.

6. Ch7-e4+ Kpf3-f4

Слон сделал ход на e4 и опять гонит черного короля. Доступным для него оказалось поле вблизи центра f4.

Обратите внимание, какое положение сложилось на доске. Белые добились поставленной цели этого этапа — они оттеснили черного короля от центра и заняли наиболее предпочтительную для себя позицию, показанную на предыдущей диаграмме.

Теперь им требуется оттеснить черного короля к краю доски.

7. Kc4-e5 Kpf4-g5

Конь делает ход на поле e5. Черный король пошел на поле g5: оно и поле g3 являются для него доступными, но g5 находится все-таки дальше от белого угла.

8. Ce4-g6 Kpg5-f6

Слон сделал ход на g6, черный король — на поле f6.

9. Kpd4-d5 Kpf6-g7

Белый король пошел вслед за черным, а тот стал на поле g7.

10. Kpd5-e6 Kpg7-g8

Белый король сделал ход на поле e6, и черный король стал на край доски.

11. Kpe6-f6 Kpg8-h8

Белый король пошел на f6, черный стал в угол.

12. Ke5-f7+ Kph8-g8

Конь атакует угол черного короля с поля f7. Черный король становится на единственное доступное поле g8.

13. Cg6-f5 Kpg8-f8

Слон делает ход на поле f5, а черный король оказывается на поле f8. Таким образом мы получили уже знакомую нам красивую позицию и можем осуществить следующий пункт плана белых — загнать противника в белый угол.

Конечно, есть и другие варианты ходов в процессе реализации поставленной белыми задачи, но результат и методика оттеснения от этого не меняются.

На этом мы заканчиваем изучение матования слоном и конем. Обратите еще раз внимание на то, что для достижения мата с помощью слона и коня, даже при наиболее неблагоприятном расположении фигур, сильнейшей стороне необходимо, как правило, около 35 ходов. Это очень близко к ничейному пределу в 50 ходов и значит, что если за эти ходы не будет ни одного взятия, то может быть зафиксирована ничья.

Тренировочные упражнения № 8¹.

Попробуйте поставить мат, исходя из предложенных ситуаций.

1. Ход белых. Мат в два хода (рис. 5.77).

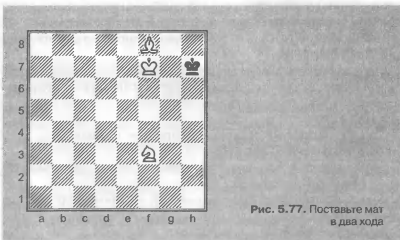
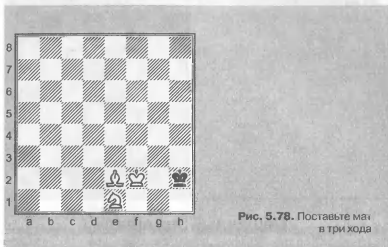


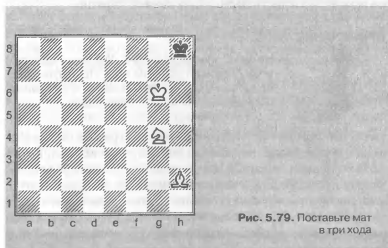
Рис. 5.77. Поставьте мат в два хода

¹ Авебрах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

2. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.78).



3. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.79).



4. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.80).

Теперь рассмотрим другие варианты окончания игры.

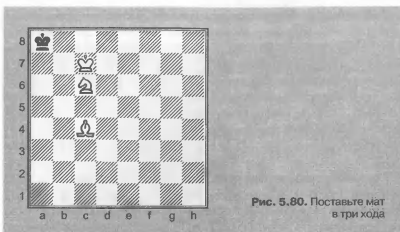


Рис. 5.80. Поставьте мат в три хода

Пешечный эндшпиль

Нередко на доске возникает *пешечный эндшпиль*, в котором у одной из сторон оказывается на одну пешку больше. Лишняя пешка — это наименьшее материальное преимущество, которое может быть достигнуто в шахматной партии.

ПРИМЕЧАНИЕ



Не зря Э. Ласкер в своем «Учебнике шахматной игры» написал об этом так: «Преимущества на одну пешку если и не всегда, то в большинстве случаев достаточно для выигрыша».

Вам необходимо усвоить, как ведется игра при самом минимальном материале: король с пешкой против короля. Есть несколько правил, которые могут пригодиться при реализации пешечного эндшпиля. Рассмотрим *правило квадрата*, которое применяют в тех случаях, если пешка пытается пройти в ферзи без помощи короля. Оно гласит: *если король слабойшей стороны находится в квадрате пешки или при своем ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается*.

В положении на рис. 5.81 пешка стремится к заветному полю a8. Черный король пытается ее перехватить. Правило квадрата позволит сразу дать ответ на вопрос: кто победит в этой гонке?

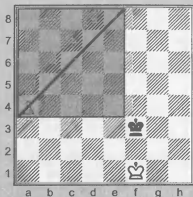


Рис. 5.81. Пешка стремится к заветному полю a8

Квадрат строится мысленно по направлению к королю слабой стороны следующим образом: за его сторону принимается путь пешки до поля превращения, причем пешка и поле превращения находятся в углах квадрата. Таким образом, на этой диаграмме у пешки a4 будет a4-a8-e8-e4.

Пешка передвинулась на поле a5, и ее квадрат стал меньше: a5-a8-d8-d5 и т. д. Мысленно представить такой квадрат не сложно, но и его можно упростить, достаточно вообразить лишь одну линию — диагональ квадрата.

Итак, можно сразу сказать, что в положении на этой диаграмме при ходе черных их король, вступая в квадрат, успевает задержать и уничтожить неприятельскую пешку. Если же ход белых, то пешка убегает, квадрат становится недостижимым для черного короля, и пешка становится ферзем. Проверьте на доске оба эти утверждения.

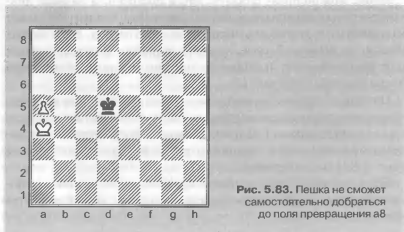
Опираясь правилом квадрата, не следует упускать из виду, что пешка, находящаяся в начальном положении, имеет право на двойной прыжок. Квадрат для такой пешки строится с учетом этой особенности. Например, в этой позиции на диаграмме (рис. 5.82) ход за белыми.

Если пешка сделает двойной прыжок, то она станет недостижимой для черного короля, так как он не сможет вступить в ее квадрат.



Часто возникают ситуации, в которых проходные пешки нуждаются в помощи своего короля. Основным методом оказания помощи проходной пешке — это оттеснение королем короля противника от вертикали, по которой пешка движется в ферзи, и от поля превращения.

В позиции, представленной на рис. 5.83, король черных находится в квадрате пешки, и поэтому она не сможет самостоятельно добраться до поля превращения a8. Но существенно помочь пешке может ее король.



Рассмотрим этот пример.

1. Kpa1-b5 Kpd5-d6

Белый король делает ход на b5, как бы заслоняя свою пешку от черного короля. Черный король движется в сторону поля превращения пешки на ближайшее доступное поле (двигаться кратчайшим путем — по диагонали — он не может, так как путь ему перекрыл король).

2. Kpb5-b6 Kpd6-d7

Белые делают ход королем на поле b6. Обратите внимание, они не выдвигают пешку в направлении к полю a8, а сначала организуют ей защиту своего короля. Черные идут на поле d7.

3. a5-a6 Kpd7-c8

Этим ходом выдвигается белая пешка на поле a6, а черный король приближается к ней ходом на c8.

4. a6-a7 Kpc8-d7

Пешка ступила на поле a7, и король противника, зная, что он не успеет ее перехватить, отступает на поле d7.

5. a7-a8Ф±

Следующим ходом пешка ступила на поле a8, превратилась в ферзя, и у белых оказывается решающее преимущество, которое в комментарии к этому ходу обозначается знаком «±».

На рис. 5.84 черный король также находится в квадрате пешки.

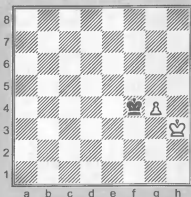


Рис. 5.84. Черный король находится в квадрате пешки

Давайте рассмотрим, как будут действовать белые в такой ситуации.

1. *Kph3-h4 Kpf4-e5*

Ход белых. Король идет на поле h4. Цель короля черных — отрезать путь белой пешки к полю превращения. Единственный ход в этом направлении — на поле e5.

2. *Kph4-g5 Kpe5-e6*

Белый король становится на поле g5, оставляя черному ход в направлении его цели на поле e6.

3. *Kpg5-g6 Kpe6-e7*

Белый король движется параллельно сопернику на поле g6, черный продолжает движение на e7.

4. *g4-g5 Kpd7-f8*

Пешка начинает путь к полю превращения g8 и становится на поле g5. Черный король делает ход на поле f8, пытаясь приблизиться к полю превращения.

5. *Kpg6-h7±*

Этим ходом король белых занимает позицию на поле h7, и теперь, как бы ни ходил черный король, следующим ходом белая пешка становится на поле, подконтрольное своему королю и под его защитой двигается к полю g8, где превращается в ферзя.

Если же король слабой стороны успеет занять угол перед ладьей (крайней) пешкой, то партия должна закончиться ничьей, ибо никакими усилиями без дополнительных средств выманить его оттуда не удастся. Давайте рассмотрим это на следующем примере (рис. 5.85).

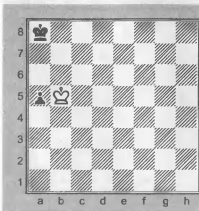


Рис. 5.85. Если король слабой стороны займет угол перед ладьей пешкой, будет ничья

Король черных занял угловое поле а8. Ход белых.

1. *а5-а6 Кра8-а7*

2. *Крb5-а5 Кра7-а8*

Пешка делает ход на поле а6. Черный король ходит на поле а7 и становится перед пешкой белых.

Белый король становится за ней, и противник возвращается в угол.

3. *Кра5-б6 Кра8-б8*

Белый король делает ход на поле б6 и обеспечивает своей пешке прикрытие. У короля черных единственный ход — на б8.

4. *а5-а7+ Крb8-а8*

Пешка с поля а7 объявляет королю шах. Он становится на поле а8 и делает невозможным ее ход на поле превращения.

5. *Крb6-а6 пат*

У короля белых есть только один ход, которым он защищает свою пешку, — на поле а6. Его противнику пойти некуда. Пат.

В рассмотренной позиции возможно и другое развитие событий.

1. *Крb5-а6 Кра8-б8*

Король белых становится напротив противника, который делает ход на единственное доступное поле б8.

2. *Кра6-б6 Крb8-а8*

Белый король снова становится напротив него, и черный возвращается в угол.

3. *Крb6-с7 Кра8-а7*

Белый идет на с7. Черный становится напротив него.

4. *Крс7-с6 Кра7-а6=*

Белый король идет на поле с6, черный приближается к пешке и угрожает ей. Он не может защитить свою пешку, и положение на доске уравнивается.

ПРИМЕЧАНИЕ



Если же черный король вместо хода на а6 вернулся бы в свой угол на поле а8, то белый король все равно никак не смог бы его выманить оттуда, и их противостояние таким образом все равно бы окончилось ничьей.

Рассмотрим следующую позицию (рис. 5.86). Такое положение назовем *критическим*. В данной ситуации черный король мешает превращению пешки, но отступить ему некуда.

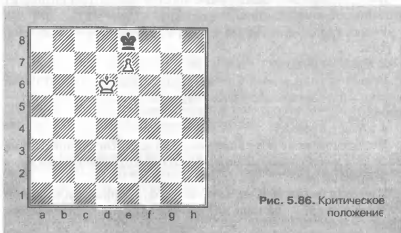


Рис. 5.86. Критическое положение

Если ход черных, то королю ничего не остается, как пойти следующим образом:

1. ... *Кре8-f7*

В этом случае поле превращения пешки освобождается, и белые отвечают ходом

2. *Крд6-d7*

Далее пешка неотвратно ступает на восьмую горизонталь и превращается в ферзя. В такой ситуации белые победят.

Если же в позиции на диаграмме ходят белые, то, чтобы не потерять пешку, они должны сделать ход

1. *Крд6-e6*

Тогда у черных не оказывается ходов. Пат. Избежать пата белые могут, лишь отдав пешку, но и в этом случае будет ничья.

В данной позиции иметь право первого хода не выгодно ни белым, ни черным. Таким образом, продвигая пешку, белые должны стараться получить критическую позицию и чтобы следующий ход был ходом противника. Задача же черных, сводя ситуацию к критической, постараться «уступить» ход белым.

Рассмотрим еще один пример (рис. 5.87). Если ход черных, то на 1. ... *Кре8-d8* белые отвечают ходом 2. *Кре6-f7*. Таким обра-

зом, под их контролем оказывается поле e8, и пешка свободно проходит в ферзи. Та же самая ситуация будет и в случае хода черных 1. ... *Кре8-f8*, только белые в данном случае сделают ход 2. *Кре6-d7*.

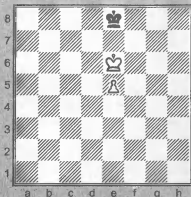


Рис. 5.87. Если ход черных, то на *Кре8-d8* белые отвечают ходом *Кре6-f7*

Если ход белых, то
1. *Кре6-d6 Кре8-d8!*

Черные не позволяют королю белых взять под контроль поле превращения пешки.

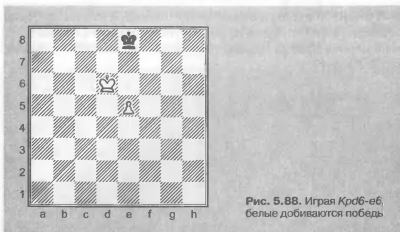
2. *e5-e6 Крд8-e8*
3. *e6-e7 ...*

Получили критическую ситуацию. Ход черных, значит, пешка пройдет в ферзи.

В позиции на рис. 5.88 белые, играя 1. *Крд6-e6*, добиваются победы (ситуация сводится к рассмотренной выше). В случае же неосторожного хода пешки 1. *e5-e6 Кре8-d8* и 2. *e6-e7+ Крд8-e8* возникает критическая ситуация, причем ходят белые, а значит, партия заканчивается вничью.

Рассмотрим еще одну ситуацию (рис. 5.89):

1. *h4-h5 Кpf7-f8*
2. *h5-h6 Кpf8-f7*
3. *Кph7-h8 Кpf7-g6*
4. *h6-h7 Кpg6-f7 nat*



Данный пример демонстрирует другой способ борьбы с крайней пешкой. Белому королю удалось самому прорваться в угол, но черный с помощью оппозиции прижал его к краю доски и старается не выпустить. Это обстоятельство мешает королю сильнейшей стороны освободить дорогу своей пешке, не уступив угла сопернику. Помня этот метод, нередко можно спасти, казалось бы, безнадежное положение. В этой позиции есть и другие варианты решения задачи. Попробуйте найти их сами.

ПРИМЕЧАНИЕ



Преимущества в лишнюю пешку часто оказывается достаточно для выигрыша, хотя бы эта пешка осталась единственной, кроме королей, фигурой на доске. Как правило, король сильнейшей стороны должен находиться перед своей пешкой и ходить так, чтобы между ними оставалось по крайней мере одно свободное место.

Если неприятельский король находится прямо перед пешкой, партия не может быть выиграна.

Рассмотрим последовательность действий в позиции, представленной на диаграмме (рис. 5.90).



Рис. 5.90. Еще один вариант борьбы с пешкой

Ход белых.

1. *e2-e3 Kpe4-e5*

Пешка делает ход на e3. Король черных отступает на поле e5.

2. *Kpd2-d3 Kpe5-d5*

Белый король ходит на поле d3, а неприятельский король становится напротив него. Это очень важный ход. Всякий другой вариант, как будет показано дальше, привел бы к проигрышу.

Поскольку черный король не может быть подведен вплотную к пешке, он должен, по крайней мере, не отступать и при этом держаться напротив короля белых.

3. *e3-e4+ Kpd5-e5*

Пешка с поля e4 объявляет шах черному королю, который идет на поле e5.

4. *Kpd3-e3 Kpe5-e6*

Белый король становится за пешкой, черный — отступает на поле e6.

5. *Kpe3-f4 Kpe6-f6*

Король белых идет на поле f4, черный — на поле f6. И опять создалось такое же положение. Поскольку король белых наступает, король черных, не имея возможности подойти к пешке, должен стать напротив него.

Следующие шесть ходов подчинены все той же принятой логике: белые наступают, а черный король, не приближаясь к пешке, становится напротив белого короля.

6. *e4-e5+ Kpf6-e6*

7. *Kpf4-e4 Kpe6-e7*

8. *Kpe4-d5 Kpe7-d7*

9. *e5-e6+ Kpd7-e7*

10. *Kpd5-e5 Kpe7-e8*

11. *Kpe5-d6 Kpe8-d8*

Дальше возможны варианты.

12. *e6-e7 Kpd8-e8*

13. *Kpd6-e6 пат*

Если белые теперь надвигают пешку, то черный король становится перед ней, и белым приходится либо отдавать пешку, либо же играть королем на e6, после чего получается пат. Действительно, черным идти некуда — все возможные поля хода контролируются противником.

Другой вариант двенадцатого хода.

12. *Kpd6-d5 Kpd8-e7*

13. *Kpd5-e5 Kpe7-e8*

Если же вместо надвигания пешки белые отходят королем, черные ставят своего короля перед пешкой. После того как черные заставят белых отступить, они отходят своим королем, оставляя его на линии пешки. И если король белых опять пойдет вперед, черные поставят своего короля напротив белого. Ситуация может повторяться до бесконечности. Ничья. Овладеть этим методом чрезвычайно важно. Применяемые здесь принципы неоднократно встретятся и в дальнейшем.

Изучив приведенные выше примеры, давайте сделаем выводы.

При наличии в эндшпилье только одной пешки мы получим следующее:

- неприятельский король должен находиться в определенном квадрате, чтобы помешать пешке достичь последнего ряда и превратиться в фигуру;
- если король владеет двумя полями перед пешкой, то король противника может спастись, только находясь в оппозиции, притом не всегда;
- если король противника находится прямо перед пешкой, то итогом игры является ничья.

Продолжим рассмотрение пешечных окончаний.

Положение, которое представлено на рис. 5.91, может встретиться весьма часто. Количество пешек у каждой стороны может быть разным, но суть заключается в том, что у одной из сторон их будет на одну больше.

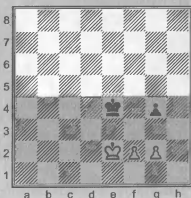


Рис. 5.91. Количество пешек разное, но у одной из сторон их на одну больше

Когда пешки сосредоточены на одной стороне доски, как на этой диаграмме, способ игры всегда заключается в том, что белые меняют одну из пешек, стремясь к положению, изображенному на диаграмме, которую мы рассматривали в предыдущем примере.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кроме окончаний, в которых одна из двух пешек стоит на ладейной (крайней) линии, две пешки против одной почти всегда выигрывают.

Рассмотрим позицию другого типа. Здесь пешки противников находятся на разных сторонах доски. Лучшая система защиты черных состоит в том, чтобы не увести пешку с седьмой горизонтали. Белые, со своей стороны, продвигают своего короля настолько далеко, чтобы собственные пешки находились в безопасности. Затем идут пешки и располагаются рядом на пятой горизонтали.

При успешном завершении этой процедуры получается позиция, показанная на рис. 5.92.

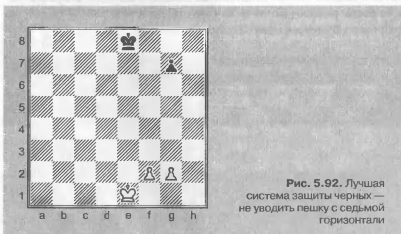


Рис. 5.92. Лучшая система защиты черных — не увести пешку с седьмой горизонтали

Попробуйте самостоятельно сделать промежуточные ходы до этой позиции. Теперь при ходе черных возможны два продолжения.

Рассмотрим первый вариант (рис. 5.93).

1. ... Kpf7-e7

Черный король делает ход на e7. Он становится в оппозицию к белому королю, тем самым ограничивая его передвижение.

2. g5-g6 Kpe7-f8

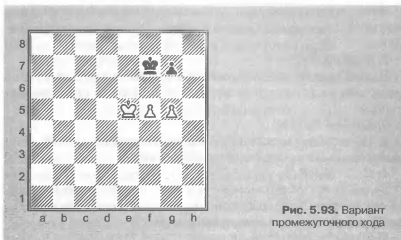


Рис. 5.93. Вариант промежуточного хода

Пешка белых встала вплотную к черной и блокирует ее. Черный король пошел на поле f8, он старается быть поближе к своей пешке, чтобы защитить ее.

3. *Kpe5-d6 Kpf8-e8*

4. *Kpd6-e6 Kpe8-f8*

Белый король сделал ход на поле d6. Черный король пошел на e8, он зарезервировал для себя ход обратно к своей пешке. Белый стал напротив него. Черный король вернулся на поле f8, других ходов у него нет.

Если белые сейчас пойдут пешкой на f6, то взятие ее ходом пешки g8-f6 приведет черных к поражению, поскольку король белых бьет пешку на f6.

5. *f5-f6 g7:f6*

6. *Kpe6:f6*

А если на пятом ходу пешка черных не будет бить белую пешку, а черные пойдут королем на поле g8, то будет ничья. Пути к ничьей могут быть разные. (Попробуйте разыграть один из возможных вариантов пата.)

Давайте теперь вернемся к первому ходу черных и рассмотрим второй вариант выигрышного развития событий для белых.

1. ... *g7-g6*

Итак, черные отвечают ходом пешки на g6. Она стоит под защитой своего короля и не боится угрозы короля противника.

2. f5-f6 Kpf7-f8

Белые делают ход пешкой на поле f6, и черный король отступает на f8, преграждая путь пешке f6 на поле превращения.

3. Кре5-е6 Kpf8-е8

У белых ход есть только у короля. Он идет на поле е6. Черный король становится к нему в оппозицию.

4. f6-f7+ Кре8-f8

Белые получили возможность хода пешкой на поле f7, откуда она угрожает черному королю. Он, разумеется, делает ход на f8, опять занимая поле превращения.

5. Кре6-е5! Kpf8:f7

Опять у белых может ходить только король. Он идет на поле е5, и белую пешку, оставшуюся без защиты, бьет черный король. Несколько следующих ходов белых призваны создать такую ситуацию на доске, чтобы у черного короля не было возможности защитить свою пешку; белые хотят отогнать короля от пешки и не дать приблизиться к ней в момент атаки.

6. Кре5-d6 Kpf7-f8

Белый король делает ход на поле d6, черный — на f8.

7. Кре6-е7 Kpf8-g7

Белый король становится на расстояние хода от черной пешки, а черный — стал на ее защиту.

8. Кре6-е7 Kpg7-g8

Белый король стал в оппозицию, он собирается как можно сильнее ограничить подвижность противника. Черный уходит на поле g8.

9. Кре7-f6 Kpg8-h7

Белый король становится в непосредственной близости от пешки — на поле f6. Черный еще может ее защищать, поэтому он сделал ход на поле h7.

10. Kpf6-f7 Kph7-h8

Белый король делает ход и угрожает пешке с поля f7, а у черного короля остался единственный ход — в угол. Черную пешку уже ничто не спасет.

11. Kpf7:g6 Kph8-g8

Теперь цель белых — провести в ферзи свою пешку. У черного короля опять единственный ход — на поле g8.

12. Kpg6-h6 Kpg8-h8

Белый король становится на поле h6, и теперь под его защитой пешка доберется до поля g8.

Король черных опять возвращается в угол.

13. g5-g6 Kph8-g8

Пешка беспрепятственно вступает на поле g6. Король черных вынужден ходить на поле g8. Помешать пешке он уже не в силах — просто никакого другого хода у него нет.

*14. g6-g7 Kpg8-f7**15. g7-g8Ф+*

Пешка находится под защитой своего короля, и поэтому смело вступает на поле g7. Черный король уступает ей поле превращения и делает единственный возможный ход — на поле f7. А когда пешка в результате следующего хода превращается в ферзя, объявить мат одинокому королю — дело техники.

Примеры таких с виду простых окончаний показывают начинающему игроку, какие огромные трудности приходится преодолевать даже при почти пустой доске, когда противник умеет пользоваться своими ресурсами. Надо обратить серьезное внимание на эти элементарные вещи, образующие основу истинного мастерства.

Теперь вы убедились, что, зная типичные ситуации, которые могут возникнуть при реализации пешечных окончаний, и имея определенные навыки их применения, можно многие позиции свести к уже известным.

Итак, мы закончили изучение пешечных окончаний, когда у одного из играющих есть лишняя пешка. Теперь вам следует проверить, хорошо ли вы поняли все изложенное.

Тренировочные упражнения № 9.

Попробуйте самостоятельно разобраться в предложенных ситуациях.

1. Белые выигрывают (рис. 5.94).
2. Белые выигрывают (рис. 5.95).
3. Ход черных. Ничья (рис. 5.96).
4. Ход черных. Ничья (рис. 5.97).

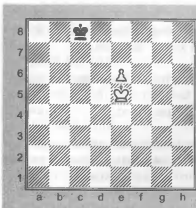


Рис. 5.94. Белые выигрывают

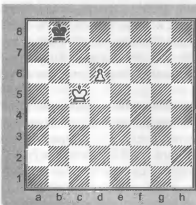


Рис. 5.95. Белые выигрывают

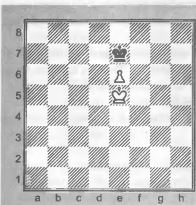


Рис. 5.96. Ничья

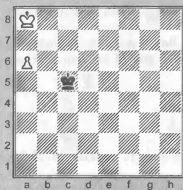


Рис. 5.97. Ничья

Ферзь против ладьи

Это один из труднейших эндшпилей в том случае, если на доске нет пешек. У защиты достаточно ресурсов, и если правильно пользоваться ими, то только очень сильный шахматист сумеет достигнуть победы в течение предписанных правилами пятидесяти ходов.

Вот одно из типичных положений, которого черные могут достигнуть (рис. 5.98). Если бы ход был за черными, то задача белых была бы проста. Давайте рассмотрим это подробнее.

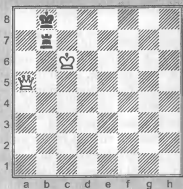


Рис. 5.98. Ферзь против ладьи

1. ... Kpb8-c8

В этой ситуации у короля есть единственный ход на d8.

2. Фа5-а5 Kpc8-d8

Ферзь становится на поле а6. Ладья с места сдвинуться не может, поскольку она откроет короля. И король вынужден отойти от нее на d8.

3. Фа6:b7 Kpd8-e8

Ферзь бьет ладью, и мат очевиден.

4. Фb7-g7 Kpe8-d8

5. Фg7-f8x

Ферзь идет на поле g7. Черный король на поле d8. И ферзь с поля f8 объявляет мат.

А если черные пойдут ладьей, то она будет как бы исключена из дальнейшей игры, и поэтому черному королю придется убежать от белого ферзя, который, вместе с тем, сможет сбить ладью черных, и игра все равно закончится их проигрышем.

В такой ситуации следует отметить, что основная идея выигрывающего маневра часто заключается в *дальних шахах по диагонали*, а также в том, чтобы *ферзь и король держались на разных линиях*.

Четырехладейный эндшпиль

Несмотря на то что эндшпили с одной ладьей и пешками с каждой стороны встречаются часто, не многие шахматисты владеют ими в совершенстве. Такие эндшпили бывают иногда очень трудны и при внешней простоте чрезвычайно замысловаты.

Рассмотрим классический пример окончания (рис. 5.99).

На доске материальное равенство. У каждого из партнеров, кроме короля, есть по две ладьи и пять пешек. Король белых несколько ближе к центру, но их пешки ферзевого фланга изолированы. (Напомним, что изолированной называется пешка, если на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.)

У черных, напротив, пешки связанные, то есть стоят на соседних вертикалях. Ладьи черных расположены лучше. Черные могут свободно перебрасывать силы с одного края доски на другой, и поэтому они атакуют.

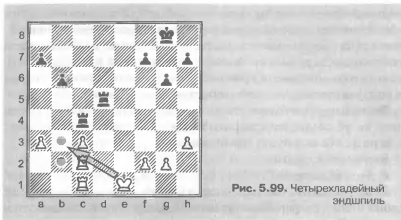


Рис. 5.99. Четырехладейный эндшпиль

Белые будут пытаться перевести короля на b2 или b3, чтобы защитить слабые пешки и освободить ладьи. Черные же стремятся держать неприятельские ладьи взаперти и предотвратить упомянутый перевод короля. Достигнув этой цели, они смогут вторгнуться королем на слабые поля и создать решающее преимущество.

Итак, к партии. Ход черных.

1. ... Лс4-е4+

Ладья с4 делает ход на е4 и угрожает белому королю.

2. Лс2-е2 Ле4-а4

Линию нападения перекрывает белая ладья, она ходит с2-е2. Тогда черная ладья делает ход на поле а4, где стоит беззащитная пешка.

3. Ле2-а2 h7-h5

Белая ладья тотчас становится на ее защиту. А черные делают ход пешкой h7 на поле h5. Идея этого хода, как будет вскоре видно, состоит в том, чтобы сыграть h5-h4 и задержать белые пешки королевского фланга. Черные извлекают пользу из неподвижности неприятельских ладей, наступая на противоположном фланге.

4. Лс1-d1 Лd5-a5

5. Лd1-a1 h5-h4

Белая ладья встала на поле d1 — она угрожает черной ладье. Та уходит от угрозы на поле а5, принуждая вторую белую

ладью пойти в угол на защиту своей ладьи и приковывая их обеих к месту. А в это время черные еще продвинули пешку h, и она одна удерживает теперь две пешки белых: g и h. Сравните положение на доске с начальной позицией. За пять ходов черные не только обрекли вражеские ладьи на неподвижность, но и воспрепятствовали любым пешечным операциям.

Теперь черные будут стараться вынудить ход f2-f3, после чего на g3 создается «дыра». Тогда туда направится король, и игра для белых будет проиграна.

Вернемся к партии.

6. Kpe1-d2 Kpg8-g7

Белый король, как мы и предполагали, пошел в сторону своих пешек на ферзевом фланге. Черный король выдвинулся на поле g7.

7. Kpd2-c2 La5-g5

Белый король продолжает двигаться в намеченном направлении. А черная ладья ушла на поле g5 — она угрожает беззащитной белой пешке g.

8. La1-g1 La4-f4

Едва белые подвели для защиты короля, как черные, снова используя подвижность ладей, переходят к атаке на королевском фланге. Белая ладья сделала ход на поле g1, чтобы защитить пешку g. Черные отвечают ходом ладьи на f4, и под угрозой оказывается еще и белая пешка f. Теперь нельзя играть белым королем на b3, поскольку тогда черная ладья вернется на b5, угрожая черному королю. Тот вынужден будет отойти, а в это время черная ладья f собьет пешку f и, кроме того, черный король окажется под шахом. Неприятная ситуация, не так ли? Отвергнем этот вариант и вернемся к игре.

9. Kpc2-d3 Lf4-f3+

Белый король осуществляет ход на d3. Ладья угрожает ему с поля f3.

Если сейчас пешка g побьет ладью f3, то черная ладья g5 бьет белую ладью на g1. Потом черная ладья сделает ход на поле h1 и заберет пешку белых h. Этот вариант также не приемлем.

10. Kpd3-e2 Lf3:h3

Белый король делает ход на e2, и ладья f оказывается под угрозой. Она бьет пешку белых h. И черные должны выиграть.

В этом эндшпиле было представлено исключительно точное применение следующего принципа: *добивайся свободы действий для своих фигур, одновременно ограничивая свободу действия фигур противника*. И как здесь не вспомнить слова Давида Бронштейна: «Мне всегда казалось, что только игра смелая, с жертвами фигур и пешек, игра инициативная, дерзкая, постоянно нацеленная на поиск яркой комбинации, только такая игра имеет будущее».

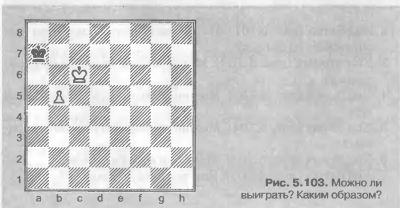
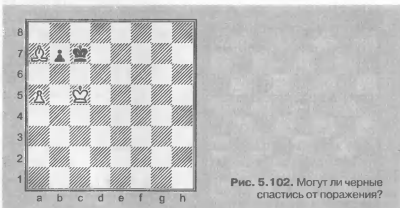
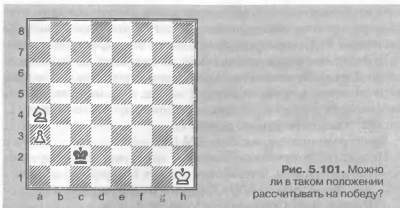
Тренировочные упражнения № 10.

Используя полученные знания и ориентируясь на предложенные диаграммы, попробуйте решить следующие задачи.

1. Ход белых (рис. 5.100). Сколько ходов понадобится, чтобы дать мат? Сколькими способами?



2. Ход белых (рис. 5.101). Можно ли в таком положении рассчитывать на победу?
3. Ход черных (рис. 5.102). Могут ли они спастись от поражения?
4. Ход белых (рис. 5.103). Можно ли выиграть? Каким образом?
5. Ход белых (рис. 5.104). Можно ли выиграть? Каким образом?
6. Ход белых (рис. 5.105). Могут ли они выиграть?
7. Ход белых (рис. 5.106). Как закончится партия?



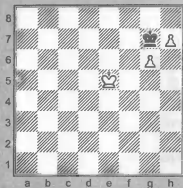


Рис. 5.104. Можно ли выиграть? Каким образом?

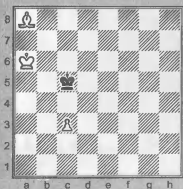


Рис. 5.105. Могут ли белые выиграть?

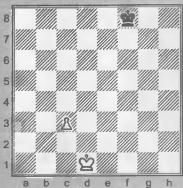


Рис. 5.106. Как закончится партия?

8. Ход белых (рис. 5.107).
Дайте мат черным.
9. Ход белых (рис. 5.108).
Дайте мат в два хода.
10. Ход белых (рис. 5.109).
Дайте мат черным.
11. Ход белых (рис. 5.110).
Дайте мат кратчайшим способом.
12. Ход белых (рис. 5.111).
Дайте мат кратчайшим способом.

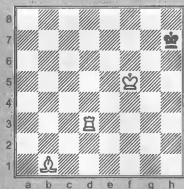


Рис. 5.107. Дайте мат черным

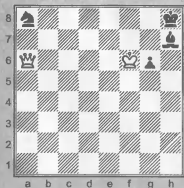


Рис. 5.108. Дайте мат в два хода

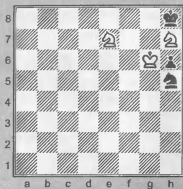


Рис. 5.109. Дайте мат черным

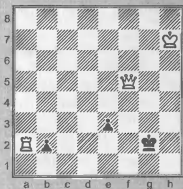


Рис. 5.110. Дайте мат кратчайшим способом

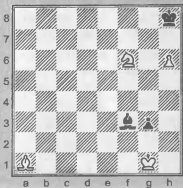


Рис. 5.111. Дайте мат кратчайшим способом

Прежде чем мы приступим к изучению других стратегий и тактик ведения шахматной игры, мне хотелось бы рассказать вам индийскую притчу об обезьяне и шахматах.

...На Тибете есть гора, окруженная облаками и туманом. Вздывается она до самого неба. Растет на той горе могучее тысячелетнее дерево. Ежедневно прилетали туда, оседлав ветер, двое небожителей. Сиделись они в тени могучего дерева и играли в шахматы.

Их занятие привлекло внимание одной обезьяны из дремучей чащи. Умирая от любопытства, она тихо подкралась к дереву, спряталась в густой листве и стала подглядывать за искусством святых.

Шел день за днем. Сообразительная обезьяна постигла мудреные правила шахматной игры и проникла в магию ходов.

Вскоре про небожителей прослышали люди и пожелали собственными глазами узреть такое чудо.

Однако святые постарались избежать мирской суеты и исчезли до появления людей.

И вот тут-то обезьяна, распираемая желанием покрасоваться своим умением, спустилась с дерева и предложила людям сразиться с ней в шахматы. Она играла так мастерски, что не нашлось никого, кто мог бы победить ее. Весть об этом разлетелась по всей округе!

Когда правитель той местности услышал об этой удивительной обезьяне, он решил преподнести дар императору и отослал ее в столицу. Император предложил всем министрам, ученым и генералам сыграть в шахматы с этой удивительной обезьяной. И что же?! Среди них не нашлось ей равных! Она обыграла всех. Императора этот факт раззадорил еще больше, и он объявил по всей стране: «Кто победит обезьяну, тот получит в награду столько золота, сколько сможет унести».

Со всей страны в столицу потянулись лучшие игроки. Один за другим садились они за шахматную доску напротив обезьяны и проигрывали ей. Император уже совсем разуверился в том, что кто-то сумеет ее победить.

Но вот пришел скромного вида человек и объявил, что намерен выиграть у легендарной обезьяны. По приказу императора ему сразу предоставили возможность. Началась первая партия. Человек сделал ход и, достав из кармана очень аппетитный банан, начал не спеша

его есть. Обезьяна стала играть рассеянно, то и дело поглядывая на своего соперника. А когда тот достал из кармана сочный золотистый персик и надкусил его, она просто задрожала!

Таким образом, обезьяна проиграла человеку три партии...

Но вернемся к игре.

Понятие комбинации



В своем «Самоучителе шахматной игры» Давид Бронштейн писал: «Шахматная комбинация всегда возникает, словно из сказки, ее появление удивляет, восхищает, покоряет. Скрытая красота воплощенного замысла не сразу становится понятной и поначалу зрителям кажется чудом, бесплотным видением, которое должно растаять при столкновении с реальными силами. Такое же чувство охватывает шахматистов, когда они разыгрывают по сохранившимся записям знаменитые комбинации прошлых лет.

...Грамотная игра в шахматы от первого до последнего хода опирается на прочный фундамент комбинации. Всегда ли комбинация видима? Нет! Более того, самые красивые ее части всегда как бы за сценой, и надо обладать особым шахматным слухом, чтобы услышать звучание оркестра.

Шахматная игра предполагает дружеское общение людей, увлеченных фантастическим миром шахмат. Что это за мир? Исчерпывающего ответа я не знаю, потому что у каждого из нас свой взгляд на шахматы, каждый ищет и находит в игре способ приложить свои силы, испытать свой характер. И каждый верит, что именно его взгляд на шахматы самый верный...»

В этом ему вторил другой шахматный гений — Э. Ласкер: «Во всякой позиции имеются некоторые ходы (назовем их “форсированными”), которые должны вызвать на доске полный переворот. Этими ходами создаются неожиданные и сильные угрозы, например угрозы мата, взятия фигуры, превращения пешки. Короче говоря, цель этих ходов — переоценка всех ценностей. В противовес таким форсированным агрессивным ходам в распоряжении противника имеются столь же

форсированные оборонительные ходы. Таким образом, атака, контратака и защита образуют цепь, часто очень запутанную, но нередко и такую, все звенья которой можно легко проследить. Если они соединяются в последовательный непрерывный ряд, то такую цепь называют “вариантом”. Но нередко эта цепь разветвляется, например при наличии двух или более способов защиты. Тогда говорят о “вариантах” или о “сети вариантов”.

При анализе положения шахматисту приходится продумывать такие сети вариантов, чтобы решить, дадут ли в данном положении форсированные ходы благоприятный результат. Само собой, такие расчеты чаще всего приходится производить тогда, когда силы борющихся сторон приходят в тесное соприкосновение и играющий не должен упускать никакой возможности. Однако обычно попытка остается лишь попыткой; расчет не переходит в дело, потому что такая сеть вариантов не дает никаких результатов, которые заслуживали бы усилий. Но если она включает в себе положительный, заслуживающий внимания результат, тогда совокупность вариантов называется “комбинацией” и шахматист, осуществляющий найденный вариант, проводит комбинацию...»

Отвлечение

Одним из часто встречающихся на практике тактических приемов является *отвлечение*. Его применяют в том случае, когда требуется отвлечь какую-либо сторожевую (реже — атакующую) фигуру или пешку противника от защиты важного поля, линии или другой фигуры. Таким образом, мы с помощью отвлекающего действия вынуждаем защитника покинуть пост, после чего охраняемый объект на какое-то мгновение остается без присмотра.

Поясню это на примере (рис. 5.112).

1. *Фс2-с8+ Фf7-f8*

Ферзь с2 идет на поле с8 и атакует короля. Линию атаки перекрывает черный ферзь: он идет на поле f8. Белый ферзь сейчас не может бить черного ферзя, поскольку он находится под охраной своего короля. Белым необходимо сделать что-то такое, что заставило бы черных убрать короля с поля g8.

2. *Лh3-h8+ Кpg8:h8*

3. *Фс8:f8+ Лg7-g8*

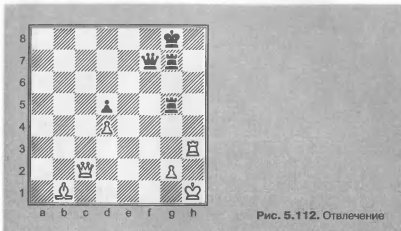


Рис. 5.112. Отвлечение

Белые делают ход ладьей на поле h8, шах. Вот оно — отвлечение. Черный король бьет ладью на h8, а черный ферзь остается без защиты. И белый ферзь бьет его и объявляет шах черному королю.

Черные защищаются: ладья g7 идет на g8, перекрывая линию атаки.

4. *Ff8-h6+*

Тогда белый ферзь идет на поле h6 и объявляет королю мат.

Отвлечения можно добиться как с помощью жертвы (мы это видели в предыдущем примере), так и более простыми средствами принуждения. Например, с помощью шаха или угрозы. Самый лучший пример в данном случае будет из партии Свешников — Луканс (Рига, 1990).

Итак, партия (рис. 5.113).

1. ... *Cg7:d4*

Черный слон g7 бьет пешку d4 и нападает на коня с3.

Белый ферзь с поля d2 мог бы побить слона d4, но тот находится под защитой своего ферзя на b6. Ферзя следует каким-то образом отвлечь.

2. *Kc3-a4 Cd4-f2+*

Конь с3 идет на поле a4 и атакует ферзя.

Слон уходит на поле f2, шах.

3. *Fd2:f2 Fb6-b4+*

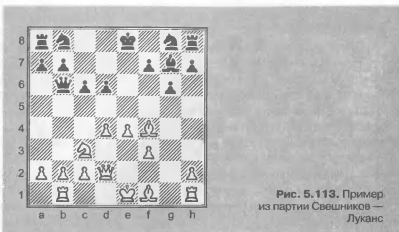


Рис. 5.113. Пример из партии Свешников — Луканс

Белые занялись защитой короля и отвлечены от черного ферзя. Белый ферзь бьет атакующего слона и одновременно нападает на черного ферзя. Черный ферзь идет на поле b4, атакует короля и коня на a4.

4. Ka4-c3

Конь уходит из-под удара и, вместе с тем, перекрывает линию атаки по королю, а он делает ход на поле c3.

Уничтожение защитника

Когда надо лишить защиты какую-либо неприятельскую фигуру, пешку или важный пункт в лагере соперника, применяют тактический прием, который называется *уничтожением* (устранением) защитника. Некоторые другие тактические приемы, например отвлечение, преследовали эту же цель, но достигалась она по-другому.

Добиться уничтожения защитника можно с помощью размена или жертвы. В позиции на рис. 5.114 (пример из партии Радулеску — Капучинский, Бухарест, 1951) белым важно лишить защиты поле b8, с которого можно атаковать черного короля. Защита этого поля была возложена на коня с поля c6. Белые бьют коня c6 слоном с поля a4 — и черные сдаются. Они вынуждены это сделать.

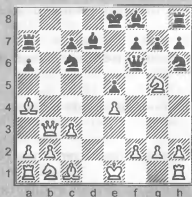


Рис. 5.114. Пример из партии Радulesку — Капучинский

Еще пример (рис. 5.115). Партия Штейн — Филип (Москва, 1967). Позиция черного короля ослаблена. Ее пока цементирует главный защитник — слон f6. Поэтому решение напрашивается само собой.

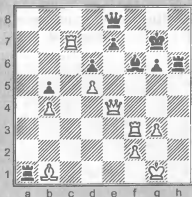


Рис. 5.115. Пример из партии Штейн — Филип

Белая ладья f3 бьет слона на f6. Если сейчас черный король побьет ладью f6, то на следующем ходу белые сделают ход ферзем на поле e6, шах, и черные попадут в затруднительное

положение, тем более, что под ударом окажется еще и беззащитная пешка d6. Поэтому черные отвлекают ферзя со своего места.

1. Лf3:f6 Лa1:b1+

Черная ладья a1 бьет слона на поле b1 и объявляет шах белому королю.

2. Фе4:b1 Кpg7:f6

Ферзь бьет ладью b1. Вот теперь черный король бьет белую ладью на поле f6.

3. Фb1-e4 Фе8-f7

Ферзь возвращается на поле e4. Черный ферзь идет на поле f7.

4. Фе4-d4+

Белый ферзь идет на поле d4, шах. И черные эту партию проиграют.

Изоляция и перекрытие

Тактические приемы на *изоляцию* и *перекрытие* применяются для нарушения взаимодействия сил противника, чтобы отрезать его коммуникации. Поясним. В позиции на рис. 5.116 черный ферзь охраняет поле g7, которое находится возле короля. Не будь такого сторожа, белые сразу же выиграли бы партию ходом ферзя на поле c3. Ни отвлечь охранника, ни уничтожить его здесь не представляется возможным.

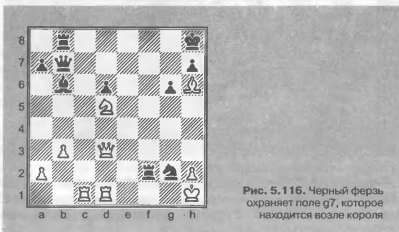


Рис. 5.116. Черный ферзь охраняет поле g7, которое находится возле короля

Но на помощь приходит другая идея.

1. *Lc1-c7 Cb6:c7*

2. *Fd4-d3+*

Белые жертвуют ладью, она идет на поле с7. Белые как бы отсекают ферзя соперника от королевского фланга.

Черные уничтожают слонем дерзкую ладью, но обрубленные связи ферзя с полем g7 при этом не восстанавливаются, и черный король гибнет. Сторона, реализовывающая изоляцию и перекрытие, прерывает связь неприятельской фигуры с важным пунктом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Идеи изоляции и перекрытия очень тесно переплетаются между собой, и поэтому оба приема, как правило, чаще встречаются во взаимосвязи.

Вернемся к началу примера. Здесь разрушение связей по важной магистрали осуществила атакующая фигура — ладья белых. При этом произошла изоляция поля g7 от его защитника — ферзя b7.

Далее на сцену вышло перекрытие. Его главная особенность заключается в следующем: атакующая сторона средствами вынуждения заставила обороняющегося перекрыть свою важную коммуникацию собственной же фигурой. Таким образом, изоляция создается атакующей фигурой (в данном случае — ладьей), а перекрытие — защищающей (слоном).

С приемом, который был осуществлен американским гроссмейстером, должен быть знаком каждый шахматист. Это партия Портиш — Фишер (Санта-Моника, 1966). Посмотрим на ситуацию на доске (рис. 5.117).

В центре стоят слон и ладья белых, которые очень мешают черным. Причем слона на поле e5 защищает ладья e6. А ладью e6, в свою очередь, защищает ладья e1.

Черный ферзь на поле d5 не может тронуть ни одну из упомянутых фигур белых. Цель черных — изолировать ладью e1 от ее объектов защиты и убрать из центра мешающие им фигуры.

Итак, рассмотрим партию.

1. ... *Kc4-e3*

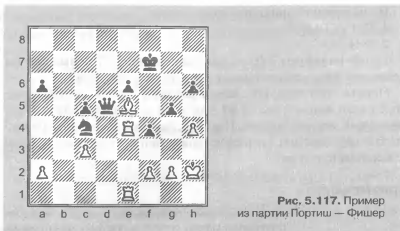


Рис. 5.117. Пример из партии Портиш — Фишер

Черный конь с поля c4 идет на поле e3 и отсекает ладью e1 от ладьи e4, изоляция.

2. *Le1:e3 f4:e3*

Ладья e1 бьет коня на e3, но сама встала под удар пешки f4. Пешка f4 бьет ладью на e3.

3. *Le4:e3 Фd5:a2*

Белая ладья e4 бьет пешку на e3 и продолжает защищать слона на e5. Тогда черный ферзь бьет пешку на поле a2, при этом атакуется незащищенная пешка на поле f2.

4. *Le3-f3+ Kpf7-e8*

Белая ладья идет на поле f3, защищает пешку f2 и атакует черного короля. Король уходит на поле e8.

5. *Se5-g7 Фа2-c4*

Белый слон идет на поле g7 и нападает на незащищенную пешку h6.

В ответ черный ферзь с поля a2 идет на поле c4, атакует пешку на h4, которая не имеет защиты и находится на важном для белых поле.

6. *h4:g5 h6:g5*

Пешка h4 бьет черную пешку на g5. В свою очередь, пешка h6 бьет пешку на g5. Незащищенной осталась белая пешка на поле c3, атакованная черным ферзем.

7. *Lf3-f8+ Kpe8-d7*

Ладья делает отвлекающий маневр: идет на поле f8 и объявляет шах черному королю. Король уходит на поле d7.

8. *Lf8-a8 Kpd7-c6*

Белая ладья идет на поле a8, нападая на пешку a6, которая пока находится под защитой своего ферзя. Черный король идет на поле c6, он приближается к пешке a6, чтобы помочь ей пройти в ферзи. И у черных возникает решающее преимущество, белые сдаются.

Прием, примененный здесь Фишером, на практике встречается довольно часто. И, кстати, это один из методов борьбы против сдвоенных ладей.

Жертва ферзя

На рис. 5.118 черные слон и ферзь нацелены на поле g2, королю грозит мат. Но ходят белые, которые, в свою очередь, тоже «спланировали» мат для неприятельского короля, правда, им мешает свой же конь на e5.

Конечно, в такой ситуации белые могут защититься от мата, отступив конем на f3, и при этом они создадут черным угрозу мата на g7. Но в таком случае черные ходом пешки f7-f6 обезопасят своего короля.

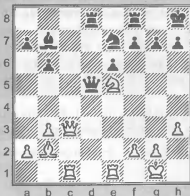


Рис. 5.118. Черные слон и ферзь нацелены на поле g2, королю грозит мат

Возникает вопрос: нельзя ли сделать такой ход конем, чтобы у черных не осталось времени на защиту от мата?

В этой ситуации необходимо проанализировать ситуацию и подумать, как объявить шах конем. Проверим следующий ход: *1. Ke5:f7+ Jlf8:f7*. В результате конь уничтожен, а ладья попутно защищает поле *g7*. Такой ход не подходит.

Рассмотрим другой вариант: *1. Ke5-g6+!...* Черным необходимо защищаться от шаха, при этом белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает, так как неизбежно следует ход *2. Фс3:g7×*. От шаха защититься удалось, от мата — нет.

Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня? Они им пожертвовали, но уже на следующем ходу стало понятно, что конь был отдан неспроста. Такие жертвы необходимы для достижения определенных выгод. Понятно, что для победы не жалко отдать любую фигуру, даже ферзя. Для иллюстрации рассмотрим следующий пример.

На предложенной диаграмме (рис. 5.119) ферзь черных одновременно выполняет две задачи: защищает ладью и охраняет восьмую горизонталь. В случае если бы он ушел с этой позиции, туда незамедлительно проникли бы ферзь или ладья белых и объявили мат на последней горизонтали. Выполнить несколько задач одновременно очень сложно. Белые жертвуют ферзя ходом *1. Фg4:d7!*. Его цель — отвлечение ферзя черных от защиты последнего ряда. На ход черных *1. ... Фd8:d7* следует ход *2. Ла1-a8+*, и черные могут только отложить мат. От немедленного поражения их спасает только бегство ферзя, в распоряжении которого поля *b8* и *f8*. Но и это не принесет желаемого результата: ладья потеряна, а следующим ходом белая ладья может пойти на *c1* или *e1*, и в этой ситуации черные расстанутся с ферзем.

Обратимся к следующей позиции (рис. 5.120). Если посчитать пешки, ситуация у белых покажется невеселой. Но их может выручить атака.

1. *Фf4-h6 Jlf8-g8*
2. *Фh6:h7+!! Kph8:h7*
3. *Jlf2-h2×*

Черные вынуждены были стеснить своего короля, защищаясь от мата. Отсюда и получилась комбинация с жертвой ферзя.

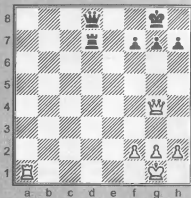


Рис. 5.119. Ферзь черных одновременно защищает ладью и охраняет восьмую горизонталь

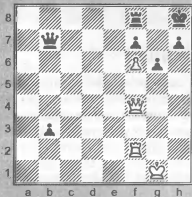


Рис. 5.120. Белых может спасти атака

Сложно представить более отчаянное положение, чем у белых в позиции, изображенной на рис. 5.121. Кажалось бы, самое время сдаваться. Но не будем спешить, поищем спасительный ход.

Ладьи белых размещены очень выгодно. Если бы король черных находился, например, на g8, ладьи объявили бы ему мат. Подобной ситуации можно достичь, если не жалеть ферзя:

1. *Фс2-h7+!! Крh8:h7*
2. *Ле7:g7+ Крh7-h8*



Рис. 5.121. Черные вытеснили короля, защищаясь от мата

А дальше очевидно.

3. Лg7-h7+ Кph8-g8

4. Лb7-g7×

Двойной удар

Двойным ударом называется одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника. Это один из самых распространенных тактических приемов, встречающийся на любой стадии партии, и его способны осуществлять все фигуры, в том числе и король (рис. 5.122).

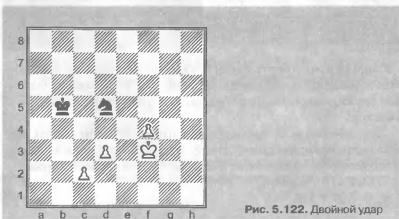


Рис. 5.122. Двойной удар

На рис. 5.123 белым необходимо сделать ход пешкой g2 на g3, при этом будут атакованы король и ферзь черных.



Рис. 5.123. Белым необходимо сделать ход пешкой g2 на g3

Перейдем к следующей позиции. Здесь белая пешка еще не ходила.

1. c2-c4+ Kpb5-c5

Белые объявляют шах с двойным ударом на короля и ладью черных. Черные отходят королем из-под шаха — король c5.

2. c4:d4

Белые своим ходом забирают черного коня, тем самым получая решающее преимущество.

Теперь переходим к рассмотрению другого простейшего тактического приема — *двойного удара слон* (рис. 5.124).

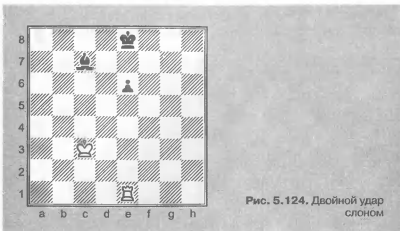
Слон ходит по диагоналям, поэтому для нанесения им двойного удара необходимо, чтобы фигуры противника находились на одной диагонали цвета слона. В нашем случае король и ладья белых находятся на диагонали действия черного слона.

1. ... Sc7-a5+

Черные играют слон a5, шах, нанося двойной удар на короля и ладью белых.

2. Krc3-d3 Sab5:e1

После отхода белого короля из-под шаха (король d3), черные забирают беззащитную белую ладью — слон бьет e1, получая решающее преимущество.



Переходим к следующей позиции (рис. 5.125).



Ход белых. (Обратите внимание, что фигуры черных находятся на диагоналях действия белого слона.)

1. Cb1:e4+ Kph7-g7

Слон бьет е4. Шах с одновременным нападением на короля и коня черных. Черные отходят королем из-под шаха — король g7.

2. Ce4:d5...

Белые забирают беззащитного черного коня — слон бьет d5 — и получают решающее преимущество.

Теперь рассмотрим *двойной удар ладьей*. Для нанесения такого удара нужно, чтобы фигуры противника находились на одной вертикали или горизонтали. В позиции на диаграмме (рис. 5.126) ход черных.

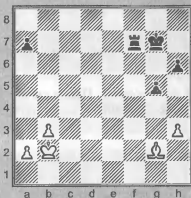


Рис. 5.126. Двойной удар ладьей

1. ... Lf7-f2+

Черные играют ладья f2 — шах с двойным нападением на короля и слона белых.

2. Kpb2-c3 Lf2:g2

Белые уводят короля из-под шаха — король с3. После этого черная ладья забирает белого слона — ладья бьет g2, получая решающее преимущество.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.127).

Здесь ход белых. Обратите внимание, что оба коня черных находятся на одной горизонтали.

1. Le2-e7 Kf7-d6

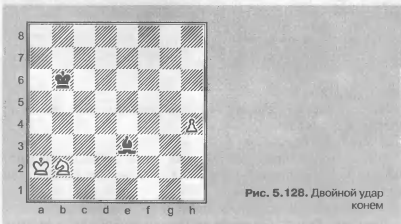
Белые играют ладья e7, нанося двойной удар на коней черных. Черные уводят одного коня из-под боя — конь d6.

2. Le7:c7 ...

Белые забирают оставшегося черного коня — ладья бьет c7, получая решающее преимущество.



Теперь рассмотрим *двойной удар конем*. Прыжки коней часто застают играющего врасплох. В позиции на диаграмме (рис. 5.128) ход белых.



1. Кb2 c4+ Крb6-c5
2. Кс4:e3 ...

Белые играют: конь с4 — шах с одновременным нападением на короля и слона черных. После того как черные отводят короля из-под шаха — король с5, белый конь забирает черного слона — конь бьет е3, получая решающее преимущество.

Продолжаем демонстрировать примеры. В позиции на диаграмме (рис. 5.129) ход черных.

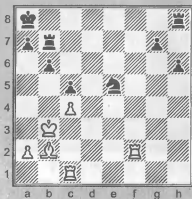


Рис. 5.129. С помощью двойного удара конем черные выигрывают качество

С помощью двойного удара конем черные выигрывают качество.

1. ... *Ke5-d3*

Черные играют конем на d3 с одновременным нападением на ладью белых.

2. *Lf2-f1 Kd3:c1+*

Белые уводят одну из ладей из-под удара на f1. После этого черные забирают ладью с1 — конь бьет с1. Шах.

3. *Lf1:c1* ...

Ладья бьет с1. В результате комбинации черные выиграли качество.

Теперь рассмотрим *двойной удар ферзем*. В позиции на рис. 5.130 ходят белые.

ПРИМЕЧАНИЕ



Ферзь — фигура дальнобойная и сочетает в себе силу ладьи и слона, то есть ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям. Поэтому для нанесения двойного удара у него больше возможностей, чем у других фигур.

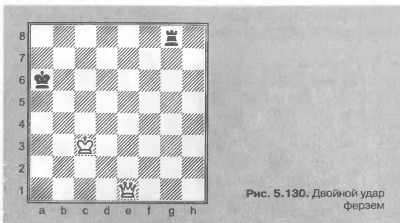


Рис. 5.130. Двойной удар ферзем

1. Фе1-е6+ Краб-б7

Белые ходят ферзем е6. Шах с двойным ударом на короля и ладью черных. Черные уводят короля из-под шаха на b7.

2. Фе6:g8 ...

Следующим ходом белые забирают беззащитную черную ладью — ферзь бьет g8, получая решающее преимущество.

Переходим к следующей позиции (рис. 5.131).

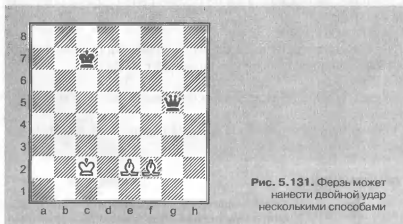


Рис. 5.131. Ферзь может нанести двойной удар несколькими способами

Здесь ход черных. Ферзь может нанести двойной удар несколькими способами — с поля g2 и с поля f5. Допустим, чер-

ные ходят ферзем на f5 и объявляют шах с двойным нападением на короля и слона белых.

1. ... Фg5-f5+
2. Kpc2-d2 Фf5:f2

Белые убирают короля из-под шаха, передвинув его на d2. После этого черный ферзь забирает беззащитного белого слона, то есть бьет f2, получая решающее преимущество.

Вернемся еще раз к исходной позиции. Черные могут нанести двойной удар, пойдя ферзем на поле g2 с двойным ударом на слонов белых.

1. ... Фg5-g2
2. Ce2-d3 Фg2:f2+

Белые уведат одного из слонов из-под удара — например, походив слонем на d3. Тогда черные забирают оставшегося слона — ферзь бьет f2 и объявляет шах, получая решающее преимущество.

Теперь рассмотрим *двойной удар королем* (рис. 5.132).

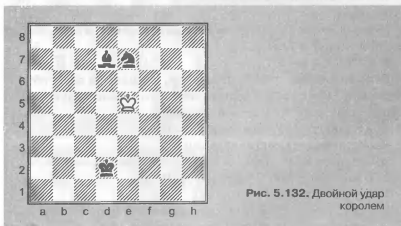


Рис. 5.132. Двойной удар королем

В этой позиции ход белых. Они могут сыграть вничью с помощью двойного удара королем.

1. Kpe5-d6 Ke7-f5+

Белые делают ход, одновременно атакая на слона и коня черных. Черные уведат одну из фигур из-под удара — конем на f5. Шах.

2. Kpd6:d7 ...

Белый король забирает слона — бьет d7. Ничья.
Переходим к следующему примеру (рис. 5.133).



Рис. 5.133. Черные играют королем на e4 с одновременным нападением на коня и пешку белых

В этой позиции ход черных.

1. ... *Kpd5-e4*

Черные играют королем на e4 с одновременным нападением на коня и пешку белых.

2. *Kf3-d2+ Kpe4:f4*

Белые убирают коня из-под удара, походив на d2, и объявляют шах. После этого черные забирают беззащитную белую пешку и добиваются патовой ситуации.

Тренировочные упражнения № 11.

Выполните следующие задания.

1. Сделайте вилку (рис. 5.134).
2. Нанесите двойной удар (рис. 5.135).
3. Сделайте вилку (рис. 5.136).
4. Сделайте двойной удар черной пешкой (рис. 5.137).
5. Сделайте двойной удар слоном (рис. 5.138).
6. Сделайте двойной удар ладьей (рис. 5.139).
7. Ход черных. Добейтесь ничьей с помощью двойного удара конем (рис. 5.140).
8. Ход белых. Выиграйте с помощью двойного удара конем (рис. 5.141).
9. Ход белых. Выиграйте с помощью двойного удара ферзем (рис. 5.142).

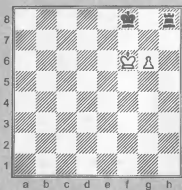


Рис. 5.134. Сделайте вилку

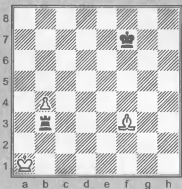


Рис. 5.135. Нанесите двойной удар

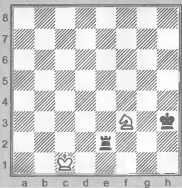


Рис. 5.136. Сделайте вилку



Рис. 5.137. Сделайте двойной удар черной пешкой.

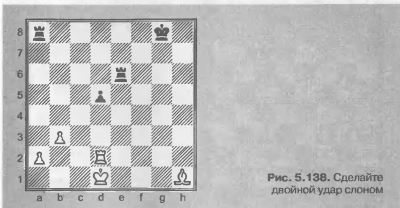


Рис. 5.138. Сделайте двойной удар слоном

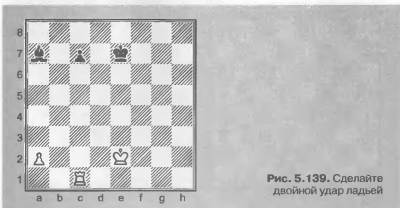


Рис. 5.139. Сделайте двойной удар ладьей

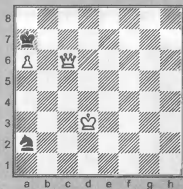


Рис. 5.140. Добейтесь
ничьей с помощью двойного
удара конем

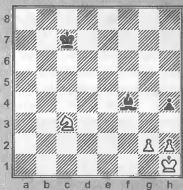


Рис. 5.141. Выиграйте
с помощью двойного удара
конем

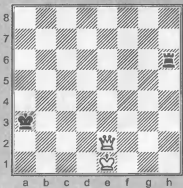


Рис. 5.142. Выиграйте
с помощью двойного удара
ферзем

10. Ход черных.

Выиграйте с помощью двойного удара ферзем (рис. 5.143).

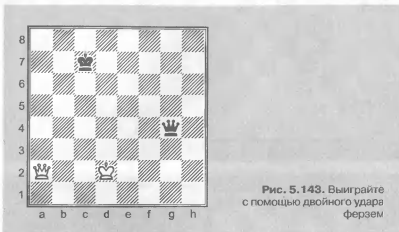


Рис. 5.143. Выиграйте с помощью двойного удара ферзем

11. Ход белых.

Нанесите двойной удар королем (рис. 5.144).



Рис. 5.144. Нанесите двойной удар королем

12. Ход черных. Добейтесь ничьей с помощью двойного удара королем (рис. 5.145).

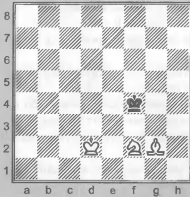


Рис. 5.145. Добейтесь ничьей с помощью двойного удара королем

Связка

К наиболее распространенным на практике тактическим приемам относится *связка* (рис. 5.146). Что же это такое? Под связкой подразумевают нападение линейной фигуры (ферзя, ладьи или слона) на фигуру или пешку неприятеля, которая прикрывает собой другую фигуру (обычно более ценную) или какой-либо важный пункт.

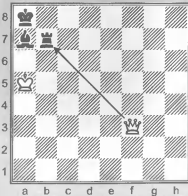


Рис. 5.146. Связка

Механизм связки состоит, как правило, из трех фигур:

- связывающей (в данном случае это белый ферзь);
- связанной, или заслоняющей (ладья);
- прикрываемой (в примере такой фигурой является король).

Две последние фигуры — связанная и прикрываемая — обязательно принадлежат одной из сторон.

Если связанная фигура прикрывает собой какое-либо важное поле, то в таком случае в связке участвуют только две фигуры. Когда прикрываемой фигурой является король, связка называется *полной*.

Если же связанная фигура не может сделать ни одного хода, связка считается *абсолютно полной*.

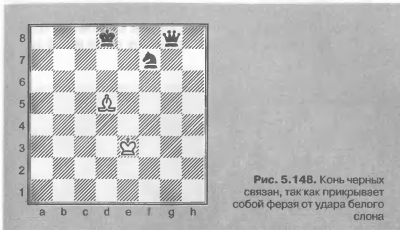
Рассмотрим различные виды связок.

В позиции на рис. 5.147 у черного коня есть много возможностей для хода. Однако он связан, потому что прикрывает собой короля от удара белой ладьи. Таким образом, в данной позиции черные могут ходить только королем.

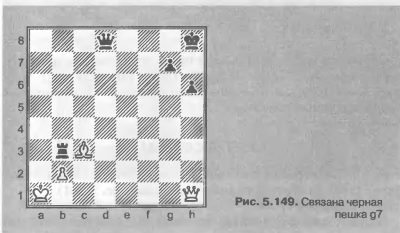


На следующей диаграмме (рис. 5.148) конь черных тоже связан, так как прикрывает собой ферзя от удара белого слона.

Если черные сыграют конем, например, пойдя на d6, то белые заберут ферзя — слон бьет g8.



На рис. 5.149 связана черная пешка g7. Она прикрывает своего короля от удара белого слона.



1. Фh1-h6+ Kph8-g8

Ход белых. Ферзь идет на h6. Шах. Поскольку пешка черных не может «съесть» белого ферзя, то им приходится отступать королю на g8.

2. Фh6:g7×

Этим ходом — ферзь бьет g7 — белые объявляют мат.

В этой позиции связан черный слон. Он не имеет ни одного хода, так как прикрывает собой короля от удара белой ладьи (рис. 5.150).

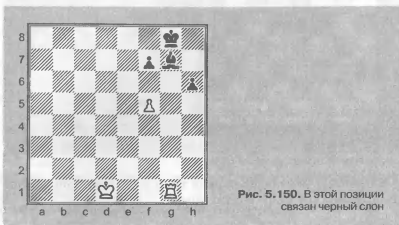


Рис. 5.150. В этой позиции связан черный слон

1. f5-f6 Kpg8-f8

2. f6:g7+ ...

Пользуясь этим, белые идут на f6, атакая на слона, который не может отойти от удара. После вынужденного хода королем на f8 белые забирают слона, объявляя шах и получая решающее преимущество.

Связка слоном

Для связки слоном необходимо, чтобы фигуры противника находились на диагонали действия слона (рис. 5.151).

1. Сb2-e5 Kpb8-b7

Белые ходят слоном на e5, связывая ладью черных. Черные отвечают королем на b7.

2. Ce5:c7 Kpc7:c7

Этим ходом белые меняют слона на ладью — слон бьет c7 и король бьет c7.

Рассмотрим еще один пример (рис. 5.152). В этой позиции связана белая ладья, которая прикрывает ферзя от удара черного слона.

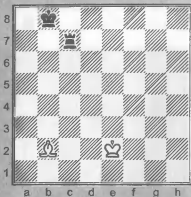


Рис. 5.151. Для связки слоном необходимо, чтобы фигуры противника находились на диагонали действия слона

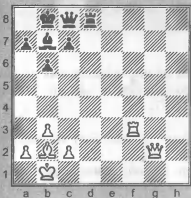


Рис. 5.152. В этой позиции связана белая ладья, которая прикрывает ферзя от удара черного слона

Если белые ходят ладьей, допустим, на f2, то черные выиграют ферзя за слона: слон бьет g2 и ладья бьет g2.

1. Лf3-f2 Сb7:g2
2. Лf2:g2 ...

Вернемся к исходной позиции. Если белые уберут ферзя из под связки на f2, то черные выиграют качество — слон бьет f3 и ферзь бьет f3.

1. Фg2-f2 Сb7:f3
2. Фf2:f3 ...

Связка ладьей

Белые играют на e1 (рис. 5.153).

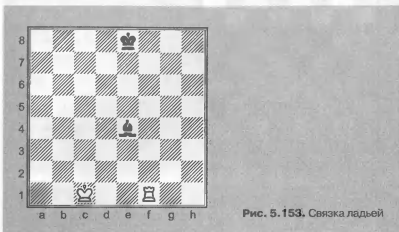


Рис. 5.153. Связка ладьей

1. Лf1-e1 Крe8-d7

После этого хода черный слон не имеет ходов, так как вынужден прикрывать собой короля от удара ладьей. Черные убирают короля из-под связки на d7.

2. Лe1:e4 ...

Белые забирают черного слона — ладья бьет e4, получая решающее преимущество.

Рассмотрим еще один пример. В этой позиции (рис. 5.154) черные пользуются тем, что белая пешка a2 связана ладьей a8 и не может защитить поле b3.

1. ... Лd2-b3×

Поэтому черные ходят конем на b3 и объявляют мат.

Связка ферзем

Как уже говорилось, ферзь сочетает в себе силу слона и ладьи, поэтому он может связать фигуру противника разными способами.

В позиции на предложенной диаграмме (рис. 5.155) белые могут сыграть ферзем как на f4, так и на f2.

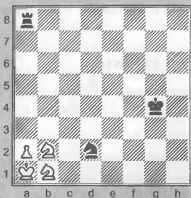


Рис. 5.154. Черные пользуются тем, что белая пешка а2 связана ладьей а8 и не может защитить поле b3

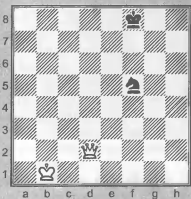


Рис. 5.155. Связка ферзем

В любом случае черный конь будет связан. Например, ферзь идет на f4.

1. $\Phi d2-f4$ $Kpf8-e7$

Конь не имеет ходов, поэтому черные играют королем на e7.

2. $\Phi f4:f5$...

Белые забирают беззащитного черного коня — ферзь бьет f5, получая решающее преимущество.

Теперь вернемся к исходной позиции. Допустим, белые играют ферзем на f2.

1. $\Phi d2-f2$...

Как и в предыдущем примере, они связывают черного коня и выигрывают его.

Уничтожение защиты

В позиции на рис. 5.156 слон черных защищает ладью от нападения короля белых. В свою очередь, слон находится под ударом белой ладьи.



Рис. 5.156. Слон черных защищает ладью от нападения короля белых, но находится под ударом белой ладьи

1. $Lh4-h7+ Kph8:h7$

В такой ситуации белая ладья идет на h7 и объявляет шах, уничтожая слона, защищавшего ладью. После хода черных король также идет на h7.

2. $Kpe4:f5$...

Белые забирают черную ладью, которая стала беззащитной, и получают решающее преимущество.

Вернувшись еще раз к исходной позиции, обратите внимание, что целью комбинации являлось уничтожение черного слона, который защищал ладью.

Переходим к следующему примеру. В этой позиции ладья черных атакует белого коня, который защищает белую ладью от удара черного короля (рис. 5.157).

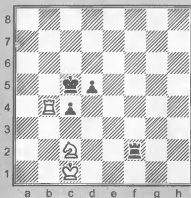


Рис. 5.157. Ладья черных атакует белого коня

1. ... Лf2:c2+

Черная ладья идет на c2 и объявляет шах, уничтожая защиту белой ладьи.

2. Крс1:c2 Крс5:b4

После вынужденного хода белых король ходит на c2. Черные забирают ладью, которая стала беззащитной, и король идет на b4, получая решающее преимущество.

Проанализируем исходную позицию. Идея комбинации черных — в уничтожении коня, который защищал белую ладью.

Тренировочные упражнения № 12.

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход белых (рис. 5.158). Найдите комбинацию «уничтожение защиты».

Мотив комбинации — уничтожение черного коня, который защищал ферзя на f6.

2. Ход черных (рис. 5.159). Получите решающее преимущество с помощью комбинации «уничтожение защиты».

Идея комбинации заключается в уничтожении белого коня, который защищает ладью на g5.

3. Ход белых (рис. 5.160). Добейтесь решающего преимущества с помощью комбинации «уничтожение защиты».

Цель комбинации — уничтожение черного слона, защищающего черную ладью на c2.

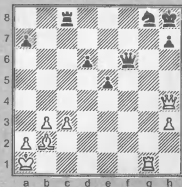


Рис. 5.158. Найдите комбинацию «уничтожение защиты»

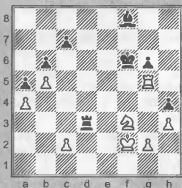


Рис. 5.159. Получите решающее преимущество с помощью комбинации «уничтожение защиты»

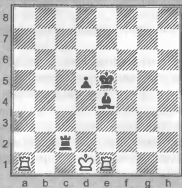


Рис. 5.160. Добейтесь решающего преимущества с помощью комбинации «уничтожение защиты»

Вскрытие вертикали, диагонали или горизонтали

Обратимся к позиции на диаграмме (рис. 5.161).

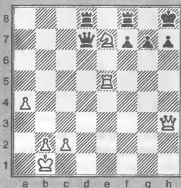


Рис. 5.161. Вскрытие вертикали h

1. $Fh3:h7+ Kph8:h7$

Белые ходом ферзя на h7 объявляют шах и вскрывают линию h.

Черные вынуждены ходить королем на h7.

2. $Le5-h5x$

Белые наносят решающий удар — ладьей на h5. Мат.

Отметим, что белые объявили мат, используя *вскрывшуюся* линию h.

Обратимся еще раз к исходной позиции. Смысл комбинации белых заключался в жертве ферзя на поле h7, в результате которой вскрылась вертикаль h для нанесения решающего удара ладьей.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.162).

Ход черных.

1. ... $Fa5:a2+$

Черные жертвуют ферзя — он ходит на a2 и объявляет шах, вскрывая вертикаль a.

2. $Kpb1:a2 Lb4-a5+$

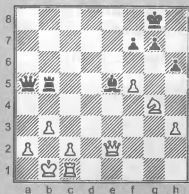


Рис. 5.162. Вскрытие вертикали а

Белые вынуждены играть королем — он идет на а2. После этого черные наносят решающий удар ладьей на а5. Шах.

3. Кра2-b1 Ла5-а1×

У короля белых одно поле для отступления — b1. После этого черные играют ладьей на а1 и выставляют мат.

Таким образом, идея комбинации заключалась в том, что черные жертвой ферзя на а2 вскрыли вертикаль а для нанесения решающего удара ладьей.

Рассмотрим следующую диаграмму (рис. 5.163).

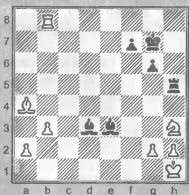


Рис. 5.163. Вскрытие большой диагонали h1-a8

В этой позиции ход черных. Они проводят комбинацию на вскрытие большой диагонали h1-a8.

1. ... Лh5:h3

2. g2:h3 Cd3-e4×

Ладья бьет h3. Если белые отвечают g2-h3, то черные объявляют мат: слон идет на e4. Поэтому после жертвы ладьи на h3 белые могут сделать любой ход, кроме g2-h3.

2. Са4-c6 Лh3-h5

Допустим, слон пошел на c6. После этого черные убирают ладью из-под боя, передвинув ее на h5, оставаясь с лишней фигурой.

Обратимся еще раз к исходной позиции. Идея комбинации черных заключалась в том, чтобы жертвой качества на h3 вскрыть большую диагональ h1-a8 для нанесения решающего удара слоном.

Тренировочные упражнения № 13.

Выполните предложенные задания.

1. Ход белых. Найдите комбинацию на вскрытие диагонали (рис. 5.164).

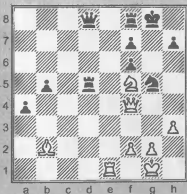


Рис. 5.164. Найдите комбинацию на вскрытие диагонали

Идея комбинации белых заключается в том, что они жертвой ферзя на поле g5 вскрывают большую диагональ, и белый конь может нанести решающий удар.

2. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали (рис. 5.165).



Рис. 5.165. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали

Идея комбинации черных заключается в том, что жертвой ферзя на h3 они вскрывают вторую горизонталь для нанесения ладьей решающего удара с поля h2.

3. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие диагонали (рис. 5.166).



Рис. 5.166. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие диагонали

Идея комбинации белых заключается в том, что жертвой ферзя на поле f белые вскрывают диагональ h6-f8 для нанесения решающего удара слоном с поля h6.

4. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали (рис. 5.167).

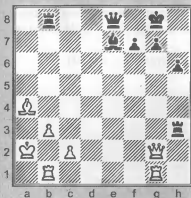


Рис. 5.167. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали

Идея комбинации черных заключается в том, что жертвой ферзя на поле a4 они вскрывают третью горизонталь для нанесения решающего удара ладьей.

Рентген

Рассмотрим предложенную диаграмму (рис. 5.168).

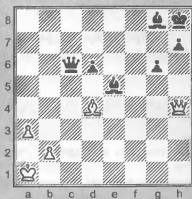


Рис. 5.168. Рентген

1. $\Phi h4-f6+ Ce5:f6$

2. $Cd4:f6\times$

Белые ходят ферзем на f6 и объявляют шах. Кажется, что черные могут съесть незащищенного белого ферзя. Однако он защищен. Белый слон на d4 защищает своего ферзя сквозь черного слона, поэтому на ход черных слон бьет f6. Белые играют слоном: он бьет f6. Мат.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.169).

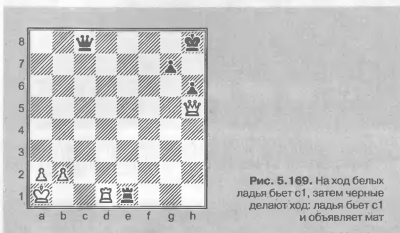


Рис. 5.169. На ход белых ладья бьет c1, затем черные делают ход: ладья бьет c1 и объявляет мат

Ход черных.

1. ... $\Phi c8-c1+$

Черные идут ферзем на c1. Шах.

Кажется, что белая ладья может забрать черного ферзя. Но это не так, потому что черный ферзь защищен своей ладьей через белую ладью.

2. $Ld1:c1 Le1:c1\times$

Таким образом, на ход белых ладья бьет c1, затем черные делают ход: ладья бьет c1 и объявляет мат.

Тренировочные упражнения № 14.

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход черных (рис. 5.170). Выиграйте с помощью комбинации «рентген».

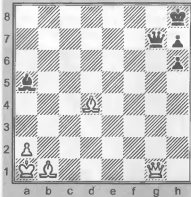


Рис. 5.170. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

- Идеей комбинации черных является то, что после хода слона с3 ферзь защищает своего слона сквозь белого оппонента.
2. Ход белых (рис. 5.171). Выиграйте с помощью комбинации «рентген».



Рис. 5.171. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

Идеей комбинации является то, что после хода белых ферзь d8 шах белая ладья защищает своего ферзя сквозь черную ладью.

3. Ход черных.

Выиграйте, используя комбинацию «рентген»
(рис. 5.172).

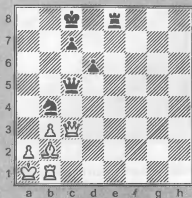


Рис. 5.172. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

4. Ход белых.

Выиграйте с помощью комбинации «рентген»
(рис. 5.173).

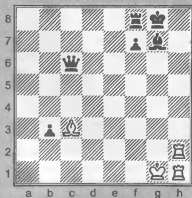


Рис. 5.173. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

Отвлечение

С помощью тактического приема *отвлечения* (*завлечения*) можно заставить фигуру противника занять невыгодную для нее позицию, на которой эта фигура подвергнется атаке и гибнет либо существенно мешает координации собственных сил, из-за чего гибнут другие фигуры. Рассмотрим примеры.

В позиции, изображенной на рис. 5.174, белая ладья атакует черную ладью f8, которую, в свою очередь, защищает черный король.

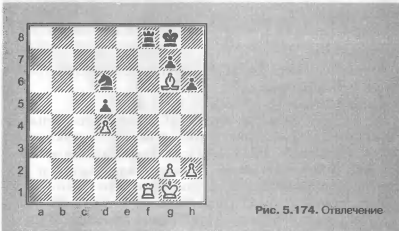


Рис. 5.174. Отвлечение

1. Cg6-h7+ Kpg8:h7

Белые ходят слоном на h7, объявив шах и отвлекая таким образом короля от защиты ладьи. Черные вынуждены играть королем: он бьет h7.

2. Cf1:f8 ...

Белые забирают черную ладью, ставшую беззащитной, — ладья бьет f8, выигрывая качество и получая решающее преимущество.

Идея комбинации белых заключалась в том, что жертвой слона на h7 белые отвлекли черного короля от защиты ладьи.

Переходим к следующей диаграмме (рис. 5.175). Здесь ход черных. Черный ферзь нападает на белого ферзя, который, в свою очередь, защищен ладьей.



Рис. 5.175. Черный ферзь нападает на белого ферзя, который, в свою очередь, защищен ладьей

1. ... *Le5-e1+*

Черные идут ладьей на e1 и объявляют шах, отвлекая белую ладью от защиты ферзя.

2. *Ld1:e1 Fd5:d4*

Белые вынуждены ладьей бить e1. После этого черные забирают ставшего беззащитным белого ферзя — ферзь бьет d4, получая решающее преимущество. Таким образом, идеей комбинации черных явилось то, что ходом ладьи и объявлением шаха черные отвлекли белую ладью от защиты белого ферзя.

Тренировочные упражнения № 15.

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход черных (рис. 5.176). Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение».

Идеей жертвы ферзя на a3 является то, что белый слон отвлекается от защиты поля a2, которое он перекрывает от удара черной ладьи.

2. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.177).

Идеей комбинации белых является то, что жертвой ладьи на f7 белые отвлекают черную ладью от защиты 8 горизонтали.

3. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.178).

4. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.179).

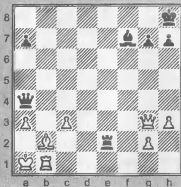


Рис. 5.176. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение»

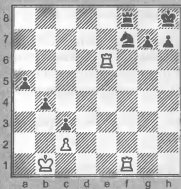


Рис. 5.177. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение»

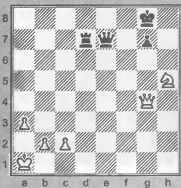
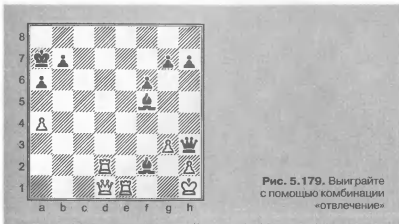


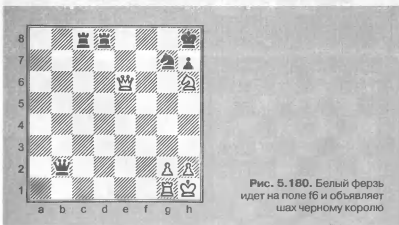
Рис. 5.178. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение»



Блокировка

Тактический прием «блокировка» представляет собой особый вид завлечения: с его помощью можно заставить фигуру противника блокировать путь к отступлению другой — как правило, более ценной — фигуры, которая становится объектом атаки.

Рассмотрим этот прием подробнее на примере, изображенном на диаграмме (рис. 5.180).



Белый ферзь идет на поле f6 и объявляет шах черному королю.

1. *Фe6-g8+ Лd8:g8*

Белые играют — ферзь идет на g8 — и объявляют шах, принося своего ферзя в жертву. У черных не остается выбора, как играть ладьей, которая бьет g8.

2. *Кh6-f7×*

Белые объявляют мат конем — конь f7. Мат.

Таким образом, жертвуя ферзя на g8, белые завлекли туда черную ладью. В итоге черный король оказался окружен своими фигурами, то есть заблокирован. Белый конь смог нанести с поля f7 решающий удар.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.181).

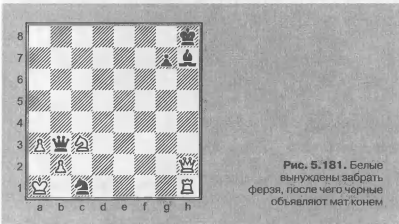


Рис. 5.181. Белые вынуждены забрать ферзя, после чего черные объявляют мат конем

Ход черных.

1. ... *Фb3-a2+*

Чтобы окружить белого короля, черные жертвуют ферзя — ферзь идет на a2. Шах.

2. *Кc3:a2 Кc1-b3×*

В такой ситуации белые вынуждены забрать ферзя конем — конь бьет a2. После этого черные объявляют мат конем — конь b3.

Отметим, что, жертвуя ферзя на a2, черные завлекли туда белого коня, который отнял свободное поле у своего короля.

В итоге белый король оказался окружен своими фигурами, то есть заблокирован. Это позволило черному коню нанести решающий удар с поля b3.

Спертый мат

Из комбинаций на блокировку наиболее яркой считается (и таковой фактически является) комбинация «спертый мат», при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления. Одну из наиболее простых его форм демонстрирует следующий пример (рис. 5.182).

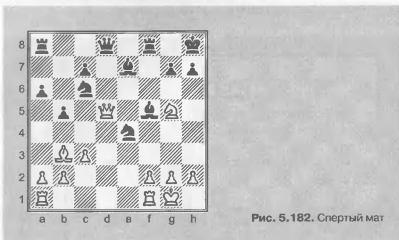


Рис. 5.182. Спертый мат

1. $\Phi d5-g8+ \text{Л}8:d8$

2. $\text{К}g5-f7 \times$

После жертвы ферзя ладья черных вынуждена закупорить своего короля в углу, где тот гибнет. Главные герои этой драмы — ферзь, сбитый ладьей, слон (он не позволил черным побить ферзя королем) и конь белых, а невольные соучастники — ладья и две пешки черных.

Продолжаем рассматривать спертый мат. В первом печатном шахматном руководстве, изданном в конце XV в. испанцем Лусеной, приведена комбинация «спертый мат», получившая позже также название «мат Лусены». Здесь белые

достигают цели с помощью всего двух фигур — ферзя и коня, но для этого требуется их согласованное, четкое взаимодействие (рис. 5.183).

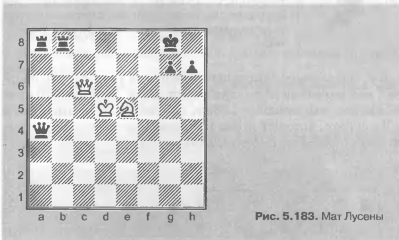


Рис. 5.183. Мат Лусены

1. Фс6-е6+ Крг8-h8

Белый ферзь с поля с6 идет на поле е6, шах.

Король уходит на поле h8.

2. Ке5-ф7+ Крh8-г8

Белый конь с поля е5 идет на поле ф7, шах. Король возвращается на поле г8.

3. Кф7-h6++ Крг8-h8

Белый конь идет на поле h6, атакует черного короля и открывает линию атаки ферзю с поля е6. Двойной шах. Белые так построили батарею «ферзь плюс конь», что она смогла в решающий момент очень удачно выстрелить из обоих стволов одновременно. У черного короля есть еще возможность уйти на поле h8, и теперь задача белых «запереть» его в углу.

4. Фе6-г8+ Лb8:г8

Ферзь делает ход на поле г8, и у черных есть единственная возможность защититься — побить ферзя ладьей b8. Король «заперт» в углу.

5. Кh6-ф7×

Конь идет на поле ф7, и черные получают мат.

ПРИМЕЧАНИЕ



Вариации на тему «мата Лусены» позже неоднократно встречались в шахматных поединках. Встречаются они и в наши дни. Нередко спертый мат остается как бы за кулисами и действует как угроза, вынуждая противную сторону делать уступки материального или позиционного характера.

Как показывает следующая диаграмма (рис. 5.184), спертый мат возможен не только в углу доски. Этот пример взят из партии, сыгранной в 1625 г. неизвестным шахматистом и Дж. Греко, который играл черными. Здесь «роль угла» выполняет ближайший сосед белого короля.

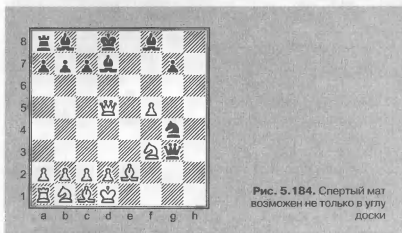


Рис. 5.184. Спертый мат возможен не только в углу доски

1. ... *Kg4-f2+*

Черный конь *g4* идет на поле *f2*. Шах.

2. *Kpd1-e1 Kf2-d3++*

3. *Kpe1-d1 Фg3-e1+*

Белый король с четырех сторон окружен своими. От шаха он может уйти на поле *e1*.

Черный конь идет на поле *d3*, объявляет шах сам и открывает линию атаки ферзю с поля *g3*. Двойной шах. Король возвращается на поле *d1*. Черный ферзь идет на поле *e1*. Шах.

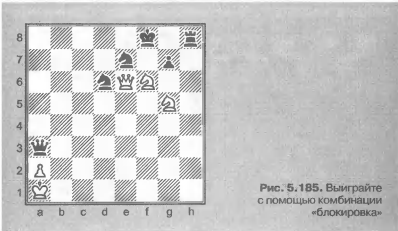
4. Kf3:e1 Kd3-f2×

Белый король не может сам побить ферзя, так как тот находится на битом поле коня d3. Ферзя бьет конь f3 и запирает короля, вокруг него все поля заняты, и король лишен возможности отступления. Черный конь возвращается на f2. Мат.

Тренировочные упражнения № 16.

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход белых (рис. 5.185). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».



Жертвуя ферзя на поле f7, белые завлекают туда черного коня, который в итоге заблокирует своему королю поле отступления.

2. Ход черных (рис. 5.186). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».
Поставив своего короля перед пешкой, черные заблокировали ее движение вперед.
3. Ход белых (рис. 5.187). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».
4. Ход черных (рис. 5.188). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».

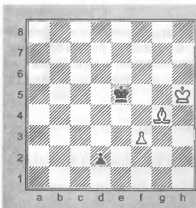


Рис. 5.186. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

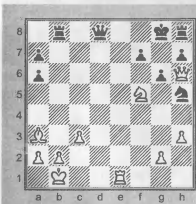


Рис. 5.187. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»



Рис. 5.188. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

Открытый шах

При этом тактическом приеме ход делает одна фигура (ее называют *ударной*), а шах объявляет другая, которую называют *открываемой*. На роль ударной годятся все фигуры, кроме ферзя, поскольку если играет ферзь, то король уже находится под шахом. На роль открываемой фигуры подходят только ферзь, ладья или слон.

Это тактическое средство очень коварно, особенно в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение. При этом фигура может совершенно не беспокоиться о своей безопасности, так как у объекта нападения нет времени для ответного контрудара — его король находится под шахом.

В позиции, изображенной на рис. 5.189, ход черных.

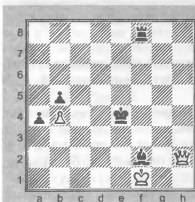


Рис. 5.189. Открытый шах

1. ... Cf2-g3+

Черные играют — слон g3 шах, одновременно атакая слона на белого ферзя.

2. Kpf1-g2 Cg3:h2

После того как белые уходят из-под шаха (король идет на g2), черные забирают белого ферзя: слон бьет h2, получая решающее преимущество.

Идея комбинации черных заключалась в том, что слон, отходя на g3, нападает на белого ферзя, одновременно открывая нападение черной ладьи на белого короля.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.190). В этой позиции ходят белые.

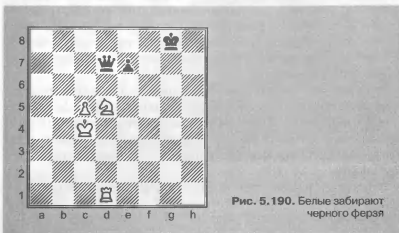


Рис. 5.190. Белые забирают черного ферзя

1. Kd5-f6+ e7:f6

Белые идут конем на f6 и объявляют шах, открывая белой ладье нападение на черного ферзя. Черные играют e7-f6.

2. Ld1:d7 ...

Белые забирают незащитного черного ферзя — ладья бьет d7, получая решающее преимущество.

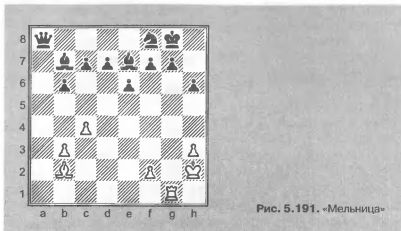
Отметим, что идея комбинации белых заключалась в том, что конь, отходя с шахом на поле f6, открыл удар белой ладье на черного ферзя.

На основе открытого шаха существует весьма эффективный прием, который в шахматной литературе получил образное название «мельница». Как правило, его главными действующими лицами оказываются слон и ладья. Но иногда «мельницами» работают и другие фигуры.

Давайте на примере разберем, что это такое. В позиции на рис. 5.191 «мельница» белых (слон плюс ладья) «перемалывает» почти все войско противника. Посмотрим, как это происходит.

1. Lg1:g7+ Kpg8-h8

Белая ладья g1 бьет пешку g7 и объявляет шах черному королю на поле g8. Тот уходит на h8.



2. Лg7:f7+ Кph8-g8

Белая ладья бьет соседнюю пешку на поле f7 и, покинув поле g7, открывает линию удара белому слону на поле b2 по черному королю, который сейчас находится на поле h8. (Этот тактический прием — открытый шах — мы уже изучили.) Король возвращается на поле g8.

3. Лf7-g7+ Кpg8-h8

Белая ладья возвращается с поля f7 на g7 и снова угрожает черному королю. У него имеется единственное поле для ухода — h8.

4. Лg7:e7+ Кph8-g8

Ладья уходит с поля g7 и бьет слона на поле e7. Белый слон b2 опять готов к атаке. Так и придется теперь черному королю ходить по полям g8 и h8 от угроз белого слона и белой ладьи, которая каждый раз, уходя с поля g7, сбивает пешку или фигуру. И остановить этот процесс черные не могут, поскольку черный король постоянно занят своим спасением. В этом и заключается суть «мельницы».

5. Ле7-g7+ Кpg8-h8

Король на поле g8. Белая ладья возвращается на поле g7. Шах. Король уходит на h8.

6. Лg7:d7+ Кph8-g8

Ладья бьет пешку на d7. Попадая под шах, король уходит на g8.

7. *Ld7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается. Шах. Король идет на h8.

8. *Lg7:c7+ Kph8-g8*

Ладья бьет пешку на c7. Король черных идет на g8.

9. *Lc7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается на g7. Король уходит на h8.

10. *Lg7:b7+ Kph8-g8*

Ладья бьет пешку на b7. Король уходит на g8.

11. *Lb7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается. Шах. Король снова идет на h8.

12. *Lg7-a7+ Kph8-g8*

Ладья уходит на поле a7 и угрожает ферзю на a8. Черный король от шаха слона b2 уходит на g8.

13. *La7:a8*

Белая ладья бьет ферзя на поле a8. Все. А теперь сравним начальную позицию с итоговой: «мельница» поработала на славу.

ВНИМАНИЕ



Следует обратить внимание на существенную деталь «мельницы»: слон не находится под ударом неприятельских фигур. В противном случае «мельница» не срабатывает.

Тренировочные упражнения № 17.

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход белых (рис. 5.192). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

Идея комбинации белых заключается в том, что ход коня на g5 с шахом черному королю одновременно открывает нападение белого слона на черного ферзя.

2. Ход черных (рис. 5.193). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

Идея комбинации черных заключается в том, что после хода коня d2 шах королю белых одновременно объявляют конь и ладья.

3. Ход белых (рис. 5.194). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

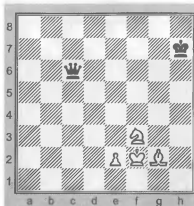


Рис. 5.192. Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах»

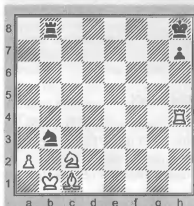


Рис. 5.193. Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах»

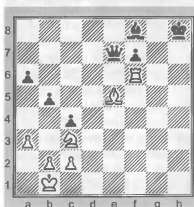


Рис. 5.194. Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах»

4. Ход черных (рис. 5.195). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

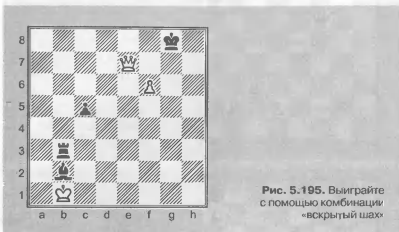


Рис. 5.195. Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах»

Двойной шах

Когда при открытом шахе нападение на короля совершает и ударная фигура, получается *двойной шах*. Из всех рассмотренных до сих пор тактических приемов двойной шах — наиболее действенное средство, которое обычно всегда приводит к решающему перевесу.

Прием настолько эффективен, что, как правило, после его осуществления борьба завершается довольно быстро. При двойном шахе атакованный король из трех обычных способов защиты имеет всего один — отступление с атакованного поля, так как нельзя одновременно ни перекрыться от двух шахов, ни уничтожить обе атакующие фигуры (рис. 5.196).

По этой причине нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться даже на битых полях, под ударом, а потому возрастает эффективность нападения.

Механизм двойного шаха чаще всего создается при помощи вертикальных батарей (открываемая линейная фигура воздействует на короля по вертикали), это могут быть пары фигур: слон и ферзь, конь и ферзь, слон и ладья (как в нашем случае), конь и ладья.

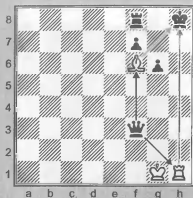


Рис. 5.196. Двойной шах

Открываемая фигура может также объявлять шах по диагонали: ладья и ферзь, конь и ферзь, ладья и слон, конь и слон.

Реже встречаются горизонтальные батареи. Объясняется это тем, что действия шахматных армий проявляются главным образом во фронтальном направлении.

Тренировочные упражнения № 18.

Попробуйте решить приведенных задачи (во всех примерах — ход белых).

1. Поставьте мат в два хода (рис. 5.197).

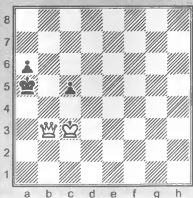
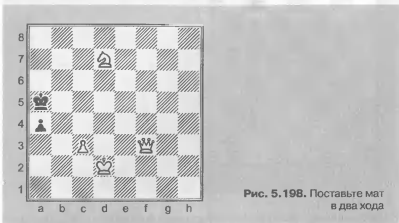
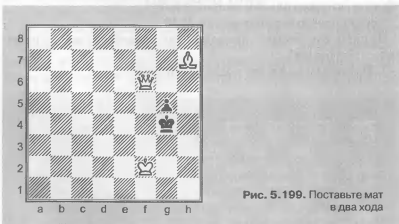


Рис. 5.197. Поставьте мат в два хода

2. Поставьте мат в два хода (рис. 5.198).



3. Поставьте мат в два хода (рис. 5.199).



4. Поставьте мат в два хода (рис. 5.200).

5. Поставьте мат в три хода (рис. 5.201).

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

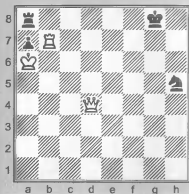


Рис. 5.200. Поставьте мат
в два хода

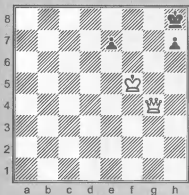


Рис. 5.201. Поставьте мат
в три хода

6. Поставьте мат в три хода (рис. 5.202).
7. Поставьте мат в три хода (рис. 5.203).
Король черных спрятался за белой пешкой. Задача — выманить его из укрытия.
8. Поставьте мат в три хода (рис. 5.204).
К цели ведет хитроумный маневр ферзя.
9. Поставьте мат в три хода (рис. 5.205).
Непосредственная атака королем приводит к мату в четыре хода. Однако есть остроумный способ сократить решение.

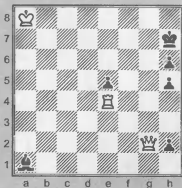


Рис. 5.202. Поставьте мат в три хода

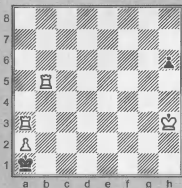


Рис. 5.203. Поставьте мат в три хода

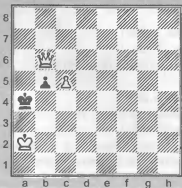


Рис. 5.204. Поставьте мат в три хода

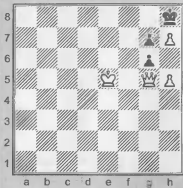


Рис. 5.205. Поставьте мат в три хода

10. Поставьте мат в три хода (рис. 5.206).

Задача белых — заставить черных «раскрыться».

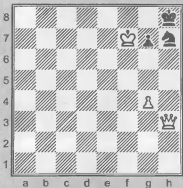


Рис. 5.206. Поставьте мат в три хода

11. Поставьте мат в три хода (рис. 5.207).

12. Поставьте мат в три хода (рис. 5.208).

13. Поставьте мат в три хода (рис. 5.209).

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

14. Поставьте мат в три хода (рис. 5.210).

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

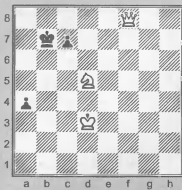


Рис. 5.207. Поставьте мат в три хода

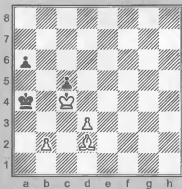


Рис. 5.208. Поставьте мат в три хода

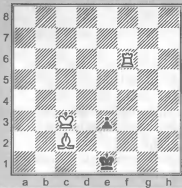


Рис. 5.209. Поставьте мат в три хода

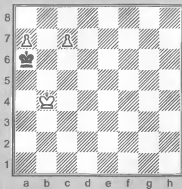


Рис. 5.210. Поставьте мат в три хода

15. Поставьте мат в три хода (рис. 5.211).

Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, для нас уже не новость. Несмотря на то что эта позиция похожа на предыдущую, решение здесь совершенно другое.

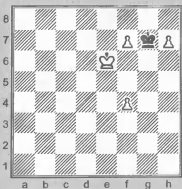


Рис. 5.211. Поставьте мат в три хода

16. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.212).

Короля защищает слон. Тонким маневром слона можно отвлечь, а затем и вывести из игры.

17. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.213).

План белых — поменять королевей местами.

18. Поставьте мат в пять ходов (рис. 5.214).

Простота положения обманчива!

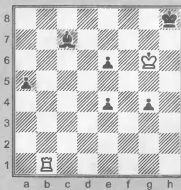


Рис. 5.212. Поставьте мат в четыре хода

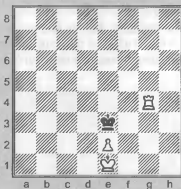


Рис. 5.213. Поставьте мат в четыре хода

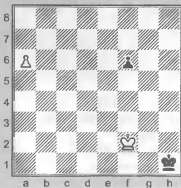
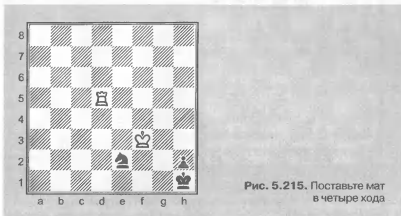


Рис. 5.214. Поставьте мат в пять ходов

19. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.215).



Конь защищает короля; постарайтесь сделать так, чтобы он не помогал своему королю, а стеснял его движения.

Начало игры, или Дебют



Начальную стадию игры называют *дебютом*. Правильная постановка дебюта часто обеспечивает ее хорошее окончание (эндшпиль). Дебют подготавливает дальнейшую игру, и результат часто зависит от первых нескольких ходов. Поскольку в начальной стадии участвуют все тридцать две фигуры, она, естественно, является самой трудной частью партии: тысячи книг посвящены теории именно этому моменту игры.

Часто достаточно сделать несколько плохих ходов, чтобы получить мат.

Рассмотрим одну из ловушек в начальной стадии, в которую, как показывает практика, начинающие игроки часто попадают (рис. 5.216).

1. d4:e5 Kc6:e5

Черным следовало взять пешкой.

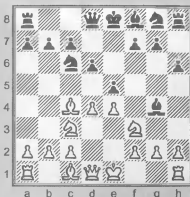


Рис. 5.216. Одна из ловушек в начальной стадии

2. *Kf3:e5 Cg4:d1*
3. *Cc4:f7+ Kpe8-e7*
4. *Kc3-d5×*

Еще пример.

1. *f2-f3 e7-e5*
2. *g2-g4?? Фd8-h4×*

Это, безусловно, самый короткий путь к мату. Его можно назвать кооперативным, так как белые не только не мешали черным, но и помогли им.

Вы можете подумать, что таких игр на самом деле не бывает. Ошибаетесь! Партия была сыграна в 1959 г. в открытом чемпионате США Мэнсфилдом и Тринксом.

1. *e2-e4 f7-f5*
2. *Kb1-c3 g7-g5*
3. *Фd1-h5×*

После того как судья турнира увидел этот матч, он произнес: «Подумать только, и это случилось в XX веке!».

ПРИМЕЧАНИЕ



Начинающему игроку достаточно ознакомиться с общими идеями дебютов. Специальные книги, которые раскрывают тему начала игры, предназначены лишь для тех, кто прошел уже серьезную подготовку.

С самой общей точки зрения дебют посвящен мобилизации фигур обеими борющимися сторонами. Чтобы создать простор для движения слонов и ферзей, необходимо выдвинуть центральные пешки.

После того как эти фигуры, а также кони выведены и вступили в игру, а поля между ладьями и королем освободились, можно сделать рокировку. Если после этого ладьи поставить на открытые линии, силы обеих сторон можно считать мобилизованными.

Все это должно быть сделано в промежутке от восьми до двенадцати ходов, и вся задача сводится к тому, чтобы одновременно препятствовать противнику в достижении той же цели. Если одному из игроков удалось полностью развить свои силы раньше другого, он может быть вполне удовлетворен своей игрой. Это основное соображение должно преобладать для начинающего над всеми иными.

В дебюте неопытный игрок должен стремиться к быстрому развитию, ставя свои фигуры в атакующее положение, но не забывая подумать и об их безопасности. Дебют должен быть закончен в пределах десяти или двенадцати ходов, причем за это время не должна быть потеряна ни одна пешка.

Если противник предлагает какую-либо жертву, хотя бы пешку, которую, по вашему убеждению, вы можете взять, не подвергая себя опасности, то такую жертву рекомендуется принять, даже если из-за этого полное развитие на один или два хода замедлится. Если в результате принятия жертвы полное развитие должно замедлиться более чем на два хода, оно становится уже сомнительным. Белые еще могут рискнуть принять такую жертву, но черные, за исключением самых редких случаев, должны от нее отказаться.

По этому вопросу не может быть никакого определенного правила. Играющий должен сам взвешивать все «за» и «против», а также считаться с тем, какой стиль игры свойственен его противнику. Рокировать следует преимущественно в короткую сторону, так как после этого король обычно стоит безопаснее; однако рокировать короля, жертвуя материалом или ухудшая в целом свою позицию, не следует.

Поля e4, d4, e5 и d5 называют центральными. Они играют огромную роль в общей теории шахматной игры, и особенно

в дебютах. Овладение центром существенно для полного и здорового развития. Владение центральными полями имеет значение и в срединной стадии игры в качестве основы всякой успешной атаки против короля. Наконец, подрыв неприятельского центра является одним из стратегических преимуществ, за которые борются как в дебюте, так и в середине игры.

ВНИМАНИЕ



При правильной игре белые всегда должны получать маленькое позиционное преимущество, так как они делают в партии первый ход и потому владеют инициативой; иметь же инициативу — это всегда преимущество.

Рассмотрим несколько известных дебютов.

Испанская партия.

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-b5 a7-a6

...

Королевский гамбит¹.

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5:f4
3. Kg1-f3 g7-g5
4. Cf1-c4 Cf8-g7

...

Центральный дебют.

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 e5:d4
3. Фd1:d4 Kb8-c6
4. Фd4-e3 Kg8-f6
5. Kb1-c3 /cf8-b4
6. Cc1-d2 0-0
7. 0-0-0 Jf8-e8
8. Фе3-g3 Kf6:e4
9. Kc3:e4 Ле8:e4
10. Cd2-f4 Фd8-f6

Середина игры, или Миттельшпиль



В середине игры (миттельшпилье) следует стремиться к комбинациям, приводящим к прямой атаке на короля. Сильные шахматисты строят свою партию иначе. Они ищут позиционного или материального преимущества любого рода, независимо от того, направляется ли при этом атака против короля или иной фигуры, но новичкам необходимо практиковаться в комбинациях, связанных с атакой на короля. Такой метод позволит накопить необходимый опыт до той поры, пока начинающий игрок не почувствует себя сильнее.

Приступая к прямой атаке на короля или замышляя комбинации, приводящие к такой атаке, не нужно бояться материальных жертв. Можно пожертвовать пешку или даже легкую фигуру. Но вам надлежит быть крайне осторожными, если дело идет о жертве целой ладьи, не говоря уже о ферзе. Эти фигуры можно жертвовать лишь тогда, когда жертва непосредственно приводит к мату. В противном случае шансы на успех подобной комбинации практически равны нулю.

Приведем пример (рис. 5.217).

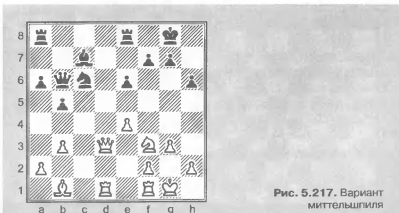


Рис. 5.217. Вариант миттельшпиля

Перед нами простая позиция. Обе стороны располагают одинаковым материалом, но у белых есть преимущество — они овладели свободной линией. Кроме того, их ферзь и слон занимают атакующее положение по отношению к неприятельскому королю. Если бы здесь был ход черных, они легко могли бы уравнять игру, пойдя конем на e5 или одной из ладей на d8. Очевидно, что белые должны помешать этому, сыграв следующим образом.

1. e4-e5

Если черные побьют пешку конем, то последуют:

2. Kf3:e5 Cc7:e5

3. Фd3-a7+ Kpg8-f8

4. Лd1-d7

Белые дают мат, так как черные могут предупредить шах ферзем на h8, лишь продвинув свою пешку g.

5. Фh7:f7×

Это очень простой случай, и, конечно, черным не следовало бить пожертвованную белыми пешку.

Один из главных принципов середины игры гласит: *владение центром — необходимая предпосылка успешной прямой атаки на короля.*

Убедимся в этом на двух примерах.

На рис. 5.218 показано лучшее расположение пешек для ранней стадии игры. Однако сильный противник не будет терпеть такое положение долгое время. Продвинув свои центральные пешки или одну из них на c или f, он изменит ситуацию.

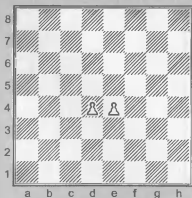


Рис. 5.218. Лучшее расположение пешек для ранней стадии игры

Расположение пешек во «французской защите» показано на рис. 5.219.

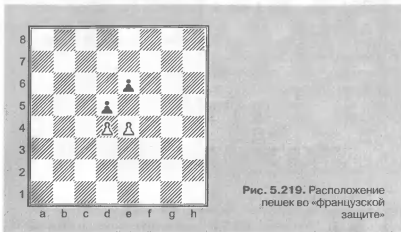


Рис. 5.219. Расположение пешек во «французской защите»

На этой диаграмме можно увидеть, как черные разбивают центральное положение белых пешек.

Типичные комбинации в миттельшпиле

В середине игры встречаются типичные комбинации, которые мы сейчас рассмотрим. Их знание позволит вам избежать ошибок.

На первой диаграмме (рис. 5.220) у белых очень хорошая позиция, но у черных есть преимущество — пешка, и если они смогут защититься от атаки, то их успех в эндшпиле вполне вероятен. Таким образом, если белые не будут действовать энергично и не смогут отыграть хотя бы пешку, то шансы черных на победу будут велики.

При своем ходе черные получают реальное преимущество.

1. ... Cc6:d5

Белым необходимо что-то предпринять. И у них есть выигрышное положение!

2. Kd5-f6+ g7:f6



Рис. 5.220. У белых очень хорошая позиция, но у черных есть преимущество — пешка

3. $\Phi d3-g3+ Kg8-h8$

4. $\Phi g3-g5! -$

5. $Cb2:f6+$

Этим ходом белые выигрывают ферзя.

Нередко встречается такой тип позиций (рис. 5.221): белые, имея на одну пешку меньше, должны действовать энергично, иначе черные защитят «дыры» на большой диагонали a1-h8. Они угрожают пойти 1. ... $Lf8-d8$ и затем, по обстоятельствам, 2. ... $Ca3-e7$. Однако белые могут нанести решающий удар.

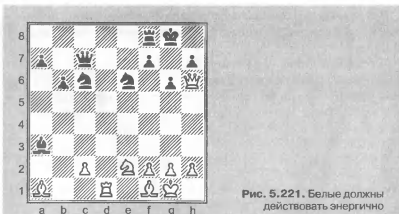


Рис. 5.221. Белые должны действовать энергично

1. *Ld1-d3* ...

Угрожая, во-первых, 2. *Ld3:a3* и, во-вторых, 2. *Фh6:h7* с последующим 3. *Ld3-h3+* и 4. *Lh3-h8x*. От этого двойного удара у черных нет защиты. Им приходится отдать слона, после чего партия полностью проиграна.

Этот пример показывает слабость расположения пешек на полях h7-h6-f7 при короткой рокировке, о чем говорилось в разделе «Рокировка». Даже если фигуры черных расположены самым наилучшим образом, все равно слабость, возникшая из-за продвижения пешки g, будет ощутима.

ПРИМЕЧАНИЕ

Как уже говорилось, эта слабость менее всего заметна, если на g7 стоит слон.

Возможен и другой тип позиций, возникающий при таком пешечном расположении (рис. 5.222).



Рис. 5.222. Тип позиции, возникающий при определенном пешечном расположении

1. *Lf2:f7 Ce6:f7*2. *e5-e6 Kg7:e6*3. *Lf1:f7 Kg8:f7*4. *Фh6:h7*

И мат в два хода.

Здесь мы можем наблюдать взаимодействие всех фигур в атаке. Чтобы добиться победы, белые бросили в нападение все свои силы. Отметим также, что, как и во всех приведенных ранее примерах, белые смогли лучше воспользоваться центральными полями, чем противник.

Продолжаем рассматривать примеры. У белых не хватает фигуры, и если они не сумеют быстро ее вернуть, им грозит проигрыш (рис. 5.223).

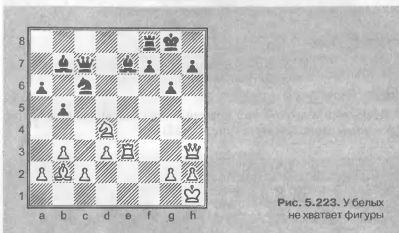


Рис. 5.223. У белых не хватает фигуры

Поэтому они продолжают так.

1. *Kd4:c6 Ce7-g5*

Черные не могут побить коня, так как белые грозят матом посредством разобранной выше комбинации 2. *Фh3:h7+* с последующим 3. *Ле3-h3+*.

2. *Kc6-e7 Фe7:e7*

Опять на 2. ... *Cg5:e7* последовало бы 3. *Фh3:h7+ Kpg8:h7*
4. *Ле3-h3+ Kh7-g8* 5. *Лh3-h8×*

3. *Ле3:e7 Cg5:e7*

4. *Фh3-d7 ...*

Белые, выигрывая одного из слонов и оставаясь с ферзем и слоном против ладьи и слона, легко заканчивают партию в свою пользу.

Эти примеры показывают, насколько опасен ход *g7-g6* после рокировки в короткую сторону.

Теперь рассмотрим позицию из партии Ласкер — Бауэр (Амстердам, 1889) (рис. 5.224).

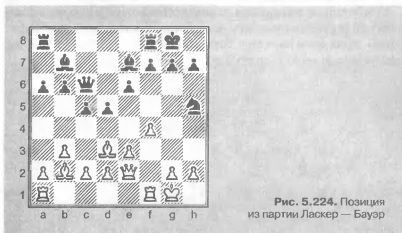


Рис. 5.224. Позиция из партии Ласкер — Бауэр

Силы обеих сторон равны, белым нужно лишь побить ферзем коня. Пешечное расположение в центре — в пользу белых, так как они контролируют три центральных поля из четырех. Далее оба белых слона занимают идеальное положение, какое возможно при атаке двумя слонами позиции короткой рокировки.

Однако если белые сделают естественный ход и побьют коня, черные ответят $f7-f5$, блокируя действия белого слона $d3$, а затем сыграют еще $Se7-f6$, обезвреживая действия и другого слона белых. Белые и в этом случае имели бы удовлетворительную игру, но они хотят по возможности извлечь что-либо из выгодного положения своих слонов и из своего преимущества в центре. Исходя из этих соображений, они находят весьма изящную комбинацию, помогающую выиграть партию в несколько ходов.

1. $Cd3:h7+ Kg8:h7$
2. $Fe2:h5+ Kh7-g8$
3. $Cb2:g7 Kg8:g7$
4. $Fh5-g4+ Kg7-h7$
5. $Lf1-f3 e6-e5$
6. $Lf3-h3+ Fc6-h6$

7. *Lh3:h6+ Kh7:h6*

8. *Фg4-d7*

У белых легкий выигрыш.

Комбинация этого типа встречается не особенно часто, но все-таки ее стоит запомнить. Такой известный мастер, как Нимцович, попался в партии с Таррашем в Петербурге в 1914 г. на аналогичную комбинацию (рис. 5.225).



Рис. 5.225. Пример из партии Нимцович — Тарраш.

Последний ход Тарраша был *d5-d4*. Им он открыл линию действия своего слона *с6*. Здесь мы также наблюдаем наиболее сильное расположение двух слонов для атаки на позицию короткой рокировки. Белые побили пешку.

1. *e3:d4 ...*

На что последовал ответ.

1. ... *Cd6:h2+*

2. *Kg1:h2 Фe7-h4+*

3. *Kh2-g1 Cc6:g2*

Черные выиграли в несколько ходов. В этом положении белые сыграли *4. f2-f3*. Если бы вместо этого они взяли слона *4. Kg1:g2*, последовало бы *4. ... Фh4-g4+* и затем *5. ... Ld8-d6* с матом на *h6*.

Сравнивая этот пример с предыдущим, можно убедиться в том, насколько близки между собой обе комбинации. Это

доказывает ценность их изучения. Очевидно, что в похожих позициях часто будут возможны комбинации, близкие к только что разобранным.

Вот еще примеры типичных комбинаций.

Перед нами интересное сочетание другого типа (рис. 5.226).

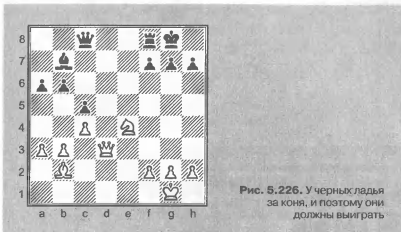


Рис. 5.226. У черных ладья за коня, и поэтому они должны выиграть

У черных ладья за коня, и поэтому они должны выиграть, если белые не найдут какой-либо немедленной компенсации. Однако белые дают мат в несколько ходов.

1. Ke4-f6+ g7:f6

Вынужденно, так как иначе следует 2. Фd3:h7×.

2. Фd3-g3+ Kg8-h7

3. Cb2:f6×.

В следующей позиции (рис. 5.227) мы видим ту же комбинацию, но в несколько более сложной форме.

1. Cb5:d7 Фc8:d7

Если 1. ... Cb7:e4, то 2. Фd3-c3 с угрозой мата, вследствие чего черные теряют ферзя, стоящего под ударом белой фигуры.

2. Ke4-f6+ g7:f6

3. Le3-g3+ Kg8-h7

4. Cb2:f6×

Продолжаем. У белых не хватает качества и пешки, но они, тем не менее, быстро выигрывают (рис. 5.228).



Рис. 5.227. Усложненная позиция. Черные также должны выиграть



Рис. 5.228. У белых не хватает качества и пешки, но они быстро выигрывают

1. *Cd3:h7+ Kpg8:h7*

Если 1. ... *Kph8*, то 2. *Фd5-h5 g7-g6* 3. *Фh5-h6* и выигрывают.

2. *Фd5-h5+ Kh7-g8*

3. *Kf3-g5*

Черные могут предотвратить мат на h7, только отдав ферзя:
3. ... *Фe8-e4*, после чего белые остаются с ферзем за ладью.

Перед нами комбинация того же типа, но в более сложной форме (рис. 5.229).

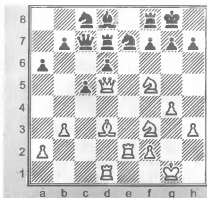


Рис. 5.229. Более сложная комбинация

Белые играют следующим образом.

1. *Kf5:e7+ Cd8:e7*

Этот ход вскрывает диагональ слона, препятствуя коню по жертвы слона занять важное поле g5.

2. *Le2:e7 Kc8:e7*

Лучший ход.

3. *Cd3:h7+ Kpg8:h7*

4. *Фd5-h5+ Kh7-g8*

5. *Kf3-g5 Lf8-c8*

6. *Фh5-h7+ Kg8-f8*

7. *Фh7-h8+ Ke7-g8*

8. *Kg5-h7+ Kpf8-e7*

9. *Ld1-e1+ Kpe7-d8*

10. *Фh8:g8x*

Данная комбинация содержит много ходов и имеет несколько вариантов, поэтому начинающему шахматисту трудно было бы рассчитать ее до конца. Но, зная типичные комбинации, он может при случае предпринять и успешно провести атаку, которая при других обстоятельствах могла бы остаться для него незамеченной. Как легко убедиться, в основе всех рассмотренных комбинаций лежит взаимодействие фигур, удары которых сосредотачиваются на каком-либо слабом пункте противника.

Оценка позиции в середине игры

Точная оценка сложившейся во время игры позиции — это одна из самых трудных задач в шахматах. Одни варианты поддаются оценке, другие — нет. Часто главное различие между двумя сильными шахматистами заключается лишь в большей способности одного из них точно оценивать всевозможные позиции, сменяющиеся в течение партии. Исходя из этого, шахматный мастер намечает план дальнейшей игры.

Прежде всего, нужно обратить внимание на материальные силы. Если у одной из сторон лишняя пешка, это часто является решающим преимуществом. Чтобы уравновесить такую ситуацию, другая сторона должна обладать гораздо большей свободой действия для своих фигур или же иметь возможность предпринимать опасную атаку против какого-либо слабого пункта, которая по крайней мере позволила бы отыграть потерянную пешку. Компенсацией также может стать атака на короля с возможностью объявления мата.

Второй момент, который необходимо рассмотреть, — это большая или меньшая свобода фигур и возможность успешно сочетать их действия. Стесненную позицию следует считать плохой. Открытая позиция со свободным расположением фигур, при котором они в течение некоторого времени не могут действовать согласованно, также считается плохой позицией.

ВНИМАНИЕ



Запомните: при оценке позиции важно учитывать силы, свободу маневрирования и согласованность действия фигур.

Рассмотрим несколько примеров.

В первом случае (рис. 5.230) у белых есть преимущество — лишняя пешка. Пешки королевского фланга у обеих сторон связаны между собой и хорошо расположены. Пешки ферзевого фланга у черных изолированы и не могут продвигаться. Одинокая пешка белых на ферзевом фланге находится приблизительно в таком же положении. Слон черных на d5 занимает господствующую позицию и стоит лучше слона белых. Черный ферзь готов к совместным действиям со слоном в случае прямой атаки на белого короля. Однако ферзя и слона недостаточно для

атаки на прочную оборонительную позицию, которую мы видим на королевском фланге белых. Не трудно прийти к выводу, что у белых более выгодное положение. Они должны выиграть партию благодаря огромному превосходству их пешек на королевском фланге и в центре.



На следующей диаграмме (рис. 5.231) опять у одной из сторон есть преимущество.



В этой ситуации у черных лишняя пешка. Кроме того, у них вообще крепкая пешечная конфигурация. Впрочем, они могут иметь неприятности из-за того, что один из их коней связан белым слоном. У белых — разорванное положение пешек, и если игра дойдет до эндшпиля, они должны будут проиграть. Их единственный шанс заключается в атаке на черного короля. Белые угрожают сыграть *Kc3-e3*, затем побить слоном или конем коня на *f6*, поставить свою ладью на *g1* и т. д.

Все это возможно из-за связанности черного коня и превосходства слона над конем на открытой доске. Однако материальное преимущество черных, ввиду разбитой конфигурации белых пешек, настолько значительно, что у них была бы очень хорошая игра даже при ходе белых.

Следующую позицию (рис. 5.232) оценить очень трудно.

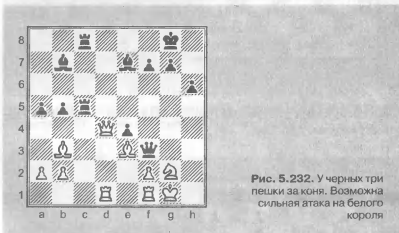


Рис. 5.232. У черных три пешки за коня. Возможна сильная атака на белого короля

У черных есть три пешки за коня и, по-видимому, возможна чрезвычайно сильная атака на белого короля. В отношении материала белые имеют маленький перевес, так как в дебюте и в серединной стадии партии легкая фигура расценивается выше трех пешек. Если бы эти же фигуры были у черных на ферзевом фланге и могли быстро продвигаться, материальный перевес следовало бы признать за черными. Но у них три лишние пешки располагаются на королевском фланге, и, поскольку они нужны для защиты короля, их не так легко продвинуть.

ПРИМЕЧАНИЕ



Если бы у черных не было атаки, то, бесспорно, следовало бы предпочесть игру белых, но атакуют черные, и это обстоятельство должно быть учтено при оценке позиции.

Если атака может быть отражена без потери во времени, пространстве или материале, позиция белых тем самым должна улучшиться, и в этом случае нужно было бы предпочесть их игру. Однако в этой позиции почти всякий сильный шахматист предпочтет играть черными фигурами. Любителю средней силы тоже следует предпочесть игру черных. В таких позициях защита гораздо труднее, чем атака. Кроме того, шахматист средней силы всегда должен стремиться играть в атакующем стиле и, когда такая возможность представляется, он не должен колебаться.

На рис. 5.233 представлена позиция иного типа.

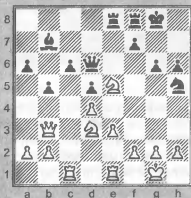
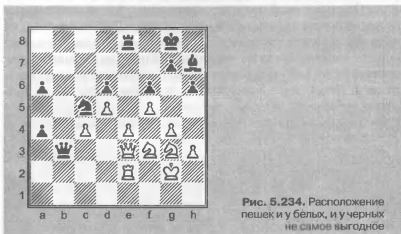


Рис. 5.233. У белых прочная позиция

В данном случае прекрасно видно, на чьей стороне преимущество. Позиция у белых прочная, без каких-либо слабостей, пешки расположены хорошо, и фигуры могут действовать гармонично. Позиция же черных имеет несколько «дыр». Их фигуры разобцены. Конфигурация пешек на обоих флангах плохая, особенно на ферзевом; черными полями на этом фланге

владеют белые. Учитывая все это, позицию белых можно признать выигранной, так как у черных нет никаких компенсаций за слабости ряда пунктов в их позиции.

При рассмотрении следующей диаграммы (рис. 5.234) нужно отметить, что изображена трудная для оценки позиция. Расположение пешек и у белых, и у черных плохое, но последние все-таки имеют продвинутую проходную пешку на линии а, грозящую пройти в ферзи.



Ферзь, ладья и конь черных стоят агрессивно и по сравнению с белыми фигурами располагают большей свободой. У белых все фигуры расположены оборонительно, а пешки с и е подвергаются нападению. Единственный способ защитить обе эти пешки заключается в ходе *1. Kf3-d2*, но тогда черные охватили бы *1. ... Фb3-b4*, после чего черная пешка а могла бы свободно передвигаться.

До сих пор все оказывалось в пользу черных, и, если бы с этой позицией не были связаны важные другие моменты, партия белых была бы проиграна. Однако один весьма важный фактор оказывается в пользу белых: положение черного слона на h7. Этот слон совершенно отрезан от игры, и не существует возможности ввести его в игру. Поэтому белые маневрируют так, как если бы у них была лишняя фигура.

В очередной ситуации (рис. 5.235) разобраться нетрудно.

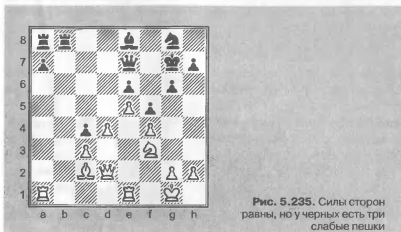


Рис. 5.235. Силы сторон равны, но у черных есть три слабые пешки

Силы сторон равны, но у черных есть три слабые пешки: а, с и е. Пешка а7 была бы сильна и стала причиной затруднений для белых, если бы успела далеко продвинуться и находилась под достаточной защитой. Но в данном случае она является слабой фигурой. Единственный положительный фактор в позиции черных заключается в том, что они занимают одной из своих ладей открытую линию. Если бы их слон е8 мог быть переведен через с6 на d5, где он защищал бы две слабые пешки и в то же время оказывал давление по длинной диагонали, партия черных была бы неплоха. Но это невыполнимо, так как белые на первом же ходу сыграют *Сс2-а4*.

У белых же нет никаких слабых пунктов. Клинообразная цепь их пешек носит весьма агрессивный характер. Кроме того, белые обладают достаточным простором для маневрирования своими фигурами. Отсюда видно, что преимущество должно остаться за белыми.



ГЛАВА 6

Полезные советы

Нельзя играть на
выигрыш, будучи в душе
согласным на ничью.

*А. Карпов, чемпион
мира по шахматам
1975–1985 гг.*



В данной главе я представлю вашему вниманию подборку различных советов, которыми могут воспользоваться как новички в мире шахмат, так и более опытные игроки.



Советы начинающим¹

К наиболее важным советам для начинающих можно отнести следующие:

- В дебюте выводите фигуры быстро и рокируйте рано, преимущественно в короткую сторону. Рокировка обычно укрепляет положение короля.
- В эндшпиле, когда ферзи уже разменяны и кроме пешек осталось лишь по одной или две легкие фигуры, продвигайте своего короля в центр доски. Быстро надвигайте также свои пешки. Пешечные окончания, как правило, выигрываются путем проведения пешки в ферзи.
- Координируйте действия своих фигур. Атаки отдельными фигурами при должной бдительности противника обычно быстро отражаются. Рекомендуются, особенно в ранней стадии игры, не разрывать свою пешечную цепь.
- Захватывайте инициативу при всяком удобном случае. Владеть инициативой — это уже преимущество.
- В дебюте выводите по крайней мере одного из коней прежде, чем развивать слонов.
- Ставьте свои ладьи на открытые линии.
- Старайтесь играть комбинационно: это помогает развивать воображение.
- Никогда не отказывайтесь от какого-нибудь хода только из боязни проиграть. Если вы считаете ход хорошим, делайте его. Опыт — лучший учитель. Помните, что вам придется проиграть сотни партий, прежде чем вы станете сильным шахматистом.
- В дебюте избегайте дважды ходить одной фигурой: это замедляет развитие. Предпочитайте также ходы фигурами ходам пешками.
- Принимайте всякую жертву — пешки или фигуры, — если только вы не видите непосредственной опасности.

¹ Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. — М.: Терра-спорт, 2001.

ПРИМЕЧАНИЕ

Читатель должен иметь в виду, что эти советы представляют собой не абсолютно точные правила, применимые в любых ситуациях, а лишь общие руководящие принципы. Хорошие шахматисты следуют им, но, безусловно, бывают и исключения.

Советы проигравшим¹



Проигравшим можно дать следующие советы:

- Относитесь с пониманием к сопернику: в конце концов, ему просто повезло.
- Помните о том, что у вас все время была лучшая позиция — до ошибки на последнем ходу.
- Просите для следующего раза лучшие условия для игры.
- Обратите внимание соперника на то, что он долго думал и тем самым замедлял игру.

¹ Б. Уолл, шахматный журналист.



ГЛАВА 7

Самые знаменитые задачи



— Значит, надо разбирать проигранные партии? Зачем?

— Чтобы понять, где сделана ошибка, и не повторить ее. Чтобы найти, где партнер сыграл сильно, и в следующий раз самому сделать хороший ход.

Б. С. Вайнштейн. Ловушки Ферзьбери

Задаче 1000 лет!

Эта задача была составлена тысячу лет назад. Несмотря на то что правила игры в то время несколько отличались от сегодняшних, фигуры, оставшиеся на доске, ходят так же.

Условие.

Ход белых. Поставьте мат в три хода (рис. 7.1).

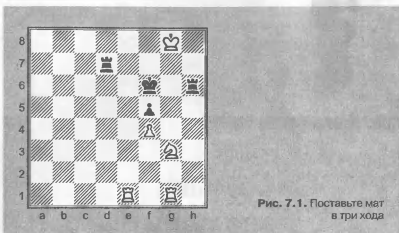


Рис. 7.1. Поставьте мат в три хода

Решение.

К цели ведет жертва коня, а затем — ладьи. Смотрим.

1. $Kh5+ Lh6:h5$
2. $Lg1-g6+ Kp:g6$
3. $Le1-e6\times$

«Дамоклов меч»

Составители задач разработали такую область шахматного творчества, в которой расположение фигур по замыслу автора представляет некоторый рисунок.

Рассмотрим задачу, которую составил русский морской офицер И. Шумов в середине позапрошлого века. Расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «Дамоклов меч» навис над черным королем (рис. 7.2).

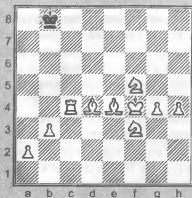


Рис. 7.2. Поставьте мат в три хода

ПРИМЕЧАНИЕ



Шумов даже написал стихи к этой задаче:

«Война! Война! Кто думать мог?
Меч Дамоклеса, как злой рок,
Висит над черным королем.
За что ж мы с ним войну ведем?
За что громим со всех сторон?
Ужель за то, что черен он...»

Условие.

Ход белых. Поставьте мат в три хода.

Решение.

Как же решить эту задачу?

Если бы был ход черных, они бы сказали:

— Пат!

Значит, белым нужно предоставить некоторую свободу черному королю.

1. Лс1-с6! Крб7

2. Кf5-d6+ -

3. Лс6-с8x

Строгие правила шахмат требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но поскольку эта задача — всего лишь шутка, то она имеет и другие решения. Попробуйте найти их самостоятельно.

«С разных сторон»

Предлагаем вам задачу советского композитора Гуляева. С ней связан интересный факт. Как-то раз два человека играли в шахматы. Как только они сели за доску, к ним подошел знакомый и, расставив фигуры на доске, предложил решить эту задачу. Через некоторое время, почти одновременно, оба воскликнули: «Решил!».

Когда сверили решения, они оказались разными. Значит ли это, что задача с двумя решениями? Нет. Просто каждый игрок решал ее со своей стороны, а она решается в любом случае, независимо от того, в какую сторону будут двигаться пешки — вниз или вверх.

Условие.

Ход белых. Поставьте мат в три хода (рис. 7.3).

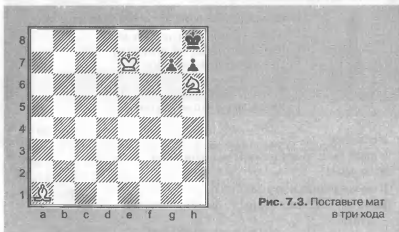


Рис. 7.3. Поставьте мат в три хода

Решение.

Пешки идут вниз.

1. Ca1-f6! g7:f6

2. Крe7-f8 f6-f5

3. Кh1-f7×

Случай, когда пешки идут вверх, предлагаем вам сыграть самостоятельно.

Мат в два хода

На этой диаграмме (рис. 7.4) изображена задача Хавеля. Казалось бы, материальное преимущество белых налицо, но пойти они могут только двумя фигурами.

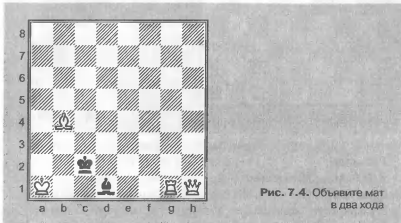


Рис. 7.4. Объявите мат в два хода

Условие.

Необходимо объявить мат в два хода.

Решение.

1. Лg1-g4!

У черного короля в таком положении есть возможность сделать ход на три поля: b3, d3, c1 или черные могут походить слон по диагонали a1-h5. В любом случае черных ожидает мат.

1. ... Кrc2-b3 2. Фh1:d1×

1. ... Кrc2-d3 2. Фh1-e4×

1. ... Кrc2-c1 2. Лg4-c4×

Черный слон на любое поле и 2. Фh1-b1×

Обманчивая простота

На рис. 7.5 изображена задача Палича. Кажется, что ее решить легко: отойти королем и объявить мат ладьей. Но есть сложность: если белые пойдут на черное поле, то попадут под шах слоном, а если на белое — выпустят черного короля из угла.

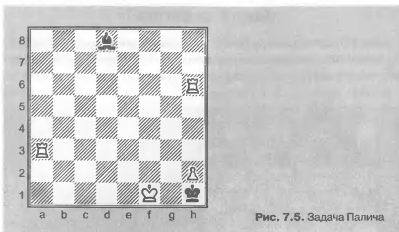


Рис. 7.5. Задача Палича

Условие.

Ход белых. Мат в три хода.

Решение.

Нужно идти под шах.

1. *Kpf1-f2! Cd8-h4+*

2. *La3-g3! -*

У черных не осталось выбора. Если слон уйдет, то будет мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то последует мат.

3. *h2:g3x*

Во всех задачах, кроме первой старинной задачи, белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ни одной фигуры, даже пешки. Это не случайность, это — правило.

В хорошей задаче решение, а особенно его первый ход, не должно быть очевидным. Как правило, шах или взятие приходят на ум в первую очередь. Поэтому их обычно стараются избегать.

Наше повествование подошло к концу, так же, как и заканчивается любая игра. Хочется верить, что прочитанное поможет вам овладеть искусством игры и со временем совершенствоваться в ней.

Словарь терминов

Блиц — быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится лишь по пять минут.

Выступка — право первого хода, которым обладают игроки белыми фигурами.

Гамбит — от итал. «гамбетто» (подножка) — жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.

Двойной удар (вилка) — одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Дебют — начало партии.

Диаграмма — шахматная доска с расположенными на ней фигурами и пешками, напечатанная в книге.

Комбинация — серия нескольких ходов, позволяющая выиграть фигуры или пешки.

Мат — ситуация в шахматной партии, когда король атакован таким образом, что у него нет возможности спастись. Конечная цель игры.

МГ — сокращение для звания «международный гроссмейстер», самого высокого отличия, которым международная шахматная федерация может удостоить шахматиста.

Миттельшпиль — середина игры.

ММ — сокращение для звания «международный мастер».

Ничья — ситуация, когда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша.

Нотация — специальный язык для записи партии.

Пат — положение, при котором король, не находясь под шахом, не может никуда пойти, не оказавшись под шахом, и в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить.

Размен — ситуация, когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую.

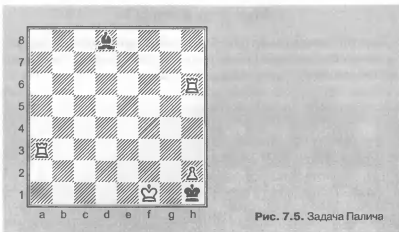


Рис. 7.5. Задача Палича

Условие.

Ход белых. Мат в три хода.

Решение.

Нужно идти под шах.

1. *Kpf1-f2! Cd8-h4+*

2. *La3-g3! -*

У черных не осталось выбора. Если слон уйдет, то будет мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то последует мат.

3. *h2:g3x*

Во всех задачах, кроме первой старинной задачи, белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ни одной фигуры, даже пешки. Это не случайность, это — правило.

В хорошей задаче решение, а особенно его первый ход, не должно быть очевидным. Как правило, шах или взятие приходят на ум в первую очередь. Поэтому их обычно стараются избегать.

Наше повествование подошло к концу, так же, как и заканчивается любая игра. Хочется верить, что прочитанное поможет вам овладеть искусством игры и со временем совершенствоваться в ней.

Словарь терминов

Блиц — быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится лишь по пять минут.

Выступка — право первого хода, которым обладают игроки белыми фигурами.

Гамбит — от итал. «гамбетто» (подножка) — жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.

Двойной удар (вилка) — одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Дебют — начало партии.

Диаграмма — шахматная доска с расположенными на ней фигурами и пешками, напечатанная в книге.

Комбинация — серия нескольких ходов, позволяющая выиграть фигуры или пешки.

Мат — ситуация в шахматной партии, когда король атакован таким образом, что у него нет возможности спастись. Конечная цель игры.

МГ — сокращение для звания «международный гроссмейстер», самого высокого отличия, которым международная шахматная федерация может удостоить шахматиста.

Миттельшпиль — середина игры.

ММ — сокращение для звания «международный мастер».

Ничья — ситуация, когда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша.

Нотация — специальный язык для записи партии.

Пат — положение, при котором король, не находясь под шахом, не может никуда пойти, не оказавшись под шахом, и в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить.

Размен — ситуация, когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую.

Фланг — правая или левая половина шахматной доски. Различают королевский и ферзевый фланги.

Цейтнот — нехватка времени. Ситуация, когда у шахматиста есть всего несколько минут, чтобы сделать большое число ходов.

Цугцванг — от нем. «вынужденный ход» — положение, при котором у одной из сторон нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию.

Шах — положение, когда король атакован, но у него есть возможность сделать ход на неатакованное поле.

Эндшпиль — от нем. «конец игры» — заключительный этап шахматной партии.

Ответы

Тренировочные упражнения № 2:

- 1) *1. Се8-с6*
- 2) *1. Кd5-с7×*
- 3) *1. g6-g7×*
- 4) *1. Ке5-g6×*
- 5) *1. g3-g4 Ch5-g6 2. f4-f5*
- 6) *1. g4-g5*

Тренировочные упражнения № 3 (на рокировку):

- 1) можно;
- 2) можно;
- 3) нельзя;
- 4) нельзя.

Тренировочные упражнения № 4:

- 1) *1. Ла7-а5×*
- 2) *1. Лb1-b7 Kpd8-e8 2. Лc2-с8×*
- 3) *1. Ла7-а5+ Kpg5-h4 2. Лb6-h6× или 1. Ла7-h7 Kpg5-f5
2. Лh7-h5×*
- 4) а) *1. Лb1-e1+ Kpe7-f6 2. Лd2-f2+ Kpf6-g5 3. Ле1-g1+ Kpg5-h4
4. Лf2-h2×*
б) *1. Лb1-b6 Kpe7-f7 2. Лd2-d7+ Kpf7-e8 3. Лd7-a7 Kpe8-d8
4. Лb6-b8×*

Тренировочные упражнения № 5:.

- 1) *1. Лd5-b5 Kpc8-d8 2. Лb5-b8×*
- 2) *1. Kpf5-g6 Kpg8-h8 2. Лf1-f8×*
- 3) *1. Kpe7-f7 Kph7-h6 2. Ла7-а5 Kph6-h7 3. Ла5-h5×*
- 4) *1. Ла1-а3 Kpg2-g1 2. Kpe2-f3 Kpg1-h1 3. Kpf3-g3 Kph1-g1
4. Ла3-а1×*

Тренировочные упражнения № 6:

- 1) *1. Фd5-a8× или 1. Фd5-g8×*
- 2) *1. Kpc5-d6 Kpd8-с8 2. Фh7-с7× или 1. Kpd8-e8 2. Фh7-e7(g8)×*
- 3) Восемь способов: *1. Фb1-b5 или с1, с2, e1, e4, f5, g6, h7*

- 4) 1. *Kpd4-d5 Kpd7-c1* 2. *Фа1-a7+ Kpc7-d8* 3. *Kpd5-d6 Kpd8-e8* 4. *Фа7-e7*
или 1. *Kpd7-e7* 2. *Фа1-g7+ Kpe7-d8* 3. *Kpd5-d6 Kpd8-c8*
4. *Фг7-c7*×

Тренировочные упражнения № 7:

- 1) 1. *Cg6-f5+ Kpc8-b8* 2. *Cf6-e5+ Kpb8-a8* 3. *Cf5-e4*×
- 2) 1. *Kpf6-g6 Kph8-g8* 2. *Cd3-c4+ Kpg8-h8* 3. *Ch6-g7*×
- 3) 1. *Kpc5-c6+ Кра7-b8* 2. *Cb5-a6 Kpb8-a8* 3. *Kpc6-b6 Кра8-b8*
4. *Cd4-e5+ Kpb8-a8* 5. *Ca6-b7*×
- 4) 1. *Ce5-f4 Kph7-h8* 2. *Kpf6-f7 Kph8-h7* 3. *Ce6-f5+ Kph7-h8*
4. *Cf4-e5*×

Тренировочные упражнения № 8:

- 1) 1. *Kf3-g5+ Kph7-h8* 2. *Cf8-g7*×
- 2) 1. *Ce2-f1 Kph2-h1* 2. *Cf1-g2+ Kph1-h2* 3. *Ke1-f3*×
- 3) 1. *Ch2-d6 Kph8-g8* 2. *Kg4-h6+ Kpg8-h8* 3. *Cd6-e5*×
- 4) 1. *Kc6-e7 Кра8-a7* 2. *Ke7-c8+ Кра7-a8* 3. *Cc4-d5*×

Тренировочные упражнения № 9:

- 1) 1. *Kpe5-f6 Kpc8-d8* 2. *Kpf6-f7* и пешка проходит в ферзи
- 2) 1. *Kpc5-b6! Kpb8-c8* 2. *Kpb6-c6 Kpc8-d8* 3. *d6-d7* и выигрывают
- 3) 1. *Kpe7-e8!* 2. *Kpe5-f6 Kpe8-f8!* или 2. *Kpe5-d6 Kpe8-d8!* Ничья
- 4) 1. *Kpc5-b6* 2. *a6-a7 Kpb6-c7 Пат*

Тренировочные упражнения № 10:

- 1) не позднее четвертого хода.

Первый способ:

1. *Kph8-h7 Kpf6-e7*
2. *Kph7-g6 Kpe7-e8*
3. *Kpe6-f6 Kpe8-f8*
4. *Фd5-a8*×

Второй способ:

1. *Kph8-g8 Kpf6-g6*
2. *Фd5-e5 Kpg6-h6*
3. *Kpg8-f7 Kph6-h7*
4. *Фd5-h5*×

- 2) можно:

1. *Ка4-b2! Kpc2-b3*

2. *a3-a4*, затем подходит король белых, и они выигрывают.

3) от поражения спасает:

1. ... *b7-b6* +! Слоном пешку брать нельзя: черные немедленно попадают королем в угол *a8*. Однако и после 2. *a5:b6* *Kpc7-b7* белые выиграть не в состоянии. Например:

1. *Kpc5-b5 Kpb7-a8* 4
2. *Sa7-b8* (*Kpc6* ведет к пату).
2. ... *Kpa8:b8*
3. *Kpb5-c6 Kpb8-c8*
4. *b6-b7+ Kpc8-b8*

Ничья.

4) 1. *Kpc6-c7!* (1. *b5-b6+?* *Kpa7-a8* Ничья!. 1. ... *Kpa7-a8*)

2. *Kpc7-b6!* *Kpa8-b8*
3. *Kpb6-a6 Kpb8-a8*
4. *b5-b6 Kpa8-b8*
5. *b6-b7 Kpb8-c7*
6. *Kpa6-a7*, и белые выигрывают.

5) 1. *h7-h8Ф+!* *Kpg7:h8*

2. *Kpe5-f6 Kph8-g8*
3. *g6-g7*

6) 1. *Sa8-d5!* *Kpc5:d5*

2. *Kpa6-b5 Kpd5-d6*
3. *c3-c4 Kpd6-c7*
4. *Kpb5-c5 Kpc7-d7*
5. *Kpc5-b6* и т. д.

7) 1. *Kpd1-c2 Kpf8-e7*

2. *Kpc2-b3!* *Kpe7-d6*
3. *Kpb3-b4 Kpd6-c6*
4. *Kpb4-c4!* *Kpc6-b6*
5. *Kpc4-b5* и т. д.

8) 1. *Kpf5-f6 Kph7-g8*

2. *Ld3-d8×*

или

2. ... *Kph7-h6*
3. *Ld3-h3×*

9) 1. *Fa6-a1* с угрозой.

2. *Kpf6-f7×*, а на 1. ... *Ch7-g8* следует 2. *Kpf6:g6×*

10) 1. *Kh7-f8 Kh5-f4+*

2. *Kpg6:h6*

и

3. *Kf8-g6*×
или
1. ... *Kh5-f6*
2. *Kpg6-f7*
3. *Ke7-g6*×
- 11) 1. *Ла2-а6 b2-b1Ф*
2. *Ла6-g6+*
3. *Фf5-h5*×
- 12) 1. *Ca1-e5 Cf3-h1*
2. *Ce5:g3*
3. *Cg3-d6 f8-g7*×

Тренировочные упражнения № 11–17. Смотрите решение на CD.

Тренировочные упражнения № 18:

- 1) 1. *Фb3-b7 c5-c4* 2. *Фb7-b4*× или 1. ... *Кра5-а4* 2. *Фb7:а6*×
2) 1. *c3-c4 Кра5-b4* 2. *Фf3-c3*× или 1. ... *Кра5-а6* 2. *Фf3-а3*× 1. ...
а4-а3 2. *Фf3:а3*×
- 3) 1. *Фf6-h8 Kpg4-h4* 2. *Ch7-f5*×
1. ... *Kpg4-f4* 2. *Фh8-d4*×
- 4) 1. *Фd4-d7 Ла8-f8* 2. *Фd7-h7*×
1. ... *Kpg8-f8* 2. *Фd7-f7*×
1. ... *Kh5-f6* 2. *Фd7-g7*×
- 5) 1. *Фg4-g2! e7-e5* 2. *Kpf5-f6 e5-e4* 3. *Фg2-g7*×
1. ... *h7-h5* 2. *Kpf5-g6* ~ 3. *Фg2-a8*×
- 6) 1. *Ле4-b4! h2-h1Ф* 2. *Лb4-b7+* ~ 3. *Фg2-g7*×
1. ... *e5-e4* 2. *Лb4-b8! Ca1-g7* 3. *Фg2-e4*×
- 7) 1. *Ла3-а4 h6-h5* 2. *Ла4-h4 Кра1:a2* 3. *Лh4-a4*×.
- 8) 1. *Фb6-h6 Кра4-b4* (как вариант: 1. ... *b5-b4* 2. *Фh6-а6*×)
2. *Фh6-c1 Kpb4-a4* 3. *Фc1-a3*×
- 9) 1. *h5-h6 g7:h6* 2. *Фg5:g6 h6-h5* 3. *Фg6-g8*×
1. ... *Kph8:h7* 2. *Фg5-e7! Kph7:h6* 3. *Фe7-h4*×
- 10) 1. *Фh3-h5! g7-g5* 2. *Фh5-g6* ~ 3. *Фg6-g7*×
1. ... *g7-g6* 2. *Фh5-h6!* ~ 3. *Фh6-g7*×
- 11) 1. *Фf8-c5 Kpb7-a6* 2. *Фc5:c7 Кра5-b6* 3. *Фc7-b6*×.
- 12) 1. *d3-d4! c5:d4* 2. *Cd2-b4* ~ 3. *b2-b3*×;
1. ... *а6-а5* 2. *Cd2-c1 c5:d4* 3. *b2-b3*×
- 13) 1. *Cc2-g6 e3-e2* (как вариант: 1. ... *Кре1-e2* 2. *Cg6-d3+* ~
3. *Лf6-f1*×) 2. *Cg6-h5! Кре1-d1* 3. *Лf6-f1*×
- 14) 1. *а7-а8С Кра6-а7* 2. *c7-c8Ф Кра7-b6* 3. *Фc8-b7*×.

- 15) 1. *f7-f8Л!* *Kpg7-g6* (как вариант: 1. ... *Kpg7:f8* 2. *h7-h8Ф×* или 1. ... *Kpg7:h7* 2. *Кре6-f6 Kph7-h6* 3. *Лf8-h8×*) 2. *h7-h8Л* *Kpg6-g7* 3. *Лf8-g8×*.
- 16) 1. *Kpg6-f7 Cc7-h2* 2. *Лb1-b5 e6-e5* 3. *Kpf7-g6* - 4. *Лb5-b8×*.
- 17) 1. *Кре1-d1 Кре3-f2* 2. *Kpd1-d2 Kpf2-f1* 3. *Kpd2-e3 kpf1-e1* 4. *Лg4-g1×*.
- 18) 1. *a6-a7 Kph1-h2* 2. *a7-a8Л!* *Kph2-h3* 3. *Ла8-a4 f6-f5* 4. *Ла4-f4 Kph3-h2* 5. *Лf4-h4×*.
- 19) 1. *Лd5-d2 Ke2-g1* + 2. *Kpf3-g3 Kg1-h3* 3. *Лd2-e2 Kh3-g1* (как вариант: 3. ... *Kh3-f2* 4. *Ле2-e1x*) 4. *Ле2:h2×*.

Литература

1. *Авебрах Ю., Бейлин М.* Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.
2. *Авебрах Ю., Бейлин М.* Шахматный самоучитель. — М.: Советская Россия, 1970.
3. *Бронштейн Д.* Самоучитель шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1979.
4. *Вайнштейн Б. С.* Ловушки Ферзьбери. — М.: Физкультура и спорт, 1990.
5. *Капабланка Х. Р.* Учебник шахматной игры. — М.: Терра-спорт, 2001.
6. *Карпов А.* Учитесь шахматам. — М.: Эгмонт Россия ЛТД, 1997.
7. *Ласкер Э.* Учебник шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1980.
8. *Мацукевич А.* Шахматные правила. — М.: АСТ, Астрель, 2007.
9. *Шифферс Э. С.* Самоучитель шахматной игры. — СПб., 1907.

Интернет-ресурсы.

1. <http://www.chesszone.net.ru>
2. <http://www.webchess.ru>

Гроссмейстер
Н. М. Калининченко

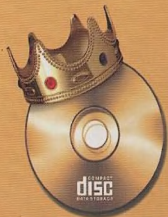
ШАХМАТЫ для всей семьи

Вы держите в руках лучший на сегодняшний день учебник по шахматам: его высокая эффективность обусловлена наличием мультимедийного приложения.

Уникальные видеоуроки сделают процесс обучения более наглядным и эффективным, а шахматные симуляторы позволят проверить приобретенные знания на практике.

Данная книга предназначена для всех, кто желает научиться игре в шахматы или углубить свои познания в этой области.

Издание рекомендовано как взрослым, так и детям. Оно не только поможет развить умственные способности, но и сблизит членов семьи, позволив провести немало часов за увлекательной и полезной игрой.



На диске вы найдете:

105 анимированных уроков

■
Звуковое сопровождение
и комментарии

■
Тренировочные упражнения

■
4 игры

ПИТЕР®

Заказ книг:

197198, Санкт-Петербург, а/я 127
тел.: (812) 703-73-74, postbook@piter.com

61093, Харьков-93, а/я 9130
тел.: (057) 758-41-45, 751-10-02, piter@kharkov.piter.com

www.piter.com — вся информация о книгах и веб-магазин

ISBN 978-5-388-00612-7



9 785388 006127

ШАХМАТЫ

Для всей
Семьи



COMPACT
DISC
DIGITAL AUDIO

