

◇ КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА ◇



*Г. Я. Левенфиш*

**КНИГА  
НАЧИНАЮЩЕГО  
ШАХМАТИСТА**

Г. Я. ЛЕВЕНФИШ

# КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

*Учебное пособие*

*Государственное издательство  
„ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ“  
Москва 1957*



## ПРЕДИСЛОВИЕ

Настоящая книга предназначена для начинающих и мало-квалифицированных любителей. По сравнению с предыдущими работами автора в области учебной шахматной литературы она расширена и сделана более популярной и доходчивой. Автор стремился шаг за шагом ввести читателя в круг шахматных идей и научить его разумно и последовательно вести борьбу в постепенно усложняющихся позициях. О правильной методике работы над книгой и умелом сочетании теории с практической игрой подробно сказано в четвертой главе книги.

Автор просит читателей точно выполнять методические указания и до полного усвоения материала не забегать вперед. „Тише едешь — дальше будешь“ — эта народная мудрость оправдается при изучении книги.

Автор просит направлять ему отзывы, замечания об усвоении материала книги и о желательных изменениях и дополнениях. Голос массового читателя — исключительно ценное подспорье для развития молодой шахматной педагогики, и автор будет признателен за критический материал, который читатели пожелают ему сообщить через издательство „Физкультура и спорт“ по адресу: Москва, Мал. Гнездниковский пер., д. 3.



## Глава 1

# ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

## ШАХМАТНАЯ ДОСКА

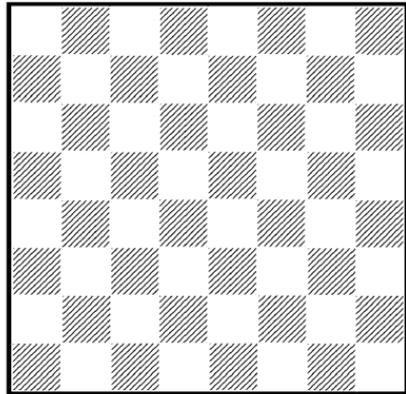
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами)\*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

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

Шахматная доска при игре должна быть располо-

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

№ 1

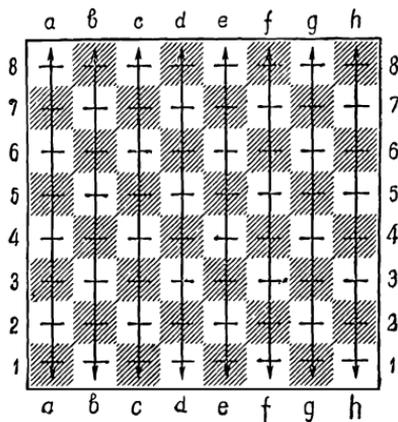


жена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — вверху. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

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

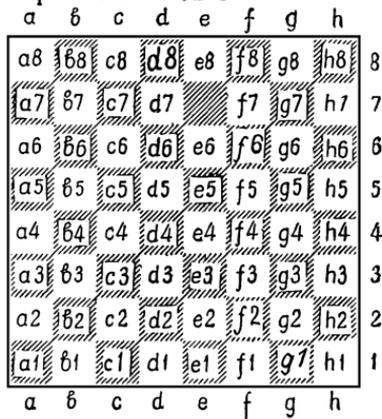
№ 2



Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет первый ряд, затем — второй и т. д., к играю-

щему черными фигурами ближайшим будет восьмой ряд, потом — седьмой и т. д.

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите сами не обозначенное на диагр. 3 поле. № 3



Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются а1 и h1, у играющего черными фигурами — а8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: а3—b4—с5—d6—e7—f8 и e1—d2—с3—b4—а5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: а3—f8 и e1—а5. Через поле d7 проходят диагонали а4—e8 и h3—с8, а через поле а8 — только одна диагональ h1—а8.

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

## У п р а ж н е н и я

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

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

3. Добейтесь того, чтобы находить лобные поля без задержки как со стороны играющих белыми фи-

гурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

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

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

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

## ФИГУРЫ

В дальнейшем, для простоты изложения, белые и черные фигуры, а также играющих ими будем называть сокращенно «белыми» и «черными».

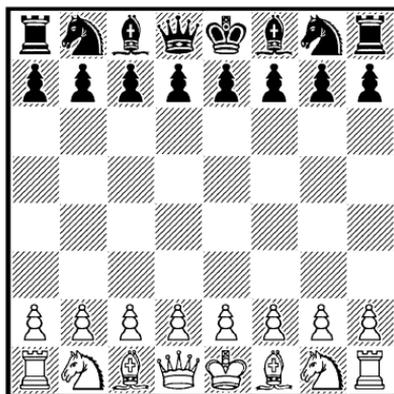
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

В дальнейшем будем обозначать сокращенно: короля — Кр, ферзя — Ф, ладью — Л, слона — С, коня — К, пешку — п. На диаграммах фигуры будут обозначены так:

Наименование фигур	Обозначение на диаграммах	
	белые	черные
Король		
Ферзь		
Ладья		
Слон		
Конь		
Пешка		

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.

№ 4



Начинающие шахматисты часто ошибаются в расстановке короля и ферзя. Запомните, что ферзь находится на поле своего цвета, то есть белый ферзь на белом поле, а черный — на черном.

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

## У п р а ж н е н и я

Проделайте следующие упражнения:

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

2. Не глядя на доску, назовите

расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.

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

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

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

## ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом — черных, и так далее — до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Рассмотрим сначала ход короля.

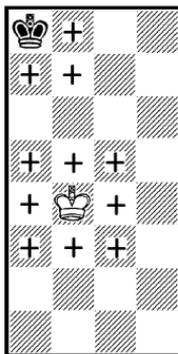
рые может пойти король, отмечены крестиками.

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

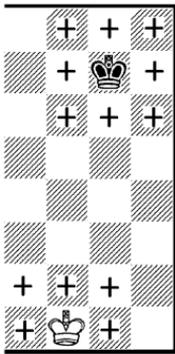
Как видите, на краю доски подвижность короля сильно уменьшается. Чем менее подвижен король, тем легче он может быть заматован. Подробное объяснение будет дано в следующей главе.

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

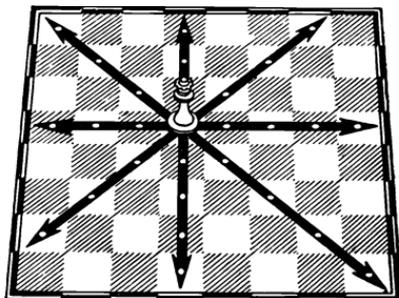
№ 5



№ 5а

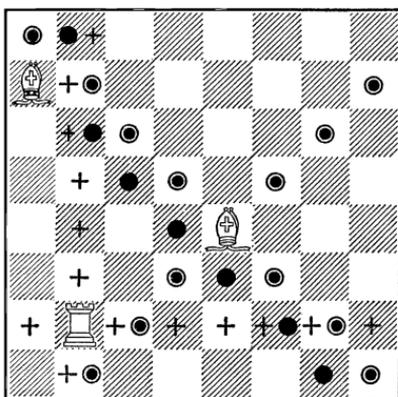


Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно, перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5а поля, на кото-



На рисунке белыми точками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27. В распоряжении ферзя, стоящего на краю доски или в углу, имеется 21 поле. Ферзь — самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

№ 6



Ладья ходит по вертикалям и горизонталям, а слоны — только по диагоналям. На диагр. 6 поля, на которые может пойти ладья, отмечены крестиками, а поля, на которые могут пойти слоны, — кружками.

Один из двух имеющихся у каждой стороны слонов может, очевидно, ходить только по белым полям, другой — только по черным. Первый слон называется белопольным, второй — чернопольным.

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

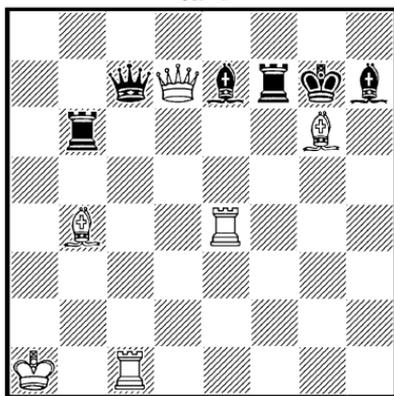
### ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

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

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

Рассмотрим в позиции на диагр. 7 все ходы. У белого короля три хода: на a2, b1 и b2; черный король может пой-

№ 7



ти на одно из полей f6, f8, g8, h6, h8, а также может взять слона на g6.

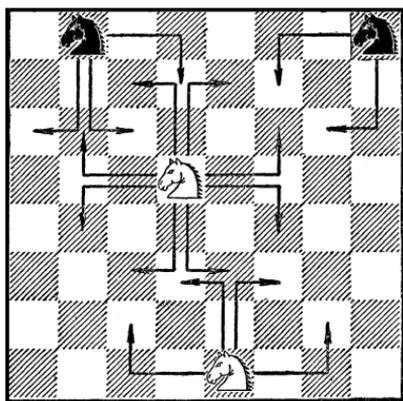
У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на с7 и е7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на с1 и d7.

Ладья с1 имеет 12 ходов, она может взять на с7; ладья е4 — 11 ходов, и в том числе взятие на е7; ладья b6 — 10 ходов, она может брать на b4; ладья f7 — 7 ходов.

Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на е7; у слона g6 — 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона е7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода, он может взять на g6.

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

№ 8



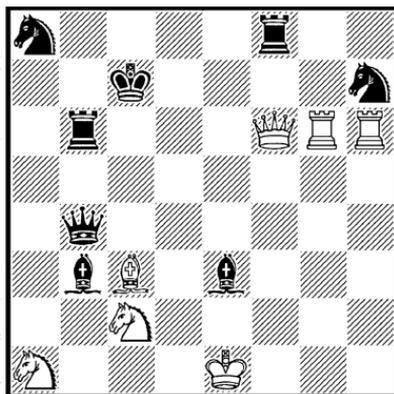
На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на с3, е3, f4, f6, е7, с7, b6, b4; конь е1 имеет 4 хода: на с2, d3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на

а6, с6, d7; конь h8 — 2 хода: на f7 и g6.

Таким образом, на краю доски подвижность коня сильно ограничивается. Обратите внимание на то, что конь, входящий на черном поле, всегда делает ход только на белое, и наоборот.

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

№ 9

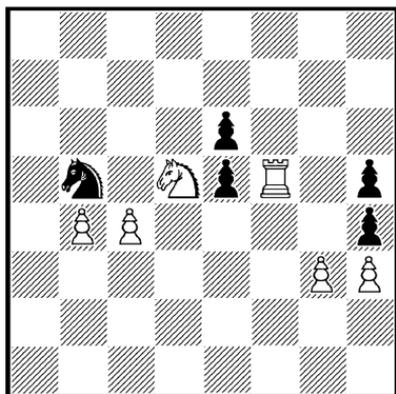


В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона е3, пойти на а3 и d4, но не на а1 или е1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь а1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5,

перепрыгивая через ладьи, но не на поле f8, занятое своей ладьей. Конь a8 не имеет ни одного хода.

Пешки двигаются только вперед по вертикали на одну клетку, по направлению к противнику. Этим пешки отличаются от фигур, которые движутся по всем направлениям. Пешки берут вкось, то есть по диагонали, на одно поле — вправо и влево, только по направлению к противнику.

№ 10



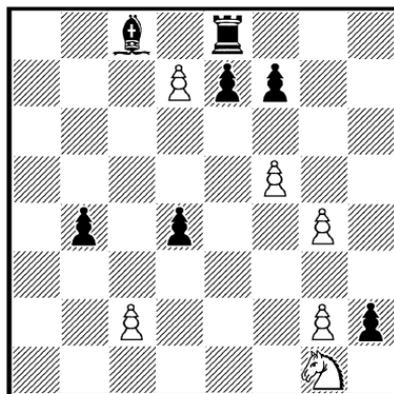
На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка c4 может пойти на c5 или брать черного коня на b5; у пешки e6 нет ходов (ей мешает своя пешка e5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь, пешка g3 может взять на h4

или же пойти на g4. Пешка e5 может пойти на e4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (то есть когда белая пешка находится во втором ряду, черная — в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка c2 может пойти на c3

№ 11



или на c4, пешка e7 — на e6 или e5. Пешке g2 пойти на два поля вперед мешает собственная пешка g4, а пешке f7 — пешка противника f5.

2. Если пешка делает с начальной позиции двойной ход и становится рядом по горизонтали с пешкой противника, то она может быть взята «на проходе», так как прошла поле, находящееся под ударом этой пешки. Если на диагр. 11 белые пойдут

пешкой с2 на с4, то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух пешек — b4 или d4. При этом черная пешка станет на поле с3, то есть берет белую пешку так, как будто та пошла не на два, а на одно поле вперед. Если черная пешка e7 пойдет на e5, то белые могут взять ее «на проходе» пешкой f5, причем после взятия пешка f5 станет на e6.

Право взятия «на проходе» можно осуществить только немедленно в ответ на двойной ход пешки. В дальнейшем это право теряется.

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая — на восьмую, а черная — на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, то есть в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на c8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

Выбор фигуры при превращении пешек зависит исключительно от желания играющего, а не от наличия фигур на доске. Поэтому на доске теоретически могут быть одновременно 9 белых ферзей или 10 черных ладей и т. д.

Так как самой сильной фигурой является ферзь, то в большинстве случаев пешку превращают в ферзя. Поэтому, если пешка приближается к полю превращения, говорят, что она «идет в ферзи». Попутно заметим, что пешки называют по тем фигурам, впереди которых они стоят в начальной позиции. Следовательно, пешки «d» называют ферзевыми, пешки «e» — королевскими, пешки «a» и «h» — ладейными, пешки «b» и «g» — коневыми, пешки «c» и «f» — слоновыми.

#### У п р а ж н е н и я

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.

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

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

4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадает на поля c4, d4, c6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на c3 и те поля, на которые он становится, прежде чем попадет на поля c5, d4, c6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

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

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

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

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

8. Не глядя на доску, сосчитайте, сколько разных ходов могут белые или черные сделать из начального положения. Вспомните о возможности двойного хода пешками.

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

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

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

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

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

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



## Глава 2

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

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

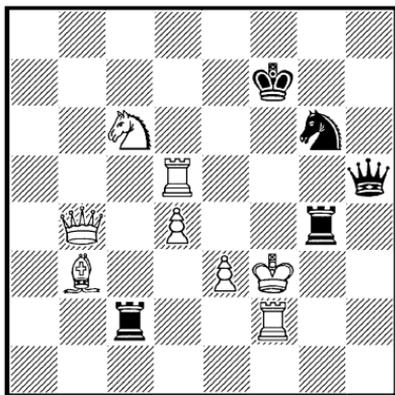
Борьба в шахматах состоит в основном из наступлений и защит. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают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

Основная цель шахматной партии — дать мат королю, то есть привести его к гибели. Стало быть, короли — главные фигуры на доске. Если по ходу партии у одной из сторон погибли ферзь или ладья, слоны, кони, партия может продолжаться. Гибель же короля означает проигрыш партии. Нападение на короля, то есть угроза взять его на следующем ходу, называется шахом королю. При нападении на короля противника принято, хотя и не обязательно, предупреждать об угрозе словом «шах». Играющий имеет право любую фигуру, кроме короля, ставить под удар или оставлять под ударом. Случайная подставка короля под удар считается недействительной, и сделанный ход должен быть заменен другим.

В позиции на диагр. 12 белый король имеет только один ход на e2; черный ко-

роль имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход

## № 12



белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь — ходами на b7, e7 или f8, конь — ходами на d8 или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется **вскрытым**, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур — ладьи и слона. Такой шах называется **двойным**.

Белому королю при ходе черных можно объявить шах следующими ходами: фер-

зем — на h1, h3, f5 или взяв ладью на d5; слоном на d1 и e4; конем — на e5 и h4. При любом ходе ладьи g4 получается вскрытый шах ферзем, а при ходах ладьи на f4 и g3 — двойной шах.

Какие средства защиты возможны от шаха?

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

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

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

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

Однако бывают положения, когда ни один из рассмотренных способов защиты от шаха неосуществим. Предположим, что на диагр. 12 черные сыграют ладьей на g5. Тем самым они дают вскрытый шах ферзем, одновременно защищая его от удара ладьи d5. Куда бы ни отступил белый король, он попадает под удар черных фигур. Заслониться белым нечем. Такой шах, после которого неизбежно взятие короля на следующем ходу, называется матом. Тот, кто дал мат, считается победителем партии.

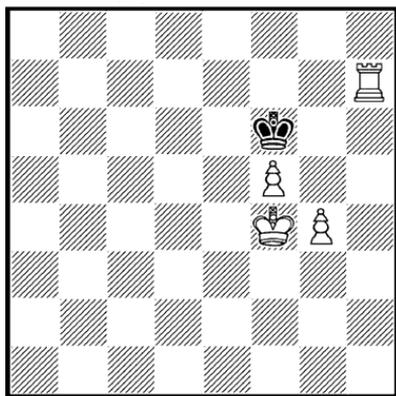
Рассмотрим внимательно картину мата после хода ладьей на g5. Как было разобрано в предыдущей главе, король, находящийся не на краю доски, имеет в своем распоряжении 8 полей. Для того чтобы заматовать короля, необходимо отнять все

8 полей и, кроме того, атаковать то поле, на котором он стоит, девятое по счету.

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

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

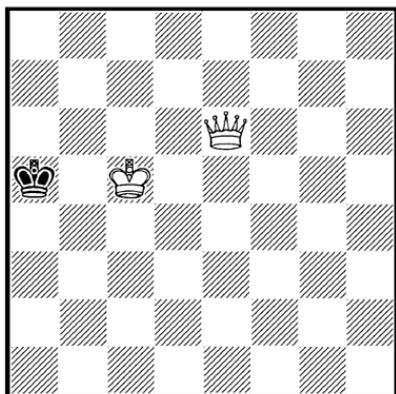
### № 13



Белые дают мат в один ход

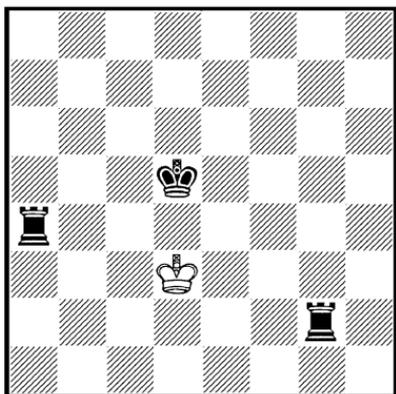
На диагр. 13 короли f4 и f6 отнимают друг у друга три поля: e5, f5, g5; на диагр. 14 короли a5 и c5 отнимают друг у друга поля b4, b5,

№ 14



Белые дают мат в один ход

№ 15

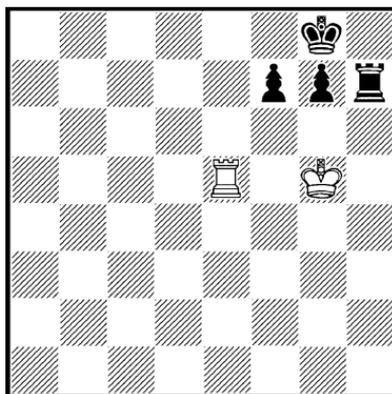


Черные дают мат в один ход

b6, на диагр. 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля c4, d4, e4. Такое противостояние королей — через клетку по вертикали или горизонтали — называется оппозицией. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля.

Оппозиция королей играет большую роль в шахматной теории и не раз будет встречаться в дальнейшем.

№ 16

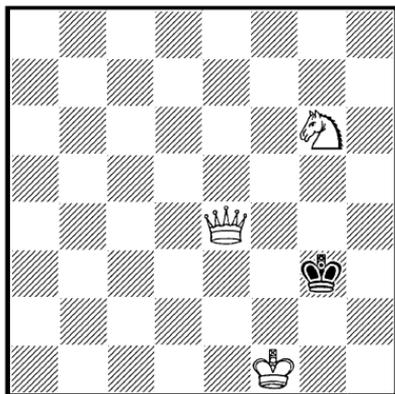


Белые дают мат в один ход

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

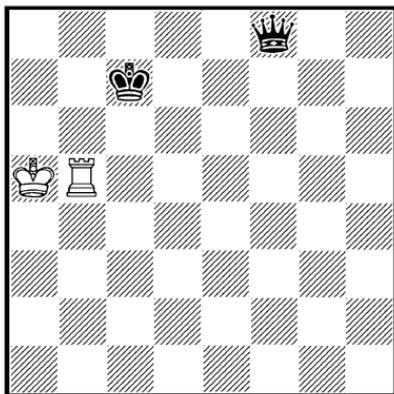
На диагр. 17 матующий ход ферзем на g2 возможен, так как ферзь встал под защиту своего короля. Ферзь отнял

№ 17



Белые дают мат в один ход

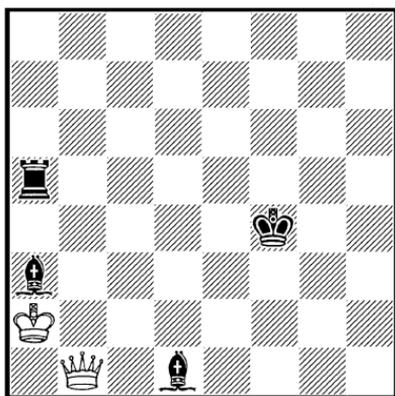
№ 19



Черные дают мат в один ход

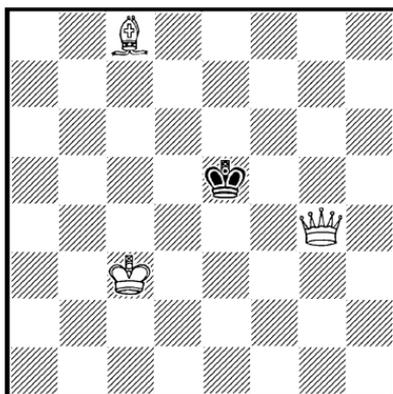
шесть полей и атаковал поле g3. Два оставшихся поля f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.

№ 18



Черные дают мат в один ход

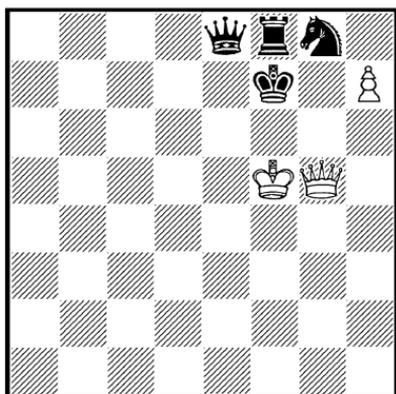
№ 20



Белые дают мат в один ход

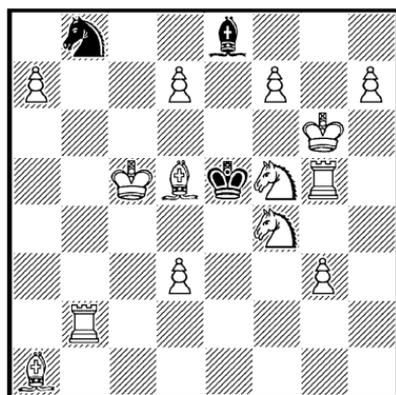
И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем Фd4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном с8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.

№ 21



Белые дают мат в один ход

№ 22

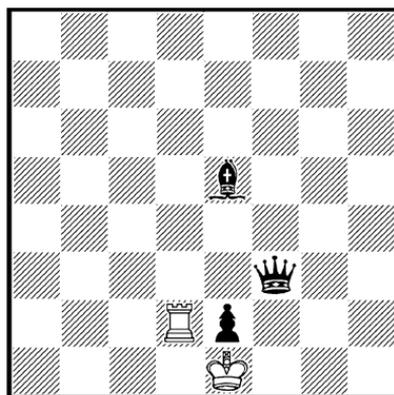


В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 разными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

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

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

№ 23

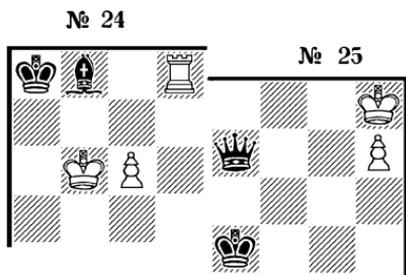


Рассмотрим теперь позицию на диагр. 23. Ход черных. Легко догадаться, что они могут дать мат ходом слона на g3. Что же случится, если черные пойдут слонем не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Следовательно, здесь и король и ладья не имеют ходов.

Таким образом, при ходе слонем на g3 белый король находится под прямым нападением слона, то есть под

шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на с3 любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется патом. В случае пата партия считается законченной ничью. Отсюда следует, что ход ладьей на а7 на диагр. 13 и ход слоном на с3 на диагр. 23 были ошибочны. Белые в своих случаях упустили выигрыш. Приводим несколько примеров патовых позиций.

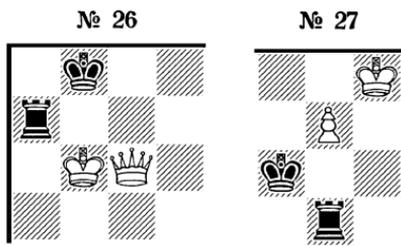
В позиции на диагр. 24 при ходе черных — пат. Если ход белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на а5, b5 или с5 (но не на а6: тогда снова будет пат); пат будет и при движении пешки с с6 на с7.



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

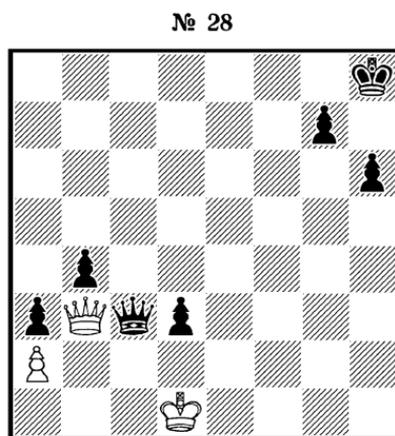
В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на а6 с ша-

хом. После взятия ладьи королем черным пат; при отступлении короля ладья возьмет ферзя.



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

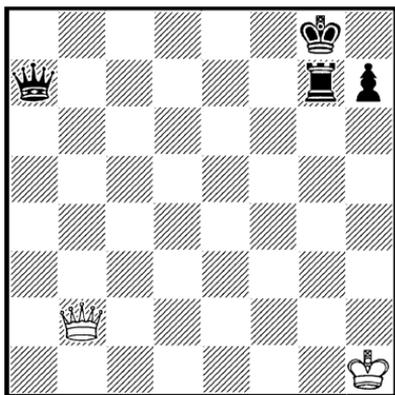
Как показал пример диагр. 26, пат иногда является единственным способом спасения плохой партии.



Белые вынуждают пат

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

№ 29



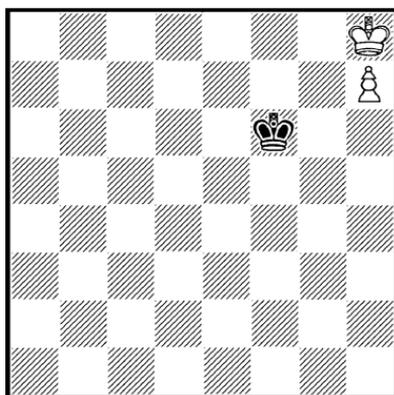
Белые вынуждают пат или выигрывают ферзя

Если на диагр. 28 и 29 добавить белую пешку, например h4, то пата не получится и белые проиграют. Пат выгоден тому из противников, у кого позиция плоха.

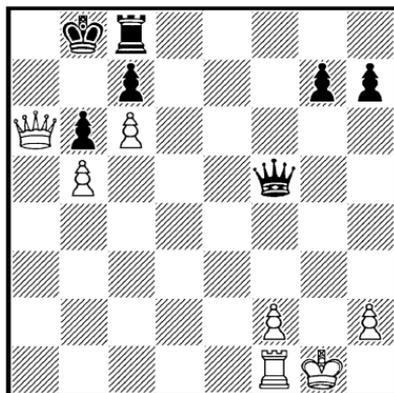
В предыдущих примерах слабейшая сторона сама себя запатовала. Но бывают и такие позиции, когда можно спасти партию, только запатовав противника.

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

№ 30



№ 31



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



3. На диагр. 34 материальный перевес на стороне белых, однако черные могут сделать ничью двумя способами: вечным шахом или запатовав себя. Найдите решение.

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

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

6. Дана позиция: белые — Крd3 Фh7, Сd7, черные — Крf4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.

7. Дана позиция: белые — Крс5, черные — Крс3, Фb8, Кd8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.

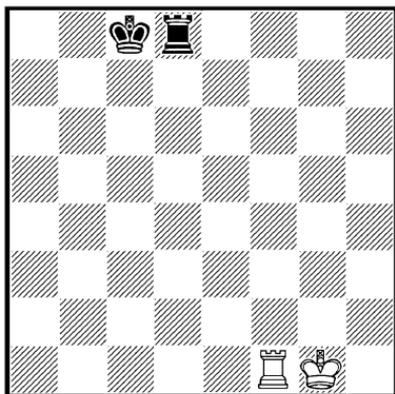
8. В позиции: белые — Крс6, Ле4, Лg2, п. f6, черные — Крf8, Кh5, п. f7 белые начинают и дают мат в 2 хода.

9. В позиции: белые — Крс4, Лg2, Сg4, черные — Крг8, Ле7, п. h7 белые начинают и дают мат в 2 хода.

## РОКИРОВКА

Мы указывали, что ход состоит из передвижения фигуры или пешки с одного поля на другое. Но один раз в партии играющему разрешается одновременно сделать ход и королем и ладьей. Такой ход называется рокировкой и совершается следующим образом: король и ладья передвигаются одновременно — король переставляется через одно поле по направлению к ладье, а затем ладья ставится рядом с королем по другую сторону.

№ 35



На диагр. 35 показано положение, которое займут король и ладья после рокировки. Рокировка, сделанная белыми, называется короткой, а черными — длинной, так как ладья при длинной рокировке совершила большой путь.

Рокировка не допускается, если:

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

б) король находится под шахом;

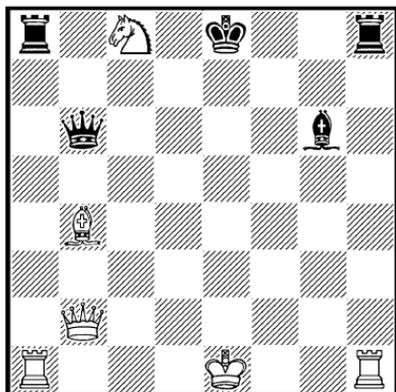
в) король после рокировки попадет под шах;

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

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

На диагр. 36 черные не могут рокировать ни в длинную сторону — из-за того, что этому препятствует белый конь, находящийся на

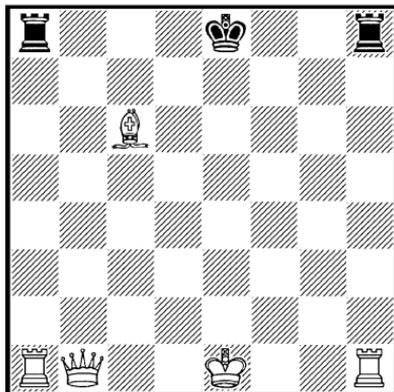
№ 36



с8, ни в короткую — потому что черный король переходит поле f8, находящееся под ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слонем, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

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

№ 37



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

1. Прикосновение к своей фигуре обязывает к ходу ею.
2. Прикосновение к чужой фигуре обязывает к взятию ее.
3. Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука.
4. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никаких ходов, или прикосновение к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.
5. Если рокировка сделана с нарушением правил, то короля и ладью ставят на прежние места и делают

ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

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

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

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

9. Партия считается окон-

ченной вничью в случае патала или вечного шаха или при обоюдном согласии противников. Тот же результат фиксируется, если у обоих противников остались только короли или если у одного противника остался король, а у другого король с конем или слоном. Кроме того, партия признается ничьей, если трижды повторяется одна и та же позиция, причем очередь хода будет за той же стороной. Наконец, если установлено, что за последние 50 ходов не было ни одного взятия и ни одного хода пешкой, то партия, по требованию одного из противников, признается ничьей.

10. В матчах цвет фигур в первой партии определяется жребием. В дальнейших партиях игра белыми и черными чередуется. Для определения очередности игры в турнирах (с каким противником предстоит играть и какого цвета фигурами) существуют специальные таблицы.

## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Мы уже ознакомились с обозначением фигур и полей. Для записи позиций к сокращенным названиям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они находятся. Например, ферзь, стоящий на поле b7, будет обозначен так: Фb7.

Сначала записывается место расположения королей, затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Вместо слова «пешки» иногда пишется сокращенно — «пп.». При записях двух одинаковых фигур название фигуры не повторяется. Например, вместо

Ла1, Лh1, пишут так: Ла1, h1. При этом одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения на вертикалях — от «а» до «h», а при расположении на одной вертикали — в порядке от 1 до 8-й горизонтали. В записи сперва указывается расположение белых, а затем черных. Таким образом, расположение фигур в начале игры, показанное на диагр. 4, будет записано следующим образом:

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

Ход в записи партии обозначается знаком тире, например, Фе1—a5 значит, что ферзь сделал ход с поля e1 на поле a5. При ходах пешками буква «п» опускается, так что f7—f5 обозначает ход пешкой с f7 на f5. В случае превращения пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры, например: h2—h1Ф обозначает, что черная пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

Взятие обозначается двоеточием; например Сс5 : g1 показывает, что слон, находясь на поле с5, взял на g1 расположенную на этом поле фи-

гуру, а e4 : d5 значит, что пешка e4 взяла на d5 фигуру или пешку.

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения — мат. Например, Лс1 : с7+ показывает, что ладья с с1 взяла на с7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а с7 : d8Ф×обозначает, что пешка с7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя, и этот ферзь дал мат.

Задача на диагр. 21 решается ходом h7—h8К×. Это значит, что пешка h7 пошла на h8 и превратилась в коня, который дал мат.

Двойной шах, который белые в позиции на диагр. 12 могут объявить ходом ладьи на f5, будет записан так: Лd5—f5++.

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

Хорошие ходы обычно принято сопровождать восклицательным знаком, плохие — вопросительным. Следовательно, 3. Кра7—a8? Фh5—e8+! обозначает, что третий ход белых королем на a8 был плохим ходом, а ответный шах черным ферзем на e8 — сильным ходом.

В турнирах и матчах запись партий обязательна. Рекомендуем начинающему шахматисту сразу научиться записывать иггранные им партии для того, чтобы на досуге

разобрать партию и найти как свои ошибки, так и ошибки противника.

Бланки для записи следует заготовить заранее. В клубах имеются отпечатанные типографским способом бланки. Записывается партия следующим образом.

### Партия № 3

Игрена 5 февраля 1955 г. в турнире 3-го разряда

Белые—А. Иванов Черные—  
Б. Васильев

- |              |          |
|--------------|----------|
| 1. d2—d4     | d7—d5    |
| 2. c2—c4     | d5 : c4  |
| 3. e2—e3     | b7—b5    |
| 4. a2—a4     | c7—c6?   |
| 5. a4 : b5   | c6 : b5? |
| 6. Фd1—f3!   | Kb8—c6   |
| 7. Фf3 : c6+ | Сдался.  |

Употребляется и сокращенная нотация, при которой обозначается только поле, на которое пошла фигура или пешка. Приведенная выше

партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5 2. c4 dc 3. e3 b5 4. a4 c6? 5. ab cb? 6. Фf3! Kc6 7. Ф : c6+. Сдался.

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

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то указывается вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, Kас4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «а»; Л2 : d4 показывает, что на d4 взяла ладья, которая находилась на d2, а Лfd8 указывает, что последний ход был Лf8—d8.

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

## ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

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

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

Выиграть качество — зна-

чит выиграть ладью, отдав за нее коня или слона.

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

Поля d4, e4, d5 и e5 образуют центр. В широком смысле слова центром называется

часть доски, занятая вертикалями «d» и «e».

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

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

Пешки «d» и «e» называются

центральными, «с» и «f» — слоновыми, «b» и «g» — коневыми, «a» и «h» — ладейными (крайними).

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

#### У п р а ж н е н и я

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

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

### О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Ознакомившись со всеми правилами игры, начинающий шахматист может начать играть самостоятельно. После первых сыгранных партий закрепляются знания всех правил игры. Необходимо одновременно с разыгрыванием партий научиться вести запись по ранее указанной нотации.

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

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

*Белые*

1. f2—f4

*Черные*

...

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

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

1. . . . e7—e5

Сильный ход. Черные жертвуют пешку, но эта жертва вполне окупается другими преимуществами: освобождением дороги ферзю и чернопольному слону, быстрым развитием фигур. Такая жертва пешки или даже фигуры в начале партии называется гамбитом. Хорошо было и

1... d7—d5, что открывает дорогу ферзю и белополюному слону.

2. f4 : e5 ...

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

2. ... d7—d6

Черные угрожают ходом 3... d6 : e5. Белые могут защитить пешку ходом 3. Kg1—f3, вводя в игру коня, что и было бы правильным ответом с их стороны.

Вместо хода 2... d7—d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2... Фd8—h4 + последовало бы 3. g2—g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3. e5 : d6 Cf8 : d6

4. Kb1—c3? ...

Белые беззаботно относятся к открытой позиции своего короля. Необходимо было 4. Kg1—f3.

4. ... Фd8—h4+!

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

5. g2—g3 ...

Другой защиты от шаха нет.

5. ... Фh4 : g3+!

Черные отдают ферзя за пешку или, как говорят, жертвуют ферзя за пешку. Можно было играть с тем же результатом 5... Cd6 : g3+

6. h2 : g3 Cd6 : g3×.

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

*Белые* *Черные*

1. f2—f4 e7—e5

2. e2—e4 ...

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

2. ... Cf8—c5

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

3. f4 : e5? ...

Белым, по примеру черных, следовало развивать фигуры. Правильный ход был 3. Kg1—f3.

3. ... Фd8—h4+!

Теперь шах вполне уместен.

4. Kpe1—e2 ...

Несколько лучше 4. g2—g3 5. Фh4 : e4+, и белые выигрывают ладью.

4. . . . Фh4 : e4×.

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

*Белые*

1. e2—e4

*Черные*

c7—c6

Хороший ход. Черные хотят сыграть 2 . . . d7—d5.

Они могли сразу сыграть 1 . . . d7—d5, однако после 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Кb1—c3 ферзь должен будет отступить на a5 или d8, и черные останутся с развитием своих фигур.

2. Кb1—c3 d7—d5

3. Kg1—f3 . . .

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

3. . . . d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kg8—f6

Если белые возьмут коня на f6, то после 5. Ke4 : f6 + e7 : f6 черные смогут вывести слона на d6 и затем рокировать.

5. Фd1—e2 . . .

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5 . . . Kf6 : e4 6. Фе2 : e4 сыграть 6 . . . Kb8—d7, а затем 7 . . . Kd7—f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5. . . . Kb8—d7?

6. Ke4—d6×.

Черные не обратили внимания на то обстоятельство, что белый ферзь и черный

король находятся на одной вертикали. Пешка e7 поэтому, как говорят, связана и не может взять коня на d6. О связке, играющей большую роль в шахматной борьбе, будет сказано в дальнейшем.

*Белые*

1. d2—d4

*Черные*

. . .

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1. . . . Kg8—f6

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2. Кb1—d2 . . .

Плохой ход, закрывающий дорогу своим же фигурам. Следовало развить коня на c3. Хорошо также играть 2. Kg1—f3, или 2. Sc1—f4, или, наконец, 2. c2—c4.

2. . . . e7—e5

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3. d4 : e5 Kf6—g4

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

4. h2—h3? . . .

Бессмысленный и плохой ход. Белые заставляют коня пойти туда, куда он стремился. У начинающих шахматистов часто встречается пристрастие к таким ходам пешками, которые ничего не дают для развития фигур. Правильный ход белых был 4. Kg1—f3, защищая пешку.

Черные могли бы в ответ на 4. h2—h3 взять пешку e5, но у них находится более

сильный и красивый ответ, который сразу решает партию.

4. . . . Kg4—e3!

Иначе белые потеряют ферзя, получив за него только коня и пешку, что совершенно недостаточно. Спасая ферзя, черные получают мат.

5. f2 : e3 Фd8—h4+

6. g2—g3 Фh4 : g3×.

Рассмотрим еще одну партию.

*Белые*

*Черные*

1. e2—e4 e7—e5

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

2. Kg1—f3 Kb8—c6

Белые ходом коня напали на пешку e5, черные ее защитили. Если теперь 3. Kf3 : e5, то 3 . . . Kc6 : e5, и белые отдали коня за пешку, что весьма невыгодно.

3. Cf1—c4 Cf8—c5

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4. d2—d3 Kg8—e7

Слабый ход. Конь занимал бы лучшую позицию на f6. Теперь следует атака самого уязвимого пункта черных —

поля f7, защищенного только одним королем.

5. Kf3—g5! 0—0?

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

6. Фd1—h5 . . .

Если бы белые сыграли 6. Kg5 : f7, то последовало бы 6 . . . Lf8 : f7 7. Cc4 : f7+ Kpg8 : f7. В этом случае белые отдавали коня и слона, а получали ладью и пешку — невыгодный для них обмен.

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

6. . . . h7—h6

Единственная защита от мата. Если 6 . . . Lf8—e8, то 7. Cc4 : f7+ Kpg8—f8 8. Kg5 : h7×.

7. Kg5 : f7 Lf8 : f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7 . . . Фd8—e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7 : h6++ (двойной шах) Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ (вскрытый шах) Kph7—g8 10. Фh5—h8×.

8. Cc4 : f7+ Kpg8—f8

Если 8 . . . Kpg8—h8, то 9. Cc1 : h6 и на 9 . . . g7 : h6 последует 10. Фh5 : h6×.

9. Cf7—b3 Фd8—e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. Фh5 : h6! g7 : h6?

11. Сс1 : h6×.

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10... Ке7—g8, на что последовало бы 11. Фh6—h8 Кс6—e7 12. Сс1—g5 с угрозой выиграть еще коня посредством 13. Сg5 : e7+ Крf8 : e7 14. Фh8 : g7+ и 15. Фg7 : g8.

В дальнейшем белые, имея материальный перевес (качество и две пешки), должны стремиться к упрощению игры, к размену ферзя и других фигур, для того чтобы перейти в окончание игры. Но достаточен ли такой перевес для выигрыша партии? Ведь читатель уже знает из правил игры, что преимущество коня или слона при отсутствии других фигур и пешек ведет только к ничьей.

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

#### У п р а ж н е н и я

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

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

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

4. Объясните, что такое гамбит.

5. Объясните, какая разница между матом и патом.

6. Поставьте на доске две матовые и две патовые позиции.

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

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

9. Напишите полной нотацией ход белых e1Ф+.

## Глава 3

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

#### МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

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

Для того чтобы заматовать одинокого короля, находящегося не у края доски, необходимо отнять 8 доступных

ему полей и одновременно атаковать девятое, на котором он сам находится. Как уже говорилось, когда король стоит у края доски, его подвижность ограничена пятью полями, а в углу — только тремя.

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

#### МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

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

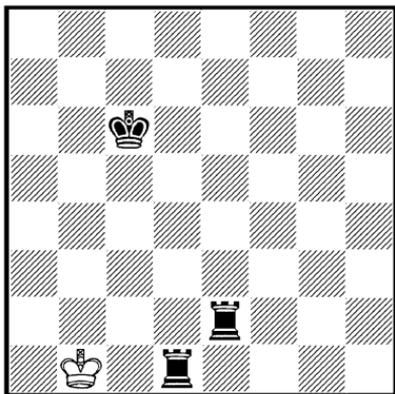
Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 — поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на диагр. 39 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на

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

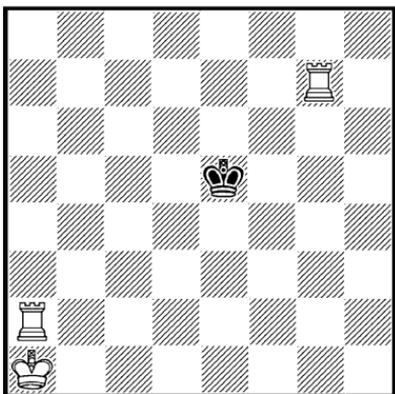
1. Лg7—d7 . . .

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

№ 38



№ 39



1. ... Кре5—e6

Король нападает на ладью. Белые отводят ее от короля, но так, чтобы она не мешала другой ладье. Теперь одна ладья будет двигаться по первой горизонтали, а другая — по второй.

2. Лd7—d1 Кре6—e5

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

3. Ла2—e2+ Кре5—f4

4. Лd1—f1+ ...

Преследование продолжается.

4. ... Крf4—g3

5. Ле2—e8 ...

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

5. ... Крg3—g2

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

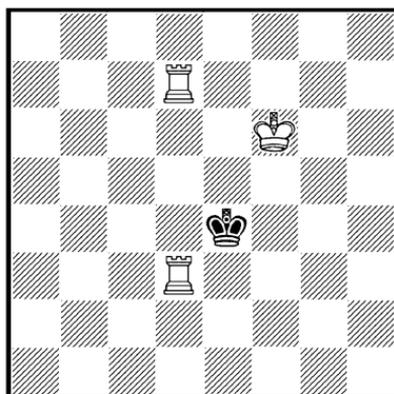
6. Лf1—f7 Крg2—g3

7. Ле8—g8+ Крg3—h4

8. Лf7—h7×.

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом Ла4—a3.

№ 40



В заключительной позиции ладьи отнимают у короля пять полей, и к тому же ладья а3 атакует шестое, на котором он сам находится, а черный король отнимает три поля.

В позиции на диагр. 40 последний ход белых был Лd5—d3.

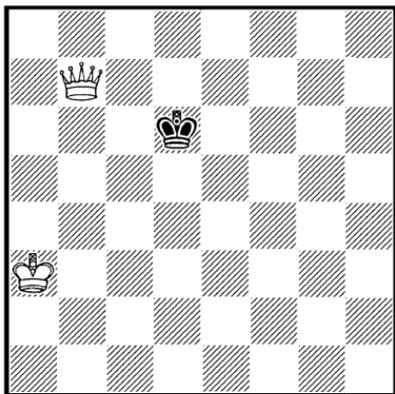
Черные должны ответить Кре4—f4, после чего следует Лd7—d4×.

### МАТ ФЕРЗЕМ

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

Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

№ 41



Король черных (диагр. 41) стоит ближе всего к углу a8. Попробуем его заставить пойти в этот угол. Лишим короля возможности стать на линию «е».

1. Фb7—e4 Крd6—d7
2. Фе4—e5 . . .

Обратите внимание: ферзь

встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1 . . . Крd6—c7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

2. . . . Крd7—c6
3. Фе5—d4 Крс6—c7
4. Фd4—d5 Крс7—b6
5. Фd5—c4 Крb6—b7
6. Фc4—c5 Крb7—b8
7. Фc5—c6 Крb8—a7
8. Фc6—b5 Кра7—a8

Становясь все время на дистанцию хода коня, ферзь оттеснил короля в угол. Но сейчас пора вспомнить про пат, к которому привел бы ошибочный ход 9. Фb6. Для того чтобы заматовать короля противника, подведем белого короля: 9. Крb4 Кра7 10. Крс5 Кра8 11. Крс6 Кра7 и, наконец, 12. Фb7×.

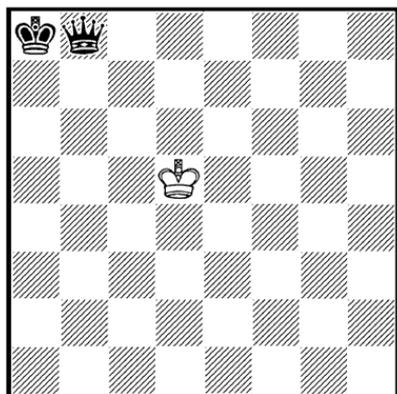
### У п р а ж н е н и е

В позиции: белые — Кра1, Фh1, черные — Кре5 — оттесните указанным выше способом черного короля на h8, затем подведите белого короля и дайте мат.

Разобранный выше способ матования не кратчайший. С помощью короля из любого

положения на доске мат достигается не позднее 10-го хода.

№ 42



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

1. . . . Кра8—b7  
 2. Kpd5—e4 Kpb7—c6  
 3. Kpe4—d4 . . .  
 Или 3. Kpf5 Kpd5 4. Kpf6  
 Фf8+ и т. д.

3. . . . Фb8—f4+  
 4. Kpd4—d3 Kpc6—c5  
 5. Kpd3—c3 Фf4—e3+  
 6. Kpc3—b2 . . .

Или 6. Kpc2 Kpc4 7. Kpd1  
 Фf2! 8. Kpc1 Kpc3 9. Kpd1  
 Фd2× (можно и 9 . . . Фf1×).

6. . . . Kpc5—c4  
 7. Kpb2—c2 Фе3—e2+  
 8. Kpc2—b1 Kpc4—b3  
 9. Kpb1—c1 Фе2—e1×

(или 9 . . . Фе2—c2×).

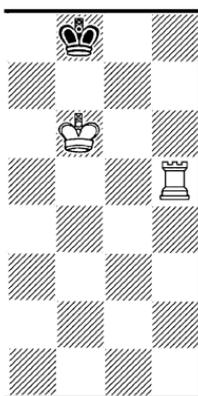
Поставьте позицию: белые — Kpd8 Фd7, черные — Кра8. Каким способом белые дают мат в два хода?

### МАТ ЛАДЬЕЙ

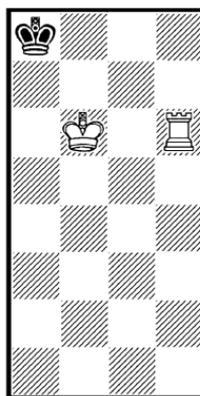
Мат ладьей можно дать только на краю доски или в углу. На краю доски у короля должны быть отняты находящиеся в его распоряжении пять полей, а шестое поле, на котором он находится, должно быть атаковано ладьей. Ладья может отнять два поля и атаковать третье, а три поля должен отнять король сильнейшей стороны. Положение, в котором короли отнимают друг у друга три поля, называется противостоянием, или оппозицией. Короли находятся друг против друга через клетку по горизонтали или вертикали.

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

№ 43



№ 44

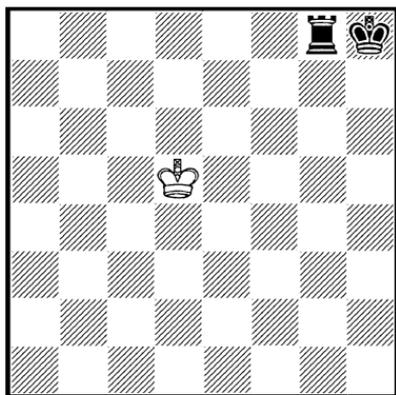


в оппозиции. Король f6 отнимает у короля f8 три поля:

е7, f7 и g7, и ладья ходом Лh5—h8 матует.

Из диагр. 44 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом Лd6—d8. Отметим, что при оппозиции королей на крайней линии они отнимают друг у друга всего два поля.

№ 45



В позиции на диагр. 45 черные должны прежде всего решить, на какой край доски они собираются оттеснить белого короля. Допустим, они решили дать мат на линии «а». Поэтому прежде всего они отрезают путь королю на королевский фланг.

1. . . . Лg8—e8
2. Кpd5—d4 Кph8—g7

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

3. Кpd4—d5 Кpg7—f6
4. Кpd5—d4 Кpf6—f5!
5. Кpd4—d5 Ле8—d8+!

Теперь, когда короли в оп-

позиции, этот шах оттесняет белого короля с линии «d» на линию «с».

6. Кpd5—c5 Кpf5—e6!

Опять «приглашая» белого короля занять оппозицию на поле с6, но тот старается избежать ее.

7. Крс5—c4 Кре6—e5
8. Крс4—c3 Кре5—e4
9. Крс3—c2 Кре4—e3
10. Крс2—c1 Кре3—e2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию «b», то черные ходом Лd8—c8 оттеснят его еще на одну вертикаль.

11. Крс1—c2 Лd8—c8+!

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

12. Крс2—b3 Кре2—d3

Можно было играть аналогично предыдущему Кре2—d2, но мы нарочно выбрали другой ход, чтобы показать часто применяемый маневр.

13. Кrb3—b4 Лс8—c1!

Если будет сыграно 13 . . . Кpd3—d4, то белые ответят 14. Кpb4—b3 и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14. Кrb4—b5 Кpd3—d4
15. Кrb5—b6 Кpd4—d5
16. Кrb6—b7 Кpd5—d6

17. Крб7—b8 Крд6—d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18. Крб8—b7 Лс1—b1+

19. Крб7—a6 Крд7—c7!

На дистанцию хода коня!

20. Кра6—a5 Крс7—c6

21. Кра5—a4 Крс6—c5

22. Кра4—a3 Крс5—c4

23. Кра3—a2 Лб1—b8

24. Кра2—a3 Лб8—b7!.

Ничего не давало 24... Крс4—c3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25. Кра3—a2 Крс4—c3

26. Кра2—a1 Крс3—c2

27. Кра1—a2 Лб7—a7×.

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

1. ... Лг8—e8

2. Крд5—d4 Крh8—g7

3. Крд4—d5 Крг7—f6

4. Крд5—d4 Ле8—e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5. Крд4—d3 Крf6—f5

6. Крд3—d4 Крf5—f4

7. Крд4—d3 Ле5—e4

8. Крд3—c3 Крf4—e3

9. Крс3—c2 Ле4—c4+

10. Крс2—b3 ...

Если 10. Крс2—d1, то черные вынуждают мат в 2 хода,

делая выжидательный ход ладьей по линии «с», например: 10... Лс4—c6 11. Крд1—e1 Лс6—c1×. Запомните этот маневр:

10. ... Крe3—d3

11. Крb3—b2 Лс4—c3

12. Крb2—b1 Лс3—c2

13. Крb1—a1 Крд3—c3

14. Кра1—b1 Крс3—b3

15. Крb1—a1 Лс2—c1×.

### Упражнения

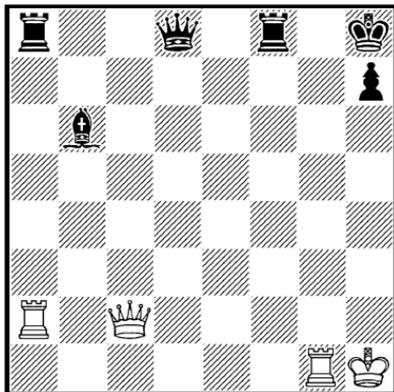
1. Поставьте несколько произвольных позиций либо с двумя ладьями, либо с ферзем, либо с ладьей и упражняйтесь в матовании короля, пока не научитесь давать мат скоро и уверенно. В случае неудач вновь внимательно просмотрите примеры из настоящего урока.

2. Объясните, для чего делается выжидательный ход.

3. Решите задачу: белые — Крh1, Ла1, b1; черные — Крe7. Во сколько ходов белые дают мат?

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

### № 46



5. Решите задачу: белые — Крг6, Лh4, черные — Крf8. Белые начинают и дают мат в два хода.

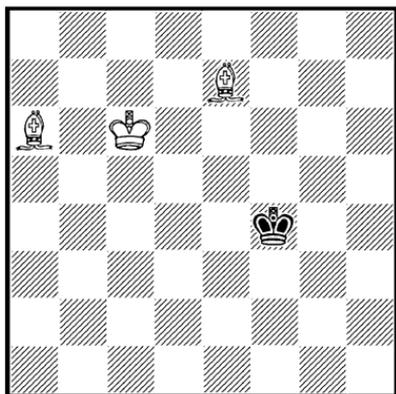
6. Докажите, что при любом первом ходе ладьи в позиции: белые — Крс6, Лс5, черные — Крс8, мат достигается в 3 хода. Вспомни-

те, каким способом в примере на диагр. 45 белого короля заставляли занять оппозицию.

### МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

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

№ 47



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

1. Крс6—d5 Крf4—e3
2. Сe7—c5+ Кре3—f4
3. Сс5—d4 Крf4—f5

Или 3... Крf3 4. Кре5.

4. Са6—d3+ Крf5—f4

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

5. Крd5—e6 Крf4—g5
6. Cd4—e3+ Крg5—g4
7. Cd3—e2+ ...

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

7. ... Крg4—g3
8. Кре6—f5 Крg3—g2

Или 8... Крh4 9. Cf2+.

9. Крf5—g4 Крg2—h2

Первая часть задачи решена. Черный король оттеснен в угол. Где же расположить белого короля? Оказывается, для скорейшего достижения мата белого короля надо поставить или на g3 или на f2, т. е. на дистанцию хода коня к угловому полю.

10. Крg4—f3! ...

Неосторожный ход 9. Cf3? ведет к пату. Ход 9. Крf3 как будто выпускает короля на свободу, но ненадолго.

10. ... Крh2—h3

Подальше от опасного углового поля.

11. Крf3—f2 Крh3—h4

Теперь, когда белый король занял нужное поле, сле-

дует заключительный маневр. Слоны отесняют постепенно короля обратно в угол. Сначала делается выжидательный ход.

12. Ce3—d2 . . .

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

12. . . . Kph4—h3

13. Cd2—g5! Kph3—h2

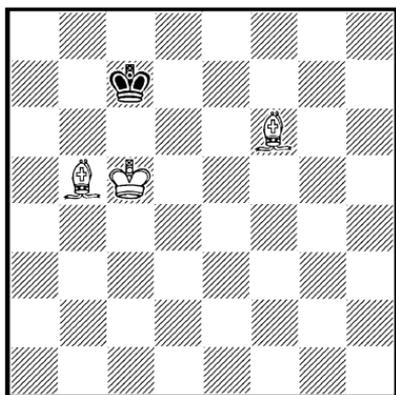
14. Ce2—f1! Kph2—h1

15. Cf1—g2+ Kph1—h2

16. Cg5—f4×.

В данном случае матующей фигурой был чернополюсный слон. Можно было играть иначе: 15. Cg5—f6 (выжидательный ход) 15 . . . Kph1—h2 16. Cf6—e5+ Kph2—h1 17. Cf1—g2×. В этом случае матует белополюсный слон.

№ 48



В позиции на диагр. 48 белые дают мат в 6 ходов.  
1. Cb5—c6 Kpc7—b8 2. Kpc5—

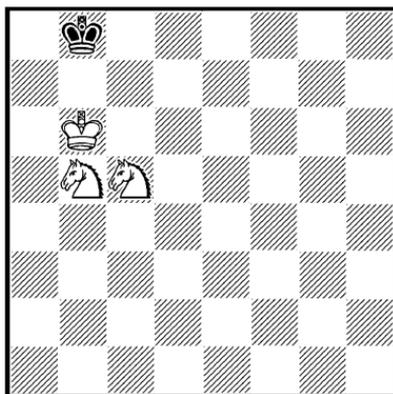
b6 Kpb8—c8 3. Cc6—b5 (слон возвращается на прежнее место) 3 . . . Kpc8—b8 4. Cb5—a6 Kpb8—a8 5. Ca6—b7+ Кра8—b8 6. Cf6—e5×.

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

\* \* \*

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

№ 49



1. Kb5—a7 Kpb8—a8

2. Kc5—e6 . . .

Продолжения 2. Kc5—a6, 2. Ka7—c6 и 2. Kc5—d7 ведут к пату.

2. . . . Кра8—b8

3. Kpb6—a6 Kpb8—a8

4. Ke6—c7+ Кра8—b8

5. Кра6—b6 Пат.

Или 1. Кс5—d7+ Крb8—с8!  
и ничья.

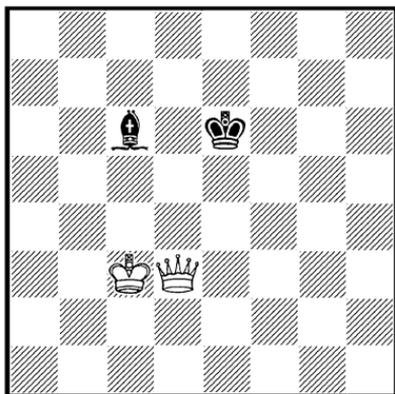
Только при ошибочном ответе 1... Кра8? белые дают мат 2. Кb5—с7×.

Король, конь и слон дают мат одинокому королю, но путь к победе сложен и будет объяснен позднее (см. главу 18).

### ФЕРЬ ПРОТИВ СЛОНА

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

№ 50



Если слон слабой стороны белопольный, как на диагр. 50, то короля подводят по черным полям, а если слон чернопольный, то по белым.

1. Крс3—d4 Крe6—d6

Удаляться от фигуры опасно: например, к потере слона ведет 1... Кpf6 из-за 2. Фа6.

2. Фd3—g6+ Кpd6—d7

3. Кpd4—с5 Сс6—b7

4. Фg6—f7+ Кpd7—с8

5. Фf7—e8+ ...

Можно и 5. Крb6 с тем, чтобы после 5... Кpd8 сыграть не 6. Кр : b7 — пат, а 6. Ф : b7 с легким выигрышем.

5. ... Крс8—с7

6. Фе8—e7+ Крс7—b8

7. Крс5—b6

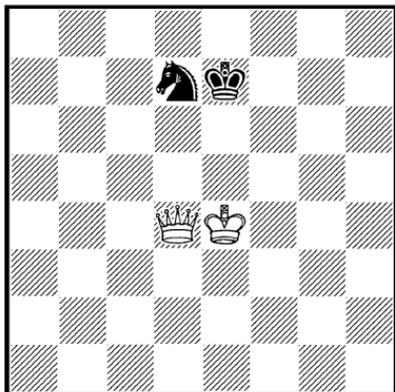
и белые дают мат в два хода.

### ФЕРЬ ПРОТИВ КОНЯ

На диагр. 51 метод выигрыша заключается в приближении белого короля к черному и оттеснении последнего на край доски. Но приближать короля надо с таким расче-

том, чтобы конь не мог объявить шах. Ход 1. Кре4—d5 бесполезен, так как последует 1... Кd7—f6+ 2. Крд5—e5 Кf6—d7+. Еще хуже 1. Фd4—d5?, так как

№ 51



после 1... Kd7—f6† белые теряют ферзя.

1. Кре4—f5! ...

Черного короля ставят через клетку по диагонали от коня. Здесь король лучше

всего защищен от шахов коня.

1. ... Kd7—f8

Удалять короля от коня опасно, потому что конь теряется; например: 1... Kd7—b8 2. Фd4—e5+ или 2. Фd4—b4+. Плохо и 1... Кре7—d8 из-за 2. Крf5—e6. Конь связан и теряется.

2. Фd4—g7† Кре7—e8  
3. Крf5—f6 Кf8—d7+  
4. Крf6—e6 Kd7—f8+  
5. Кре6—d6! ...

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

5. ... Kf8—g6  
6. Фg7 : g6†

и выигрывают.

**ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ**

Ферзь против ладьи также выигрывает, но метод выигры-

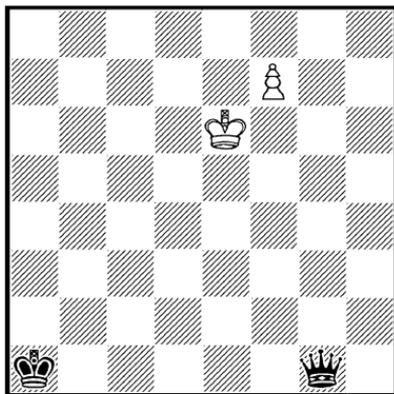
ша сложен и будет показан позднее (см. главу 18).

**ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ**

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

В позиции на диагр. 52 черные могут ферзем занять поле превращения f8, играя 1... Фg1—c5! 2. Кре6—f6 Фc5—f8!, после чего они подводят короля и выигрывают без труда белую пешку. Как будет показано дальше, если

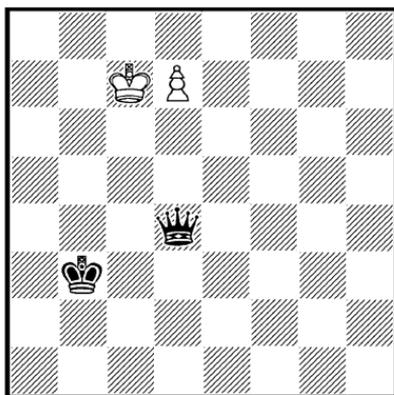
№ 52



бы белым удалось поставить короля на g7 или g8, то они достигли бы ничьей. Ничья была бы и после 1... Фg1—g7 2. Крe6—e7 Крa1—b2 3. Крe7—e8 и т. д.

В позиции на диагр. 53 белые следующим ходом могут превратить пешку в ферзя, после чего очевидна ничья. Если бы черным уда-

№ 53



лось оттеснить белого короля от поля d8 и занять это поле ферзем, то он блокировал бы пешку. Черным тогда осталось бы подвести короля, после чего выигрыш прост.

Однако белый король старается не допустить ферзя на d8.

1. ... Фd4—c5+
2. Крc7—b7 Фc5—a5

С целью проникнуть на d8.

3. Крb7—c8! Фа5—a8+
4. Крc8—c7

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

1. ... Фd4—c5+
2. Крc7—b7 Фc5—d6!
3. Крb7—c8 Фd6—c6+!
4. Крc8—d8 ...

Цель достигнута — темп выигран.

4. ... Крb3—c4
5. Крd8—e7 Фc6—c7!
6. Крe7—e8 Фc7—e5+
7. Крe8—f7 Фе5—d6!

Опять тот же прием.

8. Крf7—e8 Фd6—e6+

Снова выигрывая темп.

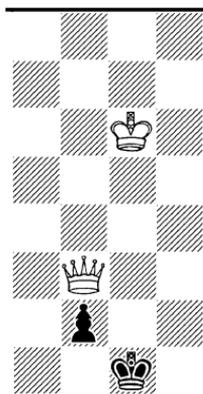
9. Крe8—d8 Крc4—d5
10. Крd8—c7 Фе6—c6+
11. Крc7—d8 Крd5—e6

и мат в два хода.

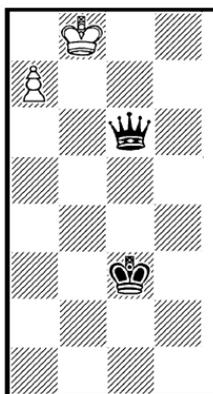
Если бы ферзь в начальной позиции находился не на d4, а на h1, то его подводили бы, чередуя шахи с нападением на пешку: 1... Фc1+ 2. Крb7 Фd2 3. Крc7 Фc3+ 4. Крd6 Фd4+ и т. д.

Против ладейной и слоновой пешек, находящихся на предпоследней горизонтали, выигрыш темпа не удастся. На диагр. 54 в ответ на 1.  $\text{Фf3—g3+}$  последует 1...  $\text{Kpg1—h1!}$ , и белые не могут взять пешку из-за пата, а после любого хода короля черная пешка превратится в ферзя.

№ 54



№ 55



Точно так же на диагр. 55 после 1...  $\text{Фс6—b6+}$  2.  $\text{Kpb8—a8}$  черные не могут подвести короля из-за пата. Если бы у белых была еще одна пешка, например на b3, то черные легко выиграли бы посредством 2...  $\text{Фb6—c7}$  и 3...  $\text{Фс7—c8x}$ .

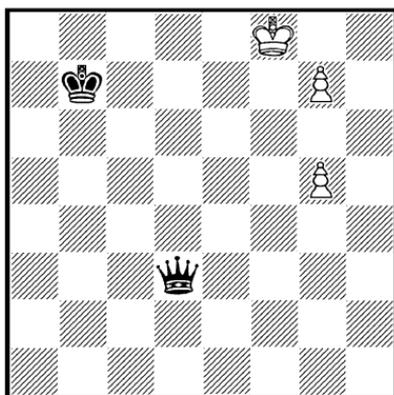
Таким образом, ладейная и слоновая пешки на предпоследней горизонтали, подержанные королем, делают ничью против ферзя, за

исключением некоторых случаев, которые приведены в главе 13.

### Упражнения

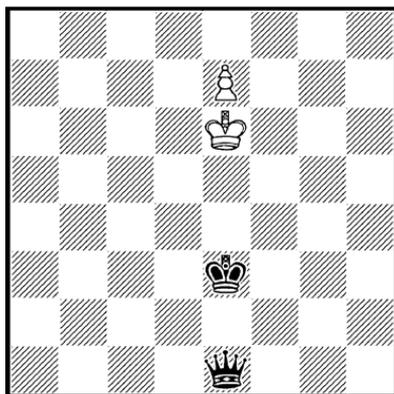
1. Могут ли черные в позиции на диагр. 56 выиграть при своем ходе?

№ 56



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

№ 57



## МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ШАХМАТИСТОВ

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

Но у вас, читатель, более честолюбивые намерения. Вы хотели бы соревноваться с сильными шахматистами в турнирах, изучать партии мастеров, решать помещаемые в журналах задачи и этюды, создавать шахматные комбинации. Вначале вас будут

радовать спортивные успехи, но автор может вас заверить, что в дальнейшем перед вами откроется и другая сторона шахматного творчества — красота шахматной мысли. Шахматные идеи могут быть глубокими и красивыми, и у людей, которые их воспринимают, они возбуждают ощущения, аналогичные эмоциям, получаемым от произведений искусства.

В чем же различие между развлекательной легкой игрой в шахматы и той, которую можно наблюдать в серьезных шахматных соревнованиях? Прежде всего, в глубине проникновения в процесс шахматной борьбы. Сильные шахматисты нередко затрачивают на обдумывание одного хода по 20—30 минут. Они стремятся запечатлеть в уме возможное расположение фигур и пешек через 3, 4, 5 ходов. Но уже на первый ход противник может ответить по-разному, и возникают десятки разветвлений

или, по шахматной терминологии, вариантов. Из этого лабиринта вариантов необходимо по каким-то признакам выбрать правильный — задача немалой трудности.

Слабые шахматисты, имея большое превосходство в силах, сплошь и рядом не умеют реализовать его. В партиях между сильными партнерами выигрыш пешки часто равносильно выигрышу партии, но для этого требуется высокая техника. Многие нужно усвоить начинающему любителю, чтобы вести шахматную партию последовательно, технично и без грубых ошибок. Придется не раз «шевелить мозгами», напрягать ум. Научиться хорошо играть в шахматы — нелегкое и трудоемкое дело. Задача настоящей книги — облегчить читателю процесс его обучения и совершенствования.

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

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

Шахматная педагогика поч-

ти совершенно не разработана. По методике преподавания математики, естествознания, родного языка написано много превосходных трудов. По шахматам опубликованы всего две программы занятий с начинающими. Одна из них составлена автором. Заново переработанная и дополненная, она положена в основу данной книги.

Несмотря на своеобразие шахмат, их изучение должно вестись в согласии с основными положениями педагогической науки. Путь к познанию должен идти от простого к сложному. Новичку трудно руководить сражением, в котором участвует 32 фигуры и пешки. Поэтому прежде всего будем изучать механизм шахматной борьбы между небольшими силами и только постепенно переходить к более сложным позициям. В некоторых старинных руководствах после изложения правил игры читателю предлагалось заняться теорией дебютов. Конечно, перспектива сделать правильно первые 10—15 ходов в партии весьма заманчива, однако дебютная теория построена на тонкостях, понятных только сильному шахматисту. А слабый новичок будет зубрить дебютные варианты наизусть, не разбираясь в них. Вред такой системы очевиден. В шахматах следует стремиться к созна-

тельному ведению игры, каждый ход должен иметь определенный смысл. К сожалению, и сейчас нередко можно встретить некоторых любителей, начиненных книжными вариантами. Если на их беду противник сделает плохой, но не теоретический ход, они теряются, вся зубрежка оказывается бесполезной. В разыгрывании простых позиций такие любители совершенно беспомощны.

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

В практической игре следует действовать по определенному плану. Прежде всего строго соблюдать правила игры и не брать ходов обратно. Не играть множества скоропалительных партий, а одну-две серьезных, обдумывая каждый ход. Вести запись партий и после ее окончания одному или вместе с партнером проанализировать ее, стараясь вскрыть причину победы или поражения. Старин-

ное правило — на ошибках учатся — полностью применимо к шахматам.

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

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

В шахматах время исчисляется ходами. Способность представить в уме картину на доске хотя бы ближайшего будущего совершенно необходима шахматисту. Иногда такую способность называют пространственным представлением. В отношении шахмат

такая формулировка не точна. Пространственное представление необходимо инженеру при чтении чертежей. По двум или трем проекциям инженер должен отчетливо представить себе часть машины или сооружения. В шахматах игра идет на одной плоскости, то есть тут два, а не три измерения.

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

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

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

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

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

Необходимым качеством всякого сильного шахматиста является шахматное зрение.

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

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

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

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

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

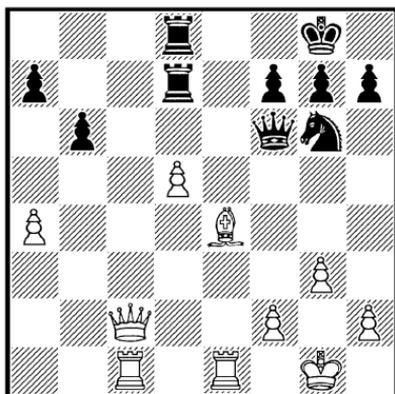
Хорошая память облегчает шахматисту не только усвоение многих правил, но и выработку практических навыков. Во время шахматной партии приходится неоднократно оценивать создавшееся

ся положение на доске. Правильная оценка основана на опыте многих сыгранных партий, в которых получались аналогичные позиции. Ясно, что хорошая память облегчает эту умственную работу.

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

Покажем на примере, в чем сущность комбинационного зрения.

№ 58



На диагр. 58 соотношение сил равное. У белых проходная пешка d5, но движение ее заторможено черными ладьями. Таким образом предстоит трудная медлительная борьба с примерно равными шансами. В этот момент играющему белыми Алехину пришла в голову интересная скрытая идея, и он пошел: 1. Фс2—с6. Черным невыгодно меняться на с6. После 1... Фf6 : с6 2. d5 : с6 Лd7—с7 3. Лс1—d1 белые добиваются преимущества. Черным следовало уйти ферзем, лучше всего на d4. Они предпочли другое отступление: 2... Фf6—g5. Как раз этот ход позволил Алехину осуществить задуманную комбинацию. Он сыграл 3. Се4 : g6. Черные не могут ответить 3... Фg5 : g6 ввиду 4. Фс6 : d7! Лd8 : d7 5. Лс1—с8 ×. Они сыграли 3... h7 : g6, открывая выход для короля, и считали свое положение безопасным. Алехин заранее подметил, что создается обстановка, в которой обычные соотношения сил оказываются в виде исключения недействительными. Последовало 4. Фс6 : d7! Лd8 : d7 5. Лс1—e8+ (He 5. Лс1—с8+ из-за 5... Лd7—d8) 5... Kpg8—h7 6. Лс1—с8, и черные во избежание мата на h8 должны отдать ферзя. Итак, комбинационное зрение Алехина нашло в позиции необычное исключение из общепринятых норм. Оказывается, что мож-

но отдать ферзя за ладью, если король противника заблокирован собственными фигурами.

Можно ли научиться создавать комбинации, натренировать комбинационное зрение? Безусловно, да. Комбинации могут быть расчленены на элементарные звенья — двойные удары, связки, блокировки и другие тактические приемы. Например, комбинация Алехина предусматривала вынужденное взятие на g6 пешкой «h». В случае 3 . . . Ф : g6 черные теряли ладью из-за угрозы мата на последней горизонтали, а после 3 . . . hg черный король оказался заблокированным на поле h7 пешкой g6 и ферзем на g5. Нетрудно заметить, что комбинация оказалась возможной только потому, что у черных не было промежуточного шаха на c1, который открыл бы лазейку черному королю. Следовательно, в комбинацию Алехина входили три тактических приема — блокировка, отвлечение ферзя из-за угрозы мата в последнем ряду и отсутствие промежуточного шаха. Все эти приемы будут разобраны в книге.

Для того чтобы находить необычное в повседневном, нужна фантазия. «Напрасно думают, что она (фантазия — Г. Л.) нужна только поэту. Это глупый предрассудок! Даже в математике она нужна» (Ленин, т. 33, стр. 284). Не-

обходима фантазия и шахматисту. В большей или меньшей степени ею наделены почти все сильные мастера и гроссмейстеры. Она им помогает создавать комбинационные идеи.

Лучшие творческие достижения сильнейших шахматистов записаны в книгах. Шахматная литература — это рабочий инструмент шахматиста. Изучение партий мастеров — лучшее средство для развития комбинационного зрения. В зависимости от природных способностей процесс совершенствования будет протекать разное время. Зато первая самостоятельно созданная комбинация даст вам чувство творческой удовлетворенности и сознания, что достигнута определенная степень шахматного мастерства.

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

## Упражнения для изучения доски

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

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

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

4. Конь стоит на g4. Во сколько ходов он попадет на f5? Назовите эти ходы. Укажите два решения.

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

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

7. Черный конь находится на поле c7, белая пешка на e7. Во

сколько ходов пешка может быть взята конем?

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

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

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

11. Укажите два маршрута коня с a1 до h8.

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

---

## Глава 5

### ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР. НАПАДЕНИЕ. ЗАЩИТА. РАЗМЕН. БОРЬБА С ПРОСМОТРАМИ. ВЫБОР ОБЪЕКТА ДЛЯ НАПАДЕНИЯ

На страницах 28—31 книги были показаны короткие партии, в которых одна из сторон получала мат после немногих ходов. Следует заметить, что такие партии встречаются редко и преимущественно между слабыми шахматистами. Обычно борьба из дебюта переходит в середину игры, нападения и защиты чередуются с разменами, что ведет к упрощениям и к эндшпилю, а в эндшпиле перевес в одну пешку чаще всего приводит к победе.

#### *В дебюте и середине игры*

Конь равноценен слону. Конь или слон ценнее трех пешек. Конь и слон равноценны ладье и двум пешкам. Ладья сильнее слона или коня на две пешки, иначе говоря, качество стоит двух пешек.

Ферзь равноценен двум ладьям. Три легкие фигуры ценнее ферзя.

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

Ферзь равноценен ладье, слону (или коню) и двум пешкам.

При ведении шахматной партии необходимо знать относительную ценность фигур и пешек. Разумеется, ценность фигур и пешек непостоянна. Ферзь выигрывает против 8 пешек, стоящих на начальных полях, но не может выиграть против одной слоновой или ладейной пешки в предпоследнем ряду. Все же многолетняя практика выработала определенные средние соотношения в сравнительной ценности фигур и пешек. Эти соотношения меняются по мере

#### *В эндшпиле*

Конь равноценен слону. Конь или слон равноценны трем пешкам. Конь и слон равноценны ладье и пешке.

Качество стоит одной пешки. Две ладьи ценнее ферзя. Три легкие фигуры равноценны ферзю.

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

Ферзь равноценен ладье, слону (или коню) и одной пешке.

приближения партии к конечной фазе, когда на доске остается мало материала.

Запомните указанные на стр. 53 данные о сравнительной ценности фигур и пешек.

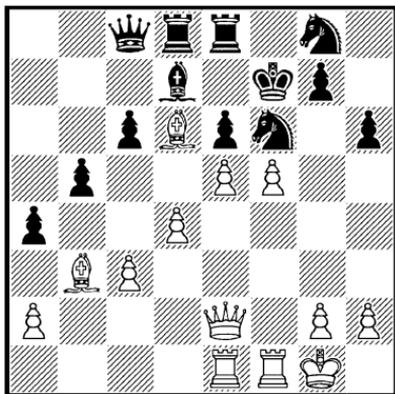
Из сравнения видно, что в эндшпиле возрастает ценность пешек, особенно проходных и далеко продвинутых, а также ладьи. Чем ближе пешка к последней горизонтали, тем больше возможностей для превращения ее в ферзя. Ладья приобретает большую силу, когда она может действовать по открытой горизонтали или вертикали. Поэтому, когда доска очищается от большинства фигур и пешек, открывается простор для действия ладей.

Начинающему шахматисту следует руководствоваться указанными выше соотношениями, пока он не приобретет опыта в определении ценности фигур в любой позиции.

Цель шахматной партии заключается в уничтожении короля противника. По сравнению с другими фигурами король — фигура особой ценности. Имеет смысл пожертвовать все фигуры, если таким способом достигается мат. В дебюте и середине игры, когда на доске много боевых единиц, короля прячут от возможного нападения за надежным заслоном пешек и фигур. Только после полного или частичного уничтожения при-

крытия короля возможна прямая атака. Вот, например, как закончилась одна партия чемпиона мира А. А. Алехина.

№ 59



Белыми играл Алехин. Обратите внимание, как король белых надежно укрыт пешками g2 и h2. Король черных защищен только конем f6 от возможного нападения на него ладьи f1 и пешкой e6 от атаки слона a2. Алехин нашел красивый способ выманить черного короля в самую глубь неприятельского лагеря. Последовало:

1. Фе2—h5 +! ...

Ферзь жертвует, чтобы отвлечь коня от укрытия короля. Слабее 1. fe + С : e6 2. Фh5 + g6.

1. ... Kf6 : h5

Если черные закроются от шаха пешкой «g», то после 2. Фh5 : g6 они получают мат.

2. f5 : e6 ++ Kpf7—g6

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

3. Сb3—c2+ Кpg6—g5

4. Лf1—f5+ Кpg5—g6

Король упирается, не хочет идти в глубь неприятельского лагеря.

5. Лf5—f6+ Кpg6—g5

Черные не могли взять ладью f6, потому что король опять попал под двойной шах — ладьи и слона.

6. Лf6—g6+ Кpg5—h4

7. Ле1—e4+ Кh5—f4

8. Ле4 : f4+ Кph4—h5

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

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

10. Лf4—h4— мат.

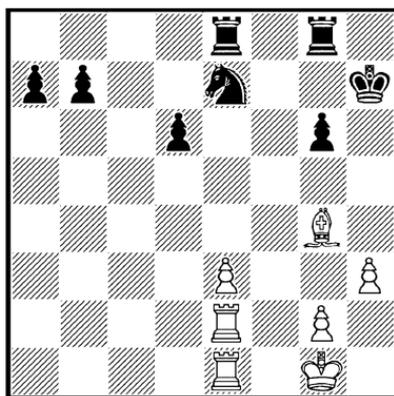
Когда большинство фигур разменено и королю не угрожает матовая атака, что случается обычно в эндшпиле, король выходит из укрытия и становится активной фигурой. Его сила может быть примерно приравнена к силе ладьи.

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

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

При нападениях, защитах, разменах необходимо считаться с относительной ценностью фигур. Разберем, например, следующий случай.

№ 60



Белые решили напасть на пешку a7 и сыграли 1. Ле1—a1, на что черные ответили 1... Ле8—a8. Белые могут взять пешку a7 ходом 2. Ла1 : a7, но в ответ последует 2... Ла8 : a7, и белые получат за ладью одну пешку, тогда как ладья ценнее, чем четыре пешки. Поэтому белые

сыграли 2. Ле2—а2. Теперь пешка а7 атакована дважды, а защищена только один раз. Если черные не примут мер для укрепления защиты, то последует 3. Л : а7 Л : а7 (равноценный размен) 4. Л : а7, и черные в итоге потеряют пешку. Черные могут усилить защиту и сыграть 2... Ке7—с8, но после 3. С : с8 Л : с8 (равноценный размен) 4. Л : а7 Л : а7 5. Л : а7 пешка все же будет потеряна.

На 1. Ле1—а1 черные могли ответить 1... Ке7—с6. Белые продолжают 2. Ле2—а2. У них уже два удара на пешку а7, а защищена она только одним конем с6. Угрожает ли черным взятие пешки а7? Сделаем подсчет: 3. Ла2 : а7 Кс6 : а7 4. Ла1 : а7. Белые потеряли ладью, а взамен получили коня и пешку. Но, как указано выше, ладья равноценна коню и двум пешкам, следовательно, в итоге всей операции белые потерпели урон, который может быть оценен примерно в пешку. При атаке важно не только количество ударов, но и качество их. Невыгодно атаковать объект противника в первую очередь ценными фигурами. Все же защита 1... Ке7—с6 мало-выгодна. Белые сыграют 2. Сg4—f3, угрожая разменом на с6, а затем взятием пешки а7. Самая простая защита пешки а7 состоит в ходе 1... а7—а6. Белые могут атаковать пешку а6 вто-

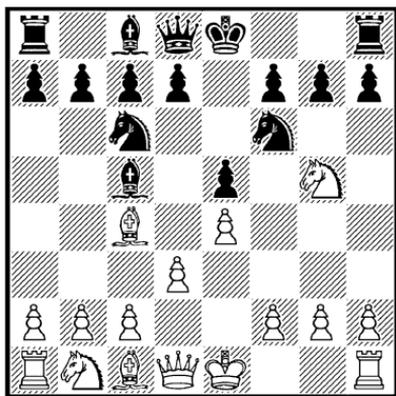
рой ладьей и слоном, сыграв 2. Ле2—а2 и 3. Сg4—e2, и все же взятие на а6 окажется невыгодным. За слона белые получают только две пешки. Нападение фигур на пешку, защищенную пешкой, не достигает цели.

Возьмем другой пример. Партия была начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6. Черные защитили пешку e5 пешкой d6, и дальнейшее нападение на нее одними фигурами бесцельно. Поэтому белые сыграли 3. d2—d4. Теперь пешка e5 атакована дважды, а защищена только один раз, и белые угрожают выиграть пешку. Черные могут защитить второй раз пешку e5 ходом 3... Kb8—с6. Теперь 4. d4 : e5 Кс6 : e5 5. Kf3 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+ Кре8 : d8 приведет только к равноценному размену пешки, коня и ферзя белых на такие же фигуры черных. Белые играют 4. Cf1—b5. Этим ходом они связывают коня. Конь не может ходить, так как черный король попадает под удар слона. Связанный конь фактически бездействует и не принимает участия в защите пешки e5. Черные должны или еще раз укрепить пешку e5, например посредством 4... f7—f6, или же разменять атакованную пешку, сыграв 4... e5 : d4. После 5. Kf3 : d4 черным следует позаботиться о защите коня с6. На коня на-

правлены два удара, а защищен он только один раз. Черные сыграют поэтому 5. . . Сс8—d7. Ходы 6. Сb5 : с6 Сd7 : с6 7. Кd4 : с6 b7 : с6 ведут к размену двух легких фигур без ущерба для каждого из противников.

Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кb8—с6. Черные защитили пешку e5, которую угрожал взять конь f3. 3. Cf1—с4. Слон напал на пешку f7, но пешка достаточно защищена королем. 3 . . . Cf8—с5. И это нападение на пешку f2 пока безопасно. 4. d2—d3 Кg8—f6 5. Кf3—g5.

№ 61



Последним ходом белые усиливают нападение на пешку f7, они грозят ее взять или конем или слоном, и черные должны подумать о добавочной защите. Плох для этой цели ход 5. . . Фd8—e7. Хотя пешка защищена дважды, но посмотрите, что же произой-

дет: 6. Сс4 : f7 + Фе7 : f7 7. Кg5 : f7. Белые потеряли коня и слона, но уничтожили ферзя и пешку. Но ферзь примерно равноценен трем легким фигурам. Следовательно, черные потерпели урон, равноценный легкой фигуре.

Черные могли защитить пешку f7 второй раз ходом 5 . . . Лh8—f8. Теперь после 6. Кg5 : f7 Лf8 : f7 7. Сс4 : f7 + Кре8 : f7 белые за коня и слона получили взамен ладью и только одну пешку, следовательно, они потерпели урон, равноценный одной пешке.

Все же ход 5. . . Лf8 нехорош, потому что черные теряют право рокировки в короткую сторону и им нелегко будет увести короля в безопасное место. Правильный ход — 5. . . 0—0! Черные рокировали и в то же время вторично защитили пешку f7. Стоило ли белым делать ход 5. Кf3—g5? Его следует признать ошибочным, он был рассчитан только на неправильный ответ черных и привел к напрасной потере времени.

Дебют, называемый «русской партией», начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кg8—f6. Черные в ответ на атаку пешки e5 контратаковали пешку e4. Может последовать 3. Кf3 : e5 d7—d6. Черные не спешат отыграть пешку, так как белые прежде всего должны увести коня из-под удара пешки. Если белые

сыграют 4. К : f7, то после 4 . . . Кр : f7 они получают за коня всего две пешки. 4. Ке5—f3 Кf6 : e4, и дело кончилось разменом пешек. Контратака является иногда лучшим способом защиты.

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

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

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

Другой причиной является отсутствие выработанного ре-

флекса на быстрое осознание факта, что фигура находится под ударом или ставится под удар. Выработка такого рефлекса достигается тренировкой зрения.

Автор на занятиях с начинающими применял следующий методический прием. Учащиеся играли друг с другом шахматные партии по шашечным правилам — с обязательным взятием, например: 1. e2—e4 h7—h5 2. Фd1 : h5 Лh8 : h5 3. h2—h3 Лh5 : h3 4. g2 : h3 и т. д. Партия считается проигранной не только в случае мата, но и когда король остается одиноким. Темп игры постепенно убыстрялся. Результаты получаются весьма обнадеживающие — число зевков резко уменьшается.

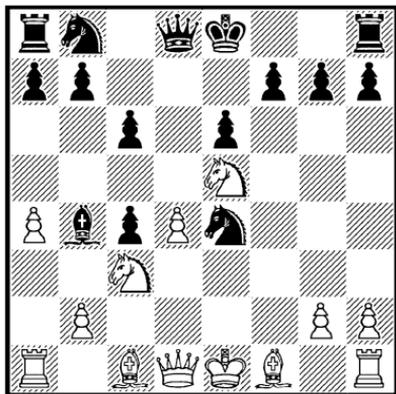
Большую пользу принесет начинающему привычка записывать ходы. В турнирах запись ходов обязательна, но следует записывать и нетурнирные партии.

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

Одна партия была начата следующим образом: 1. d2—

d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6. Черные могли взять пешку на c4, однако после 2 . . . dc 3. Фa4 + Кс6 4. Кf3 белые ее отыграют. 3. Кb1—c3 Кg8—f6 4. Кg1—f3 d5 : c4 5. a2—a4. Этот ход сделан для того, чтобы не допустить хода b7—b5, защищающего пешку. 5. . . Сс8—f5 6. Кf3—e5 e7—e6 7. f2—f3. Белые могли сразу взять пешку c4 конем, но они хотят сначала ходом e2—e4 отогнать черного слона. 7. . . Cf8—b4 8. e2—e4 Cf5 : e4. Черные жертвуют слона за две пешки. Они надеются получить атаку на белого короля. 9. f3 : e4 Кf6 : e4.

#### № 62



Сколько разных ударов у белых и черных? Попробуйте быстро сосчитать их. Подсчет покажет, что белый конь нападает на пешки c4, c6, f7, а слон f1 нападает на пешку c4, итого 4 различных удара у белых. Черные угрожают взять конем или слоном коня

c3. У них два удара на коня c3, а защищен он только пешкой b2 один раз. Кроме того, черные угрожают взять пешку d4, у них всего 3 удара.

Отметив мысленно все удары — свои и противника, надо расчленить их на опасные и безопасные. Например, взятие конем e5 пешки f7 или c6 безопасно для черных: пешки достаточно защищены. Взятие черными пешки d4 также невыгодно: пешка защищена ферзем. Опасно взятие конем e4 коня c3, потому что после b2 : c3 Сb4 : c3 + белые теряют по меньшей мере качество. Надо научиться видеть не только угрозы противника, но и принимать соответствующие меры защиты, а также создавать угрозы противнику.

Белые сыграли 10. Фd1—f3. Они второй раз защитили коня c3, одновременно напали второй раз на пешку f7 и угрожают дать мат ходом 11. Ф : f7 ×. Кроме того, ферзь напал на коня e4.

Могут ли черные защитить коня e4 и отразить угрозу мата на f7? Могут, и даже двумя способами. Первый — увести коня e4 на d6 или f6, второй — сыграть 10 . . . f5. Второй способ плох. После 10 . . . f5 11. Фh5 +! g6 12. К : g6! черные не могут взять коня, так как теряют ладью h8.

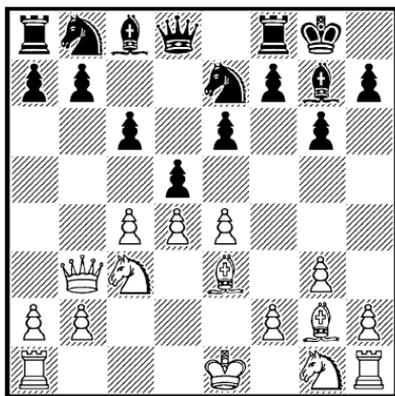
Черные предпочли не защите, а контратаку и сыграли 10 . . . Фd8 : d4. Они защитили коня e4 и в третий раз

напали на коня с3. Кромтого, они подготовили отступление короля на d8. Последовало 11. Фf3 : f7 + Кре8—d8 12. Сс1—g5 +! Это не подставка, а умышленное отвлечение коня e4 от атаки на белого короля. 12 . . . Ке4 : g5 13. Фf7 : g7 Сb4 : c3 + 14. b2 : c3 Фd4 : c3 + 15. Кре1—e2 Фс3—c2 + 16. Кре2—e3 Фс2—e4 +, и борьба закончилась вечным шахом, следовательно вничью.

Переходим к расчету многоходовых ударов. Партия начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4. Белые предлагают жертву пешки. Если черные возьмут пешку с4, то получится начало, называемое «принятый ферзевый гамбит». Как было указано выше, пешку белые отыгрывают. Черные ответили 2 . . . e7—e6. Они защитили пешку d5 пешкой. Если бы черные сыграли 2 . . . Сf5 или 2 . . . Кf6, то белые взяли бы пешку на d5, на 3 . . . К : d5 ответили бы 4. e4 и овладели бы центром, а в случае 3 . . . Ф : d5 последовало бы 4. Кс3. Ферзь черных должен отступить, и белые выиграли время для развития своих фигур. Дальше белые сыграли 3. Кb1—c3. Пешка d5 теперь атакована дважды и защищена столько же раз. Следовательно, белые ничего не выиграют и дело сведется к простому размену. Постарайтесь в уме представить себе позицию после хо-

дов 4. cd ed. Очевидно, что после 5. К : d5 Ф : d5 белые потеряют коня за пешку. Отсюда можно сделать вывод: два удара уравниваются двумя защитами. Дальше партия продолжалась: 3. . . g7—g6 4. g2—g3 Сf8—g7 5. Сf1—g2. На пешку d5 нацелились две фигуры и пешка, всего три удара, а защит только две. Черные должны или взять на с4 или позаботиться о третьей защите. Было сыграно 5 . . . c7—c6 6. e2—e4 Кg8—e7 (четыре удара уравниваются четырьмя защитами) 7. Сс1—e3 0—0 8. Фd1—b3.

#### № 63

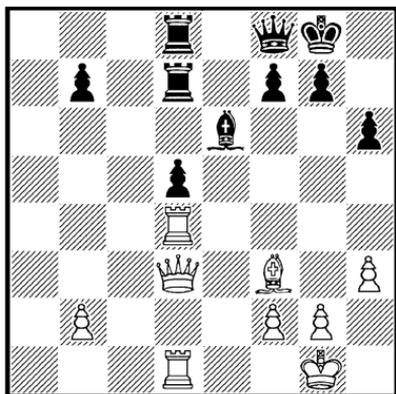


На пешку d5 направлено пять ударов. Подвести пятую защиту черные не могут, поэтому они вынуждены взять на с4 или e4, и белые овладевают центром, что дает им некоторое позиционное преимущество. На диагр. 64 пеш-

ка d5 атакована четыре раза, а защищена только три раза. Однако брать ее невыгодно.

Третий удар будет ферзем,

№ 64



и он попадет под удар ладьи. Белые потеряют ферзя за ладью и пешку — явно невыгодный обмен. Правильный ход белых 1. Фd3—b5. Белые угрожают 2. С : d5 С : d5 3. Л : d5 Л : d5 4. Л : d5 Л : d5 5. Ф : d5. Ферзь взял последний, когда исчезли защищавшие пешку три фигуры.

Черные могут ответить 1... Фf8—d6. После 2. С : d5 С : d5 3. Л : d5 Ф : d5 4. Л : d5 Л : d5 5. Ф : b7 черные потеряли ферзя и пешку в обмен на две ладьи. Но так как партия близится к окончанию, где две ладьи сильнее ферзя, то позицию можно считать приблизительно равной.

После ознакомления читателя с основами расчета при нападениях, защитах и разменах переходим к важному

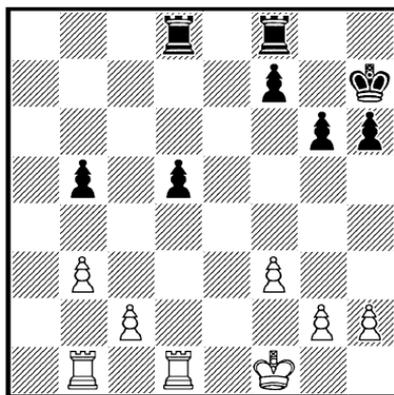
вопросу — что нужно выбрать объектом для атаки?

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

На примере диагр. 60 читатель убедился, что лобовая атака фигурами пешки, которая может быть защищена смежной пешкой, не достигает цели. Другое дело изолированная или отсталая пешка. На диагр. 64 пешка d5 изолированная и на нее напали 4 белые фигуры. Белым не удалось ее выиграть, потому что у черных нашлось достаточно защитных средств.

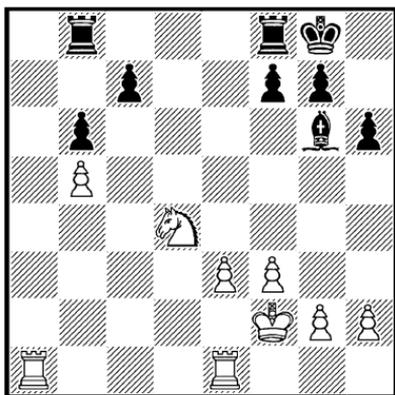
Часто встречающийся случай показан на диагр. 65.

№ 65



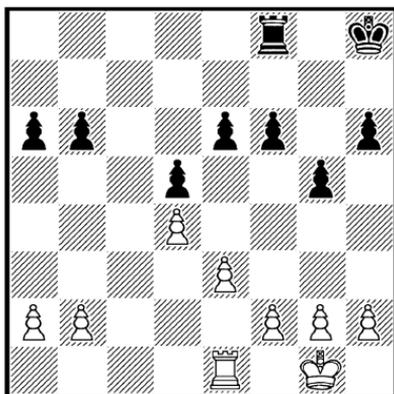
Ход белых. Пешка d5 изолирована, и белые хотят напасть на нее двумя ладьями. Они играют 1. Лd1—d4! Почему на d4, а не на d3 или d2, выясняется в дальнейшем. Следовательно, первым же ходом белые блокируют пешку. 1... Лd8—d6 2. Лb1—d1 Лf8—d8. Черные могли отказаться от защиты пешки d5 и напасть в свою очередь на пешку c2 ходом 2... Лc8. Однако после 3. Л : d5 Л : d5 4. Л : d5 Л : c2 они теряют пешку b5. Два удара белых уравниваются двумя защитами черных. 3. c2—c4 b5 : c4 4. b3 : c4. Беда черных в том, что пешка d5 связана и не может взять на c4 из-за потери ладьи. Три удара белых при двух защитах черных приводят к выигрышу пешки. Если бы белые сыграли на первом ходу ладьей не на d4, а на d3 или d2, то в ответ на 4. b3 : c4 последовало бы 4... d5—d4! и силы равны.

№ 66



На диагр. 66 у черных осталая пешка c7. Белые выигрывают ее, продолжая 1. Лa1—a7! Лf8—c8 2. Ле1—c1. Не вело к выигрышу 1. Лa1—c1 ввиду 1... Лb8—b7 2. Лc1—c3 Лf8—c8.

№ 67



На диагр. 67 ход белых. Они немедленно занимают ладьей открытую линию «с». После 1. Ле1—c1! у черных нет защиты от 2. Лc1—c6. Белые выигрывают пешку.

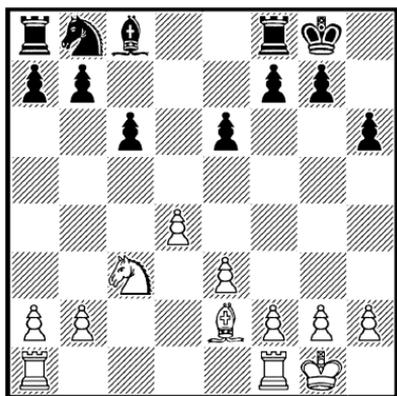
Последние два примера показывают, как важно ладьей захватить открытую вертикаль и затем атаковать пешки противника сбоку. Если на диагр. 67 ход черных, то они играют 1... Лf8—c8. Белые должны ответить 2. Крг1—f1 с тем, чтобы на 2... Лc8—c2 защитить пешки ходом 3. Ле1—e2. Черным не следует торопиться с ходом Лc2. Им нужно сначала подвести к центру короля и двинуть впе-

ред пешки ферзевого фланга. Овладев линией «с», они сохраняют длительное преимущество.

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

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

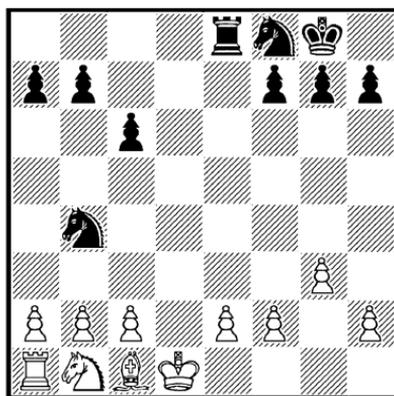
№ 68



В позиции на диагр. 68 черные сыграли 1... b7—b5. Этот ход оказался ошибкой, так как последовало 2. Кс3 : b5 с6 : b5 3. Се2—f3, и черная ладья не может уйти из-под удара слона. Ей мешают конь b8 и пешка a7. Чтобы не потерять ладью, черные играют 3... Kb8—с6 4. Cf3 : с6 Ла8—b8, однако в ре-

зультате всей операции белые выиграли пешку.

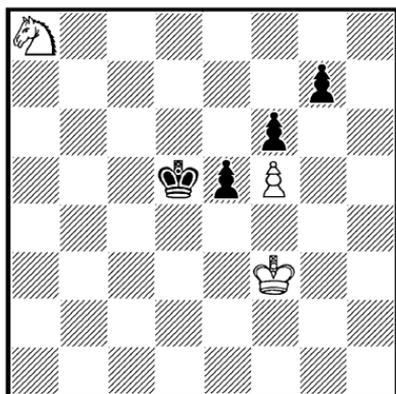
№ 69



В позиции на диагр. 69 ход черных. Черные решили перехитрить противника и сыграли 1... Ле8 : e2. Последовало 2. Крd1 : e2 Кb4 : с2. Белая ладья заперта своими же фигурами и теряется. В итоге черные, казалось бы, выиграли две пешки. Тем не менее операция, начатая черными, ошибочна. Последовало 3. Кре2—d1 Кс2 : a1 4. b2—b3 Кf8—e6 5. Сс1—b2 Ка1 : b3 6. a2 : b3. У черных всего две пешки за фигуру, и они должны проиграть окончание партии. Конь, взявший ладью, не смог вернуться обратно — вот чего не учли черные. Следовательно, здесь налицо второй случай малоподвижности фигур.

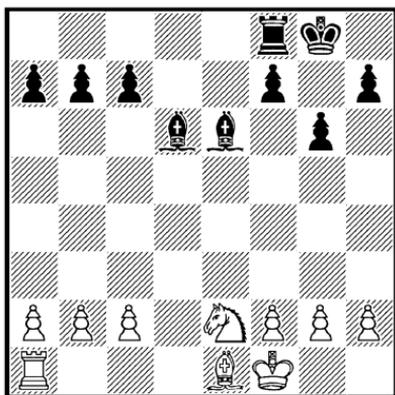
2) Фигура малоподвижна, когда при любом своем ходе она попадает под удар неприятельских фигур или пешек.

№ 70



На диагр. 70 ход черных. Попытка провести пешку «е» в ферзи посредством 1... e4+ 2. Kpf4 Kpd4 не удаётся. Последует 3. Kc7! e3 4. Ke6+ Kpd3 5. Kpf3 e2 6. Kf4+, и белые выигрывают. Правильно только 1... Kpd5—c6! У коня a8 отнята возможность выйти из угла. 2. Kpf3—e4 Krc6—b7. Конь теряется, после чего король возвращается, и черные выигрывают пешечное окончание.

№ 71



В позиции на диагр. 71 белые сыграли 1. Ла1—d1, оставляя под ударом пешки a2 и h2. Если черные ответят 1... Се6 : a2, то последует 2. b2—b3! и слон окажется в капкане. Белые угрожают ходом 3. Ла1 или 3. Кс3 выиграть его. 2... Cd6—e5 (препятствуя как Ла1, так и Кс3) 3. Се1—с3, и черные теряют фигуру.

Сложнее вопрос, можно ли взять пешку h2. После 1... Cd6 : h2 белые не могут отрезать слона ходом 2. g3, так как получают мат другим слоном на h3. Они могут ответить 2. f2—f4, имея в виду 3. g3 и 4. Kpg2. Однако после 2... Се6—c4 3. g2—g3 Lf8—e8 4. Ld1—d2 Le8 : e2 5. Ld2 : e2 Cc4 : e2+ 6. Kpf1 : e2 Ch2—g1! черный слон ускользает и черные остаются с лишней пешкой. Ход 1. Ld1 оказался ошибочным. Удовлетворителен ход 1. Kd4. Например: 1... C : h2 2. g3 (2. K : e6? fe 3. g3 C : g3!; пешка f2 связана черной ладьей) 2... Ch3+ 3. Kpe2, и слон на h2 отрезан.

3) Фигура неподвижна, потому что она связана.

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

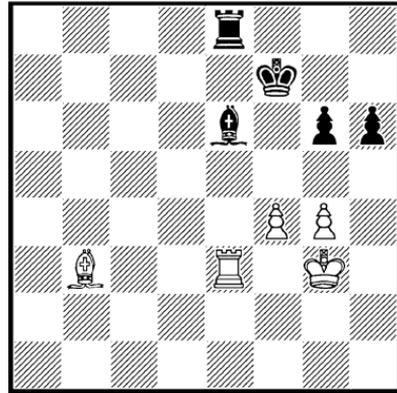
Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 («испанская партия») d7—d6. После этого хода конь с6 оказывается связанным. Конь не может двигаться, так как король попадает под удар слона b5. Белые играют 4. d2—d4, угрожая выигрышем пешки e5 и ходом 5. d4—d5. Черным следует освободиться от связки или атаковать слона ходами a7—a6 и b7—b5 или же играя 4... Cd7, после чего конь с6 становится подвижным.

После ходов 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 «французская партия» 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Sc1—g5 конь f6 связан. При его уходе черные теряют ферзя. Белые угрожают ходом 5. e5 напасть на коня и выиграть его. Черные могут посредством 4... d5 : e4 избавиться от пешки e4 или же сыграть 4... Cf8—e7, развязывая коня. На 5. e4—e5 они ответят 5... Kf6—d7, и дело сведется к равноценному размену слонов.

Нападение на связанную неподвижную фигуру является одним из самых действенных средств атаки. Приведем еще один пример (позиция на диаг. 72).

1. Сb3 : e6+ Ле8 : e6 2. Ле3 : e6 Kf7 : e6 приводит к размену и к ничейному пешечному окончанию. Выигрыш достигается следующим способом: 1. Ле3 : e6! Ле8 : e6. Ладья сейчас оказалась связанной, и белые усиливают нападение на нее. 2. f4—f5



g6 : f5 3. g4 : f5 Kpf7—f6 4. f5 : e6, и белые выигрывают.

В главе 11 вопросы связки будут разобраны подробно.

В заключение рассмотрим вопрос, стоит ли нападать на подвижную фигуру противника.

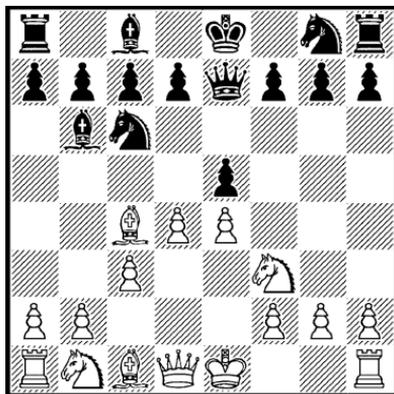
Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 (защита Филидора) 3. d2—d4 Kg8—f6. Вместо защиты пешки e5 черные сами нападают на пешку e4. 4. d4 : e5 Kf6 : e4 5. Kb1—d2! Ke4 : d2 6. Sc1 : d2. У белых уже развиты две фигуры, у черных все фигуры находятся на первоначальных местах. Почему так получилось? Конь g8 потратил три хода, чтобы разменять коня d2, сделавшего один ход. Белые, напав на 5-м ходу на коня e4 и вынудив размен на d2, выиграли темп для развития своих фигур.

«Скандинавская партия» начинается ходами 1. e2—e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5. Белые играют 3. Кb1—с3. Они развили фигуру, а черные вынуждены отступить ферзем. Ясно, что и здесь белые выиграли темп для развития фигуры.

В «королевском гамбите» первые ходы такие: 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Cf8—c5 (отказанный гамбит) 3. Kg1—f3 e5 : f4? Если белые хотели взять пешку f4, то следовало это сделать на 2-м ходу. 4. d2—d4! Cc5—b6 5. Cc1 : f4. Нападение на слона позволило белым получить пешечный перевес в центре и отыграть пешку. Ход 4. d4 оказался весьма полезным.

Однако сплошь и рядом начинающие шахматисты нападают на неприятельскую фигуру, не руководствуясь какими-либо соображениями. Следует прежде всего выяснить, занимает ли неприятельская фигура хорошую позицию или плохую. Когда нападение заставляет фигуру переместиться с хорошего поля на плохое, оно полезно. В противном случае оно или вредно или бесполезно и является только потерей времени.

В партии были сделаны начальные ходы 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Cc5—b6 5. d2—d4 Фd8—e7 (диагр. 73).

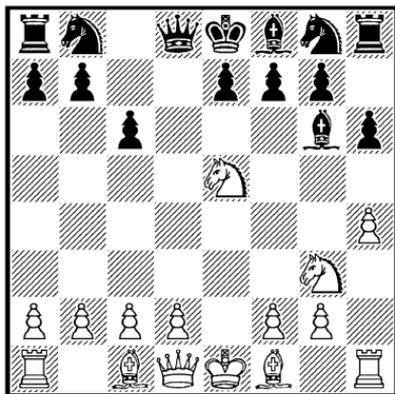


Дальше было сыграно 6. d4—d5. Это нападение на коня было бы обосновано, если бы конь должен был отступить на a5. После 5 . . . Ka5 6. Cd3 у черного коня отрезан путь к отступлению и белые угрожают ходом 7. b4 выиграть его. Черные ответили 5. . . Kc6—b8 6. 0—0 d7—d6 7. Cc1—g5 Kg8—f6 и получили хорошую игру. Ход 6. d5 только ограничил поле действия слона с4.

Партия была начата ходами 1. e2—e4 c7—c6 2. Kb1—c3 d7—d5 («защита Каро-Канн») 3. Kg1—f3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cc8—f5. Плохой ход. Черные нападают на коня, а конь уходит на лучшее поле. 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. h2—h4! h7—h6 (угрожало 7. h5 с выигрышем слона) 7. Kf3—e5 (диагр. 74).

Правильное нападение. Белые угрожают разменом на g6 испортить расположение пе-

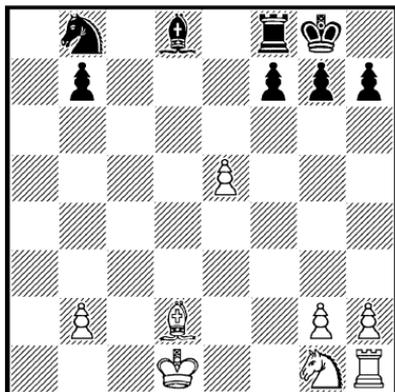
№ 74



шек королевского фланга и заставляют слона отступить на плохую позицию. 7. . . Cg6—h7 8. Фd1—h5. Угрожает мат на f7. 8. . . g7—g6 9. Cf1—c4! Ввиду угрозы мата на f7 черные не могут взять ферзя. 9. . . e7—e6 10. Фh5—e2, и белые получили превосходную позицию.

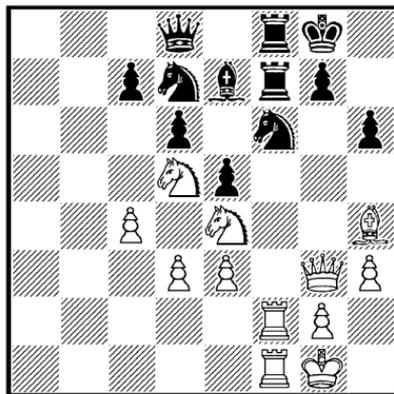
## Упражнения

№ 75



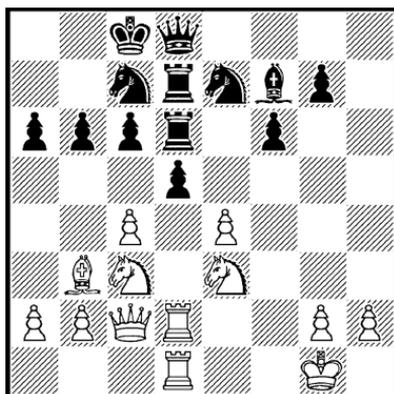
1. Ход черных. Они организуют нападение на изолированную пешку e5. Смогут ли белые защитить ее?

№ 76



2. В позиции на диагр. 76 борьба идет вокруг пункта f6. Могут ли белые при своем ходе добиться материального преимущества?

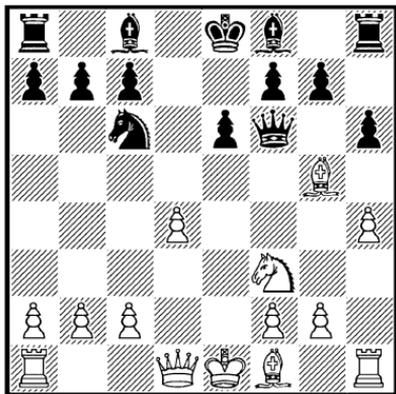
№ 77



3. В позиции на диагр. 77 белые бросили все силы для нападения на пункт d5. Ход белых. Каков будет результат атаки?

4. Партия белых начата ходами 1. e4 e5 2. f4 ef («королевский гамбит») 3. Kf3 Kf6. Следует ли играть 4. e5?

5. Во «французской защите»: 1. e4 e6 2. d4 d5 случилось следующее продолжение: 3. Kc3 de 4. K : e4 Kf6 5. K : f6+ Ф : f6 6. Kf3 h6 7. h4 Kc6 8. Cg5 (диагр. 78).



Подсчитайте, оправдывается ли нападение на ферзя.

6. В партии получилась позиция: белые — Крг1, Ла1, с1, Сс3, Ке4, пп. а5, f2, g3, h4; черные — Крд8, Ла8, h8, Се6, Кс6, пп. b7, f6, g7, h5. Ход белых. Белые могут пожертвовать коня на f6. Подсчитайте, оправдывается ли жертва.

7. Партия, игранная по телеграфу между Петербургом и Лондоном в 1897 г., была начата ходами: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Кb8—с6 3. Кb1—c3 d5 : c4 4. d4—d5 Кс6—а5. На поле а5 конь стоит ненадежно и может быть потерян. 5. Фd1—a4+ c7—с6 6. b2—b4 b7—b5! (лучший ответ. 6. . . c4 : b3 7. a2 : b3 b7—b6 8. d5 : с6 вело к выгоде белых) 7. Фа4 : а5 Фd8 : а5 8. b4 : а5 b5—b4 9. Кс3—d1 с6 : d5. Оправдалась ли жертва коня, задуманная черными?

## Глава 6

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Уметь сыграть конец — значит уметь играть

*А. Д. Петров, 1824 г.*

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

Во встречах между шахматистами после длительной многоходовой борьбы у одного из противников выявляется перевес в одну пешку. Достаточен ли такой перевес для победы? Если достаточен, то

при каких условиях? Стремиться ли к разменам фигур и переходу в пешечное окончание или же избегать их? Правильный ответ на эти вопросы можно дать только при условии основательного усвоения пешечных окончаний.

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

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

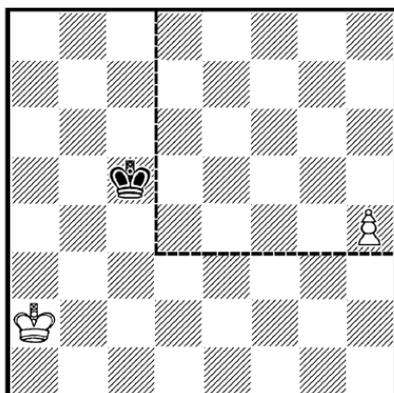
Исключительным знатоком пешечных окончаний был московский мастер Н. Д. Григорьев.

## КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

Прежде всего разберем пример, когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля (диагр. № 79).

№ 79

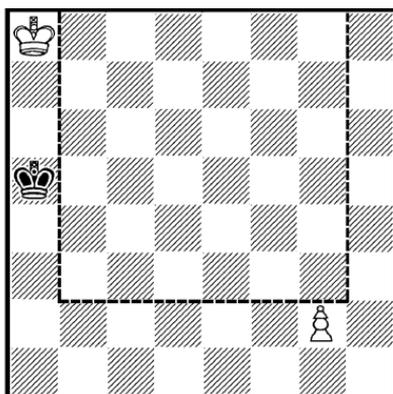


Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных

Белые при своем ходе выигрывают, так как черный король не сможет задержать пешку: 1. h4—h5 Крс5—d6 2. h5—h6 Крд6—e6 3. h6—h7 Кре6—f7 4. h7—h8Ф. При ходе черных пешка задерживается и уничтожается: 1... Крс5—d6 2. h4—h5 Крд6—e6 3. h5—h6 Кре6—f6 (или f7) 4. h6—h7 Кpf6—g7 5. h7—h8Ф+ Кpg7 : h8.

Исход единоборства короля и пешки можно быстро определить, пользуясь правилом квадрата. Вычерчиваем в уме квадрат, сторона которого состоит из столько клеток, сколько их от пешки до поля превращения, включая и то поле, где стоит пешка. На диагр. 79 стороны квадрата пешки h4 показаны пунктиром. Если при своем ходе неприятельский король попадает в квадрат пешки, то он ее догоняет. Читателю следует убедиться, что черный король может находиться и на полях c8, c7, d3, c3, и во всех случаях при своем ходе черный король настигает пешку. Очевидно также, что черный король, стоящий также на g3 или h3, при ходе белых не сможет догнать пешку.

№ 80



Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных

На диагр. 80 первое впечатление таково, что углами квадрата пешки g2 являются поля g2—g8—a8—a2. Поскольку черный король уже находится в квадрате, то даже при ходе белых он догонит пешку g2. Это впечатление обманчиво. Пешка с начального поля g2 может пойти сразу на g4. Для определения квадрата пешки, находящейся на начальном поле, надо себе представить, что она уже находится на 3-й (а для черных на 6-й) горизонтали. Квадрат пешки g2 на диагр. 80 обозначен пунктиром. При ходе белых — выигрыш, при ходе черных — ничья.

Решите примеры:

1. Белые — Kрh6; черные — Kрh8, п. b7.
2. Белые — Кра5; черные — Кра7, п. g5
3. Белые — Kрb2; черные — Кра5, п. f4.

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

4. Поставьте позицию: белые — Kрг2, п. с4; черные — Kрг4. Внимательно рассмотрите ее и постарайтесь запомнить. Не глядя на доску, выясните, что получится при ходе белых и при ходе черных. Ходы запишите и проверьте с доской. Прodelайте серию таких упражнений, полезных для развития памяти и пространственного представления.

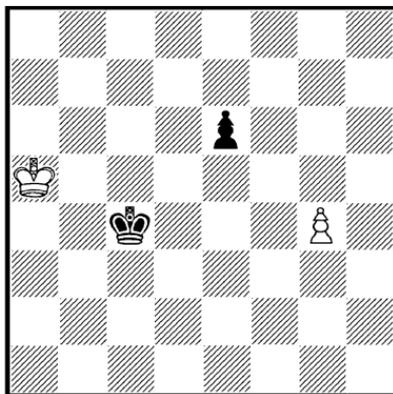
Рассмотрим внимательно пути, по которым король на диагр. 80 догоняет пешку g2.

Он может избрать различные маршруты, например: Кра5—b5—c5—d6—e7 или Кра5—b5—c6—d7—e7—f7 или Кра5—b4—c4—d5—e6—f7. Важно, чтобы после каждого хода короля он оказывался внутри квадрата пешки. Но если на диагр. 80 переставить короля с a5 на a2, то останется только один маршрут: Кра2—b3—c4 b5—e6—f7, то есть по диагонали квадрата.

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

Такой случай показан на диагр. 81.

№ 81



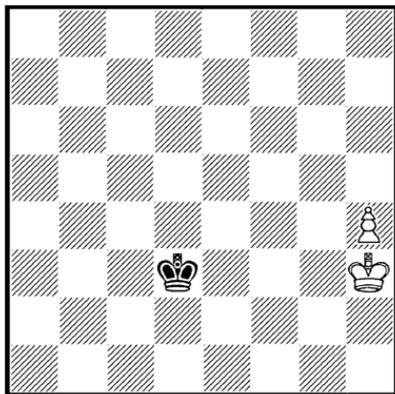
Выигрыш при ходе белых

Последует 1. g4—g5 Kрс4—d5 2. g5—g6, и собственная пешка помешала королю задержать пешку «g». Стой черный король не на c4, а на c5, то после 1. g4—g5 Kрс5—d6

2. g5—g6 Кpd6—e7 3. g6—g7  
Кре7—f7 он поспекает вове-  
рмя. Добавим на диагр. 81  
вторую черную пешку на e7,  
и опять черные проигрывают:  
1. g4—g5 Крс5—d6 2. g5—g6  
Кpd6—e5 3. g6—g7.

Помехой на пути короля  
может оказаться не только  
собственная пешка, но и вра-  
жеский король.

№ 82

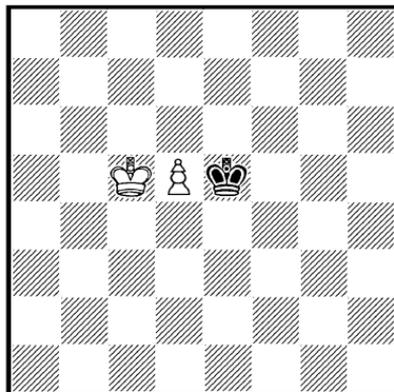


Белые выигрывают

1. . . Кpd3—e4 2. Кph3—  
g4! (но не 2. h5 Кpf5, и ничья)  
2. . . Кре4—e5 3. Кpg4—g5!  
(иначе Кре5—f6, и ничья) 3. . .  
Кре5—e6 4. Кpg5—g6! Кре6—  
e7 5. Кpg6—g7!, и пешка «h»  
проходит беспрепятственно в  
ферзи.

Примеры на диагр. 81 и 82  
показывают, что при пользо-  
вании правилом квадрата не-  
обходимо проверить, свободен  
ли путь, по которому король  
приближается к пешке.

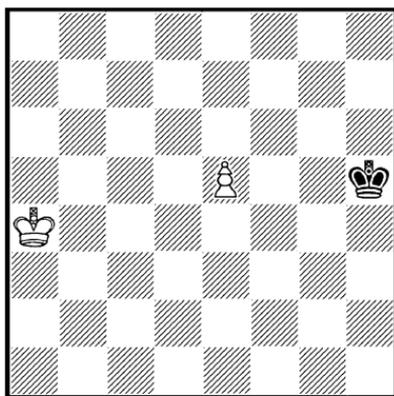
№ 83



Выигрыш

На диагр. 83 пешка стоит  
между королями. Король чер-  
ных находится в квадрате пе-  
шки d5. При ходе черных они  
играют 1. . . Кре5—f6, ста-  
раясь задержать пешку спе-  
реди посредством Кrf6—e7—  
d7, однако следует 2. Крс5—с6  
Кrf6—e7 3. Крс6—с7, и под  
защитой короля пешка в 3  
хода превращается в ферзя.

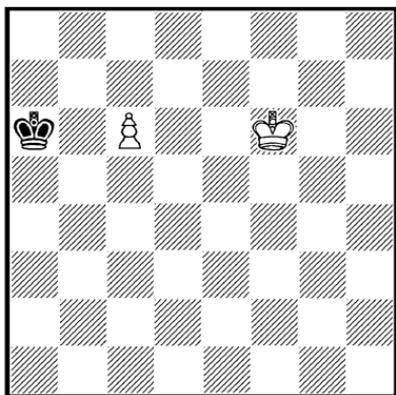
№ 84



Выигрыш при ходе белых

В примере на диагр. 84 после 1. Кра4—b5 короли расположены симметрично на равном расстоянии от пешки e5. Последует 1 . . . Kph5—g6 2. Kpb5—c6 Kpg6—f7 (или 2 . . . Kpf5 3. Kpd5, и получится позиция типа диагр. 83) 3. Kрс6—d7, и опять под прикрытием короля пешка идет вперед.

№ 85

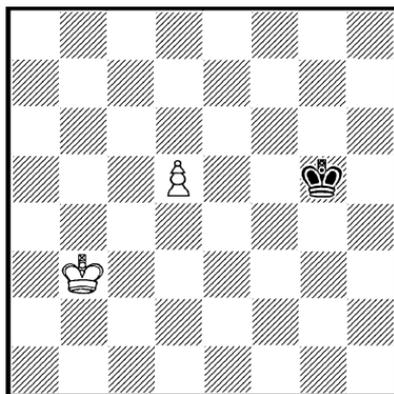


В позиции диагр. 85 при ходе черных они играют 1 . . . Кра6—b6 и завоевывают пешку «с». Белые при своем ходе выигрывают как посредством 1. Kpf6—e6, так и 1. Kpf6—e7. Как бы черные ни отвечали, пешка «с» проходит в ферзи, например: 1 . . . Кра6—b6 2. Кре6—d6 Kpb6—a7 3. с6—с7 Кра7—b7 4. Kpd6—d7, и на следующем ходу белые ставят ферзя на с8.

Но если на диагр. 85 переставить черного короля на b8, то после 1. Kpf6—e6 последует 1 . . . Kpb8—c7! 2. Кре6—

d5. Черный король загородил дорогу пешке «с».

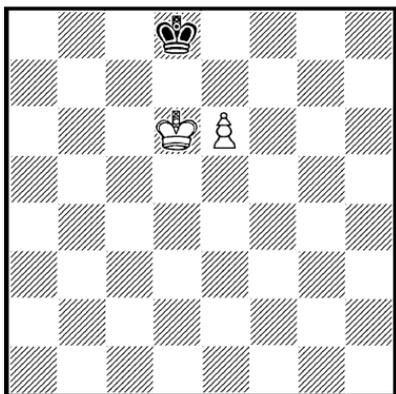
№ 86



Если черные изберут маршрут Kpg5—f5—e5, то белые ответят Kpb3—c4—с5 и получат выигрышную симметричную позицию типа диагр. 83. Поэтому черные делают попытку встать королем не сбоку, а перед пешкой: 1 . . . Kpg5—f6! (не 1 . . . Kpf5 2. Kрс4, и ход 2 . . . Кре6 невозможен) 2. Kpb3—c4 Kpf6—e7! 3. Kрс4—с5 Кре7—d7. Положение изменилось. Пешка находится рядом со своим королем, но король черных тормозит ее движение вперед. Удастся ли белым продвинуть пешку, вот в чем вопрос. К исследованию таких весьма важных позиций мы сейчас и переходим.

Позиция на диагр. 87 является исходной для понимания пешечных окончаний этого рода. Читатель уже зна-

№ 87



Ничья при ходе белых.  
Выигрыш белых при ходе черных

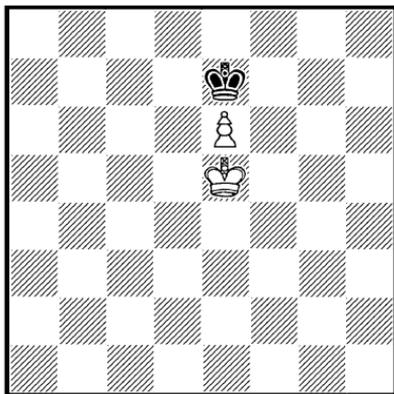
ет, что расположение королей по вертикали или по горизонтали через одну клетку называется оппозицией. При таком противостоянии королей каждый из них отнимает у другого три промежуточных поля. У края доски, например, при королях на a3 и a5 отнимаются только два поля. При оппозиции важно передать ход противнику. Этот момент мы называем захватом, или занятием, оппозиции. В чем смысл захвата оппозиции? В том, что король противника, вынужденный сделать ход, должен покинуть лучшее для защиты поле, которое он занимает.

Исход борьбы на диагр. 87 зависит от того, кто захватил оппозицию. Если оппозицию заняли белые и ход за черными, то последует 1... Kpd8—e8 2. e6—e7 Кре8—f7

3. Kpd6—d7 и 4. e7—e8Ф. Но если оппозиция захвачена черными и ход за белыми, то последует 1. e6—e7 + Kpd8—e8, и белые стоят перед выбором: или уйти королем и отдать пешку, или же сыграть 2. Kpd6—e6 — и черным пат! В обоих случаях дело кончается ничьей. Не мешает заметить, что движение пешки на 7-ю горизонталь с шахом привело к ничьей, а движение без шаха дало выигрыш.

Итак, позиция на диагр. 87 неопределенная. Она может быть выигрышной или ничейной в зависимости от того, чей ход.

№ 88



Перейдем теперь к позиции диагр. 88. Обратите внимание, что здесь король позади своей пешки. Ход черных. Черный король должен отступить на 8-й ряд и, как было доказано при анализе диаграммы 87, быть наготове к занятию оппозиции. Если бе-

лый король пойдет на d6, то черный должен занять поле d8. При ходе белого короля на f6 черный король должен занять поле f8. Ясно, что правильный ход черных только один.

1. . . . Кре7—e8!

2. Кре5—d6 Кре8—d8

или

2. Кре5—f6 Кре8—f8

и белые могут добиться только пата.

Допустим, что на диагр. 88 ход за белыми и они сыграли

1. Кре5—d5. Очевидно, что

и сейчас правильно только

1 . . . Кре7—e8 и в ответ на

2. Крд5—d6—2 . . . Кре8—d8.

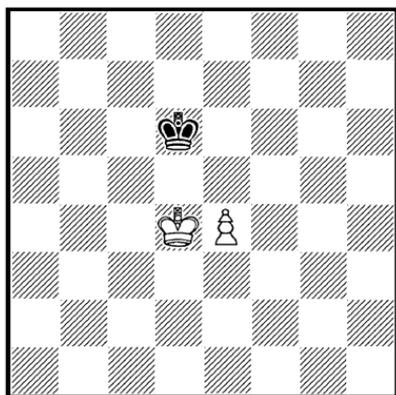
А если белые вернутся королем на e5, то и черные вернутся королем на e7. После

1. Крд5 к проигрышу поведет

1 . . . Крд8? из-за 2. Крд6

Кре8 3. e7 Крf7 4. Крд7.

№ 89



Переходим к рассмотрению диагр. 89. Поскольку ход за

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

1. . . . Крд6—e6!

Все остальные ходы ведут к проигрышу.

2. e4—e5 . . .

Лучшего хода у белых нет. На любой ход короля черные ответят Кре6—e5. Ход пешкой вынуждает черного короля отступить. Проигрывает 2 . . . Крf5 из-за 3. Крд5, и получается знакомая симметричная позиция диагр. 83. Остаются поля d7, e7 и f7. Единственным правильным ходом кажется 2 . . . Кре7 с тем, чтобы на 3. Крд5 занять оппозицию ходом 3 . . . Крд7. Однако в данном случае потеря оппозиции не страшна, и черные могут ответить по-другому.

2. . . . Кре6—d7

3. Крд4—d5 Крд7—e7

Собственная пешка мешает белому королю занять оппозицию!

4. e5—e6 Кре7—e8!

5. Крд5—d6 Кре8—d8

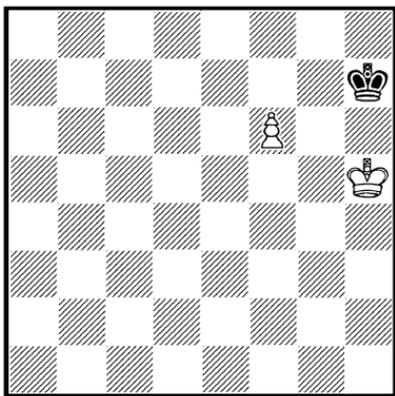
Получилась ничейная позиция диагр. 87.

Примеры на диагр. 87, 88, 89 приводят к следующему важному выводу: король, стоящий сбоку или сзади своей пешки, не в состоянии согнать короля противника с поля превращения, провести пешку в ферзи и добиться выигрыша.

Вот почему в примере диагр. 86 правильный маневр черных приводит в конце концов к ничьей.

Исключение из выведенного нами правила возможно только тогда, когда король слабой стороны не смог вовремя задержать пешку на 7-й горизонтали и вынужден занять поле превращения, теряя оппозицию. Такой случай показан на диагр. 90.

№ 90



Если бы король черных стоял на g8, то черные, сы-

грав 1 ... Kpf7 или 1 ... Kpf8, достигли бы ничьей.

1. Kph5—g5 Kph7—h8
2. Kpg5—h6! ...

Ошибочный ход 2. Kpg6? привел бы после 2 ... Kpg8 только к ничьей.

2. ... Kph8—g8
3. Kph6—g6 Kpg8—h8

На 3 ... Kpf8 решает 4. f7. Поэтому черные ищут спасения в ловушке. Поспешный ход 4. f7 привел бы к пату.

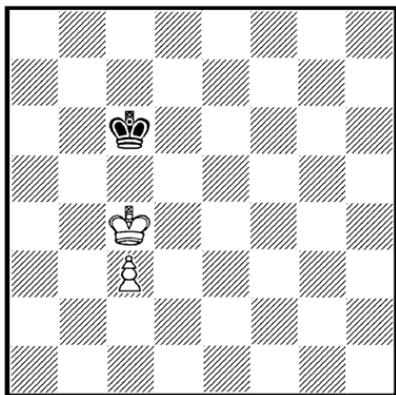
4. Kpg6—f7 Kph8—h7
5. Kpf7—e7

и пешка переходит в ферзи.

После 1 ... Kph8 белые могли выиграть и другим способом: 2. Kpf5 Kph7 3. Кре6 Kpg8 4. Кре7 и т. д.

Вернемся еще раз к примеру диагр. 89 после 2-го хода белых. Почему после 2 ... Kpd7 3. Kpd5 потеря черными оппозиции еще не ведет к поражению, а если сдвинуть всю позицию на один ряд выше, то черные проигрывают? Дело в том, что после 3 ... Кре7 4. e6 черные имеют возможность выбрать подходящее поле при отступлении королем в 8-й ряд, тогда как во втором случае король черных уже прижат к краю доски и у него нет выбора.

При анализе диагр. 89 было указано, что черным не следует допускать занятия белым королем поля впереди пешки. Сейчас мы переходим к анализу такой позиции.



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

1. Крс4—d4 Крс6—d6
2. Крд4—e4 Крд6—e6

Возможно и 2... Крс5 с угрозой 3... Крс4, что приводит после 4. Крд3 Крд5 к знакомой ничейной позиции.

3. Кре4—d4 Кре6—d6

Белые не могут пробиться королем вперед и должны двинуть пешку.

4. c3—c4 ...

Получилась позиция, аналогичная диагр. 89. Пешка сбоку короля, следовательно — ничья.

Посмотрим теперь, что произойдет, если оппозиция за-

нята белыми и ход за черными.

1. ... Крс6—d6

Черный король должен покинуть поле с6 и открыть дорогу белому королю.

2. Крс4—b5! ...

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

2. ... Крд6—c7

3. Крб5—c5! ...

Белые вторично захватывают оппозицию. Ошибочным оказался бы ход 3. c3—c4, на что черные немедленно занимают оппозицию ходом 3... Крс7—b7! и, как показано выше, достигают ничьей.

3. ... Крс7—b7

Потеря оппозиции вынуждает черных пропустить вперед белого короля.

4. Крс5—d6! Крб7—c8

Другой ответ черных 4... Крб6 разобран дальше.

5. Крд6—c6 ...

Белые в третий раз занимают оппозицию. Впрочем, они могли выиграть посредством 5. c4 Крд8 6. c5, что будет разобрано в примередиагр. 92.

5. ... Крс8—d8

6. c3—c4 Крд8—c8

7. c4—c5 Крс8—d8

8. Крс6—b7 ...

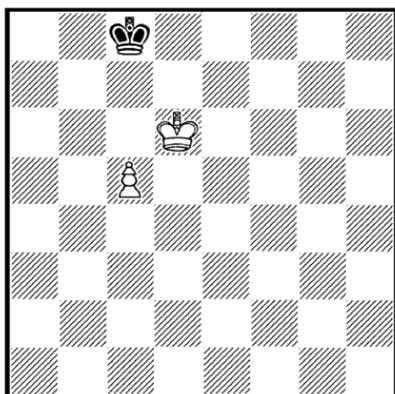
и пешка проходит в ферзи.

Вместо 3... Крб7—c8 черные могли защищаться иначе.

3. ... Крб7—b6

4. c3—c4 Kpb6—b7
5. c4—c5 Kpb7—c8

№ 92



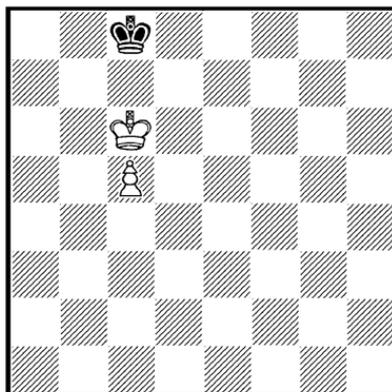
И сейчас белым надо быть внимательным. Достаточно сыграть 6. c5—c6?, и после 6. . . Kpc8—d8 получится известная ничейная позиция. Правильно только занятие оппозиции.

6. Kpd6—c6! Kpc8—b8
7. Kpc6—d7 Kpb8—b7
8. c5—c6+ и т. д.

Анализ позиций диагр. 90 и 91 позволяет прийти к следующему важному выводу: если король находится перед пешкой и может занять оппозицию, то выигрыш обеспечен. Если оппозицию занял одинокий король, то результат — ничья.

Из этого правила имеется исключение, показанное на диагр. 93.

№ 93



Выигрыш

Оппозицию заняли черные, но следует:

1. Kpc6—d6 Kpc8—d8
2. Плохо и 1 . . . Kpb8—Kpd7.
3. c5—c6! . . .

На диагр. 87 пешка была уже на 6-й горизонтали, и дело кончилось патом. Здесь же ход пешкой с 5-го на 6-й ряд передает оппозицию белым, что решает.

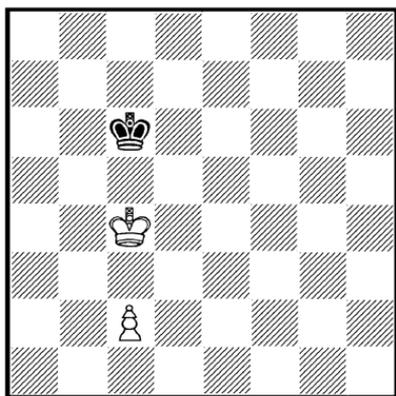
2. . . . Kpd8—c8
3. c6—c7 и т. д.

Итак, мы сможем сформулировать еще одно важное правило:

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

Значение захвата оппозиции покажем еще на следующих примерах.

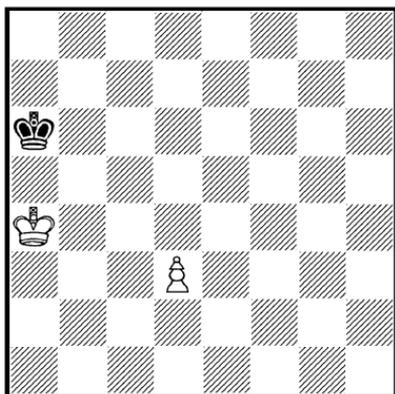
№ 94



Выигрыш

В данный момент оппозицию захватили черные. Но они ее теряют и проигрывают, так как у белых имеется в запасе ход 1. с2—с3! Стой пешка на с3, игра окончилась бы ничью.

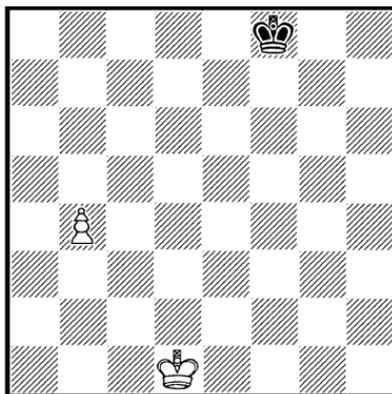
№ 95



Поскольку оппозицию захватили белые, то положение их выгодно. Но если черные

сыграют 1. Крb6, то белому королю пробиться вперед мешает край доски. Чтобы определить исход борьбы, надо представить себе в уме положение на доске через 3 хода. Черный король уйдет на b6, белый займет поле b4, черные сыграют Крс6, белые Крс4, черные Крд6, белые Крд4. Но ведь это позиция диагр. 90, в которой белые выигрывают. Следовательно, и положение на диагр. 94 также выигрышное. Можно на диагр. 94 переставить белогс короля на h4, черного на h6, дело не меняется. Белый король находится в 4-м ряду, а пешка в 3-м; следовательно, король находится впереди пешки и решает оппозиция.

№ 96



В позиции диагр. 96 не так просто выиграть, как может показаться на первый взгляд. Двигать вперед пешку бесцельно, так как король

черных в квадрате, и пешка теряется. 1. Kpd2 Kpe7 2. Kpd3 Kpd6 (возможно и Kpd7) 3. Kpc4 Kpc6 приводит к известной ничейной позиции. К цели ведет обходное движение: 1. Kpd1—c2! Kpf8—e7 2. Kpc2—b3! Kpe7—d6 3. Kpb3—a4! Kpd6—c6 4. Кра4—a5! Kpc6—b7 5. Кра5—b5! (конечно, не 5. b5? Кра7!, и ничья). Белый король захватил оппозицию и находится впереди пешки.

При ходе черных следует 1 . . . Kpe7 2. Kpc2 Kpd6 3. Kpb3 Kpc6 4. Кра4 Kpb6. Белый король стоит рядом с пешкой и не может продвинуться вперед ее, следовательно — ничья.

#### У п р а ж н е н и я

1. В позиции: белые — Kpf5, п. f3; черные — Kpe7, ход черных. Могут ли белые выиграть?

2. В позиции: белые — Kpd4, п. e4; черные — Kpe7 ход белых. Укажите, какие ходы ведут к выигрышу, а какие к ничьей?

3. Дана позиция: белые — Kpc1; черные — Kpd4, п. c4. Какие ходы черных ведут к выигрышу?

4. Белые — Kpg1; черные — Kpf4, п. e5. Смогут ли белые при своем ходе спасти партию?

5. В позиции: белые — Kpf2, п. e4; черные — Kpf4, п. e5 — ход белых. У белого короля выбор из пяти ходов. Найдите, какие ходы ведут к ничьей, а какие проигрывают.

6. Не глядя на доску, представьте в уме позицию: белые — Kpb5; черные — Кра8, п. f5. Ход черных. Определите исход партии и запишите дальнейшие ходы и затем проверьте на доске правильность записи.

7. Могут ли черные выиграть в позиции: белые — Kph3; черные — Kph5, п. d6, если ход за черными? Изменится ли результат, если черную пешку переставить на c6? А если на b6?

8. В позиции: белые — Kpc4; черные — Kpc6, пп. d4, d7 — ход черных. Могут ли они выиграть? Как белым следует ответить на 1... Kpc7?

9. Дана позиция: белые — Kpc7, п. b5; черные — Кра8. Каким путем белые выигрывают?

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

#### ПРАВИЛО КВАДРАТА В ДЕЙСТВИИ

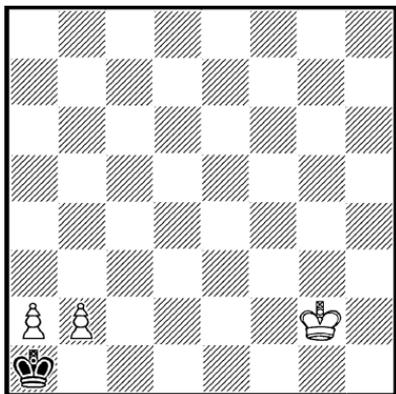
Покойный мастер Н. Д. Григорьев в своих воспоминаниях рассказал об одном любопытном эпизоде, который с ним приключился, когда он только что окончил среднюю школу.

Григорьев впервые попал в Московский шахматный кружок. При царизме такие кружки влачили жалкое существо-

вание. Число членов в них измерялось десятками и состояли они в основном из служилой интеллигенции; молодежи было очень мало. Партнером Григорьева оказался почтенный старец, кажется, профессор консерватории. Профессор играл в шахматы не первый десяток лет, но все

еще был плохо знаком с основными элементами шахматной теории. После многих осложнений в партии получилась следующая позиция.

№ 97



Ход был черных. Пешка b2 — не менее аппетитна, чем

пешка a2. Вопрос в том, с какой начать?

1 . . . Крa1 : b2.

После долгого раздумья профессор «скушал» пешку b2. Последовало: 2. a2—a4 Крb2—a3 3. a4—a5 Кра3—a4 (вдогонку!) 4. a5—a6 Кра4—a5 5. a6—a7 Кра5—b6 6. a7—a8Ф. «Эх, не догнал», — сокрушенно огорчился профессор, который, очевидно, до последнего хода не терял надежды, что он поспеет вовремя королем. А может быть, он был раздосадован тем, что взял королем не ту пешку.

А какого вы мнения на этот счет, читатель?

## Глава 7

### КАК РАЗВИВАТЬ ИГРУ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

Шахматную партию можно разделить на три части: начальную, называемую дебютом, серединную и концевую.

В дебюте происходит мобилизация сил. Оба партнера стремятся наилучшим образом расставить фигуры и пешки для предстоящего сражения. Обычная продолжительность дебюта 10—15 ходов. Белые имеют право первого хода. Достаточно ли преимущество выступки белых для получения хотя бы временного перевеса? По теории дебюта написаны сотни книг, доказывающих, что играть белыми легче, но при правильной защите черные добиваются равенства. На стр. 28—31 были показаны коротенькие партии, в которых борьба заканчивалась уже в дебюте. Только грубые ошибки на первых же ходах привели к столь молниеносному поражению.

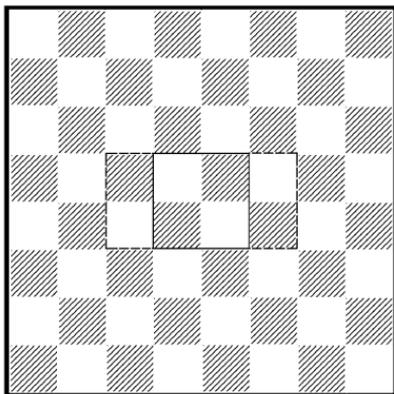
Детальное изучение дебютной теории под силу только квалифицированным шахмати-

стам, умеющим реализовать небольшой позиционный перевес. Новичку достаточно знать основные принципы развития, которые помогут ему избирать правильные начальные ходы в партии.

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

На шахматной доске есть группа полей, имеющих особую ценность. На диагр. 98 пунктиром обозначены поля прямоугольника с4, d4, e4, f4, с5, d5, e5, f5.

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



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

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

обстреливает поля e5 и c5 и открывает дорогу слону c1.

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

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

Ферзь — самая сильная фигура. Весьма заманчиво сразу же активизировать его, но нелегко найти для ферзя безопасное место. Например, на 1. e2—e4 черные могут ответить 1... d7—d5. Такое начало называют «скандинавской партией». Последует 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—c3. Белые развивают коня, одновременно нападая на ферзя. 3... Фd5—a5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Cc1—d2. Выясняется, что черный ферзь и на a5 стоит ненадежно. 5... c7—c6. Черные подготавливают отступление ферзя на c7. 6. Cf1—c4. У белых развиты 3 легкие фигуры,

у черных — одна. Ранний вывод ферзя привел к потере времени, и черные получают трудную игру. Возьмем для сравнения другое начало. 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 («французская партия») 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Scl—g5 Cf8—b4. Обе стороны связали неприятельских коней. Черные угрожают взятием пешки e4. 5. e4 : d5. Белые могли продолжать 5. e4—e5, нападая на связанного коня. Во избежание потери фигуры черные должны ответить 5. . . h7—h6 6. Cg5—h4 g7—g5, что ведет к сложной игре. 5. . . Фd8 : d5. Такой ход возможен, так как конь c3 связан. 6. Cg5 : f6 g7 : f6 7. Фd1—d2 Фd5—a5. Ферзь на a5 стоит превосходно, у черных хорошая игра.

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

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

<i>Белые</i>	1. e2—e4	<i>Черные</i>	e7—e5
--------------	----------	---------------	-------

Эти ходы открывают дорогу ферзям и слонам. Обе пешки заняли центральные поля и устремили свои удары на важные центральные поля:

пешка e4 — на поля d5 и f5; пешка e5 — на поля d4 и f4. Кроме 1 . . . e5, встречаются еще начальные ходы 1 . . . e6 и 1 . . . c6, подготавливающие важный ход 2 . . . d5. Возможен также ход 1 . . . c5 («сицилианская защита»), который берет под обстрел центральное поле d4 и открывает дорогу черному ферзю.

2. Kgl—f3 . . .

Белые могли развить другого коня и сыграть 2. Kc3, однако ход 2. Kf3 сильнее, так как в нем содержится угроза взятия пешки e5. Тем самым ограничивается выбор ходов черными. Кроме того, конь атакует важное центральное поле d4. Черным теперь надо подумать о защите пешки e5. В их распоряжении много способов защиты. Защита пешки ферзем посредством 2 . . . Фf6 или 2 . . . Фе7 должна быть сразу забрактована. На f6 ферзь отнимает у черного коня g8 удобное поле для его развития. Кроме того, ферзь на f6 может попасть под удар белых фигур. Белые продолжают 3. Kc3 с угрозой 4. Kd5. Еще хуже 2 . . . Фе7. Ферзь загораживает выход слону f8 и затрудняет дальнейшее развитие черных фигур. По той же причине плох и ход 2 . . . Cd6. Загораживая пешку d7, слон тормозит развитие слона c8 и ладьи a8. Пешка e5 может быть защищена соседними пешками. Ход 2 . . . f6 явно

плох. Он отнимает поле для развития коня и ослабляет пешечный заслон, прикрывающий черного короля. Как будет показано дальше, белые в ответ на 2... f6 могут жертвовать коня 3. К : e5! Надежен ход 2... d6 («защита Филадельфии»). Он укрепляет центральную пешку e5. Недостатки этого хода заключаются в том, что он закрывает выход слону f8 и не берет под обстрел центра белых.

2. ... Кb8—с6!

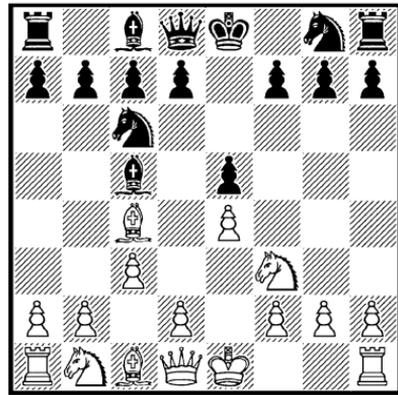
Лучший ход. Черные развивают фигуру, защищают пешку и берут под обстрел важные поля e5 и d4.

3. Cf1—с4 Cf8—с5

Это начало называется «итальянской партией». Обе стороны развивают слонов и берут под обстрел поля d5 и d4. Кроме того, слоны нацеливаются на пешки f7 и f2, защищенные только королем, и поэтому легко уязвимые. Например, в случае 3... Kg8—f6 (это начало называется «защита двух коней») и ответного 4. Kf3—g5 у черных возникают трудности с защитой пешки f7.

4. с2—с3 ...

Смысл этого хода нетрудно разгадать. Белые подготавливают ход d2—d4, после чего у них в центре образуется сильная пешечная пара d4 и e4. Сразу 4. d4 приводило к потере пешки: у черных три



удара на пункт d4, у белых только два. Следовательно, предыдущие ходы черных, взявшие под обстрел пункт d4, себя оправдали. Но теперь черным следует тщательно обдумать, какие меры принять против угрозы белых захватить центр.

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

4. ... d7—d6

5. d2—d4 Cc5—b6

Продолжение 5... ed 6. cd ведет к отдаче центра и будет рассмотрено дальше.

6. d4 : e5! ...

Выясняется, что размен на e5 ведет к открытию линии «d». Белые выигрывают пешку. Если 6... de, то 7. Ф : d8+ К : d8 8. К : e5 или 7... Кр : d8 8. С : f7. Еще хуже 6... К : e5 7. К : e5 de

8. С : f7 +! (Сильнее, чем 8. Ф : d8 + Кр : d8 9. С : f7) 8. . . Крe7 9. Фb3 Кf6 10. Кd2 Лf8 11. Сс4.

Укрепление центра посредством 4 . . . d6 оказалось неудовлетворительным; испытанием другой способ.

4. . . . Сс5—b6  
5. d2—d4 Фd8—e7!  
6. d4 : e5 Кс6 : e5

Черные могут провести комбинацию двойного удара — 6. . . С : f2 + 7. Кр : f2 Фс5 + 8. Се3 Ф : с4 9. Кbd2 Фе6. За пешку e5 они получили пешку f2, но какой ценой! Белые успели вывести слона на e3 и коня на d2 и опередили черных в развитии. Таких комбинаций, связанных с потерей времени, следует избегать.

7. Кf3 : e5 Фе7 : e5

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

8. 0—0 d7—d6

Заблаговременно укрепляя пункт e5. 8 . . . Ф : e4? вело к потере ферзя после 9. Лe1.

9. Кb1—d2 Кg8—f6

10. Кd2—f3 Фе5—h5

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

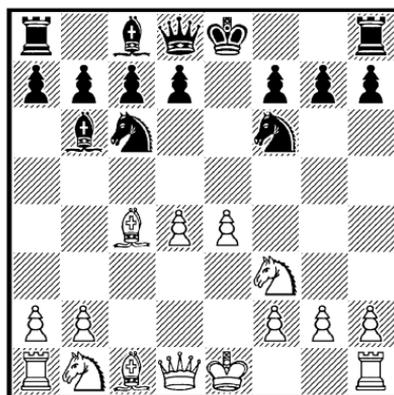
Второй метод защиты против захвата белыми центра заключается в контратаке.

4. . . . Кg8—f6  
5. d2—d4 e5 : d4  
6. c3 : d4 . . .

Вместо взятия пешки белые могли сначала ходом 6. e5 напасть на коня. Правильное возражение черных показательно для борьбы за центр. Ошибочно 6. . . Ке4 из-за 7. Cd5! Необходим сразу же контрудар в центре 6. . . d5! На отступление слона с4 черные продолжают 7. . . Ке4. Новички опасаются продолжения 7. ef dc 8. fg, так как пешка g7 выглядит весьма грозной. На самом же деле после 8. . . Лg8 эта пешка теряется, черные удерживают лишнюю пешку и получают превосходную игру.

6. . . . Сс5—b6?

№ 100



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

7. d4—d5! Кс6—e7

Заманчиво, но плохо 7. . . Ка5. На поле a5 у коня отрезаны пути к отступлению. Запомните правило: не ставьте фигуры на поля, с которых им не выбраться. Белые ответят 8. Сd3 и будут угрожать посредством 9. b4 выиграть коня.

8. e4—e5 Кf6—e4

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

9. d5—d6! c7 : d6

10. e5 : d6 Ке7—f5

Стремясь уничтожить пешку d6.

11. Сс4 : f7+ Кре8—f8

Если 11 . . . Кр : f7, то 12. Фd5+ Кrf6 13. Фе5+ Кpg6 14. Ф : e4 Ле8 15. Ке5+ Кrf6 16. f4 К : d6 17. Ф : h7 с угрозой шаха на g6.

12. Cf7—b3 Ке4 : f2

13. Фd1—d5 Фd8—f6

14. Лh1—f1 Кf2—g4

15. Кf3—d4!, и белые выигрывают.

Начинающему следует хорошо разобраться в позиции диагр. 100 и понять, почему она оказалась невыгодной для черных. Несмотря на хорошее развитие, у черных фигур не было опорных пунктов в центре и не было контроля над центральными полями, хотя бы в виде пешки на d6. Ниже

такая позиция с пешкой на d6 будет разбрана, и читатель убедится, что у черных получается приемлемая игра. После 7. d5 и 8. e5 черные кони были отброшены, и ходом 9. d6! белые забили клин, который затормозил развитие всего ферзевого фланга. Белым следовало придерживаться точного порядка ходов. Ошибочно 7. e5? из-за 7. . . d5!, и черные стоят превосходно. Ход 7. d5 только потому хорош, что за ним следует 8. e5 и 9. d6. Иначе загоразивать пешкой активного слона было бы неразумно.

Вернемся еще раз к позиции после 6. cd. Ход 6. . . Сb6 оказался ошибочным. Черные ходом 4. . . Кf6 готовили контратаку, но запоздали с ней. У них была возможность отступить слонем без потери темпа.

6. . . . Сс5—b4+!

У белых под ударом пешка e4, и они должны подумать об ее защите. Если 7. Кс3, то 7. . . К : e4 и затем 8. . . d5.

7. Сс1—d2 . . .

Косвенная защита пешки e4. В случае 7. . . К : e4 белые отыгрывают пешку посредством комбинации двойного удара: 8. С : b4 К : b4 9. С : f7+ Кр : f7 10. Фb3+ d5 11. К : e5+ Кре6 12. Ф : b4. Конечно, не всякому по вкусу забирается королем в центр доски, однако после 12. . . c5 13. Фа3 cd 14. Кf3 Фb6 15. 0—0 Кpf7

трудно доказать преимущество белых.

7. . . . Сb4 : d2 +

Возможен и немедленный контрудар 7. . . d5 8. ed К : d5 9. С : b4 Кс : b4, однако после 10. Фb3 положение черных коней недостаточно устойчиво. Черным поэтому выгоднее предварительно разменять слонов.

8. Кb1 : d2 d7—d5!

Таким способом черные разбивают пешечный центр белых.

9. e4 : d5 Kf6 : d5

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

10. Фd1—b3 Кс6—e7!

Опорный пункт следует всесторонне укреплять.

11. 0—0 0—0

12. Лf1—e1 c7—c6

В дальнейшем черные продолжают Фb6 и Се6 и вводят в игру ладью a8. Защита 4. . . Кf6 себя оправдала. Черные получили прочную позицию под прикрытием центрального опорного пункта d5.

Вернемся еще раз к позиции диагр. 99. Вместо хода 4. . . Кf6 черные могли сыграть 4. . . d6, укрепляя центральный пункт e5.

4. . . . d7—d6

5. d2—d4 e5 : d4

Как было разобрано выше, отдача центра вынуждена. После 5. . . Сb6 6. de черные теряют пешку.

6. c3 : d4 Cc5—b6

Шах на b4 здесь неуместен, так как после 7. Cd2 С : d2 + 8. К : d2 развиваются белые фигуры. Белые могут ответить и 7. Kpf1!

Слон на b4 находится в опасности, белые угрожают 8. d5 и 9. Фа4 +.

7. Кb1—c3 Kg8—f6

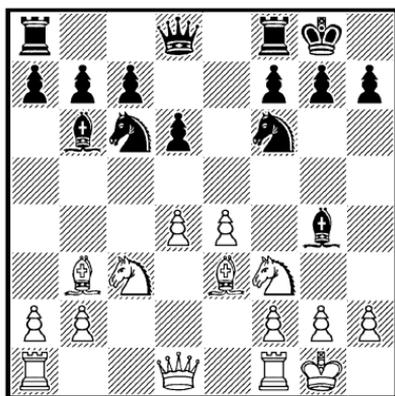
8. 0—0 0—0

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

9. Сс4—b3 Сс8—g4

10. Сс1—e3 . . .

№ 101



Позиция на диагр. 101 весьма поучительна и заслуживает внимательного рассмотрения. Если черные ответят 10... С : f3, то во избежание потери пешки d4 белые вынуждаются к 11. gf. Опасно ли это?

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

1) пешка g2 переходит на f3, следовательно центр белых усиливается. В дальнейшем они могут сыграть f3—f4. Пешечная фаланга d4, e4, f4 сможет развить опасное наступление;

2) открытая линия «g» после Kpg1—h1 и Lf1—g1 может облегчить организацию атаки на рокировку черных;

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

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

10. ... Фd8—d7

Черные угрожают после размена на f3 вторжением ферзя на h3.

11. Сb3—a4 ...

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

11. ... d6—d5!

12. e4—e5 Kf6—e4

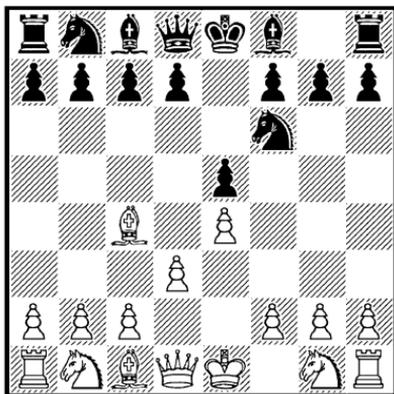
После того как черные овладели опорным пунктом d5, положение сторон следует признать равным.

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

Рассмотрим еще несколько примеров.

В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6! 3. d2—d3 возникает позиция диагр. 102.

№ 102

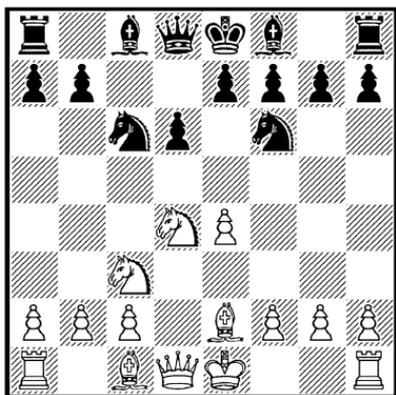


Как дальше развиваться черным? Они могут продол-

жать 3 ... Кс6, 4 ... Сс5 и 5. . . d6, выводя фигуры и укрепляя пункты е5 и d4. Но они могут последовать примеру белых в позиции диагр. 99 и подготовить захват центра ходом 3 . . . с7—с6. После 4. Кg1—f3 d7—d5 5. е4 : d5 с6 : d5 6. Сс4—b5+ черные косвенно защищают пешку е5 ходом 6. . . Cd7! и получают недурную партию.

В «сицилианской защите» после 1. е2—е4 с7—с5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. d2—d4 с5 : d4 4. Кf3 : d4 Кg8—f6 5. Кb1—с3 d7—d6 6. Cf1—е2 получается позиция диагр. 103.

№ 103



И здесь черным необходимо создать опорный пункт в центре. Они играют 6. . . е7—е5. Хотя ход 6. . . е5 ослабил пункт d5, который может быть занят белыми фигурами, черные получают приемлемую игру.

В «венской партии» после ходов 1. е2—е4 е7—е5 2. Кb1

— с3 Кg8—f6 3. f2—f4 лучшее возражение черных заключается в ходе 3. . . d7—d5!

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

*Шпильман* *Флямберг*

Турнир в Маннгейме, 1914 г.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. е2—е4  | е7—е5  |
| 2. Кb1—с3 | Кg8—f6 |
| 3. f2—f4  | d7—d5! |

Правильный контрудар в центре.

- |            |          |
|------------|----------|
| 4. f4 : е5 | Кf6 : е4 |
|------------|----------|

Угрожает 5. . . Фh4+, и если 6. g3, то 6. . . К : g3.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. Кg1—f3 | Сс8—g4 |
| 6. Фd1—е2 | . . .  |

На первый взгляд, плохой ход, тормозящий развитие слона f1. Такое заключение было бы справедливо, если бы в ходе ферзем не содержалось двойной угрозы: первая — выигрыш пешки посредством 7. К : е4 и вторая — 7. Фb5+ и уничтожение пешки b7. Черным следовало разменяться на

с3 и заканчивать развитие:  
6... К : с3 7. dc Ce7 8. Cf4  
0—0 9. 0—0—0 и т. д.

6. ... Ке4—с5?  
7. d2—d4! ...

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

7. ... Сg4 : f3  
8. Фе2 : f3 Фd8—h4 +  
9. g2—g3 Фh4 : d4

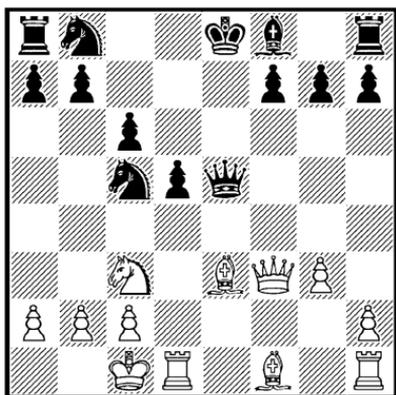
Пешку черные действительно выиграли, но дорогой ценой. Ферзь белых занял атаковую позицию, а белые фигуры вступают в бой без потери времени.

10. Сс1—е3! Фd4 : е5

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

11. 0—0—0! с7—с6

№ 104



У белых развиты ферзь, конь, слон и ладья, черные успели вывести только ферзя

и коня, причем и эти фигуры занимают плохие позиции. Такое пренебрежение к развитию сил не может остаться безнаказанным.

12. Кс3 : d5! ...

Имея перевес в силах, необходимо играть энергично, не давая противнику передышки.

12. ... с6 : d5  
13. Лd1 : d5 Фе5—е6

Другие отступления ферзем были не лучше.

14. Cf1—c4 Фе6—e4

Грозило 15. Л : с5 или 15. Лd8+.

15. Се3 : с5! Черные сдались.

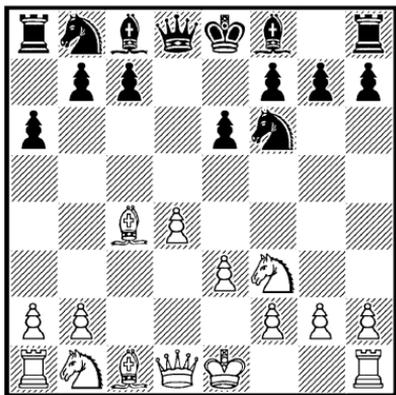
Могло последовать 15... Ф : f3 16. Ле1+ Се7 17. Л : е7+ Крf8 18. Лd8, мат.

Во избежание потери времени не следует без необходимости ходить два раза одной и той же фигурой, занимаясь выигрышем пешек, если это связано с развитием сил противника. Новички часто питают пристрастие к ходам а3, h3, а6, h6. Такие ходы можно делать только в том случае, когда они преследуют какую-либо определенную цель. Иначе они бесполезны.

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

В дебюте, носящем название «принятый ферзевый гамбит», были сделаны ходы 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 d5 : c4 3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. e2—e3 e7—e6 5. Cf1 : c4 a7—a6.

№ 105

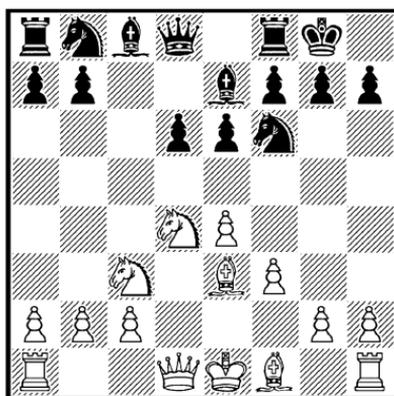


Здесь ход 5. . . a6 не является потерей времени. Черные хотят продолжать 6. . . b5 и затем 7. . . Сb7. На большой диагонали черный слон будет стоять весьма активно. Белые могут продолжать развитие 6. 0—0, на что последует 6. . . b5 7. Сb3 c5. Возможен, однако, и другой план развития белых: 6. a2—a4. Таким способом белые препятствуют ходу 6. . . b5.

В «сицилианской защите» не раз встречались следующие начальные ходы: 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. f2—f3. Последний ход белых может вызвать недоумение у читателя. Почему

вместо развивающего хода 6. Kb1—c3 белые прибегли к странному ходу 5. f3, ослабляющему прикрытие короля? Оказывается, белые не хотят загораживать конем пешку «с». 5. . . Kb8—c6 6. c2—c4. Белые усилили давление на важный центральный пункт d5. 6. . . e7—e6 7. Kb1—c3 Cf8—e7 8. Cc1—e3 0—0.

№ 106



Следуя общим принципам скорейшей мобилизации фигур, белые должны продолжать 9. Ce2 и 10. 0—0. Более глубокий подход к разыгрыванию дебюта может подсказать другой план развития. К чему стремятся черные в позиции на диаграмме? Совершенно очевидно, что к получению опорного пункта на d5. Продолжая 9. Kd4—c2, белые могут задержать ход d6—d5, так как у них будет пять ударов на пункт d5, а у черных только четыре. Все же автор

считает нужным обратить внимание читателя, что потеря времени из-за двукратного хождения конем и децентрализация коня являются исключением из правила и могут применяться только при наличии ясной их целесообразности.

#### У п р а ж н е н и я

1. В «итальянской партии» были сделаны ходы: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6. Белые, желая предупредить вариант 5. d4 ed 6.

cd Cb4+ 7. Cd2 C : d2+ 8. K : d2 d5, сыграли 5. 0—0. Как следует продолжать черным?

2. Партия, игранная «ферзовым гамбитом», была начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kgl—f3 Cf8—b4 5. Фd1—a4+ Kb8—c6 6. Ccl—g5 h7—h6 7. Cg5 : f6 Фd8 : f6 8. e2—e3 0—0 9. Cf1—e2 Cc8—d7 10. Фа4—c2. Черными играл Алехин. Найдите, как он продолжал развитие игры.

3. «Дебют Понциани» начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. c2—c3. Найдите правильные продолжения для черных.

### **ПЕРВЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР В ЛОНДОНЕ**

В начале XIX столетия главными центрами шахматной жизни были Париж и Лондон. После смерти знаменитого Филидора, не имевшего соперников в игре на равных, сильнейшим шахматистом Франции стал Ля-Бурдоннэ, Англии — Макдоннелль. В 1834 г. в Лондоне между Ля-Бурдоннэ и Макдоннелем была сыграна серия матчей, выявивших превосходство французского мастера. После смерти Ля-Бурдоннэ и Макдоннеля выдвинулись — во Франции Сент-Аман, в Англии — Стаунтон. Матч между ними, состоявшийся в Париже в 1843 г., закончился решительной победой Стаунтона.

В 1851 г. в Лондоне была устроена международная промышленная выставка. Английские шахматисты, и в первую очередь Стаунтон, за-

думали во время выставки организовать шахматный турнир и привлечь к участию сильнейших шахматистов различных стран. Из Франции были приглашены Сент-Аман и Кизерицкий, из России Петров, Яниш и Шумов, из Германии Лаза, Андерсен, Майет, из Венгрии Левенталь и Шен. Однако Сент-Аман, Лаза, Петров, Шумов отказались от участия, а Яниш опоздал к началу соревнования. В связи с этим организаторы ограничили число участников шестнадцатью. К шести иностранцам добавили десять англичан. Стаунтон, несомненно, был в числе сильнейших мировых шахматистов, хорошо зарекомендовали себя Уильямс, Уэвилль, Берд. Остальные англичане оказались мало подходящими для такого ответственного международного соревнования.

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

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

Жребий свел в первом круге Андерсена и Кизерицкого, Уильямса и Левенталья. Кизерицкий и Левенталь, принадлежавшие к сильнейшим участникам, сразу выбыли из соревнования. Во втором круге по жребию встретились Андерсен — Шен, Уэвиль — Кеннеди, Уильямс — Меклоу, Стаунтон — Горвиц. На этот раз победитель определялся выигрышем большинства из 7 партий. Победили Андерсен, Уэвиль, Уильямс, Стаунтон. В третьем круге жребий свел Андерсена со Стаунтоном, Уэвиля с Уильямсом. Победили

Андерсен и Уэвиль. Наконец, встреча Андерсена с Уэвилем, выигранная первым, определила победителя турнира.

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

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

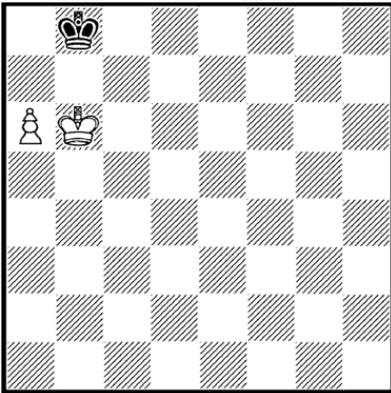
## Глава 8

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

#### СЛАБОСТЬ ЛАДЕЙНЫХ ПЕШЕК

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

№ 107

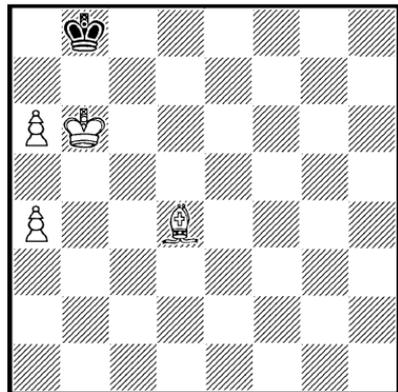


Ничья

На диагр. 107 ход черных, и они должны отступить королем. Однако после 1 . . . Крb8—a8 (Конечно, не

1 . . . Крс8 2. a7, и выиграют) ведет к пату 2. a6—a7. В аналогичной позиции с центральной пешкой (диагр. 89) черный король вынужден был отступить на соседнюю вертикаль, здесь ему мешает край доски. Таким образом, одному королю достаточно подойти к полю превращения ладейной пешки, и ничья обеспечена.

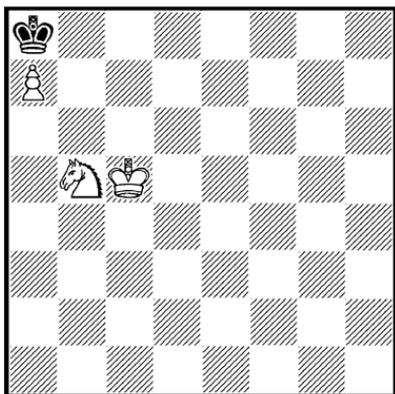
№ 108



Ничья

Позиция на диагр. 108 наглядно показывает слабость ладейной пешки. У белых слон и две пешки, но выигрыша нет! Черного короля нельзя удалить из угла, например: 1. Cd4—e5 + Kрb8—a8 2. a6—a7, пат, или 1. Kрb6—b5 Kрb8—a8 2. a6—a7 Кра8—b7 3. a4—a5 Kрb7—a8 и т. д. При наличии белопольного слона, например на с4, белые выиграли бы (король черных на a8) посредством 1. Cd5+ Kрb8 2. a7+.

№ 109

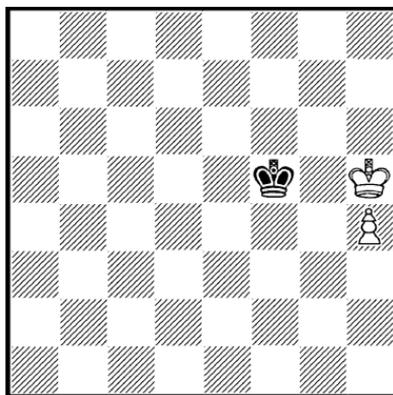


Ничья

Позиция на диагр. 109 также ничейна. При уходе коня теряется пешка, а если белый король для защиты пешки встанет на абили b6, то черным пат. Ничейна также позиция, если коня переставить с b5 на с6.

На диагр. 110 черный король отрезан от углового поля h8, и все же белые не могут выиграть.

№ 110



Ничья

1. Kрh5—h6 Kрf5—f6!

Черные не выпускают белого короля с крайней вертикали. Ошибочно 1 . . . Kрg4? 2. h5 Kрf5 3. Kрg7, и пешка проходит в ферзи.

2. Kрh6—h7 . . .

Или 2. h5 Kрf7, и белые вынуждены продолжать 3. Kрh7.

2. . . . Kрf6—f7

3. h4—h5 Kрf7—f8

4. h5—h6 . . .

Или 4. Kрg6 Kрg8, и ничья.

4. . . . Kрf8—f7

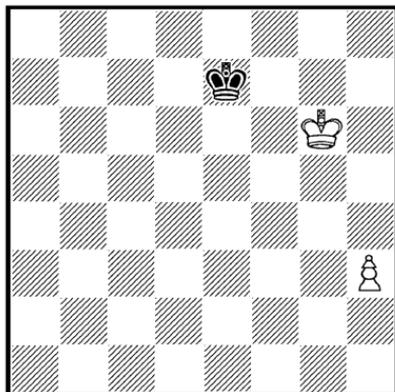
5. Kрh7—h8 Kрf7—f8

6. h6—h7 Kрf8—f7

Пат.

Если на диагр. 110 сдвинуть все фигуры влево, то белые отведут короля вправо и выиграют, продвигая пешку. При ладейной пешке край доски держит короля в заточении.

№ 111



Ход белых — выигрыш  
Ход черных — ничья

На диагр. 111 белые первым делом пытаются преградить дорогу черному королю к полю h8.

1. Kpg6—g7! Kpe7—e6
2. h3—h4 Kpe6—f5
3. h4—h5 Kpf5—g5
4. h5—h6

и выигрывают.

1. . . . Kpe7—f8!
2. Kpg6—h7 Kpf8—f7

и ничья согласно предыдущему анализу. Итак, белые боролись за овладение полем g7.

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

**Примеры**

Даны следующие позиции:

1. Белые — Kрс6; черные — Kрa5 п. a6.

2. Белые — Kрh4, п. h2; черные — Kpf3.

3. Белые — Kрс4; черные — Kрг5, п. h7.

4. Белые — Kрb5, п. a4; черные — Kрс3, п. a5.

5. Белые — Kрb5, п. a4; черные — Kрb3, п. a5.

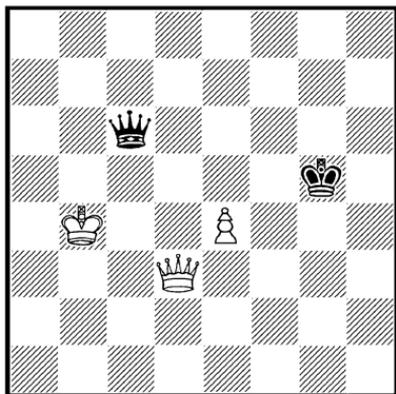
Во всех примерах подсчитайте результат при ходе белых и при ходе черных. Решите все примеры, передвигая фигуры, а затем вторично, не передвигая фигур, но записывая ходы решения. Затем проверьте с доской правильность решения.

Позиции, рассмотренные на диагр. 87—96 и 107—111, являются основой для изучения многих более сложных пешечных окончаний, а также фигурных, которые после разменов сплошь и рядом переходят в пешечные. Их необходимо усвоить настолько хорошо, чтобы находить правильные продолжения для обеих сторон быстро и безошибочно. Внимательно решите все примеры и упражнения и проверьте, нет ли в них ошибок. При наличии ошибок вторично повторите все анализы. До полного усвоения пройденного материала не следует переходить к изучению дальнейших примеров.

Усвоение основных пешечных окончаний значительно расширяет кругозор шахматиста. Он сможет правильно и сознательно разобраться во многих, более сложных поло-

жениях. Приведем несколько примеров.

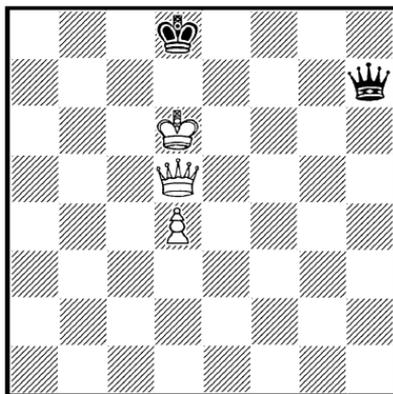
№ 112



На диагр. 112 показано ферзевое окончание, но в случае размена ферзей оно переходит в пешечное. Размен достигается двумя способами: 1.  $\Phi d3-d5+$  и 1.  $\Phi d3-b5+$ . Следует рассчитать в уме результат пешечных окончаний, получающихся в обоих случаях.

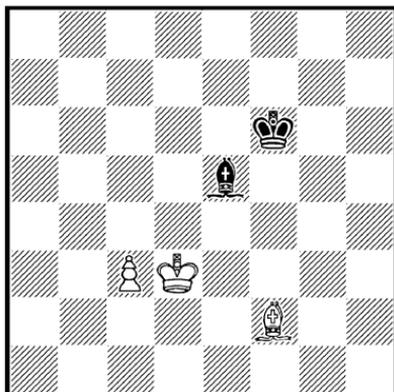
После 1.  $\Phi d3-b5+$   $\Phi c6 : b5+2$ .  $Kpb4 : b5$   $Kpg5-f4$  теряется пешка e4. Небольшой расчет покажет, что 1.  $\Phi d3-d5+$   $\Phi c6 : d5$  2.  $e4 : d5$   $Kpg5-f6$  3.  $Kpb4-c5$   $Kpf6-e7$  4.  $Krc5-c6!$  (4.  $d6+?$   $Kpd7$ , и ничья) 4 ...  $Kre7-d8$  5.  $Krc6-d6!$  (5.  $d6?$   $Krc8$ , ничья) ведет к выигрышной позиции типа диагр. 91 и 92. Потому-то усвоить основные пешечные окончания надо в совершенстве, чтобы не ошибиться при расчете более сложных позиций.

№ 113



Опять мы имеем ферзевый конец, который черные могут перевести в пешечный, разменяв ферзей посредством 1...  $\Phi h7-d7+$ . Несложный расчет покажет, что после 2.  $Kpd6-e5$   $\Phi d7 : d5+3$ .  $Kre5 : d5$   $Kpd8-d7!$  получается ничья. Поэтому черным следует немедленно переходить в пешечное окончание путем 1...  $\Phi h7-d7+$ . Если же они сыграют 1...  $\Phi h7-g6+$  2.  $Kpd6-c5+$   $Kpd8-e8$  (Луч-

№ 114



ше 2 . . . Крс7), то белые переходят в выигрышный пешечный конец. Каким способом?

Слоновый конец на диагр. 114 может перейти в пешечный после 1. Cf2—d4. Рассчитаем его. 1 . . . Се5 : d4 2. Крд3 : d4! (2. cd Кре6 3. Крс4 Крд6 с ничьей) 2 . . . Крf6—e6 3. Крд4—e4, и выигрывают. Однако наш расчет еще не доведен до конца. Следует учесть и другие ответы черных. 1. Cf2—d4 Крf6—e6 2. Cd4 : e5! Кре6 : e5 3. Крд3—c4 Кре5—d6 4. Крс4—d4, и выигрывают. Размен слонов — единственный путь к выигрышу, иначе черные, сохранив слона, пожертвуют его за пешку и добьются ничьей.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Кре4, Лг3, п. d3; черные — Кре6, Лд6.
2. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Крд6, Ке7.
3. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Крг7, Ке7.
4. Белые — Кре5, Ке4, п. f5; черные — Крг8, Ке8.
5. Белые — Крб4, Са6, п. a4; черные — Крд7, Се8.

### КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ С ПЕШКОЙ

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

6. Белые — Крг6, Ке4, п. f4; черные — Кре7, Cf6, п. g7.

7. Белые — Крf3, Ле4, г5, п. g2; черные — Кре6, Лс5, Се5.

8. Белые — Крf3, Ле3, п. f4; черные — Крh5, Лс5.

9. Белые — Крf4, Ле4, п. f5; черные — Крh6, Лс6.

10. Белые — Крс3, Лд3, d6, п. c4; черные — Кра5, Лf5, g5.

11. Белые — Крс5, Фе5, п. e4; черные — Крд8, Фf7.

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

12. Белые — Кра4, Лс4, п. b4; черные — Крд7, Ле8.

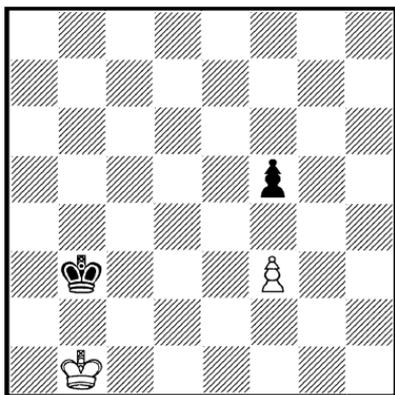
Чтобы задержать пешку, черным надо прорваться королем через линию «с». Они сыграли поэтому 1 . . . Ле8—с8. Каков будет результат?

13. Белые — Крс4, Лс5, п. b4; черные — Крд7, Ле8.

И в этой позиции черные сыграли 1 . . . Ле8—с8. Рассчитайте продолжения 2. Л : с8 и 2. Крb5.

14. Белые — Кре6, пп. с6, d6; черные — Крс8, Cd3. Ход черных. Могут ли они спасти партию?

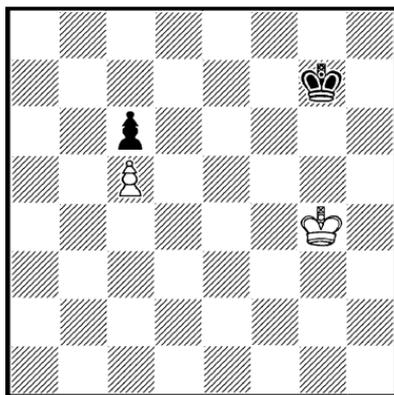
15. Белые — Кре4, Ке3, d4, п. d3; черные — Крг7, Се7, Кс7. Каким образом белые могут перейти в пешечный конец и чем он закончится?



же белая пешка будет взята на поле f4, то исход борьбы зависит от того, чья будет оппозиция. Отсюда напрашивается вывод, что спасение белых заключается в ходе 1. f3—f4! Далее следует 1... Kpb3—c3 2. Kpb1—c1 Kpc3—d3 3. Kpc1—d1 Kpd3—e3 4. Kpd1—e1 Kpe3 : f4 5. Kpe1—f2!, и ничья.

Если ход на диагр. 115 за черными, то они должны сыграть 1... f5—f4, что обеспечивает им выигрыш (король на 6-й горизонтали впереди пешки). Впрочем, решает и немедленное 1... Kpc3 2. Kpc1 Kpd3 3. Kpd1 Kpe3 4. f4 Kp : f4, так как белый король не успевает занять оппозицию ходом Kpf2.

На практике часто встречаются позиции типа диагр. 116. Обе пешки блокируют друг друга. Короли стоят сбоку. В таких позициях выгодно



королем выдвигнуться вперед на горизонталь своей пешки и по возможности захватить оппозицию. Тогда путем обхода с фланга удастся выиграть неприятельскую пешку. При ходе белых они посредством 1. Kpg4—g5! достигают намеченной цели — захватывают оппозицию и занимают 5-й ряд, на одной горизонтали со своей пешкой. Последует: 1... Kpg7—f7 2. Kpg5—f5 Kpf7—e7 3. Kpf5—e5 Kpe7—d7 (иначе 4. Kpd6) 4. Kpe5—f6! (начало обходного движения) 4... Kpd7—d8 5. Kpf6—e6 Kpd8—c7 6. Kpe6—e7 Kpc7—b7 7. Kpe7—d7 Kpb7—b8 8. Kpd7 : c6, и выигрывают.

Если на диагр. 116 переставить черного короля на g8, то белым не удастся захватить оппозицию и не удастся обходный маневр. 1. Kpg4—f5 (или 1. Kpf5 Kpf7) 1... Kpg8—f7 2.

Крf5—e5 Крf7—e7 и т. д., или 1. Крг4—f4 Крг8—f8! Единственный ход. Черные сохраняют «дальнюю» оппозицию. При дальней оппозиции число клеток между королями нечетное. Черные так маневрируют королем, чтобы в случае необходимости перейти из дальней в ближнюю оппозицию. Поэтому не 1 . . . Крf7 из-за 2. Крf5 и не 1 . . . Крг7 из-за 2. Крг5. 2. Крf4—e4 Крf8—e8 3. Кре4—d4 Крс8—d8 (Можно и 3 . . . Крд7, и на 4. Кре4 — 4 . . . Кре8), и ничья.

При ходе черных они посредством 1 . . . Крг7—g6! также захватывают оппозицию и становятся на одну горизонталь со своей пешкой. Поэтому обходом маневром черные выигрывают пешку: 2. Крг4—f4 Крг6—f6 3. Крf4—e4 Крf6—e6 4. Кре4—d4 Кре6—f5! (начало обхода) 5. Крд4—c4 Крf5—e5 6. Крс4—b4 Кре5—d5 7. Крb4—b3! (спасающий ход) 7. . . Крд5 : c5 8. Крb3—c3! и ничья.

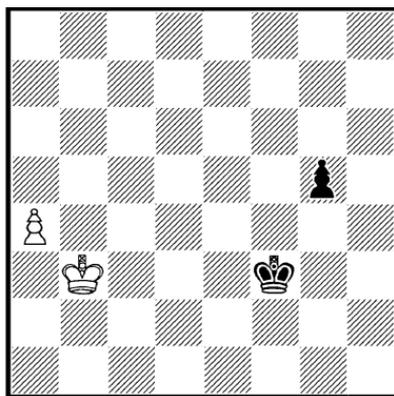
Переставим на диагр. 116 белого короля на g3, черного на g6. При ходе белых они играют 1. Крг3—g4! Белые заняли оппозицию, но не продвинулись в 5-й ряд, где находится их пешка.

1 . . . Крг6—f6 2. Крг4—f4 (обход 2. Крh5 привел бы после 2 . . . Кре5 к проигрышу белых) 2 . . . Крf6—e6 3. Крf4—e4 Кре6—f6! Единственный, но достаточный для ничьей

ход. Все остальное проигрывает, так как белые захватывают оппозицию и вторгаются в 5-й ряд. После 3 . . . Крf6 у белых нет хода 4. Крд5.

Если у каждой из сторон пешки свободные и дорога в ферзи свободна, то дальше продвинутая пешка может раньше пройти ферзи, и вновь появившийся ферзь начнет разрушительную работу. Иногда пешки одинаково удалены от поля превращения, но одна из них проходит с шахом. Такой случай показан на диагр. 117.

№ 117

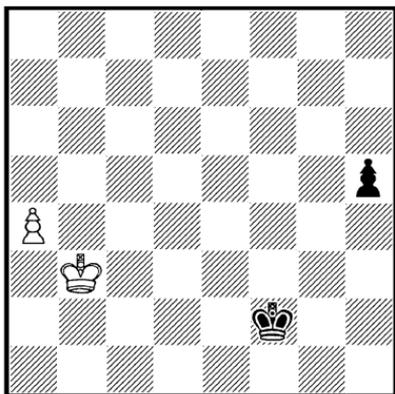


После 1. a4—a5 пешка не может быть задержана черным королем и через три хода становится ферзем. После ответного хода 1 . . . g5—g4 черная пешка тоже могла бы превратиться в ферзя, но этому помешает белый ферзь, который появится на поле a8 с шахом черному королю. Черная пешка в этот момент будет нахо-

даться на поле g2, и получится окончание — ферзь против коневой пешки на предпоследней горизонтали, выигрышное для белых.

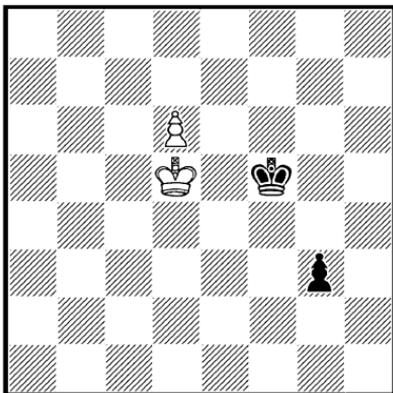
При ходе черных после 1. . . g5—g4 черные ставят ферзя на g1, белые на a8 и дают при этом шах. Король уходит от шаха, и дело кончается ничьей.

№ 118



Рассмотрим диагр. 118. 1. a4—a5 h5—h4 2. a5—a6 h4—h3 3. a6—a7 h3—h2 4. a7—a8Ф Kpf2—g1! Спасаящий ход. Иначе белые сыграют Фa8—h1 и легко выиграют. Теперь же получается окончание — ферзь против ладенной пешки на 7-й горизонтали, которое заканчивается вничью. При ходе черных ферзь на h1 помешает превращению белой пешки, и черные легко выиграют.

№ 119



Кто начинает, тот выигрывает

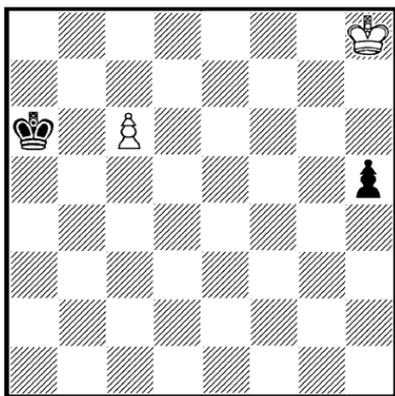
Разберем пример диагр. 119.

а) 1. . . g3—g2 2. d6—d7 g2—g1Ф 3. d7—d8Ф Фg1—d1+

б) 1. d6—d7 g3—g2 2. d7—d8Ф g2—g1Ф 3. Фd8—f8+ Kpf5—g4 4. Фf8—g8+ Kpg4—f3 5. Фg8 : g1.

№ 120

*P. Pemu*



Ничья при ходе белых

Черный король находится в квадрате пешки с6 и может в два хода выиграть ее, между тем белому королю необходимо три хода, чтобы попасть в квадрат пешки h5. Спасение белых кажется невероятным.

1. Kph8—g7 h5—h4
2. Kpg7—f6 . . .

Выясняется, что пешка с6 косвенно участвует в военных действиях. Белые угрожают теперь ходом 3. Kpf6—e7! (или e6), после чего пешка с6 проходит в ферзи. Например: 2. . . h4—h3 3. Kpf6—e7 h3—h2 4. с6—с7 Кра6—b7 5. Кре7—d7 h2—h1Ф 6. с7—с8Ф+, и ничья, или 2. . . h4—h3 3. Kpf6—e7 Кра6—b6 4. Кре7—d6 (вспомните диагр. 83 и 84) 4. . . h3—h2 5. с6—с7 h2—h1Ф 6. с7—с8Ф.

2. . . . Кра6—b6

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

3. Kpf6—e5! . . .

Только этот остроумный ход спасает игру белых. Возобновляя угрозу 4. Кре5—d6, белый король незаметно приближается к пешке «h». Другие ходы проигрывали, например: 3. Кре6 Кр : с6 или 3. Kpf5 h3.

3. . . . h4—h3

Иначе 4. Kpf4 с выигрышем пешки h4.

4. Кре5—d6! h3—h2

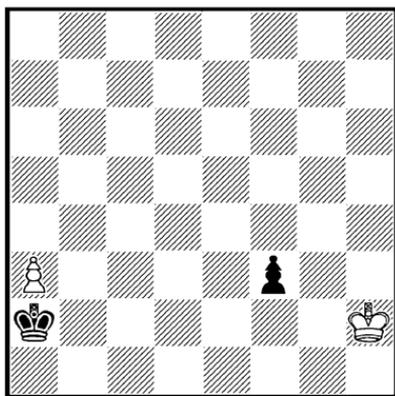
5. с6—с7 h2—h1Ф  
Или 5. . . Kpb7 6. Kpd7 h1Ф 7. с8Ф+.

6. с7—с8Ф, и ничья.

На 1. Kpg7 черные могли ответить 1. . . Kpb6. Тогда 2. Kpf6 (с угрозой 3. Kpg5) 2. . . h4 3. Кре5! Кр : с6 4. Kpf4 и т. д. Превосходный этюд покойного гроссмейстера Рети. Чудесное спасение белых является следствием сочетания двух факторов: попадания в квадрат и поддержки собственной проходной.

#### № 121

Г. Ринк



Выигрыш при ходе белых

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

1. a3—a4 Кра2—b3
2. a4—a5 Kpb3—c4

Угрожая 3. . . Kpb5 с выигрышем пешки «а».

3. a5—a6 Kpc4—d3!

Как в предыдущем этюде, маневр короля обеспечивает проведение пешки «f» в ферзи. На 4. Крг3 следует 4. . . Крe3 5. a7 f2 6. Крг2 Крe2, а на 4. Крг1 черные ответят 4. . . Крe2 и 5. . . f2+.

4. a6—a7! f3—f2  
5. a7—a8Ф f2—f1Ф  
6. Фа8—a6+

и белые выигрывают ферзя.

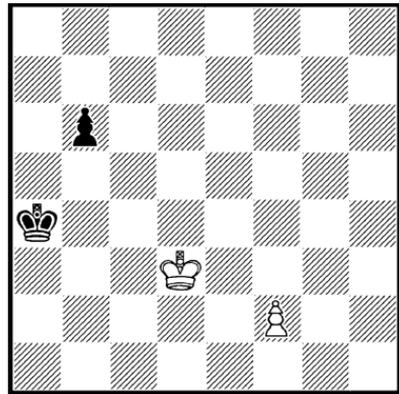
Путешествие черного короля Крb3—c4—d3 оказалось неудачным. Но не могли ли черные спастись, играя 2. . . Крb3—c3, например: 3. a5—a6 Крс3—d2!, и черный король, обойдя опасное поле d3, обеспечивает прохождение пешки, ибо на 4. Крг3 следует 4. . . Крe3, а на 4. Крг1 4. . . Крe1. На 2. . . Крb3—c3 правильный ответ белых 3. Крh2—g1! (к ничьей ведет 3. Крг3 Крд4! 4. a6 Крe3 5. a7 f2), и если 3. . . Крс3—d2, то 4. Крг1—f2 (или f1). Пешка «f» окончательно задержана, тогда как пешка «a» проходит в ферзи.

На диагр. 122 пешки «b» и «f» проходные, но оба короля в квадрате пешек. 1. f2—f4 Кра4—b5 2. f4—f5 Крb5—c6 3. Крд3—e4 Крс6—d6 ведет к простой ничьей.

1. Крд3—d4! . . .

Смысл хода ясен. Белые стараются преградить дорогу черному королю.

1. . . Кра4—b5



Выигрыш при ходе белых

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

2. Крд4—d5! Крb5—a6!

Через c6 не пустили, попробуем через a6—b7—c7. После 3. f4 Крb7 4. f5 Крс7 черный король все еще находится в квадрате пешки «f». Интересен второй вариант: 2. . . Кра4 3. f4 b5 4. f5 b4 5. Крс4! b3 6. Крс3 Кра3. Черный король вынужден занять невыгодное поле a3. Дальше следует: 7. f6 b2 8. f7 b1Ф 9. f8Ф+ Кра4 (или 9. . . Кра2 10. Фа8—мат) 10. Фа8+ Крb5 11. Фb8+ с выигрышем ферзя.

3. f2—f4 Кра6—b7  
4. f4—f5 Крb7—c7  
5. Крд5—e6! . . .

Вновь преграждая путь черному королю. К пичьей ведет 6. f6 Kpd7.

5. . . . Kpc7—d8!

Упорная борьба! На 6. f6 следует 6. . . Kpe8 7. f7+ Kpf8, и черные добились пичьей. Пешка b6 также угрожает двинуться вперед.

6. Kpe6—f7! . . .

Выигрывающий ход. Белый король на g7 поддержит движение пешки «f». Черный король искусными маневрами был завлечен на невыгодное поле d8, и пешка превращается в ферзя с шахом, опережая черную пешку «b».

6. . . . b6—b5

7. Kpf7—g7 b5—b4

8. f5—f6 b4—b3

9. f6—f7 b3—b2

10. f7—f8Ф+

и выигрывают.

Второй вариант.

1. Kpd3—d4 b6—b5

2. f2—f4 b5—b4

3. f4—f5 b4—b3

4. Kpd4—c3! Kpa4—a3

5. f5—f6 b3—b2

6. f6—f7 b2—b1Ф

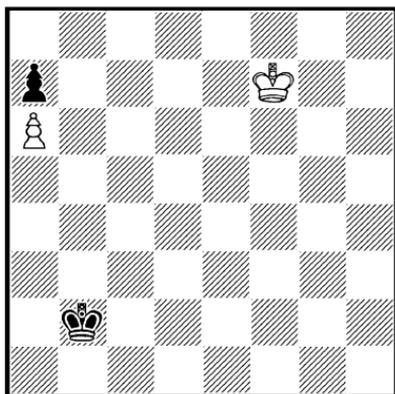
7. f7—f8Ф+

и выигрывают, как указано в примечании ко 2-му ходу черных. Белые дают мат или выигрывают ферзя.

Читателю следует тщательно проработать превосходный этюд Григорьева, так как выигрывающие маневры белого короля часто встречаются в пешечных окончаниях. Попы-

тайтесь решить этюд, не передвигая фигур.

№ 123



Позиция на диагр. 123 получилась в одной партии. Нетрудно подсчитать, что белый король выигрывает пешку a7. Как было доказано раньше, для ничьей достаточно черному королю занять поле c7 или c8. В партии случилось: 1. Kpf7—e6 Kpb2—c3 2. Kpe6—d6 Kpc3—d4 3. Kpd6—c6 Kpd4—e5! 4. Kpc6—b7 Kpe5—d6 5. Kpb7 : a7 Kpd6—c7, и ничья. Между тем, как указал И. Л. Майзелис, правильно маневрируя королем, белые побеждали.

1. Kpf7—e6 Kpb2—c3

2. Kpe6—d5! . . .

Препятствуя черному королю занять поле e5.

2. . . . Kpc3—b4

3. Kpd5—c6 Kpb4—a5

4. Kpc6—b7 Kpa5—b5

5. Крб7 : а7 Крб5—с6

6. Кра7—b8

и пешка проходит в ферзи.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Крс7, п. е5; черные — Краб, п. g4. Ход белых. Могут ли они выиграть?

2. Белые — Крсб, п. b4; черные — Кра7, п. а6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

3. Белые — Крf4, п. d3; черные — Крб3, п. d4. Доказать выигрыш того, чей ход.

4. Белые — Крд3, п. g5; черные — Кре5, п. f7. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

5. Белые — Крb7, п. е4; черные — Крh7, п. е6. Каков будет ре-

зультат при ходе белых и при ходе черных?

6. Решите этуод Дердле: белые — Крс2, п. b2; черные — Крf6, п. а4. Ход белых. Они выигрывают.

7. Белые — Крe4, п. b4; черные — Кра8, п. b6. Определите результат при ходе белых и при ходе черных.

8. Докажите в позиции Григорьева: белые — Крг8, п. а2; черные — Кргб, п. а3, что белые и при своем ходе делают ничью.

9. Белые — Крf4, п. е2; черные — Кргб, п. d4. Ход черных. Чем закончится партия?

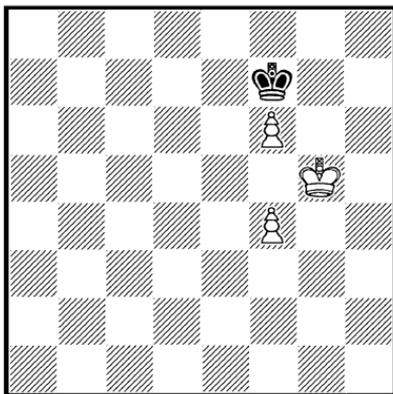
10. Белые — Креб, п. d4; черные — Крс7, п. g6. Ход белых. Чем закончится партия?

### КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

Две связанные и даже две сдвоенные пешки (кроме ладейных) выигрывают без труда; например, в позиции диагр. 124 белые двигают вперед пешку f6 : 1. Крг5—f5 Крf7—f8 2. Крf5—g6 Крf8—g8 3. f6—f7! Крг8—f8 4. f4—f5 и т. д. Единственное исключение составляет позиция: белые — Кргб, пп. f5, f6; черные — Крг8. После 1. f6—f7+ Крг8—f8 и 2. Крг6—f6 и 2. f5—f6 ведет к пату, а 2. Крг6—g5 Крf8 : f7 — к ничьей.

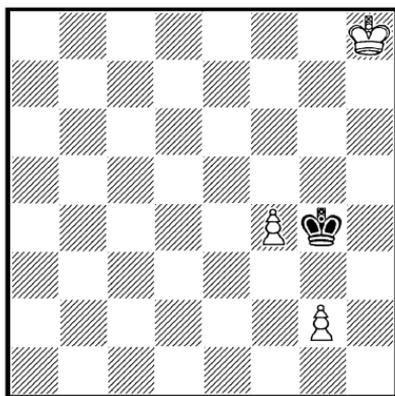
№ 124



Выигрыш

На диагр. № 125 пешка f4, как будто обречена. Однако, основываясь на правиле квадрата, нетрудно найти за белых правильный ход 1. g2—g3! Пешка f4 теперь защищена, а пешка g3 неуязвима. Взятие ее выведет короля из

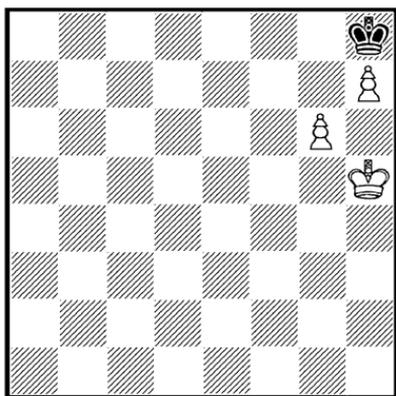
№ 125



Выигрыш при ходе белых

квадрата пешки f4, и последняя пройдет в ферзи. Таким образом, две проходные пешки, расположенные на двух соседних вертикалях, защищают друг друга от нападения неприятельского короля. Такие пешки называются связанными.

№ 126

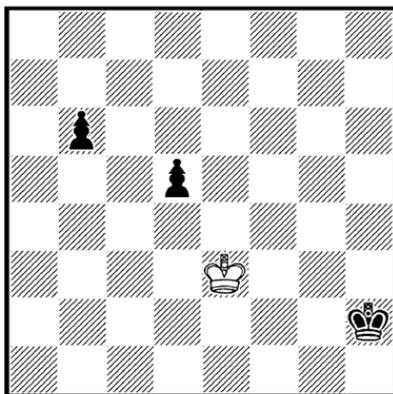


Выигрыш

Некоторые трудности на диагр. 126 получились потому, что белые двигали вперед пешку «h» вместо пешки «g»; теперь нельзя приблизить белого короля из-за пата. Единственный путь к победе — переход в выигрышный конец с одной пешкой: 1. Kph5—g5 Kph8—g7 2. h7—h8Ф+! Kpg7 : h8 3. Kpg5—h6 и т. д.

На диагр. 125 было показано, как две связанные пешки защищают друг друга при нападении на них неприятельского короля. Выясним, как обстоит дело при изолированных пешках.

№ 127



Ничья при ходе белых.  
Черные выигрывают при своем ходе

Черный король далеко и не поспевает на помощь своим пешкам. При своем ходе белые играют 1. Кре3—d4 b6—b5 2. Крd4 : d5 и затем уничтожают вторую пешку. При

ходе черных пешки сами защищаются от атак белого короля.

1. . . . b6—b5!  
2. Кре3—d4 b5—b4!

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

3. Крд4—d3 Крh2—g2  
4. Крд3—c2 d5—d4!

Тот же маневр, что на 2-м ходу. На 5. Крb3 последует 5. . . d3, а на 5. Крд3—5. . . b3, и пешки опять неуязвимы. Черные могли выиграть и посредством 4. . . Крf3. После 5. Крb3 Кре2 пешка «d» проходит в ферзи.

Таким образом, изолированные пешки, разделенные только одной вертикалью, косвенно защищают друг друга. Переставим на диагр. 127 пешку d5 на f5. В этом случае пешки проходят в ферзи без помощи короля: 1. . . b5 2. Крf4 b4 3. Кре3 f4+4. Кр : f4 b3.

Отметим еще следующие ничейные позиции:

- 1) Белые — Крд5, пп. f7, h5; черные — Крh7. После

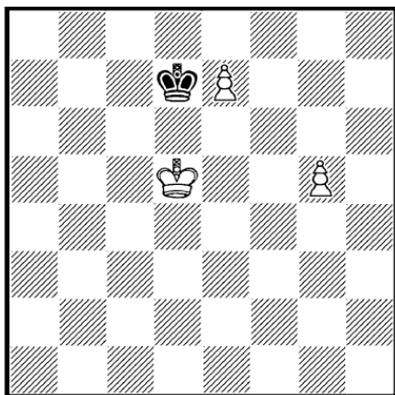
1. . . Крг7 2. Кре6 Крf8! как 3. Крf6, так и 3. h6 ведет к пату.

2) Белые — Крh7, пп. f6, h6; черные — Крf7, при ходе белых ничья: 1. Крh8 Крf8 2. Крh7 Крf7. При ходе черных проигрыш ввиду 1. . . Кр : f6 2. Крг8.

3) Белые — Крf3, пп. d4, d5; черные — Кре7. Если 1. Кре4? то 1. . . Крд6 и ничья. Выигрывает ход 1. Крf4!

### У п р а ж н е н и я

#### № 128



1. На диагр. 128 пешка e7 теряется. Тем не менее белые выигрывают тремя способами. Найдите их.

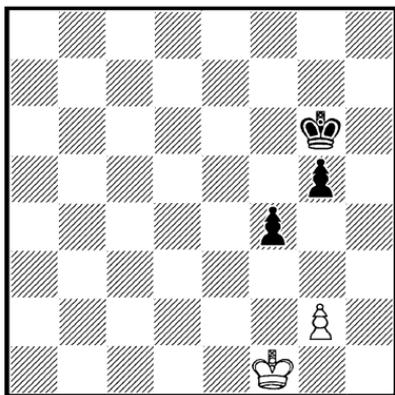
2. В партии получилась позиция: белые — Крд6, пп. a7, b5, b6; черные — Кра8. Белые согласились на ничью. Правильно ли они поступили?

### КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

Результат зависит от взаимного расположения пешек и от активности королей. Обычно перевес на од-

ну пешку ведет к победе.

Рассмотрим сначала борьбу двух связанных пешек против одной непроходной.



Белые спасаются посредством 1. g2—g3!, и теперь как 1. . . fg 2. Kpg2, так и 1. . . Kpf5 2. fg Kp : f4 3. Kpf2 ведет к ничьей. Ошибочно после 1. g3 Kpf5 играть 2. Kpf2? ввиду 2. . . Kpg4! 3. gf Kp : f4, и черные выигрывают, но возможно 2. Kpg2 Kpg4 3. gf Kp : f4 4. Kpf2.

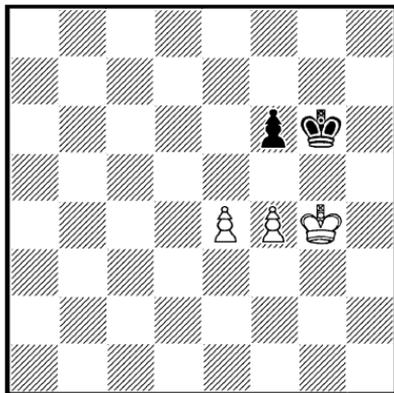
Если ход за черными, то они играют 1. . . g5—g4 2. g2—g3 f4—f3. Черные получили так называемую защищенную проходную пешку, что почти всегда обеспечивает выигрыш.

Позиция на диагр. 130 типичная, часто встречается в партиях. Ее следует тщательно изучить.

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

1. . . . f6—f5+!
2. e4 : f5+ Kpg6—f6

Пешка f5 теряется и получается ничейный конец. Бе-



лые при своем ходе должны предупредить эту временную жертву пешки. Напрашивается 1. f4—f5+, однако этот ход ведет только к ничьей. Черные ответят 1. . . Kpg7. Обход справа не удастся: 2. Kph5 Kph7. Размен пешек после 2. Kpf4 Kpf7 3. e5 fe+ 4. Kp : e5 Кре7 ведет к ничейному концу. Остается попытка обхода слева. Однако после 1. f5+ Kpg7 2. Kpf3 Kpf7 3. Кре3 Кре7 4. Kpd4 Kpd6 или 4. Kpd3 Kpd7! (черные занимают дальнюю оппозицию, между королями нечетное количество клеток) 5. Kpd4 Kpd6 обход не удастся. Отсюда видно, что важный ход f4—f5 следует прибегать до подходящей обстановки.

1. Kpg4—f3 Kpg6—f7

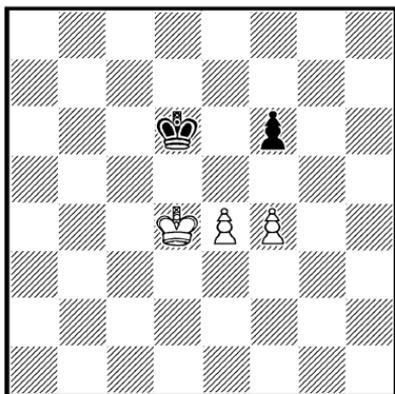
После 1. . . f5 2. e5 защищенная проходная дает выигрыш. Контратака

1... Крh5 2. Кре3 Крг4 не удается ввиду 3. f5! Крг5 4. Крд4 Крf4 5. Крд5 и затем 6. Кре6.

2. Крf3—e3 Крf7—e6  
3. Кре3—d4 Кре6—d6

Иначе белые начнут обход с фланга ходом 4. Крс5.

№ 131



4. f4—f5! ...

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

4. ... Крд6—с6

Или 4... Кре7 5. Крс5! Крд7 6. Крд5 с выигрывающим обходным маневром.

5. e4—e5! ...

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

5. ... Крс6—d7

Или 5... fe+ 6. Кр : e5 и затем 7. Крf6.

6. e5—e6+ ...

После 6. ef Кре8 7. Крд5 Крf8 8. Кре6 Кре8 9. f7+ Крf8 получается пат как при 10. Крf6, так и при 10. f6. Как было указано ранее, это — исключение из общего правила, что сдвоенные пешки не выигрывают.

6. ... Крд7—d6

7. Крд4—c4 ...

Выигрыш достигался и посредством 7. e7 Кр : e7 8. Крс5!, и обходом с фланга.

7. ... Крд6—с6

8. Крс4—b4 Крс6—d6

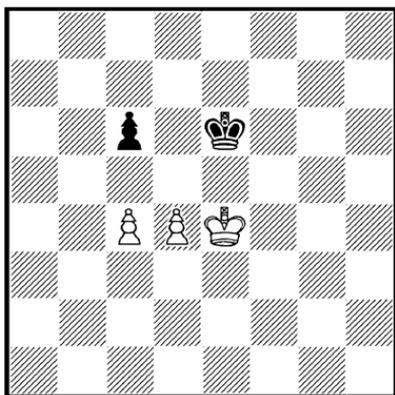
9. Крb4—b5 Крд6—c7

10. Крb5—c5 Крс7—c8

11. Крс5—с6 и т. д.

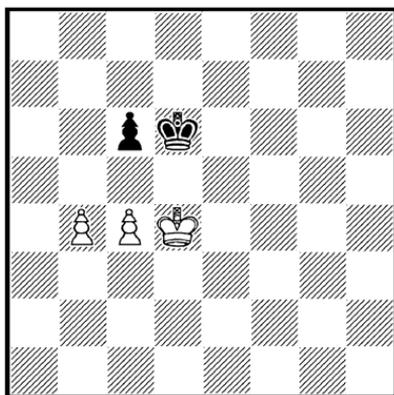
Выигрывающий маневр белых на диагр. 130 состоял из трех этапов. Первый — перевод короля на тот фланг, где возможен обход, второй — захват оппозиции с помощью блокирующего хода пешкой и, наконец, третий — обход с фланга или пешечный прорыв в благоприятной обстановке. Этот прорыв приводит к образованию защищенной проходной или выигрышному пешечному окончанию. Если какое-либо звено маневра отсутствует, то и выигрыша нет. Усвоив механизм борьбы в примере диагр. 130, читатель сможет найти правильное продолжение в других аналогичных положениях. Разберем для примера позицию на диагр. 132.

№ 132



Выигрыш

№ 133



Ничья

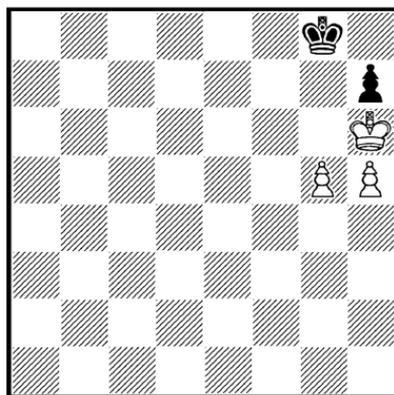
При ходе черных они должны играть 1. . . Kpf6, так как после 1. . . Kpd6 2. Kpf5 Kpd7 3. c5 белые начинают обход справа. На 1. . . Kpf6 ошибочно 2. d5? из-за 2. . . Кре7! с ничьей. Правильно 2. Kpf4 Кре6 3. Kpg5 Кре7 4. Kpf5 Kpf7 5. Кре5 Кре7 6. c5! и т. д.

При ходе белых решает 1. c5! Kpf6 2. d5. Позиция уже была подготовлена для блокировки и прорыва.

Позиция на диагр. 133 ничейная, потому что после 1. Кре4 Кре6 2. c5 Kpf6! прорыв 3. b5 cb 4. Kpd5 ведет после 4. . . Кре7 только к ничьей. Попытка обхода слева 1. Kрс3 Kрс7 2. Kpb3 Kpb7 3. Кра4 Краб 4. c5 Kpb7 5. Краб Kpb7 бесполезна; мешает край доски.

В позиции на диагр. 134 следует рассчитать исходборь-

№ 134



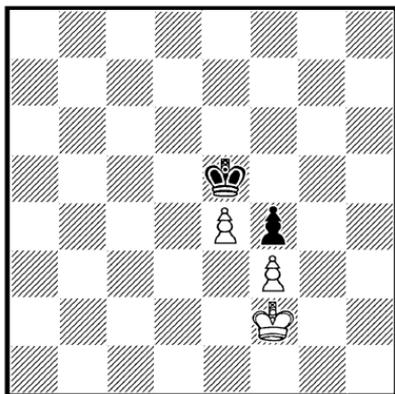
бы при ходе белых и при ходе черных, не передвигая фигур.

а) Ход белых.

1. g5—g6 Kpg8—h8

Возможно и 1. . . hg 2. hg Kph8, и ничья. 2. Кр : g6 ведет к простой ничьей, так как у белых остается ладейная пешка.





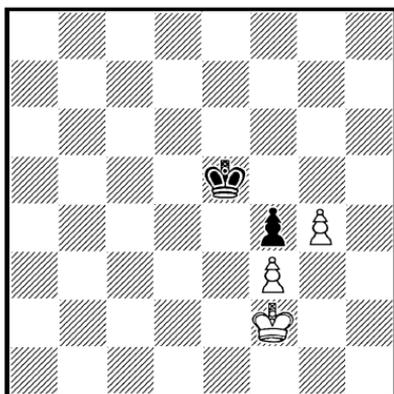
Выигрыш

только найти один нехитрый маневр.

Когда король белых встанет на поле e2, то черный король обязан занять поле d4, иначе белые выиграют посредством Крe2—d3, затем Крд3—d4 e4—e5 и Крд4—e4. С другой стороны, когда белый король попадает на h3, то черный должен занять поле g5. Такие поля называют полями соответствия.

Нетрудно понять, что черному королю не удастся занять вовремя одно из этих полей, если белые сыграют 1. Крf2—f1! На 1... Крf6 последует 2. Крe2 Крe5 3. Крд3, а на 1... Крд4—2. Крг2 Крe5 3. Крh3 Крд4 4. Крг4.

Выжидательный выигрывающий маневр предыдущего примера не ведет к победе в примере 137, так как черный король попадает вовремя



Ничья

для защиты обоих флангов: 1. Крf2—f1 Крe5—e6! 2. Крf1—e2 Крe6—e5 3. Крe2—d3 Крe5—d5! 4. Крд3—c3 Крд5—c5 или 2. Крf1—g2 Крe6—f6 3. Крг2—h3 Крf6—g5, и край доски мешает белым обойти короля с фланга.

Сделаем другую попытку.

1. Крf2—e2 Крe5—d4
2. Крe2—d2 Крд4—c4
3. Крд2—c2 Крc4—d4
4. Крc2—b3 Крд4—d5!

Только этот ход спасает черных.

5. Крb3—b4 Крд5—d4!

Черный король занимает горизонтальную оппозицию (b4—d4, a4—c4), не выходя в то же время из квадрата пешки «g».

6. Крb4—a3 Крд4—e3!
7. g5 Кр : f3 8. g6 Крe2 9. g7 f3 10. g8Ф f2 11. Фg2 Крe1 12. Фе4+ Крf1 13. Крb2 Крг1. Ничья.

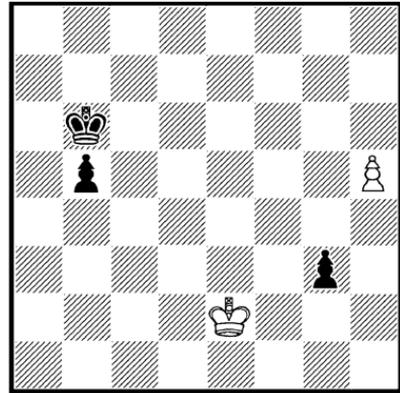
Казалось бы, маневр Крd4—e3 спасал черных и при 4. . . Крd4 5. Крb4, однако после 5. . . Кре3 6. g5 Кр : f3 7. g6 Кре2 8. g7 f3 9. g8Ф f2 10. Фg2 Кре1 11. Крс3! f1Ф белые дают мат 11. Фd2×. Вот почему белого короля надо отгеснить на линию «а».

Если у сильнейшей стороны две связанные пешки, а у другой непроходная, например в позиции: белые — Крf5, п. e5; черные — Крf7, пп. g5, h6, то выигрыш прост. Связанные пешки защищают друг друга, и король черных подходит к белой пешке и выигрывает ее, отвлекая короля движением своих пешек.

Таким же способом выигрывает сильнейшая сторона и в позиции: белые — Крb4, п. g4, черные — Крс6, пп. b5, d5.

Прежде всего черные ставят пешки в положение взаимозащиты: 1. . . d5—d4 2. g4—g5 Крс6—d5, и король подходит к пешке и уничтожает ее. При своем ходе белые играют 1. g4—g5! Черный король должен бежать на королевский фланг, на ход d5—d4 нет времени. Последует 1. . . Крс6—d6 2. Крb4 : b5 Крд6—e6 3. Крb5—c5 Кре6—f5 с ничьей.

В позиции на диагр. 138 пешка «h» вне досягаемости черного короля. Движение вперед пешки g3 не помогает, ее уничтожит белый король, поэтому черные могут рассчитывать только на дви-



Ход черных. Ничья

жение своей пешки «b». Хотя она в квадрате белого короля, однако после 1. . . b4 2. Крд3 b3 3. Крс3 оживает пешка g3, которая в два хода превращается в ферзя. Но и движение пешки «b» не спасает черных: 1. . . b4 2. h6 b3 3. h7 b2 4. h8Ф b1Ф 5. Фb8+, и черный ферзь теряется.

Все же черные добиваются ничьей, пользуясь приемом, который часто встречается в пешечных окончаниях. Им нужно выиграть один темп. Это будет достигнуто, если пешка «b» превратится в ферзя с шахом, для чего белого короля завлекают на первую горизонталь.

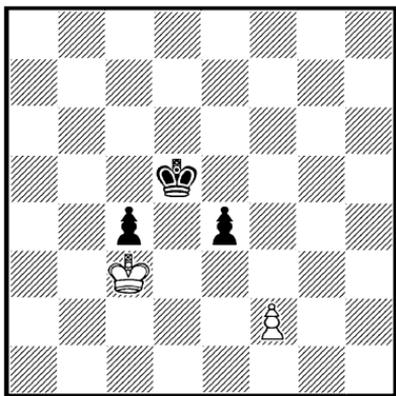
- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 1. | . . .   | g3—g2    |
| 2. | Кре2—f2 | b5—b4    |
| 3. | h5—h6   | b4—b3    |
| 4. | h6—h7   | b3—b2    |
| 5. | h7—h8Ф  | g2—g1Ф+! |

6. Крf2 : g1 b2—b1Ф+,  
и ничья.

Нетрудно убедиться, что черные могли превратить пешку «g» в ферзя и раньше — на втором, третьем или четвертом ходах.

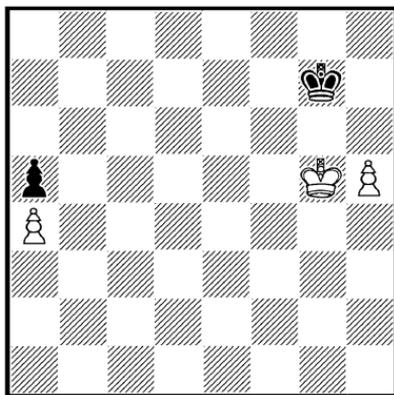
Если пешки расположены, как на диагр. 139, то выиграш

№ 139



достигается весьма немудрым способом. Проходная пешка идет вперед при поддержке короля: 1. . . Крd5—c5 2. Крс3—c2 Крс5—d4 3. Крс2—d2 c4—c3+ 4. Крд2—c2 Крд4—c4 5. Крс2—c1 Крс4—d3 6. Крc1—d1 c3—c2+ 7. Крд1—c1. Теперь у черных имеются два выигрышных продолжения: или 7. . . Крд3—e2 8. Крc1 : c2 Крс2 : f2, и пешка «e» проходит в ферзи, или более эффективное 7. . . Крд3—c3 8. f2—f3 (в расчете на 8. ef, и пат) 8. . . e4—e3! 9. f3—f4 e3—e2, и мат на следующем ходу.

№ 140



Ничья

Можно предположить, что и в позиции на диагр. 140 белые могут выиграть по тому же методу, что в предыдущем примере. Белый король оставляет пешку «h» на съедение и направляется к пешке a5. После ее уничтожения пешка «a» идет в ферзи. Но пешка «a» ладейная, а на стр. 128 было доказано, что в борьбе против ладейной пешки «a» королю слабой стороны достаточно занять поле c8. Таким образом, следует рассчитать, сможет ли король черных попасть вовремя на c8.

Автор не раз указывал на необходимость тренировки техники расчета в уме, для чего рекомендовал проработать все примеры и упражнения сначала на доске, а затем не передвигая фигур и, наконец, без доски.

Тренированному читателю будет нетрудно произвести в

уме расчет маневра, который займет 7 ходов. Белому королю потребуется шесть ходов на выигрыш пешки а5. На седьмом ходу будет сыграно 7. Кра5—b6, чтобы открыть дорогу пешке «а» и завоевать поле b7. Где же в этот момент окажется черный король? На уничтожение пешки h5 потребуется два хода, а затем король с поля h5 должен направиться к полю с8. Маневр h5—g6—f6—e6—d7—c8 потребует 5 ходов. Значит, после 7-го хода белых Кра5—b6 черный король уже будет находиться на поле с8, и партия закончится вничью. Проведя весь расчет в уме, следует проверить его правильность на доске. Попутно отметим, что другой маршрут короля через h5—g6—f6—e6—d6 оказался бы губительным для черных, их король не смог бы попасть на поле с8. Ходы 1. h6+ Kph7 2. Kph5 Kph8 не изменят результата, в чем читателю следует самому убедиться.

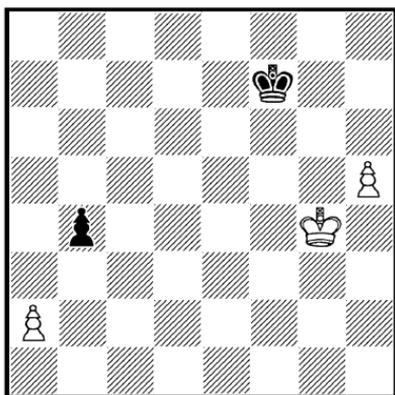
Если на диагр. 140 пешку «h» переставить с h5 на h4, то черные проиграют. Переброска короля с h4 на с8 займет те же 5 ходов, но на завоевание пешки «h» придется затратить 3 хода, а всего 8 ходов. 8-й ход белых будет Krb6—b7, и черный король не сможет попасть на с8.

Проиграют черные и в том случае, если на диагр. 140 переставить пешку а5 на а6.

После взятия пешки а6 белый король уже на 7-м ходу займет поле b7.

В партии случилась позиция: белые — Kpg6, пп. а4, h5; черные — Kpg7, п. а6. Могут ли черные спасти партию? На основании сделанного анализа ясно, что черных спасает единственный ход 1. . . а6—а5!

№ 141



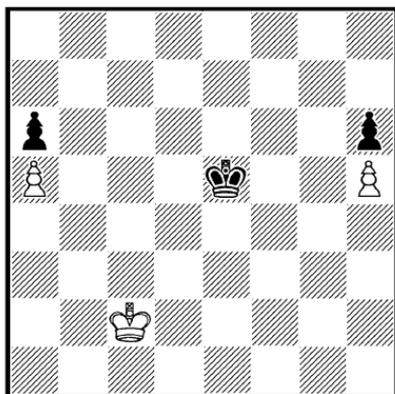
Позиция на диагр. 141 случилась в турнирной партии Алехин — Рети. Рети сыграл 1. . . Kpf7—g7!, после чего Алехин согласился на ничью. Проверьте в уме, а затем на доске, правильно ли Алехин согласился на ничью. Не могли ли белые выиграть, продвигая под защитой короля пешку до h7? Почему Рети сыграл королем на g7, а не на f6? Убедитесь, что при 1. . . Kр1b6 белые выигрывают.

Усвоив технику расчета в двух последних примерах,

можно приступить к решению следующего этюда Н. Григорьева.

№ 142

Н. Григорьев



Выигрыш при ходе белых

На первый взгляд, задание автора невыполнимо. Ведь черный король может по желанию выиграть либо пешку «а», либо пешку «h», например: 1. Крb3 Крd5 2. Крb4 Крd4 (обход) 3. Крb3 Крс5 и т. д.

Напрашивающийся первый ход 1. Крс2—d3 не ведет к цели. Черные ответят 1... Кре5—d5! 2. Крд3—e3 Крд5—e5 и задержат белого короля на 3-й горизонтали.

Правильно 1. Крс2—с3! Белые заняли «косую» оппозицию и проникают королем в 4-й ряд. Если черный король повернет налево к пешке «а», то белый повернет направо к пешке «h», и наоборот.

Рассчитаем первый маршрут. На маневр Кре5—d5—

с5—b5: а5 потребуется четыре хода, отход короля — 1 ход, движение пешки от а6 до а2—4 хода. Через 9 ходов черная пешка окажется на а2. За это время белый король осуществит маневр Крс3—d3—e4—f5—g6: h6 и истратит на него 5 ходов, отход короля — 1 ход, превращение пешки «h» — 3 хода. Итак, через 9 ходов на h8 появится белый ферзь. Так как черный король не сможет вовремя попасть на b1, то белые выигрывают.

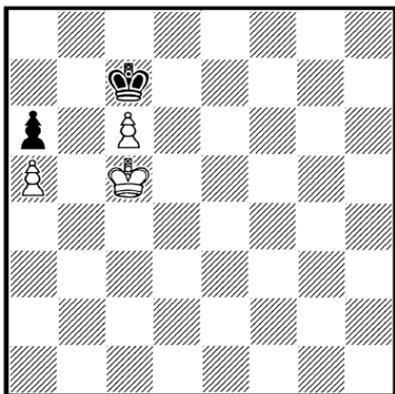
Расчет второго маршрута, когда черный король идет к пешке h5, покажет, что белые поставят ферзя на а8, когда черная пешка дойдет до h2.

Таким образом, активное нападение на любую из белых пешек ведет к поражению черных. Но не могут ли черные защищаться пассивно, отдавая пешку, но запирая короля? Для расчета это самый трудный вариант.

1. Крс2—с3 Кре5—f5 2. Крс3—d4 Крf5—f4! 3. Крд4—с5 Крf4—e5 4. Крс5—b6 Кре5—d6 5. Крb6 : а6 Крд6—с6 (при отсутствии пешек «h» этот зажим обеспечил бы ничью) 6. Кра6—a7 Крс6—с7 7. а5—a6! Крс7—с8 8. Кра7—b6 Крс8—b8, и теперь создалось положение типа диагр. 140. Белым потребуется 7 ходов на завоевание пешки h6 и занятия поля g7. Черные опаздывают на один ход к полю f8 и про-

игрывают. Весь расчет в уме займет 15 ходов. Рекомендуем проверить его на доске, а затем вновь проделать его в уме, на диаграмме.

№ 143



Позиция на диагр. 143 получилась в партии Фарни — Алапин. Напрашивающиеся ходы не ведут к выигрышу, например: 1. Крс5—d5 Крс7—с8 2. Крд5—d6 Крс8—d8 3. с6—с7+ Крд8—с8 или 3. Крд6—с5 Крд8—с7. Но если на диаграмме будет ход черных, то, очевидно, они проиграют. На отступление короля с поля с7 белые ответят Крс5—b6 и, взяв пешку a6, выиграют без затруднений. Но как передать ход черным?

Для решения этой задачи необходимо глубже проанализировать позицию на диагр. 143. При занятии белым королем поля с5 черный король должен обязательно занять поле с7, а при занятии поля d6 черный король должен занять

поле d8, иначе решает движение пешки «с». Назовем поля с5 и с7, d6 и d8 «полями соответствия».

Белые сыграли 1. Крс5—d5. Какое поле должен занять сейчас черный король? С поля d5 белый король может попасть и на с5 и на d6. Поэтому черный король должен быть наготове, чтобы занять поля соответствия с7 и d8. Единственным пригодным полем является поле с8. Значит, полю d5 соответствует поле с8, и на 1. Крс5—d5 возможен только один ответ 1... Крс7—с8. На 1... Крд8 (или Крb8) последует 2. Крд6 Крс8 3. с7. В ответ на 1... Крс7—с8 белые сыграют 2. Крд5—с4. Черные могут ответить 2... Крс8—b8 (или 2... Крс8—d8). Ошибочно 2... Крс7 из-за 3. Крс5! До сих пор маневры черного короля были легко находимы. Но сейчас белые играют 3. Крс4—d4! Куда теперь поставить черного короля? Очевидно, не на с7 или a7, так как белые ответят 3. Крд4—с5. Остается только поле с8. Итак, 3... Крb8 (d8)—с8 4. Крс4—d5! Как было разобрано выше, поле d5 соответствует полю с8. Заняв поле соответствия, белые поставили черных в безвыходное положение. На 4... Крс7 выигрывает 5. Крс5, а на 4... Крb8 (или d8)—5. Крд6.

Таким образом, белые передали ход черным посред-

ством маневра Kpd5—c4—d4 d5, т. е. описали королем треугольник. Метод «треугольника» часто встречается в пешечных окончаниях.

Почему же черные не смогли своим королем с c8 описать треугольник? Потому что черному королю мешал край доски. Вот основная причина поражения черных.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Kpd5, п. f5; черные — Kpd7, пп. e7, f6.

2. Белые — Krc4, п. e4; черные — Krc6, пп. f6, e5.

3. Белые — Krh2, п. g2; черные — Krf4, пп. g4, h4.

Каков будет результат в этих позициях при ходе белых и при ходе черных.

4. Решите этюд Григорьева: белые — Krc6, пп. f2, h2; черные — Krh3, п. f3. Белые начинают и делают ничью.

5. Белые — Krf1, п. g2; черные — Krg3, пп. f6, h4. В этой позиции было сыграно 1... h4—h3. Могут ли черные выиграть? Как следует белым ответить на 1... h3?

6. Решите учебный этюд автора: белые — Кра3, пп. a4, b4, g3; черные — Krf5, пп. a6, g5, h5. Белые начинают и выигрывают.

## Глава 9

### ТЕОРИЯ ДВОЙНОГО УДАРА

В главе 5 были рассмотрены положения, в которых фигуры нападали на один неподвижный объект. Атака на подвижную фигуру оказывалась часто безрезультатной, атакованная фигура уходила на другое поле.

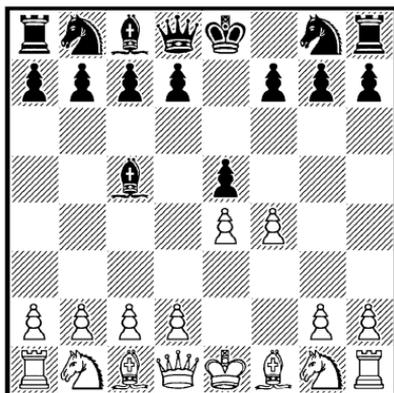
Гораздо опаснее другой прием, когда одна фигура или пешка нападает одновременно на две фигуры или пешки. Этот прием носит название двойного удара и является одним из основных в шахматной борьбе. Двойной удар часто ведет к гибели одной из двух атакованных фигур. Двойной удар пешки называют «вилкой».

Ферзь, находящийся не на краю доски, может одновременно напасть на 8 фигур, ладья на 4, слон на 4, конь на 2, пешка (кроме ладейных) на 2. Из этого перечня видно, что для выполнения двойного удара наиболее подходящими фигурами являются ферзь и конь.

Двойной удар особенно эффективен, когда одной из атакованных фигур оказывается король. Шах королю, в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку, часто ведет к выигрышу материала. Многие ходы некоторых дебютов возможны только потому, что в них содержится угроза двойного удара.

В «отказанном королевском гамбите» 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Cf8—c5

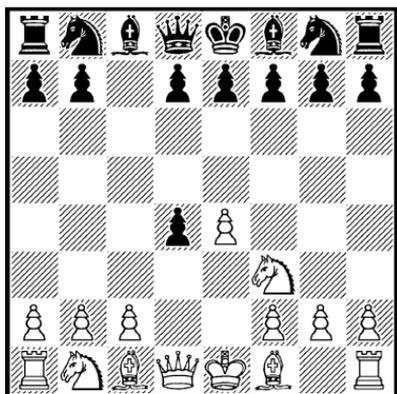
№ 144



черные оставляют под ударом пешку е5. Взятие ее ведет к немедленному проигрышу: 3. f4 : e5 Фd8—h4+. Двойной удар на короля и пешку. 4. Kpe1—e2 Фh4—e4× или 4. g2—g3 Фh4 : e4+. Снова двойной удар — на короля и на ладью. 5. Фd1—e2 Фе4 : h1.

В «сицилианской защите»— 1. e2—e4 c7—c5 — возможен такой вариант: 2. d2—d4 c5 : d4 3. Kg1—f3.

№ 145



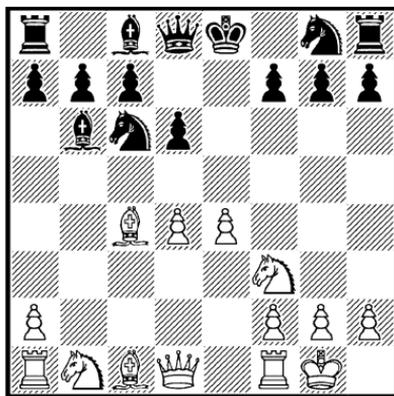
Пешка d4 находится под двумя ударами — коня и ферзя. Могут ли черные ее удерживать? Оказывается, могут, если играющий черными додумается до двойного удара, связанного с шахом Фd8—a5+. С поля a5 ферзь бьет и на поле e5. Черные, сыграв 3. . . e7—e5, косвенно защитят пешку d4. Очевидно, что взятие белыми пешки e5 приведет к потере коня.

На 3. . . e7—e5 белым лучше всего продолжать 4. c2—c3 d4 : c3 5. Kb1 : c3 d7—d6 6. Cf1—c4, и белые фигуры займут грозные позиции, что уравнивает потерю пешки.

В «защите Каро-Канн» после 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 черные могут ответить 4. . . e7—e5 с тем, чтобы на 5. d4 : e5 отыграть пешку ходом 5. . . Фd8—a5+.

После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. b2—b4 (Это начало впервые применил англичанин Эванс, и оно называется «гамбит Эванса») 4... Cc5 : b4 5. c2—c3 Cb4—a5 6. d2—d4 e5 : d4 7. 0—0 Ca5—b6 8. c3 : d4 d7—d6 получается положение, изображенное на диагр. 146.

№ 146



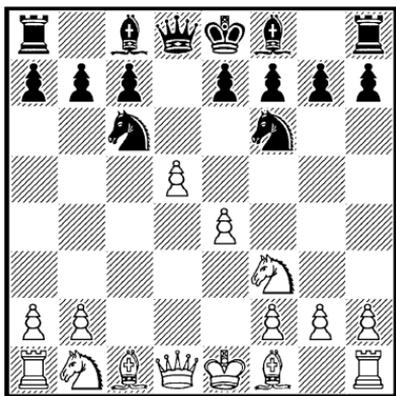
Теория считает сильнейшим продолжением 9. Kb1—c3

Кс6—а5 10. Сс1—g5! f7—f6  
 11. Сg5—h4. Черные могут  
 взять слона с4. Однако после  
 11. . . Ка5 : с4 следует 12.  
 Фd1—а4+ Фd8—d7 13.  
 Фа4 : с4.

Во всех этих примерах  
 ферзь атаковал короля по ди-  
 агонали (Фd1—а4+, Фd8—  
 а5+), а вторую фигуру по  
 горизонтали. Несмотря на  
 простоту этой схемы, про нее  
 часто забывают начинающие  
 любители.

В одной партии были сде-  
 ланы следующие начальные  
 ходы: 1. d2—d4 d7—d5 2.  
 с2—с4 Kg8—f6 3. с4 : d5 Kf6 :  
 d5 4. Kg1—f3 Kb8—с6 5.  
 e2—e4 Kd5—f6 6. d4—d5.

#### № 147



Правильный ответ черных  
 был 6. . . Kb8. Однако чер-  
 ные начали комбинацию, осно-  
 ванную на двойном ударе ко-  
 ня. 6. . . Kf6 : e4. Черные рас-  
 считывают только на 7. dc  
 Ф : d1+ 8. Kр : d1 К : f2+

9. Kрe1K : h1, но белые отве-  
 тили 7. Сс1—e3. Теперь пешка  
 f2 защищена слоном и белые  
 угрожают взять коня с6, а  
 если конь уходит, то следует  
 8. Фа4+ и 9. Ф : e4. Двойной  
 удар коня, на который расчи-  
 тывали черные, был опроверг-  
 нут двойным ударом ферзя.

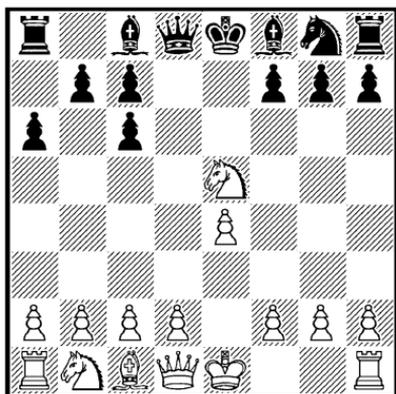
После 1. e2—e4 e7—e5 2.  
 Kg1—f3 f7—f6? открылась ди-  
 агональ h5—e8 и белые могут  
 пожертвовать коня. 3. Kf3 : e5  
 f6 : e5 (лучше 3. . . Фе7 4.  
 Kf3 Ф : e4+ 5. Се2 Фс6)  
 4. Фd1—h5+ Кре8—e7 (или  
 4. . . g6 5. Ф : e5+ с двойным  
 ударом на короля и ладью  
 h8) 5. Фh5 : e5+ Кре7—f7 6.  
 Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Фе5—  
 f5+ Kpg6—h6 8. Фf5—f4+  
 Kph6—g6 9. Сс4—f7×.

До сих пор мы рассматри-  
 вали двойные удары ферзя,  
 начинающиеся с шаха. Но  
 достигает цели и одновремен-  
 ное нападение на две фигуры  
 или на фигуру и пешку. По-  
 сле 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3  
 Kb8—с6 3. Cf1—b5 («испан-  
 ская партия») черные часто  
 применяют защиту 3. . . a7—  
 а6, оставляя под ударом пеш-  
 ку e5. Может последовать 4.  
 Сb5 : с6 d7 : с6 5. Kf3 : e5.

На диагр. 148 с помощью  
 двойного удара черные оты-  
 грывают пешку разными спо-  
 собами: а) 5. . . Фd8—d4 6.  
 Ке5—f3 Фd4 : e4+ и б) 5. . .  
 Фd8—g5 6. d2—d4 Фg5 : g2.

Черные могли отыграть  
 пешку и посредством 5. . .  
 Фе7 6. d4 f6 7. Kf3 Ф : e4+

№ 148

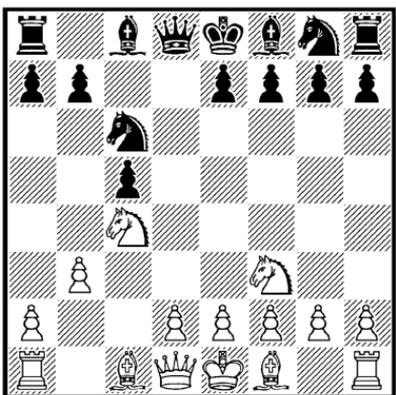


8. Се2. Этот способ невыгоден, потому что черные отстают в развитии.

На 4. С : с6 черные могли ответить и 4... bc 5. К : е5 Фg5 6. Кg4 d5! Новый двойной удар. Атакваны и конь g4 и пешка e4. 7. Ке3 de.

Начало партии Ботвинник — Файн (1936 г.) протекало следующим образом: 1. Кg1—f3 d7—d5 2. c2—c4 d5 : c4 3. Кb1—a3 c7—c5 4. Ка3 : c4 Кb8—c6 5. b2—b3.

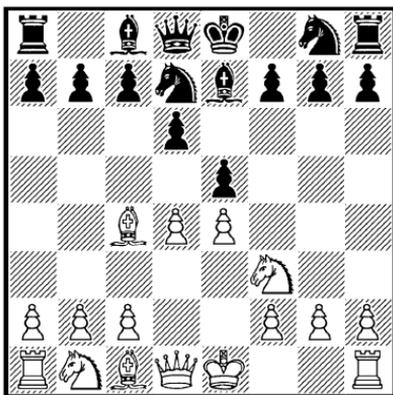
№ 149



Возможен ли сейчас ход 5... e7—e5? Возможен. Выигрыш пешки e5 после 6. Кf3 : e5 Кс6 : e5 7. Кс4 : e5 привел бы к потере фигуры после двойного удара 7... Фd8—d4!

Нередко встречается следующий тип двойного удара. Ферзь нападает на фигуру или пешку и одновременно угрожает матом, например после 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Кb8—d7 («защита Филидора») 4. Cf1—c4 Cf8—e7? (правильно 4... с6) черные теряют пешку.

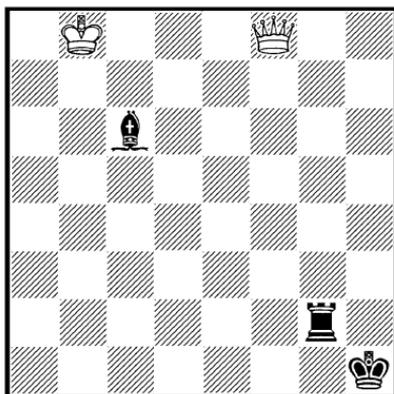
№ 150



5. d4 : e5 Кd7 : e5 (еще хуже 5... de 6. Фd5!) 6. Кf3 : e5 d6 : e5 7. Фd1—h5!, и черные не смогут одновременно защититься от мата на f7 и спасти пешку e5.

Для тренировки двойных ударов ферзя решите следующий пример (диагр. 151).

Если черным удастся обменять местами ладью и слона, то



выигрыша у белых не будет. В этом случае черные фигуры защищали бы друг друга, и нельзя было бы подвести белого короля. На диагр. 151 ход за черными, и все же они неизбежно теряют слона или ладью.

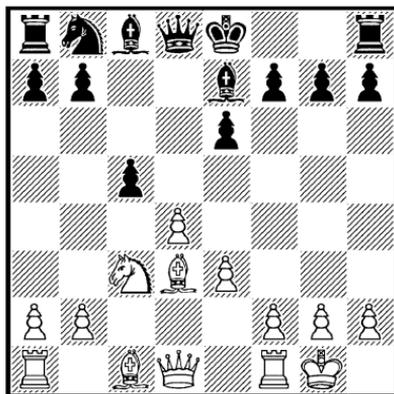
Вот несколько вариантов. Грозит  $\Phi f8-h6+$ . 1. . .  $Cc6-d5$  2.  $\Phi f8-h8+$   $Lg2-h2$  (или 2. . .  $Kpg1$  3.  $\Phi d4+$ ) 3.  $\Phi h8-a1+$   $Kph1-g2$  4.  $\Phi a1-b2+$   $Kpg2-h3$  5.  $\Phi b2-c3+$   $Kph3-g4$  6.  $\Phi c3-d4+$ , или 1. . .  $Lg2-b2+$  2.  $Kpb8-c7$   $Lb2-c2$  3.  $\Phi f8-h6+$   $Kph1-g1$  4.  $\Phi h6-g6+$ .

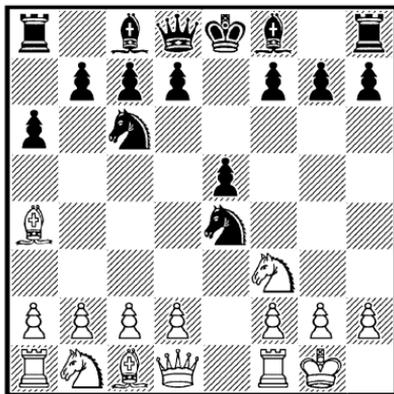
Найдите выигрыш при других ходах черных.

Читатель знаком со вскрытым шахом. На короля нападает фигура, которая была закрыта другой фигурой или пешкой. При уходе заслона получается вскрытый шах. Аналогичным способом получается вскрытый двойной удар.

На диагр. 152 пешка d4 атакована дважды — пешкой и ферзем.

После 1. . .  $c5 : d4$  2.  $e3 : d4$   $\Phi d8 : d4?$  черные теряют ферзя. 3.  $Cd3-b5+$   $Kb8-c6$ .

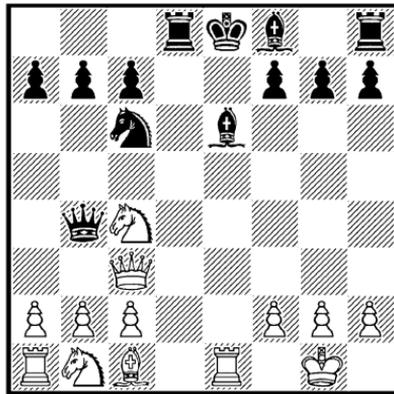




bc 10. С : c6 + Cd7 11. С : a8)  
8. . . Сс8—d7 9. f2—f3, и бе-  
лые выигрывают фигуру. В  
одной партии вместо 7. . . d5  
было сыграно 7. . . f5 8. К : d4  
Фh4 (черные хотят на 9. f3  
ответить 9. . . Фf2+ и 10. . .  
Ф : d4) 9. g3 Фf6 10. С : c6  
bc 11. f3 Сс5 12. c3 d5 13. fe  
fe. За фигуру черные получи-  
ли только две пешки, а пото-  
му и проиграли партию.

В женском первенстве Че-  
хословакии 1954 г. партия  
между шахматистками Груш-  
кова и Суха была начата сле-  
дующими ходами:

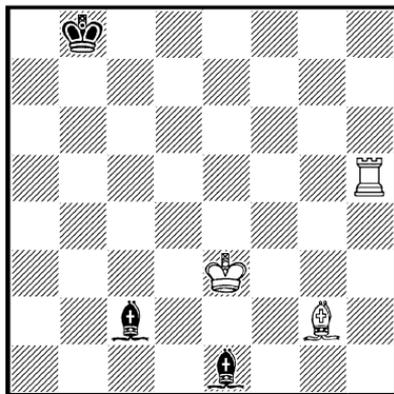
1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. d4 Kf6  
4. de K : e4 5. Сс4 Фе7? (гро-  
зило 6. Фd5; правильно 5. . .  
с6!) 6. 0—0 de 7. Фd5? (пра-  
вильно 7. Le1, и если 7. . .  
К : f2, то 8. Кр : f2 Фс5+ 9.  
Фd4) 7. . . Kd6! 8. К : e5 Се6  
9. Фd3 К : c4 10. К : c4 Кс6  
11. Le1 Ld8 12. Фс3 Фb4!  
(диагр. 154).



11. Cf4? (белые просмо-  
тели двойной удар ладьи.  
Правильный ход был 11. Cd2)  
11. . . Ld4! 12. С : c7 Л : c4,  
и белые сдались через не-  
сколько ходов.

## № 155

Г. Ринк

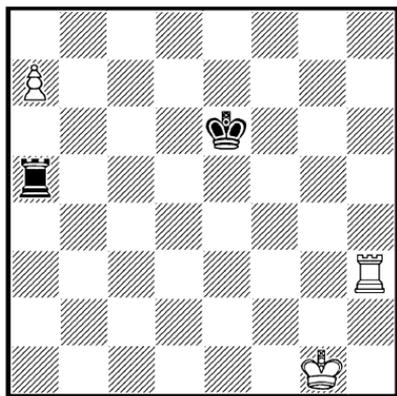


Выигрыш при ходе белых

На диагр. 155 показан этюд  
Г. Ринка, решение которого  
будет очень полезно для тре-

нировки двойных ударов ладьи. Первый ход 1. Кре3—e2! приводит к выигрышу в несколько ходов одного из черных слонов. Найдите все варианты.

№ 156

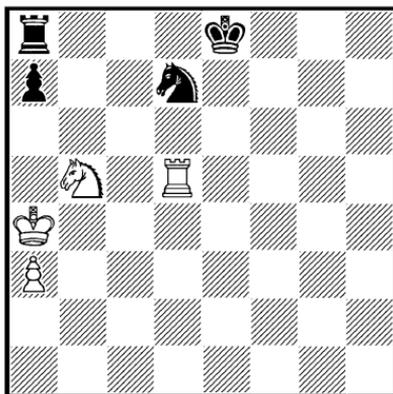


Выигрыш при ходе белых

Часто встречающееся в практической игре окончание показано на диагр. 156. Белые выигрывают с помощью комбинации, основанной на двойных ударах ладьи. 1. Лh3—h6+! Необходимо заставить черного короля перейти на 7-ю горизонталь. 1... Кре6—f7. Если 1... Кре5 (или f5), то 2. Лh5+ и 3. Л : a5. 2. Лh6—h8! Угрожает 3. a8Ф Л : a8 4. Л : a8. 2... Ла5 : a7 3. Лh8—h7+, и выигрывают ладью.

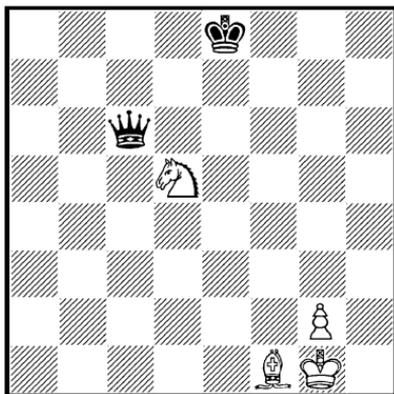
Переходим к рассмотрению двойных ударов коня. На диагр. 157 белые угрожают выиграть ладью ходом 1. Кb5—c7+, а черные — ходом

№ 157



1... Кd7—b6+. Допустим, ход белых. После 1. Кс7+ Кре7 на 2. К : a8 черные ответят 2... Кb6+. Последовало 2. Л : d7+ Кр : d7 3. К : a8 Крс6 и затем 4... Крb7, что привело к ничейному результату.

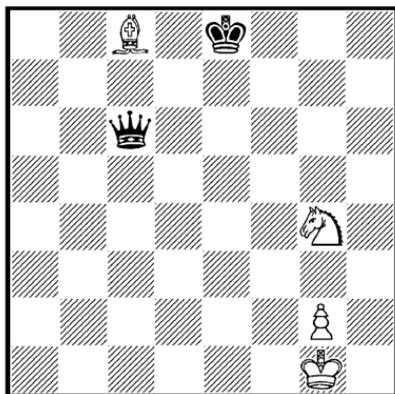
№ 158



На диагр. 158 белые при своем ходе выигрывают с помощью двойного удара коня. Конь d5 может дать шах на f6 или c7. С поля c7 конь бу-

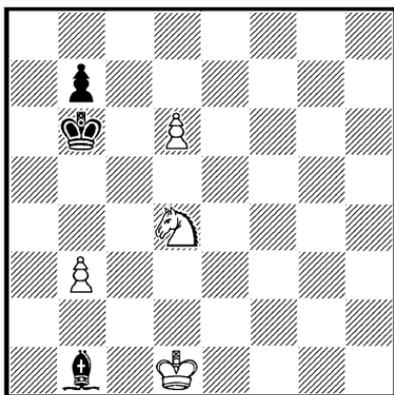
дет атаковать поля b5, e6, e8, следовательно, если заманить ферзя на поле b5, то он будет потерян. Отсюда находится выигрышающий ход 1. Cf1—b5!

№ 159



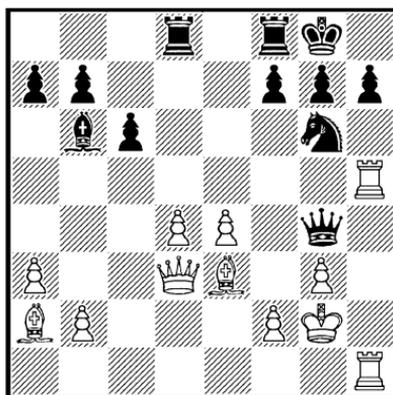
Аналогично на диагр. 159 белые выигрывают посредством 1. Сс8—d7+! На 1... Ф : d7 следует 2. Кf6+, а на 1... Кр : d7—2. Ке5+, после чего дело кончается выигрышным пешечным эндшпилем,

№ 160



На диагр. 160 показано положение из этюда Л. И. Кубея. После 1. Крd1—c1! с последующим 2. d7—белые выигрывают слона за пешку. Найдите решение, пользуясь двойным ударом коня.

№ 161



На диагр. 161 показано положение из партии Андерсен — Стаунтон, международный турнир в Лондоне, 1851 г. Читатель увидит, как пользуются двойным ударом шахматные мастера.

1. ... Лd8 : d4!

Черные правильно жертвуют ладью, так как на 2. С : d4 следует 2... Кf4+ 3. Крf1 К : d3 4. Л : h7 Фd1+ 5. Кpg2 Ф : h1+ 6. Л : h1 С : d4 7. Лd1! С : b2 8. Л : d3, и у черных остается лишняя пешка.

2. Фd3—c3 Лd4 : e4

3. Лh5 : h7 ...

Белые могли провести двойной удар 8. f3 (Такой двойной

удар пешки называют «вилкой»), однако черные ответили бы 3. . . Ф : h5 4. Л : h5 Л : e3. Черные за ферзя получили бы ладью, слона и две пешки. Как было указано в главе 5, такое соотношение сил можно считать равновесным, но атака переходила к черным. На 8. f3 хорошо и 8. . . Kf4+.

3. . . . Cb6—d4

Грозил мат на g7.

4. Ce3 : d4 Лe4 : d4?

Стаунтон просматривает ответную комбинацию белых, основанную на двойном ударе ладьи. Правильное продолжение заключалось в 4. . . Kf4+ 5. Kpg1 Фd1+! (Двойной удар коня 5. . . Ke2+ не достигает цели, после 6. Kpf1 нельзя взять ферзя из-за мата на h8) 6. Kph2 Ф : d4 7. Ф : d4 Л : d4 8. Л7h4 Ke2, и черные сохраняют лишнюю пешку.

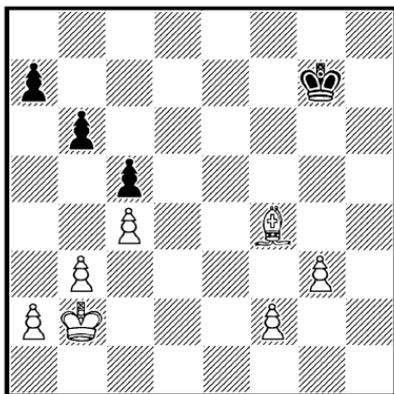
Другой вариант еще интереснее: 4. . . Kf4+ 5. Kph2 Кр : h7 6. gf Лh8? (Казалось бы, решающий ход: грозит 7. . . Kpg8+) 7. С : f7!, и выигрывают белые. После 6. . . Л : f4! черные сохраняют перевес, они грозят 7. . . Лf3, а также взятием слона.

5. Лh1—h4! Kg6 : h4+

6. Лh7 : h4, и белые выигрывают.

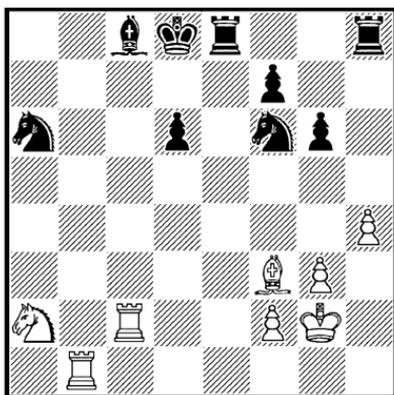
На диагр. 162 слон нападает на пешки с тыла, на диагр. 163 показан двойной удар слона.

№ 162



Белые, начиная, выигрывают пешку: 1. Cf4—b8 a7—a6 2. Cb8—a7 b6—b5 3. c4 : b5 a6 : b5 4. Ca7 : c5.

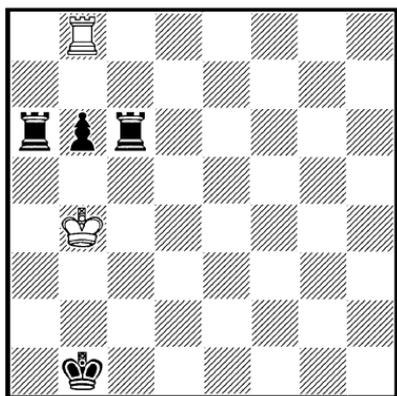
№ 163



На диагр. 163 белые при своем ходе выигрывают две фигуры за ладью посредством 1. Лc2 : c8+! Крd8 : c8 2. Cf3—b7+ Крc8—c7 3. Cb7 : a6 Ла8 4. Кb4 или 4. Сс4. Черные при своем ходе выигрывают качество ходом 1. . . Сс8—f5.

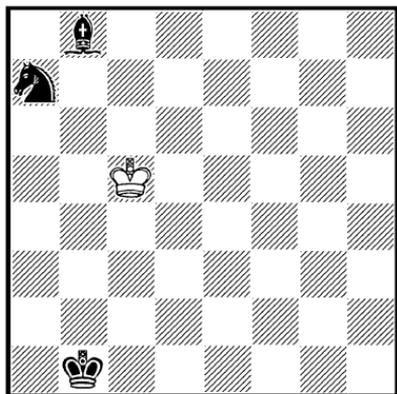
Двойные удары короля показаны на следующих примерах.

№ 164



В позиции на диагр. 164 после 1. Крb4—b5 черные не могут избежать потери ладьи.

№ 165

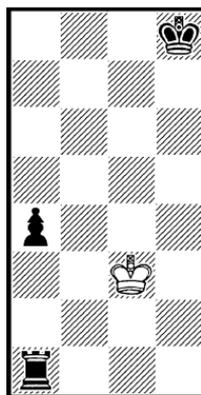


В позиции на диагр. 165 белые играют 1. Крс5—b6! и выигрывают при любом ответе одну из черных фигур,

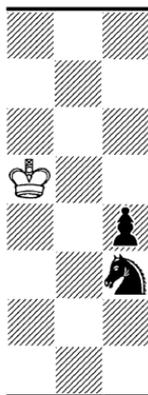
например: 1... Ка7—с8+ 2. Крb6—b7.

В позиции на диагр. 166 черная пешка не может пройти в ферзи без помощи черного короля. После 1... а4—а3 белые ходят королем на b3, а после 2... а3—а2 играют 3. Крb2.

№ 166



№ 167



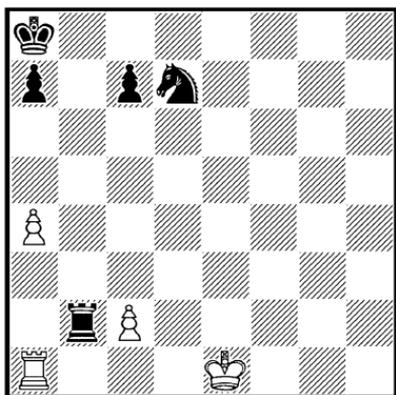
В позиции на диагр. 167 к выигрышу ведет только 1... Кh3—g5! 2. Крf5—g4 h4—h3, и не помогает двойной удар короля. Конь черных неуязвим, так как при его взятии король выходит из квадрата пешки.

1... Кf2 2. Крf4 h3 3. Крг3 вело только к ничьей.

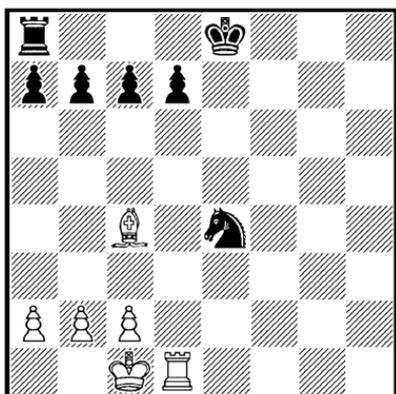
В позиции на диагр. 168 следует неожиданный двойной удар 1... 0—0—0!, и белые теряют фигуру.

Пример пешечной вилки показан на диагр. 169.

№ 168



№ 169



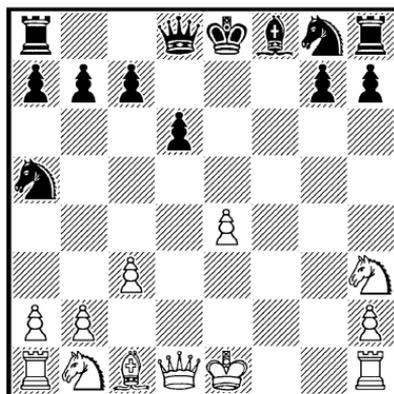
Белые двойным ударом ладьи 1. Лd1—e1 выигрывают коня. Черные, тем не менее, спасают игру, продолжая 1... 0—0—0! 2. Лe1 : e4 d7—d5, и фигура отыгрывается.

Вилка встречается в целом ряде дебютов. Например, после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 («дебют четырех коней») 4. Cf1—c4 черные могут отве-

тить 4... Kf6 : e4. Жертва фигуры временная; после 5. Kc3 : e4 черные отыгрывают фигуру ходом 5... d7—d5. Такой же маневр может случиться в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 Cf8—c5. Белые играют 4. Kf3 : e5 Kc6 : e5 5. d2—d4. В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6 3. Kb1—c3 черные могут продолжать 3... Kf6 : e4 4. Kc3 : e4 d7—d5. В главе 7 не рекомендовалось ходить в дебюте дважды одной и той же фигурой из-за потери времени. В данном случае после вилки d2—d4 или d7—d5 и другая сторона должна потерять темп.

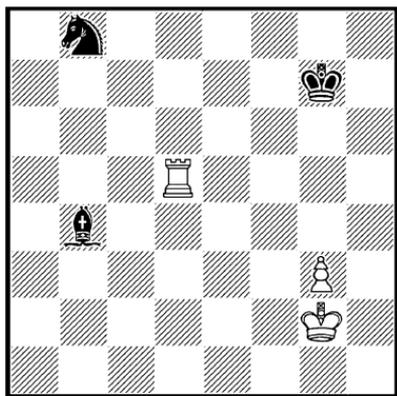
Не все двойные удары ведут к цели — выигрышу материала. Иногда удается вывести из-под удара обе атакованные фигуры.

№ 170



На диагр. 170 двойной удар 1. Фd1—a4+ бесполезен. Черные спасают коня или путем 1. . . Ка5—с6 или 1. . . с7—с6. Выигрывает фигуру двойной удар 1. Фd1—h5+. Черные при своем ходе 1. . . Фd8—h4+ нападают сразу на короля, коня и пешку, однако ход 2. Kh3—f2 защищает все три объекта.

№ 171



На диагр. 171 белые ходом 1. Ld5—b5 нападают на коня и слона. Защиты черных 1. . . Kb8—с6 и 1. . . Kb8—a6 недостаточны, последует второй двойной удар 2. Lb5—b6!, и одна из фигур теряется. Правильно 1. . . Сb4—d6, и если 2. Lb4—b6, то 2. . . Cd6—e5 3. Lb6—b5 Kpg7—f6.

Иногда двойной удар не достигает цели, так как за время, потраченное на взятие фигуры, противник успеет возместить материальный

урон. После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Cf8—с5 белые могут сыграть на ловушку: 3. Фd1—e2. Грозит комбинация, основанная на двойном ударе: 4. С : f7+ Кр : f7 5. Фс4+ и 6. Ф : с5. Черные отвечают 3. . . Kg8—f6, как бы не замечая ловушки. 4. Сс4 : f7+ Kpg8 : f7 5. Фе2—с4+ d7—d5! Вот в чем загвоздка. Если белые берут пешку d5, то слон с5 останется цел, а на 6. Фс4 : с5 последует 6. . . Kf6 : e4 7. Фс5—e3 Lh8—e8, и черные, овладев центром, получают лучшую игру.

#### У п р а ж н е н и я

1. В позиции: белые — Kpg4, Kb2, Cf4, п. a6; черные — Kрс3, Ла5, п. g6 — белые при своем ходе выигрывают. Каким способом?

2. Найдите выигрыш в позиции: белые — Kpg1, Фf3, Lf1, Кс3, Сb1, пп. a3, b2, f2, g2, h2; черные — Kpg8, Фd6, Лс8, Cf8, Кс5, п.п. a7, b6, f7, g7, h7. Ход белых.

3. В позиции: белые — Kpg1, Ла1, e1, Сс1, пп. a2, b3, f2, g2, h3; черные — Kpf8, Лb8, с5, Cd7, пп. a6, b5, f6, g7, h7 — ход белых. Каким способом они достигают выигрыша материала?

4. Белые — Kpg1, Ла1, e1, Кс3, Сb3, g5, пп. a2, b2, e3, f2, g2, h3; черные — Kpg7, Ла8, f8, Cf5, Kd6, f6, пп. a6, b7, f7, g6, h7. Найдите выигрыш белых при их ходе.

5. Какими способами белые при своем ходе выигрывают пешку в позиции: белые — Кре2, Ке3, пп. b2, f2, g3, h4; черные — Kpb6, Kh5, пп. b6, с5, f7, g7. Найдите 3 выигрывающих варианта.

6. Дана позиция: белые — Kpg2, Фf3, Lf1, Сс2, пп. a2, d4, f2, g3, h2; черные — Kpg8, Фd6,

Ле8, Сf6, пп. а7, b6, с7, g7, h7. Ход черных. Могут ли они выиграть пешку d4?

7. Дана позиция: белые — Крf2, Фd2, Ла3, Сg4, пп. а2, b5, d4, е3, h3; черные — Кра8, Фb8, Лс7, Сf6, пп. а7, b7, е6, h4. Каков будет исход партии при ходе белых и при ходе черных?

8. Как следует продолжать белым в позиции: белые — Крг1, Фе2, Ла1, d1, Кс1, Сf1, пп. а2, b2, f2, g3, h2; черные — Кре8, Фd7, Ла8, h8, Cd5, d8, пп. а7, b6, с7, е6, f7, g7, h7?

9. В партии Кон — Олланд, 1902 г., случилась позиция: белые — Крb2, Фf3, Лe1, е3, Кс5, пп. а3, b4, с3, d4, f2, g3, h4; черные — Крb6, Фd8, Лg6, g8, Cd6, пп. а4, b5, с6, d5, f6, f7, h6. Белые в 3 хода выиграли пешку. Каким способом?

10. В одной партии случилась позиция: белые — Кра2, Лb5, п. а4; черные — Крд3, Фс3. Черные сыграли 1... Крд3—с2. Докажите, что белые теряют ладью в несколько ходов.

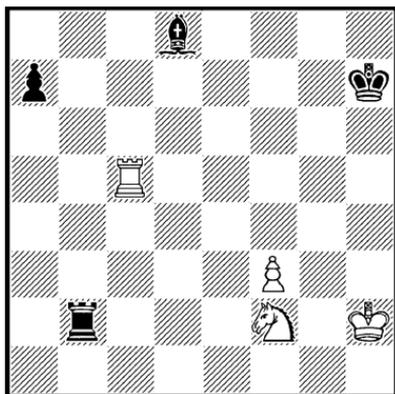
11. В партии Цукерторт — Андерсен (1865 г.) случилось положение: белые — Крг1, Фg3, Ла1, f1, Сс1, с4, Кd5, пп. а2, b2, с2, d4, е4, g2, h2; черные — Кре8, Фd7, Ла8, h8, Сс8, f8, Кd8, g8, пп. а7, b7, с6, d6, f7, h7. Ход был белых. Найдите, как они выиграли в несколько ходов.

Усвоение двойного удара и пешечных окончаний позволяет сделать еще шаг вперед. Ниже даны позиции более сложного типа. Борьба в них происходит по следующей схеме: одна из сторон с помощью двойного удара добивается восстановления материального равновесия. Создается положение, когда другая сторона может упростить пози-

цию и перейти в пешечный конец. Следует определить конечный исход борьбы. Для примера покажем решение этюда Е. Н. Сомова-Насимовича (1936 г.).

## № 172

*Е. Н. Сомов-Насимович*



Ничья при ходе белых

Силы сторон равны, но у белых атакован конь f2, и защита его связана с трудностями.

1. Крh2—g3! . . .

Не 1... Крг1 из-за 1... Сb6, и белые теряют фигуру. Теперь же на 1... Сb6 белые ответят 2. Кd3! Лd2 3. Лс3 с равной игрой.

1. . . . Лb2 : f2!

Жертва основана на двойном ударе. После 2. Кр : f2 Сb6 черные выигрывают ладью и партию. Ладейная пешка «а» пройдет в ферзи, так как поле а1 попадет под удар слона черных (см. стр. 96).

2. Лс5—h5 + Крh7—g6

3. Лh5—d5! . . .

Опять две фигуры черных под ударом.

3. . . . Cd8—b6

4. Лd5—d6 + . . .

Теперь понятно, зачем белые дали шах на 2-м ходу. Они хотели завлечь короля на 6-ю горизонталь.

4. . . . Крг6—f5!

5. Лd6 : b6! Лf2 : f3 +!

Черные рассчитывают перейти в выигрышный пешечный конец после 6. Кр : f3 ab. Король черных впереди пешки, и оппозиция захвачена черными.

6. Крг3—g2!! . . .

Этот хитрый ход спасает белых. Они передают очередь хода черным.

6. . . . a7 : b6

После 6. . . Ла3 7. Лb7 ладейный конец также закончится вничью.

7. Крг2 : f3, и ничья.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Крb3, Фh7; черные — Крс6, Фа5, Сg1, п. с7. Могут ли белые при своем ходе спасти партию?

2. Белые — Крс4, Лh6, Ке4; черные — Кре5, Лf3, Ке6, d7, п. f5. Каков будет результат при ходе белых?

3. Белые — Крс4, Ле7, Cf3; черные — Кре5, Лg8, Се8, Ке6, п. f6. Определите исход борьбы при ходе белых.

4. Белые — Крд3, Лс4, d4; черные — Крд6, Лс6, Cd5, Кd8, п. e7. Определите исход партии при ходе белых.

5. Белые — Крf3, Ке3, Сg3; черные — Крг5, Ке4, d6, п. e7. Ход черных. Могут ли они выиграть?

6. Белые — Крг4, Фf4, Кb5, пп. a2, g5; черные — Крh7, Фе7, п. b4. Ход черных. Могут ли они добиться ничьей?

7. Белые — Крс4, Кb3, Cd3, п. d4; черные — Крд7, Ле6, Ка6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

8. Белые — Кре3, Фа6, Кd4, п. f3; черные — Кре7, Фс7, Кd6, Сg8, п. e5. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

9. Белые — Кре4, Фd3, Ка6, п. f3; черные — Крс6, Фа7, Се6, пп. g5, h6. Ход черных. Могут ли они выиграть ферзя?

10. В партии Стокгольмского турнира 1952 г. Барца — Вайтонис — после 31-го хода случилось положение: белые — Крс1, Лg3, Кс3, Сb3, пп. a2, b2, e3, f4, h4; черные — Крf6, Лd6, Кb6, Сg4, пп. a7, b7, e6, f5. Белые сыграли 32. Лg3 : g4. Правильна ли эта комбинация? Какой другой ход можно рекомендовать белым?

## ВТОРОЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР В ЛОНДОНЕ

После неудачи, постигшей Андерсена в матче с Морфи, в шахматных кругах западных стран вновь стал дебатироваться вопрос о сильнейшем шахматисте Европы. В

Англию переехал молодой талантливый мастер И. Колиш, и в 1861 г. в Лондоне был устроен матч Андерсен — Колиш до четырех выигранных партий. Колиш был превос-

ходный тактик, и все партии матча протекали в острой борьбе. Колиш оказал упорное сопротивление, и матч закончился со счетом  $+4, -3, =1$  в пользу Андерсена.

В 1862 г. в связи с организацией международной выставки английские шахматисты, и в первую очередь Левенталь, выступили с проектом устройства в Лондоне 2-го международного турнира. Приглашения были разосланы Морфи, Гарвицу, Колишу, Янишу, Сент-Аману и немецким мастерам Андерсену, Лаза, Паульсену и Ланге. Необходимые средства скоро были собраны. К сожалению, большинство приглашенных отказалось от участия. Англия была представлена Бернсом, Левенталем, Блекберном, Оуэном, Монгредиемом, Макдоннелем и еще тремя второстепенными любителями; Германия — Андерсеном и Паульсеном, Бельгия — Диконом, Италия — Дюбуа и Австрия — Стейницем. Первое место завоевал Андерсен, второе — Паульсен, третье — Оуэн, четвертое — Макдоннель, пятое — Дюбуа, шестое — Стейниц.

Хотя Стейниц при первом выступлении на международной арене сыграл неудачно,

отдельные его партии свидетельствовали о незаурядном даровании. Стейниц решил стать шахматным профессионалом и осесть в Англии, где шахматная жизнь была ключом.

Во время лондонского турнира Стейниц подружился с Андерсеном и сыграл с ним немало легких партий. По окончании турнира, когда Андерсен собрался обратно в Германию, при расставании произошла следующая сцена, описанная в свое время Стейницем.

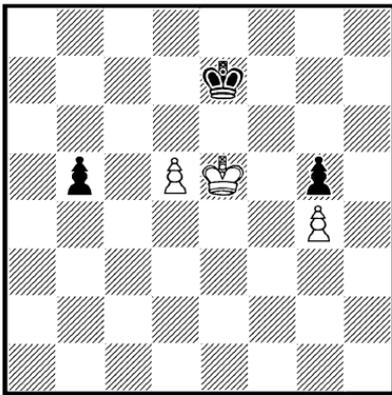
У Андерсена были некоторые странности. Он, например, не любил вести корреспонденцию. Пожав на прощание руку Андерсену, Стейниц сказал ему: «Господин профессор, если я вам напишу, то Вы можете не затруднять себя ответом». — «Никогда не отвечаю», — пробурчал Андерсен. — «А я никогда не пишу», — сказал Стейниц, и оба рассмеялись, довольные друг другом.

Вряд ли Андерсен мог предполагать тогда, что уже через четыре года в лице Стейница он встретит соперника, к которому надолго перейдет титул сильнейшего шахматиста мира.

## Глава 10

### МНОГОПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

№ 173



На диагр. 173 показана позиция, часто встречающаяся в пешечных окончаниях. Положение белых на первый взгляд выгодное. Король белых занимает активную позицию в центре, пешка g5 слаба. На самом же деле белые не могут спасти партию: их губит — отдаленная проходная пешка черных b5. Движение ее вперед отвлечет короля белых на линию «b», а в это время чер-

ный король завоюет пешки d5 и g4. Если ход белых, то игра может развиваться следующим образом.

1. Крe5—e4

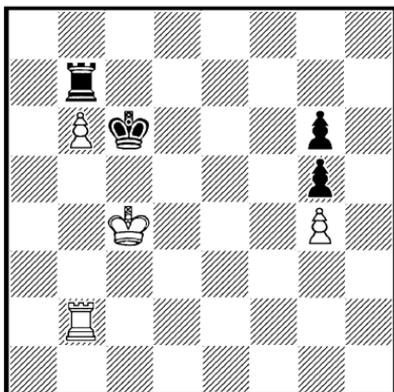
Упрощает задачу черных 1. d6 + Крd7 2. Крd5 b4 3. Крc4 Кр : d6 4. Кр : b4 Крe5 5. Крc4 Крf4 6. Крd3 Кр : g4, и выигрывают.

- |    |           |           |
|----|-----------|-----------|
| 1. | ...       | Крe7—d6   |
| 2. | Крe4—d4   | b5—b4     |
| 3. | Крd4—c4   | b4—b3!    |
| 4. | Крc4 : b3 | Крd6 : d5 |
| 5. | Крb3—c3   | Крd5—e4   |
| 6. | Крc3—d2   | Крe4—f3   |
| 7. | Крd2—e1   | Крf3 : g4 |

Белому королю не хватило одного темпа, чтобы занять оппозицию на поле g2.

На диагр. 174 позиция черных кажется выигрышной, так как пешка b6 теряется. Фактически в случае ее взятия белый король вторгается на правый фланг, например: 1. . . Лb7 : b6 2. Лb2 : b6 + Крc6 : b6 3. Крc4—d5 Крb6—c7 4. Крd5—e6 Крc7—d8 5.

№ 174

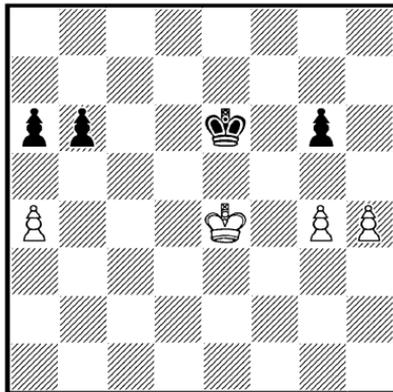


Кре6—f7! (5. Кpf6 Кре8! 6. Кр : g6 Кpf8 7. Кр : g5 Кpg7, и ничья) 5. . . Кpd8—d7 6. Кpf7 : g6 Кpd8—e7 7. Кpg6 : g5, и выигрывают.

Таким образом, взятие пешки b6 ведет к поражению черных. Но и другие ходы не помогают. На 1. . . Лf7 следует 2. b7! Л : b7 3. Л : b7 Кр : b7 4. Кpd5 и т. д. Если 1. . . Лb8, то 2. b7 Крс7 3. Крс5, и черные стоят перед выбором — или потерять ладью после 3. . . Кpd7 4. Крb6 и 5. Кра7, или же перейти в проигрышное пешечное окончание. Не спасает черных и 1. . . Кpd7 2. Крb5 Крс8 3. Ла2 Крb8 (или 3. . . Лf7 4. Ла8+ и 5. Ла7) 4. Ла7!, и белые вынуждают переход в выигрышный пешечный конец.

Предлагаем убедиться читателям, что в аналогичной позиции: Крс3, Лb3, пп. b5, g3; Крс5, Лb6, пп. g4, g5 черные, продолжая 1. . . Л : b5, достигают ничьей.

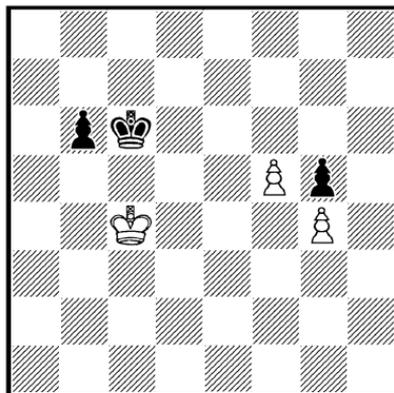
№ 175



Каждый из противников может образовать отдаленную проходную: белые ходом 1. h4—h5, черные—1. . . b6—b5. Однако в данном случае не удастся уничтожить обе пешки на другом фланге.

1. h4—h5 g6 : h5 2. g4 : h5 Кре6—f6 3. Кре4—d5 Кpf6—g5 4. Кpd5—c6 b6—b5!, и белые вынуждены разменять пешку «а», иначе черная защищенная проходная пешка обеспечит черным победу.

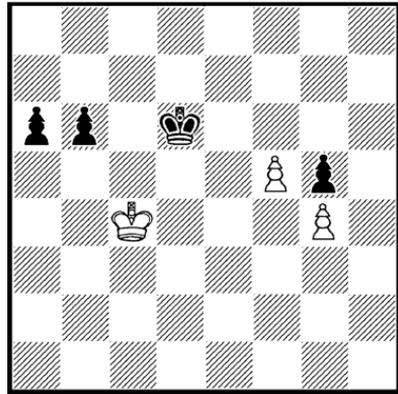
№ 176



На диагр. 176 борьба идет между отдаленной проходной и защищенной проходной. Обычный план использования отдаленной проходной пешки не ведет здесь к цели. Когда король черных направится к пешкам f5 и g4, то он не сможет взять ни той, ни другой. Черный король не может покинуть квадрат пешки f5. Однако выигрыш белых связан с техническими трудностями. Например, после 1. Крс4—b4 b6—b5! черные достигают ничьей: 2. Крб4—c3 (2. Кра5 Крс5!) 2. . . Крс6—c5 3. Крс3—b3 Крс5—d5 4. Крб3—b4 Крд5—c6 5. Крб4—c3 Крс6—c5 6. Крс3—d3 Крс5—d5 7. Крд3—e3 Крд5—e5. Для выигрыша надо проникнуть королем в пятый ряд, что достигается комбинарованным действием белого короля на обоих флангах.

1. Крс4—d4! Крс6—d6 (Хуже 1. . . b5 2. Кре5 b4 3. Крд4, и пешка теряется) 2. Крд4—e4! Крд6—d7 3. Кре4—d5 Крд7—c7 4. Крд5—e6! b6—b5 (4. . . Крд8 5. Крд6) 5. f5—f6, и выигрывают, или 2. . . Крд6—e7 3. Кре4—e5 Кре7—d7 4. Кре5—d5 Крд7—c7 5. Крд5—e6 и т.д.

Сила защищенной проходной пешки видна из следующего примера. На диагр. 177 у черных две связанные проходные пешки, но без активной помощи своего короля, прикованного к квадрату пешки f5, пешки не могут про-

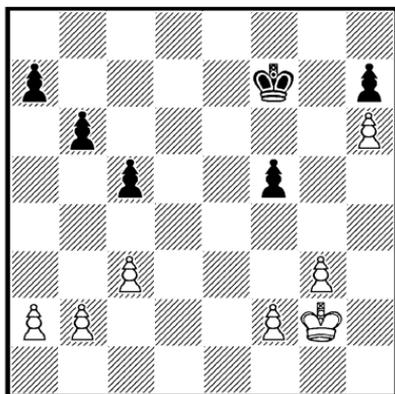


биться вперед. 1. . . a6—a5 2. Крс4—d4 b6—b5 3. Крд4—c3 Крд6—d5 4. Крс3—b3 Крд5—c5 5. Крб3—a3 a5—a4 6. Кра3—b2 b5—b4 7. Крб2—a2 a4—a3 8. Кра2—b3 Крс5—d5 9. Крб3—a2 Крд5—c5 10. Кра2—b3 Крс5—d5 11. Крб3—a2, и ничья. Попытка черных провести одну из пешек в ферзи с помощью короля не ведет к цели, например: 11. . . Крд5—c4 12. f5—f6 Крс4—c3 13. f6—f7 b4—b3 + 14. Кра2 : a3! (14. Кра2 b1Ф + 17. Кр : a3 Фb3 ×) 14. . . b3—b2 15. f7—f8Ф b2—b1Ф 16. Фf8—c5 + Крс3—d2 17. Фc5 : g5 +, и черные в лучшем случае могут рассчитывать на ничью.

Наличие запасного темпа не раз влияло на исход борьбы в рассмотренных ранее пешечных концах (диагр. 94), так как приводило к захвату оппозиции и

вторжению короля. И в многопешечных окончаниях запасный темп играет громадную роль. На диагр. 178 показана позиция, встретившаяся в партии Боронштейн — Любчанский, игранный в командном матче московских и ленинградских юношей (Ленинград, 1956 г.).

№ 178



1. Kpg2—f3 . . .

Косвенная защита пешки h6. На 1. . . Kpg6 следует 2. Kpf4. Лишняя пешка белых должна была привести к несложному выигрышу.

1. . . . c5—c4  
2. Kpf3—f4 Kpf7—f6  
3. f2—f3 . . .

После 3. b3! cb 4. ab a6 5. c4 (Только не 5. b4? a5!, и у черных образуется отдаленная проходная) 5. . . a5 у черных на ферзевом фланге нет запасных темпов, и они должны проиграть.

3. . . . b6—b5

4. a2—a3? . . .

Все еще возможно было 4. b3. После 4. . . cb 5. ab a5 черные грозят прорывом 6. . . a4. Поэтому 6. Кре3!, и если 6. . . a4, то 7. ba ba 8. Kpd2. Черный король не может выиграть пешку h6, так как после 8. . . Kpg6 9. c4 пешка проходит в ферзи. Но и другой маршрут с целью использовать отдаленную проходную посредством 8. . . Кре6 9. Kpc2 Kpd5 10. Kpb2 Kpc4 11. g4! fg 12. fg Kpd5 13. g5 Кре6 также не спасает: 14. g6 Kpf6 15. gh.

4. . . . a7—a6

Теперь у черных есть в запасе ходы a6—a5 и a5—a4.

5. g3—g4 Kpf6—g6

Интересный защитительный ход. К проигрышу вело 5. . . fg 6. fg Kpg6 7. g5 Kph5 8. Kpf5 a6 9. Kpf6 и затем 10. g6.

6. Kpf4—e5? . . .

После 6. g5 a5! белые теряют пешку g5. 6. gf + Kp : h6 ведет к образованию у черных отдаленной проходной и требует точного расчета. Белые выигрывали, продолжая 7. Кре5! Kpg7 8. f6 + Kpf7 9. Kpf5 a5 10. Кре5 Kpf8 11. Кре6 a4 12. Кре5 Kpf7 13. Kpf5 Kpf8 14. Кре6 Кре8 15. f7 + Kpf8 16. Kpf6, и белые выигрывают пешку «h», сохраняя пешку f3.

6. . . . f5 : g4

7. f3 : g4 Kpg6—g5!  
 7. . . Kp : h6 8. Kpf6 a5  
 9. Kpf5 Kpg7 10. Kpg5 вело  
 к позиции, случившейся в  
 партии.

8. Кре5—e6! Kpg5—g6!  
 Не 8. . . Kp : g4 9. Kpf6  
 Kph5 10. Kpg7, и выигры-  
 вают.

9. Кре6—e7 Kpg6 : h6  
 10. Кре7—f6 a6—a5!

Запасный ход выручает чер-  
 ных. Игра на пат посредством  
 10. . . b4 не достигала цели  
 из-за 11. g5 +.

11. Kpf6—f5 Kph6—g7  
 12. Kpf5—g5 Kpg7—f7  
 13. Kpg5—h6 Kpf7—f6!

Черные находят единствен-  
 ные защитительные ходы. По-  
 сле 13. . . Kpg8 14. g5 Kph8  
 15. g6 hg 16. Kp : g6 белый ко-  
 роль уничтожит черные пеш-  
 ки ферзевого фланга.

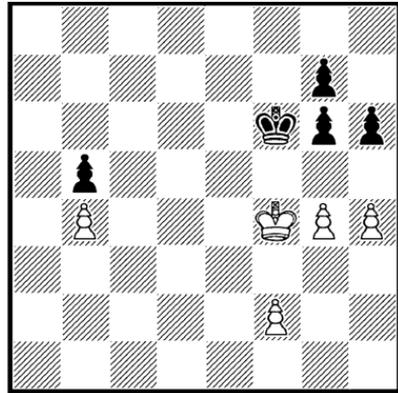
14. Kph6 : h7 Kpf6—g5  
 15. Kph7—g7 Kpg5 : g4  
 16. Kpg7—f6 Kpg4—f4  
 17. Kpf6—e6 Kpf4—e4  
 18. Кре6—d6 Кре4—d3  
 19. Kpd6—c5 Kpd3—c2  
 20. Kpc5 : b5 Kpc2 : b2  
 21. Kpb5 : c4 . . .

Если бы черная пешка стоя-  
 ла на a4, то белые выиграли  
 бы ходом 21. Kpb4.

21. . . . Kpb2 : a3  
 22. Kpc4—b5 Кра3—b3

Ничья.

Рассмотрим окончание на  
 диагр. 179 при ходе белых и  
 при ходе черных.



А

1. Kpf4—e4 Kpf6—e6

После 1. . . g5 слабо 2. hg +  
 Kp : g5, и теперь белые долж-  
 ны добиваться ничьей. Чер-  
 ные посредством 3. . . g6 и  
 4. . . h5 угрожают образо-  
 вать отдаленную проходную.  
 На 1. . . g5 белым следует  
 продолжать 2. h5! Кре6 3.  
 Kpd4 Kpd6 4. f3!, и прорыв  
 белого короля решает.

2. g4—g5! h6—h5

Безнадежно 2. . . Kpd6 3.  
 Kpd4 Кре6 4. Kpc5, и выигры-  
 вают.

3. f2—f3, и белые вы-  
 игрывают.

Б

1. . . . g6—g5 +!

Лучший ход. У черных по-  
 является запасный темп g7—  
 g6.

2. h4 : g5 h6 : g5 +

3. Kpf4—e4 Kpf6—e6

4. Кре4—d4 Кре6—d6

5. f2—f3 g7—g6  
 6. Кpd4—e4 Кpd6—e6  
 7. f3—f4 g5 : f4  
 8. Кре4 : f4 Кре6—d5!

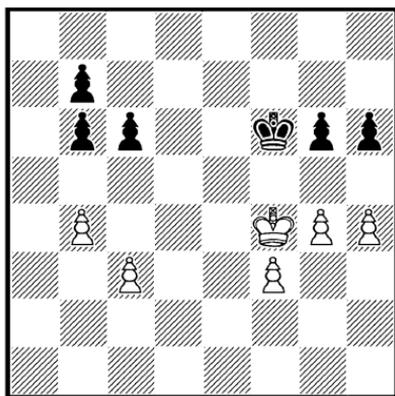
Проигрывает 8. . . Кpf6 9. g5+ Кре6 10. Кре4 Кpd6 11. Кpd4 Кре6 12. Крс5 и т. д.

9. Кpf4—g5 Кpd5—c4

Ничья.

Разобранные выше примеры показали силу отдаленной проходной и защищенной проходной пешки. С другой стороны, в пешечных окончаниях нередко сказывается слабость сдвоенных пешек.

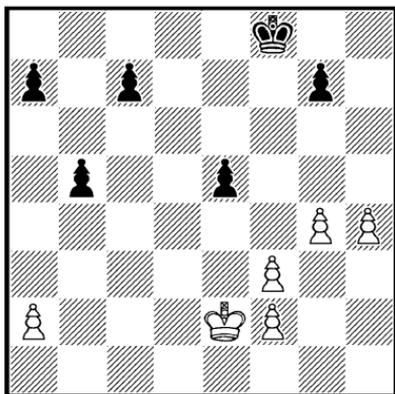
№ 180



Несмотря на равенство в силах, позиция черных на диагр. 180 проигрышная. На правом фланге белые образуют проходную пешку, а черные на другом фланге не смогут этого добиться. Игра может развиваться следующим образом: 1. Кpf4—e4 Кpf6—e6 2. f3—f4 b6—b5 3.

f4—f5+ g6 : f5 4. g4 : f5+ Кре6—d6 5. Кре4—d4 b7—b6 6. Кpd4—e4. Белые выжидают, пока у черных не иссякнут ходы пешками. Черный король должен караулить поле e5, иначе его займет белый король и пешка «f» двинется вперед. 6. . . c6—c5 7. h4—h5. Самое простое. Читателю полезно разобрать вариант 7. Кpf4 Кpd5 8. Кpg4 Кре5 9. Кph5 (после 9. h5 c4 белые вынуждены отдать пешку f5) 9. . . Кр : f5 10. Кр : h6 Кpf6 11. h5 Кpf7 12. Кpg5 Кpg7 13. Кpf5 Кph6 14. Кре5 Кр : h5 15. Кpd5 cb 16. cb Кpg5 17. Крс6 Кpf6 18. Кр : b5 Кре7 19. Кр : b6, и выигрывают. 7. . . c5—c4 8. Кре4—d4 Кpd6—e7 9. Кpd4—d5 Кре7—d7 10. f5—f6 Кpd7—e8 11. Кpd5—e6 (выигрывало и 11. Крс6. Нетрудно сосчитать, что белые через 8 ходов ставят на b8 ферзя, а черные потратят 4 хода на взятие пешек f6 и h5, а еще через 4 хода пешка h6 дойдет до h3) 11. . . Кре8—f8 12. f6—f7, и выигрывают. Белые допустили бы грубую ошибку, если бы при 6. . . c5 раздвоили пешки черных. После 7. bc bc и дальнейшего 8. . . b4 черные получили бы отдаленную проходную.

Позиция на диагр. 181 случилась в партии Эйве — Алехин,гранной в матче на первенство мира в 1935 г. Алехин правильно расценил пешечное окончание как вы-



игрышное для черных. Черные на левом фланге получают две связанные проходные пешки, тогда как белые сдвоенные пешки «f» не дают белым возможности добиться такого же результата на правом фланге.

Единственная надежда белых заключается в размене пешки f3 на пешку e5. Тогда шансы уравниваются. Правильный ход черных был 1... a7—a5!

Если белые ответят 2. Крe3, то 2... a4 3. f4 ef+ 4. Кр : f4 b4 5. Крe4 b3 6. ab a3!, и пешка «a» проходит в ферзи. В партии Алехин сыграл 1... c7—c5?, на что белые ответили 2. Крe3! Теперь на 2... b4 или 2... c4 следует 3. f4! ef+ 4. Кр : f4, и белый король вовремя поспекает на ферзевый фланг. После 2. Крe3 противники сразу же согласились на ничью. Читателям следует найти выигрыш

черных после 1... a5! 2. Крd3 a4 3. Крc3 c5. Обратите внимание, что белым нельзя двигать вперед ни пешку g4, ни пешку h4. В случае h4—h5 король черных проникает через e7—f6—g5 на f4 и затем решает ход e5—e4. В случае g4—g5 черный король проходит через e6—f5—g6 на h5 и выигрывает пешки h4 и g5. Черные образуют проходные связанные пешки «a» и «b». Черный король занимает поле c4 и с его помощью пешка «b» проходит в ферзи. Автор рекомендует внимательно проанализировать это пешечное окончание. Анализ поможет закрепить приобретенные знания в области пешечных концов.

Последние два примера показали, что слабость сдвоенных пешек заключается прежде всего в невозможности образовать проходную при наличии лишней пешки. Для целей защиты сдвоенные пешки более пригодны. Например, если пешкам f4, g4, h4 противостоят пешки f7, g6, g7, то белым не удастся образовать проходную пешку. Но слабость сдвоенных пешек может сказаться и в другом плане. Как показал пример диагр. 180, у стороны, имеющей сдвоенные пешки, иссякают запасные ходы. Выше было указано, что данное обстоятельство может быть причиной поражения.

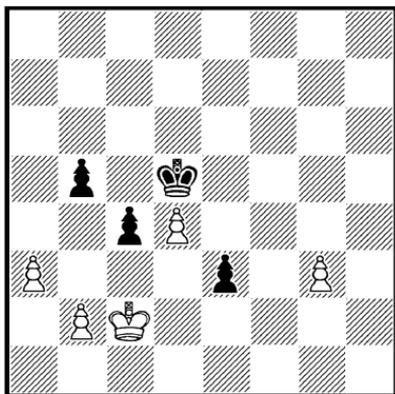
1. В партии Геллер — Сабо (Стокгольм, 1952 г.) могла получиться следующая позиция: Крf2, Кd3, пп. a4, g2, h2; Кpg8, пп. a5, b4, c4, g4, h5. Ход белых. Каким способом они добиваются выигрыша?

2. Партия Бернштейн — Дейк (США, 1936 г.) пришла к следующей позиции: Крe1, Лd1, f5, п. g4; Кpg2, Ла1, f2, п. f7. Ход черных. Игра продолжалась: 1. . . Ла1 : d1+ 2. Крe1 : d1 Лf2 : f5 3. g4 : f5 Кpg2—f3 4. f5—f6 Крf3—f4 5. Крd1—e2 Крf4—f5 6. Крe2—f3 Крf5 : f6 7. Крf3—f4, и ничья.

Найдите, каким способом черные могли перейти в выигрышный пешечный конец.

3. В партии Банник — Симагин (Ленинград, 1956 г.) получился пешечный конец: Крh5, пп. d5, g3; Крf7, пп. a6, e5, h4. Продолжение в партии было: 1. g3 : h4 a6—a5 2. Крh5—g4 a5—a4 3. h4—h5 a4—a3 4. h5—h6 a3—a2 5. h6—h7 Крf7—g7, и белые сдались. Могли ли белые спасти партию?

4. Позиция на дигр. 182 случилась в матчевой партии Сент-Аман—



Стаунтон (Париж, 1843 г.). В партии было сыграно: 1. . . Крd5—e4 2. Крc2—d1 Крe4—d3 3. d4—d5 e3—e2+ 4. Крd1—e1 Крd3—c2 5. d5—d6 Крc2 : b2 6. d6—d7 c4—c3 7. d7—d8Ф c3—c2 8. Фd8—d2, и белые выиграли.

Найдите, каким способом Стаунтон мог выиграть. Партию нужно было перевести в ферзевый эндшпиль, а затем в пешечный конец.

## П. МОРФИ

После первого Лондонского международного турнира за победителем его — Андерсеном упрочилась репутация сильнейшего мастера Европы. Попытки организовать матч Андерсена со Стаунтоном не удалась по вине Стаунтона. Французский мастер Гарвиц по силе игры явно уступал Андерсену. Возможно, что

русский мастер Петров имел бы успех в матче с Андерсеном, но по разным причинам он уклонялся от шахматных соревнований, и реальную силу его игры трудно оценить.

Уже на Лондонском турнире было много разговоров о шахматном вундеркинде, жившем в Новом Орлеане. Мастер Левенталь побывал в Соединенных Штатах в 1850 г. и сыграл с 12-летним мальчиком по фамилии Морфи две партии, из которых одну проиграл, а одну свел вничью.

\* Здесь и в дальнейшем для краткости при записи позиций сначала указывается расположение белых фигур и пешек, а затем — черных. Слова «белые» и «черные» опускаются.

В октябре 1857 г. в Нью-Йорке состоялся первый всеамериканский шахматный турнир. В нем участвовали 14 американцев и 2 европейца, проживавшие в то время в Соединенных Штатах — Паульсен и Лихтенгейн. Участники были разбиты на пары. Победителем в паре считался выигравший 3 партии, ничьи не считались. Первые три матча Морфи выиграл со счетом +3,—0 у Томпсона, Мика и Лихтенгейна. В четвертом матче Морфи встретился с превосходным мастером Л. Паульсеном, также выигравшим все матчи. Этот матч был выигран Морфи со счетом +5,—1,—2. Морфи завоевал первый приз, Паульсен — второй.

После победы Морфи американцы пригласили в Соединенные Штаты Стаунтона для матча с Морфи. Длительные переговоры не дали результата.

Тогда Морфи решил отправиться в Европу и там скрестить оружие с сильнейшими шахматистами Старого света. В июне 1858 г. он прибыл в Англию. Состоялись две консультационные партии между Морфи и Бернсом с одной стороны, Стаунтоном и Оуэном с другой. Обе партии были выиграны Морфи, после чего Стаунтон окончательно уклонился от матча с американцем

В отдельных партиях Мор-

фи без труда победил сильных английских мастеров: Бернса, Бодена, Берда, Оуэна и, наконец, в июле 1858 г. состоялся его матч с Левенталем, переехавшим на жительство в Англию. Этот ответственный матч был выигран Морфи со счетом +9,—3,—5.

После окончания матча с Левенталем Морфи сыграл еще матч с Оуэном, давая ему пешку и ход вперед. И этот матч был выигран Морфи. В Англии Морфи делать было нечего, и в сентябре он уже был в Париже. Вскоре был организован матч Морфи с сильнейшим мастером Парижа Д. Гарвицем. Морфи проиграл первые две партии, но затем одержал четыре рядовые победы. Седьмая партия была ничья. Потерпев поражение в восьмой партии, Гарвиц сдал матч.

Мать Морфи была француженка. Поэтому победы Морфи в Париже рассматривали чуть ли не как торжество французского гения. После победы над Гарвицем поклонники Морфи послали приглашение Андерсену приехать в Париж для матча с молодым американцем. Андерсен принял вызов, и 20 декабря 1858 г. началась эта историческая дуэль.

Выигравший 7 партий (ничьи не считались) признавался победителем матча. Местом игры был специальный зал в одном из лучших отелей

Парижа. Публика на матч не допускалась. Присутствовали только почетные организаторы матча мастера Сент-Аман, Де-Ривьер, Прети, Мортимер, Журну.

Матч продолжался всего одну неделю. Морфи выиграл 7 партий, проиграл 2 и 2 партии закончил вничью. Андерсен не стал объяснять свою неудачу всякого рода случайными обстоятельствами, а открыто признал превосходство Морфи. В письме к германскому мастеру Лаза он писал, что играющий с Морфи пусть оставит надежду поймать его в какую-либо хитрую западню. Если какой-либо ход Морфи кажется на первый взгляд неудачным, то при более глубоком анализе он оказывается хорошо продуманным. Морфи относится к шахматам с серьезностью и добросовестностью художника. Напряжение мысли в шахматной партии доставляет нам только удовольствие, для Морфи это священная обязанность, выполнение возложенной на себя миссии.

После матча Морфи сыграл с Андерсеном еще 6 легких партий с результатом  $+5, -1$ , затем состоялась еще серия из 8 легких партий с председателем лондонского клуба Мон-

гредьеном, которые вряд ли можно рассматривать как матч. Счет был  $+7, =1$  в пользу Морфи.

В апреле 1859 г. Морфи решил уехать на родину и по пути в Америку прибыл в Лондон. Здесь он провел три недели, дал рекордный по тому времени сеанс одновременной игры не глядя на доску против 10 сильных шахматистов ( $+2, -0, =8$ ). Последним серьезным выступлением Морфи был сеанс одновременной игры против 5 сильнейших английских и французских мастеров. Морфи выиграл у Ривьера и Берда, проиграл Бернсу и сделал ничьи с Боденом и Левенталем.

Вернувшись на родину, Морфи постепенно отошел от шахмат и больше не участвовал ни в одном соревновании. В 1867 г. Морфи опять побывал в Париже, но ни разу не посетил проходивший там международный турнир. Причина отхода Морфи от шахмат не выяснена. Морфи умер в 1884 г., пораженный душевной болезнью. Так печально закончился жизненный путь выдающегося шахматного художника, одного из сильнейших мастеров за всю шахматную историю.

---

## Глава 11

### ЛИНЕЙНАЯ СВЯЗКА

В главе 9 был рассмотрен двойной удар. Не менее опасным тактическим оружием в шахматной борьбе является линейная связка, к изучению которой мы приступаем.

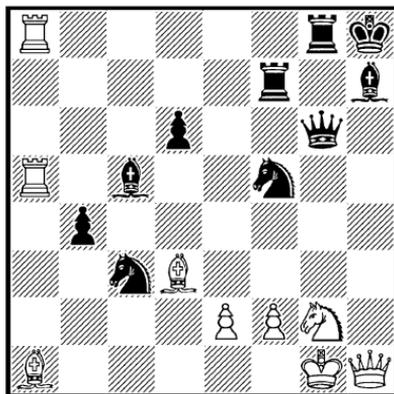
Мы называем связку линейной, потому что она может иметь место только по прямой линии — горизонталям, вертикалям и диагоналям.

В связке участвуют три фигуры, находящиеся на одной линии. Связывающей фигурой может быть ферзь, ладья или слон, «виновником» связки — любая фигура или пешка, которая попала бы под удар связывающей фигуры, если бы на линии удара не было заслона — фигуры или пешки. «Заслон» ограничен в своих движениях, а иногда и совершенно неподвижен. Заслоняющую фигуру мы будем называть связанной.

Таким образом, в трехчленном механизме связки мы различаем связывающую фигуру, связанную фигуру или

пешку — объект связки — и находящуюся за ее прикрытием фигуру или пешку, первопричину связки, которую назовем субъектом связки.

№ 183



На диагр. 183 представлены разные виды связывания. Белый ферзь связывает слона h7, черный ферзь — коня g2, белый слон — коня c3, черный слон — пешку f2, белая ладья a8 — черную ладью g8.

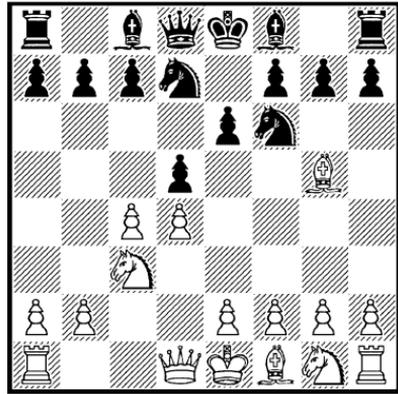
Субъектом связок оказываются всюду короли, и все

связанные фигуры поэтому совершенно неподвижны, такую связку мы назовем полной. Ладья g8 также прикрывает короля и не может передвигаться по вертикали, но движение ее по горизонтали вполне возможно, она может, например, взять ладью a8.

Другой характер имеет связывание коня f5. Его связка объясняется различной ценностью связывающей фигуры и субъекта связки — ферзя. При уходе коня произойдет обмен слона белых на ферзя черных — операция для черных явно невыгодна. Поэтому конь f5 прикован к месту. Ладья белых a5 связывает слона черных. При уходе слона ладья может взять коня, но конь защищен надежно. Поэтому связка слона условна в данный момент, слон может без ущерба покинуть поле c5. Но если черные сыграют Lf7—g7, то действительно возникает связка слона.

Следует твердо помнить, что связанная неполностью фигура может при случае стать боеспособной. Новички нередко попадают на ловушку в одном из вариантов «ферзевого гамбита»: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7.

Пешка d5 атакована дважды, а защищена только один раз ввиду связки коня. Поэтому белые продолжают 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5,

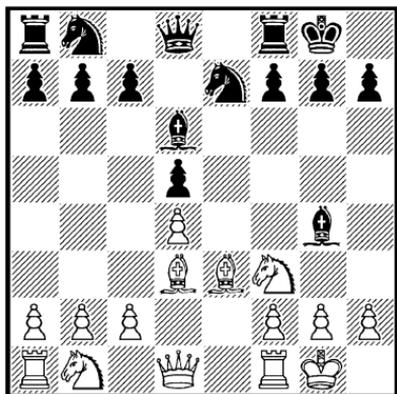


рассчитывая после 6. . . Kf6 : d5 7. Cg5 : d8 выиграть ферзя за две легкие фигуры. Однако белые не рассчитали до конца. Король белых слишком открыт, и после 7. . . Cf8—b4+ белые вынуждены закрыть ферзем 8. Fd1—d2 Cb4 : d2+ 9. Kpe1 : d2 Kpe8 : d8, и белые остались без фигуры.

После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e6 («французская защита») 2. d2—d4 d7—d5 3. e4 : d5 e6 : d5 4. Kg1—f3 черные могут сыграть 4. . . Cc8—g4, связывая коня белых. Дальше возможно 5. Cf1—d3 Cf8—d6 6. 0—0 Kg8—e7 7. Cc1—e3 0—0?

Рокировка в данный момент ошибочна. Правильно 7. . . Kc6 или 7. . . Fd7. Теперь следует комбинация: 8. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7 9. Kf3—g5+. Неполностью связанный конь нападает с темпом на короля противника, и черные не только не успевают взять ферзя,

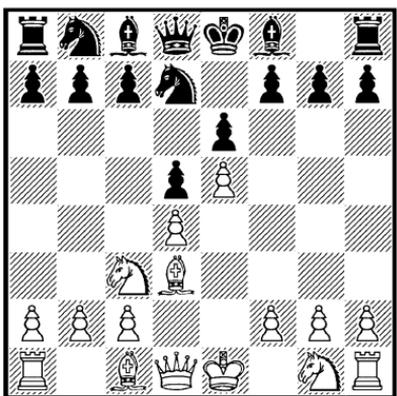
№ 185



но теряют связывающего слона.

В другом варианте «французской защиты» возможны следующие начальные ходы: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. e4—e5 Kf6—d7 5. Cf1—d3.

№ 186

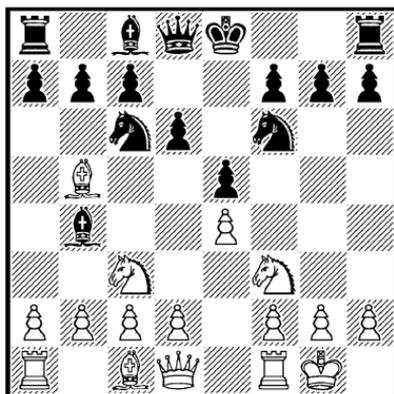


Правильное продолжение черных состоит в атаке центра белых. Им следует играть

5. . . c7—c5. Если же они сделают неудачный развивающий ход 5. . . Cf8—e7, то следует 6. Фd1—g4!, атакая на пешку g7. Казалось бы, самый простой способ защиты пешки состоит в 6. . . 0—0. Внимательно рассмотрев позицию, читатель найдет, что пешка g7 связана. Одно из преимуществ связывания состоит в возможности направить новые удары на связанный объект. Продолжая 7. Sc1—h6!, белые выигрывают качество, так как черные во избежание мата должны сыграть 7. . . g7—g6.

В «дебюте четырех коней» после начальных ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 черным следует также рокировать. В партии Тарраш — Ласкер (1908 г.) было сыграно слабее 5. . . d7—d6, после чего конь c6 оказался связанным.

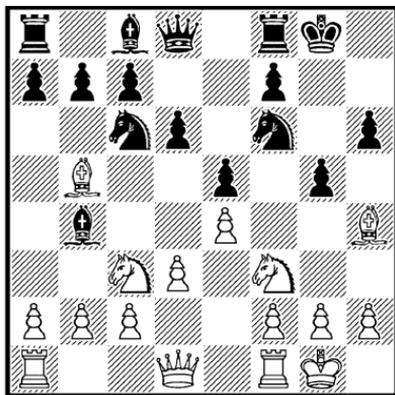
№ 187



Партия продолжалась 6. Кс3—d5! Св4—с5 (угрожала потеря слона после 7. С : с6 и 8. К : b4. Размен на d5 приволил по меньшей мере к потере пешки) 7. d2—d4 е5 : d4 8. Кf3 : d4 (хорошо и 8. Сg5, связывая второго коня) 8. . . Сс5 : d4 (или 8. . . Cd7 9. Кb3 Св6 10. Сg5) 9. Фd1 : d4 0—0 10. Кd5 : f6+ Фd2 : f6 11. Фd4 : f6 g7 : f6 12. Сс1—h6 Лf8—e8. Игра белых явно лучше, и они выиграли эту партию.

После правильного хода 5. . . 0—0 игра может развиваться следующим образом: 6. d2—d3 d7—d6 7. Сс1—g5 h7—h6 8. Сg5—h4 g7—g5?

#### № 188



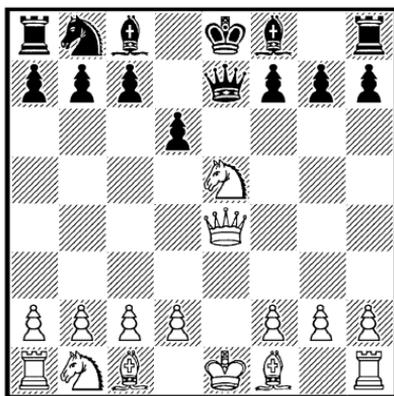
Последним ходом черные хотят избавиться от связки коня f6, но они попадают под губительную атаку. 9. Кf3 : g5! h6 : g5 10. Ch4 : g5 Св4 : с3 (грозило 11. Кd5) 11. b2 : с3 Кpg8—g7. Защитив коня, чер-

ные намерены увести ферзя на е8 и избавиться от связки коня. 12. f2—f4! Фd8—d7 (иначе решает 13. fe и 14. С : f6) 13. f4 : e5 Кf6—h7 14. Сg5—f6+ Кpg7—g8 15. Лf1—f5, и у черных нет защиты от 16. Фg4+.

Ход 8. . . g5?, ослабивший пешечное прикрытие короля, оказался неудовлетворительным. Черным следовало играть 8. . . С : с3 9. bc Сg4 (или Фd7).

«Русская партия» начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кg8—f6. Вместо защиты пешки е5, черные контратакуют пешку е4. 3. Кf3 : e5 Кf6 : e4? Ошибка. Черные забывают про возможную связку по линии «е». Правильно 3. . . d6 4. Кf3 и только теперь 4. . . К : e4, и если 5. Фе2, то 5. . . Фе7. 4. Фd1—e2 d7—d5. При отступлении коня белые ходом 5. Кс6+ выиграют ферзя. 5. d2—d3 Фd8—e7 6. d3 : e4 Фе7 : e5 7. e4 : d5, и белые выиграли пешку, так как черный ферзь связан. На 4-м ходу черные могли сыграть по-другому: 4. . . Фd8—e7 5. Фе2 : e4. Теперь белый ферзь попал под связку, и черные рассчитывают отыграть потерянную фигуру. 5. . . d7—d6

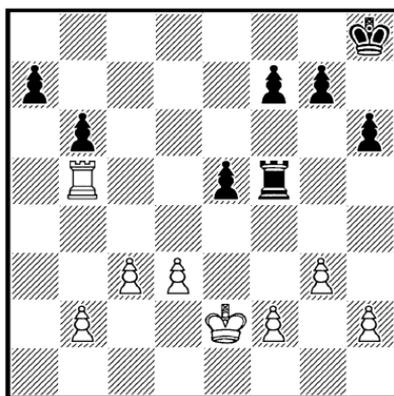
(диагр. 189). 6. d2—d4 f7—f6 7. f2—f4 Кb8—d7. Не 7. . . Кс6 из-за 8. Св5. Теперь же на 7. Св5 черные ответят 8. . . с6 и отыграют фигуру без



материального ущерба. 8. Кb1—с3! Ферзь белых защищен, и белые угрожают уводом коня е5. 8. . . d6 : е5 9. d4 : е5 f6 : е5 10. Кс3—d5 Фе7—d6 11. f4 : е5 Фd6—с6 (после 11. . . К : е5 12. Cf4 связанный по двум направлениям конь е5 теряется; плохо и 11. . . Ф : е5 12. К : с7+ Крд8 13. Ф : е5 К : е5 14. К : а8) 12. Cf1—b5!, и белые выигрывают.

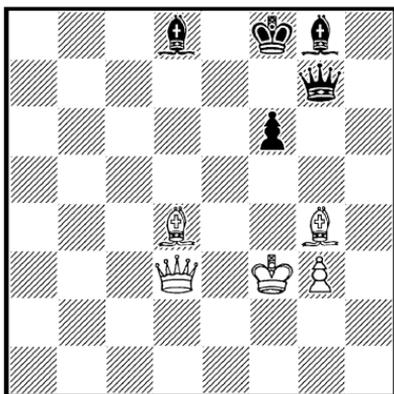
На диагр. 65 было показано, как связка изолированной пешки по вертикали ведет к потере ее. К тому же результату может привести и связка по горизонтали (диагр. 190).

Белые продолжают 1. d3—d4 f7—f6 2. f2—f4 и выигрывают пешку. Не помогает 2. . . Лf5—h5 из-за 3. h2—h4, ладья черных по-прежнему не защищена и пешка е5 связана, например: 3. . . g7—g5 4. f4 : е5 g5 : h4. Теперь пеш-



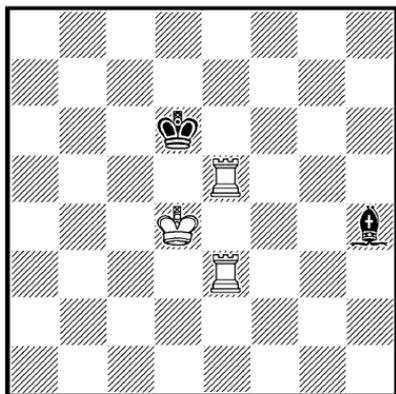
ка белых е5 связана из-за незащищенности белой ладьи и кажется, что черные отыгрывают пешку. Однако при неполной связке следует считаться с разными неожиданностями. Белые продолжают 5. е5—e6! Лh5 : b5 6. е6—e7 Лb5 : b2+ 7. Кре2—f3, и выигрывают.

Диагональные связки не менее опасны, чем вертикальные и горизонтальные.



На диагр. 191 решает 1. Cd4—c5+ Cd8—e7 (или 1. . . Кре8 2. Ch5+ Cf7 3. Фb5×). Слон черных попал под связку, и белые выигрывают фигуру посредством 2. Фd3—d8+! Кpf8—f7 3. Фd8 : e7+.

№ 192

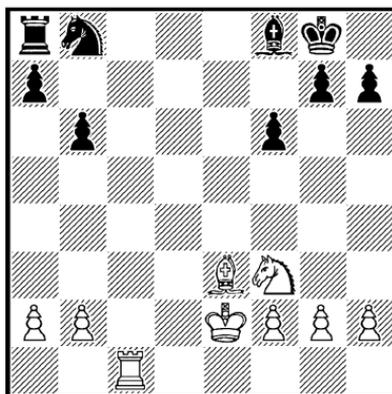


На диагр. 192 у белых большой перевес в силах. Однако последует 1. Ch4—f6! (не 1. . . Cf2 2. Kpd3 и т. д.) 1. . . Ле3—e1 2. Cf6—g7. Черные ходят слоном по диагонали, и белые не могут освободиться от связки без потери ладьи. Окончание ладья против слона ничейно.

Связки, от которых противнику трудно или невозможно освободиться, обычно ведут к материальным завоеваниям.

На диагр. 193 белые решают партию ходом 1. Лс1—с8! Под связку попадают одновременно и конь b8 и слон f8. Усилить нападение на связанного

№ 193



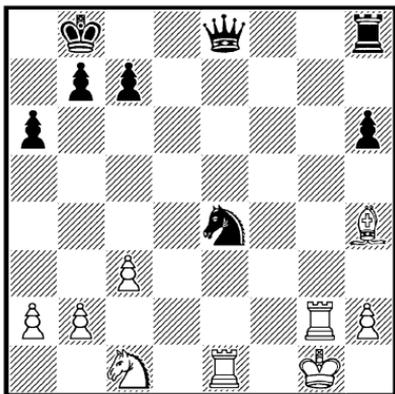
слона белые в данный момент не могут, но уже грозит 2. Се3—f4 с выигрышем коня. Черные должны продолжать 1. . . g7—g5 2. Се3 : g5 f6 : g5 3. Kf3 : g5, и черные не имеют защиты от 4. Kg5—e6, после чего терется слон f8 при непрекращающейся связке коня b8.

Как освободиться от связки? Иногда это удается сделать соответственным изменением позиции субъекта связки. Например, белая ладья c1 связывает слона c3, за которым находится ладья c8. Если ладью c8 защитить нечем, то черные играют Лс8—c5 и затем Сс3—d4 (или b4). Можно освободиться и посредством Лс8—c7 и Сс3—e5 (или a5). Но если слона черных переставить на c7, то связка — «мертвая» и надо искать путей к защите ладьи c8.

Для примера освобождения при диагональной связке возь-

мом такую схему: белый слон d4, черный слон a1, черный конь c3. Черные играют 1. . . Ca1—b2 и 2. . . Kc3—d1 (или a4). Переставим коня на b2. Без помощи других фигур черные не могут освободиться от связки.

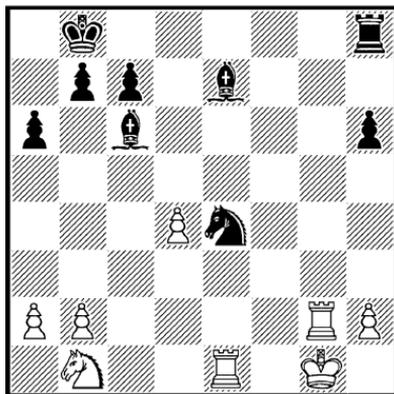
№ 194



Связывание не достигает цели, если субъект связки уходит от нее, атакая на короля или фигуру противника. На диагр. 194 конь черных попал под связку. Белым нельзя медлить, так как черные ликвидируют связку ходом  $\text{Фe8—c6}$ . В распоряжении белых есть два способа усиления нажима на связанного коня e4: 1.  $\text{Лg2—e2}$  и 1.  $\text{Лg2—g4}$ . Первый ход бесполезен из-за 1. . .  $\text{Фe8—g6+}$  (или g8). Сильнее выглядит 1.  $\text{Лg2—g4}$ , но черные отвечают 1. . .  $\text{Лh8—g8!}$ , в свою очередь связывая ладью белых. Последует 2.  $\text{Лe1 : e4 Лg8 : g4+}$  (не 2. . .

$\text{Ф : e4?}$  3.  $\text{Л : g8+}$ ) 3.  $\text{Лe4 : g4 Фe8—e3+}$ , двойным ударом черные выигрывают фигуру и партию.

№ 195

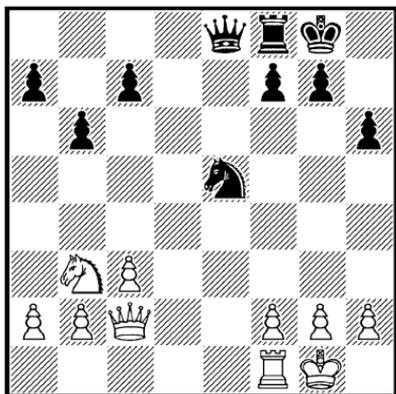


Могут ли белые уравнять игру в позиции диагр. 195, воспользовавшись связкой коня e4? 1.  $\text{Лg2—e2}$  может привести к катастрофе после 1. . .  $\text{Лh8—g8+}$  2.  $\text{Кpg1—f1}$  (2.  $\text{Kph1 Kf2}\times$ ) 2. . .  $\text{Cc6—b5}$ , и белые попали под связку. Не достигает цели и 1.  $\text{Лg2—g4}$  ввиду 1. . .  $\text{Ke4—f6!}$  2.  $\text{Лg4—g7 Ce7—b4}$ , и черные, имея две легкие фигуры за ладью, должны добиться победы.

В последнем примере объект связки напал на неприятельскую фигуру. Такого рода «промежуточные» контрудары следует всегда учитывать.

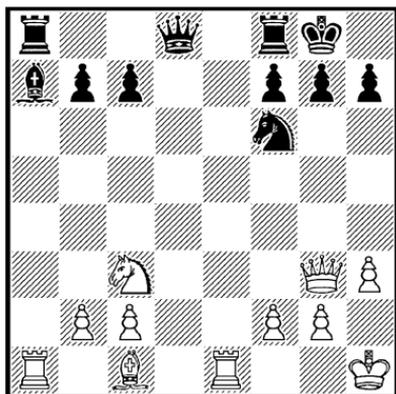
Новички часто попадаются на следующую ловушку (диагр. 196).

№ 196



Белые сыграли неосторожно 1. Лf1—e1, связывая коня e5. Черные ответили 1... Ке5—f3+, выигрывая качество. Обратите внимание, что при положении белого коня на d2 ход 1. Ле1 был бы вполне хорош. На 1... Кf3+ белые ответят 2. К : f3, и ладья e1 окажется защищенной.

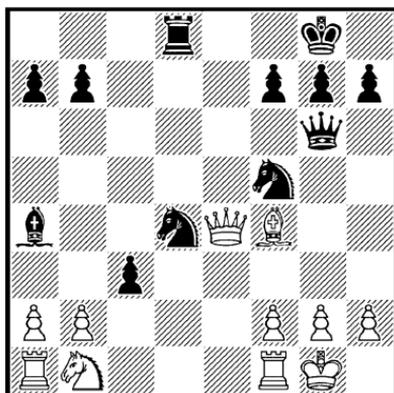
№ 197



Ту же идею развязывания черные проводят на диагр.

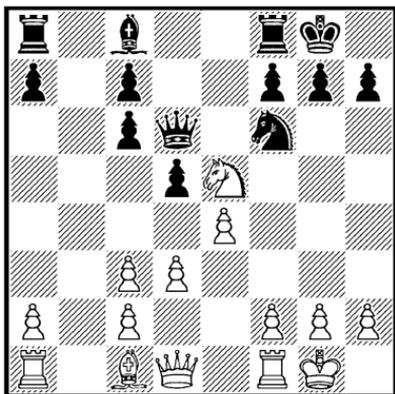
197: 1. . . Са7 : f2! 2. Ла1 : a8 (или 2. Ф : f2 Л : a1) 2. . . Cf2 : g3 3. Ла8 : d8 Лf8 : d8, и черные выиграли пешку.

№ 198



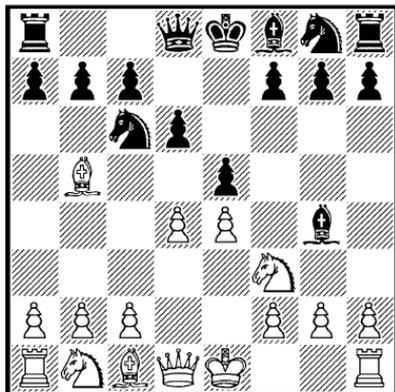
На диагр. 198 показано окончание партии Маратч — Морфи (1857 г.). Конь f5 связан, и белые рассчитывали при его уходе разменять ферзей, однако следует неожиданный финал: 1. . . Кf5—g3! Ферзь белых под ударом, поэтому белые ответили 2. Фе4 : g6 и после 2. . . Кd4—e2 получили мат.

В «дебюте четырех коней» возможен следующий вариант: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 Cb4 : c3 7. b2 : c3 d7—d5 8. Cb5 : c6 b7 : c6 9. Кf3 : e5 Фd8—d6 (см. диагр. 199 на стр. 153) 10. Cc1—f4 Лf8—e8 11. e4 : d5. Белые рассчитывают на эффективность связки ладьи. 11. . .



Ле8 : е5 12. d2—d4, однако следует 12. . . Ле5—e1! 13. Лf1 : e1 Фd6 : f4, и черные добились материального перевеса.

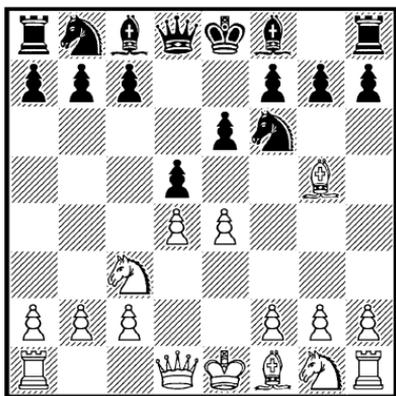
Обычным методом освобождения от связки является включение равноценной фигуры, которая помещается за объектом связки. Например, в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 d7—d6 конь c6 оказывается связанным 4. d2—d4. Белые угрожают как выигрышем пешки e5, так и нападением на связанного коня ходом 5. d5. Самый простой способ защиты заключается в 4. . . Сс8—d7. На 5. d5 черные ответят 5. . . Ке7 или 5. . . Kb8, а на 5. Сb5 : c6 Cd7 : c6 6. d4 : e5 черные восстанавливают равновесие ходом 6. . . Сс6 : e4. Однако некоторые мастера избирали защиту 4. . . Сс8—g4, связывая, в свою очередь, коня f3.



Оказывается, что 5. d4—d5 не выигрывает фигуры из-за контрнападения на слона b5 : 5. . . a7—a6 6. Сb5—a4 b7—b5 7. d5 : c6 b5 : a4. Правда, после 8. c2—c4 белые выигрывают пешку, но инициатива переходит к черным. Не опасно для черных 6. d5 : c6 a6 : b5 7. c6 : b7 Ла8—b8, и черные отыгрывают пешку. Заманчиво 5. d4 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+ Ла8 : d8 7. Kf3 : e5, но на это последует 7. . . Лd8—d1 x.

Во «французской защите» после 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Сс1—g5 (диагр. 201) белые, связав коня f6, угрожают ходом 5. e5 напасть на связанного коня. Черные могут аналогично предыдущему примеру развязать коня ходом 4. . . Cf8—e7. Они могут также сыграть 4. . . d5 : e4 5. Kc3 : e4 Cf8—e7. Обе защиты нередко встречаются в

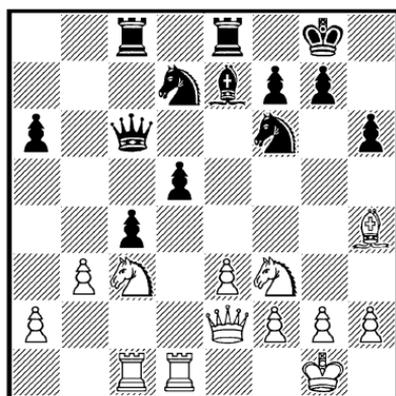
№ 201



турнирной практике. Но возможна и защита 4. . . Cf8—b4. Черные, не обращая внимания на угрозу e4—e5, в свою очередь, связывают коня с3. Оказывается, ход 5. e5 не выигрывает фигуры: 5. e4—e5 h7—h6 6. Cg5—h4 g7—g5 7. e5 : f6 g5 : h4.

Рассмотрим один наглядный пример из современной турнирной практики, в котором связка сыграла решающую роль.

№ 202



На диагр. 202 приведено положение из партии Сабо—Петросян, игранной в Цюрихе в 1953 г. Партия продолжалась:

1. Kc3—a4 . . .

Пешка с4 связана, и белые угрожают ходом 2. Фс2 в третий раз напасть на нее и заодно защитить коня а4 после b3 : с4. Черные поэтому уводят ферзя от связки.

1. . . . Фс6—b5!

Теперь уже черные грозят развязаться: 2. . .cb3. Ф : b5 ab, и черные выигрывают пешку.

2. Ka4—c3 Фb5—a5

3. Ch4 : f6 Kd7 : f6

4. b3 : c4 d5 : c4

5. Kf3—d2 Лс8—с6!

6. Kd2 : c4? . . .

Белые не учли, что после взятия пешки они попадают под связку, хитро подготовленную Петросяном.

6. . . . Фа5—с7!

7. Kc3—a4 Ле8—с8!

На связанного коня с4 направлены уже 3 удара. Субъект связки — ладья с1 — защищен только один раз; уходить конем с4 нельзя, приходится защищать его в третий раз. Не годится для этой цели 8. Каb2 ввиду 8. . .Ca3!, и белые теряют по меньшей мере качество. На 8. . .Каб6 следует 8. . .Л : b6! 9. К : b6 Ф : c1 10. К : с8 Ф : с8 и т. д.

8. Лd1—d4 Kf6—e8!

Черные спокойно готовят четвертое нападение на свя-

занного коня. Они хотят сыграть 9. . . Kd6.

9. e3—e4! . . .

Единственная защита. На 9. . . Kd6 белые ответят 10. Kаb2 (нет хода Са3) и на 10. . . Cf6—11. e5.

9. . . . Ce7—f6!

Остроумная перестановка ходов. Черные сперва прогоняют ладью, а в случае ее отступления играют 10. . . Kd6.

10. e4—e5! . . .

Сабо находит единственный способ защиты — он жертвует пешку.

10. . . . Cf6 : e5  
11. Ld4—e4 Ke8—f6!

Петросян превосходно ведет атаку. После 12. Л : e5 Л : с4 13. Л : с4 Ф : с4 14. Ф : с4 Л : с4 белые избавлялись от связки, но попали в другую беду — под двойной удар: грозит мат на с1 и взятие коня а4. Поэтому белые делают попытку запутать игру.

12. Ка4—b6 Lс6 : b6  
13. Ле4 : e5 Lb6—с6!

Петросян неумолим. Конь с4 опять связан, а защищать его нечем.

14. Ле5—e7 Lс6 : с4!

Имея в виду продолжение 15. Л : с7 Л : с1+ 16. Л : с1 Л : с1+ 17. Фf1 Л : f1+, и черные остаются с лишним конем.

15. Lс1—e1 Фс7—с6  
и белые вскоре сдались.

## У п р а ж н е н и я

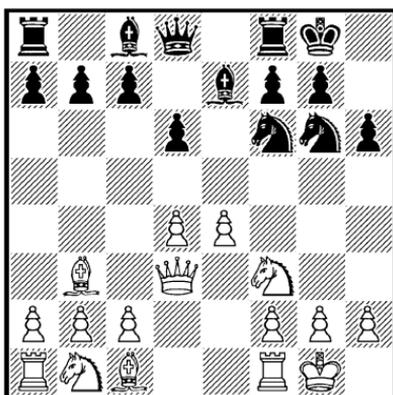
1. Составьте 3 примера на вертикальное связывание. Связывающая фигура — ферзь или ладья, объект связки — конь или слон, субъект связки — король.

2. Составьте 3 примера на горизонтальное связывание. Объект связки — пешка, субъект — ладья.

3. Составьте 3 примера на диагональное связывание. Объект связки — пешка, субъект связки — король или ладья.

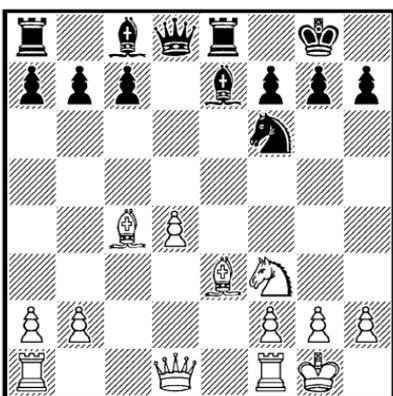
4. Решите пример на диагр. 203. Белые начинают и выигрывают.

№ 203



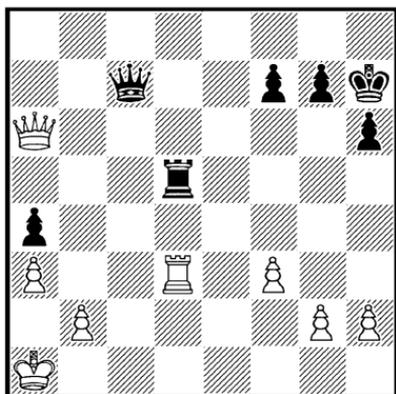
5. В позиции на диагр. 204 черные сыграли Сс8—g4. Как опровергнуть этот ошибочный ход?

№ 204



6. На диагр. 205 ход черных.  
Как черные могли решить партию,  
применив прием связки?

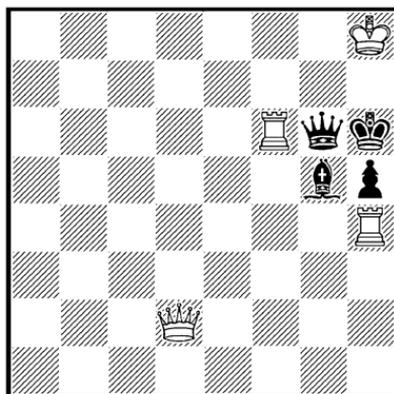
№ 205



7. На диагр. 206 показана задача известного составителя задач американца Самюэля Лойда.

№ 206

С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 2  
хода

Найдите решение задачи. Во  
всех вариантах белые дают мат,  
пользуясь связанностью черных  
фигур.

### СОЧЕТАНИЕ ДВОЙНОГО УДАРА И ЛИНЕЙНОЙ СВЯЗКИ

В практической борьбе часто встречается сочетание изученных читателем технических приемов двойного удара и связки. Рассмотрим несколько примеров.

«Центральный дебют» начинается следующими ходами.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4    | e7—e5   |
| 2. | d2—d4    | e5 : d4 |
| 3. | Фd1 : d4 | ...     |

Белые могут, жертвуя пешку, играть на атаку: 3. с3 dc 4. К : с3. Возможна и жертва двух пешек: 3. с3 dc 4. Сс4 cb 5. С : b2. В получившемся «северном гамбите» черным

придется выдержать сильную атаку.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 3. | ...    | Кb8—c6 |
| 4. | Фd4—e3 | ...    |

Отступление на e3 предупреждает ход d5.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 4. | ...   | Кg8—f6 |
| 5. | e4—e5 | Кf6—g4 |

Двойной удар на ферзя и пешку e5.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 6. | Фe3—e4 | ... |
|----|--------|-----|

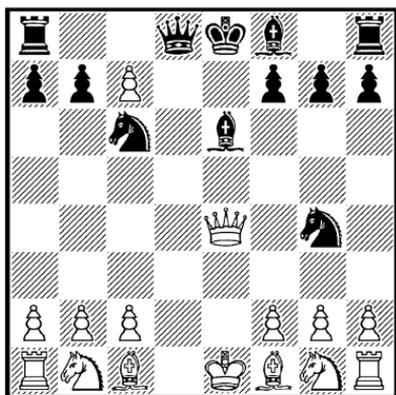
Черный конь под ударом. Взятие пешки e5 одним из коней приводит к потере фигуры после 7. f4, так как конь связан. Как быть?

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 6. | ... | d7—d5! |
|----|-----|--------|

Белый ферзь ходил уже три раза, у черных развиты два коня. Поэтому черные правильно решают в интересах атаки пожертвовать пешку.

7. e5 : d6 + Cc8—e6
8. d6 : c7 . . .

№ 207



Если теперь 8. . .Ф : c7, то 9. Cf4 Фа5+ 10. Kc3 0—0—0 11. Cd3. В распоряжении черных имеется более сильное и красивое продолжение, основанное на двойном ударе.

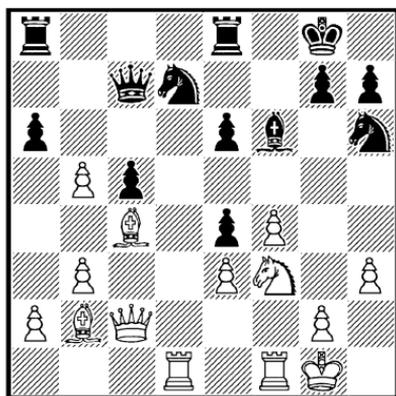
8. . . . Фd8—d1 +
9. Kpe1 : d1 Kg4 : f2 +
10. Kpd1—e1 Kf2 : e4

Пешка c7 теряется, и игра уравнивается.

На диагр. 208 показано положение из партии Цукерторт — Андерсен, игранной в 1865 г. Цукерторт обладал исключительным комбинационным зрением и в этот момент пожертвовал фигуру.

1. Фc2 : e4! Cf6 : b2

№ 208



2. Cc4 : e6 + Kpg8—h8

На первый взгляд жертва белых выглядит неправильной, потому что слон e6 связан и на 3. Л : d7 черные ответят 3. . .Ф : d7 4. C : d7 Л : e4. Однако в запасе у белых имеется еще один двойной удар.

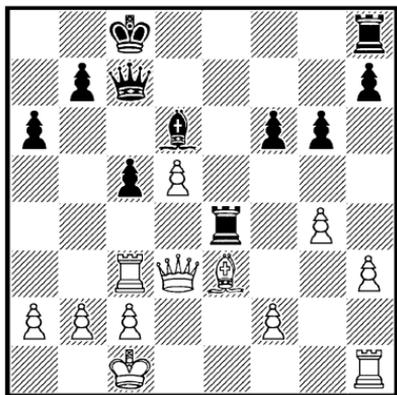
3. Лd1 : d7 Фc7 : d7
4. Kf3—g5! . . .

Угрожает мат и одновременно защищается ферзь. Ответ черных вынужден.

4. . . . g7—g6
5. Ce6 : d7 Ле8 : e4
6. Kg5 : e4

и белые выиграли качество. В партии Пильсбери—Каро, игранной в Венском международном турнире 1898 г., случилась следующая позиция (диагр. 209). Черные сделали естественный ход.

1. . . . Lh8—e8



Черную ладью необходимо оставить на четвертой горизонтали во избежание типичного при связке удара: 2. С : с5 С : с5 3. b4, на что сейчас черные ответят 3. . . Л : b4. Правильно было 1. . .Фе7 и затем 2. . .Крb8, уводя от связки обе черные фигуры. Сделанный в партии ход дает возможность Пильсбери быстро закончить борьбу, сочетая связку с двойным ударом.

2. Се3 : с5! Крс8—d7

На 2. . .С : с5 белые заготовили 3. d6! Фс6 4. Л : с5 Ф : с5 5. d7+. Как раз из-за этой вилки был ошибочен ход 1. . .Лhe8. Промежуточный шах 3. . .Ле1+ не спасал черных: 4. Л : e1 Л : e1+ 5. Крд2 Ф : с5 6. Кр : e1. Отход короля на d7 вынужден. На 2. . .Крb8 следует 3. Са7+, а на 2. . .Крд8—3. Cd4 и затем 4. С : f6+.

3. Сс5—e3 Фс7—a5  
4. a2—a3 b7—b5?

Пока пешка стояла на b7, она прикрывала поле с6, а теперь пункт с6 немедленно занимается белой ладьей. Следует избегать пешечных ходов, создающих в собственной позиции слабые пункты.

5. Лс3—с6 Cd6—f4

Черные угрожают пожертвовать качество: 6. . .Л : e3! 7. fe Л : e3, и белые теряют ферзя или получают мат, например: 8. Фd2 Л : a3! 9. Ф : f4 Ла1×.

6. Крc1—b1! . . .

Белые уводят короля с опасной диагонали. Потеря пешки не имеет значения, так как черный король попадает под огонь ферзя и ладьи.

6. . . . Cf4 : e3  
7. f2 : e3 Ле4 : e3  
8. Фd3—d4! Ле3—e1+  
9. Крb1—a2! Ле1 : h1  
10. Фd4—a7+ Крд7—d8  
11. Фа7—b8+ Крд8—d7  
12. Фb8—d6×

На турнире в Гастингсе в 1955 г. была сыграна следующая партия.

*Олафсон* *Персиц*

1. e2—e4 e7—e5  
2. Kgl—f3 Kg8—f6

Как читателю известно, это начало называется «русской партией».

3. Kf3 : e5 d7—d6  
4. Ke5—f3 Kf6 : e4

Черные избрали правильный порядок ходов. Сейчас ничего не дает 5. Фе2 из-за 5. . . Фе7.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. d2—d4  | d6—d5  |
| 6. Cf1—d3 | Cf8—e7 |
| 7. 0—0    | Kb8—c6 |
| 8. Lf1—e1 | Cc8—g4 |

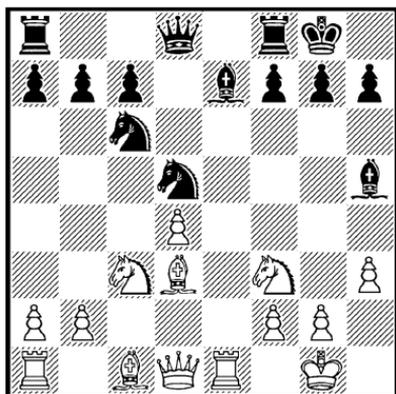
Связав коня, черные косвенно защитили пешку. После 9. С : e4 de 10. Л : e4 С : f3 11. Ф : f3 К : d4 черные восстанавливают равновесие.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 9. c2—c4    | Ke4—f6   |
| 10. c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 11. Kb1—c3! | 0—0      |

Сразу проигрывает 11. . . К : d4 из-за 12. Фа4 +! Кс6 13. Ф : g4. Если 11. . . С : f3, то 12. Ф : f3, и черные не успевают взять пешку d4, потому что конь d5 под ударом.

12. h2—h3 Cg4—h5?

### № 210



Следовало продолжать 12. . . Се6. Черные, несом-

ненно, видели возможность отскока коня f3, но надеялись на свой 14-й ход.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 13. Cd3 : h7 + | Kpg8 : h7 |
| 14. Kf3—g5 +   | ...       |

Комбинация белых правильна только потому, что после 14. . . С : g5 15. Ф : h5 + теряется конь d5.

14. . . Kph7—g6

Черные защитили слона, но неудачное положение черного короля приводит к новым неприятностям.

15. Фd1—d3 + f7—f5

Иначе мат на h7 ферзем или конем. Теперь следует серия двойных ударов.

16. Kg5—e6 Фd8—d6

Необходимо предупредить шах на g3.

17. Кс3 : d5 Kpg6—h7

Если 17. . . Ф : d5, то 18. Kf4 +. Белые могли бы просто взять ладью f8, оставаясь с лишним качеством, но ход в партии еще сильнее.

18. Kd5 : e7 Кс6 : e7

19. Сс1—f4 Фd6—d7

20. Ке6—c5 Фd7—e8

Теперь связан конь e7.

21. Cf4—g5 Lf8—f7

22. Фd3—g3! . . .

С двойной угрозой — в третий раз напасть на коня e7 и посредством Фh4 связать и выиграть слона h5.

22. . . b7—b6

23. Кс5—d3 g7—g6

24. Фg3—h4 Фd7—b5

Черные хотят спасти фигуру с помощью знакомого уже читателю маневра — контрудара на неприятельскую фигуру. Но на беду черных конь уходит с нападением на черную фигуру.

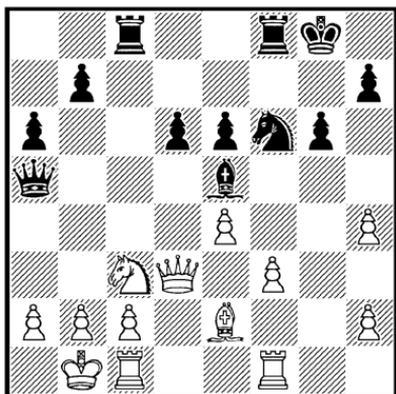
25. Kd3—e5 Lf7—g7

26. Cg5 : e7

и черные вскоре сдались.

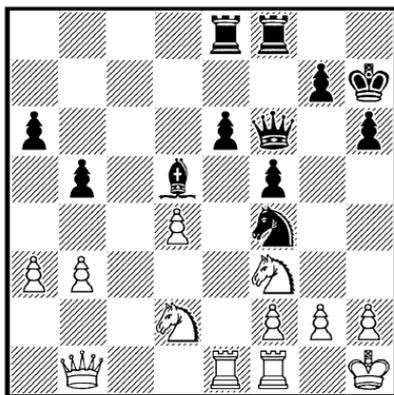
### Упражнения

#### № 211



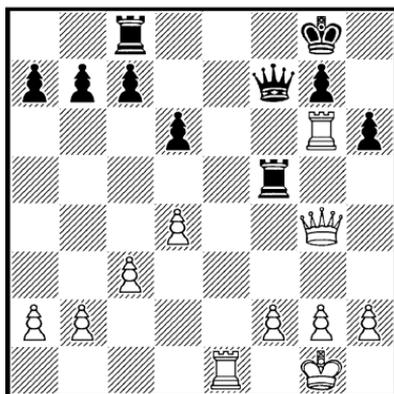
1. В позиции на диагр. 211 ход черных. Найдите, каким способом черные выигрывают по меньшей мере фигуру.

#### № 212



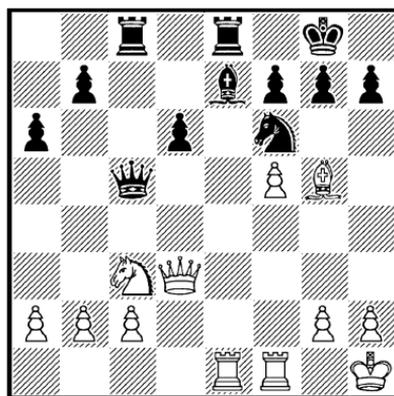
2. На диагр. 212 показано положение из партии Газенфус — Флор (Кемери, 1937 г.). Ход черных. Каким способом они добились материального перевеса?

#### № 213



3. Найдите сильнейшее продолжение за белых в позиции на диагр. 213.

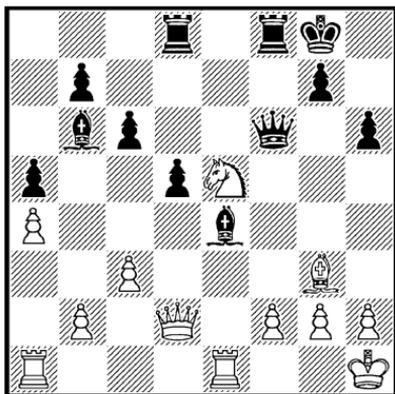
#### № 214



4. Позиция на диагр. 214 сложилась в партии Авербах — Вайтонис (Стокгольм, 1952 г.). Каким способом белые выиграли пешку?

5. Позиция на диагр. 215 взята из партии Шовальтер — Пильсбе-

### № 215

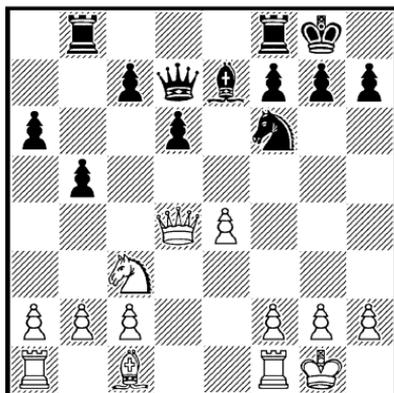


ри, игранный в венском турнире 1898 г. Последний ход белых был Kpg1—h1. Найдите, каким способом черные добились материального перевеса.

6. Партия Бернштейн — Алехин (Париж, 1933 г.) после ходов 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. d4 b5 6. Cb3 K : d4 7. K : d4 ed 8. Cd5 (8. Ф : d4? c5 9. Фd5 Ce6 10. Фс6 + Cd7 11. Фd5 c4 приводит к

потере фигуры) 8... Лb8 9. Cc6+ Cd7 10. C : d7 Ф : d7 11. Ф : d4 Kf6 12. Kc3 Ce7 13. 0—0 0—0 пришла к позиции на диагр. 216.

### № 216



Белые сыграли 14. Cc1—g5, после чего черные получают лучшую игру. Найдите правильное продолжение за черных. Обратите внимание на получающееся связывание и разные способы развязывания.

## Глава 12

### ДЕБЮТЫ

В главе 7 были разобраны основные принципы развития в дебюте, и на примере «итальянской партии» показаны разные матоды борьбы за центральный плацдарм. В настоящей главе мы рассмотрим еще некоторые начала не с целью зазубривания вариантов, а для ознакомления читателя с некоторыми проблемами, возникающими при разыгрывании дебюта.

«Дебют четырех коней» начинается ходами:

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Kb1—c3 Kg8—f6

Теория рекомендует следующий план дальнейшего развития: 5. Cb5 Cb4 6. 0—0 0—0 7. d3 d6 8. Cg5.

4. Cf1—c4 . . .

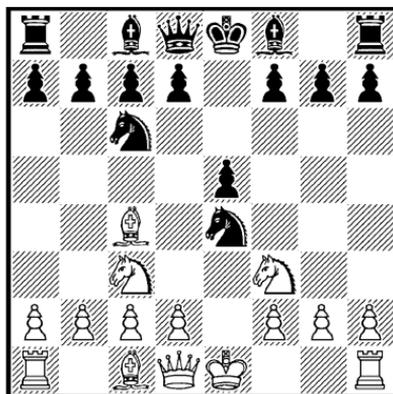
И этот ход, поскольку он развивает слона и усиливает давление на пункты d5 и f7, не может быть плохим.

Черные могли последовать примеру белых и сыграть

4. . . Cc5. Но они делают попытку овладеть центром с помощью временной жертвы фигуры.

4. . . . . Kf6 : e4

№ 217



Черные второй раз ходят конем, но эта потеря времени окупается тем, что им удается добиться важного хода d7—d5. Действительно, после 5. K : e4 d5 6. Cb5 de 7. K : e5 Fg5! (двойной удар; возможно и 7. . . Фd5) 8. K : c6

Ф : b5 9. Kd4 Фе5 у черных превосходная игра.

Однако у белых есть другое заманчивое продолжение.

5. Сс4 : f7+ Кре8 : f7

6. Кс3 : e4 d7—d5

Белые добились того, что черные лишились рокировки; но взамен у черных сильный центр. Что имеет большее значение: потеря рокировки или обладание центром? В данной партии, да и во многих случаях, преимущество на стороне того, кто владеет центром.

7. Kf3—g5+ . . .

Белые играют на атаку. Если 7. Kg3 или 7. Кс3, то после 7. . . e4 конь f3 должен вернуться на g1, и белые отстают в развитии.

7. . . . Kpf7—g8!

Из возможных отступлений — это лучшее. На 7. . . Кре8 следует 8. Фh5+!g6 9. Фf3 Фе7 10. Kf6+ Kpd8 11. Ф : d5+. На 7. . . Kpg6 сильно 8. Фf3 de 9. Фf7+ Кр : g5 10. d4+ Kph4 11. h3! (грозит мат посредством 12. g3) 11. . . g6 12. g3+ Kph5 13. g4+Kph4 14. Фb3! Сb4+ 15. Kpf1 С : g4 16. hg+ Кр : g4 17. Фh3×, или 7. . . Kpg6 8. Фf3 Фе7 9. h4 h5 10. Кс3 e4 11. Фg3, с преимуществом у белых.

8. Фd1—f3 Фd8—e7

9. Ке4—с3 e5—e4!

Грозил большой силы шах на d5. Нельзя 9. . . Ф : g5?

ввиду 10. Ф : d5+ Се6 11. Ф : e6×.

На 9. . . Се6 последует 10. К : e6 и 11. Ф : d5.

10. Кс3 : e4 . . .

Белые рассчитывают на 10. . . de, тогда 11. Фb3+ Се6 12. Ф : e6+, но у черных есть надежное продолжение.

10. . . . h7—h6!

11. Фf3—b3 h6 : g5

12. Фb3 : d5+ Сс8—e6

13. Фd5 : g5 . . .

За фигуру у белых три пешки, что следует признать недостаточным, так как в середине игры фигура сильнее трех пешек. В данном случае белые отстали в развитии и попадают под сильную атаку, при которой наличие лишней фигуры имеет решающее значение, например: 13. . . Kd4 14. Kpd1 Сb3! 15. ab Ф : e4, или 14. Ф : e7 С : e7 15. Kpd1 Сg4+ 16. f3 К : f3.

Таким образом, владение центральными полями окупило потерю рокировки и позволило отбить опасную атаку.

Вернемся к позиции на диаг. 217. Поскольку продолжение 5. С : f7+ привело к невыгодной для белых игре, остается:

5. Кс3 : e4 d7—d5

6. Сс4—d3 . . .

Вариант 6. Сb5 de был рассмотрен ранее.

6. . . . f7—f5

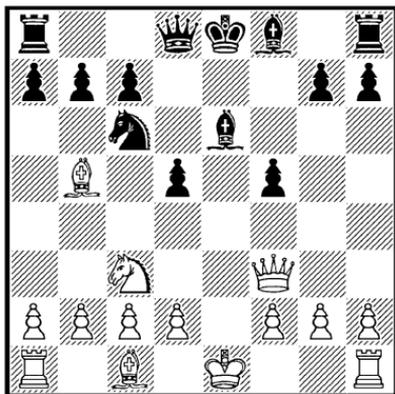
Грозный, но отнюдь не лучший ход. Черные не опасаются ухода коня, так как они подготовили новую «вилку».

7. Ke4—c3 e5—e4  
8. Cd3—b5 e4 : f3

Черные могли продолжать 8. . . d4 9. Ke5 Фf6, однако после 10. К : c6 bc 11. Ca4 dc 12. dc партия белых лучше.

9. Фd1 : f3 Cc8—e6

### № 218



Рассмотрим создавшуюся позицию. Прежде всего отметим, что черные отстали в развитии. У белых выведены ферзь, слон и конь, у черных — только конь и слон. Белые могут сразу же рокировать и ввести в игру ладью, черным для рокировки надо еще сделать ход ферзем или слоном. В центре черные держат под ударом пункт e4, но поля e5 и e6 слабы. И все это получилось в результате грозного с виду хода f7—f5.

Если на диагр. 218 пешку f5 переставить на f7, то позицию черных можно считать удовлетворительной. Вся «беда» в том, что пешки назад не ходят.

Обратите внимание на пункты e4 и e5. Пункт e4 находится под контролем черных, но если они займут его фигурой, то белые ходами d2—d3 или f2—f3 смогут прогнать ее. Другое дело — пункт e5. Белую фигуру, занявшую это поле, нельзя будет прогнать пешкой. На шахматном языке такие слабые поля называются «дырами». «Дыра» на поле e5 образовалась в результате хода f7—f5.

10. d2—d4 Фd8—d7  
11. Cc1—f4 0—0—0  
12. 0—0—0 Cf8—e7  
13. Лh1—e1 . . .

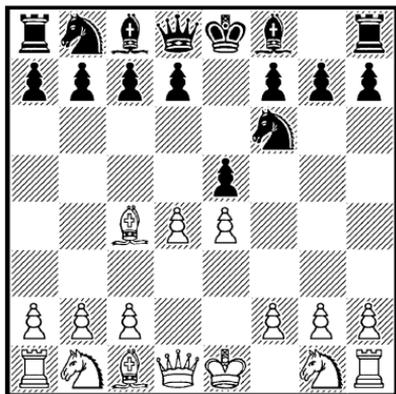
Партия белых лучше.

Анализ рассмотренного варианта «дебюта четырех коней» показал, что взятие центральной пешки окупается, если в дальнейшем черные получают возможность захватить центр ходом d7—d5.

Рассмотрим следующее начало: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Cf8—c5. Ясно, что и здесь белые могут провести аналогичный маневр. 4. Kf3 : e5 Kc6 : e5 5. d2—d4. Продолжение 4. . . C : f2 + 5. Kр : f2 К : e5 6. d4 окажется выгодным для белых. Овладение центром важнее, чем потеря рокировки.

В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6! на стр. 89 было рассмотрено продолжение 3. d2—d3. Однако белые могут сыграть активнее: 3. d2—d4.

№ 219



Какую пешку взять черным: d4 или e4? А не лучше ли развиваться ходом 3. . . Kb8—c6, защищая пешку e5?

Оказывается, что возможен любой из этих ходов:

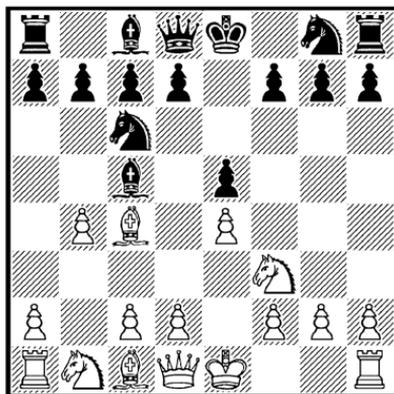
1) 3. . . Kf6 : e4 4. d4 : e5 c7—c6! (грозило 5. Фd5) 5. Фd1—f3 d7—d5 6. e5 : d6 Ke4 : d6 или 5. Сс4 : f7 + Кре8 : f7 6. Фd1—f3 + Ке4—f6 7. e5 : f6 Фd8 : f6.

2) 3. . . e5 : d4 4. e4—e5 d7—d5! 5. e5 : f6 d5 : c4 6. f6 : g7 Cf8 : g7, и черные, сохранив лишнюю пешку, должны выиграть; или 5. Сс4—b5 + Сс8—d7! 6. e5 : f6 Cd7 : b5 7. Фd1 : d4 Фd8 : f6 8. Фd4 : d5 Сb5—c6 и затем 9. . . С : g2;

3) 3. . . Kb8—c6 4. d4 : e5 Кс6 : e5 5. Сс4—b3! (препятствуя 5. . . d7—d5 и угрожая 6. f2—f4) 5. . . d7—d6 6. f2—f4 Ке5—c6 7. Kb1—c3 Cf8—e7 8. Kg1—f3 0—0 9. 0—0. У черных несколько стесненная, но вполне прочная позиция.

Важность захвата центра настолько очевидна, что в некоторых дебютах белые предлагают жертву пешки, чтобы овладеть центром. Как уже говорилось, такие дебюты называются гамбитами. После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 белые могут сыграть 4. b2—b4. Это начало в теории дебютов называется «гамбитом Эванса».

№ 220



Смысл жертвы пешки b4 заключается в том, что на 4. . . Сс5 : b4 белые ходом 5. c2—c3 выигрывают важный темп и после отступления слона осуществляют захват центра посредством 6. d2—d4.

Принятие гамбита дает белым сильную атаку, особенно если черные стремятся сохранить пешку. Великий русский шахматист Михаил Иванович Чигорин одержал белыми много побед, когда его противники принимали «гамбит Эванса».

Вот как протекала одна из партий Чигорина, игранная в Гаванне в 1890 г.

*М. Чигорин*      *И. Гунсберг*

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4  | e7—e5    |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6   |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5   |
| 4. b2—b4  | Cc5 : b4 |
| 5. c2—c3  | Cb4—c5   |
| 6. d2—d4  | e5 : d4  |
| 7. 0—0    | d7—d6    |

После 7. . .dc 8. Фb3 Фf6 9. e5 Фg6 10. К : c3 атака белых очень опасна.

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. c3 : d4 | Cc5—b6 |
| 9. Kb1—c3  | Kc6—a5 |
| 10. Cc1—g5 | Kg8—e7 |

Если 10. . .f6, то 11. Cf4 К : c4 12. Фа4+ Фd7 13. Ф : c4. Ход 10. . .f6 ослабил королевский фланг черных.

- |                     |           |
|---------------------|-----------|
| 11. Cc4 : f7+!      | Kpe8 : f7 |
| 12. Kc3—d5          | Ka5—c6    |
| 13. Cg5 : e7        | Kc6 : e7  |
| 14. Kf3—g5+ Kpf7—g6 |           |

На 14. . .Kpg8 решает 15. Фb3, а на 14. . .Kpe8 следует 15. Фh5+Kg6 16. К : h7.

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 15. Kd5—f4+ Kpg6—f6 |  |
|---------------------|--|

Черные не могут принять вторую предложенную белыми жертву фигуры: 15. . .

Кр : g5 16. Фh5+ Кр : f4 (или 16. . .Kpf6 17. e5+, и мат на следующем ходу) 17. g3+ Кр : e4 18. Лfе1+ Кр : d4 19. Лад1+ Крс4 20. Ле4+, и мат неизбежен.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 16. e4—e5+   | d6 : e5   |
| 17. d4 : e5+ | Kpf6 : g5 |
| 18. Фd1—h5+  | Kpg5 : f4 |
| 19. g2—g3+   | Kpf4—e4   |
| 20. Лf1—e1+  | Kpe4—d4   |
| 21. Ла1—c1!  |           |

и черным не избежать мата, например: 21. . .Cf5 22. Фd1+ Cd3 23. Ле3 Kpd5 24. Фb3+ Kpd4 25. Ф : d3×. Чигорин, к сожалению, не нашел хода 21. Лаc1 и вследствие дальнейших ошибок проиграл эту партию.

Большим знатоком «гамбита Эванса» был Андерсен, одержавший немало славных побед с помощью этого начала. Приводим одну из самых известных партий, игранную в 1852 г.

*Андерсен*                      *Дюфрень*

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4  | e7—e5    |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6   |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5   |
| 4. b2—b4  | Cc5 : b4 |
| 5. c2—c3  | Cb4—a5   |
| 6. d2—d4  | e5 : d4  |
| 7. 0—0    | d4—d3    |

Черные препятствуют образованию пешечной пары d4 и e4 и не хотят развивать белые фигуры после 7. . .dc. Все же лучше 7. . .d6.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8. Фd1—b3 | Фd8—f6 |
| 9. e4—e5  | Фf6—g6 |



водит ни к чему хорошему. Правильно 5. а4 а6 6. Кс3 d6 7. Кd5 Ca7 8. d3 с активной игрой.

6. . . . Фd8—f6!  
 7. Сс4 : f7 + Кре8—f8!  
 8. d2—d4 d7—d6  
 9. Cf7 : g8 d6 : e5  
 10. Cg8—d5 Cb6 : d4

и черные выигрывают.

Вторая система — принятие гамбита.

4. . . . Сс5 : b4  
 5. c2—c3 Cb4—a5  
 6. 0—0 d7—d6  
 7. d2—d4 Ca5—b6!

Черные возвращают пешку, но заканчивают развитие.

8. d4 : e5 d6 : e5  
 9. Фd1 : d8 + . . .

Заманчиво, но плохо 9. С : f7 + Кр : f7 10. К : e5 + ввиду 10... Кре8! 11. Фh5 + g6 12. К : g6 Кf6 13. Фh6 Лg8 14. Кf4 Ке5.

9. . . . Кс6 : d8  
 10. Кf3 : e5 Сс8—e6

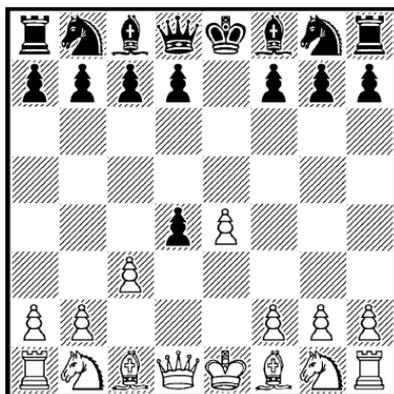
Черные заканчивают развитие и получают несколько лучшую игру, так как пешки белых на ферзевом фланге изолированы. Рассмотрим еще один гамбит, который называется «центральный гамбитом»

*Белые*

1. e2—e4  
 2. d2—d4  
 3. c2—c3

*Черные*

- e7—e5  
 e5 : d4  
 . . .



Белые могут продолжать 3. Ф : d4, на что последует 3. . . Кс6 4. Фе3. Они потеряли темп, но зато препятствуют временно ходу d7—d5. Черные легко добиваются равной игры, продолжая Кf6, Се7 и 0—0.

Теперь же, если черные продолжают 3. . . dc, то после 4. К : c3 они отстанут в развитии. На основании ранее изложенного лучший ход найти нетрудно, а именно:

3. . . . d7—d5!  
 4. e4 : d5 . . .

Хуже для белых 4. Ф : d4 de 5. Ф : e4 + Фе7 6. Cd3 Кf6 7. Ф : e7 + С : e7, и черные опережают их в развитии.

4. . . . Фd8 : d5

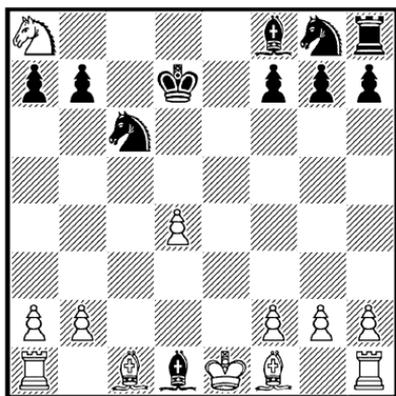
Раннее введение в игру ферзя может повлечь за собой потерю времени.

5. c3 : d4 Кb8—c6  
 6. Кg1—f3 Сс8—g4

Черные развиваются, создавая одновременно угрозу пешке d4. Могут ли белые сейчас продолжать 7. Кс3, нападая на ферзя? Проверим эту возможность.

После 7. Кс3 С : f3! 8. К : d5 (или 8. Ф : f3 Ф : f3 9. gf К : d4) 8. . . С : d1 белым невыгодно играть 9. Кр : d1 ввиду 9. . . 0—0—0, и черные уничтожают пешку d4. Поэтому им приходится продолжать 9. К : c7+ Крd7 10. К : a8 (диагр. 223).

№ 223



На первый взгляд кажется, что белые добились преимущества. Действительно, они выиграли качество и пешку. Но злополучный конь белых на a8 обречен на гибель. Последует 10...Ch5 11. Cd2 Kf6 12. Сс4 Сb4 (с угрозой 13. . . Ле8+ и 13. . . Л : a8), черные получают превосходство.

Вернемся к рассмотрению партии.

7. Cf1—e2! 0—0—0

В последнем ходе белых сохранилась ловушка, на которую часто попадают начинающие шахматисты. Если 7. . . С : f3, то 8. С : f3 Ф : d4 9. С : c6+, и черные проигрывают ферзя.

8. Kb1—c3 Фd5—a5  
9. Сc1—e3 Kg8—f6  
10. 0—0

Позиция черного ферзя надежна.

Игра белых несколько лучше, что явилось результатом 4-го хода черных. Вернемся поэтому к положению после 4. e4 : d5 и попытаемся найти правильное продолжение за черных.

Белые в данный момент нападают на пешку d4. Не могут ли черные напасть в свою очередь на пешку d5? Могут двумя способами: посредством 4. . . c7—c6 или 4. . . Kg8—f6. Второй ход развивает попутно фигуру, поэтому ему следует отдать предпочтение.

4. . . Kg8—f6!  
5. c3 : d4 Cf8—b4+  
6. Сc1—d2 Сb4 : d2+  
7. Фd1 : d2 0—0!

Черные не торопятся с отыгрыванием пешки d5, которая никуда не уйдет, зато они ввели в игру ладью и опередили противника в развитии. У них лучшая игра.

«Королевский гамбит» получается после ходов:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 . . .

Белые жертвуют пешку и ослабляют позицию короля. Отвлекая пешку e5, они облегчают себе ход d2—d4. Кроме того, белые рассчитывают после рокировки начать атаку по линии «f». «Королевский гамбит» ведет к интересной и сложной игре. Начинающему шахматисту и здесь можно посоветовать одну из указанных выше систем защиты:

I. Отказаться от принятия гамбитной пешки:

2. . . . Cf8—c5

Белые не могут взять на e5 из-за 3. . . Фh4+.

3. Kg1—f3 d7—d6

Не опасаясь 4. fe de 5. К : e5 из-за 5. . . Фh4+ 6. g3 Ф : e4+ 7. Фе2 Ф : h1 8. Kg6+ Ке7 9. К : h8 Ch3, и черные выигрывают, так как конь h8 обречен на гибель.

4. Cf1—c4 Kb8—c6
5. Kb1—c3 Kg8—f6
6. d2—d3 Cc8—g4

и у черных хорошее развитие.

II. Принять гамбит:

2. . . . e5 : f4
3. Kg1—f3 Kg8—f6
4. Kb1—c3 d7—d5!
5. e4—e5 Kf6—e4

с удовлетворительной игрой у черных, или:

4. e4—e5 Kf6—h5
5. d2—d4 d7—d5

6. Cf1—e2 g7—g5

Черные переходят в контратаку. Продолжение 7. К : g5 Ф : g5 8. С : h5 Ф : g2 к их выгоде.

7. . . . 0—0 g5—g4
8. Kb1—c3 Lh8—g8!

Белые предлагали жертву фигуры, рассчитывая на 8. . . gf 9. С : f3 Kg7 10. К : d5, и у них сильнейшая атака.

9. Kf3—e1 Cf8—h6
10. Ce2—d3 . . .

Плохо 10. g3 fg! 11. С : h6 Фh4, и атака черных неотразима.

10. . . . Cc8—e6
11. Kc3—e2 . . .

Опасно для белых 11. С : h7. После 11. . . Lh8 и 12. . . Фh4 атака черных по линии «h» должна привести к победе.

11. . . . Фd8—h4
12. Cc1 : f4 Kh5 : f4
13. Ke2 : f4 g4—g3!

Если теперь 14. hg, то 14. . . Л : g3 15. К : e6 Ce3+! У белых имеется единственная защита.

14. Фd1—h5! g3 : h2+
15. Kpg1—h1 Фh4 : h5
16. Kf4 : h5 Kb8—d7
17. Cd3 : h7 Lg8—h8
18. Ch7—d3 0—0—0

с равной игрой.

Разобраные выше примеры показали, что попытки белых простыми средствами овладеть центром при правильной контригре черных отража-

ются сравнительно легко. В современных турнирах сильнейших шахматистов такие дебюты, как «итальянская», «венская» партии, и такие гамбиты, как «центральный», «Эванса» и «королевский», встречаются довольно редко, а самыми распространенными началами являются «испанская партия», «ферзевый гамбит» и «сицилианская защита». Рассмотрим, как ведется борьба за центр в этих дебютах.

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	...

Это начало носит название «испанской партии».

Следует обратить внимание на то, что угроза белых выиграть пешку e5 не опасна, так как после 4. C : c6 dc 5. K : e5 черные отыгрывают пешку двойным ударом — 5. . . Фd4!

Мы уже разбирали одну из защит черных — 3. . . d6. Рассмотрим теперь другую защиту, которая в практике современных турниров встречается наиболее часто.

3. . . . a7—a6

Смысл этого хода заключается в том, что вынуждается либо размен слона на коня (это продолжение известно в теории под названием «разменный вариант испанской партии»), либо отступление сло-

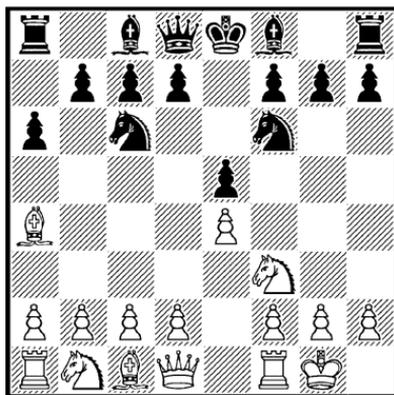
на на a4, откуда черные в любой выгодный для них момент могут оттеснить его ходом пешки b7—b5.

4. Cb5—a4      Kg8—f6  
5.        0—0      . . .

У черных есть два пути: взять пешку e4 или же продолжать развитие. Оба пути вполне приемлемы. Здесь, как и в «гамбите Эванса», если черные избирают продолжение, связанное со взятием пешки, им надо отрешиться от мысли всячески удерживать ее. В первую очередь черные должны стремиться быстрее закончить развитие.

Как может развиваться партия, если черные возьмут конем пешку?

№ 224



5. . . . Kf6 : e4  
6. Lf1—e1      . . .

Напрашивающийся, но не сильнейший ход. Правильное продолжение за белых ука-

зано дальше. По линии «е» ладья оказывает давление, но у черных находится хороший способ защиты.

6. . . . Ke4—c5!

Атакуя слона и выигрывая время для развития. Ошибочно 6. . . d5 ввиду 7. К : e5 Cd7 8. С : c6 и затем 9. d3. Плохо и 6. . . f5 ввиду 7. С : c6 dc 8. К : e5 с угрозами 9. Фh5+ или 9. d3.

7. Ca4 : c6 d7 : c6

8. d2—d4 . . .

Если 8. Л : e5+ или 8. К : e5, то 8. . . Ce7.

8. . . . Kc5—e6

9. Kf3 : e5 Cf8—e7

10. Cc1—e3 0—0

Черные, закончив развитие, имеют вполне удовлетворительную игру.

На 7-м ходу белые могут сыграть иначе:

7. Kf3 : e5 Kc6 : e5

8. Le1 : e5+ Cf8—e7

9. Kb1—c3! 0—0

Ошибочно 9. . . К : a4 из-за 10. Kd5 0—0 11. К : e7+ Kph8 12. Фh5, и атака белых весьма опасна. В частности, белые угрожают красивым матом с жертвой ферзя: 13. Ф : h7+ Кр : h7 14. Лh5 x.

10. d2—d4 Kc5 : a4

11. Kc3 : a4 d7—d5!

и черные, по меньшей мере, добились равной игры.

В этом варианте наглядно показано, что слон белых на a4 расположен менее удачно, чем на b5.

Вернемся к диагр. 224.

5. . . . Kf6 : e4

6. d2—d4! . . .

Этот ход сильнее, чем 6. Le1. Черные не могут брать пешкой на d4, так как последует 7. Le1 с большими неприятностями из-за связки коня.

6. . . . b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5!

Возвращая пешку, черные добиваются равновесия в центре.

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 . . .

Этот ход имеет целью сохранить слона, которого черные иначе могли бы разменять посредством Kc6—a5.

9. . . . Cf8—e7

10. Kb1—d2 0—0

11. Cb3—c2 f7—f5

12. e5 : f6 Ke4 : f6

Черные опередили в развитии белых и при случае могут атаковать позицию их короля. Зато у черных слабы черные поля c5 и e5. Теория дебютов считает, что шансы сторон уравниваются.

Рассмотрим теперь вторую систему, когда черные отказываются от взятия конем пешки на 5-м ходу.

5. . . . Cf8—e7

6. Lf1—e1 b7—b5

Черным угрожал размен на c6 и выигрыш пешки e5.

7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 0—0

9. d2—d4 Cc8—g4

Хороший маневр. Связывая коня f3, черные создают в центре давление на пешку d4. Поэтому белым целесообразнее вместо 9. d4 сыграть 9. h3, предупреждая связку.

*Белые*

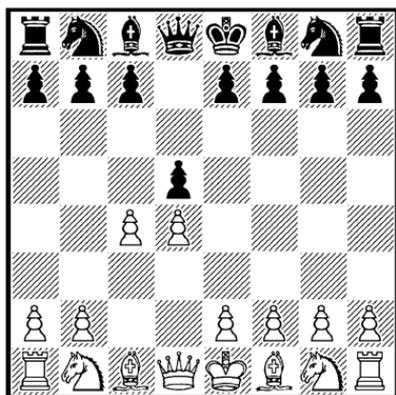
1. d2—d4
2. c2—c4

*Черные*

- d7—d5
- ...

Этими ходами начинается «ферзевый гамбит». Белые организуют атаку центра черных своей фланговой пешкой. В отличие от «королевского гамбита», где также со второго хода начинается атака центральной пешки черных, операции, которые развертываются в начальной стадии «ферзевого гамбита», происходят на таком участке доски, где не появляется реальной опасности для королей. «Ферзевый гамбит» относится к числу дебютов, характерных для позиционной борьбы.

№ 225



2. ... d5 : c4

«Принятый ферзевый гамбит».

3. e2—e3 e7—e5!

Ошибочна защита гамбитной пешки 3. . . b5 4. a4 c6 5. ab cb 6. Фf3, и черные, чтобы спасти ладью, вынуждены ходом 6. . . Кс6 отдать коня.

4. Cf1 : c4 ...

Невыгодно 4. de Ф : d1 + 5. Кр : d1 Се6.

4. ... e5 : d4  
5. e3 : d4 Kb8—c6

Теперь обе стороны заканчивают развитие.

6. Cc1—e3 Cf8—d6  
7. Kbl—c3 Kg8—f6  
8. Kgl—f3 0—0  
9. 0—0 Cc8—g4

Игра равна.

Белые вместо 3. e3 могут сыграть сильнее:

3. Kgl—f3! ...

Препятствуя ходу 3. . . e7—e5.

3. ... Kg8—f6  
4. e2—e3 c7—c5!

Защита пешки c4 и здесь не оправдывается: 4. . . b5 5. a4 c6 6. ab cb 7. b3 Се6 8. bc bc 9. Ке5 Фс7 10. Фа4+ Кbd7 11. Ка3. Отдавая обратно пешку, черные начинают атаку центра.

5. Cf1 : c4 e7—e6

Если бы черные сыграли 5. . . Cg4, то могло последовать 6. C : f7+ Кр : f7 7. Ке5+ Кре8 8. К : g4 или же 6. Ке5! Ch5 (6. . . C : d1 7. C : f7×) 7. Ф : h5! Фа5+8. Cd2

Ф : d2+9. К : d2 К : h5 10.  
С : f7+ Крd8 11. С : h5, и  
черные остались без фигуры.  
Хорош и ход 6. Фb3 с двой-  
ным нападением на f7 и b7.

6. 0—0 c5 : d4

7. e3 : d4 . . .

Взятие конем на d4 облег-  
чило бы задачу черных, так  
как тогда белые снимали дав-  
ление с важного централь-  
ного пункта e5.

7. . . . Кb8—c6

8. Сс1—e3 Cf8—e7

9. Кb1—c3 0—0

10. Фd1—e2 a7—a6

В «ферзевом гамбите» чер-  
ным трудно развить слона с8.  
Ход 10. . . a6 подготавливает  
маневр b7—b5 и Сс8—b7.  
Однако этот маневр требует  
много времени. Лучше было  
10. . . Cd7.

11. Лf1—d1 b7—b5?

Следовало играть 11. . .  
Фа5.

12. d4—d5! . . .

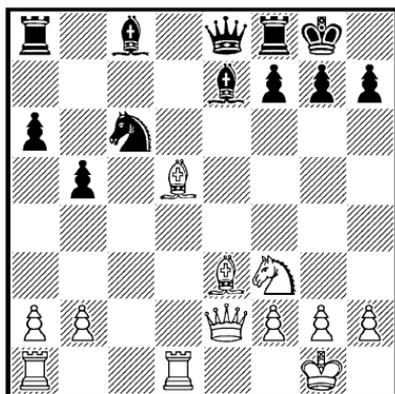
Правильное решение. Бе-  
лые опередили черных в раз-  
витии. В таких случаях пол-  
езно открыть линии для  
вторжения фигур. При 12.  
Сb3 Сb7 13. d5 ed 14. С : d5  
Фс7 15. Лас1 Лас8 черные  
успевают ввести в игру ладьи  
и уравнивают партию.

12. . . . e6 : d5

После 12. . . bc 13. dc Фс7  
14. Ф : c4 черные теряют пеш-  
ку.

13. Кс3 : d5 Кf6 : d5

14. Сс4 : d5 Фd8—e8



Грозило 15. С : c6 и 15.  
С : f7+ и с выигрышем фер-  
зя.

Позиция черных сейчас  
явно неудовлетворительна:  
ферзь стоит плохо, конь под  
ударом и связан, ладьи не  
участвуют в борьбе. В таких  
позициях противник должен  
искать тактический удар, ко-  
торый привел бы к выигрышу  
материала.

Напрашивается ход 15.  
Лас1, однако после 15. . . Сb7  
16. Ке5 Лс8 черные защища-  
лись без потерь. Правильное  
продолжение атаки заклю-  
чается в

15. Се3—g5! . . .

Возможно и 15. Сс5.

15. . . . Се7 : g5

16. Фе2 : e8 Лf8 : e8

17. Cd5 : c6 Сс8—g4

18. Сс6 : a8,

и белые выигрывают.

Рассмотрим другое продол-  
жение.

Белые

Черные

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

«Отказанный ферзевый гамбит».

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 Cf8—e7

Белые грозили 5. С : f6, и если 5. . .Ф : f6, то 6. cd.

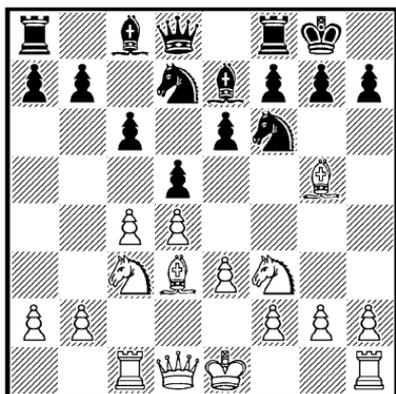
5. e2—e3 0—0

6. Kg1—f3 Kb8—d7

7. Лa1—c1 c7—c6

8. Cf1—d3 . . .

№ 227



У черных прочная, но стесненная позиция. У них трудности с развитием слона с8. Правильный метод защиты в таких позициях заключается в разменах активных фигур противника.

Заметьте следующий маневр черных:

8. . . . d5 : c4

На первый взгляд облегчает белым овладение центром в связи с возможным в будущем ходом e3—e4.

9. Cd3 : c4 Kf6—d5

Вынуждает размен слона.

10. Cg5 : e7 Фd8 : e7

11. 0—0 Kd5 : c3

12. Лc1 : c3 e6—e5!

Необходимо подорвать центр белых и дать дорогу слону.

13. Фd1—c2 e5 : d4

14. e3 : d4 Kd7—b6

15. Лf1—e1 Фе7—f6

и, развив слона, черные получают равную игру. Эта система защиты разработана Х. Р. Капабланкой.

Белые

Черные

1. e2—e4 c7—c5

Так начинается «сицилианская защита». Черные первым же ходом начинают борьбу за важный центральный пункт d4.

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 . . .

Борьба за пункт d4 закончилась пока что в пользу белых. Теперь черные начинают бороться за пункты e4 и d5.

4. . . . Kg8—f6

5. Kb1—c3 . . .

Ошибочно 5. К : c6, что ведет после 5. . .bc к укреплению пункта d5.

5. . . . d7—d6

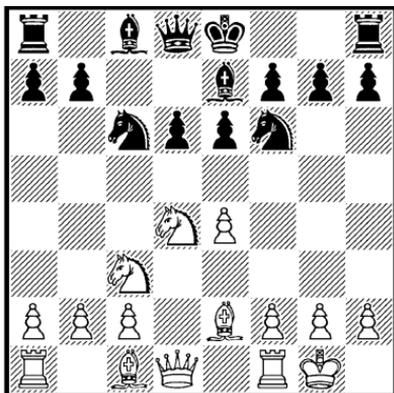
6. Cf1—e2 . . .

Если слон пойдет на b5, то после Cd7 черные освободятся посредством разменов на d4 и b5. Напрашивается

ход 6. Сс4, но черные тогда ответят 6. . .e6 и затем d5.

6. . . . e7—e6  
7. 0—0 Cf8—e7

№ 228



Система защиты, избранная черными, называется «шевингенской». Черные фигуры стеснены в своих движениях, расположены лишь на трех горизонталях. С другой стороны, черные могут беспрепятственно закончить свое развитие; их пешечный заслон на d6 и e6 защищает центральные поля d5 и e5. У черных стесненная, но прочная позиция. Начинающим шахматистам следует избегать таких систем, так как защита их требует высокой квалификации.

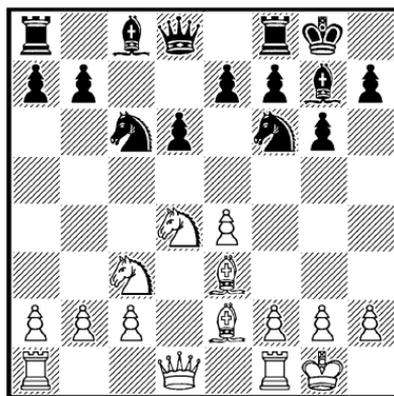
На 6-м ходу черные могли сыграть по-другому.

6. . . . g7—g6  
7. 0—0 Cf8—g7

С угрозой 8. . .К : e4 и 9. . .К : d4.

8. Сс1—e3 0—0

№ 229



Система защиты черных называется «вариантом дракона». Такое название она получила за конфигурацию черных пешек d6, e7, f7, g6, h7, которая напоминает очертания дракона. Черные подготовили контрудар в центре d6—d5, после которого они будут стоять вполне удовлетворительно.

9. Kd4—b3 Cc8—e6

Обе стороны усилили давление на пункт d5.

10. f2—f4 Kc6—a5

Нельзя было играть 10. . . d5 из-за 11. f5, и в случае отступления слона белые выигрывают пешку d5. Черные поэтому начинают операции на ферзевом фланге — туда уже прицелились их два слона. К ним вскоре присоединится ладья после хода на с8. В противовес давлению черных белые могут приступить

к атаке королевского фланга, например: 11. f5 Сс4 12. К : а5 С : е2 13. Ф : е2 Ф : а5 14. g4. Вариант «дракона» ведет к содержательной борьбе и часто встречается в соревнованиях мастеров.

Во всех рассмотренных выше началах позиция имела открытый характер. Центр находился под атакой обоих противников. Но возможны и такие дебюты, в которых центр запирается и становится неподвижным. Рассмотрим для примера «французскую защиту».

<i>Белые</i>		<i>Черные</i>
1. e2—e4		e7—e6
2. d2—d4		d7—d5

Белые могут теперь взять на d5. В этом случае после 3. ed ed получается позиция, которая ничем не отличается от открытых начал.

3. e4—e5 . . .

Теперь центр заперт двумя пешечными цепями d4, e5—у белых и f7, e6, d5—у черных.

3. . . . c7—c5

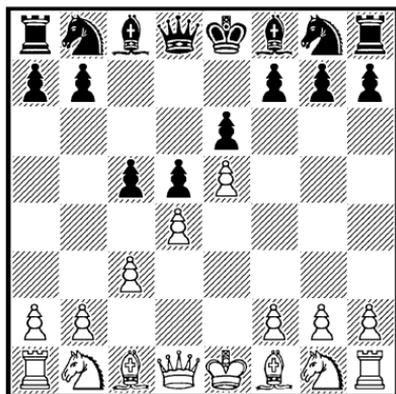
Смысл этого хода понятен: черные подрывают центральную цепь белых.

4. c2—c3 . . .

Теперь пешечная цепь белых удлинилась и состоит уже из четырех звеньев: b2, c3, d4 и e5. Гроссмейстер А. Нимцович, изучавший в течение многих лет теорию за-

крытых партий, назвал нижнее звено цепи базой, или основанием, пешечной цепи. У белых базой цепи является пешка b2, у черных — пешка f7.

№ 230



Значение пешки e5 заключается в том, что она образует как бы клин в позиции противника и затрудняет переброску фигур с одного фланга на другой. Кроме того, она отнимает у черного коня поле f6, который с этого поля не только атакует центральные поля, но и защищает королевский фланг.

Недостаток таких пешечных цепей заключается в том, что они могут быть «подорваны». Подрыв может быть осуществлен против любого звена; ходом 3. . . c5 черные атакуют пешку d4, а если они сыграют в подходящий момент f7—f6, то этим подорвут пешку e5.

Борьба при закрытом, блокированном центре переносится на фланги и носит по сравнению с открытыми партиями медлительный характер.

4. . . . Kb8—c6
5. Kg1—f3 Фd8—b6
6. Cf1—d3 c5 : d4
7. c3 : d4 Cc8—d7

Грубой ошибкой было бы 7. . . К : d4? ввиду 8. К : d4 Ф : d4 9. Сb5+, и белые выигрывают ферзя. Предупредив шах на b5, черные угрожают выигрышем пешки d4.

8. Cd3—c2 Kg8—e7

Черные подводят еще одну фигуру для нападения на блокированную пешку d4.

9. b2—b3 Ke7—f5
10. Cc1—b2 Cf8—b4+
11. Kpe1—f1 . . .

Вынуждено, так как и 11, Kbd2 и 11. Kc3 приводило к потере пешки.

11. . . . h7—h5

Этим ходом черные обеспечивают своему коню стоянку на f5, иначе белые посредством g2—g4 могли бы прогнать его.

12. a2—a3 Сb4—e7
13. b3—b4

Хотя белые и потеряли рокировку, но у них вполне удовлетворительная позиция. Сыграв g2—g3 и Kpf1—g2, они вскоре закончат мобилизацию своих сил. В свою очередь, черные не испытывают каких-либо затруднений в развитии.

Запирание центра может иметь место и в открытых дебютах.

При рассмотренной выше второй системе защиты в «испанской партии»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Le1 b5 7. Сb3 d6 8. c3 0—0 — после ходов 9. d4 Cg4 белые могли сыграть 10. d5, запирая центр. План черных опять сведется к подрыву цепи посредством c7—c6 или f7—f5.

В разобранном ранее варианте «итальянской партии»: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Фd8—e7 5. d2—d4 Cc5—b6 6. 0—0 d7—d6 — белые могут придать партии посредством 7. d4—d5 закрытый характер.

В одном из вариантов «французской защиты»: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kbl—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 — белые могут придать игре открытый характер, продолжая 5. e4 : d5. Если же они сыграют 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7, то получится закрытая позиция. Белым следует подумать об укреплении пункта e5 на случай подрыва f7—f6. Хорошо поэтому 7. f2—f4 0—0 8. Kgl—f3 c7—c5 9. Kc3—b5 Kb8—c6 10. c2—c3 и т. д.

*Белые* *Черные*

1. e2—e4 c7—c6

Черные подготавливают движение пешки d5, но, в от-

лично от «французской защиты» ходом пешки «с». Недостаток хода 1. .e6 в том, что закрывается выход слону с8. Ход 1. .c6 оставляет свободной диагональ с8—h3, но отнимает у коня b8 лучшее поле для развития.

Начало 1. e4 c6 носит название «защиты Каро-Канн», по фамилии двух шахматных мастеров, в свое время применивших ее.

2. d2—d4 d7—d5

3. e4 : d5 . . .

Белые могли продолжать по-разному, например ходом 3. e5 закрыть центр. Черные ответят 3. . . Cf5!, а затем уже 4. . . e6 и избавятся от трудностей, испытываемых с развитием белопольного слона с8. Белые могли ходом 3. Kc3 защитить пешку, и тогда черные, продолжая 3. . . de 4. K : e4, придавали партии открытый характер.

3. . . . c6 : d5

4. Cf1—d3 . . .

В главе 7 было указано, что при разыгрывании дебюта надо по возможности препятствовать хорошим развивающим ходам противника. На 4. Kf3 черные ответили бы 4. . . Cf5 или 4. . . Cg4. Белые пока препятствуют этому.

4. . . . Kb8—c6

5. c2—c3 Kg8—f6

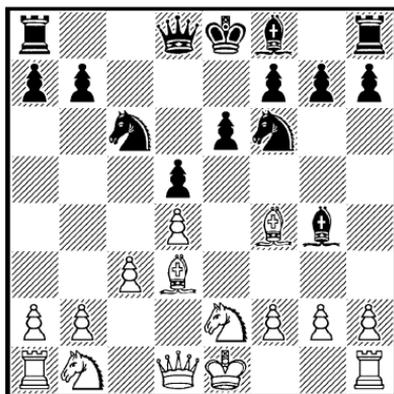
6. Cc1—f4 Cc8—g4

Таким способом черные развили слона, не запирая его ходом e7—e6. Они могли так-

же сыграть 6. . . g6 и затем 7. . . Cf5. Правда, белые могут разменом на f5 сдвинуть черные пешки и ослабить пешечное прикрытие после короткой рокировки черных. Зато давление черных на центр усиливается, они овладевают пунктом e4. Приближение пешек к центру при разменах выгодно в большинстве случаев.

7. Kg1—e2 e7—e6

№ 231



Дальше черные разовьют чернопольного слона, рокируют и получают надежную позицию.

#### У п р а ж н е н и я

1. Партия начата ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. c3. Как следует продолжать черным?

2. «Шотландская партия» начинается ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4. Как продолжать черным защиту, исходя из общих принципов развития дебюта?

3. В партии были сделаны ходы: 1. d4 d5 2. c4 Kf6. Как могут белые доказать слабость последнего хода черных?

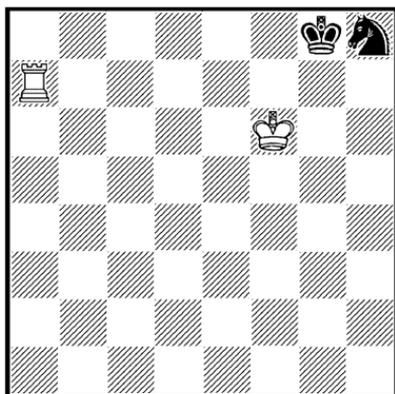
## Глава 13

### КОНЦЫ ИГР. ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ ИЛИ СЛОНА. ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

#### ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ

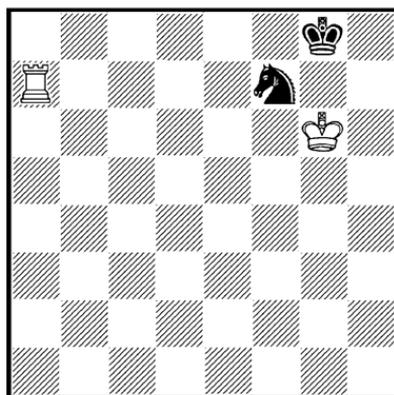
По шахматной терминологии выигрыш ладьи за коня или слона называется выигрышем качества. В середине игры и в окончаниях, где у каждой из сторон имеются пешки, перевес ладьи над слоном или конем весьма ощутителен и большей частью ведет к победе. Если же все пешки разменены, то окончание ладьи против коня или слона ничейно. Но бывают исключения.

№ 232



В позиции на диагр. 232 черные проигрывают из-за цугцванга, то есть недостатка ходов. У коня нет ни одного безопасного хода. 1...Kf8 ведет к мату. Черные при своем ходе теряют коня. Если очередь хода за белыми, то они передают ход черным, делая выжидательный ход, например 1.Ла7—b7.

№ 233



В позиции на диагр. № 233 черным грозит мат, и их конь

под ударом. 1. . . Kh8+ после 2. Kpf6 ведет к проигрышной позиции предыдущей диаграммы. 1. . . Kd8 теряет коня после 2. Ла8. Остается 1. . . Kf7—e5+ 2. Kpg6—f6 Ke5—g4+ 3. Kpf6—f5 Kg4—e3+ (3. . . Kh6+ 4. Kpg6) 4. Kpf5—e6. Теперь задача приближения коня к королю, постепенно ограничить его движения и поймать его.

Рассмотрим несколько разветвлений.

а) 4. . . Ke3—g4 5. Ла7—a4! Kg4—h6 6. Кре6—f6 Kh6—f7 (или 6. . . Kph7 7. Лh4) 7. Ла4—a8+. Или 5. . . Kg4—f2 6. Ла4—d4! Ладья становится через клетку по диагонали от коня. Здесь она отнимает у коня поля d1, d3, e4, g4. 6. . . Kpg8—g7 7. Кре6—f5 Kf2—h3 8. Kpf5—g4 Kh3—f2+ 9. Kpg4—g3 Kf2—h1 10. Kpg3—g2, и выигрывают;

б) 4. . . Ke3—c4 5. Ла7—a4 Кс4—d2 6. Ла4—f4 (или 5. . . Kb6 6. Лb4, и конь теряется) или 5. . . Ke3 6. Ле4 Кс2 7.

Kpd5 Kpg7 8. Крс5 Kpf6 9. Ле2 Ка3 10. Kpb4.

Если вместо 3. . . Ke3+ черные играют 3. . . Kf2, то 4. Ла3 Kpg7 5. Лf3! Kd1 6. Кре5 Kb2 7. Kpd4 Ка4 8. Лb3 и затем 9. Лb4. Еще проще 4. Лd7! (отнимая у коня поля d1 и d3) 4. . . Kh3 5. Лd2 Kpf7 6. Лg2 Кре7 7. Kpg4.

Переставим на диагр. 233 черного короля на f8. Это небольшое изменение позиции уже не дает белым выигрыша. Черные могут защититься как посредством 1. . . Kd8, так и 1. . . Kd6. Например: 1. . . Kd8 2. Kpf6 Кре8 3. Ле7+ Kpf8 4. Лd7 Кре8! (не 4. . . Кс6 5. Лd6 и т. д.), или 1. . . Kd6 2. Лd7 Ке8! 3. Kpf5 Kg7+ 4. Kpg6 Ке8.

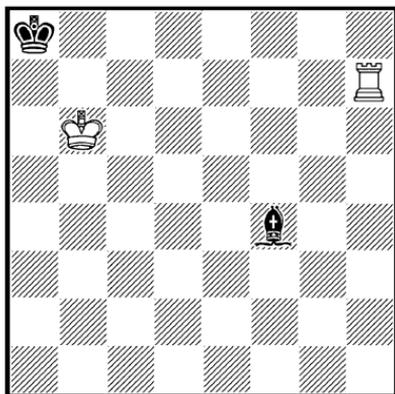
Таким образом, даже при короле, отесненном на край доски, в борьбе ладьи против коня ладье при правильной защите не удастся добиться успеха. Если король слабейшей стороны находится в центре доски, то не удастся и отеснить его на край доски.

## ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

В борьбе ладьи против слона также нельзя при правильной защите отеснить короля на край доски. Но если королю слабейшей стороны приходится отступать к крайней горизонтали, то безопасным является угол, противоположный цвету полей, по которым ходит слон.

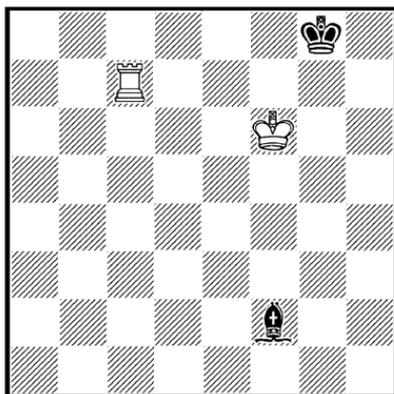
На диагр. 234 угловое поле a8 белое, а слон чернополюный. Белые не могут выиграть: 1. Лh7—h8+ Cf4—b8, и во избежание пата белые должны отступить или королем или ладьей. Не помогает и 1. Лh7—a7+ Кра8—b8 2. Ла7—e7 Kpb8—a8 (или с8) 3. Ле7—e8+ Cf4—b8.

№ 234



Ничья

№ 235



Выигрыш при ходе белых

При ходе белых ведет к выигрышу 1. Лf7! Черный король прижат к опасному углу. Угловое поле h8 черного цвета и слон чернопольный. Белые побеждают при помощи известного читателю приема — двойного удара.

1. Лс7—f7! Cf2—d4+

На любой другой ход черных следует тот же ответ.

2. Kpf6—g6 . . .

Короли находятся в оппозиции, и белые угрожают ходом 2. Лf7—d7, одновременно атакая на слона и на мат. От этого маневра нет защиты, например: 2. . .Cb2 3. Лb7 Сe5 4. Ле7 Cd6 5. Ле8+ Cf8 6. Ла8, и мат на следующем ходу. Дольше всего черные могут сопротивляться, продолжая:

2. . . . Cd4—g1

3. Лf7—f1 Cg1—h2

На Се3, Cd4, Сс5, Сb6 следует соответственно Le1, Лd1, Лс1, Лb1.

Погоня продолжается.

4. Лf1—h1 Ch2—f4

5. Лh1—h4 Cf4—g3

6. Лh4—g4! Cg3—f2

7. Лg4—g2! . . .

Этот же ход последовал бы и на 6. . .Ch2. Теперь слон черных вынужден покинуть безопасные вертикали «f», «g», «h». После 7. . .Ch4 белые выигрывают слона вскрытым шахом 8. Kph5+!

7. . . . Cf2—d4

8. Лg2—d2 Cd4—b6

9. Лd2—b2 Cb6—c7

10. Лb2—c2 Cc7—d6

11. Лс2—с8+ Cd6—f8

12. Лс8—d8.

При ходе черных они должны пытаться уйти из опасного угла. Сразу 1. Kpf8.

невозможно из-за мата, поэтому черные играют:

1. . . . Cf2—d4+
2. Kpf6—e6 Kpg8—f8
3. Лс7—f7+ Kpf8—g8

После 1. . .Кре8 2. Лf4 Сg7 (или 2. . .Сb4 3. Лb4) 3. Ла4 черные теряют слона.

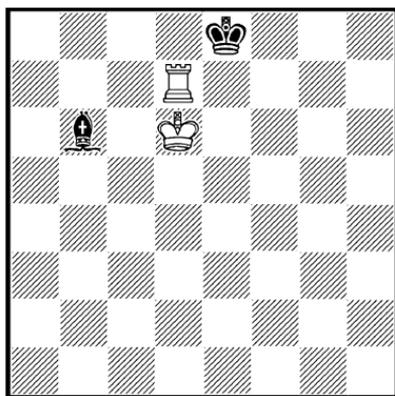
4. Лf7—d7 . . .

Если бы белым удалось перевести короля на g6, то они бы выиграли разобраным выше способом.

4. . . . Cd4—c3

Препятствуя ходу 5. Kpf6, черные достигают ничьей. Если 5. Kpf5, то 5. . .Крf8 и затем 6. . .Кре8.

№ 236



Ход белых. Выигрыш

Однако в позиции Бергера (№ 236) белые при своем ходе выигрывают.

1. Krd6—e6 Кре8—f8

Черный король уходит от опасного противостояния, так как белые грозят выиграть

ходом Лd7—b7, одновременно атакая на слона и угрожая матом.

2. Лd7—f7+ Kpf8—g8
3. Кре6—f6! . . .

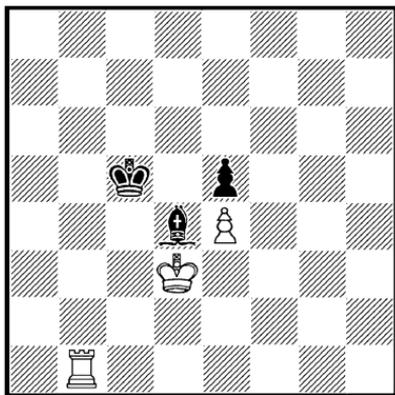
В отличие от предыдущего примера, черным не удалось помешать этому ходу, заняв слонем главную диагональ. Теперь же белые переводят короля на g6 и выигрывают, как указано выше.

Слон может иногда успешно бороться против ладьи и проходной пешки, особенно если пешка оторвана от короля. В партии П. Романовский — И. Рабинович (1924 г.) случилась следующая позиция: Kpf3, Ла4, п. g6; Kpf6, Сс1. Белые сыграли 1. Лс4 Сh6! 2. Лс6+ Kpg5!, и партия была признана ничьей ввиду неизбежного 3. . .Сg7 и 4. . .Сf6 и пешка g6 теряется. Сильнее было 1. Лg4 Kpg7 (не 1. . .Сg5? из-за 2. Л : g5) 2. Кре4 Сb2 3. Kpf5 Сс3 4. Лс4 Сb2 5. Лс7+ Kpg8 6. Kpg5 Cd4 (нельзя пускать белого короля на h6) 7. Лс4 (на 7. Kph6 черные ответят 7. . .Се3+) 7. . .Се5 (плохо 7. . .Сb2 8. Лс8+ Kpg7 9. Лс7+ Kpg8 10. Kph6, и выигрывают) 8. Ле4 Сс3 9. Ле8+ Kpg7 10. Ле7+ Kpg8 11. Kph6 Cd2+ 12. Kph5 Сс3 13. g7! Kph7! (после 13. . .С : g7 14. Kpg6 Сс3 15. Лf7 белые выигрывают согласно предыдущему анализу) 14. g8Ф+ Кр : g8 15. Kpg6 Kpf8, и ничья.

В позиции: Кре3, Лh5, п. е4; Кре6, Сс7 было сыграно 1. . . Сb6+ 2. Крf4 Сс7+ 3. е5 Крд5 4. Лg5 Сb8! Черные в дальнейшем играют Сb8—с7—b8 и достигают ничьей, так как белые не могут усилить позицию своих фигур без потери пешки. Ошибочно было 4. . . Кре6 5. Кре4 Сb8 6. Лh5 Сс7 7. Лh6+ Кре7 8. Лh7+ Крд8 9. Л : с7 Кр : с7 10. Крf5, и выигрывают.

Если у каждой из сторон имеются еще пешки, то возможности сильнейшей стороны возрастают. Часто выигрыш достигается путем перехода в пешечный конец.

№ 237



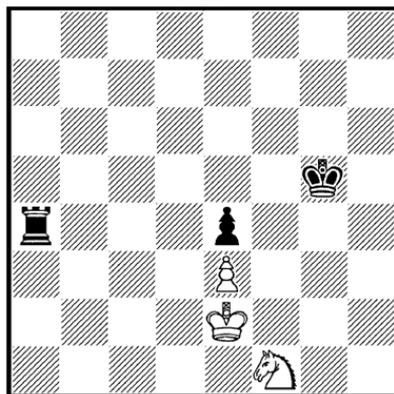
Выигрыш

1. Лb1—c1+ Крс5—d6 (1. . . Крb4 2. Лс4+ Крb5 3. Л : d4 cd 4. Кр : d4, и выигрывают) 2. Крд3—c4 Сd4—e3 3. Лс1—a1 Се3—d4 4. Ла1—a6+ Крд6—e7 5. Крс4—d5 Кре7—f7 6. Крд5—d6 (6. Ле6 и затем 7. Л : e5 ведет

только к ничьей, так как черные ходом Кре7 захватывают оппозицию) 6. . . Сd4—b2 7. Ла6—a2 Сb2—d4 8. Ла2—a3 Сd4—b2 9. Ла3—f3+ Крf7—e8 10. Крд6—e6 Кре8—d8 (10. . . Сd4 11. Лf1 Сb2 12. Лb1 и т. д.) 11. Лf3—f8+ Крд8—с7. Первая часть задачи решена. Король черных отрезан от важного поля е7. Остается перевести ладью на d5, не пропуская черного короля обратно на d8. 12. Лf8—a8 Сd4—с3 (12. . . Крс6 13. Лd8) 13. Ла8—a7+ Кре7—d8 14. Ла7—d7+! Крд8—с8 (на 14. . . Кре8 решает 15. Лс7) 15. Лd7—d5 и 16. Лd5 : e5.

Весь выигрывающий маневр состоял из следующих частей. Первая — перевод белого короля на активную позицию рядом с пешкой е5; вторая — оттеснение черного короля от пешки е5 и последняя — переход в пешечный конец.

№ 238

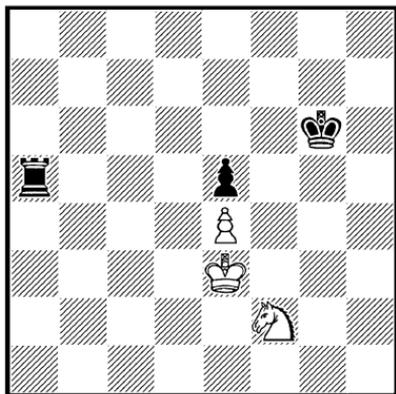


Выигрыш

По такому же методу ведется борьба и в позиции № 238.

1. . . Kpg5—g4 2. Kf1—d2  
Ла4—a2 3. Kpe2—e1 Ла2 : d2!

№ 239



Ничья

4. Kpe1 : d2 Kpg4—f3. Черные перешли в выигрышный пешечный конец.

Но если поднять все фигуры на один ряд выше, то позиция ничейна.

1. . . Ла5—a3+ 2. Kpe3—e2 Kpg6—g5 3. Kf2—d3! Ла3—a5 4. Kpe2—e3 Kpg5—g4 5. Kpe3—f2 Kpg4—h3 6. Kpf2—f3 Ла5—a3 7. Kpf3—e2, и ничья. Жертва качества приводит к выигрышу пешки e4, но пешечный конец все же ничейный. Нападение коня на пешку e5 приковывает или короля или ладью к защите пешки. Черный король не имеет возможности проваться на поле f4 или d4.

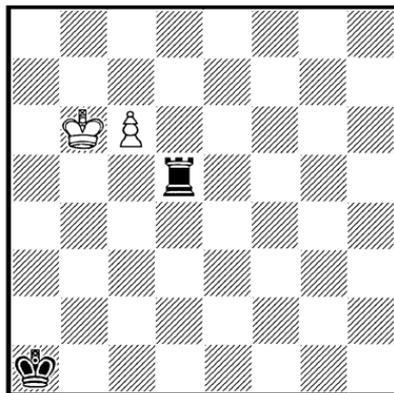
### ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

В большинстве случаев ладья побеждает пешку, но когда пешка близка к полю превращения, а ладья расположена неудачно, то бывают случаи, когда пешка оказывается сильнее ладьи.

На диагр. 240 показан превосходный этюд Сааведра. После 1. с6—с7 ладья черных не может задержать пешку. Поэтому черные отвечают 1. . . Лd5—d6+ 2. Kpb6—b5! (на 2. Kpc7 следует 2. . . Лd7, а на 2. Kpc5—2. Лd1!) 2. . . Лd6—d5+ 3. Kpb5—b4 Лd5—d4+ 4. Kpb4—b3 Лd4—d3+ 5. Kpb3—c2. Теперь как будто сопротивление черных сломлено и на доске появится белый ферзь. Окончание ферзь

№ 240

Сааведра



Выигрыш при ходе белых

против ладьи выигрывается сильнейшей стороной без особых трудностей, как будет по-

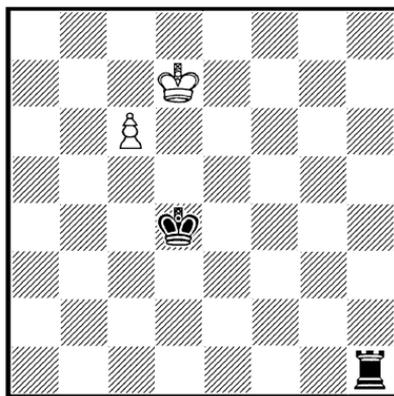
казано в дальнейшем. Однако у черных находится остроумная защита: 5. . Лd3—d4!! Если теперь 6. с7—с8Ф, то 6. . Лd4—с4+! 7. Фс8 : с4 и черным пат, а если 6. Крс4—с3, то 6. . Лd4—d1 7. Крс3—с2 Лd1—d4. Но следует новая эффектная комбинация: 6. с7—с8Л!! Белые хотят заматовать черного короля, попавшего в окружение на поле а1. 6. . Лd4—а4 7. Крс2—b3!, и черные, ввиду угрозы мата, теряют ладью. Напишите решение этюда, не передвигая фигур на доске.

В рассмотренном этюде черные проиграли, так как ладья стояла слишком близко к пешке. Если на диагр. 240 переставить черную ладью на d1 или h5, то белые достигают ничьей. Одна ладья не сможет одолеть пешку, поддержанную королем. После 1. с6—с7 Лd1—c1 2. Крb6—b7 черным придется отдать ладью за пешку. Черный король играл роль статиста. Если пешка при движении вперед задерживается королем сильнейшей стороны, то выигрыш не вызывает сомнений. Переставим на диагр. 240 черного короля с a1 на d8, и белым в пору сдаваться. 1. с6—с7+ Крд8—с8 и затем 2. . Лd5—d7, или 1. Крb6—b7 Лd5—с5 2. Крb7—b6 Лс5—с1 3. Крb6—b7 Лс1—b1+ 4. Крb7—a7 Крд8—с7.

Партнер, имеющий пешку, может рассчитывать на ничью

только в том случае, когда король противника находится далеко и не может задержать пешку спереди или приблизиться к ней вплотную. Рассмотрим несколько примеров.

№ 241



Ход черных. Ничья

Черные выиграли бы, если бы их король стоял на a5. После 1. . Кра5—b6 пешка задержана и в случае 1. . с6—с7 теряется после 2. Лh1—h7+, Черные делают попытку приблизить короля к пешке.

1. . . . Крд4—с5 (или d5)
2. с6—с7 Лh1—h7+
3. Крд7—d8 Крс5—d6

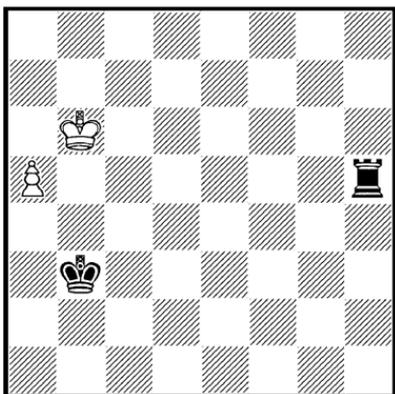
Если теперь белые ставят на с8 ферзя, то получают мат, а если ходит король, то теряется пешка с7. Все же у черных есть спасающая защита.

4. с7—с8К+!

и получается ничейная позиция диагр. 233 (король на f8).

Вспомним борьбу ладьи против коня, разобранную на диагр. 232. Там было доказано, что конь на угловом поле не спасает черных. Поэтому метод атаки ладьей пешки с фланга ведет к успеху, если пешка ладейная.

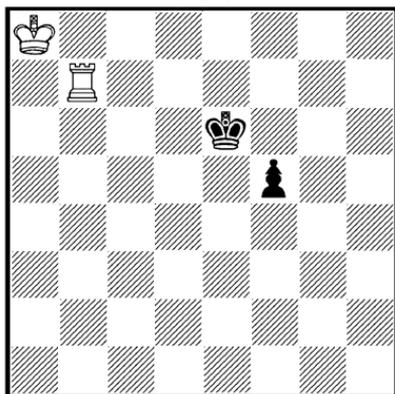
№ 242



Ход черных. Выигрыш

1. . . . Krb4 2. a6 Lh6+ 3. Kpb7 Kpb5 4. a6 Lh7+ 5. Kpb8 Kpb6 6. a8K+ Kрс6, и конь теряется.

№ 243



+Выигрыш только при ходе белых

Проанализируем позицию на диагр. 243 как при ходе черных, так и при ходе белых.

А

1. . . . Kрс6—d5!  
Возможно и 1. . . . Kрс5.  
Как будет показано, 1. . . . f5—f4 ведет к поражению черных.

2. Lb7—f7 Kpd5—e4
3. Кра8—b7 f5—f4
4. Kpb7—c6 f4—f3
5. Kрс6—c5 Kрс4—e3
6. Kрс5—c4 f3—f2
7. Kрс4—c3 Kрс3—e2
8. Lf7—e7+ Kрс2—f3

Возможно и 8. . . . Kpd1, но не 8. . . . Kpf1? 9. Kpd2 Kpg2 10. Lg7+ Kpf3 11. Lf7+ Kpg2 12. Kрс2, и белые выигрывают.

9. Kрс3—d2 f2—f1Ф
10. Ле7—f7+, и ничья.

Б

1. Кра8—a7? Kрс6—d5!

Очень важно воспрепятствовать приближению белого короля. После 1. . . . Kрс5 2. Kpb6 f4 3. Kрс5 f3 4. Kрс4 Kрс4 5. Ле7+ Kpf4 6. Kpd3 Kpg3 7. Kрс3 белые выигрывают.

2. Lb7—b4 . . .

Или 2. Lf7 Kрс4 3. Kpb6 f4 4. Kрс5 f3 5. Kрс4 (или 5. Ле7+ 6. Kpd3!) 5. . . . Kрс3 6. Kрс3 f2 7. Kрс2 Kрс2 8. Ле7+ Kpf3, и ничья.

2. . . . Kpd5—e5
3. Кра7—b6 f5—f4

4. Крб6—с5 f4—f3  
 5. Крс5—с4 f3—f2  
 6. Лб4—b1 Кре5—е4  
 7. Крс4—с3 Кре4—е3

и 8. . . Кре3—е2 с ничьей.

Первый ход белых был ошибочен. К победе вело

1. Лб7—b5! . . .

Не пропуская черного короля в 5-й ряд, белые косвенно задерживают движение пешки в ферзи.

1. . . . f5—f4  
 2. Кра8—b7 f4—f3

Пешка далеко оторвалась от короля и теряется. Белые могут сразу продолжать 3. Лб3 f2 4. Лf3, а могут и не торопиться.

3. Крб7—с6 f3—f2  
 4. Лб5—b1 Кре6—е5  
 5. Лб1—f1 . . .

Если черные не сразу двигают пешку, а сначала переводят короля на g5, то тем временем белый король приближается к пешке, например: 1. . . Крf6 2. Крб7 Крг5 3. Крс6 Крг4 4. Крд5 f4 5. Кре4 f3 6. Лf5 и т. д. На основании анализа разобранных примеров можем прийти к следующим выводам.

Король и ладья выигрывают против короля и пешки в следующих случаях:

1) когда король сильнейшей стороны задерживает пешку спереди;

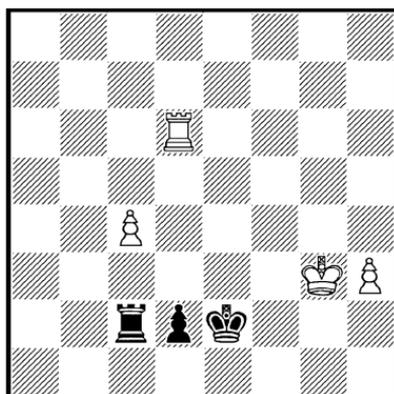
2) когда король слабой стороны отрезан ладьей от поля превращения пешки: бе-

лый король — по 4-й горизонтали, черный — по 5-й горизонтали;

3) когда королю сильнейшей стороны удается подойти к пешке сбоку.

Королю слабой стороны следует препятствовать приближению к пешке короля противника. Покажем значение этого правила на двух примерах.

#### № 244



Позиция на диагр. 244 встретила в армейских соревнованиях в партии Д. Шустов — П. Сластенин. Последовало:

1. Крг3—g4! . . .

Король стремится вперед, чтобы поддержать движение пешки «h» и не быть отрезанным по 4-й горизонтали. Кроме того, черные грозили маневром 1. . . Лс3+ 2. Крг4 Лd3!, и пешка проходит в ферзи. Недостаточно 1. Леб+ Крд1 2. Крг4 Л : с4+ 3.

Крг5 из-за 3. .Лд4! с угрозой 4. .Крс2 5. Лс6+ Крд3.

1. . . . Лс2 : с4+

2. Крг4—г5 Лс4—с3

На 2. .Лс5+ белые отвечают 3. Крг4!, но не 3. Крг6 из-за 3. .Лс6! 4. Л : с6 d1Ф. Черные грозят 3. .Лд3, поэтому белые должны немедленно отдать ладью за пешку.

3. Лд6 : d2+ Кре2 : d2

4. h3—h4 Крд2—е3

5. h4—h5 Лс3—с5+

6. Крг5—г4! . . .

Единственный правильный ответ. После 7. Крг6 Крf4 8. h6 Лс6+ 9. Крг7 Крг5 10. h7 Лс7+ 11. Крг8 Крг6 получается выигрышное окончание (диагр. 232).

6. . . . Кре3—е4

Или 6. .Лс7 7. Крf5.

7. h5—h6 Кре4—е5

8. h6—h7 Лс5—с8

9. Крг4—г5 Кре5—е6

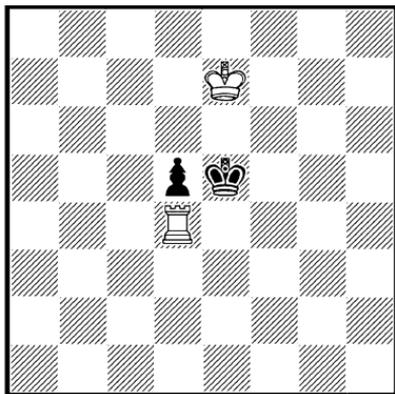
10. Крг5—г6 Кре6—е7

11. Крг6—г7

Ничья.

№ 245

*Р. Рети*



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 245 представлен остроумный этюд Р. Рети. Белая ладья должна отступить. Ходы 1. Ла4 или 1. Лh4 ведут к ясной ничьей по образцу диагр. 233. Очевидно, надо отступить по линии «d». Напрашивается ход 1. Лd4—d1, однако после 1. .d5—d4 белым не удастся приблизиться королем к пешке, например: 2. Кре7—d7 Кре5—d5! 3. Крд7—с7 Крд5—с5! 4. Крс7—b7 Крс5—с4 5. Крb7—с6 d4—d5 6. Крс6—d6 Крс4—с3 (хорошо и 6. .Крд4) 7. Крд6—е5 d3—d2 8. Кре5—е4 Кре3—с2 с ничьей. Белые опоздали на один ход.

К выигрышу ведет тонкий ход.

1. Лd4—d2! . . .

Возможно и 1. Лd3.

1. . . . d5—d4

2. Лd2—d1! . . .

Теперь черные попали в цугцванг. Если черный король повернет вправо, то белый пойдет в обход с левой стороны и наоборот.

2. . . . Кре5—d5

3. Кре7—d7! . . .

Немедленный обход был бы ошибочен: 3. Крf6 Кре4!, и ничья.

4. . . . Крд5—е4

5. Крд7—с6 d4—d3

6. Крс6—с5 Кре4—е3

7. Крс5—с4 d3—d2

8. Крс4—с3

и белые выигрывают.

## У п р а ж н е н и я

1. Какой ход белых обеспечит им ничью в позиции: Крf4, Кг5, п. f5; Крд5, Ла7, п. f7?

2. Найдите все 3 этапа выигрышающего маневра белых в позиции: Крf3, Ла5, п. f4; Крг6, Сd3, п. f5.

3. Чем закончится борьба в позиции: Крс4, п. b4; Крс2, Лh2? Ход черных. Решите это упражнение сначала передвигая фигуры, а затем не передвигая фигур.

4. В позиции: Кре5, п. d5; Кра2, Лh8 — черным, для того чтобы за-

держат пешку, необходимо попасть королем на поле с7. Рассчитайте, не передвигая фигур, успеют ли они при своем ходе вовремя осуществить этот маневр.

5. Дана позиция: Крс7, п. b7; Крс5, Лг5. Ход черных. Каков будет результат?

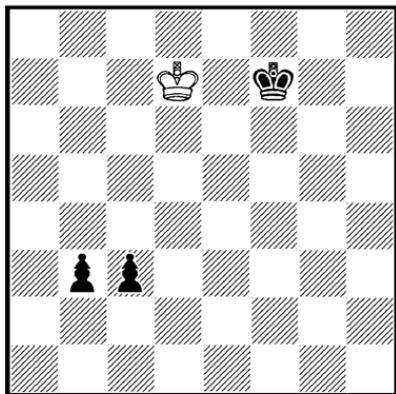
6. Найдите правильный ход белых и путь к выигрышу в позиции: Кре7, Лf1; Крf5, п. f4.

7. В позиции: Крb6, п. a6; Крд6, Лh1 ход белых — найдите, каким путем они добиваются ничьей.

## ЛАДЬЯ И ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

Далеко продвинутые две связанные пешки — большая сила. На диагр. 246 пешечная пара достигла 3-й горизонтали. Оба короля далеки от пешек и не участвуют в борьбе.

№ 246



На помощь белому королю добавим ладью, или слона, или коня. Поставим каждую из этих фигур на любое поле,

кроме тех, с которых они сразу могут взять одну из пешек. Пешки окажутся сильнее.

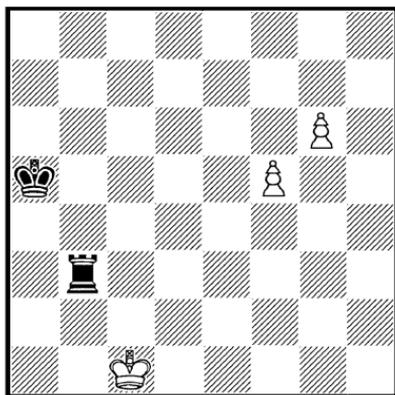
Поставим белую ладью на h4. На 1. Лh4—h3 последует 1. . . b3—b2 (или 1. . . c3—c2) 2. Лh3—h1 c3—c2. На 1. Лh4—c4 черные могут ответить или 1. . . c3—c2, а затем 2. . . b3—b2 или 1. . . b3—b2 2. Лс4—b4 c3—c2.

Поставим белого коня на f4. Если 1. Кf4—e2, то 1. . . c3—c2 и затем 2. . . b3—b2.

Поставим белого слона на f3. На 1. Cf3—d5 черные ответят 1. . . c3—c2, но не 1. . . b3—b2 из-за 2. Cd5—e4, и пешки задержаны.

Но если поставить белого короля на e1, то после 1. Кре1—d1 пешки задерживаются: 1. . . c3—c2+ 2. Крд1—d2 (или c1), или 1. . . b3—b2 2. Крд1—c2. Король в борьбе против пешек оказался сильнее ладьи.

№ 247



На диагр. 247 белые при своем ходе выигрывают путем 1. f6 или 1. g7. При ходе черных они играют 1. .Лg3! 2. Крd2 Лg5 3. Кре3 Л : f5 4. Кре4 Лg5, и обе пешки погибли.

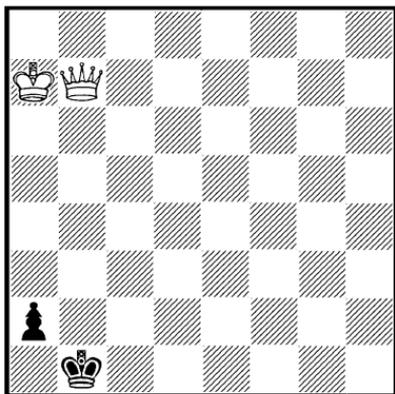
Если заменить ладью b3 слоном на a4, то после 1. Са4 — e8 обе пешки задерживаются: 1. .g6—g7 2. Се8—f7. Той же цели можно добиться и конем b8: 1. .Кb8—d7 2. g6—g7 Кd7—f6.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Как было доказано в главе 3, ферзь выигрывает против пешек «b», «d», «e», «g» и делает ничью против пешек «a», «c», «f», «h», поддержанных королем и находящихся на предпоследней горизонтали.

Из этого правила имеются исключения.

№ 248



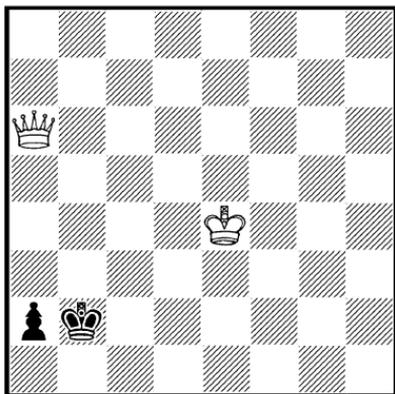
На диагр. 248 правильный ход черных 1. .Крс2 (или с1). Но если черные сыграют на пат 1. .Кра1, то белым удастся приблизить короля.

1. .Крb1—a1? 2. Кра7—b6! Кра1—b2 3. Крb6—a5 + Крb2—c1 4. Фb7—h1 + Крc1—b2 5. Фh1—g2 + Крb2—b1 (на 5. .Крb3 следует 6. Фg7! и 7. Фa1) и теперь белые выигрывают следующим способом: 6. Кра5—a4 (или b4) a2—a1Ф + 7. Кра4—b3 и, несмотря на равенство сил, черные не могут спастись от мата.

Анализ позиции диагр. 248 показывает, что выигрыш белых обеспечен при положении их короля на расстоянии двух ходов от поля b3, т. е. на полях a5, b5, c5, d5, d4.

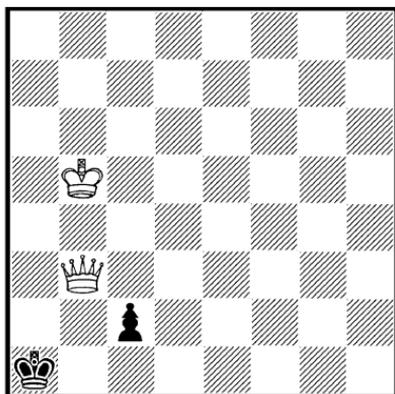
При положении короля на e4 выигрыш также достигается, но другим способом.

№ 249



1. Фa6—e2 + Крb2—b1 (или 1. . . Крb3 2. Фd1 Крb2 3. Фd2 + Крb1) 2. Кре4—d3! a2—a1Ф 3. Фе2—c2 ×.

№ 250



Казалось бы, на диагр. 250 белые выигрывают посредством маневра, показанного в позиции 248, то есть ставят ферзя на e2, а короля на b3. Появившийся на c1 ферзь не поможет черным спастись от мата.

1. Фb3—e3 Крa1—b2 2. Фе3—e2, и если черные ответят 2. . . Крb2—b1, то 3. Крb5—b4 c2—c1Ф 4. Крb4—b3, и белые выигрывают. Черных спасает тонкий ход 2. . . Крb2—a1! Теперь после 3. Крb4 c1Ф 4. Крb3 у черных есть спасительный шах 4. . . Фb1 +. 3. Фе2—d2 Крa1—b1, и белым не удастся приблизить короля.

Против слоновой пешки ферзь выигрывает только тогда, когда король сразу попадает на b3 или d2, то есть находится на полях a4, b4, c4, d3, e3, e2, e1.

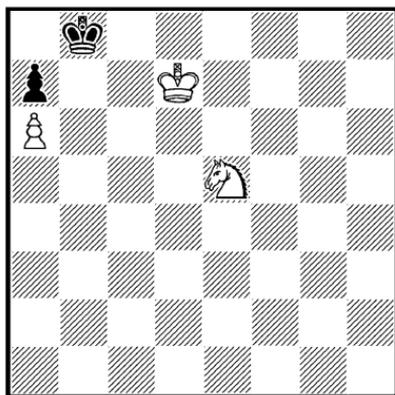
Приближать своего короля к королю и пешке противника нужно осторожно. В позиции: Кра4, Фе2, Крb1, п. c2—выигрывает 1. Кра3! c1Ф + 2. Крb3. Непоправимой ошибкой явилось бы для белых 1. Крb3? c1К + и 2. . . К : d2.

### КОНЫ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

На стр. 96 уже были приведены примеры слабости ладейных пешек и даны позиции, когда конь и ладейная пешка не могут одолеть короля.

На диагр. 251 показана еще одна ничейная позиция. Можно запереть черного короля в углу, но это приведет к пату. Сделаем другую попытку.  
1. Крd7—c6 Крb8—a8 2.

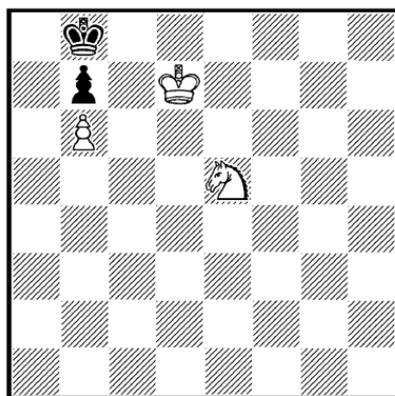
№ 251



Ничья

Ke5—f7 Кра8—b8 3. Kf7—d6 Kpb8—a8 4. Kd6—b5 Кра8—b8 5. Kb5—c7 Kpb8—c8. Для выигрыша белым необходимо удалить черного короля на d8 и проникнуть королем на b7. Но это — невыполнимая задача, поэтому окончание ничейное.

№ 252



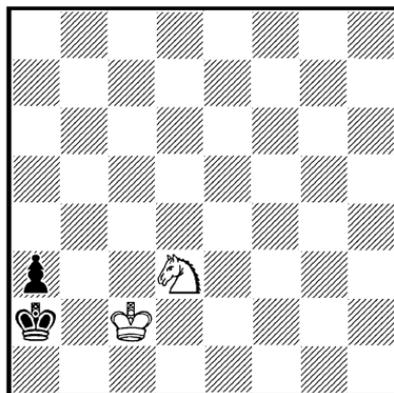
Белые выигрывают

Позиция на диагр. 252 похожа на предыдущую, одна-

ко результат другой. И здесь белые могут перевести коня на c7, короля на d6 и удалить черного короля на c8, но также ничего не добьются. К победе ведет другой маневр: 1. Kpd7—d8 (не сразу 1. Kc6+ bc 2. Kp : c6 Kpc8, ничья) 1... Kpb8—a8 2. Ke5—c6! b7 : c6 3. Kpd8—c7, и мат в 3 хода.

Положение короля, запертого в углу своей же пешкой, настолько невыгодно, что иногда удается дать мат одним конем.

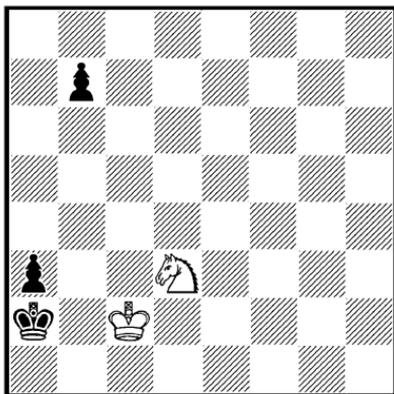
№ 253



Если на диагр. 253 ход за черными, то после 1... Кра2—a1 2. Kd3—c1! белые вынуждают ответ 2... a3—a2 и затем матуют черного короля 3. Kc1—b3 x.

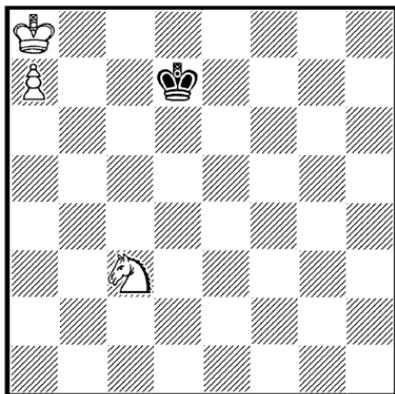
При ходе белых этот маневр не достигает цели: 1. Kd3—c1 + Кра2—a1, и у белых нет полезного хода. К мату ведет 1. Kd3—b4 +! Кра2—a1 2. Kpc2—c1! a3—a2 3. Kb4—c2 x.

№ 254



У черных две пешки, тем не менее белые матают не позднее шестого хода. Найдите решение.

№ 255



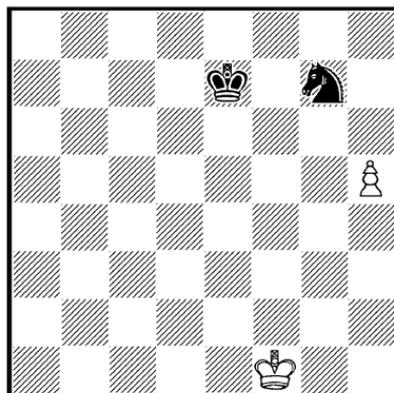
Любопытна позиция на диагр. 255. Черные могут запереть белого короля в углу ходом 1...Крс7 или 1...Крс8. Который из них правилен? После 1...Крс8 2.Кб5 или 2.Кд5 черный король

должен освободить из заточения белого короля, и пешка «а» проходит в ферзи. Поэтому черные играют 1...Крд7—с7!, ставя короля на поле того же цвета, на котором стоит в данный момент конь. 2.Кс3—b5+ Крс7—с8 3.Кб5—d6+ Крс8—с7.

Могут ли белые выиграть темп, маневрируя конем? При каждом ходе конь меняет цвет поля. Через четное количество ходов он будет на черном поле, через нечетное — на белом. Но и король при ходах Крс7—с8—с7 таким же образом меняет цвет поля. Поэтому после 1...Крс7 ничья.

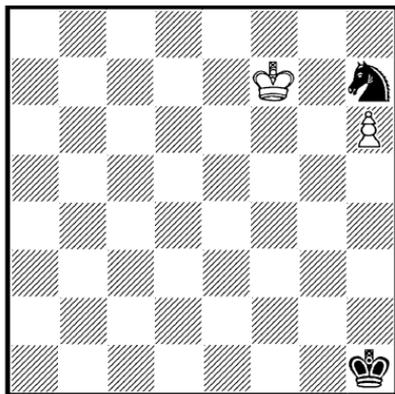
Невыгодность ладейных пешек была продемонстрирована на примере многих окончаний. Все же в одном случае ладейная пешка опаснее других. Конь у края доски теряет значительную долю своей подвижности, поэтому ему трудно бороться против ладейной пешки.

№ 256



На диагр. 256 у черных конь, их король находится в квадрате пешки, тем не менее после 1. h5—h6! пешка проходит в ферзи. Конь легко бы задержал в аналогичной позиции любую другую, не ладейную, пешку.

№ 257



Ничья

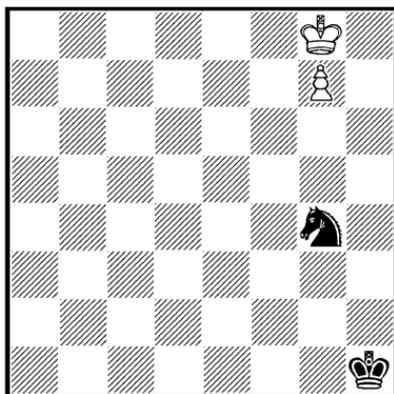
На диагр. 257 конь единственными ходами успевает задержать пешку. Позиция имеет большое практическое значение.

1. Kpf7—g7 Kh7—g5 2. Kpg7—g6 Kg5—e6! Возможность двойного удара Kf8+ после 3. h7 спасает черных. 3. Kpg6—f6 Ke6—f8 4. Kpf6—f7 Kf8—h7 5. Kpf7—g7 Kh7—g5 и т. д.

Следующий пример показывает, что борьба коня против пешек «b» и «g» также связана с трудностями.

1. Kg4—f6+ Kpg8—f7 2. Kf6—g4 Kpf7—g6! (не 2. g8Ф

№ 258

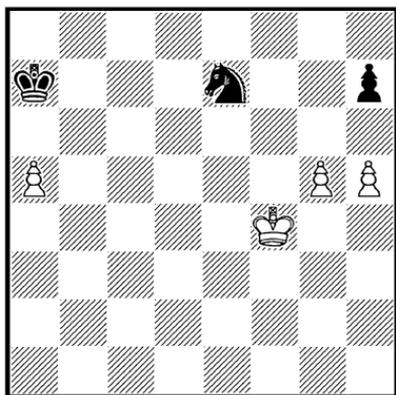


из-за 2. . . Kh6+) 3. Kg4—e5+ Kpg6—g5 (можно и 3. . . Kpf6) 4. Ke5—f7+ Kpg5—h5, и выигрывают. Или 1. Kg4—h6+ Kpg8—h7 2. Kh6—g4 Kph7—g6 и т. д.

Путь к спасению черных заключается в передаче хода белым. Конь на поле g4 занимает выгодное для защиты поле и его не следует трогать с места. Поэтому черные делают выжидательный ход 1. . . Kph1—h2 2. Kpg8—f7 (на 2. Kph8 следует 2. . . Kf6, а на 2. Kpf8—2. . . Kh6 3. Kpe7 Kf5+) 2. . . Kg4—h6+ 3. Kpf7—g6 Kh6—g8 4. Kpg6—h7 Kg8—e7 (возможно и 4. . . Kf6+ 5. Kpg6 Kg8) 5. Kph7—h6 Ke7—f5+, и ничья.

Позиция на диагр. 259 встретилась в партии Петросян—Геллер (Амстердам, 1956 г.). Черный король занят пешкой a5, а один конь e7 не может задержать движение белых пешек «g» и «h». После-

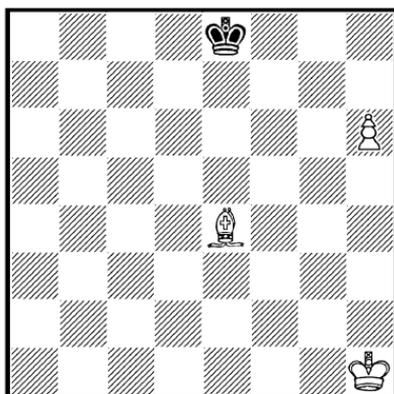
№ 259



довало 1. . . Кра7—а6 2. Крf4—е5 Краб : а5 3. Кре5—е6, и черные сдались. Если 3. . . Кg8, то 4. Крf7, а на 3. . . Кс6 решает 4. g6 hg 5. h6 (или hg ) 5. . . Кd4+ 6. Крf6!

Как было показано на стр. 95, ладейная пешка не выигрывает даже с помощью слона, если слон белопольный, а угловое поле черное, если угловое поле белое, а слон чернопольный.

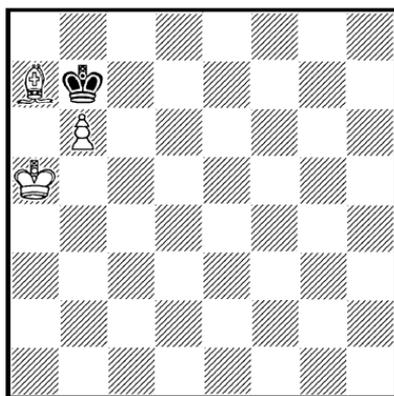
№ 260



Черный король на диагр. 260, естественно, стремится к безопасному угловому полю. Однако 1. . . Кре8—f8? ошибочно ввиду 2. Се4—d5! Крf8—e7 3. h6—h7. Правильно 1. . . Кре8—f7!, на что белые делают попытку отрезать королю доступ к полю. h8 2. Се4—h7! Крf7—f6! (угрожая 3. . . Крг5) 3. Ch7—g8 (3. Cd3 Крf7 ведет к повторению ходов) 3. . . Крf6—g6 4. h6—h7 Крг6—g7, и ничья. Если переместить белого короля на h3, то после 2. . . Крf6 3. Крг4 Крf7 4. Крг5 Крf8 5. Крг6 Кре7 6. Крг7 белые проводят пешку в ферзи.

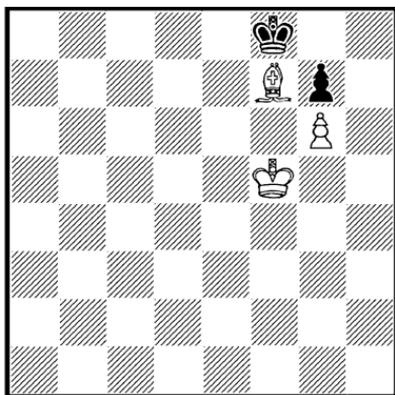
На диагр. 261 и 262 показаны две ничейные позиции со слоном и коневой пешкой.

№ 261



В первой единственная попытка белых 1. Сb8 Кр : b8 2. Краб Кра8 ведет к ничейному окончанию, во второй белые могут добиться только пата.

№ 262



У п р а ж н е н и я

1. Могут ли белые спастись в позиции: Крг7, п. f7; Крг4, Фd7?

2. Найдите выигрыш белых в позиции: Кrb5, Лh2; Кrb1, пп. a2, b7.

3. Найдите, каким способом черные добиваются ничьей при своем ходе в позиции: Кrb6, Се6, п. g5; Крс3, п. g7.

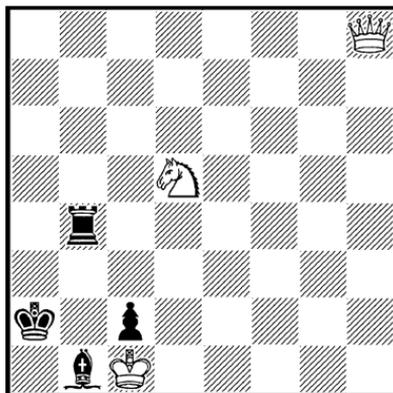
4. Кто победит в позиции: Крс3, пп. b5, с6; Кrh2, Лс2? Ход черных.

5. Могут ли черные спастись при своем ходе в позиции: Кrb8, Фf8, Кb7, п. a7; Крд7, Фс3?

6. Решите задачу С. Лойда.

№ 263

С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 3 хода.

## Глава 14

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Статистика шахматных состязаний показывает, что ладейные окончания встречаются чаще других. Поэтому изучение их повышает квалификацию начинающего любителя.

Ладейные окончания часто переходят в окончание — ладья против пешки, разобранное в главе 13. Если читатель не усвоил полностью указанный материал, то автор советует вновь его проработать, решить все упражнения и только тогда перейти к изучению ладейных окончаний.

Каковы свойства ладьи? Ладья — фигура дальнобойная. Поставим черного короля на e8, белую ладью на a1 и начнем преследовать короля шахами.

1. Le1 + Kpd7 2. Ld1 + Krc6 3. Lc1 + Kpd5 4. Ld1 + Krc4 5. Lc1 + Krb3 6. Lb1 + Krc2. Королю пришлось совершить прогулку через всю доску, прежде чем он избавился от шахов ладьи. Белые

могли шаховать и по горизонтали: 1. La8 + Kpd7 2. La7 + Krc6 3. La6 + Krb7. В первом случае ладья шесть ходов преследовала короля, во втором — только три хода. Чем дальше ладья находится от атакуемого объекта, тем атака ее эффективнее. В этюде Сааведра (диагр. 240) ладья стояла слишком близко к пешке, и поэтому ее дальнобойность была утеряна и она не смогла задержать движение пешки.

Ладья отличается от других фигур тем, что ее подвижность одинакова, независимо от того, где она находится. Конь в углу имеет 2 хода, в центре — 8 ходов. У ладьи всегда 14 ходов, стоит ли она на a1 или на e8.

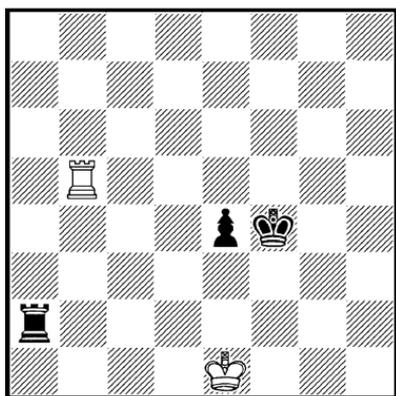
Рассмотрим простейший ладейный эндшпиль — ладья с пешкой против ладьи.

Как читателю уже известно из предыдущих глав, перевес в пешку не обеспечивает еще победы в пешечных концах.

Таково же положение и в ладейных окончаниях. Перевес в пешку далеко не всегда ведет к выигрышу. Исход борьбы зависит от того, удастся ли пешку провести в ферзи. Слабейшей стороне следует всячески препятствовать такому превращению. Как было указано на стр. 190, король больше всего подходит для борьбы против проходных пешек. Для того чтобы король мог принять участие в торможении движения пешки, он должен находиться на вертикали пешки или на соседней вертикали. В этом случае защита облегчается. Если же король слабейшей стороны отрезан неприятельской ладьей от поля превращения пешки и вся тяжесть борьбы падает на ладью, то движение пешки вперед большей частью приводит к победе.

Первый, благоприятный для защиты случай показан на диагр. 264.

№ 264



Король находится на поле превращения пешки. Умышленно мы взяли позицию, в которой атакующая сторона добилась серьезного успеха. Король белых находится на краю доски, ладья черных господствует на предпоследней горизонтали и пешка грозит двинуться вперед. И все же, как впервые доказал сильнейший мастер XVIII столетия француз Филидор, белые достигают ничьей.

Предложенная Филидором защита кажется на первый взгляд странной.

1. Лb5—b3! . . .

Белые не принимают никаких попыток помешать движению пешки вперед. Глубокий смысл хода Филидора заключается в следующем: белые выжидают, пока черные сделают ход e4—e3. Если они сразу сыграют 1. Лb5—b8, то после 2. . . Крf4—f3 3. Лb8—f8 + черный король прячется от вертикальных шахов на поле e3, и защита после 3. . . Крf3—e3 осложняется. Таким образом, выжидательный ход 1. Лb5—b3! имеет целью лишить короля укрытия от шахов. «Правило убежища», открытое Филидором, играет важную роль в ладейных окончаниях, и читателю не раз придется иметь с ним дело.

1. . . . e4—e3

У черных нет другого пути усилить позицию.

2. Лб3—b8! Кpf4—f3

Теперь пора вспомнить о дальнобойности ладьи.

3. Ла8—f8 + Кpf3—e4

4. Лf8—e8 + Кре4—d4

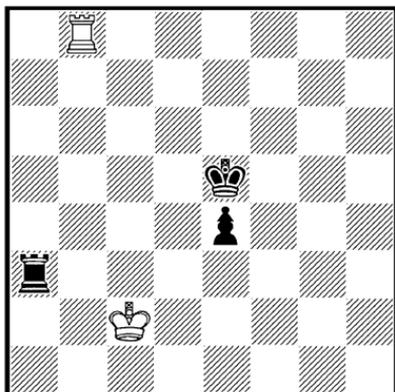
5. Ле8—d8 + Кpd4—c5

Ладья отгоняет короля шахами до шестого ряда, а затем следует Ле8, и пешка e3 теряется.

Если черные не играют 1. . . e3, а выжидают — 1. . . Лg2, то и белые выжидают — 2. Ла3, или 2. Лh3, или 2. Крf1.

Позиция Филидора — одна из важнейших в ладейных окончаниях. Слабейшей стороне следует стремиться к ней, чтобы обеспечить себе ничью.

№ 265



Если ход за белыми, то, продолжая 1. Крс2—d2 (или d1), они достигают позиции Филидора и ничьей, например: 1. . . Ла3—a2 + 2. Кpd2—e1 Кре5—f4 3. Лb8—b3! При

ходе черных они посредством 1. . . Ла3—d3! отрезают короля белых от поля превращения и, как будет доказано дальше, добиваются победы.

Вернемся еще раз к диагр. 264 и посмотрим, к каким последствиям приведет ход 1. Лb5—b8.

1. Лb5—b8 Кpf4—f3

Не 1. . . Кре3 из-за 2. Лb3 +.

2. Лb8—b6 . . .

Белые ждут хода 2. . . e3, чтобы начать преследование короля шахами по вертикали. Сразу проигрывает 2. Лb3 + e3 3. Лb1 Лh7. Следующий выигрывающий маневр полезно запомнить.

2. . . . Ла2—a1 +

3. Кpe1—d2 e4—e3 +

4. Кpd2—d3 . . .

На 4. Крс3 следует 4. . . e2.

4. . . . Ла1—d1 +

5. Кpd3—c2 e3—e2

6. Лb6—f6 + Кpf5—g4

и выигрывают.

Филидор считал, что после 1. Лb5—b8 Кpf4—f3 позиция черных проигрышная. Позднейшие исследования показали, что у белых все же находится защита (диагр. 266).

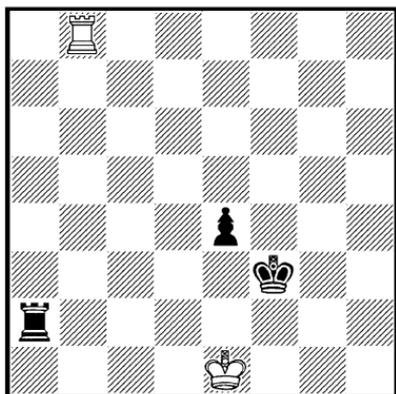
1. Лb8—e8! Ла2—a1 +

2. Кpe1—d2 . . .

Теперь выигрывающий маневр, начинающийся ходом e4—e3, не удастся, вот в чем смысл хода 1. Ле8. Черные делают другую попытку.

2. . . . Ла1—a2 +

3. Кpd2—e1 Кpf3—e3



4. Kpe1—f1!    Ла2—а1 +  
5. Kpf1—g2    Лал—е1

Если 5. . . Kpd3, то 6. Kpf2, не допуская е4—е3. Теперь черные собираются продолжать 6. . . Kpd2 7. Kpf2 е3 +.

6. Ле8—а8                    . . .

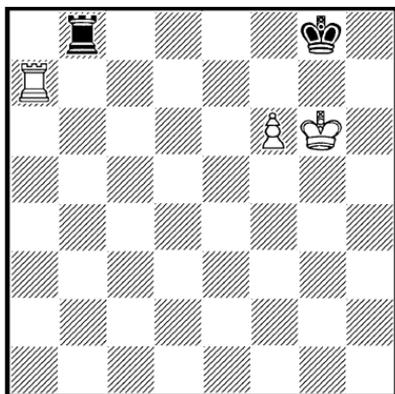
На 6. . . Kpd2 белые начнут преследовать короля шахами по горизонтали.

6. . . .                    Лел—d1  
7. Ла8—е8!    Кре3—d3  
8. Kpg2—f2

и белые достигают ничьей.

Переставим на диагр. 266 белого короля на f1. Ввиду угрозы мата невозможно 1. Ле8. К ничьей ведет 1. Лf8 + Кре3 2. Ле8! Лал + 3. Kpg2, и на 3. . . Kpd3 белые ответят 4. Kpf2, а на 3. . . Лел—4. Ла8.

Если на диагр. 264 ход черных, то после 1. . . Kpf4—f3 метод защиты Филидора уже запоздал, но 2. Лb5—e5! все еще спасает партию.



### Выигрыш

Позиция на диагр. 267 могла получиться в результате плохой защиты черных. Предположим, что король белых стоял еще на g5 и пешка на f5. Как было доказано, 1. . . Лb8—b6 вело к простой ничьей. Однако черные сыграли 1. . . Лb8—b1, на что последовало 2. Kpg5—g6. Теперь, как было указано, к ничьей вело 2. . . Лb1—g1 + 3. Kpg6—f6 Лg1—f1! Черные сделали вторую ошибку и сыграли 2. . . Лb1—b6 +? и после 3. f5—f6 Лb6—b8 получилась позиция на диаграмме. У белого короля нет защиты от вертикальных шахов, но до них дело не доходит. Черная ладья прикована к 8-й горизонтали ввиду угрозы мата. Черные обречены на бездействие, и белые спокойно осуществляют выигрывающий маневр.

1. . . .                    Лb8—c8

На 1. . . Крf8 сразу решает  
2. Лh7.

2. Ла7—g7+ . . .

Недостаточно 2. Лh7, угрожающая 3. f7+ и 4. Лh8. Черные ответят 2. . . Лb6, и белым придется вернуться ладьей на a7.

2. . . . . Кpg8—f8

2. . . Крh8 ведет после 3. Лh7+ Кpg8 4. f7+ Крf8 5. Лh8+ к потере ладьи.

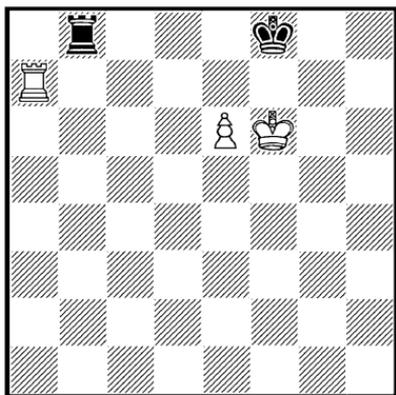
3. Лg7—h7! . . .

Угроза мата вынуждает черного короля вернуться на поле g8, и пешка идет вперед с ш а х о м.

3. . . . . Крf8—g8

4. f6—f7+ и выигрывают.

№ 268



Выигрыш

Здесь у белых не слонная, а центральная пешка, но выигрышный маневр такой же.

1. Ла7—h7 Крf8—g8

2. Лh7—g7+ Кpg8—h8

В предыдущем примере у черных не было такого поля, и здесь белым не удастся сразу продвинуть пешку с шахом. Но черный король отрезан от поля превращения пешки, и белые выигрывают без труда.

3. Лg7—g1 . . .

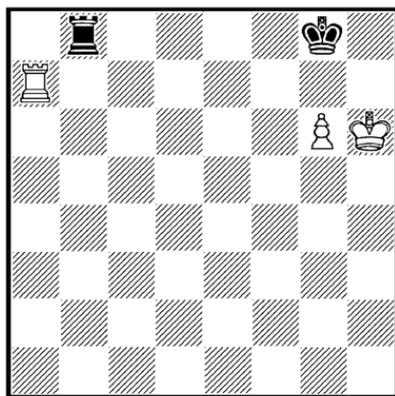
Грозит 4. Крf7 и мат на h1. Возможно и 3. e7 Лb6+ 4. Кpg5 (не 4. Крf7 из-за 4. . . Лf6+!) 4. . . Ле6 5. Лf7 Кpg8 6. Лf8+ и т. д., или 4. . . Лb8 5. Лf7 Кpg8 6. Лf5 Ла8 7. Кpg6 Ле8 8. Ле5, и у черных нет больше удовлетворительного хода.

3. . . . . Ла8—f8+

4. Крf6—e7 Лf8—f2

5 Кре7—e8 и затем 6. e6—e7.

№ 269



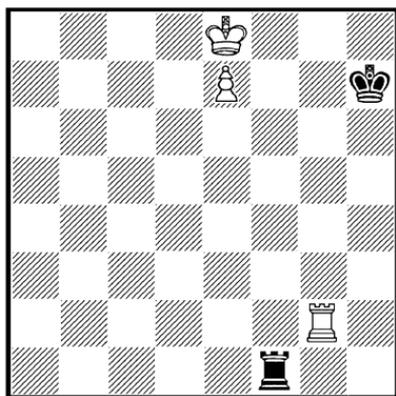
Ничья

Позиции на диагр. 267 и 268 являются исключением из правила. При коневой и ладьей пешке правило сохраняет силу: при достижении королем слабой стороны поля превращения пешки окончание ничейно.

В примере 269 после 1. Лг7+ Крh8 2. Лh7+ Крg8 край доски мешает провести обходный маневр с фланга и добиться выигрыша.

Переходим к рассмотрению позиций, в которых король слабой стороны отрезан от поля превращения пешки. Как было указано раньше, вся тяжесть борьбы с проходной пешкой падает на ладью, и защита связана с трудностями, часто непреодолимыми.

№ 270



Выигрыш

Позиция на диагр. 270 проанализирована еще в учебнике Люсены (1497 г.), который указал путь к выигрышу. Пешка дошла до 7-й го-

ризонтالي, черный король изолирован на вертикали «h». Простые продолжения — 1. Крd7 или 1. Крd8 — не достигают цели. Дальнобойная ладья начинает шаховать короля и заставит его опять спрятаться за пешку. Выигрышный маневр следует хорошо понять и усвоить. Читатель уже с ним встретился в примере диагр. 244.

1. . . . Лf1—f3
2. Лg2—g4! Лf3—f1
3. Кре8—d7 Лf1—d1+
4. Крd7—e6 Лd1—e1+
5. Кре6—f6 Лe1—f1+

Или 5. . . Ле2 6. Лg5 и затем 7. Ле5.

6. Крf6—e5! Лf1—e1+
7. Лg4—e4

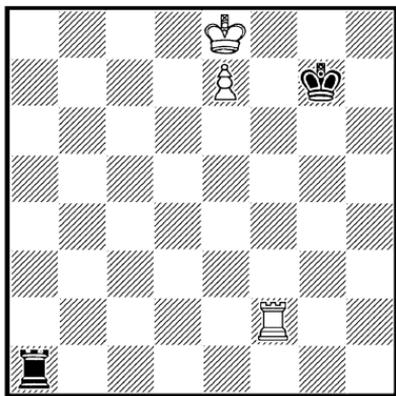
и выигрывают.

Итак, цель хода 2. . . Лg4 заключалась в заслоне ладьей от шахов.

Назовем этот метод методом заслона. Белые могли выиграть и другим путем: 2. Лg2—e2 и затем 3. Кре8—d7 или f7.

Попытка черных преследовать короля с фланга не удастся, например: 1. . . Лf1—a1 2. Кре8—f7 Лa1—a7 3. Крf7—f8, и пешка проходит. В примере на диагр. 268 после 5. Кре8 получилась позиция Люсены, которая выигрывается по разобранному здесь методу.

Позиция на диагр. 271 похожа на позицию Люсены из предыдущего примера, но



имеет существенные отличия. Король черных отрезан от поля превращения пешки только на одну вертикаль и отнимает у белого короля поля f7 и f8. Черная ладья не сторожит белого короля по линии «d», а заняла крайнюю линию «a».

Если в позиции диагр. 271 ход белых, то последует 1. Lf2—g2+ Kpg7—h7 (1... Kpf6 2. Kpf8, и выигрывают) и получилась выигрышная позиция Люсены. Поэтому при ходе черных такие малоактивные продолжения, как 1... Ла7 или 1... Ld1, не спасут черных. Бесполезно также играть 1... Lg1, стремясь не допустить шаха на g2. Белые ответят 2. Le2 и затем 3. Kpd7. Черных спасает фланговая атака белого короля. От шахов по горизонтали у белого короля нет укрытия. Король должен приблизиться к ладье на линию «b»,

а тогда пешка e7 попадет под удар ладьи и короля и потеряется. Следовательно, нужно играть 1... Ла1—a8+! 2. Кре8—d7 Ла8—a7+ 3. Kpd7—d6 Ла7—a6+ 4. Kpd6—c5 Ла7—a5+ 5. Kрс5—b6 Ла5—e5!, и ничья. Вот когда пригодилась дальнобойность ладьи!

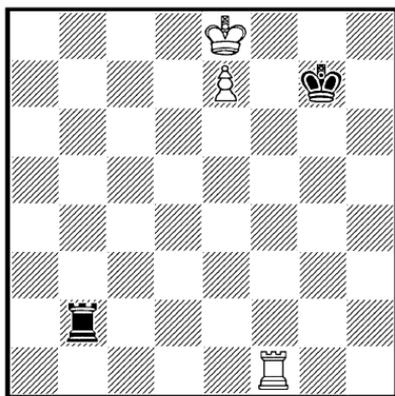
Белая ладья может стоять и на b2. На 4... Ла5+ белые могут ответить 5. Лb5, однако после 5... Л: b5+ 6. Кр: b5 Kpf7 пешка e7 вновь теряется.

Успешность фланговой атаки была обусловлена рядом причин. Прежде всего белая ладья занимала неудачную позицию. Если ладья будет находиться на вертикалях «c», «d», «e», то белые выигрывают без труда, в чем читателю следует самому убедиться. Выигрывают белые также при ладье на b8. Попутно отметим, что при положении белой ладьи на b7 после 1... Ла8+ 2. Kpd7 Kpf7 получается любопытное ничейное положение, которое полезно запомнить. На 3. Лb1 следует 3... Ла7+ 4. Kpd8 Ла8+!, но не 4... Л: e7 из-за 5. Lf1+ Кре6 6. Le1+ с выигрышем. Или 3. Лс7 Ле8 4. Kpd6 Ла8.

Успеху фланговой атаки способствовало также весьма важное обстоятельство: ладья черных была достаточно удалена от атакуемого короля — на 3 вертикали. Зна-

чение этого фактора покажем на следующем примере.

№ 272



От позиции диагр. 271 данная отличается только тем, что ладья перешла с вертикали «а» на вертикаль «b». Теперь расстояние между ней и пешкой составляет 2 поля. Черные не могут спасти партию. Решение весьма поучительно, и в нем необходимо тщательно разобраться.

1. . . . Лb2—b8 +
2. Кре8—d7 Лb8—b7 +
3. Крd7—d6 Лb7—b8

Как теперь белым усилить позицию? Если 4. Ле1, то 4. . . Крf7 и во избежание ничьей белые должны повторить ходы: 5. Лf1 + Крг7 (не 5. . . Крf8 из за мата 6. Лf8). Если 4. Лb1, то черные не берут ладью, а отвечают 4. . . Ла8.

4. Крд6—с7! Лb8—a8

Если ладья отступает на

е8 или h8, то 5. Крд7 и 6. е8Ф.

После занятия ладьей линии «а» получилась позиция диагр. 271, в которой черные фланговыми шахами добились ничьей. Но сейчас ход за белыми, и, пользуясь тем, что черная ладья должна караулить поле е8, они наносят решающий удар.

5. Лf1—a1!

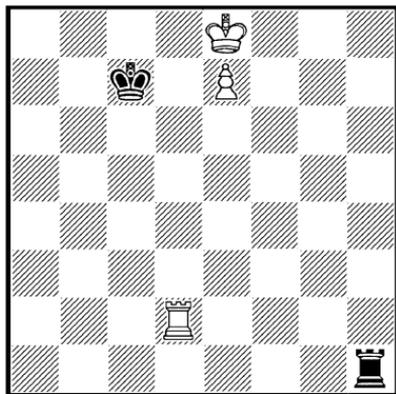
И белые выигрывают. Взятие ладьи приведет к проигрышному для черных окончанию — ферзь против ладьи, а отступление на h8 (или е8) после 6. Крд7 ведет к потере ладьи: 6. . . Крf7 7. Лf1 + и 8. е8Ф.

Сравнение примеров диагр. 271 и 272 наглядно показывает, что для сохранения дальности ладьи необходима дистанция не меньше 3 клеток. Следовательно, если у белых имеется пешка «е», то ладья должна находиться на линии «а». Для борьбы с пешкой «d» ладья должна занимать линию «h». В этих случаях говорят, что ладья находится на длинной стороне. На диагр. 271 фланговая атака была успешна только потому, что ладья находилась на длинной стороне. На диагр. 272 ладья не успела занять длинную сторону.

Где же для успеха фланговой атаки должен находиться черный король? Король, очевидно, должен находиться

на другой стороне доски, чтобы препятствовать неприятельскому королю укрыться от шахов ладьи. Итак, правильное расположение фигур для фланговой атаки — ладья на длинной стороне, король — на короткой.

№ 273



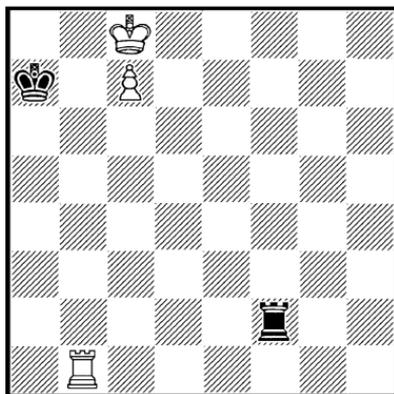
Выигрыш

На диагр. 273 черные фигуры расположены неудачно. Ладья находится на короткой стороне (от линии «h» до пешки «e» — 2 поля), король — на длинной. Белые выигрывают таким же способом, как в примере диагр. 272.

1. . . Лh1—h8+ (иначе 2. Лс2+) 2. Кpg8—f7 Лh8—h7+ 3. Кpf7—f6 Лh7—h8 4. Кpf6—g7 Лh8—a8 5. Кpg7—f7 и т. д.

На диагр. 274 ход черных. Черный король находится на короткой стороне. От линии «h» до пешки «f» 3 вертикали. Поэтому если бы ладья черных

№ 274



находилась на линии «h» или «g», то черные добивались ничьей по образцу диагр. 271. Но ладья черных расположена на расстоянии 2 вертикалей от пешки, и можно предполагать, что черные проиграют, как было разобрано на диагр. 272.

1. . . . Лf2—f8+  
2. Кpc8—d7 Лf8—f7+  
3. Кpd7—d6 Лf7—f8!

Не 3. . . Лf6+ 4. Кре7 Лс6  
5. Кpd7 с выигрышем белых.

4. Кpd6—e7 Лf8—h8  
5. Лb1—h1! . . .

Аналогичный маневр на диагр. 272 решил исход сражения. Доска оказалась слишком тесной для ладьи. Здесь же ладья сохраняет возможность остаться на длинной стороне.

5. . . . Лh8—g8!

Белые делают еще одну попытку.

6. Лh1—g1! Лg8—h8!  
и черные фланговой атакой достигают ничьей.

### У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Крб8, Лf1, п. с7; Креб, Лh2. Объясните, почему черные не могут спасти это окончание.

2. В позиции: Крб2, Лh7; Крд1, Лf8, п. d2 ход белых. Чем закончится этот эндшпиль?

3. Дано окончание: Крб2, Лg7; Крд1, Лс8, п. d2. Ход белых. Решите эту позицию, не передвигая фигур, а затем проверьте правильность записи сделанных ходов.

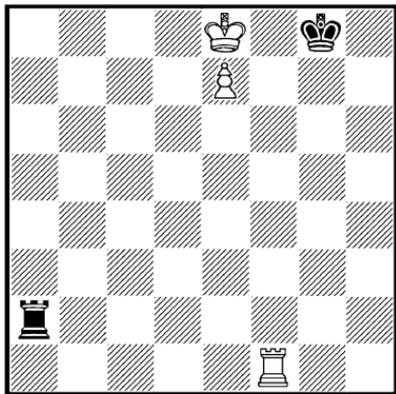
4. Таким же способом решите позицию: Кра2, Лf7; Крс1, Лb8, п. с2. Ход белых.

5. Позиции на диагр. 264 и 272 рассмотрите внимательно и постарайтесь запомнить их. Попробуйте решить их, не глядя на доску. Записанное решение проверьте с доской.

В случае неудачи повторите это упражнение.

6. Могут ли белые при своем ходе выиграть в позиции: Креб, Лb7, п. f6; Крf8, Ла8?

№ 275



7. Позиция, показанная на диагр. 275, отличается от диагр. 271 только тем, что король черных пере-

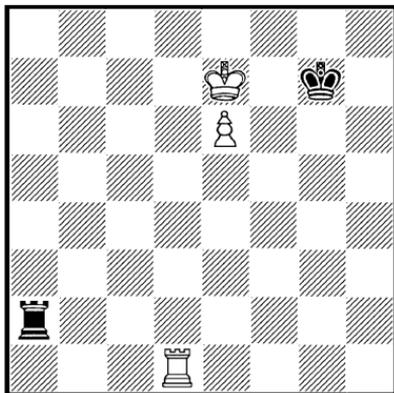
мещен с g7 на g8. Докажите анализом, что позиция на диаграмме выигрышная для белых. Руководствуйтесь анализом позиции диагр. 272.

Только после безошибочного решения упражнений приступите к проработке дальнейшего материала.

\* \* \*

Переходим к изучению позиций, в которых король отрезан от поля превращения пешки, но пешка находится еще на 6-й горизонтали.

№ 276



При ходе белых они выигрывают посредством 1. Лg1 + Крh7 2. Крf7 Лf2 + 3. Кре8 Ла2 4. e7, и получилась известная читателю позиция Люсены. При ходе черных, если переставить белую ладью на b1, f1, h1, черные добиваются ничьей фланговой атакой белого короля, как в примере диагр. 271.

Но ладья белых находится на линии «d» и может защи-

тить короля от шахов. При анализе диагр. 271 было указано, что расположение ладьи на линиях «с», «d» и «e» обеспечивает белым выигрыш. Таким образом, задача белых сводится к тому, чтобы передвинуть короля на e8 и пешку на e7, после чего белые, имея ладью на линиях «с», «d» или «e», должны выиграть. Черные стремятся всячески помешать такой перегруппировке белых фигур.

1. . . . Ла2—a7 +

Обязательный ход, иначе последует 2. Лg1+. Если 1. . . Лg2, то 2. Кре8 и 3. e7.

2. Лd1—d7 . .

После 2. Кре8 Крf6 белые теряют пешку, а на 2. . . Крd8 следует 3. Ла8+.

2. . . . Ла7—a8!

Самое логичное. Черные не пускают короля белых на e8. Если 2. . . Ла6?, то 3. Кре8+ Крг8 4. e7, и белые выигрывают.

3. Кре7—d6+ . . .

Или 3. Лd8 Ла7+ 4. Кре8 Крf6! 5. Лd6 Ле7+ и затем 6. . . Л : e6, или 3. Лd7—b7 Крг7—g6 4. Кре7—d7 Крг6—g7 5. e6—e7 Крг7—f7, и получается ничейная позиция, уже встретившаяся в конце анализа диагр. 271.

3. . . . Крг7—f8

4. Лd7—f7+ Крf8—e8

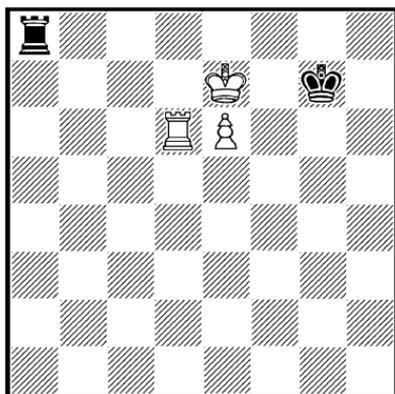
и получилась ничейная позиция Филидора.

Белые могут на 3-м ходу поставить ловушку, в кото-

рую не раз попадались даже сильные шахматисты а именно:

3. Лd7—d6 . . .

№ 277



Если теперь черные неосторожно сыграют:

3. . . . Ла8—a7+?  
(или Ла2),

то последует:

4. Кре7—e8! Ла7—a8+

Или 4. . . Крf6 5. e7+. В этом шахе все дело. Черные не успевают взять пешку e7. 5. . . Крг7 6. Лd1 Ла8+ 7. Крd7 Ла7+ 8. Кре6 Ла8 9. Лd8, и выигрывают.

5. Лd6—d8 Ла8—a7

6. e6—e7 Крг7—f6

7. Лd8—d6+

и выигрывают.

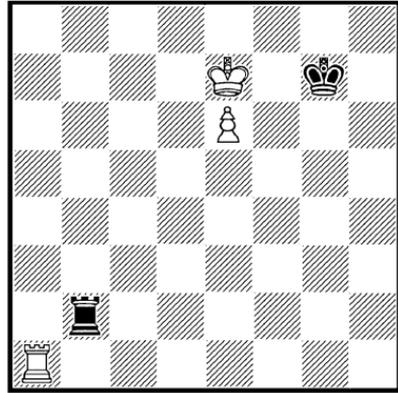
Правильная защита после 3. Лd6 состояла в 3. . . Крг6, не пуская белого короля на e8, и если 4. Лd1, то 4. . . Ла7+ 5. Лd7 6. Ла8!

Вернемся еще раз к диагр. 276.

После 1... Лa7+ 2. Лd7 черные, вместо 2... Лa8, могут сыграть 2... Лa1 и на 3. Кре8+ ответить 3... Крf6! 4. e7 Кре6! Это положение, которое полезно запомнить, ничейно из-за неудачной позиции белой ладьи на d7. На 5. Лd2 следует 5... Лa8+ 6. Лd8 Лa7. Попытка белых 5. Крf8! отражается путем 5... Лf1+. Поэтому отступление ладьи на 2-м ходу на a6—2... Лa6?—ведет к проигрышу, так как в этом случае белые выигрывают ходом 5. Крf8, и у черных нет спасительного шаха по линии «f». Все же остальные отступления ладьи на 2-м ходу дают черным ничью.

Вывод, который можно сделать из проделанных анализов, таков. Ладья, находящаяся на длинной стороне, фланговой атакой добивается ничьей, независимо от того, где находится ладья сильнейшей стороны. На диагр. 276 можно белую ладью переместить вместо d1 на любое поле линии «d» или на линии «b», «c», «e», «f», «h», результат все равно будет ничейный, в чем читателю самому следует убедиться.

На диагр. 278 ладья черных хотя и находится на длинной стороне, но отдалена от пешки всего на 2 вертикали. В аналогичной позиции с пешкой на 7-й горизонтали (диагр. 272) такое перемещение вело к поражению черных.



Ничья при ходе черных

- |    |         |         |
|----|---------|---------|
| 1. | ...     | Лb2—b7+ |
| 2. | Кре7—d6 | Лb7—b6+ |
| 3. | Кpd6—d7 | Лb6—b7+ |
| 4. | Кpd7—c6 | Лb7—b2  |

Как белым усилить позицию? Черные грозят сыграть 5... Крf6. На 5. Ле1 следует 5... Крf8 6. Кpd7 Лd2+ 7. Крс6 Кре7. На 4. Кpd7 опять последует 5... Лb7+. Остается только:

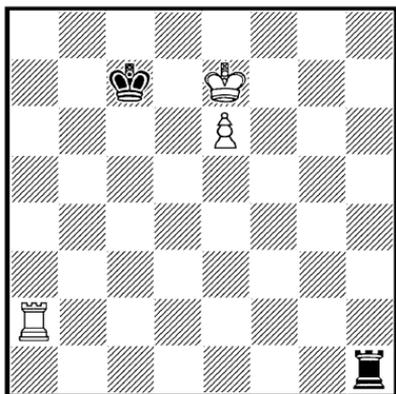
5. Лa1—f1 ...

Белые угрожают ходом 6. e7. Черные должны подготовиться к этому ходу.

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 5. | ...   | Лb2—a2! |
| 6. | e6—e7 | Ла2—a6+ |

и ничья, согласно диагр. 271.

Черные спаслись, потому что смогли своевременно занять на длинной стороне линию «a» и начать успешную фланговую атаку. Но если ладья находится на короткой стороне, то такой спасительный маневр невозможен.



Выигрыш белых

1. . . . Лh1—h7+

2. Крe7—f8 Лh7—h8+

Или 2 . . . Крd6 3. Ла6+ и  
4. e7.

3. Крf8—g7 Лh8—h1

4. Ла2—d2! Лh1—g1+

5. Крg7—f7 Лg1—f1+

6. Крf7—e8 Лf1—h1

7. e6—e7 Лh1—h8+

8. Крe8—f7 Лh8—h7+

9. Крf7—f8 Лh7—h8+

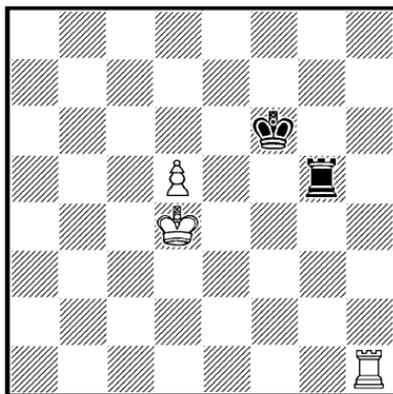
10. Крf8—g7 Лh8—a8

11. Крg7—f7

и выигрывают.

Как показывают последние два примера, отрезание короля слабой стороны по вертикали от проходной пешки ведет к победе. Только удачное положение короля и ладьи, позволяющее организовать фланговую атаку, может привести к ничьей.

На диагр. 280 при ходе черных 1. . . Крe7 2. Крc5 Лg6 приводит к ничейной позиции



Филидора. При ходе белых они немедленно отрезают по вертикали черного короля от пешки d5.

1. Лh1—e1! Крf6—f7

Черные фигуры расположены неудачно: король и ладья на одной стороне. Черные пытаются прорваться королем через заградительный огонь белой ладьи.

2. Ле1—e4 Лg5—g8

3. d5—d6 Лg8—e8

В надежде перейти после размена в ничейный пешечный конец или же при уходе ладьи занять поле e6. Следующий ход белых требует знания пешечных окончаний.

4. Ле4—e5! Ле8—a8

После 4. . . Л : e5 5. Кр : e5 Крf8 решает 6. Крf6!

5. Ле5—e7+ Крf7—f8

6. Крd4—d5 Ла8—c8

7. Крd5—e6 Лc8—e8

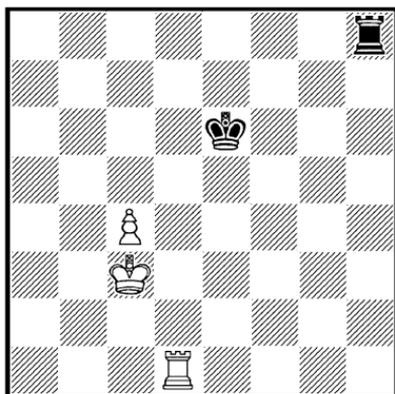
8. Крe6—d7! Ле8—a8

- |             |         |
|-------------|---------|
| 9. Ле7—e1   | Ла8—a7+ |
| 10. Кpd7—c8 | Ла7—a8+ |
| 11. Крс8—b7 | Ла8—a2  |
| 12. d6—d7   | Ла2—b2+ |
| 13. Кpb7—c7 | Лb2—c2+ |
| 14. Крс7—d8 |         |

и выигрывают как в примере диагр. 271.

Когда пешка находится еще в 4-м ряду, то даже при отрезанном короле удается спасти партию лобовой атакой пешки.

№ 281

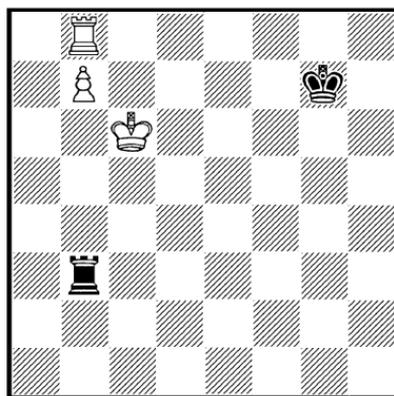


На диагр. 281 организация фланговой атаки неосуществима, так как для нее нет простора. Прорваться королем через линию «d» можно только при неправильной игре белых: 1. . .Кре6—e7 2. c4—c5? Лh8—d8, и ничья. Правильно 2. Крс3—b4! Лh8—b8+ 3. Кpb4—a5 Лb8—c8 4. Кра5—b5 Лс8—b8+ 5. Кpb5—a6 Лb8—c8 6. Лd1—d4 Кре7—e6 7. Кра6—b7 Лс8—c5 8. Кpb7—b6 Лс5—c8 9. c4—c5, и выигрывают.

Правильная защита заключалась в 1. . .Лh8—c8! 2. Крс3—b4 (или 2. Лd4 Кре5! 3. Лd5+ Кре6, или 3. Лd7 Кре6) 2. . .Лс8—b8+ 3. Кpb4—a5 Лb8—c8 4. Кра5—b5 Лс8—b8+ 5. Кpb5—a6 Лb8—c8 6. Лd1—d4 Кре6—e5 7. Лd4—h4 Кре5—d6, и ничья.

Между ладьей и пешкой с4 была дистанция в 3 поля, достаточная для сохранения дальноточности. Если переставить черную ладью с h8 на h7, то белые при своем ходе выигрывают: 1. Крс3—b4 Лh7—b7+ (1. . .Лd7 2. Л : d7 Кр : d7 3. Кpb5!, и выигрывают) 2. Кpb4—a5 Лb7—c7 3. Кра5—b5 Лс7—b7+ 4. Кpb5—c6 Лb7—b8 5. c4—c5 и т. д. Лобовая атака запоздала, так как ладья находилась слишком близко к пешке.

№ 282



Ход черных. Ничья

На диагр. 282 белая ладья стоит пассивно, и у белого ко-

роля нет убежища от шахов рядом с пешкой. Оба эти обстоятельства позволяют черным достичь ничьей при своем ходе.

1. . . . Лb3—c3+  
2. Крс6—d5 Лс3—b3!

Отгнав короля от пешки, черные опять атакуют пешку b7, чтобы держать белую ладью в заточении. Ошибочно 2. . . Лd3+ 3. Крс4 Лd7 4. Лг8+, и выигрывают.

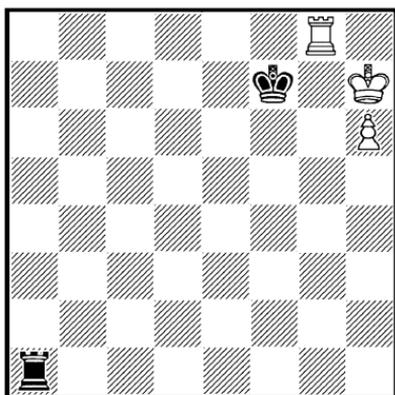
3. Крд5—c4 Лb3—b1  
4. Крс4—c5 Лb1—b2  
5. Крс5—c6 Лb2—c2+

и т. д.

Достаточно на диагр. 282 переставить пешку с b7 на b6, и черные проигрывают. Король от шахов укрывается на b7, затем ладья уходит, король переходит на b8, пешка на b7 и получается позиция Люсены.

При ладейной пешке слабой стороне легче защищаться.

№ 283

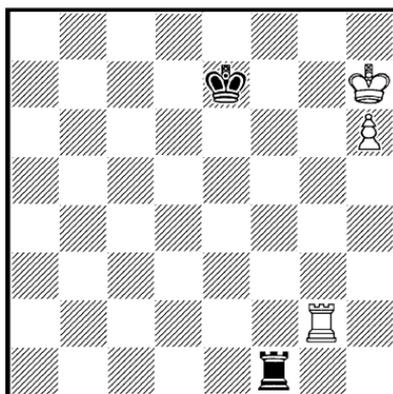


Ничья

Хотя на диагр. 283 черный король отрезан от поля превращения, позиция ничейна.

1. Лг8—g7+ Кpf7—f8 (возможно и 1. . . Кpf6) 2. Кph7—g6 Ла1—g1+. Проще всего. Хорошо и 2. . . Ла6+, преследуя короля шахами по горизонтали. 3. Кpg6—f6 Лg1 : g7 4. h6 : g7+ Кpf8—g8 5. Кpf6—g6, пат. Если на 1-м ходу белые играют 1. Лг2, то 1. . . Лf1, препятствуя шаху ладьей на f2 и не выпуская белого короля. 2. Лг7+ Кpf8 3. Кpg6 Лg1+.

№ 284



Ничья

Позиция на диагр. 284 по структуре похожа на позицию Люсены. Край доски не позволяет белым увести короля направо, и благодаря этому черные достигают ничьей.

1. Кph7—g6 . . .

Иначе 1. . . Кpf7.

1. . . . Лf1—f6+  
2. Кpg6—g5 . . .

Или 2. Крh5 Лf5+ 3. Крг4 Лf8 4. Лh2 Крf7.

2. . . . Крe7—f7  
3. h6—h7 . . .

Или 3. Лh2 Лг6+ 4. Крf5 Лг8 5. Ла2 Лb8 6. Ла7+ Крг8 и ничья.

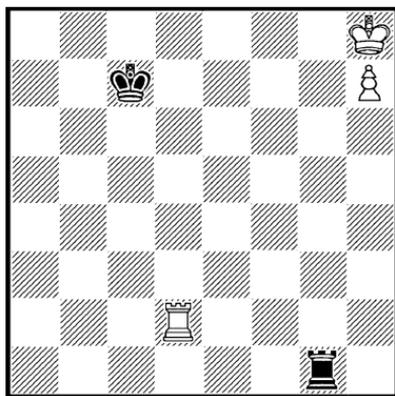
3. . . . Лf6—g6+  
4. Крг6—f5 . . .

Не 4. Крh5 из-за 4. . . Л : g2, и черные выигрывают.

4. . . . Лг6—h6  
и ничья.

Если на диагр. 284 переставить черную ладью на другую вертикаль, то белые выигрывают после 1. Крг6!, и пешка «h» проходит в ферзи.

№ 285



Выигрыш

Черный король находится на другом краю доски, и все же выигрыш достигается только после упорнейшей борьбы.

1. Лd2—a2 . . .

Белая ладья держит путь на g8, чтобы освободить короля.

1. . . . Крc7—d7  
Если 1. . . Крb7, то Ла2—f2—f8—g8.

2. Ла2—a8 Крd7—e6

Белым проще выиграть после 2. . . Крe7 3. Лг8 Лh1 4. Крг7 Лг1+ 5. Крh6 Лh1+ 6. Крг6 Лг1+ 7. Крf5 и т. д.

3. Ла8—g8 Лг1—h1

4. Крh8—g7 Лh1—g1+

5. Крг7—f8! . . .

Белому королю не удастся ускользнуть через линию «h»: 5. . . Крh6 6. Лh1+ Крг6 7. Лг1+ Крh5 8. Лh1+, и приходится возвращаться обратно.

5. . . . Лг1—f1+

6. Крf8—e8 Лf1—a1!

Грозит мат. Положение весьма любопытное, и читателю следует подумать над ним и самостоятельно найти путь к выигрышу.

7. Лг8—g6+! . . .

После 7. Крd8 Ла8+ 8. Крc7 Ла7+ теряется пешка, а 7. Крf8 Лf1+ ведет к повторению ходов.

7. . . . Крe6—f5

Напрашивающийся сейчас ход 8. Лh6 ведет только к ничьей: 8. . . Ла8+ 9. Крd7 Ла7+ 10. Крc8 Ла8+ 11. Крc7 Лh8 12. Крd7 Крг5 13. Лh1 Крг6.

8. Лг6—f6+! . . .

Пользуясь тем, что ладья неприкосновенна (так как ферзь ставится с шахом), белые выигрывают решающий темп.

8. . . . Kpf5—g5

На 8. . . Kpe5 следует 9. Лh6  
Ла8+ 10. Kpf7 Ла7+ (или  
10. . . Лh8 11. Kpg7) 11. Kpg6  
с выигрышем.

9. Лf6—f8! . . .

Ведет к ничьей 9. Лf7 Лd8+  
10. Кре7 Kpg6.

9. . . . Ла1—a8+

10. Кре8—f7 Ла8—a7+

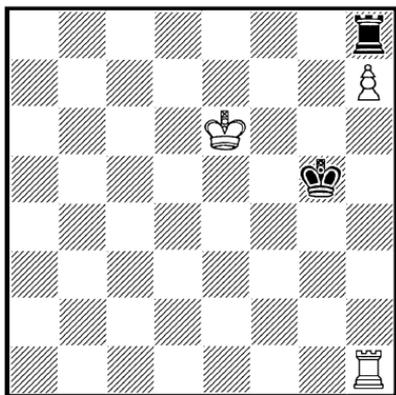
11. Kpf7—g8

и выигрывают.

Автор рекомендует тщательно проработать данное окончание. Позиция после 3-го хода белых часто встречается в ладейных окончаниях.

Когда далеко продвинутую ладейную пешку задерживает не король, а ладья, то защита затрудняется и результат зависит от взаимного расположения королей.

№ 286



Выигрыш

При ходе белых выигрыш элементарен: Кре6—f7—g7. И

при ходе черных они не могут избежать поражения.

1. . . . Kpg5—g6

2. Лh1—g1+! Kpg6—h6

После 2. . . Kp : h7 создается позиция, в которой король и ладья выигрывают против короля и ладьи — 3. Kpf7!, и черные во избежание мата должны отдать ладью.

3. Кре6—f7! . . .

После 3. Kpf6 черных спасает 3. . . Лf8+ 4. Кре7 Ла8 5. Kpf6 Ла6+ или 5. Лh1+ Kpg7. Теперь же поле g7 недоступно черному королю, и на 3. . . Ла8 следует 4. Лh1+ Kpg5 5. h8Ф.

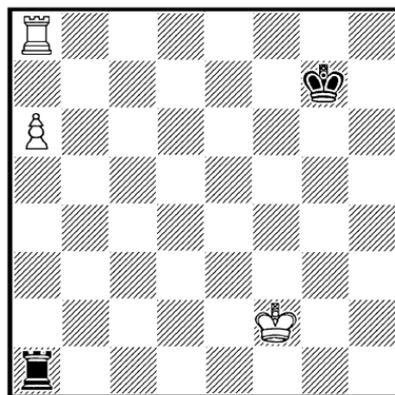
3. . . . Лh8 : h7+

4. Kpf7—f6 . . .

Завлечение черной ладьи на поле h7 лишило черных возможности дать шах по линии «f». Черные получают мат или теряют ладью.

В заключение даем анализ окончания, правильное решение которого было найдено теоретиками после упорных изысканий.

№ 287



Белая ладья занимает пассивную позицию, черная — активную. Пример диагр. 282 показал, что после 1. а6—а7 белые теряют шансы на выигрыш, так как у короля нет убежища рядом с пешкой. Но если переставить черного короля на е7 или е6, то ход 1. а6—а7 ведет к выигрышу черной ладьи за пешку. Грозит 2. Ла8—е8+ (при короле на е6) или 2. Ла8—h8 (при короле на е7) 2. . . Л: а7 3. Лh8—h7+.

На этом основании теоретики считали, что король белых укрывается на а7, освобождает ладью а8, и таким образом белые добиваются победы.

Ход решения намечался следующий.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крf2—e3 | Ла1—а4  |
| 2. Кре3—d3 | Крг7—f7 |

На ловушечный ход 3. а7 (с угрозой 4. Лh8) черные ответят 3. . . Крг7! с ничьей.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Крд3—с3 | Крf7—g7 |
|------------|---------|

Черные не могут приблизиться королем к пешке. На 1. . . Кре7 решает 2. а7!

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Крс3—b3 | Ла4—а1  |
| 5. Крb3—b4 | Крг7—f7 |
| 6. Крb4—b5 | Ла1—b1+ |

Иначе 6. Лс8 и затем 7. Лс4 с угрозой 8. Ла4.

- |            |          |
|------------|----------|
| 7. Крb5—с6 | Лb1—c1+  |
| 8. Крс6—b6 | Лс1—b1+  |
| 9. Крb6—а7 | Крf7—e7! |

Король белых затормозил пешку, и черный король спешит на помощь ладье.

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. Ла8—b8 | Лb1—c1 |
|------------|--------|

Выигрыш белых висит на волоске. Пример диагр. 284 показывает, что после 11. Кра8 Крд7 получается ничья. Белым необходимо выиграть темп.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 11. Кра7—b7! | Лс1—b1+ |
|--------------|---------|

Необходимо. После 11. . . Крд7 12. а7 белые выигрывают.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 12. Крb7—а8! | Лb1—c1  |
| 13. а6—а7    | Кре7—d6 |
| 14. Кра8—b7  | . . .   |

Получилась позиция диагр. 285, в которой был доказан выигрыш белых. Вместо 13. . . Крdb или 13. . . Крд7 черные могли попытаться задержать белого короля посредством 13. . . Лс7. Тогда не 14. Лb7? Крд8 15. Крb8? Лс8×, а 14. Лh8! Крд7 15. Крb8.

Белые выиграли, укрыв белого короля на а7 и освободив ладью для активных действий. Но ведь ладейная пешка может укрыть короля от шахов по вертикали, но не по горизонтали.

Советские мастера Раузер и Рабинович предложили новый метод защиты.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Крf2—e3 | Ла1—e1+! |
| 2. Кре3—d4 | Лe1—e6!  |

Ладья с поля е6 приковала ладью а8 к защите пешки а6.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Крд4—с5 | Ле6—f6  |
| 4. Крс5—b5 | Лf6—f5+ |

Иначе 5. Лс8, и белые выигрывают.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. Крb5—b6 | Лf5—f6+ |
|------------|---------|

Теперь преимущество новой системы защиты очевидно: от шахов по горизонтали королю негде укрыться.

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Крб6—b5 | Лf6—f5+ |
| 7. Крб5—c4 | Лf5—f6  |
| 8. a6—a7   | ...     |

8. Ла7+ Крг6 не улучшает позицию белых. На поле a8 белый король не найдет убежища от шахов ладьи.

- |        |         |
|--------|---------|
| 8. ... | Лf6—a6! |
|--------|---------|

Только сейчас, когда белые лишились убежища и от шахов по вертикали, черные переходят к старому методу защиты. Последний ход черных был вынужден, так как белые грозили выиграть путем Ла8—g8+.

Однако и новый способ защиты не всегда обеспечивает ничейный результат. В позиции на диагр. 287 белые должны играть по-другому.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Крf2—e2 | Ла1—a5 |
|------------|--------|

Угрожает 2. ... Ле5+ и 3. ... Леб с ничьей.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. Кре2—d3 | Ла5—d5+ |
| 3. Крд3—c4 | Лд5—d6  |

Черные как будто добились ничейной позиции, но оказывается, что ладья слишком близко расположена от белого короля.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 4. Крс4—b5  | Лд6—d5+ |
| 5. Крб5—c6! | Лд5—a5  |

Или 5. ... Лд5—f5 6. Ла8—d8, и белые выигрывают.

- |            |        |
|------------|--------|
| 6. Крс6—b6 | Ла5—a1 |
| 7. Ла8—c8  |        |

и выигрывают, как в примере диагр. 285.

В ответ на 1. Кре2 черные могли избрать другую защиту.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крf2—e2 | Ла1—c1! |
|------------|---------|

С угрозой 2. ... Лс6.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. Ла8—b8  | Лс1—a1  |
| 3. Лб8—b6  | Крг7—f7 |
| 4. Кре2—d3 | Крf7—e7 |
| 5. Крд3—c4 | Кре7—d7 |
| 6. Крс4—b5 | Крд7—c7 |
| 7. Лб6—b7+ | Крд7—c8 |

и ничья.

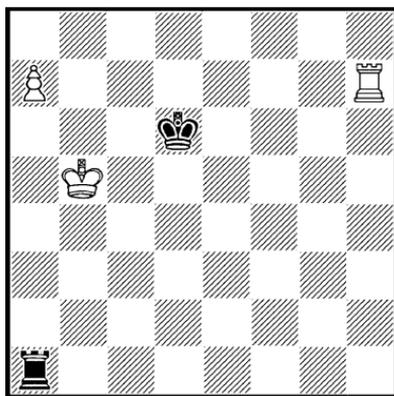
Переставим на диагр. 287 белого короля на d2.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Крд2—c3 | Ла1—f1 |
|------------|--------|

Не помогает 1. ... Лс1+ 2. Крб4 Лс6 3. Крб5, и выигрывают. Теперь грозит 2. ... Лf6.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. Ла8—a7+ | Крг7—f6 |
| 3. Ла7—h7! | Крf6—e6 |
| 4. a6—a7   | Лf1—a1  |
| 5. Крс3—c4 | Кре6—d6 |
| 6. Крс4—b5 | ...     |

№ 288



Позиция на диагр. 288 выигрышная для белых. Король белых проходит на b8.

6. . . . Лa1—b1 +  
 7. Kpb5—a6 Лb1—a1 +  
 8. Кра6—b7 Лa1—b1 +  
 9. Kpb7—c8 Лb1—a1  
 10. Kpc8—b8 Лa1—b1 +  
 11. Лh7—b7.

### У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Kpb2, Лh7; Kpd1, Лf8, п. d2. Ход белых. Каков будет результат?

2. Переставим в предыдущем примере черную ладью на c8. Изменится ли результат?

3. Каким ходом белые решают

партию в свою пользу в позиции: Kpd6, Лf1, п. e7; Kpg7, Ла8?

4. Каков будет результат в позиции: Kpe7, Лd1, п. e6; Kpc7, Лh2 — при ходе белых и при ходе черных?

5. Определите результат в позиции: Kpe1, Лf8; Kpe3, Лb2, п. e4. Ход белых.

6. В позиции: Кра4, Лb5, п. d4; Kpg4, Лf2 — ход белых. Могут ли они выиграть?

7. Каким путем белые добиваются ничьей в позиции: Kpe1, Лb7; Kpf3, Ла2, п. e4?

8. Чем закончится эндшпиль: Kpd2, Лh8, п. h6; Kpf4, Лh1 — при ходе белых и при ходе черных?

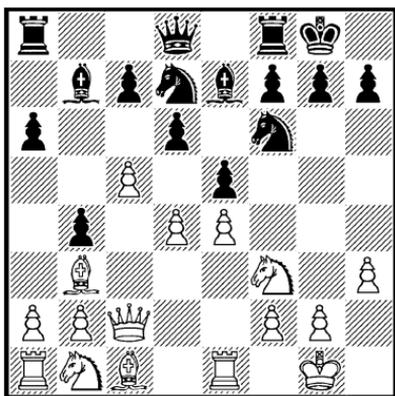
## Глава 15

### АТАКА КОРОЛЯ ПРОТИВНИКА

Самой главной фигурой шахматной партии является король. Умение закончить борьбу решающим ударом на короля обязательно для шахматиста даже средней силы.

Матовые атаки существенно отличаются от других тактических операций. При разменах и обычных комбинациях следует руководствоваться в конечном счете относительной ценностью фигур. Поясним на примере.

№ 289



В партии Геллер — Филип (Амстердам, 1956 г.) после 13-го хода белых получилась позиция диагр. 289. Черные сыграли:

13. . . . e5 : d4

Несомненно, гроссмейстер Филип видел, что белые угрожают вилок с5—с6, но рассчитывал следующими двумя ходами обезвредить двойной удар белых.

14. c5—с6 d4—d3

Взятие этой пешки отвлекло бы ферзя от защиты поля с6.

15. Фс2—с4 Кd7—b6

Черные рассчитывают на 16. Ф : b4 С : с6, и черные удерживают лишнюю пешку. Следующий ход белых оказался для белых неожиданностью.

16. с6 : b7! Кb6 : с4

17. b7 : a8Ф Фd8 : a8

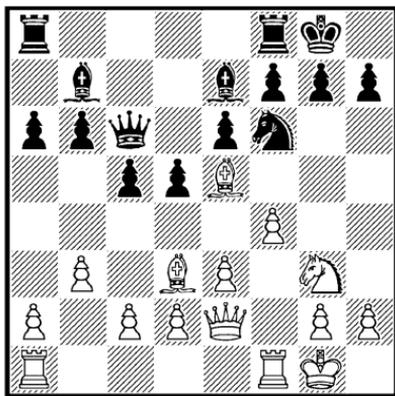
18. Сb3 : с4 Кf6 : e4

Подведем итог всей операции. За ферзя и две пешки белые получили ладью, коня и слона. На стр. 53 было указано, что ладья, конь и слон

сильнее ферзя. В данном случае в придачу к ферзю черные получили еще две пешки. При переходе в эндшпиль такое соотношение сил могло бы привести к равновесию, но в середине игры три фигуры сильнее ферзя. Вскоре черные потеряли пару пешек и потерпели поражение.

При атаке короля, когда расчет показывает форсированный мат, количество пожертвованного материала не играет роли, любые материальные жертвы оправдываются. Чаще всего защищающаяся сторона может спастись от мата встречными жертвами. В таких случаях следует точно рассчитать конечный результат всей операции.

№ 290



На диагр. 290 показано положение из партии Ласкер — Бауэр, игранный в Амстердаме в 1889 г. Белые задумали атаку на позицию черного короля.

1. Kg3—h5      Kf6 : h5
2. Cd3 : h7+!      . . .

Если бы белые сыграли 2. Ф : h5, то после 2. . . f5! черные могли бы успешно защищаться.

2. . . .      Kpg8 : h7
3. Фd1 : h5+      Kph7—g8
4. Ce5 : g7!      . . .

Жертва второго слона обнажает черного короля, и он попадает под огонь ферзя и ладьи. Белым необходимо было рассчитать последствия отказа от принятия второй жертвы. Поскольку грозит мат на h8, черным пришлось бы ответить 4. . . f5 или 4. . . f6. После 4. . . f5 заманчивое продолжение 5. Фg6 опровергается ходом 5. . . Фе8! Правильно 5. Ce5! с угрозой мата ферзем на g6, и на 5. . . Фе8 белые дают мат в 2 хода: 6. Фh8+ Kpf7 7. Фg7×. Поэтому черным лучше играть 4. . . f6 5. Лf3 Фе8. Тогда 6. Фh6! и нет защиты от 7. Лg3.

4. . . .      Kpg8 : g7
5. Фh5—g4+      Kpg7—h7

На 5. . . Kpf6 следует 6. Фg5×.

6. Лf1—f3      e6—e5

Единственная защита от 7. Лh3×.

7. Лf3—h3+      Фc6—h6
8. Лh3 : h6+      Kph7 : h6

Форсированного мата не получилось, а за ферзя черные получили ладью и двух слонов. Только следующий ход белых, давно предусмотренный Ла-

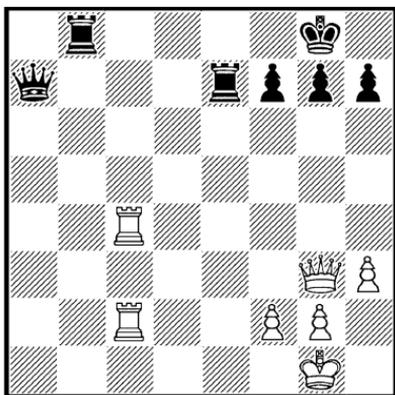
скером, доказывает правильность всей комбинации белых.

### 9. Фg4—d7!

Двойной удар, выигрывающий одного из двух слонов. Черные потеряли ферзя и две пешки, а получили только ладью и слона. Поэтому они сдали партию.

В начале партии королей укрывают за пешечным заслоном посредством короткой или длинной рокировки. Рассмотрим некоторые типовые примеры атаки на рокировавшего короля. Король после короткой рокировки стеснен своими же пешками. В процессе игры ладья часто уходит с крайней горизонтали, и тогда становится возможен мат на последней горизонтали. Примеры простых матов были показаны в главе 2-й. Ниже рассмотрены более сложные случаи.

№ 291



В позиции на диагр. 291 у белых имеется «отдушина» для

короля, поэтому им не грозит мат ладьей на e1. Белые при своем ходе могут сыграть 1. Лс4—с8+, однако после 1... Ле7—e8 они ничего не достигают: 2. Фg3 : b8 Фа7 : b8, и у черных все защищено. 1. Фg3 : b8+ Фа7 : b8 2. Лс4—с8+ ведет к мату только король при 2. Фb8 : с8. Правильно 2... Ле7—e8 3. Лс8 : b8 Ле8 : b8 с равной игрой.

Блокировка королей на крайней линии может быть осуществлена и другими способами. Даем несколько часто встречающихся схем.

Белые — Крд6, черные — Крд8; белые — Крс1, п. с2, черные — Крс3; белые — Крс7, Сс6, черные — Кра6; белые — Кра2, п. b2, черные — Кd2; белые — Крf1, п. f2, черные — Кf4.

В каждой из этих схем шах ладьей или ферзем на крайней линии приводит к мату.

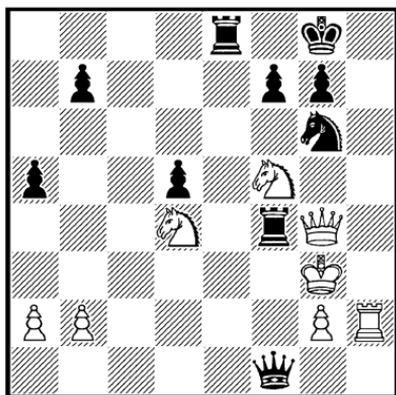
Король может быть блокирован на крайней линии не только посредством фигур и пешек противника, но и своими фигурами. На турнире в Лейпциге в 1877 г. произошел следующий курьезный случай. Партия Геринг — Андерсен после 33-го хода черных пришла к следующей позиции (диагр. 292).

У черных лишние две пешки, качество и атака. Белые поэтому предпринимают отчаянную вылазку.

1. Кf5—e7+ Ле8 : e7

Проще всего выигрывало

№ 292



1. ...К : e7 2. Ф : f4 Ф : f4+  
3. Кр : f4 Кg6+, но и ход в  
партии возможен. В этот мо-  
мент Геринг объявил Андер-  
сену мат в 3 хода и сыграл

2. Фg4—с8+ Кg6—f8?

Теперь черные действитель-  
но получают мат.

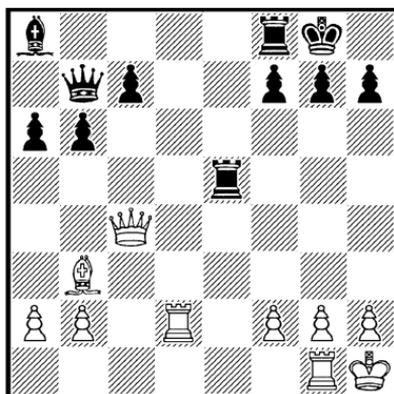
3. Фс8 : f8+! Кpg8 : f8

4. Лh2—h8×

Ни Геринг, ни Андерсен не  
заметили, что после 2. ...Ле8!  
3. Ф : e8+ Кf8 никакого мата  
не получается, и черные долж-  
ны выиграть. Эта ошибка сто-  
ила Андерсену первого приза.  
Черные получили мат, потому  
что черная ладья закрыла вы-  
ход собственному королю.

На диагр. 293 ладья g1 за-  
щищает 1-ю горизонталь, а  
ладья f8—8-ю горизонталь. Тем  
не менее при своем ходе и бе-  
лые, и черные дают мат в 3  
хода. Идея матовой комбина-  
ции состоит в том, что ладью  
отвлекают от последней гори-

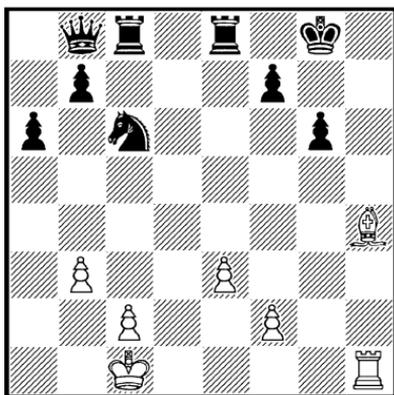
№ 293



зонталю, и так как она попа-  
дает под полную связку, то  
назад вернуться не может.  
Белые форсируют мат посред-  
ством 1. Фс4 : f7+! Лf8 : f7  
2. Лd2—d8+ Ле5—e8 3.  
Лd8 : e8×. Читатель легко  
найдет, каким способом чер-  
ные матают при своем ходе.

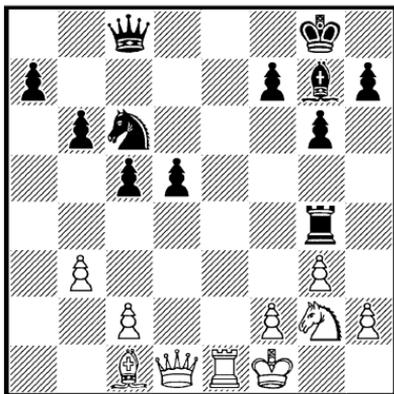
Встречающийся нередко в  
практике случай матования ко-  
роля показан на диагр. 294.

№ 294



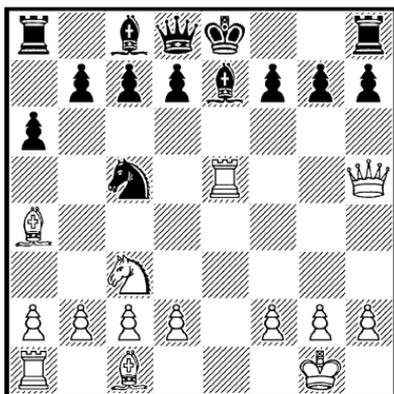
Несмотря на огромный перевес в силах, черные после 1. Сh4—f6 могут отсрочить мат на h8 только на один ход, играя 1...Фb8—h2. Если переместить черную ладью на e5, то черные защищаются посредством 1...Лh5 и выигрывают.

№ 295



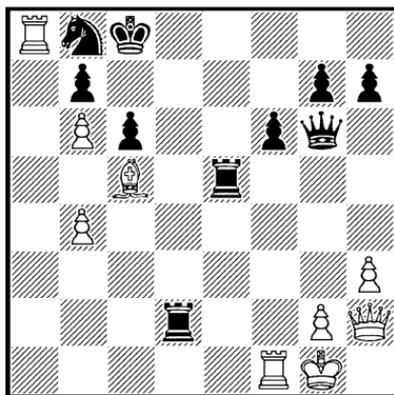
В одной партии случилась позиция диагр. 295. Последовало 1. Фd1 : g4! Фc8 : g4 2. Лe1—e8+ Сg7—f8 3. Сc1—h6, и черным не спастись от мата.

№ 296



В одном из вариантов «испанской партии» получилась позиция диагр. 296. Черные сыграли 1...Кс5 : a4?, на что последовало 2. Кс3—d5! 0—0 3. Кd5 : e7+ Кpg8—h8 4. Фh5 : h7+! Кph8 : h7 5. Ле5 h5×. Обратите внимание, что мат дан по одной из вышеуказанных схем.

№ 297

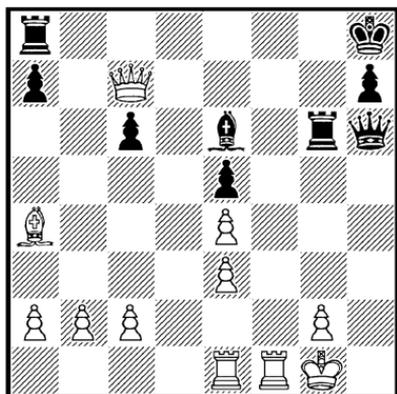


На диагр. 297 показана позиция из партии Алехин—Решевский (Кемери, 1937 г.). Положение черных на первый взгляд достаточно устойчивое, но Алехин доказывает обратное. Последовало: 1. Ла8 : b8+! Крс8 : b8. Черный король заблокирован на крайней линии по одной из рассмотренных схем, и белым для мата нужно пробиться ладьей на последнюю горизонталь, а поэтому 2. Фh2 : e5+!! f6 : e5 3. Лf1—f8+, и мат в 2 хода.

Вернемся еще раз к окончанию партии Ласкер—Бауэр

(диагр. 290). Атаку белых на позицию черного короля можно разделить на 2 этапа. В первом белые путем жертв уничтожили пешечное прикрытие короля. Во втором обнаженный король попал под огонь ферзя и ладьи. Эта схема атаки встречается в практических партиях.

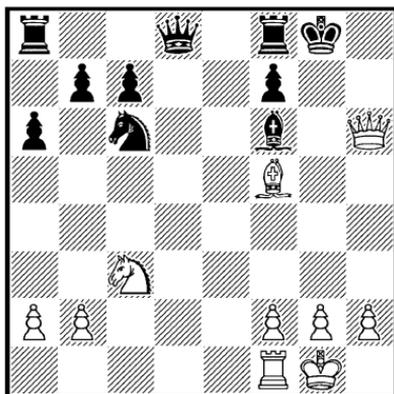
№ 298



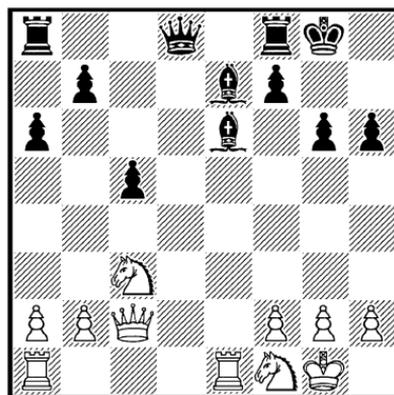
На диагр. 298 показано положение из партии Паульсен—Морфи (1857 г.). Последовало: 1. . . Лg6 : g2+! 2. Кpg1 : g2 Фh6—h3+ 3. Кpg2—f2 Фh3—h2+ 4. Кpf2—f3 Ла8—f8×. Оба партнера играли эту партию, не глядя на доску.

Положение на диагр. 299 неоднократно встречалось в практике. Оно могло получиться в результате жертвы фигуры за пешку h6. Грозит мат на h7. Единственная защита черных 1. . . Лf8—e8 приводит к мату в 4 хода: 2. Cf5—h7+ Кpg8—h8 3. Ch7—g6+! Кph8—g8 4. Фh6—h7+ Кpg8—f8 5. Фh7 : f7×.

№ 299



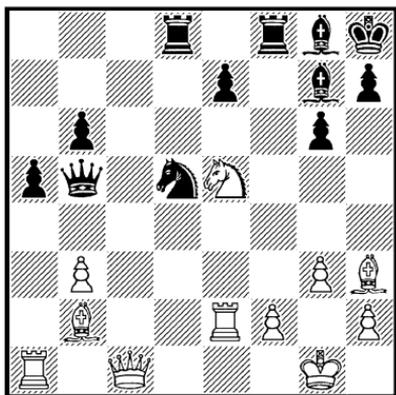
№ 300



В позиции на диагр. 300 белые жертвой качества жертвуют пешечный заслон. 1. Le1 : e6! f7 : e6 2. Фc2 : g6+ Кpg8—h8 3. Фg6 : h6+ Кph8—g8 4. Фh6—g6+. Черный король оттесняется на крайнюю линию, а затем подводится ладья. 4... Кpg8—h8 5. Ла1—d1 Фd8—e8 (грозило 7. Лd3 и

8. Лh3×) 6. Фg6—h6+ Кph8—g8 7. Лd1—d3 Лf8—f5 8. Лd3—g3+ Лf5—g5 9. Лg3 : g5+ Се7 : g5 10. Фh6 : g5, и выигрывают.

№ 301

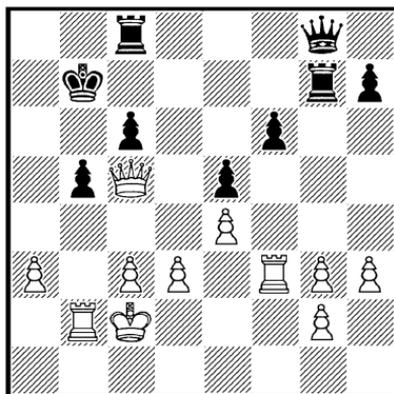


Позиция на диагр. 301 встретилась в партии турнира в Гетеборге (1955 г.) Сабо — Доннер. Белые дали мат в 3 хода: 1. Ke5 : g6+ h7 : g6 2. Фc1—h6+ Сg8—h7 3. Фh6 : g7×. Жертва коня вскрыла диагональ a1—h8, черный слон g7 оказался связанным, что и привело к мату.

Если король укрыт на ферзевом фланге, то для успешного ведения атаки и здесь необходимо разрушить пешечный заслон.

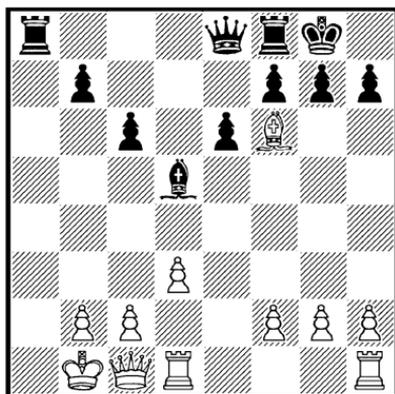
В позиции на диагр. 302 белые сыграли 1. Лf3 : f6 Лg7 : g3 (правильно 1. . . Лс7) 2. Лb3 : b5+! с6 : b5 (или 2. . . Кра8 3. Ла5+ и 4. Фа7×) 3. Фс5 : b5+ Кpb7—a7 4. Лf6—a6×.

№ 302



После короткой рокировки уязвимыми являются пункты g2 и g7.

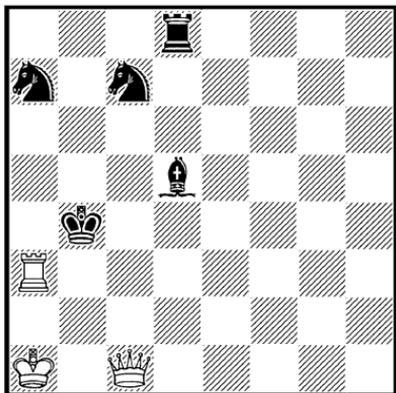
№ 303



На диагр. 303 белые при своем ходе форсируют мат на поле g7. Черные, если ход за ними, дают мат в 3 хода. Читатель без труда найдет решение.

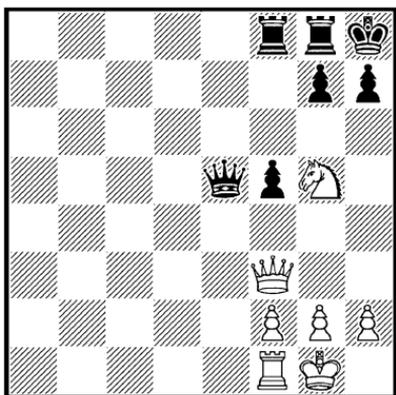
Взаимодействие ферзя и ладьи показано на примере диагр. 304. Мат достигается

№ 304



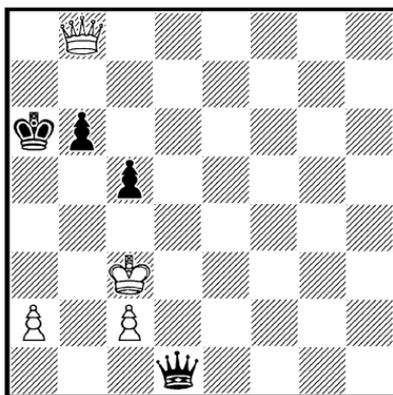
ступенчатыми движениями ферзя и ладьи: 1. Фс1—с3+ Крб4—b5 2. Ла3—a5+ Крб5—b6 3. Фс3—с5+ Крб6—b7 4. Ла5 : a7+ Крб7—b8 5. Фс5 : c7×.

№ 305



В позиции на диагр. 305 следующий маневр белых ведет к мату: 1. Фf3—h5 h7—h6 2. Фh5—g6! h6 : g5 3. Фg6—h5×. Черного короля заблокировала собственная ладья.

№ 306

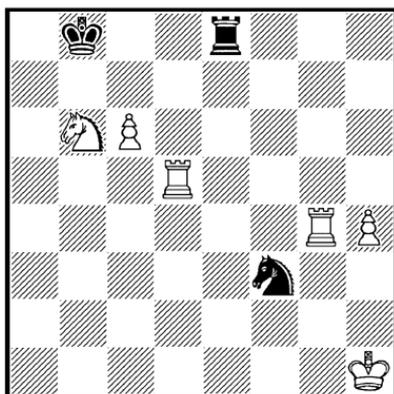


В примере на диагр. 306 каждая из сторон при своем ходе дает мат в 2 хода. 1. Фb8—a8+ Кра6—b5 2. a2—a4×.

Черного короля заблокировали пешки b6 и c5. 1. . . Фd1—d4+ 2. Крс3—b3 Фd4—b4×. Белого короля погубили пешки a2 и c2.

Когда король находится на крайней горизонтали без пе-

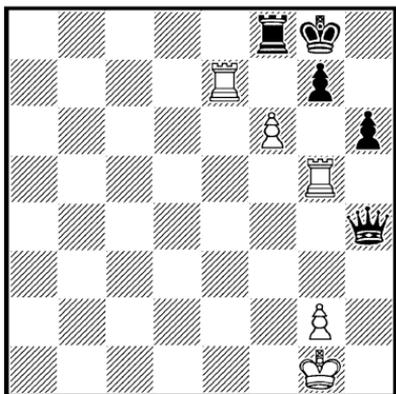
№ 307



шечного прикрытия, а неприятельская ладья на предпоследней горизонтали, то часто возникают следующие матовые комбинации.

На диагр. 307 при своем ходе белые играют 1. Лd5—d7 с неизбежным матом Лd7—b7×. Черные при своем ходе играют 1... Ле8—e2!, угрожая матом на h2. 2. Лg4—g2 Ле2—e1+ 3. Лg2—g1 Лe1 : g1×.

№ 308



Две ладьи на предпоследней горизонтали также создают матовые угрозы. На диагр. 308 белые дают мат в 3 хода: 1. Лg5 : g7+ Кpg8—h8 2. Лg7—h7+ Кph8—g8 3. Ле7—g7×. Поле f8 заблокировано собственной ладьей.

Оставлять короля в центре безопасно, если разменены ферзи или же центр прочно закрыт. В противном случае король может попасть под опасную атаку. Показательна следующая партия, игранная в Париже в 1858 г. Белыми

играл Морфи, черными — по консультации — герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 d7—d6
3. d2—d4 Cc8—g4
4. d4 : e5 Cg4 : f3
5. Фd1 : f3 d6 : e5
6. Cf1—c4 Kg8—f6

Ошибка. Правильно 6... Фf6 7. Фb3 b6.

7. Фf3—b3 Фd8—e7

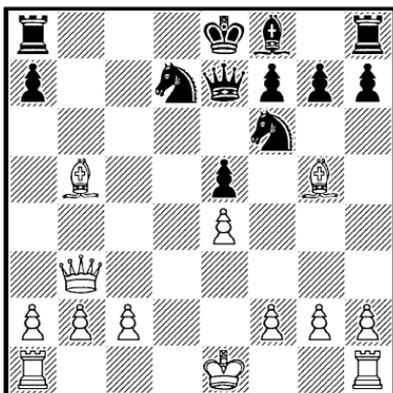
Черные уже согласились отдать пешку b7, рассчитывая после 8. Ф : b7 разменять ферзей посредством 8... Фb4+ и избавиться ценой пешки от атаки.

8. Kб1—c3 c7—c6
9. Cc1—g5 b7—b5

Грозило 10. 0—0—0 и затем 11. С : f7+! Ф : f7 12. Лd8+ Кре7 13. Ф : b7+ и т. д. Теперь следует страшный разгром. Белые жертвой фигуры открывают линии для атаки.

10. Кс3 : b5 c6 : b5
11. Cc4 : b5+ Kб8—d7

№ 309



Оба черных коня связаны, а на связанные фигуры следует без промедления направлять новые удары.

12. 0—0—0 Ла8—d8

13. Лd1 : d7! . . .

Временная жертва качества позволяет с темпом ввести в бой вторую ладью.

13. . . . Лd8 : d7

14. Лh1—d1 Фе7—e6

Черные развязывают коня f6, рассчитывая таким способом защитить ладью. Возможен был и другой вариант: 14. . . Фе7—b4 15. Сg5 : f6 Фb4 : b3 16. Сb5 : d7×.

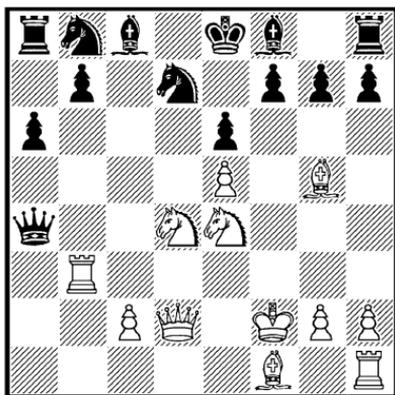
15. Сb5 : d7+ Кf6 : d7

16. Фb3—b8+! Кd7 : b8

17. Лd1—d8×

Не менее поучительно следующее окончание, встретившееся в партии молодого рижского мастера Талья с гроссмейстером Толушем. Партия была сыграна в XXIII первенстве СССР (Ленинград, 1956 г.).

№ 310



Черные в дебюте выиграли две пешки, но отстали в развитии. Пять черных фигур еще не сделали ни одного хода. Любопытно, что черные пошли на эту позицию в результате домашнего анализа. Последовало:

1. Cf1—b5! a6 : b5

2. Kd4 : b5 f7—f6

Грозил мат в один ход. Черные полагали, что ход 2. . . f6 отражает атаку.

3. e5 : f6 g7 : f6

4. Лh1—e1! . . .

Не считаясь с потерями, белые вводят в бой последние резервы. Если 4. . .fg, то белые могут разными способами продолжать атаку, например 5. Ф : g5 или же 5. Фc3.

4. . . . Ла8—a6

5. Сg5 : f6 Кd7 : f6

6. Ке4 : f6+ Кре8—f7

7. Лb3—f3! Фа4—h4+

Если 7. . .Ф : b5, то 8. Кd5+ Кpg8 (8. . .Кре8 9. Кc7+) 9. Фg5+ Сg7 10. Ке7×. На 7. . . Сс5+ белые ответили бы 8. Кpg3.

8. Кpf2—f1 e6—e5

9. Фd2—d5+ Сс8—e6

10. Кf6—d7+ Кpf7—g6

11. Кd7 : e5+ Кpg6—g7

12. Лf3—g3+! Фh4 : g3

Приходится отдавать ферзя. На 12. . .Кpf6 выигрывает 13. Фd8+, а на 12. . .Кph6—13. Кf7+! С : f7 14. Фd2+ Кph5 15. Ле5+.

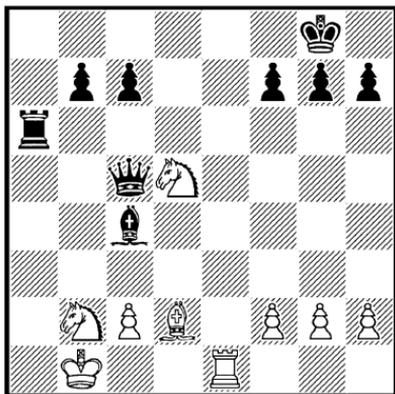
13. Фd5 : b7+ Кb8—d7

14. h2 : g3

и белые выиграли.

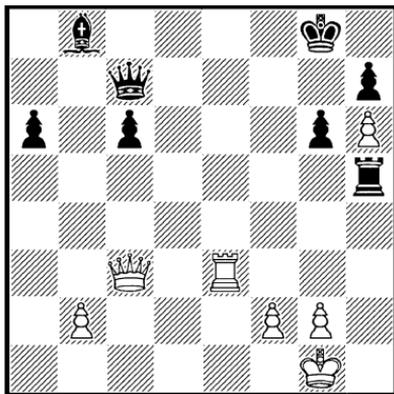
У п р а ж н е н и я

№ 311



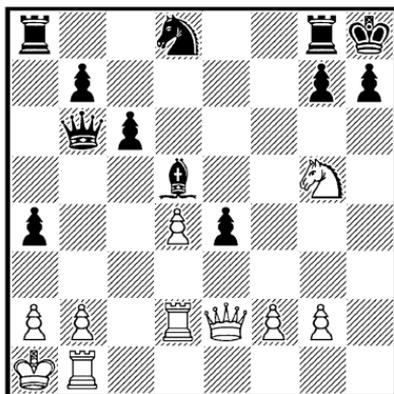
1. На диагр. 311 при своем ходе белые дают мат в 3 хода, черные — в 4 хода.

№ 313



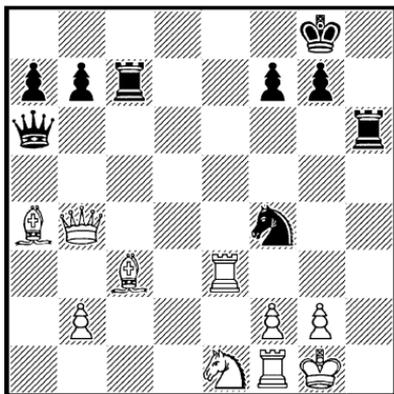
3. На диагр. 313 матует тот, кто начинает.

№ 312



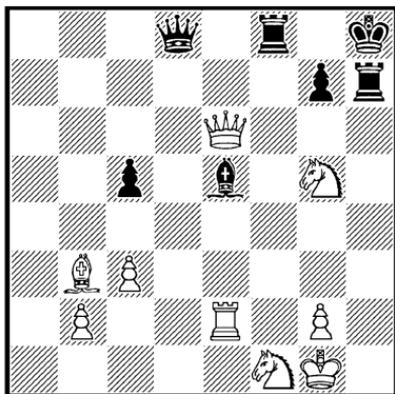
2. На диагр. 312 тот, за кем очередь хода, вынуждает мат.

№ 314



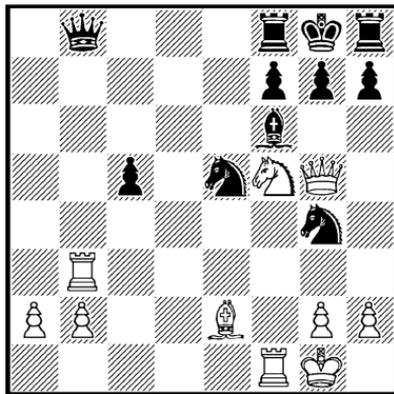
4. На диагр. 314 матует тот, кто начинает.

№ 315



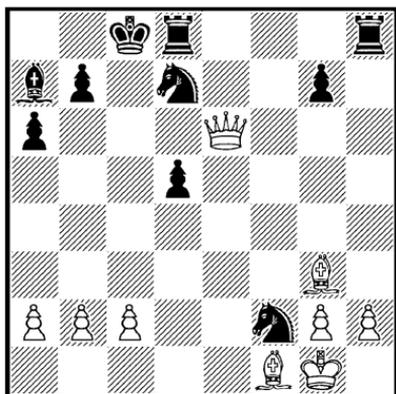
5. На диагр. 315 тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

№ 317



7. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

№ 316



6. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

Все позиции на диагр. 311—317 решите вторично, пользуясь только диаграммами, не расставляя фигур на доске.

Решение примеров показывает, что в процессе атаки

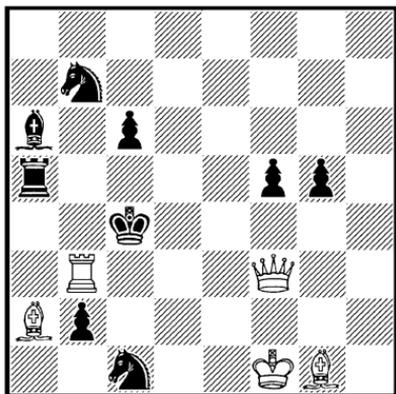
короля следует пользоваться связкой, блокировкой, вскрытыми шахами, двойными ударами. Усвоение этих тактических приемов служит залогом усовершенствования начинающих. Чаще всего эти приемы встречаются в задачах. Ниже мы даем серию двухходовых задач. Это придуманные составителями искусственные позиции, в которых белые начинают и дают по заданию мат в 2 хода. Это значит, что после первого хода белых на любой ответный ход черных следует матующий ход. Если мат получается только на 3-м ходу, то задача не решена.

Решение помещаемых дальше задач не так просто, как может показаться читателю, особенно новичку. Неплохо, если читатель попытается самостоятельно решить задачи.

Он убедится, что первые простые ходы, например шахи, не достигают цели. Возьмем для примера задачу А. Гуляева.

№ 318

А. Гуляев



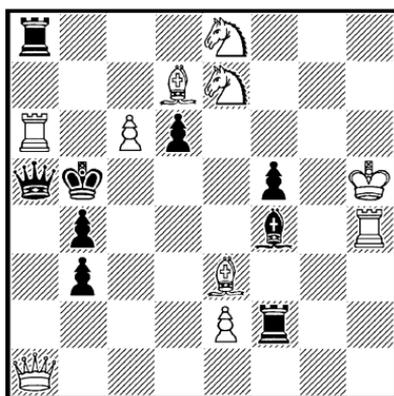
Черного короля окружают ферзь, ладья и два слона. Грозят всевозможные шахи: простые, вскрытые и двойные. Тем не менее ходы 1.  $\text{Фf3} : \text{с6}+$ , 1.  $\text{Фf3} - \text{с3}+$ , 1.  $\text{Лb3} - \text{с3}+$  не ведут к цели, например на 1.  $\text{Фf3} - \text{с3}+$  черные ответят 1.  $\text{Крс4} - \text{d5}+$ , и белым надо прежде всего защититься от шаха.

Решает задачу неожиданный ход 1.  $\text{Фf3} - \text{e3}!$  с угрозой 2.  $\text{Фe3} - \text{d4} \times$ . Черные могут защищаться по-разному, например 1.  $\text{с6} - \text{с5}$ . Тогда матует 2.  $\text{Фe3} - \text{e6} \times$ . Пешка на с5 перекрыла ладью а5, и у черных нет защиты  $\text{Ла5} - \text{d5}$ . Тот же мат последует на 1.  $\text{Ла5} : \text{a2}$ . На 1.  $\text{Ла5} - \text{d5}$  матует 2.  $\text{Фe3} - \text{с3} \times$ , так как

ладья заблокировала поле d5. На 1.  $\text{Кс1} - \text{e2}$  следует мат ферзем на d3, так как это поле стало доступно ферзю, на 1.  $\text{Кс1} : \text{b3}$  матует 2.  $\text{Фс3} : \text{b3} \times$ . Наконец, на 1.  $\text{Крс4} - \text{d5}+$  белые отвечают 2.  $\text{Лb3} - \text{d3} \times!$  Белые одновременно защищаются от шаха и объявляют двойной шах и мат. И слон a2 и ладья d3 находятся под ударом черных фигур, но ни одну нельзя взять, так как шах двойной.

№ 319

С. Пименов и Е. Умнов



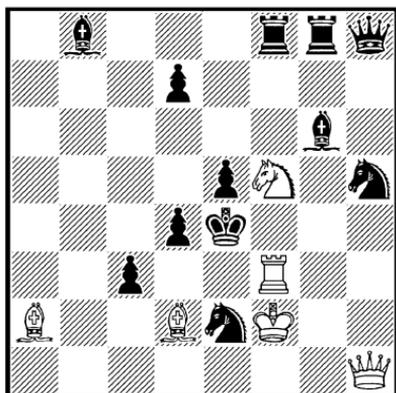
В задаче Пименова и Умнова первый ход — 1.  $\text{Cd7} : \text{f5}$  с угрозой 2.  $\text{Cf5} - \text{d3} \times$ . Если черные ответят 1.  $\text{Кrb5} : \text{a6}$ , то черный ферзь окажется связанным и матует 2.  $\text{Ke8} - \text{с7} \times$ . После 1.  $\text{Кrb5} - \text{с4}$  связан слон f4 и матует 2.  $\text{Ke8} : \text{d6} \times$ .

В дальнейших задачах указываем первый ход. Читателю следует прежде всего найти содержащуюся в нем угрозу.

Затем рассмотреть все защиты черных от угрозы мата и найти матующие ходы белых.

№ 320

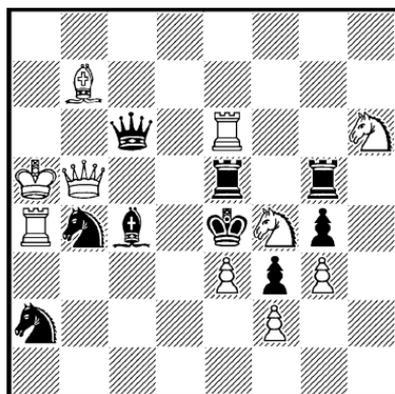
*А. Гуляев и Л. Исаев*



В задаче на диагр. 320 первый ход 1. Kf5—e7.

№ 321

*Л. Исаев*

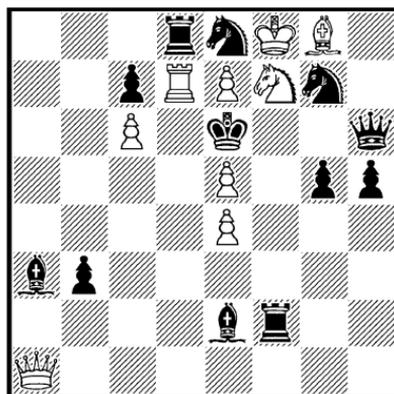


Задача на диагр. 321 решается посредством 1. Kh6—f7.

Первый ход задачи на диагр. 322 1. Фa1—d4.

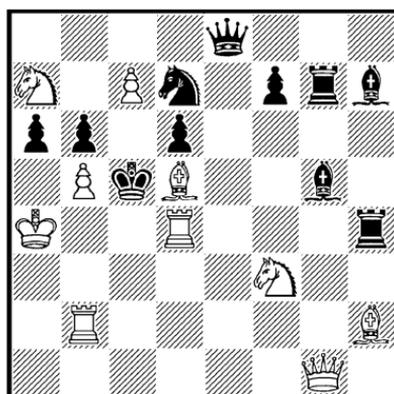
№ 322

*Л. Лошинский*



№ 323

*Л. Лошинский*

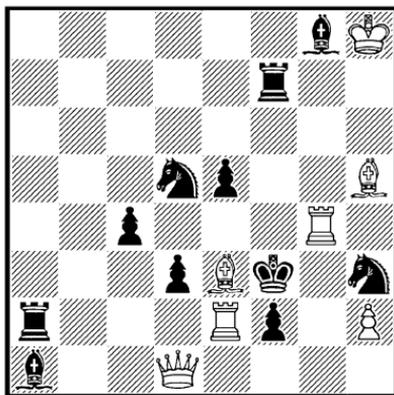


Первый ход задачи на диагр. 323 1. Cd5—a2.

Задача на диагр. 324 решается неожиданным ходом 1. Се3—f4! Обратите внимание, что и белый король может попасть под шах.

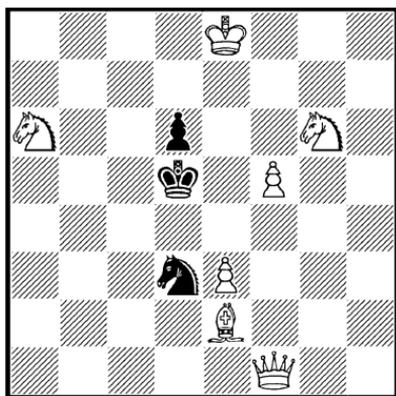
№ 324

*К. Гаврилов*



№ 325

*И. Добруска*

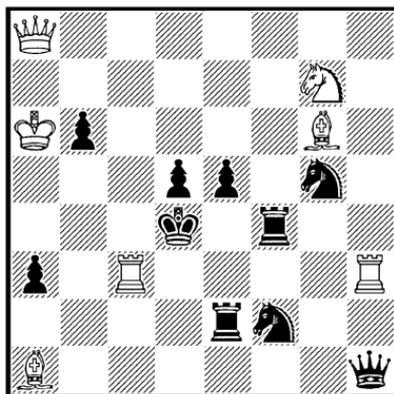


Задача известного чешского составителя задач И. Добруски не содержит в первом ходе 1. Фf1—b1 никакой угрозы. Но на любой ход черных следует мат. Иначе говоря, после первого хода белых черные находятся в цугцванге. Чешская школа задачной композиции

особое внимание обращала на красоту конечной матовой позиции.

№ 326

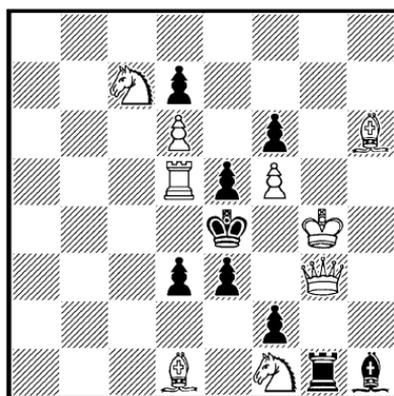
*М. Марбль*



Задача на диагр. 326 решается неожиданным ходом 1. Сg6—e4! Слон белых становится под удар шести (!) фигур и пешек черных.

№ 327

*Л. Пенроуз*

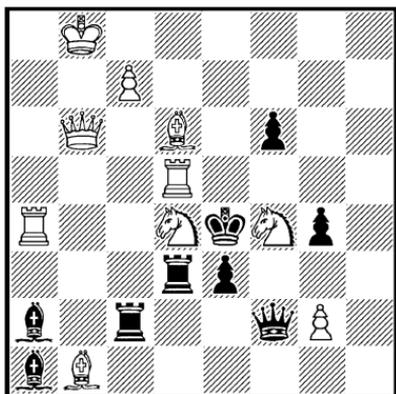


В позиции на диагр. 327 черные находятся в цугцванге.

На любой ход черных следует мат. Казалось бы, для мата белым достаточно сделать какой-либо безразличный ход. Оказывается, безразличных ходов у белых нет. Решает задачу 1. Крг4—h5! Черные опять попадают в цугцванг, но матующие позиции уже другие.

№ 328

А. Эллерман

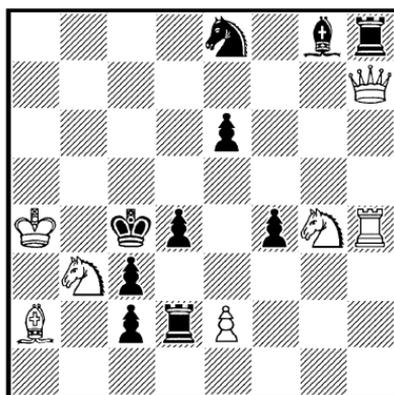


В задаче известного аргентинского проблемиста Эллермана после 1. Фb6—с6! получается целый ряд связок, перекрытий, вскрытых шахов, блокировок, в которых нелегко разобраться.

На диагр. 329 показана задача первоклассного американского составителя задач С. Лойда. После 1. e2—e4!! между ладьей h4 белых и черным королем с4 находятся три пешки и конь. Но ладья все же действует через этот барьер, и решение задачи основано на связке ладьей черных пешек.

№ 329

С. Лойд



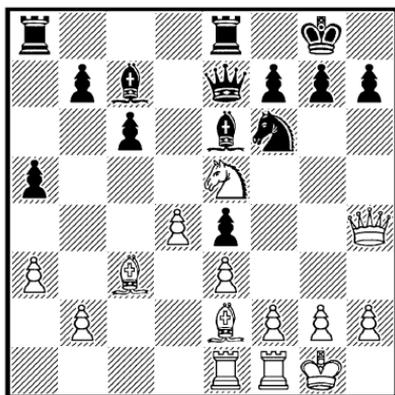
Решение задач поможет читателю усвоить ряд идей, которые могут встретиться в практической партии. Но главное, совершенствуется шахматное зрение. Глаз привыкает быстро разбираться в связанных и развязанных фигурах, в блокировках, вскрытых шахах и разнообразных матовых позициях. Как следствие, совершенствуется и процесс матования противника в шахматной партии.

Продолжим рассмотрение атак на позицию рокировки.

На диагр. 330 показано положение из партии М. Тайманов — А. Берг. Все фигуры белых сконцентрированы на королевском фланге, но и ладьи и слоны бездействуют. Поэтому Тайманов приступил к открытию линий.

1. f2—f3! e4 : f3

Черные идут навстречу пла-



ну противника. Необходимо было 1. .Cd5, контролируя диагональ b1—h7 на случай размена на e4.

Белым пришлось бы переключиться на пешечный штурм f3—f4, g2—g4, исход которого неясен, поскольку пешечный заслон черного короля не ослаблен. Черные рассчитывали только на продолжение 2. Л : f3 Кd5 3. Фh5 С : e5 4. Ф : e5 Сg4, при котором они уравнивали игру.

2. Ce2—d3! . . .

Внезапно королевский фланг черных оказывается под ударом четырех белых фигур, что вполне окупает жертву двух пешек.

2. . . . f3 : g2

3. Лf1—f2! . . .

Ошибочно как 3. Кр : g2 Cd5+4. Кpg1 Ке4! или 4. e4 К : e4 5. Ф : e7 Л : e7 6. С : e4 С : e4 7. Л : e4 f6, так и 3. Л : f6 Ф : f6 4. Ф : h7+Кpf8, и чер-

ный король спасается на e7. Белые угрожают ходом 4. d5 с тем, чтобы на 4. . .cd продолжать 5.Л : f6 Ф : f6 6. Ф : h7+Кpf8 7. Кd7+ с выигрышем ферзя.

3. . . . h7—h6  
4. Лf2 : g2 Кpg8—h8

Грозило 5. Ф : h6.

5. Ле1—f1 Кf6—h7

На 5. . .С : e5 6. de Кh7 следует 7. Лf6! gf 8. Ф : h6 с неизбежным матом.

6. Фh4—h5 . . .

Положение черного короля на диагонали слона c3 наводит на мысль о возможности комбинации с использованием вскрытого шаха: 6. Ф : h6 gh 7.Кg6+ fg 8. d5+. Комбинация неправильна: как при ответе 8. . .Кf6 9. Л : f6 Ф : f6, так и при 8. . .Фg7! 9. С : g7+ Кр : g7 10.Л : g6+ Кph8 11. de Сb6 черные отражают атаку, сохранив лишнюю фигуру. Настоящий пример показывает, как тщательно следует рассчитывать все разветвления комбинаций.

Белые угрожают теперь ходом 7. d5 вскрыть диагональ c3—h8.

6. . . . Кh7—f6

7. Лf1 : f6 Фе7 : f6

8. d4—d5! Се6 : d5

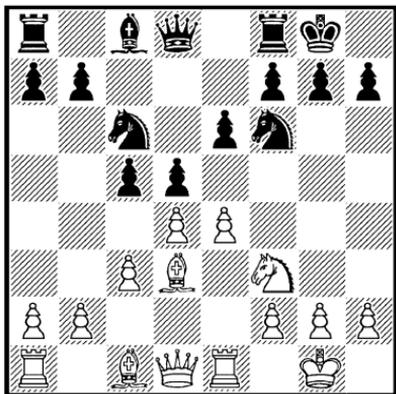
Черные уже не сопротивляются. Они должны были продолжать 8. . .С : e5 9. С : e5 Сg4!, но Тайманов предусмотрел и этот вариант: 10. С : f6 С : h5 11. Л : g7!, и нет защиты от 12. Лh7++ и 13. Лh8x.

9. Кe5—d7      Фf6 : c3  
 10. b2 : c3      Cd5 : g2  
 11. Фh5—f5

Черные сдались. Весьма поучительный образец четкой и изобретательной атаки на короля.

Разберем часто встречающуюся атаку с жертвой слона на h7.

№ 331



Позиция такого типа, как на диагр. 331, часто встречается во «французской защите». Королевский фланг черных защищен только конем f6.

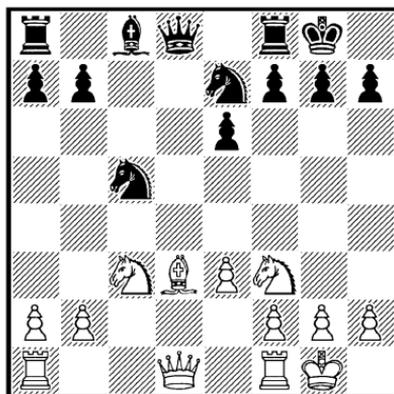
1. e4—e5 Кf6—d7 (после 1. . . Кg4 2. С : h7+ Кр : h7 3. Кg5+ Кpg8 4. Ф : g4 теряется пешка. Отступление последней фигуры, защищающей королевский фланг, создает возможность стремительной прямой атаки на короля противника) 2. Cd3 : h7+! Кpg8 : h7 3. Кf3—g5+ (теперь становится понятным смысл жертвы слона. Уничтожена пешка h7 и вы-

игран темп для включения в атаку коня и ферзя. Если бы у черных на e7 стоял слон, то жертва не проходила ввиду 3. . . С : g5) 3. . . Кph7—g8 (или вариант А) 4. Фd1—h5 (грозит мат на h7, а защитить этот пункт нечем. Кроме того, под ударом находится и пешка f7) 4. . . Лf8—e8 5. Фh5 : f7+! Кpg8—h8 6. Фf7—h5+ Кph8—g8 7. Фh5—h7+ Кpg8—f8 8. Фh7—h8+ Кpf8—e7 9. Фh8 : g7 ×.

Вариант А: 3. . . Кph7—g6 4. Фd1—d3+ f7—f5 5. e5 : f6+ Кpg6 : f6 6. Лe1 : e6 ×.

Успех атаки решила невозможность черных защитить пункт h7, а также слабость пункта f7. Переставим на диагр. 331 ладью с f8 на e8. И сейчас жертва проходит: 2. С : h7+ Кр : h7 3. Кg5+ Кpg8 4. Фh5 Кf8 5. Ф : f7+ Кph8 6. Ле3, после чего от 7. Лh3+ нет защиты.

№ 332



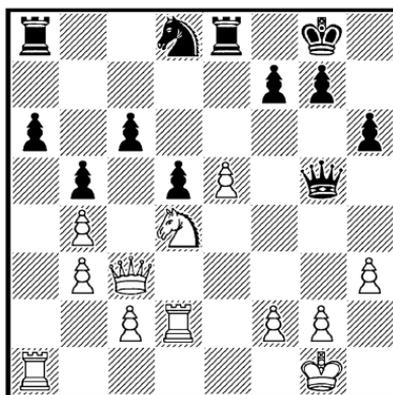
Диагр. 332 представляет позицию из партии Х. Капабланки (белые). Последовала жертва слона: 1. Cd3 : h7 + Kpg8:h7 2. Kf3—g5 + Kph7—g6! (не 2. . . Kpg8 3. Фh5 Ле8 4. Ф : f7 + Kph8 5. Лад1 с дальнейшим 6. Лd4. После 2. . . Kph6 белые выигрывают ферзя: 3. К : f7 +! Л : f7 4. Ф : d8) 3. Фd1—g4 f7—f5 (напрашивалось 3. . . e5, однако тогда 4. Ке6 +! Krf65. f4!, и выясняется, что коня нельзя брать ни слонном из-за 6. Фg5 ×, ни пешкой из-за 6. fe + + Kp : e5 7. Фg3 +, а после 5. . . e4 6. Фg5 + Kp : e6 7. Лfd1 Kd3 8. К : e4 белые должны выиграть) 4. Фg4—g3 Kpg6—h6? 5. Фg3—h4 + Kph6—g6 6. Фh4—h7 +! Kpg6—f6 (проигрывает и 6. . . Kp : g5 7. Ф : g7 + Kg6 8. f4 +) 7. e3—e4 Ке7—g6 8. e4 : f5 e6 : f5 9. Ла1—d1, и белые после длительной игры добились победы.

Вернемся к 4-му ходу черных. Они могли сыграть 4. . . f5—f4! 5. e3 : f4 (если 5. Фg4, то 5. . . e5) 5. . . Ке7—f5 6. Фg3—g4 Kf5—h6, и белые должны повторять ходы Фg3—g4—g3, соглашаясь на ничью.

Последний пример показывает, что при жертве на h7 после С : h7 + Kp : h7 и Kg5 + возможность отступления короля не на g8, а на g6 требует точного расчета, так как ведение атаки далеко не просто. Жертва слона на h7 впервые рассмотрена в рукописи сильнейшего мастера начала XVII века Греко.

Позиция на диагр. 333 встретилась в партии В. Смыслов—А. Сокольский, Ленинград, 1947 г.

№ 333



Белые сыграли 1. Ла1—f1! Пешка e5 неприкосновенна: на 1. . . Ф : e5 следует 2. Ле2, а если 1. . . Л : e5, то 2. f4. Грозит 2. f4 и дальнейший штурм позиции черных двумя пешками: e5 и f4. 1. . . Kd8—e6 2. f2—f4! Пешка жертвуется ради открытия линий. 2. . . Ке6 : f4 3. Лd2—f2 Kf4—e6 4. Kd4—f5! (4. Л : f7? К : d4 5. Ф : d4 Лf8 вело только к равной игре. Сейчас белые грозят 5. Ф : c6) 4. . . Ле8—c8 5. h3—h4! Фg5—d8 (на 5. . . Фh5 последует 6. Ке7 +) 6. Фc3—g3 Kpg8—h7 (грозило 7. К : h6 +) 7. Kf5—d6 Лc8—c7 8. Kd6 : f7 Фd8—e7 9. Kf7—d6 Ла8—g8 10. Фg3—d3 +!, и черные ввиду потери ферзя сдались (10. . . Kph8 11. Лf7 и т. д.).

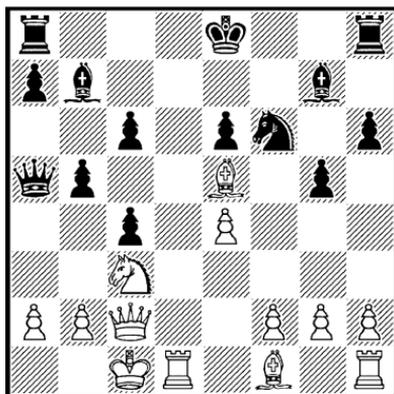
Если пешки стоят на первоначальных местах, то они лучше всего прикрывают короля. Ходы черных h7—h6 или g7—g6 и белых h2—h3 или g2—g3 облегчают атаку противника, особенно при разносторонних рокировках, когда обе стороны штурмуют пешками позицию короля. Если черные сделали ход h7—h6, то белым будет удобно начать атаку посредством g2—g4—g5, а при ходе g7—g6 — путем h2—h4—h5. После открытия линии «g» или «h» в атаке смогут принять участие тяжелые фигуры.

Рассмотрим комбинации против neroкировавшего ко-  
роля.

В партии Г. Борисенко — С. Фурман (чемпионат Ленинграда, 1949 г.) белые предложили в дебюте жертву пешки: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Кb1—c3 c7—c6 4. Kg1—f3 Kg8—f6 5. Сc1—g5 h7—h6 6. Cg5—h4 d5 : c4 7. e2—e4 g7—g5 (при 7. . . b5 8. e5 g5 9. К : g5 hg 10. С : g5 получается вариант, детально разработанный Ботвинником и носящий поэтому его имя) 8. Ch4—g3 b7—b5 9. Фd1—c2 (белые предлагают жертву второй пешки: 9. . . g4 10. Ке5 Ф : d4, но принятие ее подвергало черных очень опасной атаке) 9. . . Сc8—b7 10. 0—0—0 (белые угрожают 11. d5) 10. . . Фd8—a5 11. Кf3—e5 Кb8—d7 (может быть, следовало предпочесть 11. . . Kh5, разменивая опасного слона g3) 12.

d4—d5! Кd7 : e5 13. Cg3 : e5 Cf8—g7 14. d5 : e6 f7 : e6.

№ 334

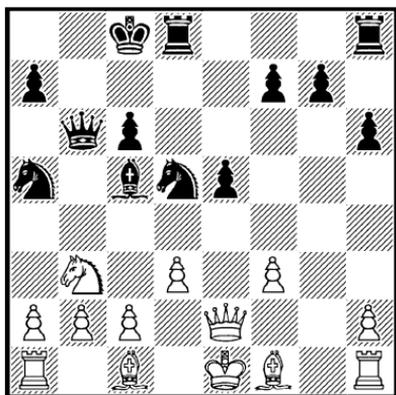


Черный король собирается спрятаться на королевском фланге. Медлить нельзя. 15. Ce5 : f6! Cg7 : f6 16. e4—e5! Cf6 : e5 17. Cf1—e2! (заманчиво, но ошибочно было 17. Фg6 + Кре7 18. Лe1 Лаg8 19. Фе4 С : c3 20. Ф : e6 + Крд8 21. Лd1 + Крс7, и черные выигрывают) 17. . . Кре8—e7. Беда черных в том, что они не могут рокировать: 17. . . 0—0 18. Фg6 + Крh8 19. Лd7, и мат неизбежен. Теперь черный король надолго задержался в центре, что создает благоприятную обстановку для финальной атаки. 18. Ce2—g4 (угрожает и 19. Лhe1 и жертва слона на e6) 18. . . Сb7—c8 19. Фе2—g6! (угроза 20. Ch5 и 21. Фf7 × неотразима. Если 19. . . b4, то не сразу 20. Ch5 из-за 20. . . Cf4 + 21. Крb1 Фf5 +, а сперва 20. Лhe1) 19. . . Ce5:

с3 20. Сg4—h5 (потеря фигуры не имеет значения, когда форсирован мат) 20. . . Сс3 : b2 + 21. Крc1—b1 (только не 21. Кр : b2 Фb4 + с ничьей) 21. . . Лh8—f8 22. Фg6—h7 + Кре7—f6 23. Фh7 : h6 + Крf6—e7 24. Фh6 : g5 + Сb2—f6 25. Фg5—c5 ×.

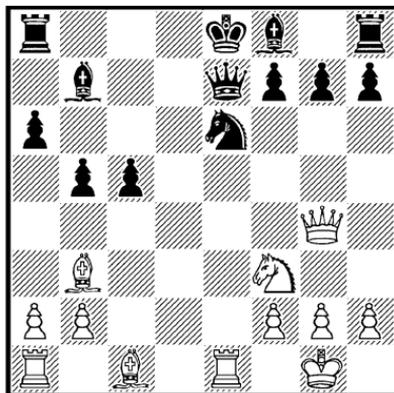
Энергично проведенная белыми атака привела к заслуженной победе.

№ 335



На диагр. 335 приведена позиция из партии матча на первенство мира между В. Стейницем и М. Чигориным. Чигорин (черные) блестяще провел атаку на белого короля: 1. . . Сс5—b4 + 2. Сс1—d2 Кd5—e3! 3. Cd2 : b4 Фb6 : b4 + 4. c2—c3 Фb4—h4 + 5. Кре1—d2 (5. Фf2 Кс2+) 5. . . Ка5—c4 + 6. Крd2—c1 Лd8 : d3! 7. Cf1—g2 (7. Ф : d3 Фe1 +) 7. . . Лh8—d8 8. a2—a4 Лd3—d1 + 9. Лh1 : d1 Лd8 : d1 + 10. Фе2 : d1 Ке3 : d1, и Стейниц сдался.

№ 336

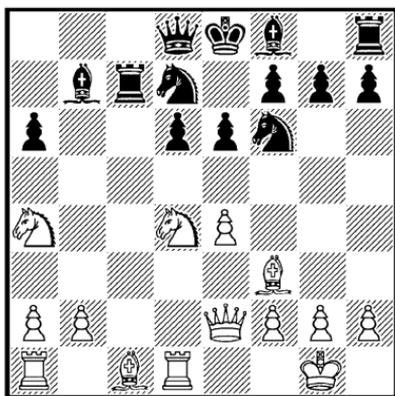


Диагр. 336 представляет позицию из партии А. Котов — О'Келли (Гронинген, 1946 г.). У черных на пешку больше, но их король находится в центре; рокировка невозможна из-за 1. Сg5 f6 2. С : e6 +. Последовало 1. . . c5—c4 2. Сс1—g5! h7—h5 (в случае отступления черного ферзя последует жертва качества на e6. Например: 2. . . Фс7 3. Л : e6 + fe 4. Ф : e6 + Се7 5. Ле1, или 2. . . Фd7 3. Лад1 Фс6 4. Сс2 с неотразимой атакой против не сумевшего уйти из центра короля) 3. Фg4—f5 g7—g6 4. Фf5—e5 Фе7—c5! (ошибочно 4. . . Сg7 из-за 5. Ф : g7! К : g7 6. Л : e7 +. Предпринятая жертва качества — лучший шанс черных) 5. Фе5 : h8 Сb7 : f3 6. Ле1—e5! (если 6. gf, то 6. . . Ф : g5+) 6. . . Фс5—c6 7. Сb3—c2 Cf3 : g2 8. Фh8—f6 Сg2—h1 (Контратака черных выглядит опасной, но Котов просто отгра-

жает ее, не ослабляя нажима на черного короля) 9. f2—f3! Ch1 : f3 (черные не могут продолжать 9. . .Ф : f3 из-за 10. Л : e6+) 10. Сс2 : g6! Cf8—c5+ 11. Cg5—e3 Сс5 : e3+ 12. Ле5 : e3 Cf3—g4 13. Cg6 : f7+ Кре8—d7 14. Cf7 : e6+ Cg4 : e6 15. Лa1—d1+, и черные сдались.

Атаку против задержавшегося в центре короля в одной из партий В. Смыслов (белые) начинает прорывом в центре (диагр. 337): 1. e4—e5! Кd7 : e5 (слабее 1. . . С : f3

№ 337

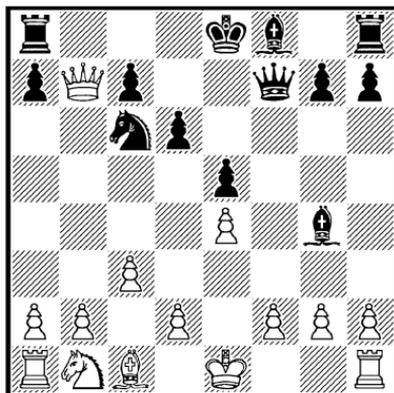


2. К : f3 de 3. К : e5) 2. Cf3 : b7 Лс7 : b7 3. Фе2 : a6 Фd8—b8 4. Кd4—c6! Ке5 : c6 5. Фа6 : c6+ Кf6—d7 (подготовка закончена, линии для атаки открыты, и Смыслов наносит решающий удар) 6. Ка4—c5! (острое, но точно рассчитанное продолжение. На 6. . .Лс7 следует 7. К : d7! Л : d7 8. Cf4) 6. . . d6 : c5 7. Сс1—f4! Cf8—d6 (без-

надёжно 7. . .Ф : f4 8. Фс8+ Кре7 9. Ф : b7 Крf6 10. Л : d7) 8. Cf4 : d6 Лb7—b6. Последняя попытка, опровергаемая небольшой комбинацией белых — 9. Фс6 : d7+!, и черные сдались, так как после 9. . .Кр : d7 10. С : b8+ они остаются без фигуры.

Одна из партий А. Алехина, игравшего черными (диагр. 338), закончилась следующим

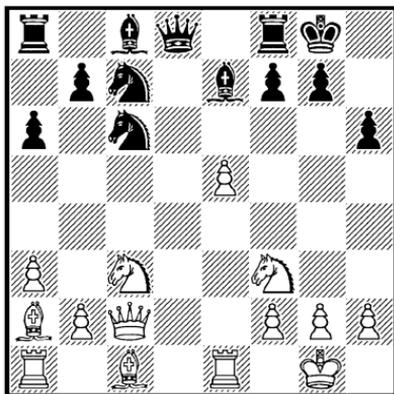
№ 338



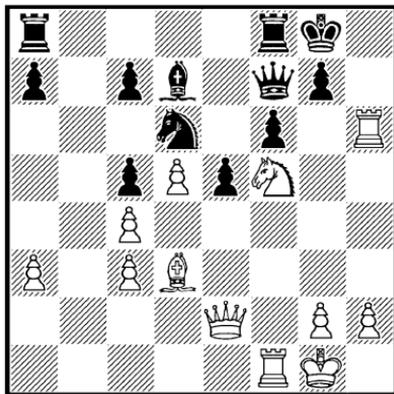
образом: 1. . .Кре8—d7! (у черных лишняя фигура; отдавая ладью и в результате оставаясь без качества, они отвлекают ферзя от основной арены борьбы) 2. Фb7 : a8 Фf7—c4 3. f2—f3 Cg4 : f3! 4. g2 : f3 Кс6—d4! 5. d2—d3 (несколько лучше 5. cd, однако и тогда черные сохранили бы перевес, играя 5. . .Ф : c1+ 6. Кре2 Ф : h1 7. d5 Ф : h2+ 8. Крd3 Фg1) 5. . .Фс4 : d3 6. c3 : d4 Cf8—e7! 7. Фа8 : h8 Ce7—h4 x.

У п р а ж н е н и я

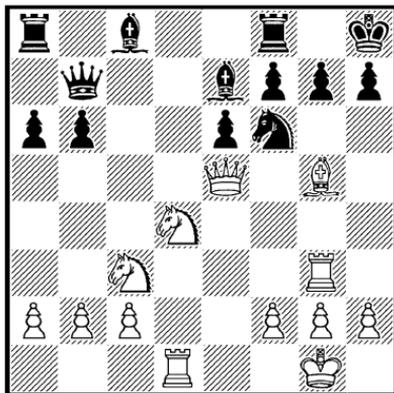
№ 339



№ 341



№ 340



1. На диагр. 339 ход белых. Каким образом белые (Алаторцев) выиграли пешку?

2. На диагр. 340 ход черных. Они сыграли 1... Kf6—d7, и белые (Бронштейн) быстро решили партию в свою пользу. Найдите комбинацию белых.

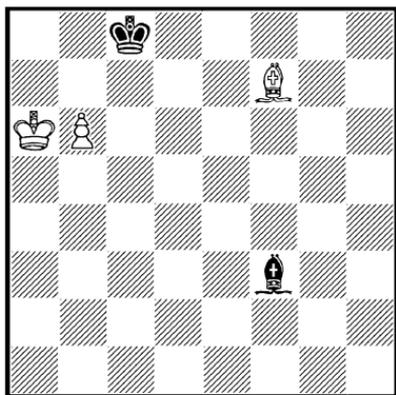
3. На диагр. 341 белые дают мат в 5 ходов. Найдите решение.

## Глава 16

### КОНЦЫ ИГР. СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА. ОДНОЦВЕТНЫЕ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ. СЛОН ПРОТИВ КОНЯ

При одноцветных слонах далеко продвинутая пешка может выиграть, если король противника не в состоянии задержать ее и удастся помешать жертве слона за пешку.

№ 342



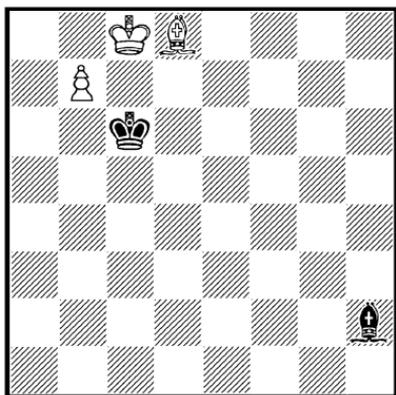
Ход белых. Выигрыш

В позиции на диагр. 342 метод выигрыша белых заключается в следующем: 1. Краб—a7. Понятно, что нельзя допустить

черного короля на b8. В этом случае была бы ничья, так как белые не смогли бы согнать его с этого поля. Теперь фигуры черных не могут улучшить своей позиции, их слон должен находиться на диагонали h1—a8. Белые проводят маневр 2. Cf7—c4, 3. Cc4—a6+ и 4. Ca6—b7. Черный слон вынужден покинуть диагональ h1—a8 и перейти на диагональ h3—c8, например на поле h3. Затем белые играют 5. Cb7—e4, вынуждая 5... Ch3—c8, и, наконец, ходом 6. Ce4—f5! обеспечивают проведение пешки в ферзи.

В позиции на диагр. 343 выигрыш затруднен неудачным положением белого короля. Если его переставить на a8, то победа достигается с помощью несложного перевода слона на b8: Cd8—h4—f2—a7—b8—d6. Черные за это время встанут королем на a8 и слона поставят

№ 343



Белые выигрывают

на а7. Белые ходом Cd6—c5! отвлекают черного слона и проводят пешку в ферзи.

На диагр. 343 белые также угрожают переводом слона через а7 на b8, но черные могут предупредить этот маневр, переведя короля на а6, например: 1. Cd8—h4 Kpc6—b5 2. Ch4—f2 Kpb5—a6! У белых появилась новая возможность выигрыша — перевод слона на с7. 3. Cf2—h4 Кра6—b5! 4. Ch4—d8 Kpb5—c6!, и черные успели своевременно перестроиться.

Успешная защита черных объясняется удачным расположением слона на h2. Достаточно передать ход черным, и слон будет вынужден покинуть уютное поле h2.

1. Cd8—h4 Kpc6—b5(b6)
2. Ch4—f2 Kpb5—a6
3. Cf2—c5! . . .

Важный выжидательный ход.

3. . . . Ch2—g3
4. Cc5—e7 Кра6—b5
5. Ce7—d8 Kpb5—c6

Ходы черных были вынуждены. Теперь, когда слон черных стоит на g3, белые выигрывают решающий темп.

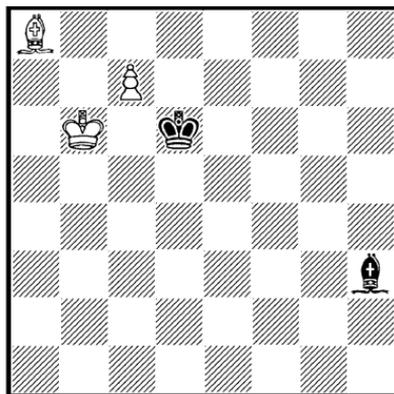
6. Cd8—h4! Cg3—h2
7. Ch4—f2 Kpc6—b5
8. Cf2—a7

и затем 9. Ca7—b8 с выигрышем.

Почему на 3-м ходу белые сыграли 3. Cc5, а не 3. Cd4? Потому что на 3. Cd4 черные ответили бы 3. . .Cd6 4. Cf6 Kpb5 5. Cd8 Kpc6 6. Ce7 Ch2, и ход 7. Cc5 невозможен. Пришлось бы все начинать сначала.

Черные на 3-м ходу могли вместо 3. . .Cg3 сыграть 3. . .Cf4 или 3. . .Ce5. Решение не меняется, но на 6-м ходу белые выигрывают темп посредством 8. Cg5! (на Cf4) или 8. Cf6! (на 3. Ce5).

№ 344



Белые выигрывают

В позиции на диагр. 344 белые выигрывают, так как они добиваются перевода короля на b8, после чего черный слон вытесняется с диагонали h3—c8 ранее указанным способом.

1. . . Ch3—c8 2. Ca8—b7 Cc8—h3 3. Cb7—a6 Ch3—g4 4. Kpb6—b7 Kpd6—c5 5. Kp b7—b8 Cg4—f5 6. Ca6—c8 Cf5—d3 7. Cc8—g4 Cd3—a6 8. Cg4—e2. Если бы король черных находился сейчас на b6, то и это не спасло бы их, например: 8. . . Ca6—b7 9. Ce2—b5 (можно 9. Cf1, 9. Cd3 или 9. Cc4).

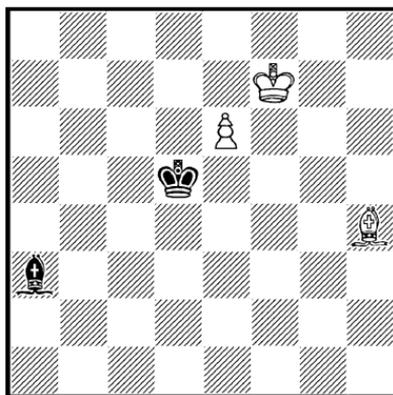
По-иному сложится окончание, если переставить королей: Kpd6, Ca8, п. c7; Kpb6, Cc8.

Например: 1. Ca8—c6 Cc8—a6 2. Kpd6—d7 Kpb6—c5 3. Cc6—e4 Kpc5—b6 4. Kpd7—d8 Kpb6—c5 5. Ce4—f5 Kpc5—b6 6. Cf5—c8 Ca6—d3 7. Cc8—b7 Cd3—f5, или 6. Cf5—d3 Ca6—b7 7. Cd3—e4 Cb7—a6, и черные достигают ничьей, так как на диагонали a6—c8 имеются два свободных поля для слона, в то время как в позиции на диагр. 343 у слона на диагонали a7—b8 было только одно свободное поле.

Черные проиграли бы, пропустив белого короля на b8. В позиции: Kpb8, Cg4, п. c7; Kpb6, Ca6 — решает 1. Cg4—f3 Kpb6—c5 (черные были в цугванге) 2. Cf3—b7, и выигрывают.

При своем ходе белые в позиции на диагр. 345 выигрывают: 1. Ch4—e7 Ca3—c1 2.

№ 345



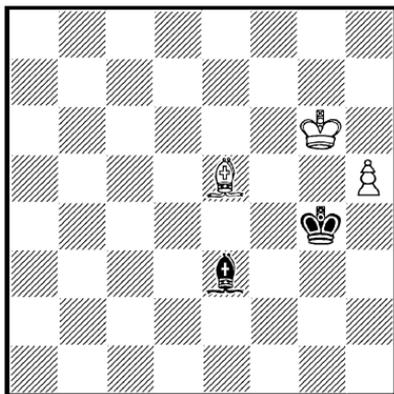
Выигрыш при ходе белых

Ce7—f8 Cc1—g5 3. Cf8—g7! Cg5—h4 4. Cg7—f6.

Черные при своем ходе успевают улучшить позицию короля, переведя его на поле f5: 1. . . Kpd5—e4! (не 1. . . Kpe5? из-за 2. Ce7 Cc1 3. Cf6+ и 4. e7) 2. Ch4—e7 Ca3—c1 3. Ce7—f8 Cc1—g5 4. Cf8—g7 Kpe4—f5!, и ничья.

Ладейная пешка для слабой стороны в подобных окончаниях опаснее центральной.

№ 346



Белые выигрывают

В позиции на диагр. 346 пешка находится еще в 5-м ряду, и тем не менее задержать ее движение не удается.

1. Ce5—g7 Ce3—g5!

Лучший ход. На 1. . .Cd2 следует 2. Ch6 Cc3 3. Cg5 Cg7! 4. Ce7!, и у черных цугцванг, или 2. Ch6 Cb4 3. Cg5 Cf8 4. Cf6! (снова цугцванг!) 4. . . Kpf4 5. Cg7, и пешка проходит в ферзи.

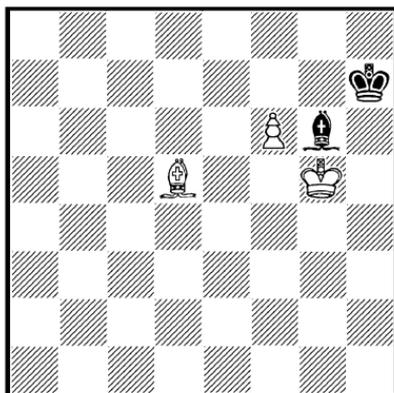
2. Cg7—h6 Cg5—f6!  
3. Ch6—e3 Cf6—g7!  
4. Ce3—g5! Cg7—f8  
5. Cg5—f6,

и белые выигрывают.

Интересен следующий этюд Горвица (1880 г.).

№ 347

Горвиц



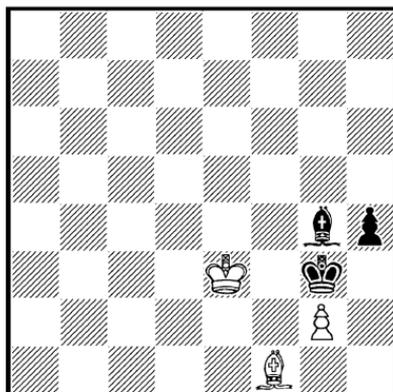
Выигрыш

Немедленный перевод белого короля на e7 ничего не дает, так как черные успевают перевести короля на e5. Предлагаем читателю убедиться, что в

этом случае черные добиваются ничьей. Слона черных не удастся вытеснить с двух диагоналей.

Белые могут добиться победы, выиграв темп. 1. Cd5—g8 +! Kph7—h8! (Очевидно, не 1. Kp : g8 2. Kp : g6 и т. д.) 2. Cg8—e6! Белые не пускают короля на h7. На 2. . .Kph7 последует 3. Cf5 C : f5 4. Kp : f5 с выигрышным пешечным концом, как было доказано в главе 6. 2. . .Cg6—e8 3. Kpg5—f5 Kph8—h7 4. Ce6—d5 Kph7—h6 (или 4. . .Cd7 + 5. Кре5 Kpg6 6. f7! Kpg7 7. Kpd6 и 8. Кре7, или 4. . .Ch5 5. Кре6 Kpg6 6. Кре7 Kpf5 7. Cf7 Cd1 8. Ce6 +, и выигрывают) 5. Kpf5—e6 Kph6—g5 6. Кре6—e7 Ce8—h5. Теперь выигрывает типичный для таких окончаний маневр: 7. Cd5—f7 Ch5—e2 8. Cf7—e8 Ce2—c4 9. Ce8—d7! и затем 10. Cd7—e6. Последний ход белых был бы невозможен, если бы черный король стоял на e5.

№ 348



Интересный случай произошел в партии Тейхман — Маршал (Сан-Себастьян, 1911 г.).

Белые сыграли 1. Кре3—e4 и после 1. . . Сg4—с8 2. Кре4—e3 Сс8—d7! (решающий выжидательный ход) белые сдались. Действительно, на 3. Кре3—e4 следует 3. . . Cd7—с6+, а на 3. Кре3—d2—3. . . Крг3—f2 4. Cf1—c4 Кpf2 : g2 с легким выигрышем. Пешка продвинется до h2, и слон переводится на f3 или g2. Между тем, как доказал гроссмейстер Авербах, белые могли спасти партию.

1. Cf1—b5! Крг3 : g2
2. Кре3—f4! Сg4—e6
3. Сb5—с6+ Крг2—f2
4. Сс6—d5! . . .

Вот в чем спасение белых! Слон неуязвим, так как после 4. . . С : d5 5. Крг4 теряется пешка «h».

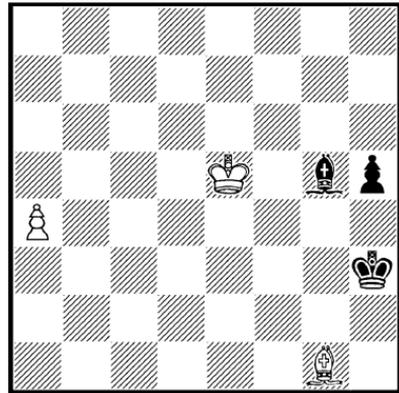
4. . . . Сe6—с8
5. Cd5—b7! Сс8—h3
6. Сb7—с6 Ch3—g2
7. Сс6—d7

Черным не удастся продвинуть пешку до h3, следовательно, ничья.

В окончаниях с одноцветными слонами цугцванг играет большую роль. Рассмотрим, например, этюд заслуженного деятеля искусств А. Троицкого.

1. a4—a5 Сg5—h4

Если 1. . . Крг3, то 2. Кpf5 Cf4 3. Ch2+, или 1. . . Крг4 2. a6 Cf4+ 3. Kpd5 Сb8 4.



Выигрыш при ходе белых

Крс6 Крг3 5. Кpb7, и выиграют.

2. a5—a6 Ch4—g3+
3. Кре5—e4 Сg3—b8
4. Кре4—f3! Kph3—h4

Черные оказываются в цугцванге. Если 4. . . h4, то 5. Cf2, и черные вынуждены отдать пешку h4.

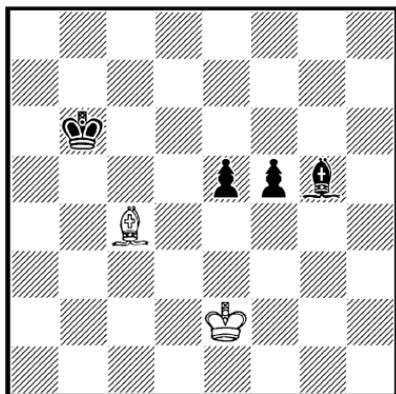
5. Сg1—e3! Kph4—h3
6. Се3—f2 Kph3—h2

Или 6. . . h4 7. Сg1!

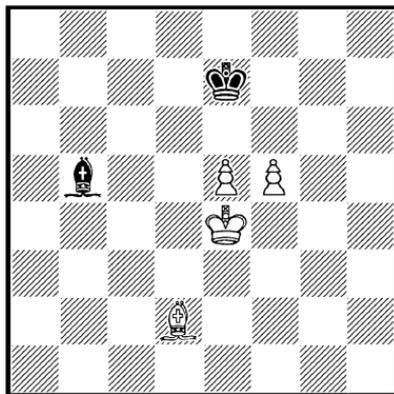
7. Cf2—g3+ и выигрывают.

При разноцветных слонах даже далеко продвинутая пешка не может выиграть, если слон обстреливает поле на ее пути.

При одноцветных слонах две пешки почти всегда выигрывают. При разноцветных даже две пешки не гарантируют победы. В позиции на ди-



Ничья



Выигрыш только при ходе белых

агр. 350 при ходе белых ничья достигается несложным путем. 1. Сс4—е6 f5—f4 2. Кре2—f3 и затем 3. Се6—f5. Черные никогда не добьются хода е5—е4.

При ходе черных им лучше всего играть 1. . . е5—е4, но и это не приносит успеха ввиду 2. Сс4—е6 f5—f4 3. Се6—d5 (К ничьей приводит и 3. Cf5) 3. . . f4—f3+ 4. Кре2—f1 (Можно и 4. Kpf2, чтобы на 4. . . Ch4+ продолжать 5. Кре3 f2 6. Кре2 е3 7. Сс4 Крс5 8. Са6, и пешки навсегда задержаны), и одна из черных пешек неминуемо гибнет. Когда король поддерживает две связанные пешки и они далеко продвинуты, то результат зависит от того, успеют ли король и слон противника занять правильную защитную позицию.

В позиции на диагр. 351 при своем ходе белые выигрывают:

1. Cd2—g5 + Кре7—f7 2. е5—е6 + Kpf7—g7 3. f5—f6 + Kpg7—g6 4. f6—f7 Kpg6—g7 5. Cg5—h6+, и следующим ходом ставят ферзя.

При ходе черных —ничья.

1. . .Cb5—d7! 2. Кре4—f4 Кре7—f7 3. Kpf4—g5 Cd7—c8! (Плохо 3. . .Кре7? 4. Kpg6 Сс8 5. Сb4 + Кре8 6. е6). Король белых не может отойти от пешки f5, а в ответ на 4. е6+ черные отдают слона за две пешки. После же 4. f5—f6 ничья очевидна.

Таким образом, правильное расположение защищающейся стороны заключается в следующем:

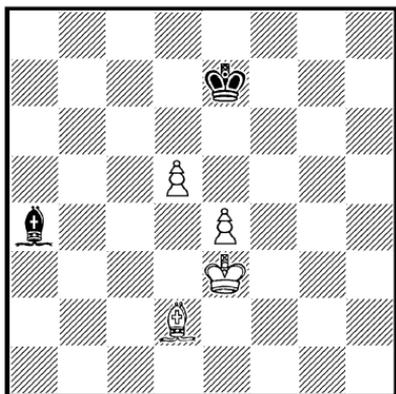
1) король и слон устанавливаются так, чтобы при движении пешек можно было пожертвовать слона за две пешки;

2) слон должен находиться впереди пешек и нападать на

одну из них, лишая подвижности короля противника.

В позиции на диагр. 352 одна белая пешка находится еще на 4-й горизонтали, поэтому черные при своем ходе успевают занять фигурами необходимую защитную позицию.

№ 352



Ход черных. Ничья

Согласно указанному выше правилу, слон должен нападать на пешку d5 спереди, а короля при этом следует расположить так, чтобы при ходе e5—e6+ можно было пожертвовать слона за обе пешки. Таким полем для короля будет d7 или f7. Но на f7 должен находиться слон с тем, чтобы нападать с этого поля на пешку d5. Стало быть, короля черных надо установить на поле d7.

Каким образом произвести перегруппировку так, чтобы черный слон попал на верхний отрезок диагонали a2—g8, разделенной на две части пешкой d5?

1. . . . Ca4—e8!
2. Kpe3—d4 Ce8—f7

Если теперь 3. Cg5+, то ничья путем 3. . . Kpd7 4. e5 Cg8, и затем слон будет ходить по полям g8—f7. Белые предпринимают другую попытку.

3. Kpd4—e5 Cf7—g8
4. Cd2—b4+ Kpe7—d7!

На любой другой ход короля последует 5. Kpd6, и белые выигрывают.

5. Kpe5—f6 Kpd7—e8

Белые грозили ходом 6. Kpg7; плохо 6. . . Ch7 7. e5 Cg8 8. e6+.

6. Cb4—c5 Cg8—f7

Снова единственный ход. При 6. . . Kpd7 7. Kpg7 выигрывается слон.

7. Kpf6—g7 Cf7—h5
8. e4—e5 Ch5—f3!
9. d5—d6 Kpe8—d7
10. Kpg7—f6 Cf3—g4,

и ничья.

Проигрывало 1. . . Cb3 из-за 2. Kpd4 Ca2 3. e5 Kpd7 4. e6+ Kpe7 5. Kpe5 и т. д. Или 1. . . Cd1 2. Kpd4 Cg4 3. e5 Kpd7 4. Cb4 Ch3 5. Kpe3 Cg4 (на 5. . . Cg2 следует 6. e6+) 6. Kpf4 Ch3 7. Kpg5 Cg2 8. e6+ Kpe8 9. d6. Черный слон занял позицию позади пешек, что оказалось недостаточным для достижения ничьей.

При ходе белых они выигрывают посредством 1. e5 Ce8 2. Cb4+ Kpd7 3. e6+ и т. д.

Если переместить все фигуры на диагр. 352 на одну вертикаль вправо, то получится следующая позиция: Kpf3, Ce2, пп. e5, f4; Kpf7, Cb4. Здесь черные проигрывают даже при своем ходе, так как у их слона не будет поля, аналогичного полю h5 на диагр. 352. Например: 1. . Cf8 2. Кре4 Cg7 3. Cc4+ Кре7 (3. . Kpg6 4. f5+ Kpg5 5. Cd3 Ch8 6. Kpd5 Cg7 7. Кре6 и затем f5—f6) 4. Kpf5 Ch6 5. Kpg4! Cf8 (если 5. . Kpd7 или 5. . Kpf8, то 6. f5 и затем 7. f6) 6. Kpg5 Cg7 7. Kpg6 Kpf8 (если 7. . Cf8, то 8. f5, а на 7. . Ch8 последует 8. Kph7!) 8. Kph7, и белые выигрывают.

Изолированные пешки при разноцветных слонах оказываются сильнее связанных.

В позиции на диагр. 353 черные недолго могут удерживать белые пешки.

1. Кре4—f4 Cf6—e7
2. Kpf4—g4 Kpd6—e5
3. Cd5—e6 Ce7—d6

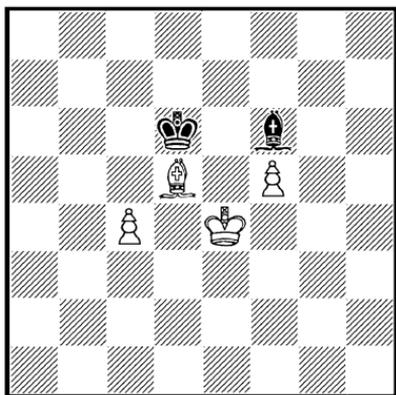
Если 3. . Kpf6, то 4. Kpf4 с неизбежным переводом короля на d5, после чего пешка «с» двинется вперед.

4. Kpg4—g5 Cd6—c5
5. Kpg5—g6 Кре5—d6

Или 5. . Ce7 6. Cf3! Cd8 7. c5 Ce7 8. c6.

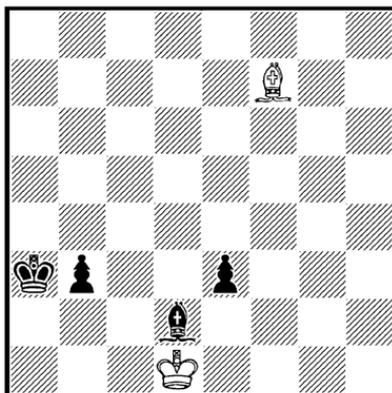
6. Ce6—g8 Kpd6—e7
7. f5—f6+ Кре7—f8
8. Cg8—d5 Cc5—b4
9. Kpg6—f5 Cb4—c5
10. Kpf5—e6 Cc5—d4
11. f6—f7 Cd4—c5
12. Кре6—d7 Cc5—b4
13. Kpd7—c6 Kpf8—e7
14. c4—c5 Cb4—a3
15. Kpc6—b6 Ca3—b4
16. c5—c6 Кре7—d8
17. Kpb6—b7 Cb4—d6
18. c6—c7+,

№ 353



Белые выигрывают

№ 354



и одна из пешек проходит в ферзи.

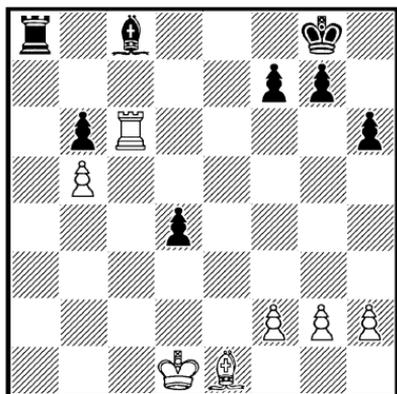
Однако если одна из пешек коневая или ладейная, то позиция может оказаться ничейной, как показало окончание партии И. Бергер — С. Котлерман (диагр. 354).

1. Cf7—g6 Кра3—b2 (или 1. . .b2 2. Сb1, и край доски мешает обходному движению короля, черные нигде не могут прорваться) 2. Сg6—f7! (иначе 2. . .Кра1 и 3. . .b2) 2. . .Крb2—a2 3. Cf7—e6 Кра2—a3 4. Се6—f5, и ничья.

Чем дальше пешки удалены друг от друга, тем легче достигается выигрыш. Наоборот, если пешки отделены только одной вертикалью, то обычный результат — ничья. Например, переставим на диагр. 353 пешку f5 на e6.

В этом случае белые выиграть не смогут. В зависимости от того, где будет находиться белый король, черные будут защищать слоном или поле e7, или поле c5.

№ 355



В позиции на диагр. 355, взятой из партии Кан — Левенфиш (Москва, 1935 г.), приведен пример, который показывает, как защищающейся стороне надо использовать наличие разноцветных слонов для достижения ничьей.

Черные сыграли 1. . . Ла8—a1+, рассчитывая на благоприятные осложнения, которые могли возникнуть после 2. Крd2 Сg4 3. f3 Cf5 4. Л : b6 Ла2+ 5. Крd1 Л : g2. Белые правильно решили перевести игру в окончание с разноцветными слонами, хотя у белых на пешку меньше, и к тому же они теряют еще пешку b5; стоящие на черных полях пешки b6 и d4, в свою очередь, могут быть атакованы. 2. Лс6—c1! Лa1 : c1+ 3. Крd1 : c1 Сс8—d7 4. f2—f4! Cd7 : b5 5. Се1—f2 Сb5—f1 6. Cf2 : d4 b6—b5 7. g2—g3 Cf1—h3 8. Крc1—d2 g7—g5. Черные намерены продвинуть пешку на g4 и затем своим королем проникнуть к пешке h2. 9. f4 : g5 h6 : g5 10. Cd4—f6. Правильно! При разноцветных слонах следует стремиться к тому, чтобы пешки противника стесняли движения его слона; при белопольном слоне его движения будут стеснены пешками, расположенными на белых полях. 10. . . g5—g4 11. Крd2—c3 Крg8—h7 12. Крc3—b4 Ch3—f1 13. Cf6—e5 Крh7—g6 14. Се5—f4.

Черные могут выиграть пешку h2, но, несмотря на две лиш-

ние пешки, они не смогут победить. Белые достигают ничьей, делая ходы слоном по диагонали f4—b8. Черные в этом случае нигде не могут прорваться.

#### Упражнения

1. Дана позиция: Kpc4, Ce4; Kpd6, Cd4, пп. b6, e5. Каков будет исход борьбы? Докажите анализом.

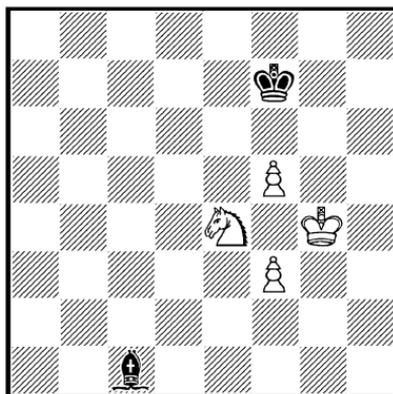
2. Могут ли спастись белые при ходе черных в позиции: Kpg2, Ca3; Kph5, Cf7, пп. g4, h6? Доказать анализом.

3. В позиции: Kpf3, Ca8; Kpe6, Cd8, пп. e5, f5 ход белых. Какова защитная позиция против пешек e5 и f5 и против пешек e4 и f4 и успевают ли белые занять одну из этих позиций?

**Слон против коня.** В середине игры конь обычно равноценен слону. Слон — фигура дальнбойная, зато конь обладает большей ударностью. У края доски подвижность и ударность коня снижаются, поэтому сила коня проявляется лучше в центре. Слабость слона состоит в его воздействии только на поля одного цвета. Подвижность слона часто бывает стеснена своими же пешками. Поставим черного слона на b7, а черные пешки на a6, b5 и e6. Такая пешечная структура часто встречается в ферзевом гамбите. Ясно, что слон b7 крайне стеснен в своих действиях. Такого слона называют «плохим» в отличие от «хорошего» слона, у которого диагонали не загорожены собственными пешками.

В концах игр дальнбойность слона становится особо ценной, когда пешки находятся на двух флангах и у обеих сторон имеются проходные пешки. В таких случаях слон легче задерживает пешки противника, чем конь. Для перевода коня с одного края доски на другой требуется много ходов, для слона обычно достаточно одного. Когда пешки находятся только на одном фланге, конь по меньшей мере не хуже слона.

№ 356



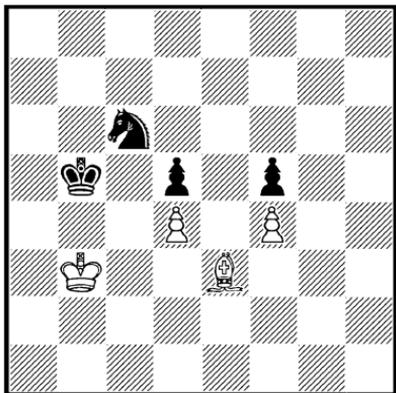
Выигрыш при ходе белых

В позиции на диагр. 356 белые выигрывают, постепенно оттесняя короля и продвигая пешки.

1. f3—f4 Cc1—a3 2. Kpg4—g5 Ca3—e7 + 3. f5—f6 Ce7—d8 4. Kpg5—f5 Cd8—a5 5. Ke4—g5 + Kpf7—f8 6. Kpf5—g6 Ca5—b4 7. Kg5—e6 + Kpf8—g8 8. f6—f7 + и т. д. При ходе черных они играют 1... Ch6! и белым не удается продвинуть вперед короля и пешки.

Если бы у белых вместо коня был слон (безразлично, белопольный или чернопольный), то выигрыша у них не было бы, в чем читатель сам легко может убедиться.

№ 357



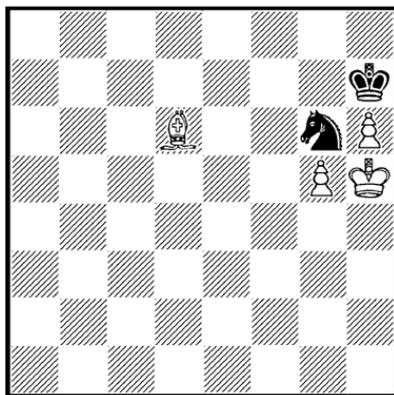
На диагр. 357 конь сильнее «плохого» слона, однако при правильной защите белые достигают ничьей.

1. . . Кс6—а5 + 2. Крб3—с3  
Крб5—а4 3. Се3—f2 Ка5—с6  
4. Cf2—h4! Кс6—а7 5. Ch4—  
f6 Ка7—b5 + 6. Крс3—d3  
Кра4—b3 7. Cf6—h8 Кb5—а7  
8. Ch8—g7 Ка7—с6 9. Cg7—e5  
Кс6—b4 + 10. Крd3—e3 Крб3—  
с3 11. Кре3—f3! Кb4—с2 12.  
К : d4 13. Крh4 Крd3 14. Крg5,  
и белые теряют пешку f5, после  
чего проходные пешки одновременно  
проходят в ферзи) 13. Крg3—h4  
Крd3—e4 14. Крh4—g5 Кс2—  
b4 15. Крg5—f6 Кb4—d3 16.  
Крf6—e6 Кd3—с1 17. Се5—с7  
Кс1—e2 18. Сс7—e5,

и ничья. План перевода белого короля в тыл черных пешек найден киевским любителем Подольным.

Если все фигуры и пешки передвинуть вправо (Крс3, Cf3, пп. e4, g4; Крс5, Кd6, пп. e5, g5), то белый король не сможет пробраться на поле h5, ему помещает край доски, и белые проиграют. Проигрывают белые и в позиции, получающейся при передвижении всех фигур на один ряд вниз (Крб2, Се2, пп. d3 f3; Крб4, Кс5, пп. d4, f4). Белым удастся пробраться королем на e5 и слоном на e4, но после того как черные переводят короля на e3 и коня на e1, последует Кe1 : d3 +; Се4 : d3 Кре3 : d3; Кре5 : f4; Крd3—e2, и пешка «d» проходит в ферзи раньше, чем пешка «f» белых.

№ 358



Ничья

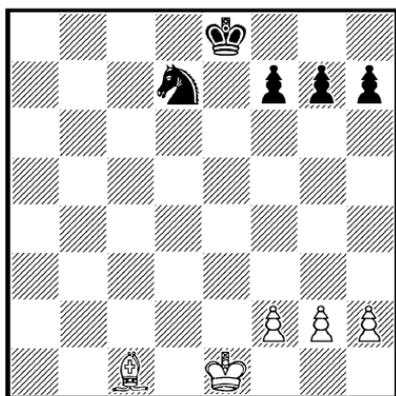
На диагр. 358 пешки и слон белых расположены на полях

одного цвета — они воздействуют только на черные поля. Поэтому черные, закрепившись на белых полях, задерживают обе пешки. Подобный же случай имел место при разноцветных слонах в примере на диагр. 350.

В рассматриваемой позиции черные ходят все время конем g6 на безопасное поле. У коня всего 6 полей. Слон может отнять четыре из них, король — одно, а шестое всегда остается в распоряжении коня. Несмотря на перевес в две пешки, белые не могут выиграть. Переставим пешку h6 на h3. Теперь белые добьются победы, отступив королем на g4 и продвинув пешку до h5. Затем король переходит на f5, а пешка — на g6.

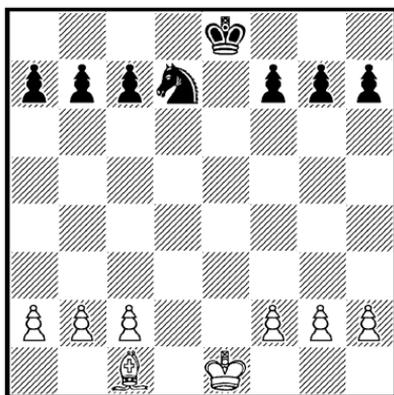
На этом примере можете убедиться в слабости «плохого» слона. Весьма поучительны следующие 5 примеров, указанные Капабланкой.

№ 359



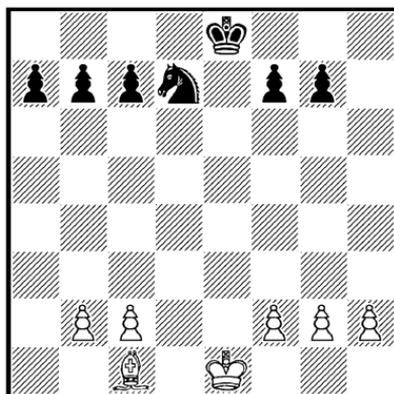
На диагр. 359 конь равен слону, так как пешки находятся на одном фланге и проходных пешек нет. Игра закончится вничью.

№ 360



На диагр. 360 слон несколько сильнее коня, однако при правильной игре должна получиться ничья.

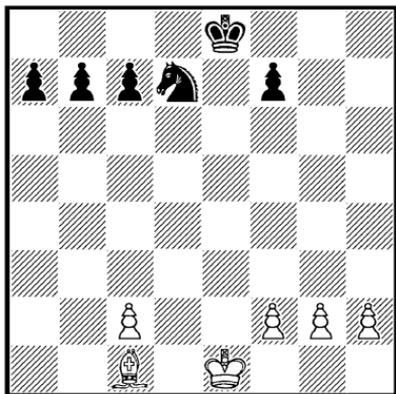
№ 361



На диагр. 361 шансы определены на той стороне, у которой

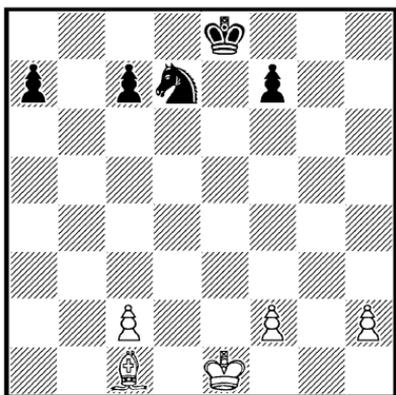
имеется слон, так как белые угрожают получить проходную пешку по линии «h». Проходную пешку черных по линии «a» слону легче задержать, чем коню пешку «h». Все же при правильной защите черные должны добиться ничьей.

№ 362



На диагр. 362 преимущество слона перед конем еще больше. Пешки на обоих флангах, и имеются проходные. Черным трудно добиться ничьей.

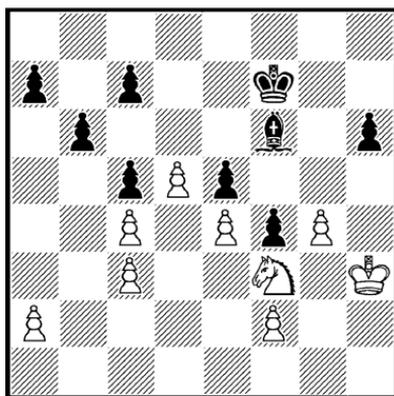
№ 363



На диагр. 363 преимущество слона над конем должно дать выигрыш белым. Изолированные пешки облегчат проникновение белого короля на ферзевый фланг, в то время как черный король будет вынужден задерживать проходную пешку «h».

Конь сильнее слона в блокированных позициях с пешечными цепями, в которых пешки находятся на белых полях при белопольном слоне или на черных — при чернопольном и таким образом уменьшают его «работоспособность».

№ 364



В позиции на диагр. 364 у черных «плохой» слон: он стеснен своими же пешками. Белые выигрывают, жертвуя пешку.

1. g4—g5! h6 : g5

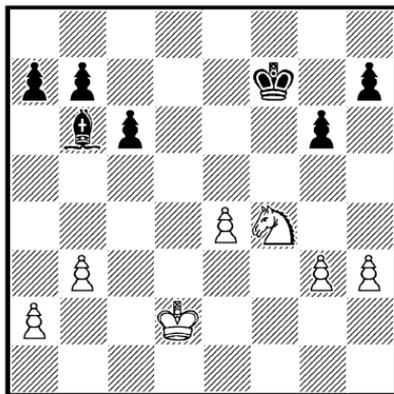
Еще хуже 1... С : g5 2. К : e5+.

2. Кph3—g4 Кpf7—g6

3. a2—a3 a7—a6

4. a3—a4 a6—a5





1. . . Сb6—f2! Прежде всего черные ослабляют положение пешек противника. Как было указано, стоящие рядом связанные пешки образуют барьер, задерживающий проникновение короля. Теперь этот барьер ликвидируется. 2. g3—g4. Ход 2. Ке2 защищал пешку g3, но ненадолго. После 2. . . Крe6 3. Крд3 Крe5 белым нечем ходить. 2. . . Крf7—f6 3. Крд2—e2 Cf2—d4 4. Крe2—f3. Прорыв черного короля к пешкам h3 и g4 нейтрализован, но теперь начинается борьба на другом фланге. 4. . . a7—a5 5. g4—g5+ Крf6—e5! 6. Кf4—d3+ Крe5—d6 7. h3—h4 b7—b5. Угрожает c6—c5—c4 и

затем марш короля: Крд6—c5—b4. 8. Кd3—e1. На 8. . . Крe5 последует 9. Кd3+. 8. . . Cd4—c5! Освобождает поле d4 для вторжения короля. 9. Кe1—d3 Сc5—b6 10. Кd3—f4 Сb6—d4 11. Кf4—d3 c6—c5 12. Кd3—f4 c5—c4 13. b3 : c4 b5 : c4. Второй этап завершен, образована проходная пешка. 14. Кf4—d5 Крд6—e5 15. Кd5—f6 h7—h5 16. Кf6—d5 c4—c3 17. Кd5—f4 c3—c2 18. Кf4—d3+ Крe5—d6 19. Крf3—e2 Cd4—b2! Белые сдались, рассчитав продолжение: 20. Крд2 c1Ф+ 21. К : c1 С : c1+ 22. Кр : c1 Крe5 23. Крb2 Кр : e4 24. Кра3 Крf4 25. Кра4 Крg4 26. Кр : a5 Кр : h4 27. Крb5 Кр : g5 28. a4 h4, и черная пешка проходит в ферзи раньше.

### У п р а ж н е н и я

1. Каков будет исход борьбы при ходе белых и при ходе черных в позиции: Крf5, Сg8, п. h5; Крb5, Кf8, п. a4?

2. Какое у белых преимущество в позиции: Крb5, Кс4, пп. e4, f5; Крд7, Се7, пп. e5, f6? Каким образом они сразу решают партию?

3. Разыграйте с партнером пять позиций X. Капабланки (диагр. 359—363).

## Глава 17

### ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Переходим к изучению одного из главных элементов шахматной партии — комбинации.

Существует множество определений комбинаций, расплывчатых и противоречивых. Большинство из них усматривает сущность комбинаций в жертве. Попытаемся разобраться в этом вопросе.

Очень часто партия протекает по такой схеме. Один из партнеров получил лучшую позицию, у другого образовалась слабая пешка, которая вскоре была потеряна. Полученный перевес был реализован в эндшпиле.

Другая схема. Один из противников предложил гамбит, отдав пешку в расчете на атаку. Атака была отбита, и лишняя пешка решила участь партии.

В обоих случаях партии могли быть решены без единой комбинации и демонстрируют торжество силы. А перевес в силе в шахматах выражается в материальном преимуществе:

в лишней фигуре или пешке, качестве, в трех фигурах за ферзя и т. д.

Но иногда на доске создается ситуация, когда нарушается нормальная обстановка и обычные законы борьбы перестают временно действовать. Чаще всего такое нарушение выражается в ломке общепринятых представлений о ценности фигур, т. е. в жертве: отдается пешка или фигура без компенсации или ценная фигура меняется на менее ценную или пешку. Такое отступление от норм может случиться и без жертвы, например перестает действовать правило квадрата или пешка превращается в легкую фигуру, а не в более ценного ферзя.

Нарушение норм не может быть длительным. Операция должна быть произведена быстро, состоять из вынужденных ходов и быть выгодной для начавшей ее стороны. Такая цепь форсированных ходов, объединенных общей идеей

для достижения определенной цели, называется комбинацией.

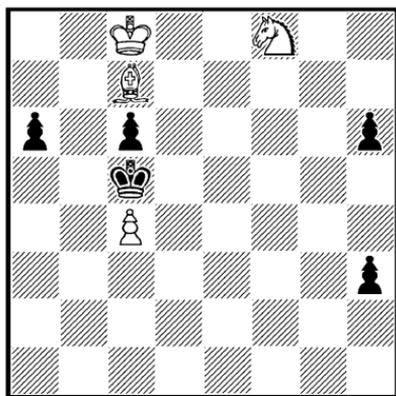
Комбинация достигла намеченной цели, следовательно, она правильна, или, как говорят, корректна. В противном случае она ошибочна, некорректна. Сущность комбинации не в жертве, а в идее.

Читатель уже ознакомился с превосходным этюдом Р. Рети (№ 120). Идея автора заключалась в показе нарушения правила квадрата. При помощи пешки на другом конце доски король догоняет пешку, расположенную впереди него на две клетки.

Ту же идею выразил М. Г. Кляцкин в другой форме.

№ 367

*М. Кляцкин*



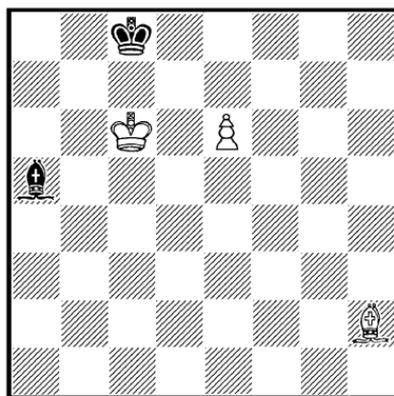
Выигрыш при ходе белых

Обе проходные пешки черных бегут в ферзи, и не видно, как белые фигуры могут задержать их. Идея выигрыша любо-

пытна — король бросается вдогонку за пешкой «а». 1. Крс8—b7! a6—a5 2. Крb7—a6 a5—a4 3. Кра6—a5 a4—a3 4. Кра5—a4 a3—a2 5. Кра4—b3 a2—a1Ф 6. Кf8—e6×, или 5... a2—a1К+ 6. Крb3—c3, и белые выигрывают. Шестиходовая комбинация белых состояла из единственных ходов.

№ 368

*Чентурини*



Ничья

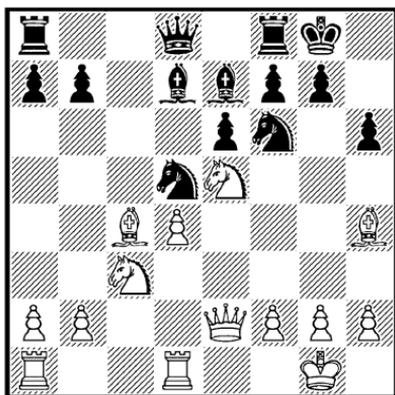
На диагр. 368 показан еще один пример комбинации. Этюд составлен итальянцем Чентурини в 1856 г. После 1. e6—e7 черные как будто обречены. Однако следует 1... Ca5—d8! 2. e7—e8К. Превращение пешки в ферзя или ладьи ведет к пату, а в слона — к несложной ничьей. 2... Cd8—h4! (проигрывает 2... Cg5 3. Kd6+ и затем 4. Kf7+, и 2... Ca5 3. Kd6+ и потом 4. Kb7+, а также 2... Ce7 3. Cc7 Cf8

4. Kf6 с последующим 5. Kd5 и 6. Kb6×) 3. Ch2—c7 Ch4—e7! 4. Ke8—g7 Ce7—d8 5. Cc7—f4 Cd8—c7, и ничья. Жертва была произведена только на заключительном этапе комбинации.

В комбинационных идеях должен быть элемент новизны. Нельзя считать комбинацией жертву пешки в гамбите 1. e4 e5 2. f4 не только потому, что дальнейшие продолжения не имеют форсированного характера, но и потому, что жертва применялась тысячи раз в течение нескольких столетий. Жертва фигуры в дебюте после 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Cc5 4. K : e5 K : e5 5. d4 для новичка является комбинацией, но для шахматиста даже средней силы, который встречался с такой жертвой много раз, это уже не комбинация, а технический прием.

Цели комбинаций могут быть разные: мат, выигрыш материала, улучшение позиции.

№ 369



Позиция на диагр. 369 взята из партии Ботвинник — Алаторцев (Ленинград, 1933 г.). Ботвинник провел глубокую и трудную комбинацию, которая не дала ему материальных выгод, но ослабила пешки черных. Комбинация основана на идее связи. 1. Kc3 : d5! Kf6 : d5 2. Ch4 : e7 Фd8 : e7 3. Ke5—g6! f7 : g6 4. Cc4 : d5. В результате комбинации расстроена пешечная позиция черных.

Рассмотрим теперь варианты комбинации:

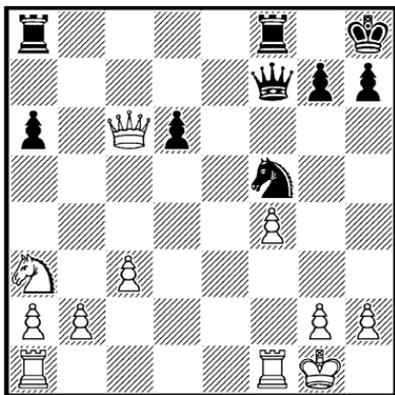
1) 1. . . e6 : d5 2. Ch4 : f6! g7 : f6 (иначе 3. C : d5) 3. Ke5 : d7 Фd8 : d7 4. Cc4 : d5 Фd7 : d5 5. Фе2 : e7, и у белых лишняя пешка; 2) 1. . . Kf6 : d5 2. Ch4 : e7 Kd5 : e7 3. d4—d5! e6 : d5 4. Cc4 : d5 Ke7 : d5 (иначе решает 5. K : d7 или 5. C : b7) 5. Ld1 : d5 Cd7—g4! 6. Фе2—c4! Cg4—e6 7. Ld5 : d8 Ce6 : c4 8. Ld8 : f8+ Ла8 : f8 9. Ke5 : c4, и белые остались с лишней фигурой.

Самым трудным для расчета был второй вариант. Когда вариант состоит из взятий или шахов, его легче рассчитать, потому что возможны только единственные ответные ходы противника. Другое дело, когда вариант включает ход без взятия или без шаха. Такие ходы, называемые «тихими», должны содержать в себе сильную угрозу, чтобы ограничить возможность защиты. Тихий ход 3. d5! во втором варианте грозил разменом на e6 и затем K : d7, поэтому у черных не

было выбора. Красивый контр-удар 5. . . Cg4! мог бы спасти черных, если бы у белых не нашлось возражения 6. Фс4!. Расчет таких неожиданных контрударов представляет значительные трудности даже для сильных шахматистов.

Комбинация требует точного расчета во всех разветвлениях. Вот пример неправильной комбинации, случившейся в матчевой партии Андерсен — Паульсен (Бреславль, 1877 г.).

№ 370



Андерсен отдал две пешки, чтобы достичь позиции на диагр. 370, и сейчас решил «добить» противника. Последовало:

1. . . . Фf7—a7+
2. Kpg1—h1 Kf5—g3+
3. h2 : g3 Lf8—f6

Грозит мат на h6. Ответ Паульсена показал, что комбинация оказалась некорректной. Андерсен не учел, что его

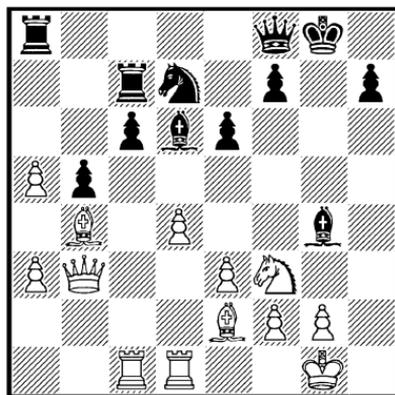
ладья на a8 атакована белым ферзем, и после

4. Лf1—f2!

вынужден был сложить оружие.

Случаются и такие неожиданные. Комбинация оказывается правильной, несмотря на ошибочный расчет. Повинен в этом не играющий, а скрытое превосходство позиции, которое выявляется в процессе борьбы.

№ 371



Позиция на диагр. 371 случилась в партии Свидерский — Яновский (Нюрнберг, 1906 г.). Свидерский начал трехходовую комбинацию, основанную на связке слона d6.

1. Се2 : b5!? Cg4 : f3!
2. g2 : f3 c6 : b5
3. Лс1 : c7 . . .

На этом кончился расчет Свидерского. Мы уже указывали на необходимость учиты-

вать так называемые промежуточные контрудары, особенно шахи.

3. . . . Фf8—g7+!  
4. Kpg1—f1 Cd6 : c7

Таким образом, промежуточный шах стоил Свидерскому фигуры. Тем не менее Свидерский, потеряв слона, не потерял присутствия духа, и партия продолжалась.

5. Фb3—c3! . . .

Выясняется, что черный ферзь временно находится вне игры, а комок черных фигур на левом фланге расположен весьма неудачно. Белый ферзь угрожает вторжением на с6. К тому же у белых за фигуру две пешки. Неожиданно черные оказались в трудном положении.

5. . . . Cc7—h2

Эта защита оказалась недостаточной. Лучше выглядит 5. . .Ла7, но и тогда после 6. Фс6 f5 (6. . .Кb8 7. Фе8+; 6. . .Кf6 7. Cc5) 7. d5! e5 8. d6 Cd8 9. Фс8 Фf8 10. Лс1 (угроза 11. Лс7) 10. . .Cf6 11. Ф : f8+ К : f8 (или 11. . .Кр : f8 12. Лс7) 12. Лс7 Ла8 13. d7 Лd8 14. С : f8 Кр : f8 15. a6 Кре7 16. a7 Ла8 17. Лс8 белые должны выиграть.

6. Фс3—с6 Ла8—d8  
7. a5—e6 Фg7—g5  
8. Сb4—a5 Кd7—e5  
9. Фс6—b7 Лd8—d7  
10. a6—a7! Лd7 : b7  
11. a7—a8Ф+ Kpg8—g7

12. Фа8 : b7 и белые выиграла.

Комбинация с жертвой на b5 оказалась правильной, но только расчет следовало сделать не на 3, а на 12 ходов.

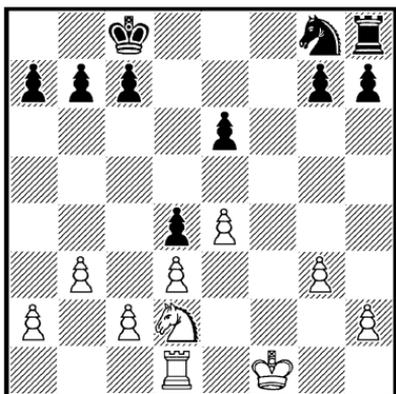
Комбинационные идеи роднят шахматы с искусством. За многовековую историю шахмат создано и создается большое количество самых разнообразных комбинаций. Но дело не только в даровании шахматиста. Для осуществления комбинации должны быть определенные предпосылки, на основании которых мы заключаем, что позиция созрела для тактического удара, и тогда начинаем искать комбинацию. Во время игры рождается немало идей, интересных замыслов, комбинаций; приходится их проверять и неосуществимое отбрасывать. Часто приходим к выводу, что комбинация невозможна, но иногда одна из идей постепенно выкристаллизовывается, проверка во всех вариантах подтверждает ее правильность — комбинация найдена!

Итак, на доске должны существовать определенные условия для создания комбинации. Заслуженный мастер спорта П. Романовский назвал эти условия мотивами. Многие мотивы часто встречаются на практике, и ознакомление с ними облегчает нахождение комбинаций.

Ограниченная подвижность фигур противника может слу-

жить основой для создания комбинации. Приводим два примера.

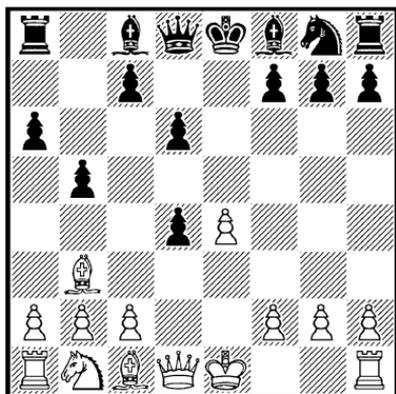
№ 372



В позиции на диагр. 372 белые, начиная, выигрывают пешку.

1. Kd2—f3 c7—c5 2. Kf3—g5, и в связи с угрозой хода 3. Kg5—f7 (с нападением на ладью) черные вынуждены отдать пешку e6.

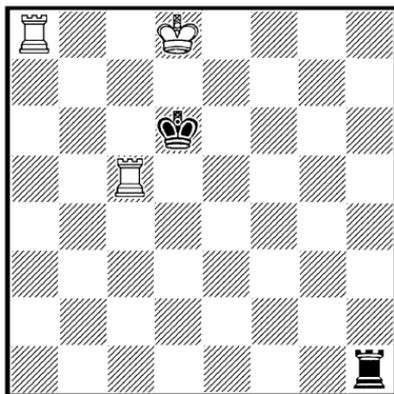
№ 373



Позиция на диагр. 373 получается в одном из вариантов «испанской партии» после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Cb5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4.

Правильный ход белых сейчас 8. Cb3—d5 с тем, чтобы после 8. . .Ла8—b8 взять пешку d4. К ничьей ведет 8. c2—c3, так как после 8. . .d4 : c3 двойной удар 9. Фd1—d5 отражается ходом 9. . .Cc8—e6, и если 10. Фd5—c6+, то 10. . .Се6—d7 11. Фc6—d5 Cd7—e6; обе стороны вынуждены повторять ходы. Ошибочно 8. Фd1 : d4? из-за 8. . .c7—c5 9. Фd4—d5 Cc8—e6 10. Фd5—c6+ Се6—d7 11. Фc6—d5 c5—c4, и слон пойман.

№ 374

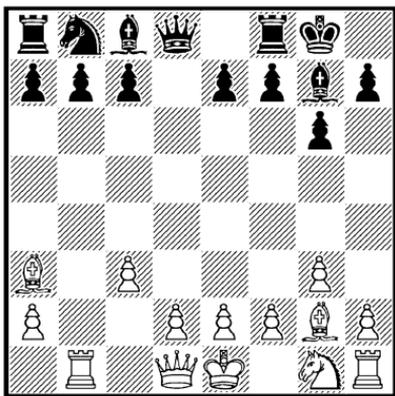


В позиции на диагр. 374 ход белых. У них на ладью больше, но беда их в том, что черные грозят дать мат и одновремен-

но нападают на ладью. Следовательно, ладья белых проигрывается. Но в таких случаях невольно приходится искать возможность отдать ладью так, чтобы потом отыграть ее. Тот, кто изучил двойные удары ладьи, сможет найти решение. 1. Лс5—h5! Черная ладья завлекается на 5-ю горизонталь. 1. . .Лh1 : h5 2. Ла8—a6+ Крd6—c5 3. Ла6—a5+ Крс5—b4 4. Ла5 : h5. Переставим в позиции на диагр. 374 черную ладью на g1. Теперь комбинация не проходит. После 1. Лс5—g5 Лg1 : g5 2. Ла8—a6+ Крd6—e5! 3. Ла6—a5+ Кре5—f6 король успевает защитить ладью. Позиция на диагр. 374 взята из старинной латинской рукописи.

Эм. Ласкер (чемпион мира с 1894 по 1921 г.) называл такие мотивы геометрическими. В позиции на диагр. 375 (Левенфиш — Гольденов, Москва, 1946 г.) тот же мотив проходит

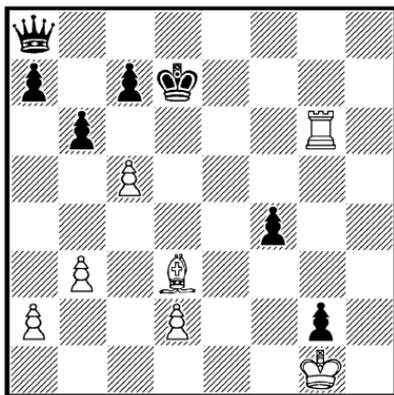
№ 375



по диагонали. Пешка b7 атакована дважды, защищена один раз. Тем не менее черные сыграли 1. . .Лf8—e8, имея в виду комбинацию: 2. Сg2 : b7 Сс8 : b7 3. Лb1 : b7 Фd8—d5!, выигрывая по меньшей мере качество. Эта комбинация оказалась неправильной, так как белые провели встречную комбинацию, основанную на неподвижности ладьи a8. 2. Лb1 : b7! Сс8 : b7 3. Сg2 : b7 Кb8—d7 4. Сb7 : a8, и белые выиграли пешку.

№ 376

*М. Платов*



Выигрыш

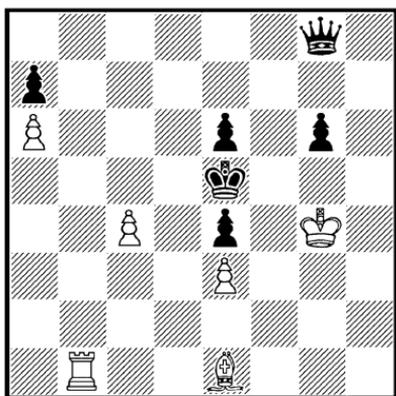
На диагр. 376 приведен этюд М. Платова, а на диагр. 377 этюд Л. Куббеля. В обоих этюдах белые выигрывают комбинациями, построенными на геометрических мотивах.

Решение первого: 1. Лg6—g7+ Крd7—e6 (единственный

ход, не теряющий ферзя) 2. Лg7—g8! Фa8—f3 (или сразу 2. . .Фb7 3. c6, и черные проигрывают ферзя) 3. Cd3—e2! Фf3—b7 4. c5—c6 Фb7 : c6 5. Лg8—g6+.

№ 377

Л. Куббель



Выигрыш

Решение второго: 1. Лb1—b8! Фg8—h7 (1. . . Ф : b8 2. Cg3+) 2. Лb8—h8! Фh7—f7 (2. . .Ф : h8 3. Cc3+) 3. Лh8—f8! Фf7 : f8 4. Cel—c3+ Кре5—d6 5. Cc3—b4+, и выигрывают. Или 2. . .Фh7—d7 3. Лh8—d8! Фd7 : d8 4. Cel—g3+ Кре5—f6 5. Cg3—h4+, и выигрывают. Четыре жертвы ладьи по одной линии в двух парных схожих вариантах.

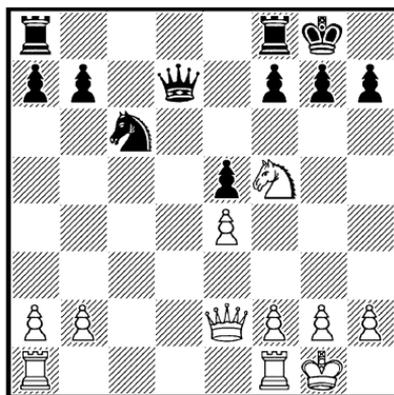
В решении указаны только главные разветвления. Читателю надлежит самому подробно разобрать этюды, рассмотреть все варианты, а затем решить, не передвигая фигур на доске.

Геометрические или линейные мотивы характерны для ладьи и слона. Но самыми «ударными» фигурами являются ферзь и конь. В партиях чаще всего встречаются комбинации, мотивами которых является двойной удар ферзя или коня.

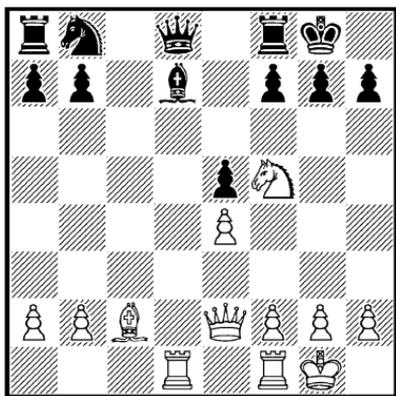
В главе 9 уже были показаны примеры простых, в основном двухходовых, двойных ударов ферзя и коня. Достаточно углубить комбинацию двойного удара на один или два хода, чтобы она оказалась замаскированной и нелегко находимой даже для сильного шахматиста.

Сравним для примера две позиции.

№ 378



Белые при своем ходе добиваются победы с помощью двойного удара: 1. Фе2—g4. Грозит мат на g7 и выигрыш ферзя вскрытым шахом Kh6. От этих одновременных двух угроз у черных нет защиты.

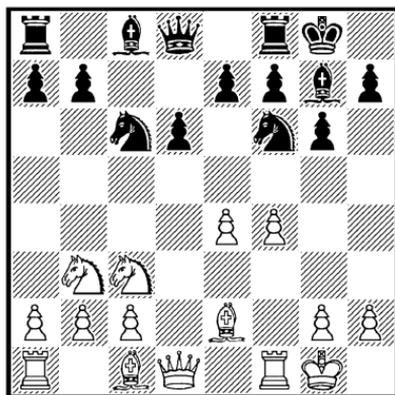


Черные отстали в развитии и после 1. Сс2—а4 попали под связку. Они могут избавиться от связки ходами 1...Фс7, или 1...Фе8, или 1...Кс6. Читателю нетрудно будет найти выигрывающую комбинацию белых. На 1...Фе8 имеется и второе решение: 2. Л : d7 К : d7 3. Лd1. При ответе 1...Кpg8—h8 также решает 2. Л : d7 и затем 3. Лd1. Относительно лучший выход для черных состоит в 1...g7—g6. В случае 2. Са4 : d7 Кb8 : d7 3. Кf5—h6+ Кpg8—g7 4. Фd1—g4 Кpg7 : h6 5. Лd1 : d7 Фd8—c8.

Но если от шаха на h6 король уходит на h8, то 4... Кf6 проигрывает из-за 5. К : f7+.

В варианте «дракона» «сицилианской защиты», о котором мы уже упоминали, после ходов 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 g7—

g6 7. 0—0 Cf8—g7 8. Kd4—b3 0—0 9. f2—f4 получается позиция, представленная на диагр. 380.



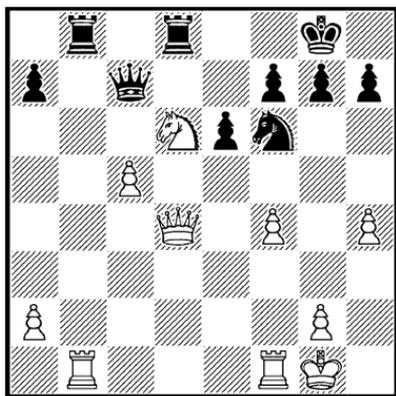
Последним ходом белые начали подготовку атаки на королевском фланге. Черные ответили 9... b7—b5, ставя пешку под удар коня с3 и слона е2. Нетрудно догадаться, что на 10. К : b5 последует 10... К : e4 11. Фd5 Фb6+, но почему нельзя взять ее слоном?

Оказывается, что и после 10. Се2 : b5 Фd8—b6+ 11. Кpg1—h1 черные ответят 11... Кf6 : e4 12. Кс3 : e4 Фb6 : b5 или 12. Фd1—d5 Ке4 : c3 13. Фd5 : c6. Белые рассчитывают после 13...Ф : c6 14. С : c6 выиграть качество, но их ждет сюрприз. 13...Кс3 : b5! 14. Фс6 : a8 Сс8—b7!, и ферзь пойман. Таким образом, ход 9... b7—b5 вполне возможен. Он был найден В. Раузером.

Открывая после короткой рокировки ходом  $f2-f4$  диагональ  $g1-a7$  (или соответственно у черных после  $f7-f5$  диагональ  $a2-g8$ ), следует всегда помнить о возможном шахе ферзем по этим диагоналям.

На диагр. 381 показано положение из партии М. Таймапов — Б. Спасский, 1951 г.

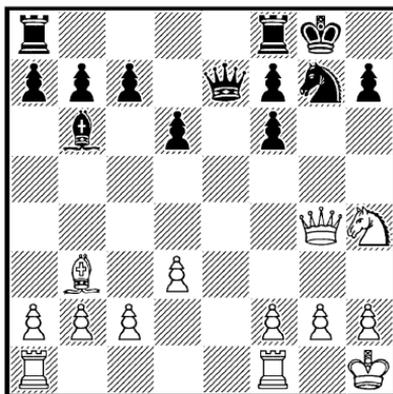
№ 381



Последний ход черных был  $Kd5-f6$ . Белые не обратили внимания на скрытую угрозу черных и ответили 1.  $Lb1-b3$ , на что последовало 1. .  $Lb8 : b3$  2.  $a2 : b3 Kf6-e4!$  Комбинация черных основана на связанности коня  $d6$  и на двойном ударе, который последует при 3.  $Fd4 : e4 Fc7 : c5+$  4.  $Kpg1-h2 Fc5 : d6$ . Во всех вариантах белые теряют пешку.

Двойные удары коня, которые были показаны раньше на примерах диагр. 159—161, служат мотивами для многих эффектных комбинаций.

№ 382



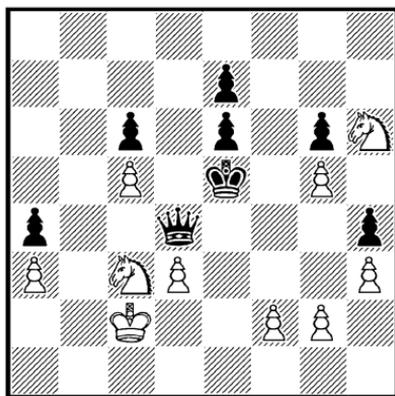
На диагр. 382 ход черных. Белые угрожают форсировать мат путем  $Kh4-f5$  и  $Fg4 : g7 \times$ .

Как защититься от этой угрозы? Если 1. .  $Lfe8$ , то после 2.  $Kf5 Ff8$  3.  $Kh6+$   $Kph8$  4.  $K : f7+$   $Kpg8$  5.  $K : d6+$  черные теряют качество и две пешки. Они поэтому сыграли 1. .  $Kpg8-h8$ , развязывая коня. Последовала несложная комбинация 2.  $Fg4 : g7+$   $Kph8 : g7$  3.  $Kh4-f5+$   $Kpg7-h8$  4.  $Kf5 : e7$ . Правильная защита заключалась в 1. .  $Fe5$ , не допуская хода  $Kh4-f5$ . На 2.  $Lae1$  черные ходом 2. .  $Fg5$  ликвидировали связку по линии «g», а на 2.  $f4$  ответили бы 2. .  $Fh5$ .

На диагр. 383 приведен этюд мастера композиции Л. Куббеля. Белые выигрывают комбинацией, основанной на двойных ударах коней: 1.  $f2-f4+$   $Fd4 : f4$  2.  $Kc3-e2!$   $Ff4-f8$  (при других ходах ферзь проигрывается еще быстрее) 3.  $Kh6-g4+$   $Kpe5-d5$  (или 3. . .

№ 383

Л. Куббель



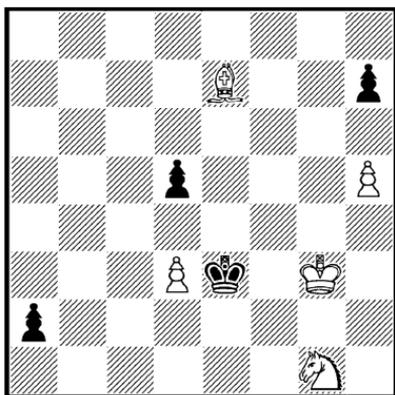
Выигрыш

Крf5 4. Kd4+ Кр : g5 5. К : e6+) 4. Kg4—f6+! e7 : f6 5. Ke2—f4+, и на следующем ходу белые двойным ударом выигрывают ферзя.

Братья В. и М. Платовы составили замечательный этюд, показанный на диагр. 384.

№ 384

В. и М. Платовы



Выигрыш

Черные угрожают 1... a2—a1Ф. Предупредить превращение пешки посредством 1. Се7—g5+ не удастся: последует 1... Кре3 : d3 2. Сg5—f6 d5—d4. Поэтому первый ход белых понятен.

1. Се7—f6 d5—d4

Не спасает черных 1... Кр : d3. После 2. Кf3 Крс2 3. Крf4 Крb1 4. Кpg5 a1Ф 5. С : a1 Кр : a1 6. Крh6 теряется пешка h7, и белые проводят пешку «h» в ферзи.

2. Кg1—e2! ...

Неожиданный ход. Казалось бы, правильно 2. Кf3, чтобы отыграть нового ферзя двойным ударом слона, но на самом деле получается ничейный пешечный конец: 2. Кf3 a1Ф 3. С : d4+ Ф : d4 4. К : d4 Кр : d4 5. Крf4 Кр : d3 6. Кpg5 Кре4 7. Крh6 Крf5 8. Кр : h7 Крf6! 9. h6 Крf7 или 9. Кpg8 Кpg5.

2. ... a2—a1Ф

После 2... Кр : e2 3. С : d4 Кр : d3 4. Сa1 Кре4 5. Кpg4 Крd5 6. Крf5 Крd6 7. Крf6 h6 8. Кpg6 Кре7 9. Кр : h6 Крf7 10. Кpg5 Кpg8 11. Кpg6 белые выигрывают, так как слон чернополюсный при черном поле превращения пешки.

3. Ке2—c1!! ...

Еще более неожиданный ход. 3. С : d4+, как было показано, ведет только к ничьей. Сейчас грозит 4. Сg5 x.

3. . . . h7—h6  
 Или 3 . . . Фa5 4. С : d4 +.  
 4. Cf6—e5 Фa1 : c1  
 5. Ce5—f4 +

и белые выигрывают.

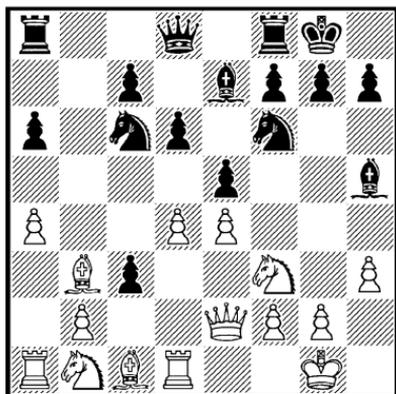
Этот этюд очень понравился В. И. Ленину.

В обоих этюдах показаны только главные варианты. Рекомендуем разобрать другие возможные продолжения и убедиться, что во всех случаях черные проигрывают ферзя. Такой анализ сослужит пользу шахматисту — поможет находить «коневые» комбинации в практической игре. Ударная сила коня в обоих этюдах показана весьма наглядно.

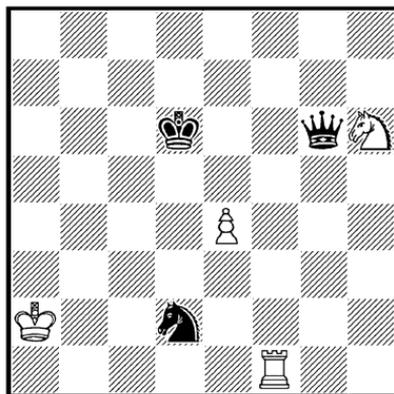
Простейшей комбинацией двойного удара является пешечная «вилка». При рассмотрении дебютов она не раз встречалась. Приводим еще несколько комбинаций на мотив «вилки».

В позиции на диагр. 385 белые сыграли 1. g2—g4 с угрозой после 1 . . . Ch5—g6 ответить 2. d4 : e5. Черные ответили 1 . . . Фd8—b8, уводя ферзя с линии «d» и атакая на слона. Белые, полагая, что ход ферзем ошибочен, продолжали 2. Сb3—d5, в результате чего две черные фигуры оказались под ударом. Казалось бы, одна из фигур теряется и черные проигрывают. Последовало: 2 . . . Kf6 : d5 3. e4 : d5 Ch5—g6! Вот в чем смысл комбинации черных. После 4. dc «вилка» c3—c2 будет стоить белым целой ладьи и, следовательно, в конечном счете они потеряют качество. Последовало 4. b2 : c3 Kc6—a5 (с угрозой 5 . . . Kb3 6. Ла3 С : b1) 5. Kb1—d2 e5 : d4! 6. Фе2 : e7 Лf8—e8 7. Фе7—g5 d4 : c3, и черные быстро выиграли партию. Могло последовать 8. Kf1 c2 9. Лd4 Фb1 10. Ла3 Kb3.

№ 385

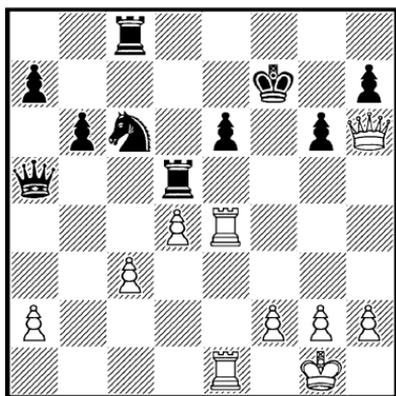


№ 386



В позиции на диагр. 386 материальный перевес черных должен обеспечить им победу. Однако белые добиваются ничьей, трижды проведя двойные удары: 1. Лf1—f6 + Фg6 : f6 2. e4—e5 + Фf6 : e5 3. Кh6—f7 +, или 2... Кpd6 : e5 3. Кh6—g4+.

№ 387



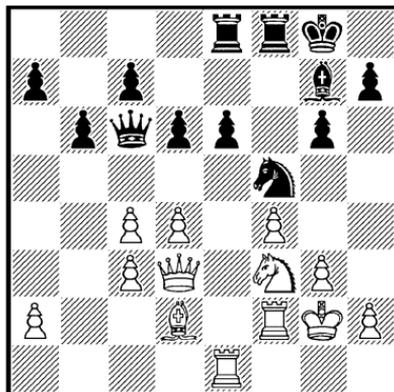
Белые пожертвовали фигуру для атаки, в результате чего получилась позиция на диагр. 387. Черные нашли правильную защиту: 1... Лd5—h5. Далее было сыграно 2. Фh6—f4 + Фa5—f5? (черные хотят разменять ферзей, но попадают на комбинацию «вилки». Правильно было 2... Лf5 и на 3. Фh6 ответить 3... Лh5 с ничьей) 3. g2—g4! (черных губит положение короля на f7. После 3... Ф : f4 4. Л : f4 + теряется ладья. Черные ищут спасения, связывая пешку g4) 3... Лh5—

g5, но следует 4. h2—h4!, и белые вскоре выиграли.

На диагр. 388 приведено окончание партии Н. Копылов — Г. Левенфиш.

Белые пожертвовали ладью на e6, рассчитывая после 1. Лe1 : e6 Лe8 : e6 2.

№ 388

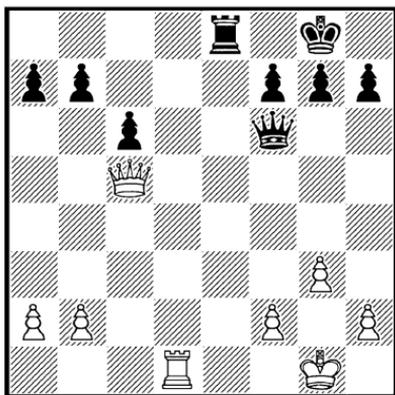


d4—d5 отыграть ладью с лучшей позицией. Но несложная комбинация «вилки» была опровергнута встречной комбинацией, основанной на двойном ударе коня. Последовало 2... Ле6—e3! Черные завлекают слона на поле e3 и тем самым создают почву для контрудара. 3. Cd2 : e3 Фс6 : c4!, и если 4. Фd3 : c4, то 4... Кf5 : e3 + 5. Кpg2—g1 Ке3 : c4 — в итоге черные выиграли бы фигуру.

Мат на последней горизонтали был рассмотрен в главе 2. Ниже приводим ряд комбинаций, основанных на той же идее.

В позиции на диагр. 389 ход черных. Они могут соб-

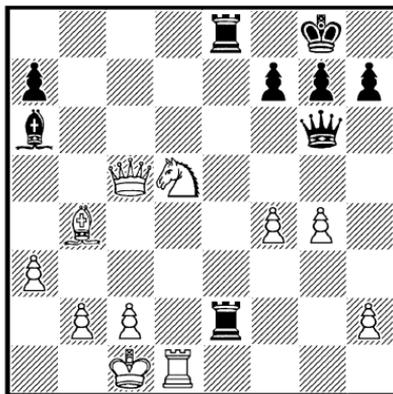
№ 389



лазниться выигрышем пешки, что ведет к гибели, так как у черного короля нет «отдушины». Например, на 1... Фf6 : b2? белые могут провести комбинацию 2. Фс5—e7! Пешка b7 мешает ферзю защитить ладью по 8-й горизонтали. Взятие белого ферзя приведет к мату в 2 хода. На 2... Фе5 (e2) последует просто 3. Ф : e5 (: e2). Остается поэтому 2... Ле8—f8, на что следует второй удар 3. Лd1—d8. Черные могут дать еще «предсмертный» шах 3... Фb2—c1+, но после 4. Крг1—g2 им придется сложить оружие.

Красиво осуществил идею мата на последней горизонтали Чигорин в партии со Зноско-Боровским, игранный во Всероссийском первенстве 1903 г. (диагр. 390).

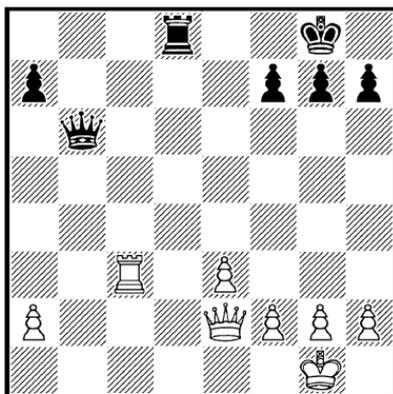
№ 390



Прежде всего с помощью двойного удара белые ствеляют черную ладью с последнего ряда: 1. Кd5—e7 + Ле8:e7 (если 1... Л2 : e7, то 2. Ф:e7) 2. Лd1—d8 + Ле7—e8 3. Фb4—f8 +! Ле8 : f8 4. Лd8 : f8 ×.

Эффектно закончил Капабланка партию против Бернштейна (Москва, 1913 г.).

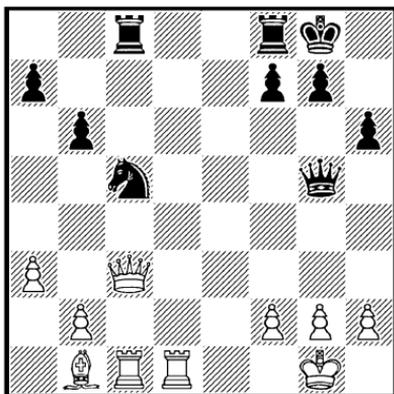
№ 391



Белые ожидали хода 1... Фb1+, после чего 2. Фf1 вело к равной игре. Капабланка нашел убийственный ход 1... Фb6—b2!!, после которого белые получают мат или теряют ладью, в чем читатель сможет сам убедиться.

В середине игры не рекомендуется ослаблять пешечный заслон ходами g2—g3 или h2—h3. Но когда ладьи начинают грозить дать мат на последней горизонтали, «отдушина» для короля необходима.

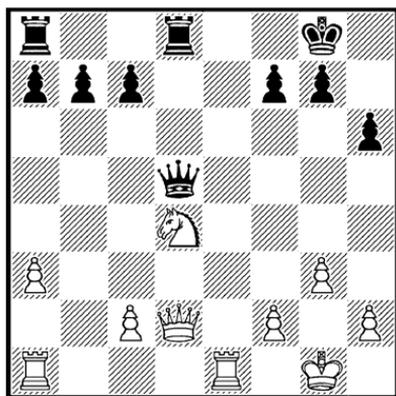
№ 392



В позиции на диагр. 392 у черного короля имеется «отдушина» на h7, но она бесполезна, так как слон белых обстреливает это поле. Белые выигрывают посредством 1. b2—b4 Кс5—e6 2. Фс3 : с8 Лf8 : с8 3. Лс1 : с8+ Ке6—f8 4. Лd1—d8 g7—g6 5. Лd8 : f8+ Кpg8—g7. Итак, они получили за ферзя две ладьи

и коня, что достаточно для выигрыша партии. Черные могли ответить на 1. b2—b4 не 1... Ке6, а 1... Кс5—b3, но и тогда выигрывает 2. Фс3 : с8 (ошибочно 2. Ф : b3? Л : с1, и выигрывают черные, но можно и 2. Фd3 g6 3. Л : с8 Л : с8 4. Ф : b3) 2... Кb3 : c1 3. Лd1 : c1, и ферзь белых неуязвим (можно и 3. Ф : c1).

№ 393



На диагр. 393 приведен пример ошибки, которая часто случается в партиях. Черные сыграли 1... Фd5 : d4?, уверенные в том, что 8-я горизонталь достаточно защищена ладьями. Кроме того, король имеет «отдушину». Тем не менее последовало 2. Le1—e8+! Если взять ладью, то теряется ферзь, а если 2... Кpg8—h7, то 3. Фd2 : d4 Лd8 : d4 4. Le8 : a8, и в результате черные проиграли качество. Правильным ходом за черных является 1... с5. Поль-

зуюсь связанностью коня, они его выигрывают на следующем ходу.

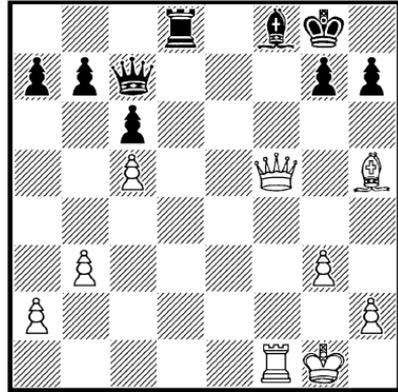
Тщательный и неторопливый анализ рассмотренных в настоящей главе позиций в начале представит немало трудностей для читателя. Правильный расчет комбинации зависит от способности увидеть четко в уме положение на доске через несколько ходов. Такая способность вырабатывается постепенно тренировкой.

Вторично проанализируйте все примеры, разобранные в настоящей главе, а затем решите их прямо на диаграммах, не передвигая фигур.

#### У п р а ж н е н и я

1. В позиции на диагр. 394, взятой из партии Рети — Боголюбов (Нью-Йорк, 1924 г.), ход белых. Найдите решающую комбинацию Рети, основанную на мотиве мата на последней линии.

2. В партии Полугаевский — Банник (Ленинград, 1956 г.) встре-



тилась позиция: Kpg1, Фb3, Лb1, f1, Ce1, Kg3, пп. a3, d4, e4, g2, h2; Kpg8, Фg5, Ле8, f7, Кf6, d7, пп. a5, b6, e6, g7, h7. Ход белых. Найдите комбинацию Полугаевского, которая привела к выигрышу качества и партии.

3. В матчевой партии Олафсон — Пильник (Рейкьявик, 1956 г.) случилась позиция: Kpb1, Фh7, Лd1, f1, Kb3, пп. a2, b2, c2, g7, h4; Кре8, Фе5, Лd8, g3, Cd5, e7, пп. a6, b4, e4, f5. Ход белых. Найдите выигрывающую комбинацию, проведенную Олафсоном.

## Глава 18

### КОНЦЫ ИГР. МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

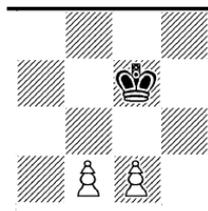
Перейдем к изучению более трудных окончаний партий. К таким окончаниям относится матование одинокого короля конем и слоном.

Король в конечной стадии становится активной и подвижной фигурой. Для того чтобы ограничить его подвижность на доске, нужна сильная фигура, например одна ладья может отрезать короля от части доски. Одна легкая фигура или пешка не могут выполнить такой функции. Для того чтобы устроить заграждение, через которое король не сможет прорваться, необходимо иметь две фигуры или пешки.

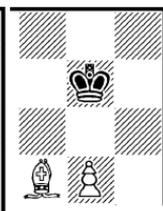
На диагр. 395, 396, 397, 398 показаны четыре примера заграждений.

В первом из них пешка f5 отнимает два белых поля — e6 и g6, а пешка g5 — черные поля f6 и h6. Получается сплошная полоса заграждений, которую король может обойти

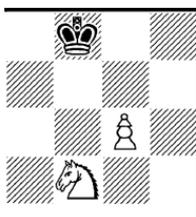
№ 395



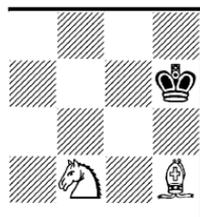
№ 396



№ 397



№ 398



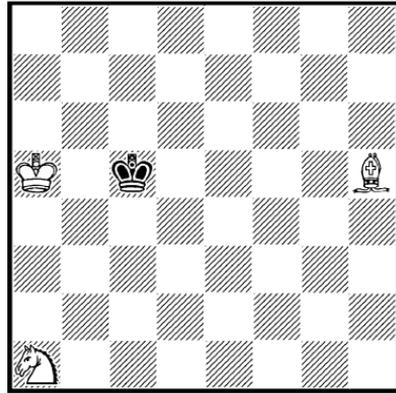
только с фланга: Kpg7—f7—e7—d6—e5. На диагр. 396 слон отнимает белые поля, пешка — черные. Переставим пешку на f5, тогда для заграждения нужен чернополюсный слон на g5. Пешка на поле одного цвета и слон на поле другого цвета как бы допол-

няют друг друга. На диагр. 397 белые поля охраняет пешка, черные — конь. Это взаимное расположение коня и пешки надо запомнить. Конь становится позади пешки на одно поле по диагонали. Диагр. 398 показывает согласованное действие коня и слона. Белопольный слон отнимает у короля белые поля, конь на f5 отнимает черные. Король черных заперт, имеет в распоряжении только поля f8, g8, h7, h8. При наличии чернопольного слона, который находится на g5, для устройства заградительного барьера коня надо поставить на e5. Черный король дальше поля e8 не уйдет. Читателю необходимо усвоить согласованность действий фигур, чтобы научиться давать мат конем и слоном.

Мат слоном и конем достигается на угловом поле, которое доступно атаке слона. Окончание распадается на две части. Прежде всего короля оттесняют на край доски. Король, естественно, будет стремиться к угловому полю, которое не может быть атаковано слоном. Вторая часть состоит в том, чтобы заставить короля перейти в угол, доступный атаке слона. Приведем пример (диагр. 399).

Поскольку слон белопольный, мат можно дать только на h1 или на a8.

1. Ch5—f7 Kpc5—c6
2. Ka1—b3 Kpc6—c7



3. Кра5—b5 Kpc7—d6
4. Kpb5—c4 Kpd6—e7
5. Cf7—d5 Kpe7—d6?
6. Kpc4—d4 Kpd6—e7

Король направляется к безопасному углу. 6... Kpc7 укоротило бы решение: 7. Kpe5 Kpd7 8. Kd4 Kpe8 9. Kf5!, и король уже не попадает на поле h8, или 7... Kpb6 8. Cc4! (барьер) 8... Kpc6 9. Kpe6 Kpc7 10. Cb5 Kpb6 11. Cd7 Kpc7 12. Kpe7 Kpb6 13. Kpd6 Kpb7 14. Kd2! Kpb6 15. Kc4 + Kpb7 16. Ce6 Краб 17. Kpc6.

7. Kpd4—e5 Kpe7—f8
8. Kpe5—f6!

и черный король уже отрезан от угла h8. 5... Kpd6 оказался слабым ходом.

Вернемся к позиции после 5-го хода белых.

5. . . . Kpe7—f6!
6. Kpc4—d4 Kpf6—f5

Белый король продвинулся к центру. Теперь надо под-

вести коня, но при этом сразу же наметить для него подходящее поле. Конь должен отрезать черные поля, следовательно, лучшие поля для него — e4 и e6.

7. Kb3—c5 Kpf5—f6

Хуже 7... Kpf4. После 8. Ce4! король будет отрезан от угла h8: 8... Kpg5 9. Кре5 Kph6 10. Ке6!

8. Kpd4—e4 Kpf6—g6

9. Кре4—e5 Kpg6—g7

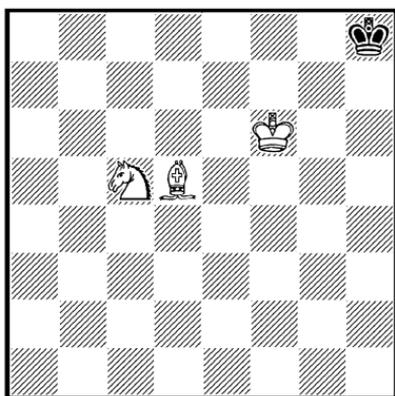
10. Кре5—f5 Kpg7—h7

11. Kpf5—f6 Kph7—h8

Хуже 11... Kph6 12. Cg8!

Первая часть закончена. Остается вынудить перевод черного короля на h1 или a8.

#### № 400



С поля h8 короля может оттеснить только конь.

12. Kc5—e4 Kph8—h7

13. Ке4—d6 Kph7—h8

14. Kd6—f7 + Kph8—h7

15. Cd5—e4 + Kph7—g8

16. Ce4—f5 ...

Выжидательный ход, необходимый, чтобы отнять поле g8.

16. ... Kpg8—f8

17. Cf5—h7 Kpf8—e8

18. Kf7—e5 Кре8—f8

Второй вариант—18...

Кре8—d8—рассмотрен дальше.

19. Ке5—d7 + Kpf8—e8

20. Kpf6—e6 Кре8—d8

21. Кре6—d6! ...

Не выпуская короля на с7.

21. ... Kpd8—e8

22. Ch7—g6 + Кре8—d8

23. Kd7—c5 Kpd8—c8

Теперь переводим слона на диагональ a4—e8.

24. Cg6—d3 (e8) Kpc8—d8

25. Cd3 (e8)—b5 Kpd8—c8

26. Cb5—d7 + Kpc8—b8

На 26... Kpd8 последует 27. Ке6 ×.

27. Kpd6—c6 Kpb8—a7

28. Cd7—f5 Кра7—b8

29. Kpc6—b6 Kpb8—a8

30. Cf5—g4 ...

Выжидательный ход.

30. ... Кра8—b8

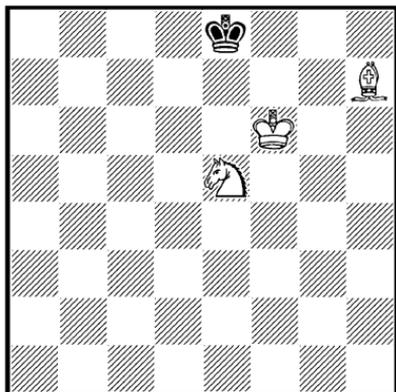
31. Kc5—a6 + Kpb8—a8

32. Cg4—f3 ×

Этот вариант легко усваивается начинающими шахматистами. Трудности представляет второй вариант (диагр. 401).

18. ... Кре8—d8!

Король хочет пробраться через поле с7 на середину доски, и сейчас уже необходимо подумать о создании за-



градительного барьера, чтобы не выпустить короля. Таким барьером может быть слон на e4 и конь на c4, но быстрее всего приводит к цели следующий маневр:

19. Kpf6—e6 Kpd8—c7  
20. Ke5—d7l . . .

Отнимая черные поля b6 и c5.

20. . . . Kpc7—c6

Если 20 . . . Kpd8, то 21. Kpd6, и получается предыдущий вариант. Если 20 . . . Kpb7, то 21. Cd3! Kpc6 22. Cc4.

21. Ch7—d3! Kpc6—c7  
22. Cd3—b5 Kpc7—b7

Если 22 . . . Kpd8, то 23. Kf6 или 23. Kb6 Kpc7 24. Kd5+, и черный король уже не уйдет из прямоугольника a7—a8—d8—d7.

23. Кре6—d6 Kpb7—c8  
24. Kd7—f6 Kpc8—d8(b7)  
25. Kf6—d5 Kpd8 (b7)—c8

Слон и конь создали заградительный барьер.

26. Kpd6—e7! Kpc8—b8  
27. Кре7—d8 Kpb8—b7  
28. Kpd8—d7 Kpb7—b8  
29. Cb5—a6! Kpb8—a7  
30. Ca6—c8 Кра7—b8  
31. Kd5—b4 Kpb8—a7  
32. Kpd7—c7 Кра7—a8  
33. Cc8—b7+ Кра8—a7  
34. Kб4—c6 ×

После 18 . . . Kpd8 белые могут устроить другой барьер, и игра складывается таким образом: 19. Ce4 Kpc7 20. Kc4 Kpd7 21. Kpf7 Kpd8 22. Cc6 Kpc7 23. Cb5 Kpd8 24. Кре6 Kpc7 25. Кре7 Kpc8 26. Kb6+ Kpb7 27. Kd5 и т. д. Или 19. Ce4 Кре8 20. Cd5! Kpf8 (20 . . . Kpb8 21. Кре6 Kpc7 22. Kd7!) 21. Kd7+ Кре8 22. Кре6 Kpd8 23. Kpd6 и т. д.

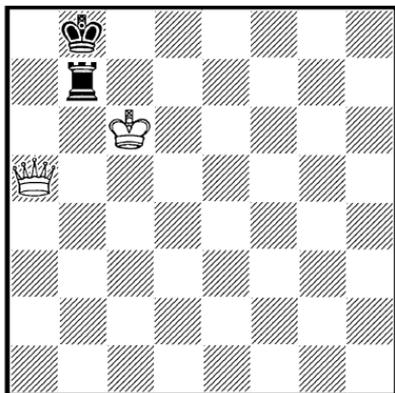
Таким образом, трудности матования слоном и конем сводятся к устройству барьера, когда черный король уходит временно с крайней линии.

Теорией доказано, что мат слоном и конем с самого невыгодного положения достигается не позднее 33-го хода. По турнирным правилам на то, чтобы дать мат, отводится 50 ходов. Достаточно неосторожно выпустить короля на середину доски, и может не хватить 50 ходов. Поэтому следует внимательно изучить данный анализ.

\* \*  
\*

Рассмотрим окончание — ферзь против ладьи.

№ 402



На диагр. 402 показана позиция, правильный анализ которой дал Филидор. Для защиты ладьи расположена весьма удобно. Белые должны передать ход противнику, что достигается следующим маневром:

1.  $\text{Фa5—e5} + \text{Крb8—a8(a7)}$
2.  $\text{Фe5—a1} +! \text{Кра8(a7)—b8}$   
Не 2...  $\text{Ла7}$  из-за 3.  $\text{Фh8} \times$ .
3.  $\text{Фа1—a5!}$  ...

Теперь очередь хода за черными, и ладья должна покинуть поле b7. Если она пойдет на e7, последует 2.  $\text{Фb4(d8)} +$ , а при ходе ладьи на b2 или на g7—2.  $\text{Фe5} +$ . Лучше всего ладье занять белое поле.

Первый вариант:

3. ...  $\text{Лb7—b3}$

4.  $\text{Фа5—e5} + \text{Крb8—a8}$
5.  $\text{Фe5—h8} + \text{Кра8—a7}$
6.  $\text{Фh8—g7} + \text{Кра7—a8}$
7.  $\text{Фg7—g8} + \text{Лb3—b8}$
8.  $\text{Фg8—a2} \times$

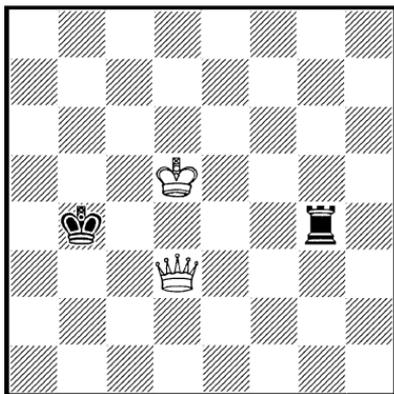
Второй вариант:

3. ...  $\text{Лb7—b1}$
4.  $\text{Фа5—e5} + \text{Крb8—a7}$
5.  $\text{Фe5—d4} + \text{Кра7—b8}$
6.  $\text{Фd4—h8} + \text{Крb8—a7}$
7.  $\text{Фh8—h7} +$

Найдите выигрыш при отступлении ладьи на f7 или h7.

Может показаться, что в позиции на диагр. 402 выигрыш проще всего достигается путем 1.  $\text{Фа6 Лc7} +$  2.  $\text{Крb6}$ , но после 2...  $\text{Лc6} +!$  3.  $\text{Кр:с6}$  черным пат.

№ 403



В позиции на диагр. 403 король и ладья разъединены, однако выиграть ладью двойным ударом, как в предыдущем примере, сразу не удастся.

1.  $\text{Фd3—d2} + \text{Крb4—a3!}$

Иначе 2.  $\Phi d1+$  или 2.  $\Phi e2+$ . Теперь же шахи ферзем ни к чему не приведут. Пользуясь тем, что поле  $g5$  защищено, белые приближают короля.

2.  $Kpd5-c5!$   $Lg4-g3$

Лучший ход. Если 2...  $La4$ , то 3.  $Kpb5$ .

3.  $Kpc5-c4!$   $Lg3-g8$

Или 3...  $Lg4+$  4.  $Kpc3$   $Lg3+$  5.  $Kpc2$   $Kpa4$  (грозил мат на  $a5$ ) 6.  $\Phi d7+$   $Kpa5$  7.  $\Phi c7+$ .

4.  $\Phi d2-a5+$   $Kpa3-b2$

5.  $\Phi a5-e5+$   $Kpb2-c2$

На 5...  $Kpa2$  следует 6.  $\Phi e6!$   $Lb8$  7.  $Kpc3+$ , и белые выигрывают ладью по методу, указанному в предыдущем примере.

6.  $\Phi e5-e6!$   $Lg8-d8$

Лучший ход.

7.  $\Phi e6-f5+$   $Kpc2-d1$

Или 7...  $Kpc1$  8.  $\Phi g5+$   $Ld2$  9.  $Kpc3$ .

8.  $Kpc4-c3!$   $Kpd1-e2$

Угрожал мат на  $f1$ . Теперь ладья выигрывается в 3 хода.

9.  $\Phi f5-e5+$   $Kpe2-d1$

10.  $\Phi e5-h5+$   $Kpd1-e1$

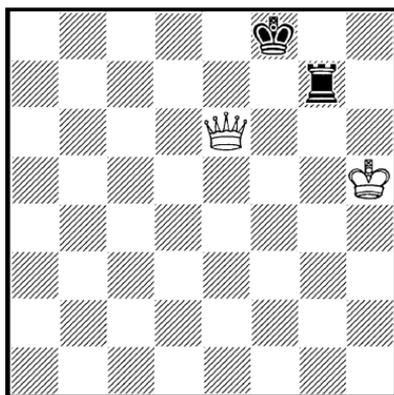
11.  $\Phi h5-h4+$

Таким образом, метод выигрыша заключается в следующем. Приближают своего короля к королю противника, причем ферзь должен защищать короля от шахов ладьи. Оттеснив ладью противника от короля, постепенно маневрируют так, чтобы тот вынуж-

ден был пойти на крайнюю линию. Затем, после ряда шахов, ладья погибает от двойного удара. Вся трудность этого окончания заключается в том, чтобы найти такие ходы ферзем, которые обеспечат приближение своего короля.

Существует несколько позиций, при которых ладья делает ничью.

№ 404

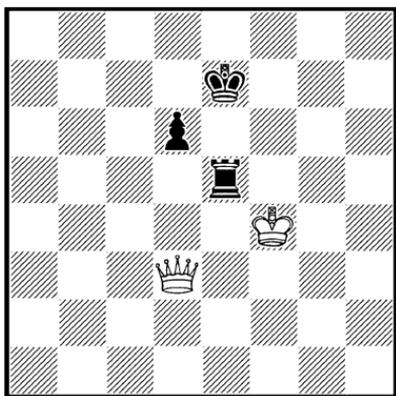


Черные играют 1...  $Lh7+$  2.  $Kpg5$  (2.  $Kpg6$   $Lh6+!$  3.  $Kp:h6$ , пат) 2...  $Lg7+$  3.  $Kpf5$   $Lf7+$  4.  $Kpg6$   $Lg7+$  5.  $Kpf6$  (5.  $Kph6$   $Lh7+!$ ) 5...  $Lg6+!$ , и ничья. Белому королю не уйти от шахов ладьи, а на  $Kpe5$  последует  $Le7$ .

Против ладьи, защищенной пешкой, выигрыш еще труднее, а иногда невозможен.

Приводим одну позицию, в которой имеется сложный выигрыш (диагр. 405).

№ 405



Ввиду трудности выигрыша решение даем в сокращенном виде, только для ознакомления.

1. Фh7+ Кре6 2. Фс7 Лс5 3. Фd8 Ле5 4. Фе8+ Крд5 5. Фс8! Ле4+. Черные вынуждены пропустить короля через 5-й ряд. 6. Крf5 Ле5+ 7. Крf6 Ле4 8. Фb7+ Крд4 9. Фb4+ Крд5 10. Фd2+ Крс6 11. Фс2+ Крд5 12. Фd3+ Лd4 13. Фb5+ Кре4 14. Кре6. Король подошел, наконец, вплотную к пешке. 14... Кре3 15. Фb6 Крд3 16. Фb3+ Кре4 17. Фс3 Лd3 18. Фе1+! Крf3 19. Крд7! Лd4 20. Крс6 Лd3 21. Крb5 d5 22. Крс5 Крf4 23. Фе2, и пешка теряется.

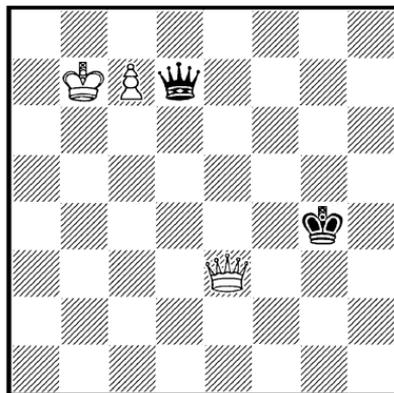
Но если передвинуть все черные фигуры на один ряд вверх, то обход ферзем пешки с тыла невозможен. Ладья, защищенная пешкой, стоящей на 7-й (а у белых на 2-й) горизонтали, делает против

ферзя ничью. Против ладьи и ладьейной пешки ферзь в большинстве случаев выигрывает.

\* \*  
\*

Ферзевые окончания занимают особое место в теории концов игр. В конце игры король, укрывавшийся за пешечным заслоном после рокировки, выходит на середину доски и становится активной фигурой. При ферзях такая прогулка короля иногда связана с риском подвергнуть его бесчисленным шахам. Действительно, турнирная практика показывает, что в ферзевых окончаниях борьба часто заканчивается вечным шахом. Ферзевые окончания — одни из наиболее трудных.

№ 406



Позиция на диагр. 406 выигрышная для белых. Метод выигрыша заключается в следующем. Надо добиться хода

Крb7—b8 в тот момент, когда черные не имеют возможности ни дать шах по линии «b», ни связать пешку c7 по диагонали h2—b8. Если на диаграмме поставить белого ферзя на c5, то сразу решает 1. Крb7—b8. При положении черного ферзя на h7 белый ферзь должен контролировать поля b1 и h2, а потому 1. Фg1+ и затем 2. Крb8 обеспечивает выигрыш.

1. Фе3—c5! Фd7—f7

Не 1... Фg7 или 1... Фh7 из-за 2. Фc5—g1+. При положении ферзя на f7 у него следует отнять поля f4 и b3. Поэтому

2. Фc5—b4+ Крg4—h3

3. Крb7—b8

и следующим ходом белые ставят второго ферзя.

Быстрый выигрыш белых объясняется неудачным положением черного короля. Переставим на диагр. 406 черного короля на h1, а ферзя на g7.

Ресурсы защиты значительно усилились. На 1. Крb8 черные имеют три защитительных хода: 1... Фb2+, 1... Фе5 и 1... Фg3.

1. Фе3—c5 Фg7—b2+

2. Фc5—b6 Фb2—g7

Конечно, не 3... Фg2 4. Фc6.

3. Фb6—b1+ Крh1—h2

4. Фb1—c2+ Крh2—h1

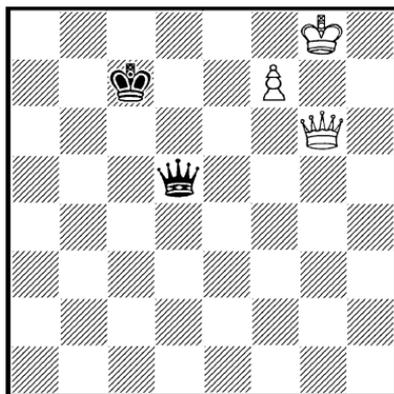
5. Крb7—b8 Фg7—g3

6. Крb8—b7 Фg3—g7

Можем сделать следующие выводы. Когда пешка находится в 7-м ряду, то при горизонтальной связке следует оставить ферзя на поле того же цвета, на котором стоит пешка. В этом случае имеется возможность легко перейти на диагональную связку.

Позиции с ферзем и слоновой пешкой в 7-м ряду против ферзя подробно изучались чешским аналитиком Поспишилем. Для многих позиций был найден форсированный выигрыш. Вот анализ Поспишиля для позиции на диагр. 407.

№ 407



1. Крg8—h7 Фd5—h1+

2. Крh7—g7 Фh1—a1+

3. Крg7—g8 Фa1—a2

4. Фg6—e4! Крc7—d6

5. Крg8—g7 Фa2—a1+

Или 5... Фb2+ 6. Крg6, и выигрывают.

6. Крg7—h6! Фa1—h8+

Или 6... Фc1+ 7. Крh7 Фc8 8. Фb4+.

7. Kph6—g6 Kpd6—d7

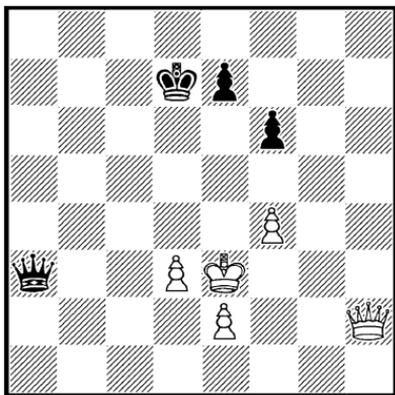
Грозило 8. Фе8.

8. Фе4—b4, и выиграют.

Анализ Поспишиля труден и для мастеров. Кроме того, он сделан не для всех положений черного короля. Поэтому можно считать, что у белых есть только большие практические шансы на выигрыш.

Для коневой пешки в 7-м ряду Керес также доказал возможность выигрыша при некоторых положениях черного короля. В этом случае практических возможностей меньше, чем при слоновой пешке. При ладейной пешке обычный результат — ничья.

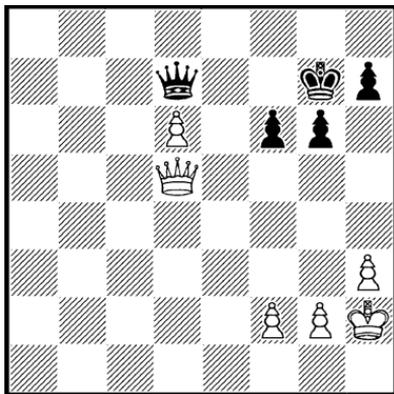
№ 408



Позиция на диагр. 408 взята из партии Тайманов — Борисенко (Киев, 1954 г.). У белых лишняя пешка, но нет проходных, а у черных нет изолированных пешек, ко-

торые мог бы атаковать белый король. Тайманов в течение 27 ходов пытался добиться победы, но дело кончилось ничьей.

№ 409



В позиции на диагр. 409, взятой из партии Иливицкий — Банник (Киев, 1954 г.), у белых лишняя проходная пешка, и все-таки выигрыш связан с немалыми техническими трудностями. Подвести короля к пешке d6 — значило подвергнуть его многочисленным шахам. Правильный план заключался в движении пешек королевского фланга с тем, чтобы образовать слабые пешки у черных и подвести короля белых к этим слабостям. Черным следовало выжидать и не ослаблять своих пешек. Они задумали ошибочный план выигрыша пешки d6.

1. . . . f6—f5?
2. Kph2—g3 Kpg7—f6

3. Фd5—d4 + Крf6—e6?

4. Крг3—f4! h7—h6

Выясняется, что 4... Ф:d6

5. Ф : d6 + Кр : d6 6. Крг5  
и затем 7. Крh6 ведет к без-  
надежному для черных пешеч-  
ному концу.

5. Фd4—e5 + Кре6—f7

6. Фе5—e7 +! Фd7 : e7

7. d6 : e7 Крf7 : e7

8. Крf4—e5! f5—f4

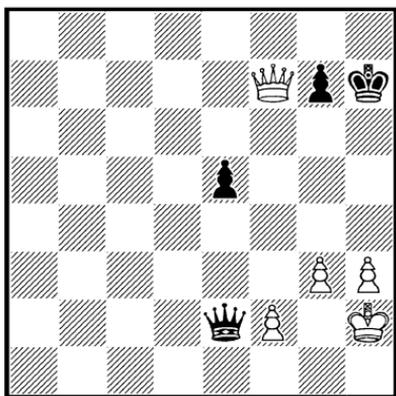
Если черные играют 8...  
Крf7, то 9. h4 h5 (иначе 10.  
h5) 10. Крд6 Крf6 11. f4 Крf7  
12. Крд7 Крf6 13. Кре8 Кре6  
14. г3 Крд5 15. Крf7 и т. д.

9. Кре5 : f4 Кре7—f6

Дальнейшее просто.

10. Крf4—e4 Крf6—e6 11.  
г2—г3 Кре6—f6 12. h3—h4  
Крf6—e6 13. h4—h5 г6—г5  
14. г3—г4 Кре6—f6 15. Кре4—  
d5 Крf6—f7 16. f2—f3, и  
черные сдались.

#### № 410



Окончание на диагр. 410  
взято из партии Авербах —

Суэтин (Киев, 1954 г.). Авер-  
бах точно и сильно провел  
трудный конец.

1. г3—г4 ...

План белых заключается в  
выдвижении вперед короля, и  
они открывают ему дорогу.  
Черные не могут добиться раз-  
мена пешки e5 на пешку f2, так  
как после e5—e4—e3 пешка  
теряется: Фf7—h5 +; Крh7—  
g8 Фh5—e8 +.

1. ... Фе2—d2

2. Крh2—г3 Фd2—c3 +

3. Крг3—h4 Фc3—d4

4. Фf7—f5 + г7—г6

При отступлении черного  
короля белые ставят короля на  
h5 и продвигают пешку до  
g6, создавая матовые угрозы.

5. Фf5—f7 + Крh7—h6

6. Фf7—f6 Крh6—h7

7. Крh4—г5 Фd4—d2 +

8. f2—f4! ...

Блестящий завершающий  
маневр. После 8... Ф:f4 +  
9. Ф : f4 e5 10. Кр : f4 пешеч-  
ное окончание выигрывается  
белыми.

8. ... e5 : f4

9. Фf6—f7 + Крh7—h8

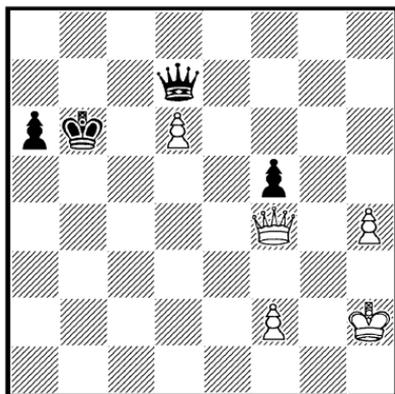
10. Крг5—h6!

Черные сдались.

Когда в ферзевом эндшпиле  
у обеих сторон проходные  
пешки и нельзя организовать  
матовую атаку, как в примере  
диагр. 410, то необходимо  
продвигать как можно быст-  
рее проходные пешки.

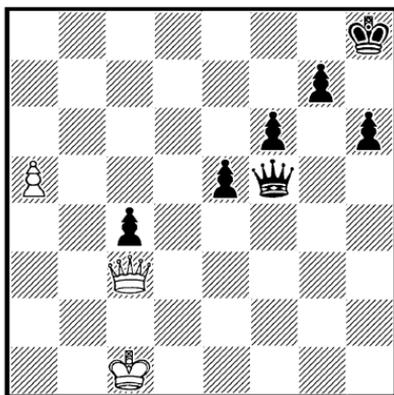
На диагр. 411 показана по-  
зиция из партии Лисицын —

№ 411



Холмов (Киев, 1954 г.). Черные сыграли 1... Крб6—с5? (Потерянный темп. Пешку d6 не удастся взять. Правильно 1... а6—а5) 2. h4—h5 Фd7—f7 (или 2... а5 3. h6 а4 4. Фе5 + Крб6 5. Фе7) 3. h5—h6 Крс5—с6 4. Фf4—h4 Фf7—h7 5. Фh4—f6 f5—f4 6. d6—d7 +!, и черные сдались.

№ 412



На диагр. 412 показано окончание партии Ласкер — Капабланка (Москва, 1936 г.).

У черных перевес в 4 (!) пешки, но проходная пешка белых сильно затрудняет выигрыш. Черные сыграли:

1. ... Фf5—f2

Слабо также 1... Фс8 2. Фа3 Фаб 3. Фс5 (с угрозой 4. Фб6). Капабланка указывает на следующее сильное продолжение: 1... е4 2. а6 Фс5 3. Фб2 с3 4. Фб8 + Крh7 5. а7 Фе3 + 6. Крb1 Фd3 + 7. Кра2 с2 8. а8Ф Фс4 + 9. Фb3 с1К +!, и выигрывают.

2. Фс3—а3? ...

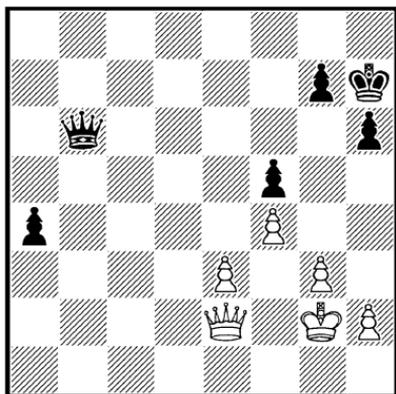
Ведет к быстрому проигрышу. Плохо и 2. Фd2, так как после 2... Фс5! у белых не видно хорошего ответа. Правильно было 2.Ф:c4, например: 2... Фe1 + 3. Крс2 Ф : а5 4. Фс8 + Крh7 5. Фf5 + Крг8 6. Фе6 + Крf8 7. Фd6 + Крe8 8. Фе6 + Крd8 9. Фg8 + Крe7 10. Ф : g7 + Крe6 11. Фg8 + Крд6 12. Фf8 + Крд5 13. Ф : f6, и черным пришлось бы еще немало потрудиться для победы.

2. ... Крh8—h7!

3. а5—а6 с4—с3

Белые сдались, так как на 4. Ф : с3 следует 4... Фf1 + 5. Крb2 Ф : а6 6. Фс2 + Крh8, и шахов больше нет; на 4. а7 черные выигрывают, продолжая 4... Фd2 + и 5... с2 +.

В позиции на диагр. 413, взятой из партии Флор — Левенфиш (Москва, 1936 г.), силы равны, но проходная пешка дает черным серьезные



шансы на победу. Трудность реализации такого преимущества заключается в том, что надо сочетать движение проходной пешки «а» с защитой пешки f5.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Фe2—d3  | Фb6—a5   |
| 2. Фd3—a3  | Фa5—d2 + |
| 3. Кpg2—h3 | Фd2—d1   |
| 4. Фa3—c5  | ...      |

Если 4. Кpg2, то 4... Фb3 5. Фc5 Фd3, и пешка «а» двинется вперед на одно поле.

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. ...     | Фd1—d3 |
| 5. Фc5—a5! | ...    |

Белые (С. Флор) защищаются очень изобретательно. На 5... a3 следует 6. e4! fe 7. Фf5 + Кpg8 8. Фе6 + Кrf8 9. f5 с большими осложнениями.

- |        |         |
|--------|---------|
| 5. ... | Фd3—e4! |
|--------|---------|

У белых нет полезных ходов. На 6. Кrh4 следует 6... g5 + 7. Кrh3 Кpg6 с

угрозой 8... g4 + и 9... Фе7 x, или 8... Кrh5 и 9... g4 x. Ферзь белых, занимающий сейчас выгодную позицию, должен ее покинуть.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 6. Фа5—a7 | Фe4—b4! |
| 7. Фа7—f7 | Фb4—a5  |

Маневры ферзем привели к существенному результату. Белые не могут помешать ходу a4—a3. Они предпринимают правильную попытку ослабить пешечное прикрытие черного короля.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 8. e3—e4! | f5 : e4 |
|-----------|---------|

Ошибочно 8... a3 9. ef Фа6 10. g4 a2 11. f6!, и ничья.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 9. Фf7—e8   | Фа5—f5 + |
| 10. Кrh3—g2 | ...      |

В этом положении черные допустили неточность, сыграв 10... Фd5?, на что белые ответили 11. Ф : a4 и достигли ничьей. В распоряжении черных было выигрывающее продолжение:

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. ...    | a4—a3  |
| 11. Фе8—a8 | e4—e3! |

Сейчас жертва пешки «а» была бы вполне правильной.

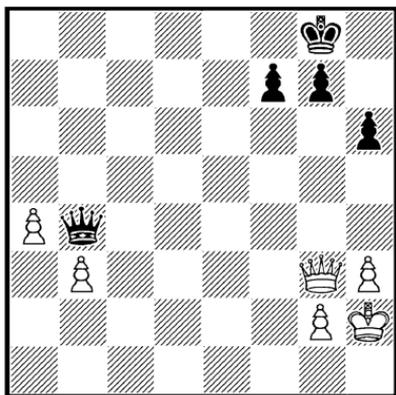
- |              |          |
|--------------|----------|
| 12. Фа8 : a3 | Фf5—e4 + |
| 13. Кpg2—f1  | ...      |

Иначе 13... e3—e2.

- |         |          |
|---------|----------|
| 13. ... | Фe4—f3 + |
|---------|----------|

и мат в 2 хода.

На диагр. 414 показана позиция из матча З. Тарраш — К. Шлехтер. У Тарраша (белые) две связанные проход-



ные пешки, но движение их затруднено. Поэтому белые сыграли:

1. a4—a5 Фb4 : a5
2. Фg3—b8 + Kpg8—h7
3. b3—b4 . . .

Теперь план белых, ради которого они пошли на жертву пешки, выяснился. Заняв ферзем диагональ h2—b8 и защитив короля от шахов, они хотят продвинуть пешку до b7.

3. . . . Фa5—g5
4. b4—b5 f7—f5
5. b5—b6 Фg5—e3!

Это сильнее, чем 5 . . . f4, на что последовало бы 6. Фе8! Фg3 + 7. Kpg1, и белые предупредили как шах ферзем на e1, так и ход f4—f3 ввиду ответа 8. Фе4 +.

Теперь на 6. b7 последует 6 . . . f4 с обеспеченной ничьей (вечный шах ферзем).

6. Фb8—d6! Фе3—b3!

На 6 . . . f4 последовало бы 7. Фb4, предупреждая в дальнейшем шах на e1.

7. Фd6—c6 Фb3—e3
8. Фc6—b5 Фе3—f4 +?

Посредством 8 . . . f4! 9. Фb1 + g6! 10. b7 Фg3 + 11. Kph1 f3! черные достигали ничьей; например: 12. gf Ф : h3 + 13. Kpg1 Фg3 + 14. Kpf1 Ф : f3 +, и белые не могут играть 15. Kpe1? из-за 15 . . . Фh1 +, выигрывая ферзя. Весь этот план, приводящий к ничьей, но не использованный черными, типичен в ферзевых окончаниях.

9. Kph2—g1 Фf4—d4 +
10. Kpg1—f1 Фd4—d1 +
11. Kpf1—f2 Фd1—c2 +
12. Kpf2—g3 f5—f4 +
13. Kpg3—f3 Фc2—c3 +
14. Kpf3 : f4 Фc3—d2 +
15. Kpf4—f3 Фd2—d1 +
16. Kpf3—e4 Фd1—e1 +
17. Kpe4—d5 Фе1—d2 +
18. Kpd5—e6 Фd2 : g2
19. b6—b7 Фg2—g6 +

- Разумеется, не 19 . . . Ф : h3 + из-за 20. Фf5 +.
20. Kpe6—d5 Фg6—f5 +
  21. Kpd5—c6 Фf5—e6 +
  22. Kpc6—c7 Фе6—e7 +
  23. Kpc7—b6 Фе7—d8 +
  24. Kpb6—a7 Фd8—d4 +
  25. Кра7—a8 Фd4—e4!

Даже пешка на предпоследней горизонтали не обеспечивает еще выигрыша. Как белому королю уйти от связки?

26. Фb5—a5      Фе4—f3

В подобных случаях правильно держать ферзя подальше от короля противника.

27. Фа5—b4      Фf3—d5

28. Фb4—b1 +      . . .

На 28. Кра7 черные ответят 28 . . . Фа2 + или 28 . . . Фd7.

28. . . .      g7—g6

Серьезная ошибка. Раскрытая позиция короля черных создает новые возможности белым. Следовало играть 28 . . . Kpg8.

29. Фb1—c2!      h6—h5

Не проходит теперь 29 . . . Фа5 + 30. Kpb8 Фе5 + из-за 31. Фc7 +.

30. h3—h4      Kph7—h6

31. Фc2—c7!      . . .

Любопытный замысел. Король черных не имеет ходов. На 31 . . . g5 последует 32. Фb6 + и затем 33. hg. Остаются ходы ферзем.

31. . . .      Фd5—e4

После 31 . . . Фа2 + 32. Kpb8 Фg8 + 33. Фc8 Фg7 34. Фc1 + Kph7 35. Фc7 белые выигрывают.

32. Фc7—d7!      Фе4—f3

33. Фd7—e7!      Фf3—c6

Единственный ход. При отступлении на d5 или g2 сле-

дует 34. Фg5 + с разменом ферзей, а на 33 . . . Фh1 выигрывает 34. Фf6!, препятствуя шаху на a1 и угрожая дать мат на h8. Если 34 . . . Kph7, то 35. Кра7 Фg1 + 36. Кра6! (черные не имеют ни одного шаха) 36 . . . Фg3 37. Фf7 + Kph6 38. Фf8 + Kph7 39. b8Ф.

34. Кра8—a7      Фc6—a4 +

35. Кра7—b6      Фа4—b3 +

Черные не могут помешать переводу короля на g8.

36. Kpb6—c7      Фb3—c4 +

37. Kpc7—d7      Фc4—b5 +

38. Kpd7—d8      Фb5—b2

39. Kpd8—e8      Фb2—h2

40. Кре8—f8      Фh2—b8 +

41. Kpf8—f7      Фb8—f4 +

42. Kpf7—g8      Фf4—c4 +

43. Фе7—f7

Черные сдались.

Ошибка на 28-м ходу оказалась непоправимой.

#### У п р а ж н е н и я

1. Играйте с партнером окончания, разобранные в данном уроке, и за сильнейшую, и за слабейшую сторону, пока не усвоите постройки заградительных барьеров для создания конем и слоном матовой сети, а также пока не научитесь находить «тихие» ходы для приближения короля в окончаниях — ферзь против ладьи.

2. Найдите выигрыш в позиции: Kpg7, Фd3, п. f7; Kpb4, Фа7.

## Глава 19

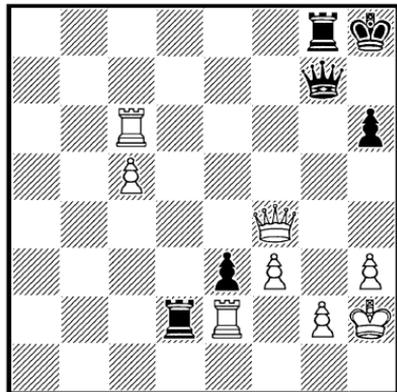
### ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ДВЕ ЛАДЬИ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ, «МЕЛЬНИЦА», ДВОЙНОЙ ШАХ, ЛОВЛЯ ФЕРЗЯ

Когда король находится в последнем ряду, а две неприятельские ладьи заняли предпоследнюю горизонталь, то соединенное действие ладей обычно приводит к победе. Например, после короткой рокировки грозит мат ладьями на g7 и h7, если поле f8 занято ладьей или поле g7 находится под ударом пешки f6 или h6. Например, в позиции: ладьи белых на d7 и e7, пешка на f6; черный король на h8, белые дают мат в три хода: 1. Лe7—h7+ Кph8—g8 2. Лd7—g7+ Кpg8—f8 3. Лh7—h8 ×.

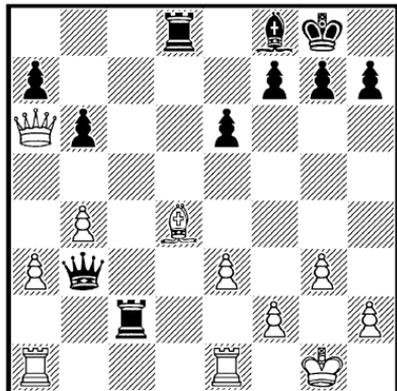
Соединенное действие двух ладей может иметь место не только по горизонтали, но и по вертикали. Вот окончание партии Алапин — Алехин (Карлсбад, 1911 г., диагр. 415).

Черные начинают и дают мат в 4 хода. Решение предлагаем найти читателю.

№ 415

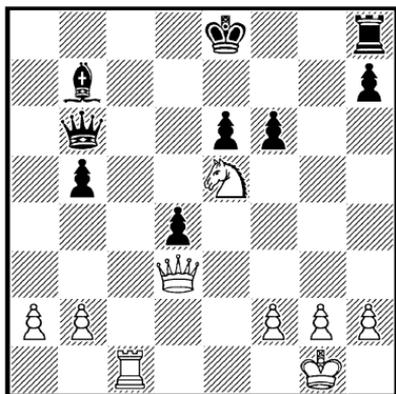


№ 416



На диагр. 416 показано окончание партии Нимцович — Капабланка (Петербург, 1914 г.). Одна ладья уже заняла второй ряд. Для проникновения туда же второй ладьи Капабланка пожертвовал пешку: 1 . . . e6—e5 2. Cd4 : e5 Ld8—d2. Если белые защитят пешку f2 последством 3. Lf1, то последует 3 . . . Ф:e3! 4. fe Lg2+ и мат в 3 хода. На 3. Фf1 черные продолжают 3 . . . Фd5! 4. Cd4 Фf3 5. Фg2 Ф : g2+ 6. Кр : g2 Л:f2+ 7. Kph3 Л : h2+. Белые сыграли 3. Фа6—b7 Лd2 : f2 4. g3—g4 Фb3—e6! 5. Се5—g3 Лf2 : h2! Если теперь 6. С : h2, то 6 . . . Ф : g4+ 7. Kph1 Фh3 с неизбежным матом. 6. Фb7—f3 Лh2—g2+ 7. Фf3 : g2 Лc2 : g2+ 8. Kpg1 : g2 Фе6 : g4, и черные вскоре выиграли, надвигая пешки «g» и «h».

№ 417

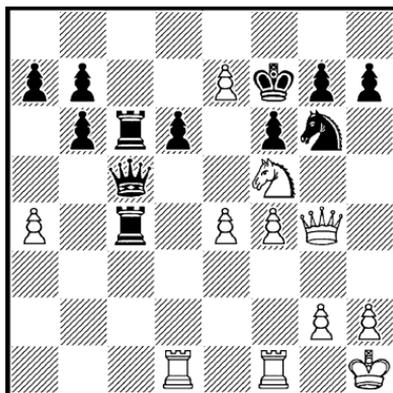


Такой же атакой по предпоследней горизонтали выиг-

рал Ботвинник у Эйве (Москва, 1948 г.). В позиции на диагр. 417 белые сыграли 1. Фd3—g3! f6 : e5 2. Фg3—g7 Лh8—f8 3. Лc1—c7. Черные вынуждены были отдать ферзя за ладью и вскоре сдались. На 3 . . . Фd6 последовало бы 4. Л : b7 d3 5. Ла7! Фd8 6. Ф : h7 Лf5 7. Фh8+, и мат в 3 хода.

Идея вскрытого шаха служит основой для многих комбинаций. Фигура, объявляющая шах, находится в «закаде». Поэтому фигура, открывающая шах, может встать на любое поле без опасения быть взятой.

№ 418



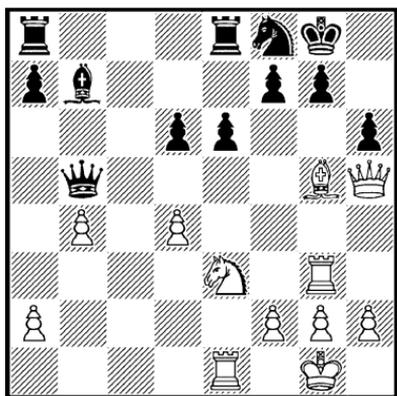
На диагр. 418 позиция из партии Чигорин — Поллок (Нью-Йорк, 1894 г.). Между ладьей f1 и королем f7 находятся конь и две пешки. Тем не менее Чигорин провел комбинацию, основанную на вскрытом шахе: 1. e4—e5!

f6:e5 (или 1... de 2. Лd8!) 2. Kf5 : d6 + Лс6 : d6 3. f4:e5 + Лd6—f6 4. e7—e8Ф+ Kpf7:e8 5. Фg4—d7+ Кре8—f8 6. e5 : f6, и черные сдались.

Примеры комбинаций со вскрытыми шахами были показаны в задачах (стр. 230).

Разновидностью вскрытого шаха является «мельница».

№ 419

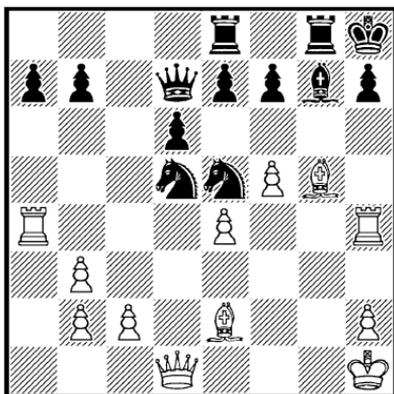


На диагр. 419 показано окончание партии Торре — Ласкер (Москва, 1925 г.), в которой бывший чемпион мира попался на «мельницу». Талантливый мексиканец сыграл 1. Сg5—f6!! Фb5 : h5 2. Лg3 : g7+ Kpg8—h8 3. Лg7 : f7+ Kph8—g8 4. Лf7—g7+ Kpg8—h8 5. Лg7:b7+ Kph8—g8 6. Лb7—g7+ Kpg8—h8 7. Лg7—g5+ Kph8—h7 8. Лg5:h5. «Мельница» принесла белым три пешки, и они легко выиграли.

Возможны не только вскрытые шахи, но и вскрытые

удары по ферзю, как показывает окончание партии П. Романовский — И. Рабинович (Москва, 1935 г.).

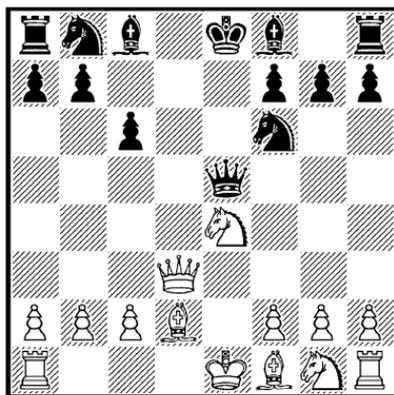
№ 420



Белые подготовили матовую атаку. Если снять в позиции диагр. 420 слона e2, то белые дают мат в 3 хода посредством 1. Л : h7+ и т. д. Белые сыграли 1. Се2—b5!, и черные вскоре сдались.

Двойной шах опаснее, чем вскрытый.

№ 421

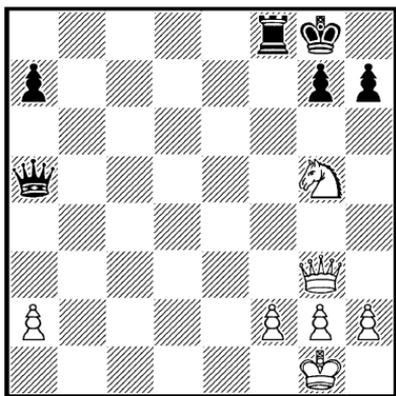


Красивую комбинацию нашел Рети в партии с Тартаковером (диагр. 421).

Конь белых связан, и черные рассчитывали на 1. f3 К : e4 2. fe Ф : b2 3. Сс3 Сb4!, что к выгоде черных. Неожиданно последовало 1. 0—0—0! Белые оставляют коня e4 под ударом. Его нельзя взять ферзем из-за 2. Le1. Поэтому черные сыграли 1... Кf6:e4, имея в виду 2. Le1 f5 3. f3 Кd7 4. fe Кс5 и 5. К : e4. Последовало 2. Фd3—d8 +!! Кре8 : d8 3. Cd2—g5 ++, и мат на следующем ходу.

На идее двойного шаха основана замечательная комбинация «спертого мата», известная уже в течение нескольких столетий. В позиции на диагр. 422 белые начинают комбинацию ходом 1. Фg3—b3 +.

№ 422

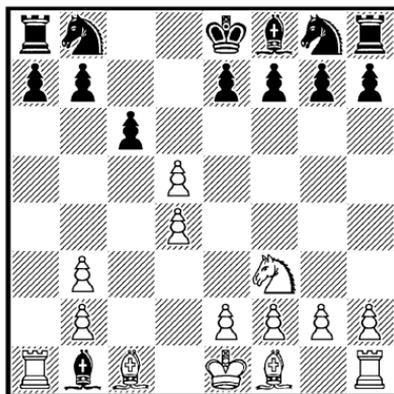


Лучший ответ черных 1... Крг8—h8, на что следует 2. Кg5—f7+. Черные не могут

отделаться потерей качества, так как на 2... Л : f7 белые не берут ладью, а матают посредством 3. Фb8+. Поэтому черные вынуждены ответить 2... Крh8—g8. Тогда следует двойной шах 3. Кf7—h6 ++ Крг8—h8 и неожиданный заключительный удар 4. Фb3—g8 +! Лf8 : g8 5. Кh6—f7 ×.

Пешка, близкая к полю превращения, может создать почву для многих неожиданных комбинаций. Вот как развивалась партия Шлехтер — Перлис (Карлсбад, 1911 г.). 1. d4 d5 2. c4 c6 («чешская защита ферзевого гамбита») 3. Кf3 Cf5 4. Фb3 Фb6 5. cd Ф : b3 6. ab С : b1 (диагр. 423).

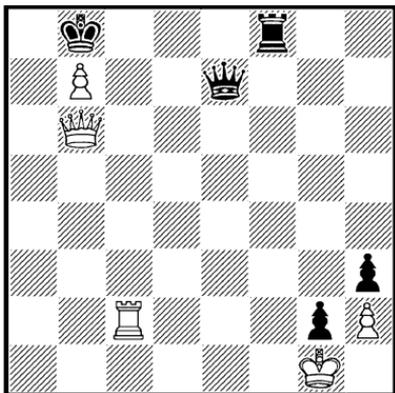
№ 423



Последний ход черных вынужден. При другом продолжении: 6... cd 7. Кс3 e6 белые путем 8. Кb5, выигрывают по меньшей мере пешку. 7. dc!! Выглядит как ошибка.

Ведь ходом 7...Сe4 черные защищают пешку b7 и остаются с лишней фигурой. Но именно тогда выявляется сила проходной пешки. 8. Л : a7! Л : a7 9. с7, и пешка проходит в ферзи. Перлис разгадал комбинацию и сыграл 7... К : с6, но из-за потери пешки в дальнейшем потерпел поражение.

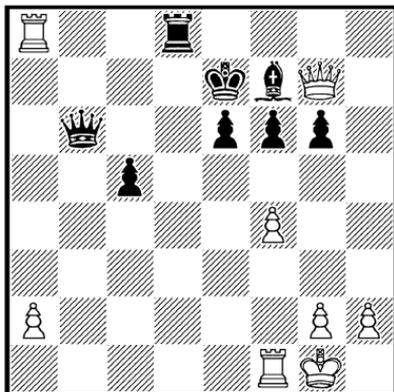
№ 424



В позиции Ласкера (диагр. 424) положение белых незавидно. Неожиданная комбинация с жертвами сразу меняет положение. 1. Лс1—с8 + Лf8 : с8 2. Фb6—a7 +!! Крb8: a7 (или 2... Крс7 3. b8Ф +, и два ферзя матают в несколько ходов) 3. b7 : с8К +! Кра7—b7 4. Кс8 : e7 Крb7—с7 5. Ке7—g6, и белые выиграют.

На диагр. 425 приведено положение из партий Пильсбери — Чигорин (Петербург, 1895 г.). Она продолжалась: 1. Ла8 : d8 с5—с4 +! 2. Крг1—

№ 425



h1 Фb6 : d8 3. Лf1—b1. У белых лишнее качество, и они угрожают 4. Лb7+. 3... с4—с3!! Превосходная комбинация Чигорина. После 4. Лb7+ Крd6 5. Ф : f7 с2 белые не могут задержать пешку и у них нет ни одного полезного шаха. 4. f4—f5 с3—с2 5. Лb1—g1 Фd8—d1! 6. f5: g6 (не помогает 6. Фh6 g5!) 6... Фd1 : g1+ 7. Крh1 : g1 с2—с1Ф+ 8. Крг1—f2 Фc1—с2+ 9. Крf2—e3 Фс2 : g6, и черные выиграли.

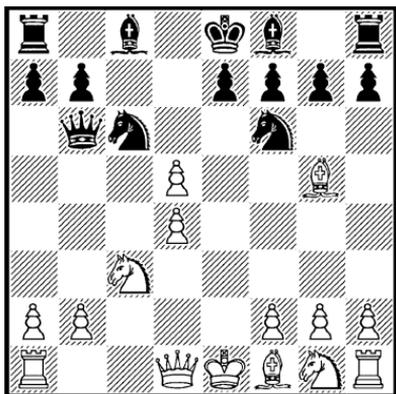
Мы уже указывали, что ранний ввод в игру ферзя часто подвергает его опасности. Например, в «чешской защите ферзевого гамбита» после 1. d4 d5 2. с4 с6 3. Кf3 Кf6 4. cd cd 5. Кс3 Кс6 6. Cf4 e6 7. e3 Фb6 белые играют 8. a3! Неосторожное взятие пешки b2 приведет после 8... Ф : b2 9. Ка4 к поражению.

Тем не менее в практике да-

же известных мастеров и гроссмейстеров встречаются случаи неправильного раннего вывода ферзя.

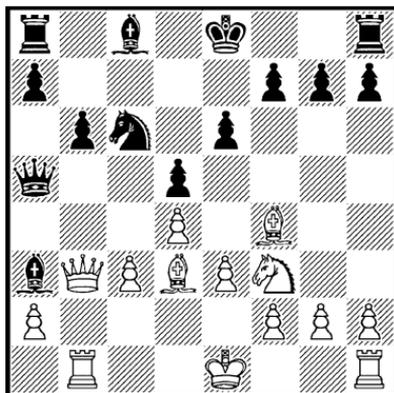
Партия Ботвинник — Шпильман (Москва, 1935 г.) протекала следующим образом: 1. e2—e4 c7—c6 2. c2—c4 d7—d5 3. e4 : d5 c6 : d5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Kb8—c6 6. Cc1—g5 Фd8—b6? 7. c4 : d5 (диагр. 426).

№ 426



Создалась очень острая позиция. Дальше было: 7... Фb6 : b2 8. La1—c1! Kc6—b4 9. Kc3—a4 Фb2 : a2 10. Cf1—c4 Cc8—g4 11. Kg1—f3 Cg4 : f3 12. g2 : f3 Фа2—a3 13. Лс1—с3, и ферзь пойман. Черные сдались. Шпильман не учел комбинации белых, начатой ходом 8. Лс1! Он имел в виду только продолжение 8. Ka4 Фb4+ 9. Cd2 Ф : d4 10. dc Ke4 11. Ce3 Фb4+ 12. Кре2 b6!, и у черных сильная атака.

№ 427



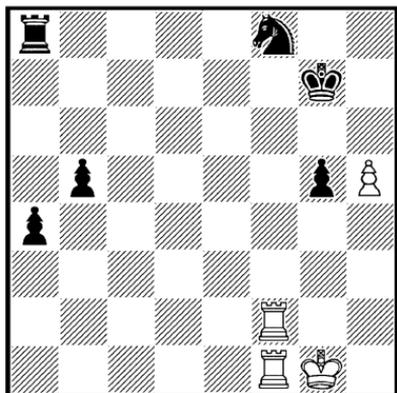
В матче по радио СССР — США (1945 г.) партия Ботвинник — Денкер после 12-го хода пришла к позиции на диагр. 427. Последний ход черных b7—b6 отрезал отступление ферзю, чем Ботвинник немедленно воспользовался. Он провел следующую комбинацию: 1. e3—e4! d5:e4 2. Cf1—b5 Cc8—d7 3. Kf3—d2! a7—a6 (грозило 4. Kc4) 4. Cb5 : c6 Cd7 : c6 5. Kd2—c4 Фd5—f5 6. Cf4—d6! Только этот заключительный удар доказывает корректность комбинации. 6. Ф : a3 Ф : f4 7. Kd6+ Kpd7 было опасно для черных. Теперь потеря фигуры неизбежна, и Денкер вскоре сдал партию.

Пример из партии Ботвинник — Денкер показывает, что в тактической борьбе надо «ковать железо, пока горячо». Шаблонный развивающий ход 1. 0—0? приводил после 1...

Саб! к полному уравнению игры.

При внимательном изучении процесса борьбы в шахматной партии можно установить различную роль отдельных фигур. Некоторые из них стоят в стороне от развертывающегося сражения, другие выполняют определенную функцию, причем функции их могут меняться с каждым ходом. Чаще всего эти функции выражаются в атаке или защите других фигур или пешек, в прикрытии горизонтали, вертикали или важного пункта.

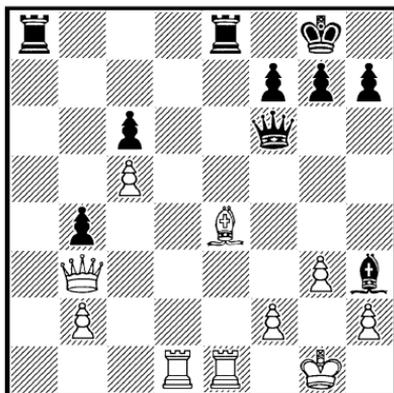
№ 428



На диагр. 428 черный король выполняет функцию защиты коня f8. У белых есть возможность отвлечь короля от выполнения его обязанностей и провести комбинацию «на отвлечение»: 1. h5—h6 + Kpg7—g8 2. Лf2 : f8 +! Ла8: f8 3. h6—h7 + Kpg8—g7 4. Лf1 : f8 Kpg7 : f8 5. h7—h8Ф +.

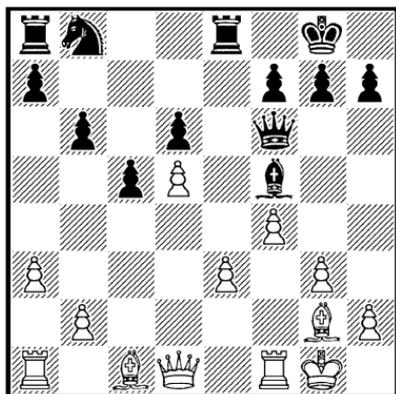
В примере на диагр. 272 черная ладья на a8 прикрывала 8-й ряд от хода e7—e8Ф и в то же время занимала линию «а» для фланговой атаки, начинающейся ходом Ла8—a7+. Ход 5. Лf1—a1! лишил ладью a8 возможности выполнять обе функции. В примере на диагр. 391 белый ферзь защищал от мата в последнем ряду и прикрывал ладью c3. Ход 1... Фb2! отвлек ферзя от одной из этих функций и поэтому решил исход борьбы. В варианте «итальянской партии» 1. e4 e5 2. Кf3 Кc6 3. Сс4 Сс5 4. c3 d6 5. d4 Сb6? последний ход черных ошибочен. После 6. de К : e5 7. К : e5 de открывается линия «d», и на короля, который до сих пор прикрывал только пешку f7, выпала новая нагрузка — защита ферзя. Поэтому стала возможной отвлекающая жертва 7. С : f7+.

№ 429



Позиция на диагр. 429 взята из партии Корчной — Левенфиш (Минск, 1953 г.). Белые сыграли 1. Лd1—d6?, полагая, что последняя горизонталь достаточно защищена. Черные ответили комбинацией с двумя отвлекающими жертвами: 1... Ле8 : e4 2. Ле1 : e4 Фf6 : d6! 3. Фb3:b4 Фd6 : c5! 4. Фb4—e1 g7—g6, и белые сдались.

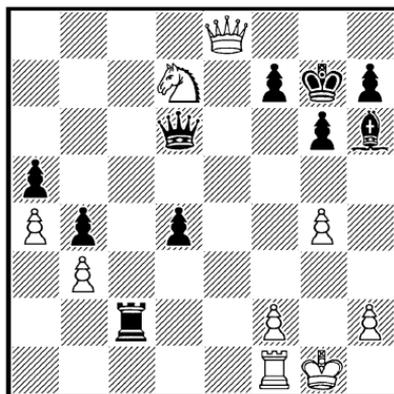
№ 430



Позиция на диагр. 430 получилась в партии Бондаревский — Тайманов (Ленинград, 1949 г.). Черные намерены ходом Се4 заблокировать пешку e3 и задержать развитие слона с1. Напрашивался ход 1. Фа4, но черные ответят 1... Фе7!, и в случае 2. e4 С : e4 3. Ле1 последует 3... f5. Бондаревский находит глубокую комбинацию, основанную на идее отвлечения: 1. e3—e4! Cf5 : e4 2. Лf1—e1 Фf6—g6!, имея в виду на

двойной удар 3. Фа4 ответить 3... f5! Черный ферзь выполняет двойную обязанность — защищает слона и подготавливает защиту ладьи e8; поэтому необходимо отвлечь ферзя с поля g6. 3. f4—f5! Фg6 : f5 4. Фd1—a4 b6—b5!, и черные стремятся отвлечь ферзя от двойного удара. 6. Ле1 : e4!, и белые выиграли фигуру и партию.

№ 431

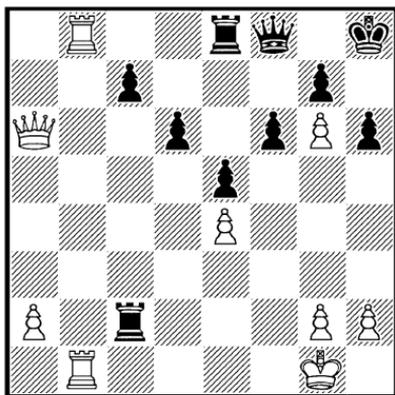


Позиция на диагр. 431 встретилась в партии Тарраш — Алехин (Карлсбад, 1923 г.). Белые сыграли 1. Лf1—d1. Черный ферзь выполняет две функции: защищает от мата на f8 и прикрывает пешку d4. Белые грозят ходом 2. Л:d4 отвлечь ферзя от одной из его обязанностей. Алехин отвечает встречной комбинацией, основанной на мотивах связки и превращения пешки: 1... Ch6—e3! На первый взгляд это ошибочный ход

из-за 2. Ф : е3, но тогда 2. . . de 3. Л : d6 e2, и пешка проходит в ферзи. 2. Лd1—f1 Се3—g5, и черные, сохранив пешку, выиграли в эндшпиле.

Выявление двойственных функций и использование их представляет немалые трудности, как показывает следующий пример на диагр. 432, взятый из партии Капабланка—Томас (Гастингс, 1929 г.).

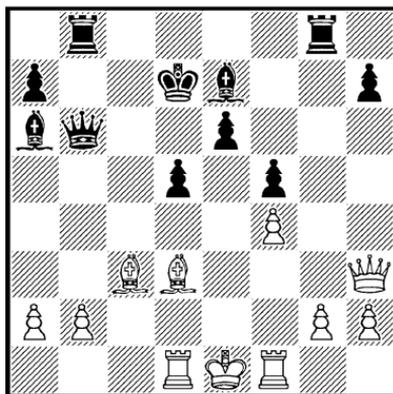
№ 432



В партии было сыграно 1. Фа6—а8?, и Томас с перепугу сдался, хотя 1. . . Лс2 : а2! устраняло всякую опасность. Между тем белые форсированно выигрывали, продолжая 1. Лb8 : e8 Фf8 : e8 2. Фа6—а4!! Решающий двойной удар, после которого теряется ладья. Не помогает черным 2. . . Лс1+ из-за 3. Крf2!

Позиция на диагр. 433 встретилась в старинной партии

№ 433



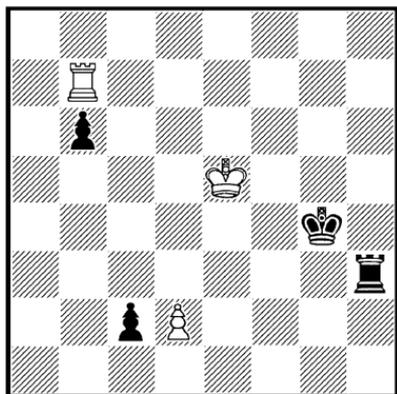
Реджио — Мизес. Ход был черных. Если бы устранить ферзя h3, то черные могли бы дать мат в 2 хода посредством 1. . . Фе3+. Но как отвлечь ферзя от поля e3? Напрашивается 1. . . Ch4+, после чего 2. Ф : h4 и 2. g3 ведет к мату. Однако последует 2. Кре2!, и вся идея мата на e3 разбивается. А вот если бы белый ферзь стоял на g3, то двойной удар 1. . . Ch4 выполнил бы задачу отвлечения. Так можно додуматься до комбинации отвлечения: 1. . . Лg8—g3!! 2. Фh3 : g3 Се7—h4!

В заключение рассмотрим патовые комбинации.

На диагр. 434 показан этюд Лазара (1916 г.). Как белым задержать пешку c2? Не помогает ни 1. Лс7 из-за 1. . . Лh5+ и 2. . . Лс5, ни 1. Лg7+ Крf3 2. Лg1 Кре2. Спасает белых игра на пат: 1. Лb7—g7+ Крg4—f3 (1. . .

№ 434

Лазар



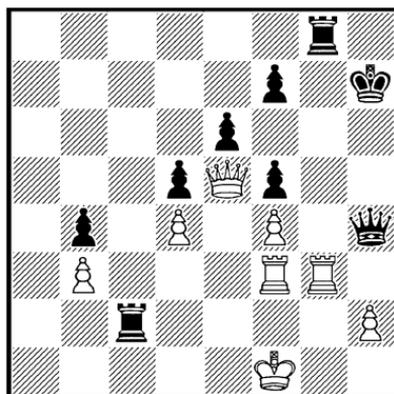
Ничья

Крh4 2. Лg1 Лh2 3. Лс1  
Л: d2 4. Кре4 b5 5. Кре3  
Лh2 6. Крд3 ведет к ничьей)  
2. Лg7—с7Лh3—h5 + 3. Кре5  
—d4 Лh5—с5 4. Лс7 : c5 b6:  
с5 + 5. Крд4—d3! c2—с1К +.  
Превращение пешки в ферзя  
или ладью ведет к пату. 6.  
Крд3—с4, или 5 . . . c2—с1С  
6. Крд3—с4 Сс1—a3 7. d2—  
d4, и ничья.

Позиция на диагр. 435 взя-  
та из партии Тайманов — Гел-  
лер (XIX первенство СССР).  
Черные сыграли 1 . . . Лс2:h2?  
(Правильно 1 . . . Лg4! 2. Лh3  
Лс1 + 3. Кре2 Ле1 +) 2. Фе5—  
e3 Лg8—a8 3. Лg3—g7 +  
Крh7—h6!, и белые сдались.  
Между тем, как показал К.  
Корабельников, белые мог-  
ли добиться ничьей посредст-

вом 2. Лg3 : g8! Крh7 : g8 3.  
Лf3—g3 +! Фh4 : g3 4. Фе5—  
b8 +! Крг8—h7 5. Фg8—h8 +  
Крh7 : h8. Пат.

№ 435



У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Крг1, Фf2,  
Ла1, b1, Cd2, Кс5, пп. b2, f3, g2,  
h2; Крb8, Фg6, Лс8, g8, Cg7, Кb6,  
пп. a7, b7, c7. Определите функции  
белых и черных фигур и найдите  
выигрыш для той стороны, которая  
начинает.

2. В матчевой партии Алехин —  
Боголюбов (1934 г.) случилась сле-  
дующая позиция: Крh2, Лd1, f1,  
Кf5, g7, пп. a4, b2, c2, e5, g3; Крс8,  
Лd7, g8, Cd5, Ке4, пп. a6, b6, c6,  
h6. Ход белых. Найдите выигрыша-  
ющую комбинацию, идея которой  
в превращении пешки.

3. В матчевой партии Алехин —  
Эйве (1935 г.) после 12 ходов созда-  
лось следующее положение: Кре1,  
Фh7, Ла1, h1, Кс3, e2, Сс1, пп. a2,  
b2, c2, d4, f2, g2; Кре8, Фf6, Ла8,  
g6, Сb4, c8, Кс6, пп. a7, b7, c5, d5,  
e6, e4. Ход белых. Найдите выигра-  
вающую комбинацию белых, осно-  
ванную на идеях отвлечения и двой-  
ного удара.

## Глава 20

### ЖЕРТВА ФЕРЗЯ

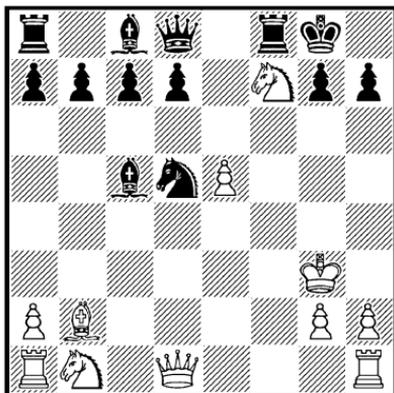
В ряду жертвенных комбинаций особое место занимают комбинации с жертвой ферзя. Они редко встречаются и производят неизгладимое впечатление как на партнера, так и на зрителей. Идея торжествует над материалом. Здесь имеются в виду такие жертвы, когда за ферзя получают недостаточную материальную компенсацию. Если один из противников отдал ферзя, но получил за него 3 легкие фигуры, то налицо не жертва ферзя, а выгодный обмен для стороны, лишившейся ферзя.

Жертва ферзя тем красивее, чем меньше материала за него получают. В настоящей главе собраны примеры жертв ферзя как и из классического наследия, так и из современной практики.

Партия Гофман — Петров, игранная в Варшаве в 1944 г., развивалась следующим образом: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4

Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6 5. d2—d4 e5 : d4 6. e4—e5 Kf6—e4 7. Cc4—d5 Ke4 : f2 8. Kpe1 : f2 d4 : c3 + 9. Kpf2—g3 c3 : b2 10. Cc1 : b2. За фигуру черные получили три пешки — маловыгодный обмен. 10... Kc6—e7 11. Kf3—g5? Правильно 11. Фc2. Заманчивая комбинация белых опровергается замаскированным контрударом Петрова 11... Ke7 : d5 12. Kg5 : f7 0—0! (диагр. 436). Белые рассчитывали

№ 436



вали только на 12... Кр:f7 13. Ф:d5 + Кре8 14. Ф:c5 Фg5 + 15. Крf2 Лf8 + 16. Крg1. Белые вынуждены принять жертву ферзя. На 13. Ф:d5 следует 13... Л:f7 14. Ф:c5 Фg5 + и мат в 3 хода.

13. Кf7:d8 Сс5—f2 + 14. Крg3—h3 d7—d6 + 15. e5—e6 Кd5—f4 + 16. Крh3—g4 Кg5:e6 17. g2—g3 Ке6—d4 + 18. Кd8—e6 Сс8:e6 + 19. Крg4—h4 Кd4—f5 + 20. Крh4—h3 Кf5—e3 + 21. Крh3—h4 Ке3—g2 + 22. Крh4—h5 g7—g6 + 23. Крh5—g5 Cf2—e3 ×.

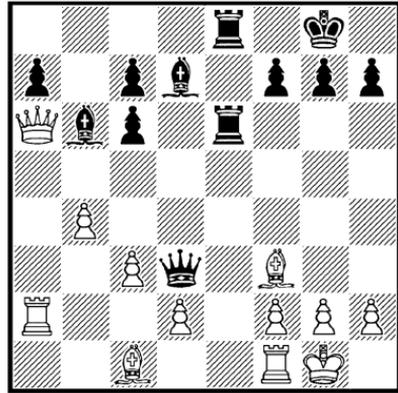
Вместо 17... Кd4 + возможно было 17... К:d8 + 18. Крh4 Лf4 + 19. Крg5 Ке6 + 20. Крh5 g6 + 21. Крh6 Лh4 + 22. gh Ce3 ×. В иностранных журналах указан другой финал: 17. К:e6 С:e6 + 18. Крg5 Лf5 + 19. Крg4 h5 + 20. Крh3 Лf3 ×.

Известный мастер Кизерицкий утверждал, что Петрову пришлось проанализировать около 50 вариантов, прежде чем решиться на жертву ферзя. Читателям следует самостоятельно разобраться в различных разветвлениях.

Позиция на диагр. 437 случилась в партии Паульсен — Морфи, игранный в первом всеамериканском турнире 1857 г. Морфи закончил ее следующим образом:

1. ... Фd3:f3!
2. g2:f3 Ле6—g6 +
3. Крg1—h1 Cd7—h3

Грозит мат в 2 хода: 4... Сg2 + 5. Крg1 Cf3 ×. На 4.



Лг1 следует 4... Сg2 + 5. Л:g2 Le1 + 6. Лg1 Л:g1 ×. Если 4. Фd3, чтобы отдать ферзя за ладью g6, то 4... f5 5. Фc4 + Крf8!, и все угрозы белых остаются в силе.

4. Лf1—d1 Ch3—g2 +
5. Крh1—g1 Cg2:f3 +
6. Крg1—f1 Cf3—g2 +

К мату вело 6... Лg2! (с угрозой 7... Л:h2) 7. Фd3 Л:f2 + 8. Крg1 Лg2 + 9. Крh1 Лg1 ×.

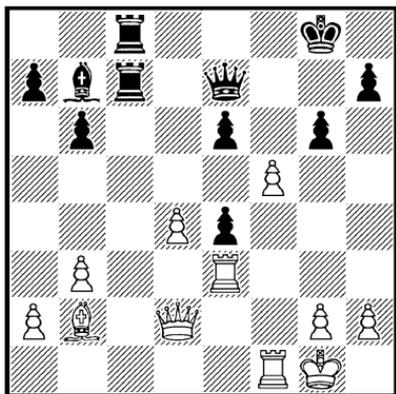
7. Крf1—g1 Cg2—h3 + Красивее 7... Се4 + 8. Крf1 Cf5 с неизбежным матом

8. Крg1—h1 Cb6:f2
9. Фа6—f1 Ch3:f1
10. Лd1:f1 Ле8—e2
11. Ла2—a1 Лg6—h6
12. d2—d4 Cf2—e3!

Белые сдались.

На диагр. 438 показано положение из партии Цукерторт — Блекберн, игранный в 1883 г. Цукерторт был в то

№ 438



время главным соперником чемпиона мира Стейница, Блекберн — чемпионом Англии.

Оба противника стремились к одной и той же позиции, которую Блекберн расценивал в свою пользу. Расчет Цукерторта оказался гораздо глубже и был связан с исключительно эффектной жертвой ферзя.

1. f5 : g6! Лс7—с2
2. g6 : h7 + Кpg8—h8!

Разумеется, не 2... Кр:h7 3. Лh3 + Кpg8 4. Фh6, и белые не только не теряют фигуры, но ставят черных в безвыходное положение. Явно плохо и 2... Ф : h7 3. Лg3 + Крh8 4. Фg5 с угрозой 5. Фf6+. Черный король прячется от шахов за белую пешку.

3. d4—d5 + e6—e5

Черные все эти ходы расценивали, имея в виду продол-

жение 4. d6 Фg7!, и черные должны выиграть.

4. Фd2—b4!! ...

Неожиданный сюрприз. Белый ферзь неуязвим. На взятие ферзя следует мат в 7 ходов. 4... Ф : b4 5. С:e5 + Кр : h7 6. Лh3 + Кpg6 7. Лf6 + Кpg5 8. Лg3 + Крh5 9. Лf5 + Крh6 10. Cf4 + Крh7 11. Лh5 ×, или 7... Кpg7 8. Лg3 + Крh7 9. Лf7 + Крh6 10. Cf4 + Крh5 11. Лh7 ×.

4. ... Лс8—с5

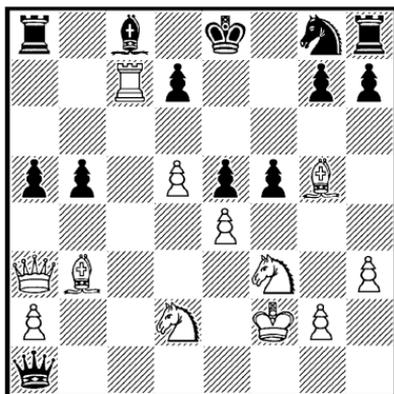
Плохо 4... Фg7 из-за 5... Лg3.

5. Лf1—f8 +! ...

Развитие той же жертвенной идеи. Ферзь должен охранять пешку e5 и не может взять ладью.

5. ... Крh8 : h7
6. Фb4 : e4 + Крh7—g7
7. Сb2 : e5 + Кpg7 : f8
8. Се5—g7 +! Фе7 : g7
9. Фе4—e8 ×.

№ 439



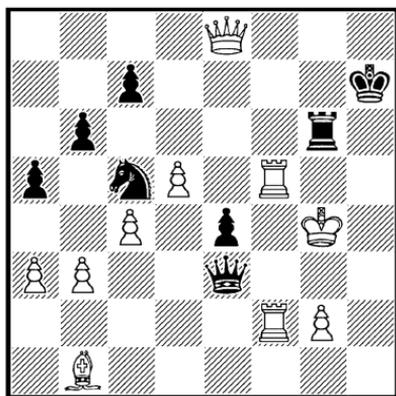
Следующая позиция (диагр. 439) случилась в партии по переписке между Чигориным и Марковым, игранный в 1890 г. Она закончилась так:

1. . . . b5—b4
2. Фа3 : а5! Ла8 : а5
3. Лс7 : с8 + Кре8—f7
4. d5—d6 + Ла5—d5
5. Сb6 : d5 + Кpf7—g6

Может показаться, что черному королю удастся ускользнуть от опасности, но Чигорин точно рассчитал до конца.

6. e4 : f5 +! Кpg6: f5
7. Лс8—f8 +! Кg8—f6
8. g2—g4 + Кpf5—g6
9. Cd5—f7 ×.

№ 440



Положение на диагр. 440 случилось в партии Дурас — Тейхман, игранный в 1906 г. на турнире в Остенде. Дурас красиво закончил партию хорошо рассчитанной жертвой ферзя.

1. Фе8 : g6 +! Кph7:g6
2. Лf5—f6 + Кpg6—g7
3. Лf6—f7 + Кpg7—g8
4. Лf7—f8 + Кpg8—g7
5. Лf2—f7 + Кpg7—g6
6. Лf7—f6 + Кpg6—g7
7. Лf8—f7 + Кpg7—g8

Шахи ладьями имели целью подготовить решающее вторжение белого короля. Если бы белые сыграли 4. Кph5, то последовало бы 4... Фе2+ 5. g4 Фh2+ 6. Кpg6 Фd6.

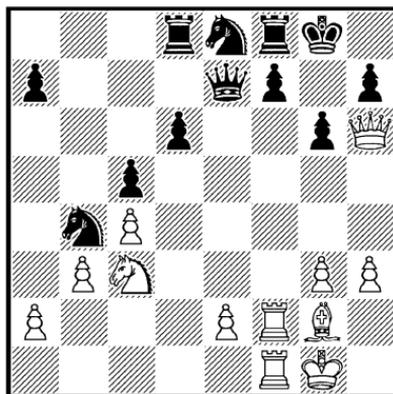
8. Кpg4—h5! . . .

Грозит 9. Лf8 + Кpg7 10. Л6f7 ×.

8. . . . Фе3—e2 +
9. g2—g4

Черные сдались.

№ 441



Позиция на диагр. 441 встретилась в партии Левенфиш — Готгильф, игранный в Ленинграде в 1924 г. Последний ход черных был Фс7—e7. Черные стремятся перевести ферзя через e5 на g7 и избавиться та-



Котов, игранный в Цюрихе в 1953 г. В этой встрече советских гроссмейстеров борьба носила сугубо позиционный характер. Предыдущий неточный ход белых (Кс3—e2) создал обстановку для нанесения тактического удара, и Котов смело пожертвовал ферзя. Интересно отметить, что из-за недостатка времени Котов не имел возможности рассчитать все варианты, но позиционное чутье подсказало ему, что черный король, завлеченный в глубь неприятельского лагеря, не сможет ускользнуть от гибели.

1. . . . Фd7 : h3 +!!

2. Kph2 : h3 . . .

Вынуждено. 2. Kpg1 Lh6  
3. Ce1 Фh1 + 4. Kpf2 Ch4 +  
вело к быстрому проигрышу.

2. . . . Lf6—h6 +

3. Kph3—g4 Kg8—f6 +

4. Kpg4—f5 Kf6—d7

Черные упускают возможность закончить партию новым красивым фейерверком жертв: 4 . . . Kf6—g4!! (Грозит 5 . . . Lf8 + 6. Kp : g4 Lg8 + 7. Kpf5 Lf6 ×) 5. Ke2 : f4 Lb8—g8! 6. Kf4—h5! Lh6—g6! 7. Фd2—g5 Ce7 : g5 8. Kpf5 : g4 Cg5—f4 + 9. Kpg4—h3 Lg6 : g2 и т. д.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 5. Lg2—g5!  | Lb8—f8 +   |
| 6. Kpf5—g4  | Kd7—f6 +   |
| 7. Kpg4—f5  | Kf6—g8 +   |
| 8. Kpf5—g4  | Kg8—f6 +   |
| 9. Kpg4—f5  | Kf6 : d5 + |
| 10. Kpf5—g4 | Kd5—f6 +   |
| 11. Kpg4—f5 | Kf6—g8 +   |

12. Kpf5—g4 Kg8—f6 +

Последние ходы черных были сделаны для выигрыша времени. Здесь партия была отложена и подверглась тщательному домашнему анализу. Несмотря на перевес в силах, белые не могут спастись.

13. Kpg4—f5 Kf6—g8 +

14. Kpf5—g4 Ce7 : g5

15. Kpg4 : g5 Lf8—f7!

Грозит 16 . . . Lg7 + 17. Kpf5 Lf6 ×.

16. Cf2—h4 Lh6—g6 +

17. Kpg5—h5 Lf7—g7

18. Ch4—g5 Lg6 : g5 +

19. Kph5—h4 Kg8—f6

20. Ke2—g3 Lg5 : g3

Спасаясь от мата, белые отдали все свое богатство. Грозит по-прежнему 21 . . . Lg6 и 22 . . . Lh6 ×.

21. Фd2 : d6 Lg3—g6

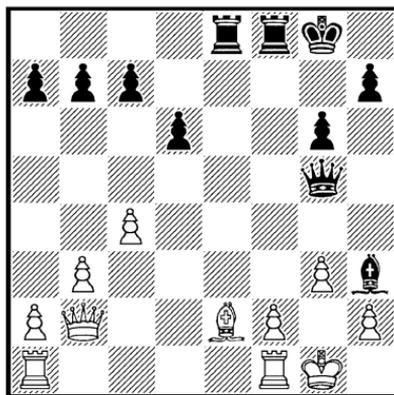
22. Фd6—b8 + . . .

Или 22. Фf8 + Kg8, затем 23 . . . Lh6 +.

22. . . . Lg7—g8

Белые сдались.

№ 444



Позиция на диагр. 444 случилась в партии Алаторцев—Болеславский,гранной в XVIII первенстве СССР. Превосходство положения черных очевидно. На отступление ладьи черные заготовили решающую комбинацию: 1. Лf1d1 Л : f2! 2. Кр : f2 Фе3 + 3. Крe1 Фg1 + 4. Крd2 Л:e2 +! 5. Кр : e2 Ф : h2 +. Ход в партии, таким образом, вынужден.

1. f2—f4 . . .

Белые имеют в виду продолжение 1 . . . Фc5 + 2. Лf2 Ле7 3. Cf1, постепенно освобождаясь. Оценив положение, черные жертвуют ферзя, получая взамен ладью и слона. Обмен, вообще говоря, мало-выгодный, но в данном случае черная ладья овладевает 2-й горизонталью, и белый король попадает под соединенный огонь ладьи и слона.

1. . . . Ch3 : f1!!

2. f4 : g5 Ле8 : e2

3. Фb2—c3 Cf1—g2!

Если теперь 4. Le1, то 4 . . . Л : e1 + 5. Ф : e1 Лf1 + 6. Ф : f1 С : f1 7. Кр : f1 Крf7, и пешечное окончание для черных выигрышное. Они образуют на ферзевом фланге проходную пешку, тогда как из-за сдвояния пешек по линии «g» белые не смогут этого добиться.

4. Фc3—d3 Cg2—f3

5. Ла1—f1 Ле2—g2 +

6. Крg1—h1 Cf3—c6!

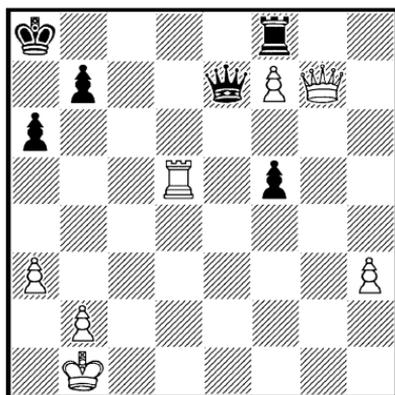
7. Лf1 : f8 + Крg8 : f8

Грозит мат или выигрыш ферзя.

8. Фd3—f1 + Лg2—f2 +  
Белые сдались.

На 3-м ходу сильнее было 3. Фd4. В этом случае черные продолжали 3 . . . Ch3! 4. Фh4 Cg2! 5. Le1 Л : a2 (сильнее, чем 5 . . . Л : e1 + 6. Кр : g2) 6. Фg4 Cf3 7. Фе6 + Лf7 8. Фh3 Cc6 9. b4 Лf5 10. b5 Лg2 + 11. Ф : g2 С : g2 12. Кр : g2 Л : g5 и т. д.

№ 445



Партия Дубинин — Аронин из XV первенства СССР пришла к положению, показанному на диагр. 445. В отличие от предыдущих примеров, комбинация белых не связана с тактическими осложнениями. Она преследует цель перехода в выигрышный эндшпиль.

1. Фg7 : f8 +! Фе7 : f8

2. Лd5 : f5 . . .

Выясняется, что черный ферзь обречен на бездейст-

вие, а пешка h3 идет в ферзи. После ее превращения в ферзя и отвлечения черного ферзя последует f7—f8Ф. Против этого маневра у черных нет защиты.

2. . . . Кра8—b8

3. h3—h4 b7—b5

4. h4—h5 Kpb8—c7

5. Lf5—f1 a6—a5

6. h5—h6 b5—b4

7. a3—a4 . . .

Не 7. h7 ba 8. ba Фd6 9. 8Ф Фd3+ с вечным шахом.

7. . . . Kpc7—d7

8. h6—h7 Kpd7—e7

9. Lf1—e1+ . . .

Читателю будет интересно проверить, выиграют ли белые пешечный конец после 9. h8Ф Ф : h8 10. f8Ф+ Ф : f8 11. Л : f8 Кр : f8 12. Kpc2, но Дубинин хочет остаться с лишней ладьей.

9. . . . Kpe7—d7

10. Le1—h1

Черные сдались.

### ЦЕЙТНОТ

Шахматы стали у нас народной игрой, и некоторые шахматные термины вошли в литературную речь. Так случилось со словом «цейтнот».

Цейтнот по-немецки дословно — недостаток времени. В первых международных турнирах участники могли обдумывать ходы без ограничения времени. В результате некоторые «тяжелодумы» погружались в размышления на 1—2 часа, партии затягивались на 12—14 часов, и нормальный турнирный регламент не мог быть налажен. Была сделана попытка бороться с «тяжелодумами» путем введения денежных штрафов, но она оказалась несостоятельной. После первых же туров выяснилось, что штрафы превышают турнирные призы. И за неимением других способов были введены часы, регистрирующие время на обдумы-

вание каждого из партнеров, сначала песочные, а потом современные.

Шахматные часы состоят из двух спаренных будильников. После сделанного хода нажимается кнопка, которая вводит в действие часы партнера. Под цифрой 12 у секундной стрелки имеется флажок, который падает в определенный час.

В современных турнирах обычно полагается 2½ часа на обдумывание 40 ходов. За просрочку времени хотя бы на одну секунду, определяемую падением флажка, засчитывается поражение, и партия прекращается.

С точки зрения шахматного искусства шахматные часы — большое зло, и, к несчастью, неустранимое. Писатель, художник могут и обязаны добиваться совершенства своих произведений, не считаясь со

временем. Шахматный мастер вынужден создавать глубокие планы, искать комбинации, рассчитывать и проверять их под тикание шахматных часов. Неудивительно, что многие партии заканчиваются неожиданными просмотрами, и поражениями из-за цейтнота.

С другой стороны, введение жесткого контроля времени усилило спортивное напряжение борьбы. Чтобы иметь успех в шахматном соревновании, необходимо обладать в числе других спортивных качеств и умением правильно распределять время.

Из иностранных гроссмейстеров почти в каждой партии попадал в жуткий цейт-

нот Решевский, но в цейтноте играл превосходно. Молодой рижский гроссмейстер Таль, наоборот, играет с завидной быстротой и с нетерпением ждет хода противника.

По мере приближения к контрольному ходу обстановка в турнирном помещении накаляется и становится весьма нервной. Дело доходит до курьезов. Известен случай, когда у одного мастера получилась сложная позиция, переплетение пешек оказалось необычным. И вдруг раздался неожиданный возглас: «Товарищ судья, какими я играю?» Несмотря на цейтнот, раздался дружный хохот над растерявшимся мастером.

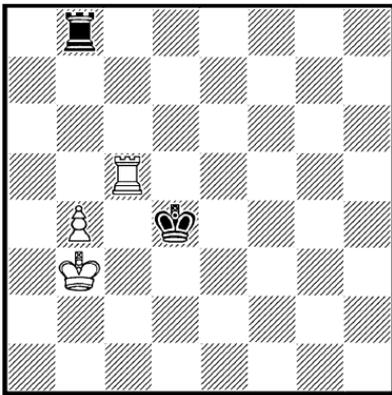
---

## Глава 21

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В главе 14 было доказано, что отрезание короля слабой стороны от проходной пешки затрудняет защиту. Отрезание по горизонтали также опасно для защиты.

№ 446

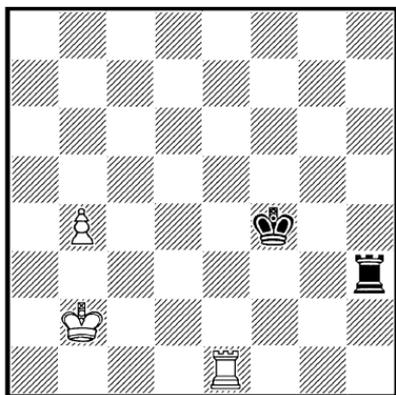


В позиции на диагр. 446 белые выигрывают. Они хотят провести маневр 1. Лс6, 2. Ла6, 3. Кра4, 4. b5, против которого черные беззащитны, например: 1... Ла8 2. Лс6 Лb8 3. Ла6 Крd5 4.

Кра4 Крс4 5. Лс6+ Крd5 6. b5 Ла8+ 7. Крb4, и затем весь маневр повторяется: 8. Лс7, 9. Ла7 и т. д. Или 1... Ла8 2. Лс6 Ла1 3. b5 Крd5 4. Крb4 Ла2 5. Лс7 Крd6 6. b6 и т. д.

Черные проиграли потому, что для фланговой атаки не было достаточного простора. Если сдвинуть все фигуры вправо на две вертикали: Крd3 Ле5, п. d4; Крf4, Лс8, то, черные посредством 1... Ла8 начинают фланговую атаку: 2. Крс4 Ла4+ 3. Крс5 Ла5+ 4. Крd6 Ла6+ 5. Кре7 Ла4 6. Лd5 Кре4, и ничья.

Интересна позиция Н. Григорьева на диагр. 447. Черный король отрезан по вертикали, белый — по горизонтали. При ходе белых — выигрыш, но только потому, что черный король стоит неудачно: 1. Крс2! (Освобождая вертикаль «b» для ладьи) 1... Крf5 2. b5 Крf6 3. b6 Крf7 4. Лb1! Лh8 5. Крс3 Кре6 6. Крb4! Крd7 7. Лс1 Лс8 8. Лс5!

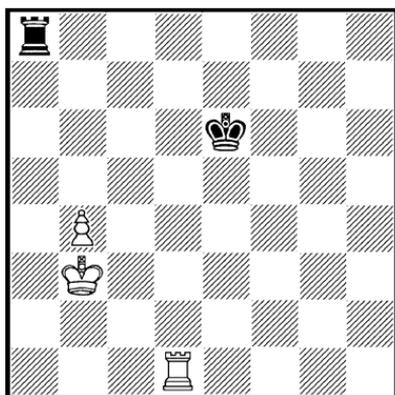


Лс6 9. Крб5 Л : с5 + 10. Кр : с5, и выигрывают, или 1 . . . Крf5 2. b5 Лg3 3. b6 Лg7 4. Крс3 Лb7 5. Лb1 Кре6 6. Крс4 Крd7 7. Крб5 Крс8 8. Лh1 Лd7 9. Кра6 Лd8 10. Кра7 Лd7 + 11. Кра8, и выигрывают.

При ходе черных ничья: 1 . . . Крf5! 2. b5 (или 2. Крс2 Крf6! 3. b5 Лh5 4. b6 Лс5 +! 5. Крd3 Лb5) 2 . . . Лd3! 3. Крс2 Лd5! 4. Лb1 Лс5 + 5. Крd3 Кре5 6. b6 Лс8 7. b7 Лb8 8. Крс4 Крd6, и ничья.

Если проходная пешка не достигла еще 5-й горизонтали, то даже при отрезании короля слабой стороны по вертикали удается спасти партию лобовой атакой.

На диагр. 448 черный король отрезан от пешки «b» на две вертикали. Попытка прорваться через заграждение обречена на неудачу. 1 . . . Кре7 2. Лd4 (не 2. b5

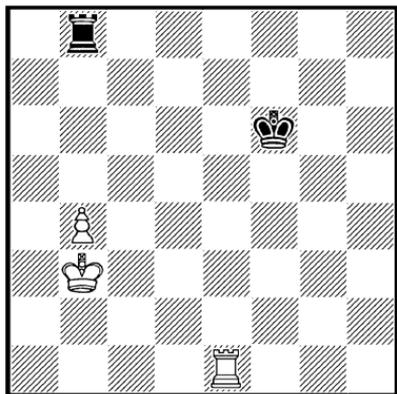


Лd8, и ничья) 2 . . . Лd7 3. Л : d8 Кр : d8 4. Кра4! (Крс4? Крс8 с ничьей) 4 . . . Крс7 5. Кра5 Крb7 6. Крб5, и выигрывают. Тем не менее черные достигают ничьей посредством 1 . . . Ла8—b8! 2. Лd1—d4 (бесполезно 2. Кра4 или Крс4, так как ладья шахами загоняет короля обратно на b3) 2 . . . Кре6—e5! (после 2 . . . Кре7 3. Крс4 Лс8 + 4. Крб5 Лb8 + белые выигрывают ходом 5. Крс6!, так как пешка b4 защищена ладьей) 3. Лd4—d7 Кре5—e6! 4. Лd7—a7 Кре6—d6 5. Крb3—a4 Крd6—с6, и ничья.

Из хода решения видно, что если черный король стоит на e7, то белые выигрывают ходом 2. Лd4 Кре6 3. Крс4 и т. д.

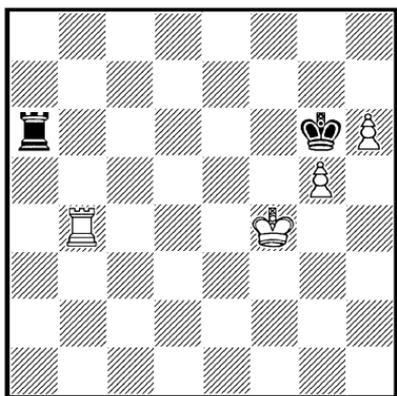
На диагр. 449 черный король отрезан уже на 3 вертикали. Белые выигрывают, применяя метод, названный Н. Григорьевым «комбиниро-

№ 449



ванным». Белый король идет вперед, а затем ладья сзади поддерживает движение пешки. 1. Крс4 Лс8 + 2. Крд5 Лб8 3. Лб1 (Григорьев рекомендует 3. Крс5 Лс8 + 4. Крд6 Лб8, и только сейчас 5. Лб1, но это удлинение решения не обязательно) 3... Кре7 4. Крс6! Крд8 5. б5 Крс8 6. Лл1, но не 6. б6 Лб7 7. Лл1 Лс7 +, и ничья.

№ 450

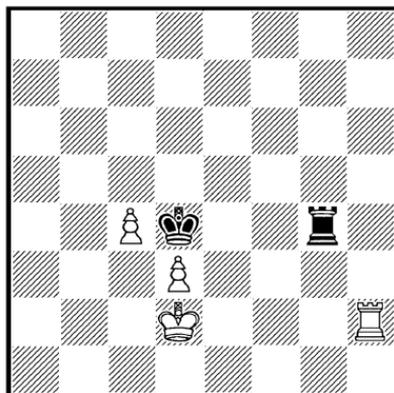


Ничья

Ладья и две пешки обычно выигрывают против ладьи. Некоторые исключения приведены ниже.

На диагр. 450 показана позиция Клинг и Горвица. Черный король вклинился между пешками. Окончание ничейно. 1. Лб4—d4 Лаб—b6 2. Лд4—d8 Лб6—b4+ 3. Крf4—e5 Лб4—b7! (предупреждая 4. Лг8+ Крh7 5. Лг7+ Крh8 6. Ле7) 4. Лд8—g8+ Крg6—h7 5. Лг8—d8 Крh7—g6. Ничья.

№ 451

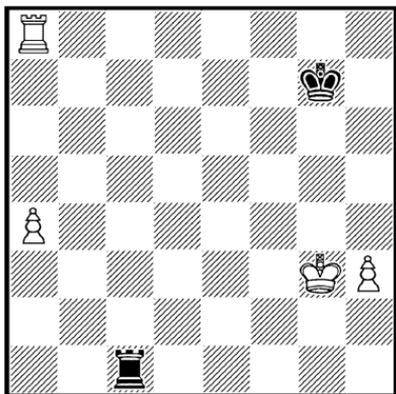


Выигрыш

Однако позиция на диагр. 451 выигрышная для белых. 1. Ле2 Лf4 2. Ле4+ Л : e4 3. de Кр : e4 4. Крс3 или 3... Кр : c4 4. Кре3, и выигрывают.

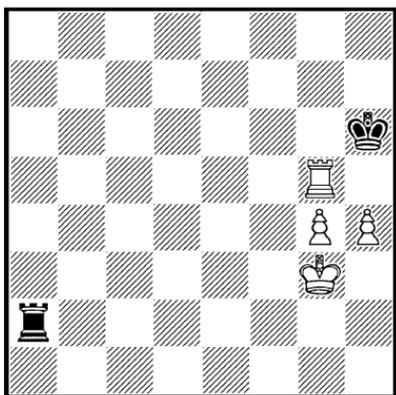
На диагр. 452 у белых две проходные ладейные пешки, и все же черные достигают ничьей. 1... Лс1—c4! 2. a4—a5 Лс4—c5! 3. a5—a6 Лс5—c6! Черные, атакуя пешку «а»,

№ 452



приковывают ладью белых к ее защите. 4. Крг3—f4 Крг7—h7 5. Кpf4—e5 Кph7—g7 6. Кре5—d5 Лс6—f6 7. h3—h4 Крг7—h7 8. Кpd5—e5 Лf6—c6 9. Кре5—f5 Кph7—g7 10. Кpf5—g5 Крг7—h7 11. h4—h5 Лс6—b6 12. h5—h6 Лb6—c6 (или 12... Лг6+ 13. Кpf5 Л : h6). Ничья.

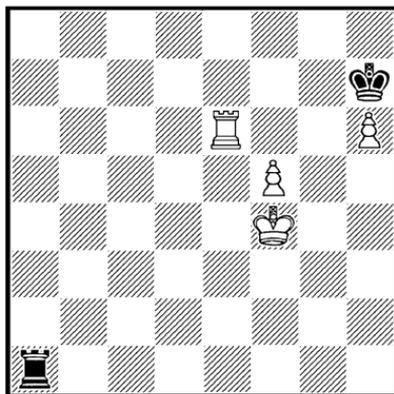
№ 453



На диагр. 453 две пешки и ладья белых образуют треугольник. Мастер Каспарян, исследовавший такие пози-

ции, назвал их треугольными. Белая ладья может находиться на h5, а черный король на g6. При ходе белых они отводят ладью на f5 и выигрывают. При ходе черных ничья: 1... Ла2—a3+ 2. Крг3—f4 Ла3—a4+ 3. Кpf4—e5 Ла4—a5+ 4. Кре5—f6 Ла5—a6+ 5. Кpf6—e7 Ла6—a4. У белого короля нет убежища рядом с пешками, а улучшить позицию ладьи без потери пешки невозможно. На 6. Лг8 следует 6... Кph7.

№ 454

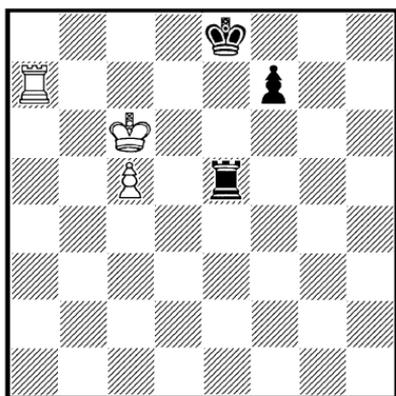


На диагр. 454 показано окончание партии Бондаревский — Керес. Как показали многочисленные исследования, слонowo-ладейная пара пешек не обеспечивает выигрыша при правильной защите: 1... Ла1—a2 2. Кpf4—g5 Ла2—g2+ 3. Крг5—f6 Лг2—f2! Нельзя допускать хода 4. Кpf7. Плохо и 3... Кр : h6 из-за 4. Кре7+ Кph7

5. f6 Крg6 6. Ле1!, или 5... Ла2 6. f7, и выигрывают. 4. Ле6—e3 (если 4. Ле5, то 4... Кр : h6 с последующей фланговой атакой) 4... Лf2—a2! 5. Ле3—e6 Ла2—f2, и ничья. Белые не могут усилить позицию.

В окончаниях ладья и пешка против ладьи с пешкой обычный результат — ничья. Но если пешки далеко продвинуты, то возможны интересные тактические осложнения, нарушающие равновесие.

№ 455

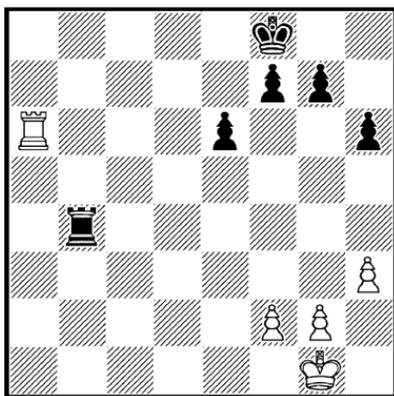


На диагр. 455 позиция из партии Нежметдинов — Штальберг (Бухарест, 1954 г.). Белые грозят провести пешку «с» в ферзи. Партия продолжалась: 1. Лb7 Ле6+ 2. Крс7 (2. Крb5 Крд8 3. Л:f7 Крс8 с ничьей) 2... f5 3. с6 Кре7 4. Лb5 Крf6? (шаблонный проигрывающий ход. Черные опасались отрезания короля по 4-й горизонтали,

как в примере диагр. 243. Правильно 4... f4! Черный король еще мог пригодиться на e7. 5. Крb7 Крд6 или 5. Лf5 Ле4 6. Крb6 Лb4+ 7. Крс5 Лb1 8. Л : f4 Крд8 с ничьей) 5. Крb7 Крg5 6. с7 Ле8 7. Крс6! (После 7. с8Ф Л : с8 8. Кр : с8 Крf4 9. Крд7 Кре4 нет выигрыша) 7... Лс8 8. Лb8 Л : с7+ 9. Кр : с7 Крf4 10. Крд6, и черные сдались.

Когда пешки обеих сторон находятся на одном фланге, то перевес в одну пешку (две против одной, три против двух, четыре против трех) обычно не дает выигрыша при правильной защите.

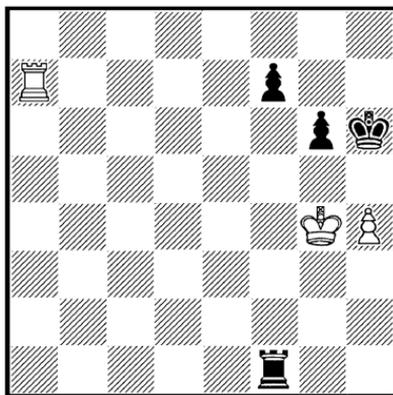
№ 456



На диагр. 456 показано положение из партии Дурас — Капабланка (Нью-Йорк, 1913 г.). Если бы черная ладья стояла не в 4-м ряду, то белым следовало бы играть 1. h4 и в дальнейшем разменять эту

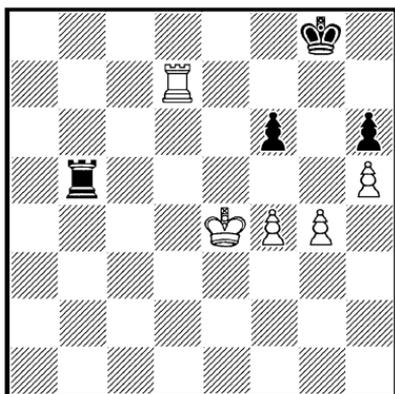
пешку. Это упростило бы защиту. Партия продолжалась: 1. Ла6—а7 h6—h5 2. g2—g3 h5—h4 3. g3 : h4 Лb4 : h4 4. Кpg1—g2 e6—e5 5. Кpg2—g3 Лh4—d4 6. Ла7—a5 f7—f6 7. Ла5—a7 Кpf8—g8 8. Ла7—b7 Кrg8—h7 9. Лb7—a7 Кph7—g6 10. Ла7—e7 Лd4—d3+ 11. Кrg3—g2 Лd3—d5 12. Кpg2—g3 f6—f5 13. Ле7—a7? (слабый ход. Необходимо воспрепятствовать ходу e5—e4. Правильно поэтому 13. f3!, после чего трудно доказать возможность выигрыша черных) 13 . . . Лd5—d3+ 14. Кrg3—g2 e5—e4! 15. Ла7—a4 Кpg6—g5 16. Ла4—a5 g7—g6 17. Ла5—b5 Кpg5—f4 18. Лb5—a5 Лd3—d2 19. Ла5—a4 g6—g5 20. Ла4—b4 Кpf4—e5 21. Лb4—b5+ Лd2—d5 22. Лb5—b8 f5—f4 23. Лb8—g8 Кре5—d4 24. Кpg2—f1 Кpd4—d3 25. Лg8—a8 e4—e3? (после этого пешка e4 будет нуждаться в защите. Правильно 22. . . Лd1, затем Ле1 и тогда только f4) 26. Ла8—a3+? (проигрывающий ход. После 26. Ла2! белые достигали ничьей. Другой путь к ничьей заключался в 26. . . Ле8) 26. . . Кpd3—e4 27. f2 : e3 f4—f3! 28. Кpf1—g1 Лd5—d3! 29. Ла3—a8 Кре4:e3 30. Ла8—e8+ Кре3—f4 31. Ле8—g8 Лd3—d1+ 32. Кpg1—f2 Лd1—d2+ 33. Кpf2—f1 (или 33. Кpg1 g4! 34. Л : g4+ Кре3 и т. д.) 33 . . . Лd2—h2, и дальнейшее уже просто.

Диагр. 457 показывает положение из партии Грюнфельд—



Вагнер (Бреславль, 1925 г.). Было сыграно: 1. Ла7—b7? f7—f5+ 2. Кpg4—g3 Лf1—g1+ 3. Кpg3—h3 Лg1—a1! 4. Лb7—b8 Ла1—a3+ 5. Кph3—h2 Кph6—h5 (решающее вторжение короля) 6. Лb8—h8+ Кph5—g4 7. Лh8—h6 Ла3—a6! 8. Кph2—g2 f5—f4 9. Кpg2—f2 f4—f3 10. Кpf2—e3 Кrg4—g3, и белые сдались. Первый ход белых был ошибочен. Они допустили вторжение черного короля на g4. Вспомнив о правиле убежища, белые могли ходом 1. Ла7—a8! воспрепятствовать этому маневру и добиться ничьей. На Кph6—h5 белые ответили бы Ла8—h8×.

Диагр. 458 взята из книги «Теория ладейных окончаний» Левенфиша и Смыслова. Ясно, что проникновение белого короля на g6 ведет к победе. Поэтому белые играют 1. Лd7—d5, чтобы прорваться королем вперед.

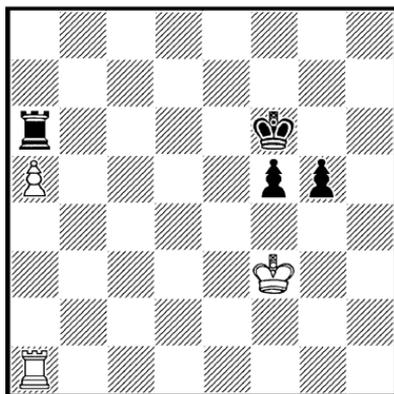


Ничья

1... Лb5—b7! 2. Лd5—d8+ (ничего не дает 2. Кpf5 Кpf7 3. Лd6 Лb5+) 2... Кpg8—f7 3. Кре4—d5 Лb7—a7 (3... Лb4 4. Лd7+ Кpf8 5. f5 Л : g4 6. Кре6 осложняло защиту черных) 4. Кpd5—d6 Ла7—b7! 5. Лd8—d7+ Лb7 : d7+ 6. Кpd6 : d7 f6—f5! 7. g4 : f5 Кpf7—f6, и ничья.

Рассмотрим позиции, когда две связанные пешки на одном фланге противостоят одной проходной на другом. Исход борьбы зависит прежде всего от расположения ладей. Одно из важнейших правил ладейных окончаний гласит: ладья должна находиться сзади проходной пешки своей — для подкрепления ее движения вперед, чужой — для торможения ее движения.

Черная ладья занимает пассивную позицию и не может помочь продвижению пешеч-

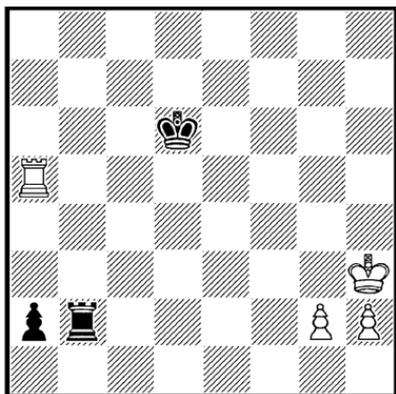


ной пары. 1... Кре5 2. Кре3 f4+. 3. Кpf3 Кpf5 4. Ла4 g4+ 5. Кpf2 Кре5 6. Кре2, и у черных нет ни одного полезного хода.

Переменим на диагр. 459 позиции ладей. Черную ладью переместим на a1, белую — на a3. Черные выигрывают. 1. Ла8—f8+ Кpf6—g6 2. Ла8—g8+ Кpg6—h6 3. Лg8—h8+ Kph6—g7 4. Лh8—a8 Ла1—a3+ 5. Кpf3—g2 Кpg7—g6 6. a5—a6 Кpg6—h5 7. a6—a7 Kph5—g4 8. Кpg2—f2 Ла3—a2+ 9. Кpf2—f1 f5—f4 10. Кpf1—e1 f4—f3 11. Kpe1—d1 f3—f2 12. Ла8—f8 Кpg4—g3 13. a7—a8Ф Ла2 : a8. Ничейный исход возможен, когда связанные пешки недалеко продвинуты, а проходная пешка находится в 7-м ряду. Например, в позиции: Кpg2, Ла8, п. a7; Кpg5, Ла3, п. f4, g6 — у черных нет лучшего хода, чем 1... Кpg4, но тогда 2. Лg8 Ла2+ 3. Кpg1 Л : a7

4. Л : g6+ Крf3 5. Лf6 Лa1+ 6. Крh2 Кре3 7. Крg2, и ничья. Но если черная пешка находится не на g6, а на g7, то черные выигрывают, потому что следует 1... Крg4 2. Лg8 Л : a7, и черные остаются с двумя пешками.

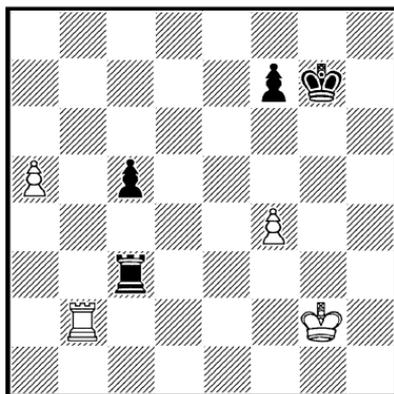
№ 460



На диагр. 460 показано окончание партии Решевский — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Белые пешки еще находятся на первичных местах, черная дошла до 2-го ряда. После 1. g2—g4 Алехин сыграл 1... Крd6—c6! (1... Креб 2. Крg3 Крf6 3. h3 Крg6 4. Крh4, и дальнейшее продвижение белых пешек и короля вело к поражению черных) 2. Крh3—g3 (или 2. g5 Лb5!) 2... Крс6—b6 3. Ла5—a8 Крb6—b5! Теперь выясняется замысел черных. Они хотят применить метод заслона, например: 4. h4 Лb3+ 5. Крf4? Лb4+ и 6... Ла4, или 5.

Крf2 Лb4 6. Л : a2 Л : g4, и ничья. 4. h2—h3 Крb5—b4! 5. Крg3—f4 (5. Крh4 Крb3 6. g5 Лb1 7. g6 a1Ф 8. Л : a1 Л : a1 9. Крg5 Крс4 10. g7 Лg1+ 11. Крf6 Крд5 12. h4 Лf1+ 13. Крg6 Лg1+ 14. Крh7 Креб 15. g8Ф Л : g8 16. Кр : g8 Крf5 также вело к ничьей) 5... Лb2—c2! Опять грозит заслон 6... Лc4+ 7. Крf5 Лc5+ и 8... Ла5 или 7. Крf3 Лc3+ и 8... Ла3. Поэтому Решевский торопится форсировать ничью: 6. Ла8—b8+ Крb4—c3 7. Лb8—a8 Крс3—b4. Метод заслона — весьма эффективный прием в ладейных окончаниях.

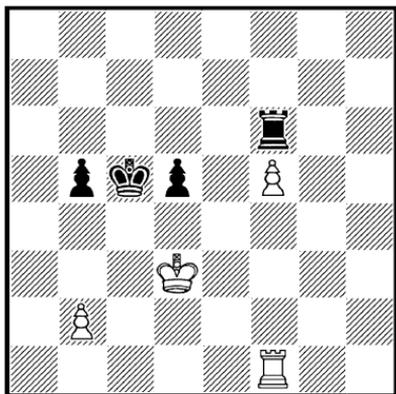
№ 461



Окончание партии Мароци — Марко (Монте-Карло, 1902 г.) наглядно демонстрирует силу проходной пешки, подержанной ладьей. При ходе черных 1... Ла3 2. Лb5 c4 ведет к несложной ничьей. Но ход за белыми. 1. Лb2—a2! Лc3—b3 2. a5—a6 Лb3—b8

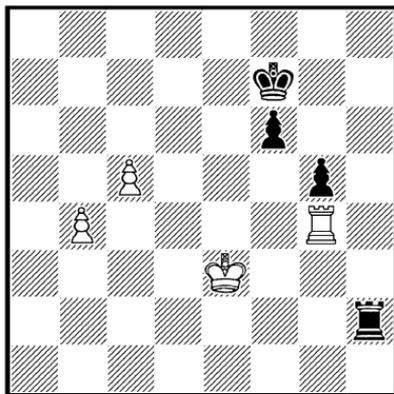
3. а6—а7 Лб8—а8. Блокировка проходной пешки ладьей невыгодна, так как ладья по существу выключена из игры. 4. Ла2—а6! Читательно следует обратить внимание на этот простой, но важный маневр, ограничивающий подвижность черного короля. Если бы черным удалось перевести короля на f5, то они получали некоторые шансы на спасение. 4. . . f7—f6 5. Kpg2—f3 Kpg7—g6 6. Kpf3—e4 c5—c4 7. Кре4—d4 Kpg6—f5. Черные достигли своей цели, но с опозданием. 8. Kpd4 : c4. После 8 . . . Кр : f4 9. Л : f6+ Кре5 10. Ла6 белый король попадает на b7. 8 . . . Kpf5—g4 9. Крс4—b5 (в партии было сыграно 9. Kpd4 Ld8+ 10. Кре4 Ле8+ 11. Kpd5 Ла8 12. Кре6 f5 13. Кре5 Ле8+ 14. Ле6 Лс8 15. Ле7 Kph5 16. Лf7) 9 . . . f6—f5 10. Ла6—а4 Ла8 : а7 11. Ла4 : а7 Kpg4 : f4 12. Kpb5—c4, и выигрывают.

№ 462



Не менее поучительно окончание партии Ласкер — Рубинштейн (Петербург, 1914 г.). Черные, несмотря на материальное равенство, не могут спасти партию из-за плохой позиции ладьи, блокирующей проходную пешку. 1. Лf1—f4 b5—b4 2. b2—b3 Лf6—f7 3. f5—f6! Крс5—d6 4. Kpd3—d4 Kpd6—e6 5. Лf4—f2! После взятия пешки f6 и размена ладей пешечный конец безнадежен для черных. 5 . . . Кре6—d6 6. Лf2—a2! Лf7—c7 7. Ла2—а6+ Kpd6—d7 8. Ла6—b6!, и черные сдались.

№ 463



Окончание на диагр. 463 взято из партии Керес — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Преимущество белых заключается в далеко продвинутых пешках и централизованной позиции белого короля.

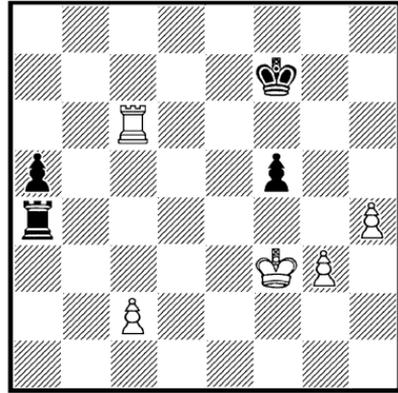
1. c5—c6! Крf7—e7 (не 1 . . . Лс2 2. b5 Лс5 3. Kpd4!

Л : b5 4. c7) 2. b4—b5? Лh2—b2 3. Лg4—c4 Кpe7—d8 4. Лc4—c5 g5—g4 5. Кpe3—f4 Лb2—b4 + 6. Кpf4—g3 Кpd8—c7 7. Кpg3—h4 Кpc7—c8 8. Лc5—h5 Кpc8—c7 9. Лh5—h7+ Кpc7—c8 10. Лh7—b7 Лb4—c4 11. Кph4—g3 f6—f5 12. Кpg3—h4 Лc4—c5, и согласились на ничью.

Черные спасли окончание, так как черный король задержал проходные пешки. Белым следовало отрезать черного короля от ферзевого фланга. Правильное продолжение за белых было 2. Лg4—d4! Лh2—c2 3. b4—b5 Лc2—c5 4. Лd4—b4! Кpe7—d8 5. b5—b6 Кpd8—c8 6. b6—b7+ Кpc8—b8. Король успел задержать проходные пешки, но они продвинулись слишком далеко, и белые выигрывают без помощи короля. 7. Лb4—b6 f6—f5 8. Лb6—a6! и затем Ла6—a8.

Можем установить следующее важное правило для ладейных окончаний. Отрезайте короля противника от его проходных пешек, чтобы затруднить их движение. Отрезайте короля противника от своих проходных пешек, чтобы не допустить их торможения.

Наглядной иллюстрацией этого правила является следующее окончание, взятое из партии Шлехтер — Ласкер, игранный в матче на первенство мира в 1910 г. (диагр. 464).



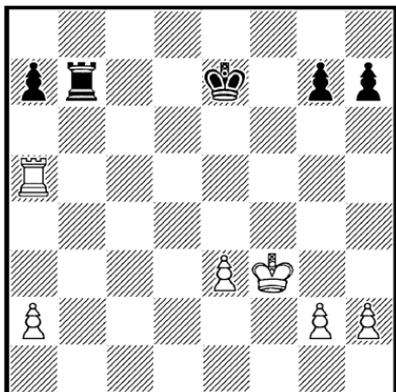
У черных не хватает пешки, и, кроме того, белые угрожают ходами c2—c4 и Кpf3—f4 быстро решить игру. Ласкер спасает партию глубоко продуманным маневром. Он отдает вторую пешку, но отрезает короля белых от пешек c2 и h4 и лишает активности черную ладью.

1... Ла4—e4!! 2. Лc6—c5 Кpf7—f6 3. Лc5 : a5 Ле4—c4! 4. Ла5—a2 Лc4—c3+! 5. Кpf3—g2 Кpf6—e5 6. Ла2—b2 Кре5—f6 7. Кpg2—h3 Лc3—c6. У белых нет полезных ходов. На 8. g4 следует 8... Лc3+. Приходится отдавать пешку c2. 8. Лb2—b8 Лc6 : c2 9. Лb8—b6+ Кpf6—g7 10. h4—h5 Лc2—c4 11. h5—h6+ Кpg7—h7. Ничья.

Итак, активность короля и ладьи черных и пассивность фигур белых уравновесила потерю двух пешек. В следующем примере у белых перевес только на одну пешку, но

позиция ладьи активная. Реализация такого преимущества не представляет больших затруднений, но только нужно усвоить ее технику.

№ 465

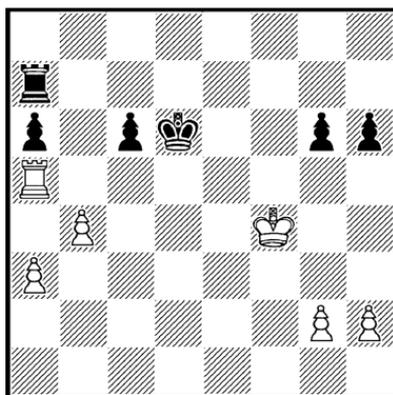


На диагр. 465 показано окончание партии Рубинштейн — Ласкер (Петербург, 1909 г.). Проходная пешка «е» не обеспечила бы выигрыша, если бы черная ладья была активна, а не прикована к защите пешки а7.

1. Ла5—а6! Белые ограничивают подвижность не только ладьи, но и короля черных. Вспомните аналогичный маневр Мароци в партии против Марко (диагр. 461). 1... Кре7—f8 2. е3—е4 Лб7—с7 3. h2—h4 Крf8—f7 4. g2—g4 Крf7—f8 5. Крf3—f4 Крf8—e7 6. h4—h5. Маневр, начатый Рубинштейном, заслуживает внимательного рассмотрения. Казалось бы, белым следует приступить к

движению пешки «е», но это не решило бы партии. Движение пешек правого фланга вызывает новые слабости у черных и поэтому расширяет сферу действий белой ладьи. Назовем такой маневр «расширением плацдарма». 6... h7—h6. Черные не хотят допустить хода 7. g5. 7. Крf4—f5 Кре7—f7 8. е4—е5 Лс7—b7 9. Ла6—d6 Крf7—f8 10. Лd6—с6 Крf8—f7 11. а2—а3! Предупреждает контратаку с Лb7—b4. Черные в цугцванге. Если 11... Ле7, то 12. е6+ Крг8 13. Крг6 Ле8 14. е7. На 11... Кре7 решает 12. Крг6 Крf8 13. Лс8+ Кре7 14. Кр : g7, а на 11... Крf8 следует 12. Крг6 Лb3 13. Лс8+ Кре7 14. Кр : g7 Л : а3 15. Кр : h6. Ласкер поэтому сдал партию.

№ 466



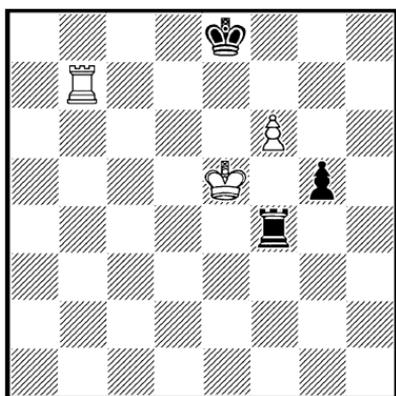
На диагр. 466 показано окончание партии Флор — Видмар (Ноттингем, 1936 г.).

Последний ход черных был h7—h6. И здесь Флор, расширив плацдарм для действий белой ладьи, добивается победы.

1. h2—h4 Kpd6—e6 2. Kpf4—g4 Ла7—a8 3. h4—h5! g6—g5 4. g2—g3 Ла8—a7 5. Kpg4—f3 Ла7—a8 6. Kpf3—e4 Ла8—a7 7. Ла5—e5+! Кре6—d6 (не лучше 7... Kpf6 8. Лс5 Лс7 9. Ла5 Ла7 10. Kpd4 Кре6 11. Крс5 и т. д.) 8. Ле5—e8 с6—с5 9. Ле8—d8+ Kpd6—с6 10. Лd8—с8+ Крс6—b6 11. Лс8: с5, и выигрывают.

Позиций, в которых король слабой стороны подвергается совместной атаке короля, ладьи и пешки на 6-й линии, следует избегать, так как защита их связана с большими трудностями. Приведем несколько примеров.

№ 467

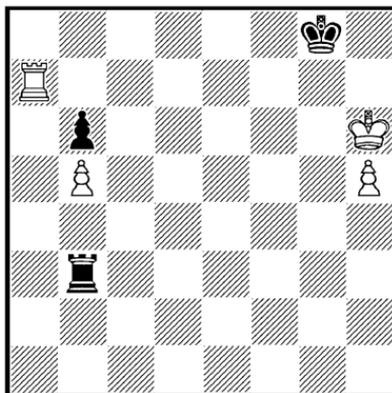


На диагр. 467 показано окончание партии Котов — Элисказес (Стокгольм, 1952 г.).

Ход черных. В позиции Филидора черные спасаются, шахуя короля белых с тыла. К несчастью для черных, у них имеется пешка, которая и губит их. Белый король прячется за ней от шахов.

1... Лf4—f2 2. Кре5—e6 Лf2—e2+ 3. Кре6—f5 g5—g4 4. Kpf5—g6! (ошибочно 4. f7+ Kpf8 5. Kpf6 Лf2+ 6. Kpg6 g3 7. Лb8+ Кре7 8. Ле8+ Kpd7 9. Ле3 g2 10. Лg3 Кре7, и ничья) 4... Ле2—f2 5. f6—f7+ Кре8—f8 6. Лb7—b8+ Kpf8—e7 7. Лb8—e8+, и черные сдались.

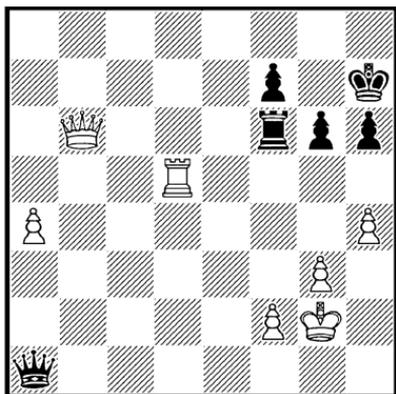
№ 468



Диагр. 468 взята из партии Левенфиш — Лисицын (Москва, 1935 г.). 1. Лg7+ Kpf8 2. Лg5 Kpf7 оставляло мало надежд на победу. Продолжение было: 1. Ла7—b7! Лb3 : b5 2. Kph6—g6! Черная ладья, находясь в 5-м ряду, не может беспокоить

короля шахами. Вот в чем был смысл жертвы пешки. 2... Крг8—f8 3. h5—h6 Лb5—b1 4. Лb7—b8+, и черные сдались ввиду 4... Кре7 5. h7 Лh1 6. h8Ф Л : h8 7. Л : h8 Крд6 8. Крf5.

№ 469

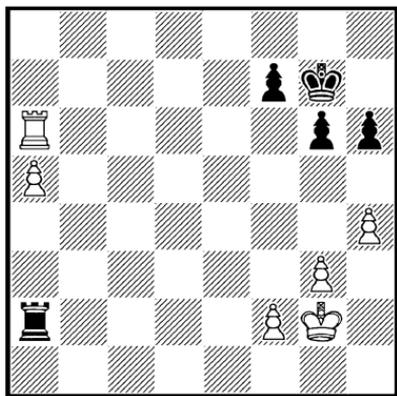


На диагр. 469 показано окончание 34-й партии матча на первенство мира между Алехиным и Капабланкой (1927 г.). Выигрыш этого окончания закончил матч, и Алехин завоевал звание чемпиона мира.

1. Фb6—d4! Своевременный переход в ладейное окончание, так как белая ладья окажется позади проходной пешки. 1... Фa1 : d4 2. Лd5 : d4 Крh7—g7 3. a4—a5 Лf6—a6 4. Лd4—a4 Крг7—f6 5. Крг2—f3 Крf6—e5 6. Крf3—e3 h6—h5 7. Кре3—d3 Кре5—d5 8. Крд3—c3 Крд5—c5 9. Ла4—a2 Крс5—b5. Черные находятся в цугцванге. На

ход ладьей следует a5—a6. Размен на a5 ведет к безнадежному пешечному окончанию. Поэтому черные вынуждены пропустить белого короля на правый фланг. 10. Крс3—d4 Ла6—d6+ 11. Крд4—e5 Лd6—e6+ 12. Кре5—f4 Крb5—a6! Блокируя пешку королем, черные освобождают ладью. 13. Крf4—g5 Ле6—e5+ 14. Крг5—h6 Ле5—f5 15. f2—f4. Как указал Алехин, игра на цугцванг быстрее всего вела к цели: 12. Крг7 Лf3 13. Крг8 Лf6 14. Крf8 Лf3 15. Крг7 Лf5 16. f4!, и черным нечем ходить. 15... Лf5—c5! 16. Ла2—a3 Лc5—c7 17. Крh6—g7 Лc7—d7 18. f4—f3 (точнее было 18. Крf6 Лc7 и только сейчас 19. f5!) 18... g6 : f5 19. Крг7—h6 f5—f4 20. g3 : f4 Лd7—d5 21. Крh6—g7 Лd5—f5 22. Ла3—a4 Кра6—b5 23. Ла4—e4! Крb5—a6 24. Крг7—h6 Лf5 : a5 (или 24... Крb7 25. Ле5 Л : f4 26. Крг5 Лf1 27. Кр : h5 f5 28. Крг5 f4 29. Лf5 f3 30. Крг4, и выигрывают) 25. Ле4—e5 Ла5—a1 26. Крh6 : h5 Ла1—g1 27. Ле5—g5 Лg1—h1 28. Лg5—f5 Кра6—b6 29. Лf5 : f7 Крb6—c6 30. Лf7—e7, и черные сдались. Отрезание короля по вертикали быстро решает дело.

Диагр. 470 совпадает с предыдущей, только перемещены ладьи: черная ладья позади пешки, белая — впереди. Это окончание ничейно. У белых в распоряжении два



маневра. Первый — поставить ладью на а8 и пешку довести до а7. В этом случае черная ладья не сможет покинуть линию «а», и белый король беспрепятственно пройдет в центр или на ферзевый фланг. Этот маневр может иметь успех, если у черных имеется изолированная пешка, например на d5, которая в этом случае будет потеряна. В положении диагр. 470 такого объекта для нападения нет, а путешествие белого короля на ферзевый фланг не дает никакого эффекта. У белого короля нет убежища рядом с пешкой, и белую ладью можно освободить только отдав пешку а7. Второй маневр состоит в продвижении пешки до а6. Белый король прячется от шахов на а7, освобождает ладью, затем король открывает дорогу пешке «а», и за нее черным придется отдать ладью. Но

эта операция потребует много ходов, а тем временем черная ладья уничтожит пешки королевского фланга. Дальнейшая борьба будет протекать примерно следующим образом: 1. Ла6—а8 Крг7—f6 2. а5—а6 Кpf6—f5 3. Кpg2—f3 h6—h5 4. Кpf3—e3 f7—f6 5. Кре3—d3 Ла2 : f2 6. Кpd3—c4 Лf2—a2 7. Кpc4—b5 Ла2—b2+ 8. Кpb5—c6 Лb2—a2 9. Кpc6—b7 Ла2—b2+ 10. Кpb7—a7 Лb2—b3 11. Ла8—b8 Ла3 : g3 12. Лb8—b6 g6—g5 13. h4 : g5 f6 : g5 14. Кра7—b7 Лg3—e3 15. а6—а7 Ле3—e7+ 16. Кpb7—а6 Ле7 : а7+ 17. Кра6 : а7 h5—h4 18. Ла6—h6 Кpf5—g4, и дело кончится ничьей.

Суммируя все проделанные анализы ладейных окончаний, можем прийти к следующим выводам:

1. Лишняя пешка в ладейных окончаниях не всегда обеспечивает выигрыш, особенно если все пешки находятся на одном фланге и нет проходных пешек.

2. Образование проходной пешки и движение ее вперед являются главным средством и нападения и защиты в ладейных окончаниях.

3. Имея проходную пешку, старайтесь поддерживать ее движение вперед ладьей, установленной позади пешки.

4. Если противник образовал проходную пешку, старайтесь заблокировать ее королем, но не ладьей, или же

задерживайте ее своей ладьей с тыла.

5. Решающее значение в ладейных окончаниях имеет активная позиция короля и ладьи. Лучше отдать пешку, но активизировать фигуры. Пассивное положение короля и ладьи даже при равном материале обычно ведет к поражению.

6. Имея далеко продвинутую пешку, применяйте метод заслона.

7. Старайтесь расширить сферу действия активной ла-

ды, создавая новые слабости в позиции противника.

8. Избегайте позиций, когда король находится в последнем ряду, а ладья противника на предпоследней горизонтали.

9. Отрезайте короля противника от своей проходной пешки, чтобы облегчить ее движение вперед.

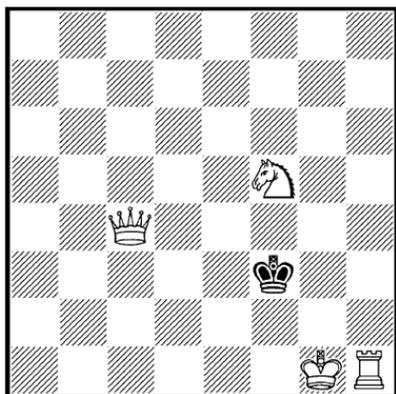
10. Отрезайте короля противника от его проходной пешки, чтобы затруднить движение ее вперед.

11. Помните о правиле убежища.

### ЗАДАЧИ-ШУТКИ

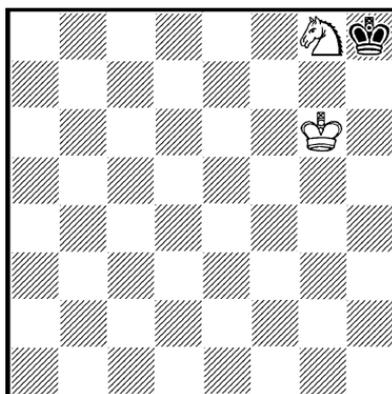
В часы досуга решите следующие задачи-шутки.

№ 1а. А. П. Гуляев



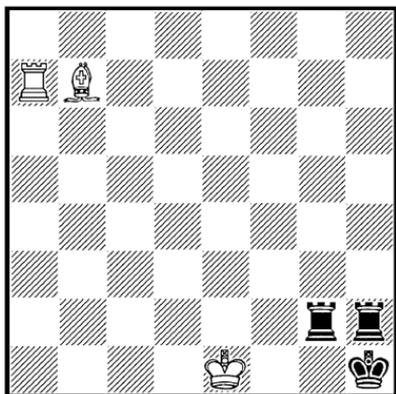
Мат в  $\frac{1}{2}$  хода

№ 2а. А. П. Гуляев



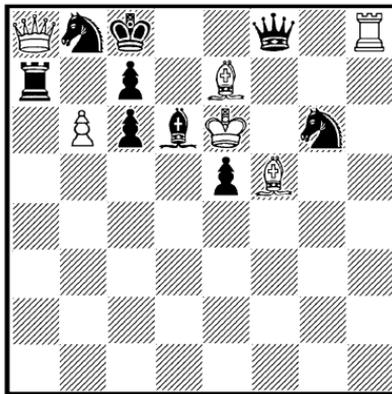
Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход

№ 3а. Р. Моор



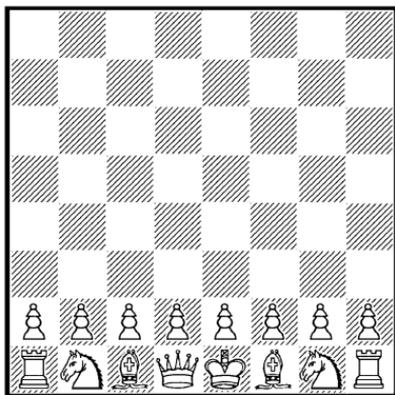
Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход

№ 5а. С. Алапин



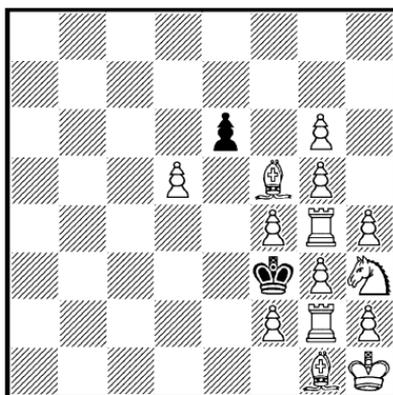
Белые начинают и дают мат в 1 ход

№ 4а. С. Лойд



На каком поле черный король получает мат в 3 хода?

№ 6а. С. Лойд



Мат в 4 хода

№ 7а. Некий гражданин, придя в шахматный клуб, стал доказывать, что если черные будут повторять ходы белых, то партия

должна кончиться вничью. Но в первой же партии гражданин получил мат на 4-м ходу. Можете ли вы восстановить эту партию?

## Решения задач-шуток

№ 1а. Белые заканчивают рокировку и ставят ладью на f1.

№ 2а. Последний ход белых был Кh6 : Kg8. Они берут его обратно и дают мат Кh6—f7.

№ 3а. Последний ход белых Ла1—a7. Вместо него они играют 0—0—0 и дают мат.

№ 4а. Черный король должен стоять на h4. Тогда 1. d2—d4 Кph4—g4 2. e2—e4 Кpg4—h4 3. g2—g3× или 1. . . Кph4—h5 2. Фd1—d3 Кph5—g4 3. Фd3—h3×.

№ 5а. Расставьте фигуры, как показано на диаграмме, а затем

поверните доску так, чтобы угловое поле справа внизу было белое. В зависимости от того, с какой стороны окажутся белые, решение будет или 1. f7 : g8К× или 1. Крс5—d4×.

№ 6а. Белые не могут дать мат в четыре хода, а черные могут: 1. . . e6 : f5, 2. . . f5 : g4, 3. . . g4 : h3, 4. . . h3 : g2×. Ответные ходы белых любые.

№ 7а. 1. d2—d4 d7—d5 2. Фd1—d3 Фd8—d6 3. Фd3—h3 Фd6—h6 4. Фh3 : c8×.

---

## Глава 22

### СТРАТЕГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ. ПРИМЕРЫ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ПЛАНОВ. ФИЛИДОР, ПЕТРОВ, МОРФИ, СТЕЙНИЦ. УЧЕНИЕ СТЕЙНИЦА О ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЕ. ЧИГОРИН

В предыдущих главах был изложен материал, который ознакомил начинающего шахматиста с основными принципами развития игры в дебюте, с тактикой шахматной борьбы, с реализацией в эндшпиле преимущества, добытого в результате предшествующей игры. Особое внимание было уделено технике концов игр, так как на небольшом материале легче научиться согласованному действию фигур и пешек.

Приобретенные познания имеют первостепенное значение для правильного ведения шахматной партии. Неправильная мобилизация сил в дебюте, ошибки в расчетах комбинаций и плохое разыгрывание концов партий чаще всего являются причиной неудач в практической игре.

Овладев основами тактики и техники, можно приступить

к изучению другого неотъемлемого элемента шахматной партии — стратегии.

Стратегия намечает цели на определенном отрезке партии. Конечная цель в шахматной партии — мат противнику — очень редко может быть достигнута сразу же прямой атакой на короля. В «младенческий» период шахмат, в XVI и XVII веках, борьба велась исключительно тактически. Оба противника, часто даже не закончив развития, стремились обрушиться на короля противника.

Партии этого периода изобилуют острыми комбинациями, очень часто неправильными и всегда случайными. Только в XVIII веке появились шахматные мастера, которые доказали, что шахматная партия должна вестись целеустремленно и планомерно и, прежде чем добиваться конеч-

ной цели — мата, надо достичь промежуточных целей — лучшего развития, материальных приобретений и благоприятного эндшпиля. Для начинающего шахматиста тактика и техника важнее, чем стратегические проблемы.

Основная задача стратегии в партии — наметить цель и составить план для достижения этой цели. Ни один квалифицированный шахматист не играет без плана. Лучше плохой план, чем отсутствие плана. Составление хорошего плана основано на оценке позиции, а такая оценка вырабатывается длительной практикой и часто не под силу начинающему шахматисту.

Чем нужно руководствоваться при составлении плана? Когда мы ищем комбинацию, мы опираемся на зародившуюся определенную идею, основанную на данном конкретном положении. При расчете комбинации мы углубляемся в будущее, но всегда на несколько ходов. План не имеет таких конкретных очертаний, зато может быть задуман весьма глубоко на много ходов вперед. При составлении плана исходят из характера позиции на доске, которая во многом определяется пешечной структурой. Приведем для пояснения сказанного два примера.

В «испанской партии» одно время часто играли так называемый «разменный вари-

ант»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C : c6 dc. Какой же смысл в размене слона на коня, раз белые не могут выиграть пешку? (на 5. K : e5 последует, очевидно, 5... Fd4 и затем 6... F : e4+) 5. d4 ed 6. F : d4 F : d4 7. K : d4.

Теперь план белых раскрывается. У них на королевском фланге четыре пешки против трех, и современем там может быть образована проходная пешка; черные же не смогут получить проходной на ферзевом фланге из-за сдвоения пешек по линии «с». Таким образом, если дело дойдет до пешечного окончания, черные проиграют.

Отсюда ясен генеральный план кампании белых — упрощение разменими позиции и скорейший переход из средней части партии к окончанию. Если противник не поймет этого плана и не противопоставит контрплана, предусматривающего усложнение игры и использование силы двух слонов, то без борьбы погибнет в эндшпиле.

В «защите Нимцовича» часто встречается вариант: 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. a3 C : c3+ 6. bc c5 7. Cd3 d6 8. Ke2 Kc6 9. 0—0 e5.

В этой позиции пешечная структура диктует белым план пешечного штурма на королевском фланге посредством

e4, f4 и т. д. Черные же могут наметить атаку слабой и блокированной пешки с4 посредством b7—b6, Ka5, Ca6, Lc8 и т. д. Немало партий было сыграно по этой схеме.

Мы указали здесь генеральные планы кампаний, но они распадаются на частичные отдельные планы. Например, черные, замышляя атаку пешки с4, должны составить план защиты против атаки белых на королевском фланге. Таким планом может быть укрепление узлового пункта e5 посредством Fe7, Kd7, f7—f6.

Мы не советуем начинающему шахматисту заниматься столь глубокими планами, рассчитанными на далекую дистанцию. Пока шахматист не достигнет определенного совершенства, ему не удастся составить хороший план, а если он случайно его наметит, то не сумеет его реализовать. Чтение шахматных книг не может заменить практики и изучения элементов шахмат. В шахматных клубах нередко можно встретить таких любителей-начетчиков, которые напичканы множеством стратегических рецептов, но просятривают двухходовую комбинацию и беспомощны в несложном эндшпиле. За доской они терпят поражения от менее «ученых», но более сильных тактически партнеров. Автор советует читателям тренировать в практических партиях свои так-

тические способности, создавать комбинации, научиться правильному их расчету, совершенствоваться в технике концов игр. Для изучения стратегических проблем настанет время тогда, когда квалификация читателя достигнет примерно 2-го или 3-го разряда.

Основателем современной шахматной стратегии следует считать сильнейшего мастера XVIII века француза Филидора.

Филидор написал трактат «Анализ шахмат», в котором он разработал новый метод ведения борьбы, построенный не на случайных комбинациях, а на продуманном стратегическом плане. Основным тезисом Филидора было: «Пешки — душа шахматной партии». Филидор считал, что атаку на позицию противника должны вести пешки, желательнее сомкнутыми рядами (пешечной фалангой). «Пешки впереди — фигуры сзади». Исходя из таких предпосылок, Филидор рекомендовал в дебюте не выводить коня на f3, чтобы не загоразивать пешку «f» и скорее ее продвигать. Филидор не стремился к прямой атаке на короля, а охотно переводил партию в эндшпиль, который он разыгрывал с искусством, до сих пор вызывающим удивление.

Трактат Филидора оказал громадное влияние на развитие шахматной мысли.

В 1834—1835 гг. был сыгран ряд матчей между чемпионом Франции Ля-Бурдонне и чемпионом Англии Макдоннелем. Партии матча показали громадный прогресс в трактовке шахматной борьбы. Влияние идей Филидора сказалось отчасти и на замечательном американском мастере Морфи и на русском мастере Петрове. Но и Морфи и Петров пошли дальше Филидора и разработали стратегию открытых позиций, в основу которой было положено быстрое развитие фигур, причем Морфи охотно жертвовал пешку ради открытия линий и быстрее введя в бой фигур. В отличие от мастеров XVIII века, атаки Морфи были основаны на продуманном стратегическом плане. К сожалению, шахматная карьера Морфи неожиданно была оборвана, а Петров ни разу не участвовал в матчах и турнирах. В период 1850—1870 гг. доминировала романтическая школа Андерсена и его ученика Цукерторта. Андерсен и Цукерторт часто неправильно трактовали позицию, стремительные атаки их не были достаточно обоснованы, но все это искупалось выдающимся комбинационным талантом обоих мастеров и позволило им добиться больших успехов в турнирах.

Следующий шаг в развитии

шахматной мысли был сделан Стейницем (1836—1900).

Стейниц подверг ревизии идеи и мысли своих предшественников и разработал целый ряд тезисов, которые подвели под шахматное искусство логический и научный фундамент.

Первое положение Стейница гласит: правильному плану должна предшествовать объективная оценка позиции. Она, в свою очередь, основывается на ряде признаков, вырабатываемых опытом многих сотен и тысяч партий.

Второе положение Стейница таково: если один из противников достиг большого позиционного преимущества, то он обязан атаковать, искать тактического решения, комбинации. Упустив этот момент, он может растерять свое преимущество. И наоборот, если оценка позиции говорит об ее равенстве, то атака приводит только к ухудшению положения атакующего. Искать выигрывающую комбинацию в равной позиции бесполезно. Имеющий худшую позицию обязан перейти к систематической упорной защите и добиться уравнивания. Только тогда он сможет наметить новую цель.

Согласно третьему положению Стейница, большое преимущество, обязывающее к решительным действиям, может быть получено в результате серьезной ошибки про-

тивника, или же путем накопления мелких преимуществ. Кропотливое накопление незначительных преимуществ составляет одну из основ позиционной игры.

Преимущества могут быть временные или длительные. Главные из них:

- 1) захват центра;
- 2) перевес в развитии;
- 3) бóльшая активность фигур;
- 4) лучшая пешечная структура;
- 5) слабые поля («дыры») в позиции противника;
- 6) овладение открытой линией;
- 7) открытое положение короля противника;
- 8) преимущество двух слонов в открытой позиции.

Задача каждого из противников заключается в превращении временных преимуществ в длительные и накоплении мелких преимуществ, пока не наступит момент для превращения их в решающее преимущество.

Атаковать, по мнению Стейница, следует слабый пункт позиции противника. Защищаться нужно весьма расчетливо, без затраты излишних сил, избегая без крайней необходимости образования новых пешечных слабостей.

Стейниц считал короля сильной защитительной фигурой и подчас отказывался от рокировки. Он не боялся атак противника и даже умышлен-

но провоцировал атаку, когда считал ее преждевременной и небоснованной.

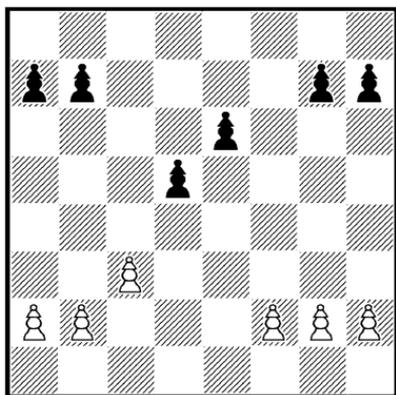
С основами позиционного учения Стейница читателю полезно ознакомиться. Захват центра, перевес в развитии и активность фигур были рассмотрены в предыдущих главах. Разберем подробно вопрос о слабых полях.

Слабый пункт. Поля, которые не могут быть атакованы фигурами и особенно пешками противника, являются сильными для одной стороны и слабыми для другой. Слабые поля, или «дыры», появляются чаще всего в результате движения или размена пешек. «Дыры» могут оказаться превосходной опорной базой для фигур противника и поэтому особенно опасны в центральной зоне. Примеры таких «дыр» в центре показаны на диагр. 471 и 472.

После дебютных ходов во «французской защите»: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кс3 Кf6 4. Сg5 Се7 5. e5 Кfd7 6. С : e7 Ф : e7— черные, как правило, подрывают пешечный центр белых ходами с7—с5 и f7—f6. Размены па с5 и f6 могут привести к пешечной структуре, приведенной на диагр. 471.

Борьба пойдет за овладение полями d4 и e5. Если они окажутся во власти белых и будут заняты их фигурами, то положение черных станет трудным. Недостаток слабых

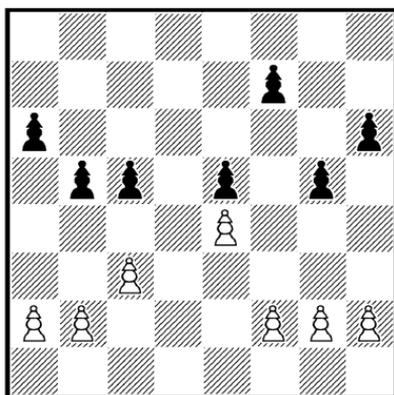
№ 471



полей выражается не только в том, что фигуры, завладевшие ими (по терминологии Нимцовича «блокеры»), не могут быть оттеснены пешками, но и в том, что пешки противника e6 и d5 защищают «блокеров» от фронтальных атак ладей. Для роли блокирующих фигур особенно подходят кони. Черные, если им удастся отвоевать пункт e5, при первой же возможности сыграют e6—e5, и картина сразу изменится: вместо слабых полей d4 и e5 получится сильный пешечный центр.

На диагр. 472 у черных слабые поля d5 и f5. Такая структура встречается иногда в «испанской партии» вследствие сделанных черными ходов c7—c5 и g7—g5. Ход c7—c5 может быть оправдан, так как пешка c5 контролирует важное поле d4. Кроме того, и

№ 472



у белых ходом c2—c3 ослаблен пункт d3, поэтому черные посредством c5—c4 могут завладеть им. Например, иногда черным удастся перевести под защитой ладей коня через d7—c5 на поле d3. Ход g7—g5 заслуживает порицания, если только он не был вызван крайней необходимостью. Во многих партиях атака белых на позицию рокировки черных опиралась на грозную позицию коня, сумевшего проникнуть на поле f5.

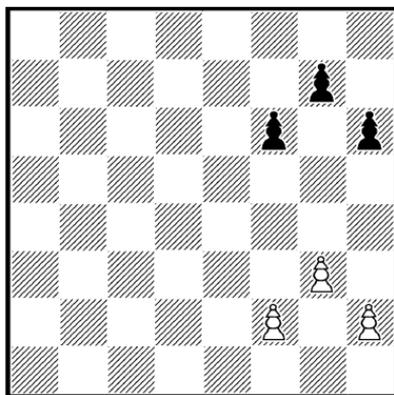
Представим себе, что в позиции на диагр. 472 белые сыграли b2—b3. Могут ли черные в результате этого хода усилить давление на один из центральных пунктов? Оказывается, могут. Ход b2—b3 ослабил поле c3, и черные посредством a6—a5 и b5—b4 вынуждают белых разменять пешку c3 или продвинуть ее на c4. Тогда у белых также

будет ослаблен пункт d4. Черные займут его конем, и слабость пункта d5 уравнивается такой же слабостью пункта d4.

Поставим на диагр. 472 на d5 белого коня и на e6 черного слона. Лучший выход для черных — немедленно взять на d5. Тем самым они ликвидируют «дыру» на d5, правда ценой образовавшейся у белых проходной пешки. Ее следует заблокировать черной фигурой, лучше всего конем на d6. После того как пешка e4 перейдет на d5, черные смогут начать борьбу за поле f5. Допустим, после размена на d5 черные успеют провести f7—f5. Картина сразу изменится: «дыры» на d5 и f5 исчезли, и появилась грозная пешечная фаланга e5, f5, g5. Отсюда вывод: вторжение на слабый пункт d5 следует тщательно подготовить и занимать его фигурой, поддержанной другими фигурами. В данном случае, если черные осуществили размен на d5, белые должны стремиться взять фигуру противника своей фигурой, например слоном с поля b3 или ладьей с поля d1.

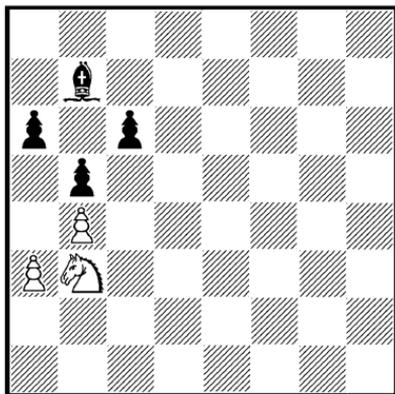
На диагр. 473 у белых ослаблены пункты f3 и h3. Обычно при такой расстановке белых пешек на поле g2 ставят слона, чтобы взять под защиту слабые поля. У черных ослаблен пункт g6. В случае короткой рокировки

№ 473



черных белые могут организовать нападение по диагонали b1—h7 ферзем и слоном.

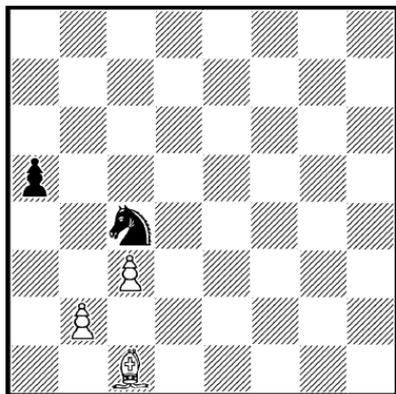
№ 474



На диагр. 474 у черных ослаблены поля a5 и c5. Белые воспрепятствовали ходу с6—с5, и «плохой» слон b7 находится взаперти.

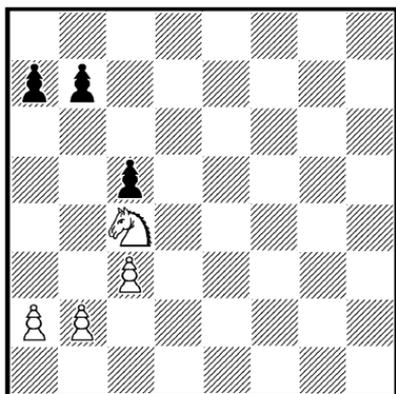
На диагр. 475 белые угрожают ходами b2—b3 и c3—c4 превратить «плохого» слона

№ 475



в «хорошего». Пешки на белых полях будут как бы дополнять работу слона по черным полям. Но ход черных. Они играют 1. а5—а4!, и у белых нет освобождающих их игру ходов из-за слабости поля b3.

№ 476



На диагр. 476 в план белых входит сохранение их коня на пункте с4. В связи с угро-

зой черных сыграть b7—b5 надо предупредить этот ход посредством 1. а2—а4. Могут ли теперь черные отгеснить коня? Оказывается, что это не так просто. Ошибочно 1... а7—а6? ввиду 2. а4—а5!, и из-за слабости поля b6 позиция коня становится неприступной. Правильный маневр заключается в 1... b7—b6, затем в защите пешки b6 фигурой и только тогда а7—а6 и b6—b5.

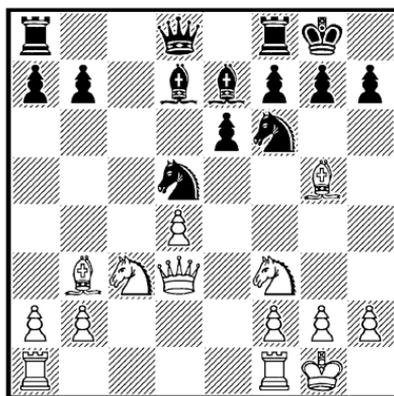
Пешечная структура. Лучшая позиция для пешек — связанные пешки, стоящие в одном ряду, т. е. пешечная фаланга. Такая пешечная структура образует заградительный барьер, через который нелегко пробиться фигурам противника.

К неудачным пешечным структурам относятся сдвоенные изолированные пешки, остальные пешки (например, пешки h2 и g3 против пешки g4). О слабости сдвоенных неизолированных пешек, например пешек f2, g2, g3, было сказано в главе 10. Укажем все же, что в некоторых дебютах допускают образование изолированных сдвоенных центральных пешек. В «отказанном королевском гамбите» возможен вариант 1. е4 е5 2. f4 Сс5 3. Кf3 d6 4. Сс4 Кс6 5. d3 Кf6 6. Кс3. В этом положении некоторые теоретики рекомендуют ход 6... Се6, на что может последовать 7. С : е6 fe 8. fe de. Слабость

изолированных пешек оку-  
пается с лихвой тем, что они  
защищают важные централь-  
ные поля d5, d4, f5, f4; кро-  
ме того, черные открыли для  
ладей две линии — «f» и «d».

Изолированная пешка, рас-  
положенная на открытой ли-  
нии, безусловно, слаба и ча-  
сто теряется. На такую пешку  
легче всего направить много-  
кратный удар легких и тяже-  
лых фигур. Но это касается  
изолированных пешек на  
флангах. Изолированные цен-  
тральные пешки являются  
предметом спора между круп-  
нейшими мастерами в течение  
многих десятилетий. В. Стей-  
ниц, Х. Капабланка всегда  
их избегали; А. Алехин, М.  
Ботвинник и большинство со-  
ветских гроссмейстеров счи-  
тают, что преимущество цен-  
тральной изолированной пеш-  
ки, например белой пешки d4,  
перевешивает ее будущую сла-  
бость в конце, так как она в  
главной стадии шахматной  
партии — середине игры —  
контролирует важные пункты  
e5 и c5 и стесняет действия  
черных.

На диагр. 477 показана по-  
зиция из партии М. Ботвин-  
ник — М. Видмар (Ноттин-  
гем, 1936 г.). За изолирован-  
ную пешку d4 белые имеют  
лучшее и более активное раз-  
витие фигур. Конь белых мо-  
жет занять важный страте-  
гический пункт e5. Такие выд-  
винутые вперед фигуры, под-  
крепленные пешкой, назы-



ваются форпостами. Правда, и у черных имеет-  
ся форпост на d5, однако фор-  
пост белых на e5 ценнее, так  
как в сферу его действия вхо-  
дит важный пункт f7. Конечно,  
если бы черным удалось  
разменять несколько фигур и  
приблизиться к концу игры,  
чаша весов склонилась бы на  
их сторону. Но не так просто  
добиться упрощения, как по-  
казывает продолжение на-  
стоящей партии.

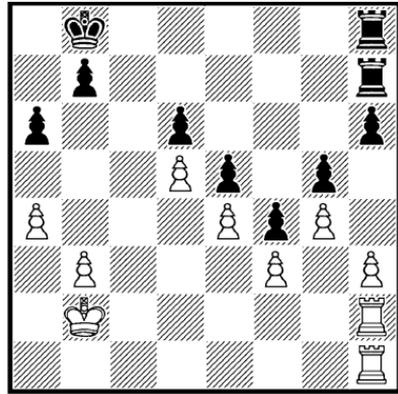
1. Kf3—e5 Cd7—c6 2. La1—  
d1 Kd5—b4 (потеря темпа.  
Правильно было 2... Фа5  
3. Cc1 K : c3 4. K : c6 Ke2+!  
5. Ф : e2 bc) 3. Фd3—h3 Cc6—  
d5 4. Kc3 : d5 Kb4 : d5 (луч-  
ше было 4... Kf : d5 5. Cc1  
Лс8) 5. f2—f4! Ла8—c8 (на  
5... Ке4 Ботвинник заду-  
мал красивую комбинацию:  
6. К : f7! Кр : f7 7. Лd1, и  
белые отыгрывают пожертво-  
ванную фигуру с решающим  
преимуществом, или 6... Л:f7

7. Ф : е6 Кef6 8. С : f6) 6. f4—f5! е6 : f5 7. Лf1 : f5 Фd8—d6 (и другие ходы не спасают, например: 7... Лс7 8. Лdf1 Кb6 9. Фh4 Кbd5 10. К : f7 Л : f7 11. С : d5 К : d5 12. Л : f7 С : g5 13. Ф : g5!) 8. Ке5 : f7! Лf8 : f7 9. Cg5 : f6 Се7 : f6 (или 9... К : f6 10. Л : f6 С : f6 11. Ф : c8+) 10. Лf5 : d5! Фd6—c6 (последняя ловушка: на 11. Лс5 последует 11... С : d4+) 11. Лd5—d6 Фс6—e8 12. Лd6—d7, и Видмар сдался.

В окончаниях партий изолированные пешки, даже центральные, становятся серьезной слабостью.

**Открытая линия.** О значении владения открытой линией упоминалось не раз. Вторжение тяжелых фигур по открытой линии приводит к овладению 7-й или какой-либо другой наиболее важной для данной конкретной позиции горизонталью, следовательно — к заходу на фланг или в тыл позиции противника, а это часто приводит к материальным завоеваниям.

На диагр. 478 обе стороны подготовились к борьбе за линию «h». Решает очередь хода. Допустим, что сейчас ход белых. 1. h3—h4! (черные не могут избежать потерь. Ввиду угрозы 2. h4 : g5 ответ их вынужден) 1... g5 : h4 2. Лh2 : h4 Крb8—c7 3. Лh4—h5! (слабая пешка h6 сначала блокируется. Неточно было бы сразу 3. g5,

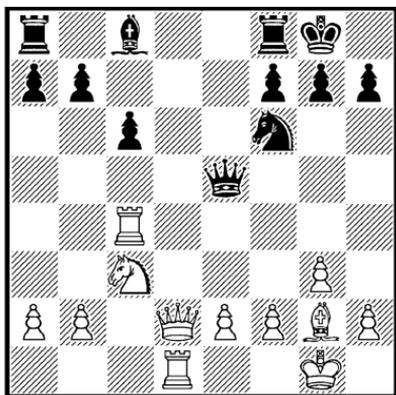


на что черные могли продолжать 3... h5) 3... Крc7 d7 4. g4—g5 с выигрышем пешки h6.

При ходе черных следует аналогичный маневр: 1... h6—h5; 2. g4 : h5 (лучший выход из положения. Хуже 2. Лg2 hg 3. Л : g4 Л : h3 4. Л : h3 Л : h3 5. Л : g5 Л : f3, или 2. Крc2 hg 3. fg Лс8+ 4. Крd2 Лhc7 с дальнейшим Лс3 и Ле3) 2... Лh7 : h5 3. Крb2—c2 (белые в цугцванге) 3... Лh5—h7 (угрожает вторжение ладей по линии «с») 4. Крc2—d2 Крb8—a7 (с угрозой Кра7—b6—a5—b4) 5. a4—a5 b7—b6 6. b3—b4 Лh8—b8 7. a5 : b6+ Лb8 : b6 8. Лh1—b1 Лb6—b8 9. Крd2—c2 Лb8—c8+ 10. Крc2—b2 Лh7—c7 с дальнейшим вторжением на c3.

К чему приводит захват открытой линии в середине игры, показывает пример

№ 479



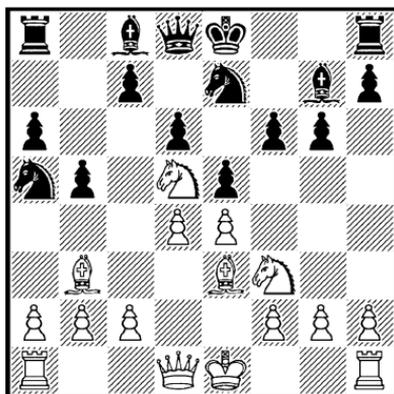
на диагр. 479. Белыми играл И. Бондаревский. 1... Сс8—e6 2. Лс4—d4! Ла8—с8 3. e2—e4 с6—с5 4. Лd4—d6 с5—с4 5. f2—f4 Фе5—с5+ 6. Фd2—d4 Кf6—e8 (грозило 7. f5) 7. Фd4 : с5 Лс8 : с5 8. Лd6—d8 f7—f6 9. Лd8—b8 Ке8—с7 (или 9...Лс7 10. Лdd8 Ле7 11. Кd5 С : d5 12. ed, и движение пешки d5 решает) 10. Лb8 : b7, и черные вскоре сдались.

В главах о комбинации было немало примеров атак на открытую позицию короля. Приведем здесь только один пример, иллюстрирующий неправильное использование достигнутых преимуществ.

В партии после начальных ходов 1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 Ке7 4. Кс3 g6 5. d4! Сg7 6. Сg5! f6 7. Се3 a6 8. Са4 b5 9. Сb3 d6 10. Кd5 Ка5 получилась позиция, изображенная на диагр. 480, взя-

тая из партии Левенфиш — Гартаковер, Карлсбад, 1911 г.

№ 480

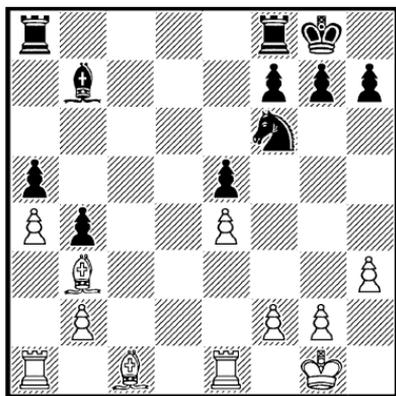


Последовало 11. de! de (плохо 11...К : b3 12. ef К : a1 13. fg Лg8 14. Кf6+, или 11...fe 12. Сg5) 12. Ch6! Крf8 (единственный ход. На 12...К : b3 следует 13. С : g7, а на 12...С : h6—13. К : f6+). Белые достигли серьезного перевеса в развитии; король черных лишился рокировки, белые могут организовать атаку. Они обязаны были искать комбинационное решение. Продолжая 13. Кb6! Ф : d1+ 14. Л : d1 С : h6 15. К : a8, они выигрывали качество и партию. После бесцветного 13. Се3? черные ответили 13...К : b3 и вскоре уравнили игру.

Преимущество двух слонов. Сравнительную силу слона и коня мы изучали в разделе концов игр. Недо-

статок слона заключается в том, что он воздействует на поля только одного цвета. Два слона, действуя вместе, лишены этого недостатка, и в открытых позициях они сильнее слона и коня или двух коней. В закрытых позициях с пешечными цепями два слона не сильнее двух коней.

№ 481



В позиции на диагр. 481 силы равны, но открытая позиция предопределяет успешные действия слонов. Последовало 1. f2—f3 Lf8—d8 2. Cc1—e3 h7—h6 3. Le1—d1 Cb7—c6 4. Lal—c1 Cc6—e8 5. Kpg1—f2 Ld8 : d1 (понятно, что невыгодно отдавать линию «d», но черным нечего делать. Белые могли вынудить их к этому ходом Cb6) 6. Lc1 : d1 Ла8—с8 (черные хотят ввести в игру короля через f8—e7. Сейчас ход 6... Kpf8 был бесполезен ввиду 7. Cc5+)

7. g4! (ошибочно 7. Cb6 из-за 7... Kd7 8. C : a5 Kc5. Белые угрожают посредством 8. h4 и 9. g5 оттеснить коня f6 и затем вторгнуться ладьей на d5) 7... Ce8—d7 8. Ce3—b6 Cd7—e6 (черные разменивают слонов, чтобы попытаться проникнуть ладьей на c2) 9. Cb3 : e6 f7 : e6 (если 9... Lc2+, то 10. Кре3 fe 11. Ld2) 10. Ld1—d8+! Lc8 : d8 11. Cb6 : d8 Kf6—d7 12. Cd8 : a5 Kd7—c5 13. b2—b3 Kc5 : b3 14. Ca5 : b4 Kb3—d4 15. a4—a5, и черные сдались.

Таковы основные положения Стейница, сохранившие силу и на сегодняшний день. Знакомство с ними поможет читателю в выборе правильного хода. Начинающие шахматисты забывают о том, что пешки назад не ходят, и сплошь и рядом допускают образование «дыр» в своей позиции. Чаще всего такие ошибки делаются в результате непродуманного нападения пешкой на фигуру противника. Фигура уходит от нападения, а образовавшаяся «дыра» остается. Нападая на неприятельскую фигуру пешкой или фигурой, старайтесь продумать целесообразность данного нападения. Дает ли вам нападение выигрыш материала или времени, будет ли атакованная фигура уведена на лучшую или худшую позицию? Если неприятельская фигура стоит на пло-

хом поле, то старайтесь ее удержать на месте и извлечь выгоду из данного обстоятельства. В отношении собственных фигур во время игры проверяйте, находятся ли они на активных хорошо защищенных полях. Перегруппировка фигур с плохих полей на хорошие — это стратегический маневр, который понятен и посилен для читателя.

Учение Стейница было дополнено и расширено Ласкером, Таррашем, Рубинштейном. Некоторые положения Стейница его продолжатели возвели в незыблемые догмы.

Современник Стейница замечательный русский мастер Чигорин (1850—1908) высту-

пал против крайностей учения Стейница. Стейниц считал, например, жертву пешки в «гамбите Эванса», «защите двух коней», «королевском гамбите» некорректной. Чигорин был противником таких недоказуемых формулировок и во встречах со Стейницем предлагал гамбиты и в большинстве случаев выходил победителем.

#### У п р а ж н е н и я

1. Позицию на диагр. 477 разыгрывайте с партнером и за белых и за черных, чтобы изучить и сильные и слабые стороны изолированной центральной пешки.

2. Разыграйте с партнером за черных позицию на диагр. 481. Удастся ли вам найти защиту, чтобы добиться ничьей?

---

## Глава 23

### РУССКАЯ И СОВЕТСКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

Впервые на международной шахматной арене Россия была представлена Янишем, сыгравшим после первого международного лондонского турнира небольшой матч со Стаунтоном, и Винавером, участником парижского турнира 1867 г. Но и Яниш, и Винавер, варшавский купец, были очень мало связаны с русской шахматной жизнью. Петров, как известно, ни разу не выступал в соревнованиях. Урусов, Шумов, Шифферс были превосходными мастерами, но только выдающийся шахматист Михаил Иванович Чигорин прославил впервые русское шахматное искусство и отвоевал для него почетное место в мире.

Победив в матче Андерсена в 1866 г., Стейниц в течение 28 лет выходил победителем во всех матчах, которые ему пришлось играть, и стал общепризнанным чемпионом мира. Шахматное руководство Стейница, в котором он раз-

вил свою теорию позиционной игры и заново пересмотрел теорию дебютов, считалось последним словом шахматной теории на протяжении четверти века. Действительно, учение Стейница, по сравнению со школой Андерсена, в которой стратегические элементы играли подчиненную роль, значительно продвинуло вперед понимание механизма шахматной борьбы.

Чигорин отнюдь не отрицал все положения «новой» школы Стейница. Имеется немало партий Чигорина, выигранных им с использованием всех средств позиционной игры. Но Чигорин не мог примириться ни с механическим пониманием центра, провозглашенным Таррашем, ни с отрицанием гамбитной игры Стейница, ни с неверием в возможность тактической борьбы без накопления мелких преимуществ, ни со «здравым смыслом» Ласкера,

который якобы является основой шахматной борьбы. Чигорин считал, что в шахматах имеется много элементов искусства, а в искусстве часто решает не здравый смысл и логика, а вдохновение, богатство идей. Не считаясь с догмами «новой» школы, Чигорин создавал сложные позиции, в которых рецепты «новой» школы оказывались мало пригодными и борьбу решало тактическое мастерство. Это не был возврат к «старой» андерсеновской школе, как утверждали критики Чигорина. Идеи Чигорина по-настоящему поняты только в наше время.

Чигорин стремился, играя и белыми и черными, к захвату инициативы. Поэтому он тяготел к дебютам, в которых ценою пешки он получал длительное давление. Чигорин был выдающимся знатоком таких начал, как «гамбит Эванса», «защита двух коней», «королевский гамбит». Но и в других дебютах, как «испанская партия», «ферзевый гамбит», «староиндийская защита», он создал новые дебютные схемы, которые и спустя 50 лет оказываются жизнеспособными.

Жертвуя в начале игры пешку, Чигорин стремился к сложной фигурной игре. Его стратегия — подготовка и создание обоюдоострых сложных позиций, в которых решали не догматические ре-

цепты, а фантазия, вдохновение, интуиция, короче говоря, шахматный талант, — поражает и сейчас. Не следует забывать, что Чигорину приходилось иметь дело за доской с такими мастерами защиты, как Стейниц, Ласкер, Тарраш. Заключительные комбинационные удары Чигорина всегда точно рассчитаны и красивы, но прежде всего в даровании Чигорина пленяет его исключительное мастерство в подготовке тактических осложнений.

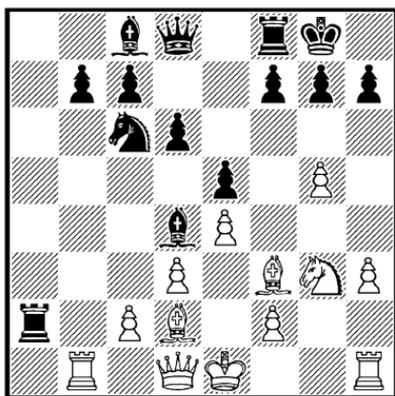
Игра Чигорина не была односторонней. Он умел вести и сложную защиту, но защита его никогда не была пассивной и основывалась на действенных контрударах. Чигорин не шел умышленно на упрощения, но когда дело доходило до эндшпиля, то и здесь он показывал очень высокую технику, особенно в области ладейных окончаний. Чигорин был также превосходным аналитиком, о чем свидетельствуют его блестящие победы над Стейницем в матче по телеграфу и победа Петербурга по телеграфу над Лондоном. Фактически за Петербург играл Чигорин.

Будучи бессменным чемпионом России, Чигорин в то же время был неутомимым популяризатором шахмат. Он организовал шахматный клуб, создал шахматный журнал, вел в газетах и журналах шахматные отделы, иг-

рал партии по переписке с многочисленными любителями, написал учебник, напечатанный в чигоринском журнале «Шахматный листок». К несчастью для Чигорина, в условиях царской России не могло быть и речи о массовости шахмат, и Чигорин зависел материально от группы богачей. Когда спортивные успехи Чигорина из-за возраста и болезни снизились, эти господа потеряли интерес к Чигорину, и последние годы жизни его были весьма тягостны.

В предыдущих главах были показаны некоторые партии Чигорина. Приводим еще окончание его партии с одним из сильнейших шахматистов того времени — Цукертортом (Вена, 1882 г.).

№ 482



Белые ведут атаку на королевском фланге. В ответ на это Чигорин проводит

сложный стратегический план с жертвой качества за пешку (что вместе с имеющейся у него лишней пешкой дает ему две пешки за качество) и в результате захватывает инициативу.

1. . . . f7—f6!
2. c2—c3 . . .

На 2. h4 могло последовать 2...fg 3. hg Л : c2! 4. Ф : c2 Л : f3 5. Лf1 С : f2+ 6. Л : f2 Кd4 с атакой, похожей на имевшую место в партии.

2. . . . Ла2 : d2!
3. Фd1 : d2 f6 : g5!
4. Кg3—f5 . . .

Лучше, чем 4. cd Л : f3 5. de К : e5, с угрозой 6... Л : g3 и 7... Кf3+.

4. . . . Cd4—b6
5. Cf3—g4 Cc8 : f5
6. e4 : f5 g7—g6!
7. Фd2—a2+ Кpg8—g7
8. f5 : g6 Cb6 : f2+
9. Кpe1—d1 h7 : g6

Все точно рассчитано Чигориным: если белые берут пешку b7, то после 10...Cb6 потеряют качество, так как их ладья будет отрезана.

10. Лh1—f1 Cf2—b6
11. Лf1 : f8 Фd8 : f8
12. Фа2—e2 Фf8—f4
13. Лb1—a1 Cb6—a5!
14. Ла1—a3 b7—b6
15. Cg4—d7 Кc6—e7
16. Кpd1—c2 Ke7—d5
17. Cd7—c6 Kd5—e3+
18. Кpc2—b2 d6—d5!
19. Ла3—a4 d5—d4

20. c3 : d4 e5 : d4

Прекрасными маневрами Чигорин добился выигрышной позиции.

Следующая ошибка белых по существу только ускоряет закономерный результат партии.

21. Фe2—f3 Фf4—h2+

Цукерторт сдался. Если 22. Кра3, то 22... Сс3, а на 23. Кра1 или 23. Крb1 черные дают мат в 2 хода.

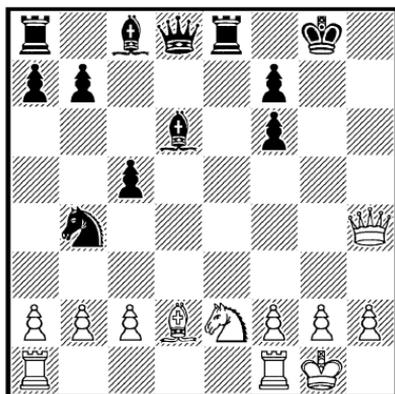
Из современников Чигорина можно отметить двух крупных шахматистов, многому научившихся у него. Это были А. Рубинштейн и С. Левитский.

Гроссмейстер Рубинштейн встречался с Чигориным во всероссийских турнирах. Хотя по стилю игры Рубинштейн принадлежал к позиционной школе и в своих партиях дал замечательные образцы чисто стратегических идей, именно у Чигорина Рубинштейн научился систематическому изучению дебютов, активности и исключительному мастерству ведения ладьейных концов. Некоторые дебютные схемы, например в «английской партии», взяты Рубинштейном из чигоринских партий. Несомненно, что и гамбитный вариант «дебюта четырех коней» (1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Кf6 4. Сb5 Кd4), открытый Рубинштейном, навеян идеями Чигорина. Рубинштейн в период 1912—1914 гг. считался глав-

ным соперником чемпиона мира Ласкера.

Левитского можно считать прямым учеником Чигорина. Его яркий, самобытный талант проявился во многих блестящих партиях. Вот окончание его матчевой партии с Алехиным.

№ 483



1. Ла1—d1! ...

Неожиданная жертва. На 1... Л : e2 последует 2. Сf4 Ле6 3. С : d6 Л : d6 4. Фg3+ Крf8 5. Л : d6.

1. ... Кb4—d5  
2. Ке2—с3! Cd6—e5

После 2... К : с3 3. С : с3 Ле6 4. f4 у черных нет удовлетворительной защиты против 5. f5 и 6. С : f6.

3. Cd2—h6 Сс8—e6  
4. Кс3 : d5 f6—f5

Коня нельзя брать из-за 5. Фg4+.

5. Ch6—g5! Фd8 : d5  
Приходится отдавать фер-

зя, так как иначе решает  
6. Kf6+.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 6.  | Ld1 : d5 | Ce6 : d5 |
| 7.  | Cg5—e7!  | f7—f6    |
| 8.  | Ce7 : f6 | Kpg8—f7  |
| 9.  | Cf6 : e5 | Le8 : e5 |
| 10. | Lf1—d1   | La8—e8,  |

и Алехин, не дожидаясь ответа, сдался. Действительно, после 11. f4 Le2 12. Фh5+ Kpg7 13. Л : d5 положение белых безнадежно. Вся атака проведена Левитским великолепно и напоминает финалы многих чигоринских партий.

После смерти Чигорина (1908 г.) шахматная жизнь в России была сосредоточена в нескольких крупных центрах. В Петербурге жили мастера Зноско-Боровский, Левин, Фрейман, в Москве — Бернштейн, Блюменфельд, Ненароков, в Киеве — Дуз-Хотимирский, в Польше, входившей тогда в состав Российской империи, — престарелый Винавер, Рубинштейн, Сальве, в Вильнюсе — А. Рабинович. Алапин и Нимцович находились преимущественно в Германии.

В 1909 г. в Петербурге были устроены международный турнир мастеров памяти Чигорина и всероссийский турнир любителей. В международном турнире Россия была представлена Рубинштейном, Бернштейном, Дуз-Хотимирским, Зноско-Боровским, Ненароковым и Фрейманом. Эти

турниры вызвали громадный интерес в стране, и на шахматной арене появилась целая плеяда молодежи: Алехин, Боголюбов, Верлинский, Левенфиш, И. Рабинович, Романовский, Ротлеви. Рабинович и Ротлеви пошли по пути позиционного мастерства Рубинштейна, остальные всецело находились под влиянием идей Чигорина.

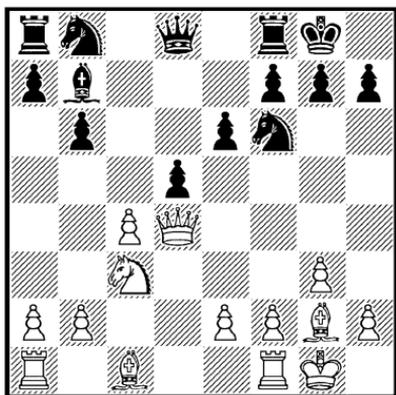
Огромное дарование Алехина выявилось уже в первых его выступлениях. На всероссийском турнире любителей он завоевал первое место. В 1914 г. в Петербургском турнире гроссмейстеров Алехин занял 3-е место за Ласкером и Капабланкой, опередив таких прославленных шахматистов, как Рубинштейн, Тарраш, Маршал, Нимцович и др. В том же году Алехин оказался победителем Мангеймского международного турнира. Фантазия Алехина была неисчерпаема, а в области создания глубоких комбинаций он до самых последних дней своей жизни не имел соперников. Подобно Чигорину, Алехин был знатоком теории дебютов и концов игр. В стратегических планах Алехин стремился к подготовке скрытого завершающего тактического удара.

Помимо огромного дарования, Алехин обладал замечательными спортивными качествами, что позволило ему

в тяжелой трехмесячной борьбе одолеть Х. Капабланку и завоевать в 1927 г. звание чемпиона мира.

Приводим два образца творчества Алехина, характерные для его стиля. На диагр. 484 позиция из партии Алехин — Боголюбов.

№ 484



1. . . . Kb8—c6
2. Фd4—h4 d5 : c4

В расчете на 3. Ф : c4, после чего последовало бы 3 . . . Ке5, 4. Фb5 С : g2 с уравнением.

3. Лf1—d1! Фd8—c8
4. Сc1—g5 Кf6—d5
5. Кc3 : d5 e6 : d5
6. Лd1 : d5! . . .

Неожиданный ход. После 6. С : d5 Ке5 белые ничего не достигали, тогда как сейчас их атака становится неотразимой.

6. . . . Кc6—b4
7. Сg2—e4! f7—f5

У черных нет защиты. Если 7 . . . g6, то 8. Cf6, угрожая и 9. Фh6 и 9. Ф : h7+ Кр : h7 10. Лh5+ Кpg8 11. Лh8×. Не спасает 8 . . . К : d5 из-за 9. С : d5 h5 10. Сс3!, и у черных нет защиты от 11. Фf6.

Если 7 . . . h6, то 8. С : h6 f5 (иначе 9. Фg5 или 9. С : g7) 9. Фg5 Фc7 10. С : g7 Ф : g7 11. Ф : g7+ Кр : g7 12. Лd7+ Лf7 13. Л : f7+ Кр : f7 14. С : b7.

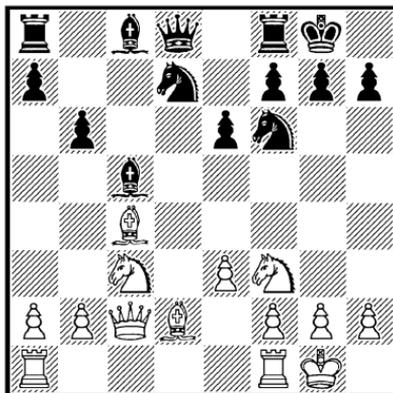
8. Се4 : f5! Лf8 : f5
9. Лd5—d8+ Фc8 : d8
10. Сg5 : d8 Ла8—c8
11. Ла1—d1 Лf5—f7
12. Фh4—g4

и черные вскоре сдались.

Обратите внимание на то, как молниеносно Алехин организовал атаку на королевском фланге.

Алехин (белые) в партии против Штерка продемонстрировал сочетание активной защиты с переходом в прямую атаку.

№ 485



1. e3—e4 Cc8—b7

2. Cd2—g5 Фd8—c8!

Сильный ответ. Грозит

3...С : f2+и 4...Ф : c4.

3. Фc2—e2 Cc5—b4!

Положение белых затруднительно. Черные угрожают разменом на c3 и выигрышем пешки e4. На 4. e5 последует 4...Kg4 с угрозой 5...С : f3 и 6...К : e5. Алехин находит единственную защиту.

4. Cc4—d3! Cb4 : c3

5. Лf1—c1! Kf6 : e4

Черные проводят комбинацию, полагая, что в результате ее они сохраняют лишнюю пешку.

6. Cd3 : e4 Cb7 : e4

7. Фе2 : e4 Kd7—c5

Вот на что рассчитывали черные, когда били конем на e4. После отступления белого ферзя и черный слон уходит от связки.

8. Фе4—e2 Cc3—a5

9. Ла1—b1 Фc8—a6!

Остроумная защита от хода 10. b2—b4, но Алехин рассчитал все последствия комбинации значительно дальше.

10. Лc1—c4! Kc5—a4

Чтобы на 11. b4 ответить 11...Kc3!

11. Cg5—f6 Лf8—c8!

Белые грозили 12. Лg4!! Ф : e2 13. Л : g7+ Kph8 14. Лg6×.

12. Фе2—e5! ...

Удар на удар. На 12...Ф : c4 последует 13. Фg5 Kpf8

14. Ф : g7+ Кре8 15. Фg8+ Kpd7 16. Ке5+ Kpd6 17. К : c4+, и выигрывают.

12... Лc8—c5

13. Фе5—g3 g7—g6

14. Лc4 : a4,

и черные сложили оружие.

Превосходный финал, ярко иллюстрирующий творчество Алехина. Партия подтверждает также правильность стратегического принципа — контратака часто является лучшей защитой.

Война 1914 г. разорвала международные шахматные связи, а Октябрьская революция создала совершенно новую обстановку в шахматной жизни нашей Родины. Семья мастеров поредела. Польские мастера Рубинштейн, Ротлеви, Сальве, Ловцкий, Флямберг, латвийские мастера Нимцович, Матиссон, братья Бетиньш, литовец Микенас, в связи с отделением своих стран, оказались по ту сторону границы. В эмиграцию ушли Бернштейн, Боголюбов, Зноско-Боровский, Левин. Шахматная жизнь едва теплилась в Москве и Ленинграде. Старые клубы перестали существовать. Шахматную жизнь пришлось восстанавливать в условиях экономической разрухи, вызванной гражданской войной и блокадой. И все же стараниями замечательного энтузиаста Ильина-Женевского уже в 1920 г. уда-

лось в Москве устроить первую шахматную олимпиаду. От Москвы играли Алехин, Григорьев, Ильин-Женевский, Зубарев, А. Рабинович, от Петрограда — И. Рабинович, Романовский, автор этих строк. Первое место завоевал Алехин, второе Романовский, третье Левенфиш. Алехин вскоре уехал за границу. В последующих чемпионатах страны первые места завоевывали ленинградцы. В 1925 г. был организован первый международный турнир в Москве. Он закончился победой иностранцев. Советские мастера показали в отдельных партиях хорошую игру, но у них не хватало и теоретических знаний и профессионального мастерства иностранцев.

С другой стороны, только после революции шахматы стали завоевывать популярность среди широких слоев трудящихся. В шахматных клубах и кружках молодежь начала получать систематическую подготовку, и на шахматную арену выступила новая смена талантливейшей молодежи. Партия и правительство поддержали развитие шахмат, как один из видов культуры.

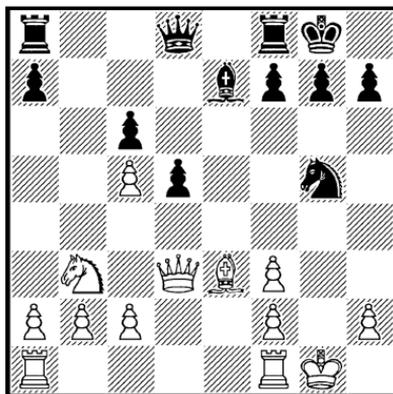
Уже с середины двадцатых годов начинают выдвигаться новые имена: Ботвинник, Рюмин, Алаторцев, Кан, Островский, Рагозин и другие. В чемпионатах 1931 и 1933 гг. на первых местах оказыва-

ются Ботвинник, Рюмин, Алаторцев.

Настало время вновь помериться силами с иностранцами. В 1935 г. на втором международном турнире в Москве Ботвинник поделил первое место с Флором и три советских мастера были в первой шестерке призеров.

Для характеристики стиля как мастеров старшего поколения, так и следующего поколения, приводим несколько примеров.

№ 486



На диагр. 486 позиция из партии Левенфиш — Юдович. У белых лишняя пешка, но позиция их короля ненадежна и пешки королевского фланга разбиты.

1. f3—f4      Фd8—d7

Угрожая вечным шахом Фd7—g4—f3+.

2. f2—f3!      Kg5—e6

3. Kpg1—h1      f7—f5

Черные препятствуют ходу f4—f5, но ослабляют важный пункт e5. Лучше было 3... g6 4. Лg1 Кg7 5. Сd4 Фf5.

4. Лf1—g1 a7—a5  
5. a2—a4 Ce7—f6

Черные стремятся захватить инициативу на ферзевом фланге.

6. Ла1—d1! Ла8—b8  
7. Кb3 : a5 Лb8 : b2  
8. Ка5—b3 Фd7—e8  
9. Ce3—c1 Лb2—a2

Теперь белые начинают подготавливать предыдущими маневрами атаку по линиям «g» и «e».

10. Лd1—e1! Cf6—h4  
11. Ле1—e2 Ла2 : a4  
12. Фd3—e3! Кpg8—f7

Вынуждено. На 12... Кс7 белые ответили бы 13. Сb2! Ф : e3 14. Л : g7+ Кph8 15. Л : c7+ d4 16. Л : e3, оставаясь с лишней фигурой.

13. Сс1—b2 Лf8—g8

Если 13... Cf6, то 14. С : f6 Кр : f6 15. Фе5+ Кpf7 16. Ф : f5+. Или 13... Л : f4 14. Ф : f4! К : f4 15. Л : g7×.

14. Фе3—e5! Ch4—f6

И другие ходы не спасали, например: 14... Л : f4 15. Кd4 К : d4 16. Л : g7+. Или 14... g6 15. Лge1 С : e1 16. Фf6×. Теперь же следует любопытный финал.

15. Лg1 : g7+! ...

Хотя пешка защищена четырьмя, черные проигрывают.

15. ... Cf6 : g7

16. Фе5 : f5+ Кpf7—e7

17. Ле1 : e6+ Кре7—d8

18. Ле6 : e8+

Черные сдались.

Следующая партия была сыграна в турнире 1937 г.

*П. Романовский Г. Равинский*

1. e2—e4 c7—c5  
2. Кg1—f3 Кb8—c6  
3. d2—d4 c5 : d4  
4. Кf3 : d4 Фd8—c7  
5. c2—c4 ...

Предлагая жертву пешки за быстрое развитие. Черные принимают вызов.

5. ... Фс7—e5  
6. Сс1—e3 Фе5 : e4  
7. Кb1—d2 Фе4—e5

При других отступлениях ферзя черные теряли рокировку ввиду 8. Кb5.

8. Кd2—f3 Фе5—c7  
9. Cf1—e2 Кg8—f6  
10. 0—0 g7—g6

Черные намерены после Сg7 и 0—0 закончить развитие. В их позиции нет слабых пунктов, и, казалось бы, они далеки от поражения, но белые изобретательно ведут атаку, не давая противнику передышки буквально ни на один момент.

11. Кd4—b5 Фс7—b8  
12. Фd1—d2 a7—a6?

Ослабление черных полей оказывается роковым. Больше надежд на успешную защиту давало 12... d6. В этом случае белые продолжали бы атаку ходом 13. c5, так как

заманчивый вариант 13. Cf4 Cg7 14. К : d6+ ed 15. С : d6 не проходит из-за 15... Ке4.

13. Kb5—c3 Cf8—g7

14. Кс3—a4! Фb8—c7

Угрожало 15. Kb6 Ла7 16.

К : c8 Ф : c8 17. С : a7.

15. Ка4—b6 Ла8—b8

16. Kb6—d5! Kf6 : d5

На 16... Фа5 последует 17.

Ф : a5 К : a5 18. Ca7.

17. c4 : d5 Кс6—e5

18. Ла1—c1 Ке5 : f3+

19. Се2 : f3 Фс7—d8

Теперь следует эффектный финал.

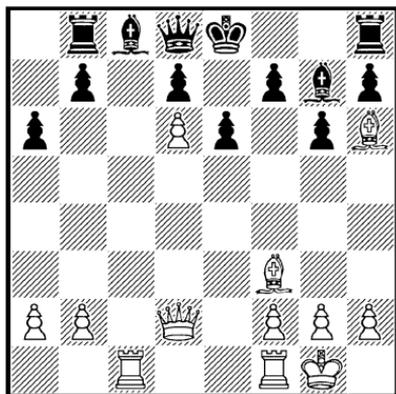
20. d5—d6! e7—e6

Нельзя рокировать ввиду 21. de Ф : e7 22. Сс5.

Но как сейчас продолжать атаку?

21. Се3—h6!! ...

### № 487



Теперь на 21... Lg8 или 21... 0—0 последует 22. С :

g7 с дальнейшим 23. Фd4(+) и 24. Фа7 с выигрышем ладьи. После 21... Cf6 22. Лс7 черным нечем будет ходить. Остается только:

21. ... Фd8—f6

22. Ch6 : g7 Фf6 : g7

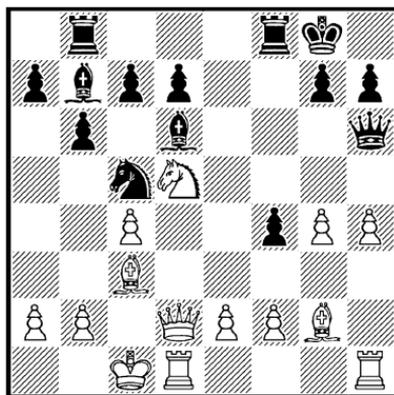
23. Фd2—e3! Лb8—a8

24. Фе3—a7!

и черные сдались.

Приводим окончание партии Н. Рюмин — М. Эйве из турнира 1934 г.

### № 488



1. g4—g5 Фh6—e6

2. Фd2—d4 Фе6—f7

3. h4—h5! ...

Угрожает и 4. h6 и 4. g6.

3. ... Кс5—e6

4. Фd4—d3 Ке6—c5

5. Фd3—d2 f4—f3

Эйве рассчитывает жертвой пешки ослабить атаку. На 6. С : f3 последует 6... Cf4! 7. К : f4 С : f3 8. ef Ф : f4.

6. g5—g6! Фf7—f4

7. Kd5 : f4 Cd6 : f4

8. e2—e3 f3 : g2

За пожертвованного ферзя черные получили две фигуры и сделали очень опасной далеко продвинувшуюся пешку g2; они надеются перехватить инициативу, но Рюмин доводит мастерски атаку до конца.

9. Lh1—h4 Cf4—g5

10. g6 : h7+ Kpg8 : h7

11. Фd2—c2+ Kph7—g8

12. Lh4—g4 Kc5—e6

На 12. . . Ch6 следует 13. Фg6.

13. f2—f4 Cb7—f3

14. Lg4 : g2

Сдался. После 14 . . . С : g2

15. Ф : g2 Ch6 16. Л : d7 белые легко выигрывают.

Тридцатые годы выдвинули новую группу способных мастеров. Из них особенно выделились своим комбинационным дарованием И. Бондаревский, А. Котов, А. Константинопольский, А. Толуш, Л. Савицкий, а в конце тридцатых годов выдвигается такая высокоодаренная молодежь, как В. Смыслов, И. Болеславский, Д. Бронштейн и другие.

Новое талантливое пополнение дали годы после Великой Отечественной войны. В ряды ведущих мастеров выдвинулись Л. Аронин, И. Липницкий, В. Симагин, А. Суэтин, Р. Холмов, но всех их опередили Е. Геллер, Т. Петросян, М. Тай-

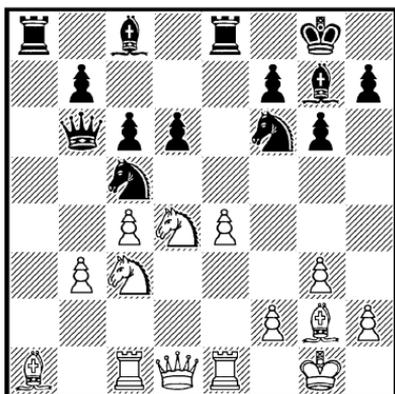
манов и Ю. Авербах, которым за выдающиеся успехи присвоены звания гроссмейстеров.

Подрастает и самая молодая смена. Москвичу А. Никитину и ленинградцу Б. Спасскому в возрасте 16 лет были присвоены звания мастеров спорта, в 1956 г. Спасскому и Корчному — звания гроссмейстеров. В 1957 г. завоевал первенство Союза и удостоен звания гроссмейстера высокоодаренный М. Таль. За ними идет многочисленная группа юношей, получивших подготовку в домах пионеров. Они уже сейчас успешно соревнуются с мастерами.

Успехи М. Ботвинника росли от турнира к турниру, и в 1948 г. в матч-турнире сильнейших гроссмейстеров он завоевал почетное звание чемпиона мира, которое сохраняет и по нынешний день. Второе место занял Смыслов, третье поделили Керес и Решевский и пятым был экс-чемпион мира Эйве.

Первые призы в советских и международных турнирах выдвинули Бронштейна претендентом на мировое первенство. Матч между ним и Ботвинником, состоявшийся в Москве в 1951 г., вызвал громадный интерес во всем мире. Матч закончился вничью.

На диагр. 489 показана позиция из партии Л. Пахман — Д. Бронштейн, игранная в



1946 г. в матче Москва — Прага.

1. h2—h3 Kf6—d7
2. Лс1—b1 Kd7—f8
3. Кpg1—h2 . . .

Белые намечают организовать атаку посредством f2—f4 и уведат короля с опасной диагонали g1—a7. Этот план нехорош. Следовало посредством 3. Ле3 и 4. Ксе2 ослабить действие слона g7.

3. . . . h7—h5!
4. Ле1—e2 h5—h4!

Подготовительный ход к превосходной, далеко рассчитанной комбинации.

5. Ле2—d2 Ла8 : a1
6. Лb1 : a1 Сg7 : d4
7. Лd2 : d4 Кс5 : b3
8. Лd4 : d6 Фb6 : f2
9. Ла1—a2 . . .

Возможно, несколько лучше было 9. Лd3, хотя и в этом случае после 9 . . . К : a1 10. Ф : a1 hg+ 11. Л : g3 Фf4 у черных выигрышная позиция.

9. . . . Фf2 : g3+
10. Кph2—h1 Фg3 : c3
11. Ла2—a3 Сс8 : h3
12. Ла3 : b3 Ch3 : g2+
13. Кph1 : g2 Фс3 : c4
14. Лd6—d4 Фс4—e6
15. Лb3 : b7 Ле8—a8
16. Фd1—e2 h4—h3+!

Белые сдались. На 17. Кpf2 следует 17 . . . Фf6+ 18. Кре3 Ке6 19. Лdd7 Фf4+ 20. Кpd3 Кс5+ и т. д.

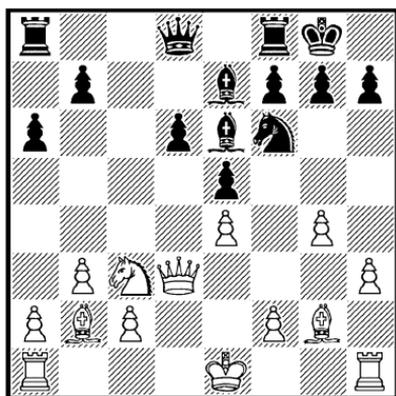
После того как Эстония вступила в состав Советского Союза, в семью отечественных мастеров вошел богато одаренный П. Керес. Он еще в 1938 году достиг выдающихся успехов, заняв первое место в амстердамском гроссмейстерском турнире — впереди А. Алехина, Х. Капабланки, М. Ботвинника, С. Решевского и др. Керес дважды — в 1950 и в 1951 гг. — завоевал первенство Советского Союза и занял первое место в сильном будапештском международном турнире.

В чемпионатах СССР последних лет победителями вышли Авербах, Геллер и Тайманов. Серьезных успехов в международных соревнованиях достиг Петросян.

В будапештском международном турнире 1952 г. партия Д. Геребен — Е. Геллер после начальных ходов 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. h2—h3 Kb8—c6 7. g2—g4

Кс6 : d4 8. Фd1 : d4 e7—e5  
 9. Фd4—d3 Cf8—e7 10. Cf1—  
 g2 Cc8—e6 11. b2—b3 0—0  
 12. Cc1—b2 пришла к пози-  
 ции на диагр. 490.

№ 490



Белые подготовили длин-  
 ную рокировку. Короткая ро-  
 кировка опасна, так как пе-  
 шечный заслон ослаблен хо-  
 дами h3 и g4.

12. . . . b7—b5!

Сигнал к атаке в случае  
 появления короля белых на  
 ферзевом фланге. Но белые  
 сочли эту атаку неопасной.

13. 0—0—0 b5—b4

14. Кс3—e2 a6—a5

15. f2—f4 Kf6—d7

16. f4—f5 Kd7—c5

17. Фd3—f3 . . .

Белые рассчитывали после  
 отступления слона e6 выиг-  
 рать пешку e5 и создать опас-  
 ные угрозы черному королю.  
 При разносторонних рокиров-  
 ках решает обычно стреми-

тельность атаки. Геллер по-  
 этому жертвует фигуру.

17. . . . a5—a4!

18. h3—h4 . . .

Атака черных после 18.  
 fe fe 19. Фg3 Ch4 20. Фh2  
 ab вела к быстрому разгрому  
 противника.

18. . . . a4 : b3

19. a2 : b3 Ла8—a2!

20. f5 : e6 f7 : e6

21. Фf3—e3 . . .

Белые угрожают 22. Ф : c5  
 с разменом ферзей, оставаясь  
 с двумя фигурами за ладью.

21. . . . Фd8—a5

22. c2—c4 Ла2 : b2

23. Крc1 : b2 Фа5—a3+

24. Крb2—b1 Лf8—a8

25. Ke2—c1 Фа3—a1+

26. Крb1—c2 Ла8—a2+!

27. Кc1 : a2 Фа1 : a2+

28. Крc2—c1 Кс5 : b3+

29. Фе3 : b3,

и, не ожидая ответа против-  
 ника, белые сдались.

Замечательны достижения  
 гроссмейстера Смыслова. Вый-  
 дя победителем в цюрихском  
 международном турнире, он  
 получил право на матч с  
 Ботвинником. Этот матч вы-  
 звал такой же громадный ин-  
 терес, как и первый матч  
 Ботвинника с Бронштейном.  
 Матч прошел в ожесточен-  
 ной спортивной борьбе и за-  
 кончился ничью. После это-  
 го Смыслов завоевал первое  
 место в амстердамском ме-  
 ждународном турнире 1956 г.  
 и вновь завоевал право на

матч с Ботвинником. В том же 1956 г. Смыслов легко завоевал первое место в сильном международном турнире в Белграде. Он, несомненно, сейчас является главным соперником Ботвинника.

Представители советской шахматной школы одержали за последние годы ряд выдающихся побед. Завоеваны мировые первенства среди мужчин, женщин, юношей, командное олимпийское первенство. Дважды выиграны матчи против США, Англии и других стран. Доминирующее место советской шахматной школы в мире общепризнано. Советские гроссмейстеры и ма-

стера продолжают традиции великих русских мастеров Чигорина и Алехина. Научная постановка дебюта, стремление к активности, захвату инициативы, конкретная оценка позиции, готовность к тактической борьбе и, наконец, высокая техника концов игр — вот те черты, которые отличают советскую шахматную школу. Но главное, наши гроссмейстеры и мастера возглавляют, в отличие от буржуазного запада, миллионную массу шахматных любителей, из которых постепенно выдвигаются многочисленные кадры молодых одаренных шахматистов.

---

## РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ И УПРАЖНЕНИЙ

### Глава 2

Задача диагр. 28. 1.  $\Phi b3-g8+$   
 $Kph8 : g8$ , пат.

Задача диагр. 29. 1.  $\Phi b3-b8+!$   
 $\Phi a7:b8$ , пат. Ошибочно 1.  $\Phi b2-a2+$   
 $Lg7-f7!$ , но не 1...  $\Phi a7 : a2$ ,  
пат.

Задача диагр. 34. 1...  $\Phi c1-f4+$   
2.  $Kph2-h1$   $\Phi f4-c1+$  3.  
 $Kph1-h2$   $\Phi c1-f4+$  4.  $g2-g3$   
 $\Phi f4 : f2+$  5.  $Kph2-h1$   $\Phi f2-f1+$ ,  
и вечный шах. Второй способ:  
1...  $\Phi c1-c7+$  2.  $\Phi d7 : c7$ ,  
пат.

Упр. 5. 1...  $Cc5-d6$  2.  $f7-f8\Phi$   
 $Cd6 : f8$  3.  $Kpa8-b8$   $Kpa6-b6$  4.  
 $Kpb8-c8$   $Kpb6-c5$  и т. д.

Упр. 6. 1.  $\Phi h7-h4+$   $Kpf4-e5$   
2.  $\Phi h4-d4\times$  или 1...  $Kpf4-f3$   
2.  $Cd7-c6\times$ .

Упр. 7. 1...  $\Phi b8-b4+2$ .  $Kpc5-d5$   
 $\Phi b4-d4\times$ .

Упр. 8. 1.  $Le4-e8+$   $Kpf8 : e8$  2.  
 $Lg2-g8\times$ .

Упр. 9. 1.  $Cg4-e6+$ , 2.  $Lg4-g8\times$ .

### Глава 3

Упр. 3. В пять ходов.

Упр. 4. 1.  $\Phi c2 : h7+$  и т. д.

Упр. 5. 1.  $Lh4-e4$ .

Задача диагр. 56. 1...  $\Phi d3-f5+$   
2.  $Kpf8-g8$   $\Phi f5 : g5$  с выигрышем.

Задача диагр. 57. Черные не могут выиграть: 1...  $Kre3-f4+$  2.  
 $Kre6-f7$  или 1...  $Kre3-d4+$  2.  
 $Kre6-d7$ , и у черного ферзя нет ни одного шаха.

### Глава 5

Упр. 1. Три нападения черных уравниваются тремя защитами белых.

Упр. 2. Конь  $f6$  атакован пять раз и защищен также пять раз (пешку  $g7$  не следует считать, она связана), следовательно, защита достаточна.

Упр. 3. На пешку  $d5$  сосредоточено семь ударов, защит также семь, однако после разменов и открытия линии «с» конь  $c7$  окажется связанным. Поэтому белые выигрывают пешку.

Упр. 4. Не стоит. Конь уходит на  $h5$ , откуда он защищает пешку  $f4$ .

Упр. 5. После 8...  $hg$  9.  $hg$   $\Phi : f3!$  10.  $\Phi : f3$   $L : h1$  черные получают за ферзя ладью, коня и слона — весьма выгодный для черных обмен. В случае 10.  $Lh1 : h8$   $\Phi f3-e4+$  черные выигрывают коня и слона за ладью.

Упр. 6. Белые за коня и слона получают ладью и две пешки и таким образом сохраняют материальное равновесие. При обоюдной правильной игре партия должна закончиться вничью.

Упр. 7. За жертвованного коня черные получили две пешки, сдвоили противнику пешки «а» и продвинули вперед свои пешки. Так как разменены ферзи и партия приблизилась к эндшпилю, то можно считать, что шансы обеих сторон равны.

## Глава 6

Упр. 1. После 1. . . Крf7 2. f3! белые занимают оппозицию и выигрывают.

Упр. 2. Выигрывает только 1. Крд4—e5!

Упр. 3. Выигрывает и 1. . . Крд4—с3 и 1. . . Крд4—d3.

Упр. 4. После 1. Крг1—f2 ничья.

Упр. 5. К ничьей ведут ходы 1. Крf2—e1 (или 1. Крf2—f1) Крf4 : e4 2. Крe1—e2.

Упр. 7. При пешках d6 или с6 ничья; при пешке b6 выигрывает 1. . . b6—b5.

Упр. 8. 1. . . d4—d3! 2. Крс4 : d3 Крс6—d5 и выигрывают. Если 1. . . Крс6—с7, то 2. Крс4—d3!, и для выигрыша черным надо вернуть королем на с6 и затем пожертвовать пешку d4.

Упр. 9. 1. Крс7—b6! Кра8—b8 2. Крb6—a6 Крb8—a8 3. b5—b6 Кра8—b8 4. b6—b7.

## Глава 7

Упр. 1. Черным следует продолжать 5. . . Кf6 : e4 и затем 6. . . d7—d5.

Упр. 2. Было сыграно 10. e6—e5, и если 11. с4 : d5, то 11. . . e5: d4.

Упр. 3. 3. . . Kg8—f6 или 3. . . d7—d5.

## Глава 8

Упр. 1 и 2. Выигрыш белых.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Выигрыш белых.

Упр. 5. Ничья.

Упр. 6. Выигрыш после 1. Ке4 : f6 g7 : f6 2. f4—f5!

Упр. 7. Выигрыш после 1. Лг5 : e5+ Лс5 : e5 2. Ле4 : e5+ Креб : e5 3. Крf3—g4!

Упр. 8. После 1. Ле4—e5+ Лс5 : e5 2. f4 : e5 Крh5—g6! 3. Крf3—e4 Крг6—f7 4. Кре4—d5 Крf7—e7 получается ничья.

Упр. 9. Выигрыш после 1. Ле4—e6+ Лс6 : e6 2. f5 : e6 Крh6—g7

3. Крf4—e5 Крг7—f8 4. Кре5—f6 или d6 Крf8—e8 5. e6—e7.

Упр. 10. 1. Лd3—d5+ Лf5 : d5 (нельзя 1. . . Кра4 из-за 2. Ла6×) 2. Лd6 : d5+ Лg5 : d5 3. с4 : d5 Кра5—b6! 4. Крс3—d4 Крb6—с7 5. Крд4—e5 Крс7—d7 получает ничья.

Упр. 11. 1. Фе5—d5+? Фf7 : d5+ 2. Крс5 : d5 Крд8—d7 ведет к ничьей. Правильно 1. Фе5—b8+ Крд8—d7 2. Фb8—b7+ Крд7—e6 3. Фb7 : f7+ Кре6 : f7 4. Крс5—d6, и выигрывают.

Упр. 12. После 1. . . Ле8—с8 2. Лс4 : с8 Крд7 : с8 3. Кра4—a5! Крс8—b7 (или 3. . . Крс7 4. Краб) 4. Кра5—b5 белые выигрывают.

Упр. 13. 1. . . Ле8—с8 2. Лс4 : с8 Крд7 : с8 3. Крс4—с5 Крс8—с7, ничья. Тот же результат и после 2. Крс4—b5 Лс8 : с5+ 3. Крb5 : с5 Крд7—с7.

Упр. 14. 1. . . Крс8—d8 2. с6—с7+ Крд8—с8 3. d6—d7+! (не 3. Кре7 Сb5, и ничья) 3. . . Крс8 : с7 4. Кре6—e7 и выигрывают. 1. . . Сd3—b5 2. d6—d7+ Крс8—d8 3. Кре6—d6 Сb5 : с6 (грозило 4. с7×) 4. Крд6 : с6 Крд8—e7 5. Крс6—с7, и выигрывают.

Упр. 15. 1. Кd4—f5+ Крг7—f7 2. Кf5 : e7 Крf7 : e7 3. Ке3—d5+ Кре7—d7 4. Кd5 : с7 Крд7 : с7 5. Кре4—d5 Крс7—d7 6. d3—d4, и белые выигрывают. Тем не менее черные могут добиться ничьей, если после 2. Кf5 : e7 сыграют 2. . . Кс7—e6 или a6 и затем 3. . . Ке6—с5+ и 4. . . Кс5 : d3. Как было указано раньше, два коня не могут вынудить мат одинокому королю.

У п р а ж н е н и я на с т р . 106.

Упр. 1. Обе стороны превращают пешки в ферзей одновременно через три хода, но на 4-м ходу белые дают мат.

Упр. 2. Крс6—с7 Кра7—a8! (но не 1. . . a5 2. b5, и белая пешка проходит в ферзи) 2. Крс7—b6 a6—a5! 3. b4—b5! Кра8—b8! (после 3. . . a4 4. Крс7 a3 5. b6 a2 6. b7+ белые выигрывают) 4. Крb4 : a5 Крb8—b7, и ничья.

Упр. 3. Белые выигрывают посредством 1. Крf4—e5! Крb3—с3 2. Кре5—e4, черные — путем 1. . . Крb3—с2! 2. Крf4—e4 Крс2—с3.

Упр. 4. Спасает белых только ход 1. g5—g6! После 1. . . f7 : g6 2. Крд3—e3 ничья. Проигрывает 1. Крд3—e3? Кре5—f5 2. g5—g6 Крf5 : g6! 3. Кре3—f4 Крг6—f6!

Упр. 5. При ходе белых выигрыш достигается посредством 1. e4—e5 Крh7—g6 2. Крb7—с6 Крг6—g5 3. Крс6—d7 Крг5—f5 4. Крд7—d6. Черные при своем ходе играют 1. . . Крh7—g6 2. Крb7—с6 e6—e5! 3. Крс6—d6 Крг6—f7 4. Крд6—d5 Крf7—e8! и достигают ничьей. Первый и второй ходы могут быть сделаны в обратном порядке.

Упр. 6. 1. Крс2—b1! a4—a3 (иначе 2. Кра2, 3. Кра3 и 4. Кр : a4 с выигрышем) 2. b2—b3! Крf6—e5 3. Крb1—a2 Кре5—d5 4. Кра2 : a3 Крд5—с5 5. Кра3—a4 Крс5—b6 6. Кра4—b4. Убедитесь, что продолжения 1. Крс3 a3! и 1. Крb1 a3 2. b4 ведут к ничьей.

Упр. 7. При ходе белых решает 1. b4—b5, и затем посредством обхода с фланга выигрывается пешка b6. При ходе черных они спасаются путем 1. . . b6—b5! Проигрывает 1. . . Кра8—b7 2. b4—b5 Крb7—с7 3. Кре4—e5! Крс7—d7 4. Кре5—d5 и т. д.

Упр. 8. Белым для ничьей необходимо занять королем поле с1 или с2 в тот момент, когда черные возьмут пешку a2. Поэтому проигрывает 1. Крг8—f8 из-за 1. . . Крг6—f6!, и черный король в пять ходов попадает на a2, а белый на путешествие до поля с2 затратит шесть ходов. Правильно 1. Крг8—h8! Крг6—f5 2. Крh8—h7, и черный король поспевает вовремя к полю с2.

Упр. 9. 1. . . d4—d3! c2 : d3 Крг6—f6, и ничья. Убедитесь, что 1. . . Крг6—f6 ведет к проигрышу.

Упр. 10. 1. Кре6—e7 Крс7—с6! (иначе 2. d5) 2. Кре7—e6 Крс6—с7! 3. d4—d5 Крс7—d8! 4. Кре6—f6 Крд8—d7, и ничья.

Упражнения на стр. 108

Задача диагр. 128. 1) 1. e7—e8Ф+ Крд7 : e8 2. Крд5—e6, 2) 1. g5—g6 Крд7 : e7 2. Крд5—e5 Кре7—e8 3. Крд5—e6!, 3) 1. Крд5—e5 Крд7 : e7 2. g5—g6! Кре7—f8 3. Кре5—f6.

Упр. 2. Неправильно. Выигрывает 1. Крд6—с5 Кра8—b7 2. a7—a8Ф+! Крb7 : a8 3. Крс5—с6 Кра8—b8 4. b6—b7 Крb8—a7 5. b7—b8+! Кра7 : b8 6. Крс6—b6 и т. д.

Примеры на стр. 112

Пример 1. Выигрыш черных при любом ходе.

Пример 2. Ничья при ходе черных: 1. . . Крд6—e6 2. с4—с5 Кре6—d7! 3. Крд4—d5 b6 : с5 4. Крд5 : с5 Крд7—с7. Белые при своем ходе выигрывают: 1. b4—b5 Крд6—e6 2. с4—с5 Кре6—d7 3. с5—с6+ и т. д.

Пример 3. При ходе белых 1. f3—f4+! ведет к ничьей. Черные могут играть 1. . . Кре5—f6 2. Кре3—f2 Крf6—g6 3. Крf2—g2 Крг6—h5 4. Крг2—h3 f5—f4 5. Крh3—g2 Крh5—h4 6. Крг2—h2 g5—g4 7. f3 : g4, и ничья. Край доски мешает обходу справа.

Пример 4. Выигрыш 1. . . Кре5—d5 2. f3—f4 Крд5—с5 3. e3—e4, 1. Крд3—с3 Крд5—с5 2. f3—f4 Крс5—d5 3. Крс3—d3 Крд5—с5 4. e3—e4.

Пример 5. При ходе белых ничья, при ходе черных они проигрывают.

Упражнения на стр. 119

Упр. 1. Ход белых: 1. Крд5—с5 e7—e6!, и черные выигрывают. Ход черных: 1. . . Крд7—с7 2. Крд5—с5, и ничья.

Упр. 2. 1. . . Крс6—d6 2. Крс4—d3 Крд6—с5 3. Крд3—с3, и ничья; 1. Крс4—b4 Крс6—d6 2. Крb4—с4 Крд6—e6 3. Крс4—d3 Кре6—f7 4. Крд3—e3 Крf7—g6 5. Кре3—f3 Крг6—h5! 6. Крf3—g3 Крh5—g5 7. Крг3—f3 Крг5—h4, и выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных. 1. g2—g3+ Крf4—f3! 2. g3 : h4

Крf3—f2 и т. д.; или 1. Крh2—g1 Крf4—e3? 2. Крg1—f1 g4—g3 3. Крf1—g1 (или 3. Крe1 h3!) 3. . . Кре3—e2 4. Крg1—h1 h4—h3! 5. Крh1—g1!, и ничья. Правильно 1. Крh2—g1 Крf4—g3 2. Крg1—h1 Крg3—f2 3. Крh1—h2 h4—h3! и т. д. или 1. Крh2—h1 Крf4—g3 2. Крh1—g1 h4—h3! 3. Крg1—h1 h3 : g2+! (3. . . Крf2? 4. Крh2! hg, пат) 4. Крh1—g1 Крg3—h3, и выигрывают.

Упр. 4. 1. Кре6—d5! Крh3—g2! (после 1. . . Кр : h2 2. Кре4 Крg2 3. Кре3 выигрывают белые) 2. h2—h4 Крg2 : f2 3. h4—h5 Крf2—g2 4. h5—h6 f3—f2 5. h6—h7 f2—f1Ф 6. h7—h8Ф, и ничья. Если 1. Кре5?, то 7. Фa1+ выигрывало ферзя, а если 1. Крf5, то ферзь на f1 ставился с шахом и белые проигрывали.

Упр. 5. 1. . . h4—h3 2. Крf1—g1 Крg3—g4! 3. g2 : h3+ (или 3. Крh2 gh 4. Кр : g2 f5 с выигрышем) 3. . . Крg4 : h3 4. Крg1—f2 Крh3—g4 5. Крf2—g2 f6—f5, и выигрывают.

Упр. 6. 1. b4—b5 a6 : b5 2. a4—a5! h5—h4 3. g3—g4+! (но не 3. gh g4!, и ничья) 3. . . Крf5 : g4 4. a5—a6 h4—h3 5. a6—a7, и выигрывают.

## Глава 9

Упр. 1. 1. Cf4—d2+ Крс3 : d2 2. Кb2—c4+.

Упр. 2. 1. Фf3—f5. Возможно и 1. Сb1 : h7+ Крg8 : h7 2. Фf3—f5+.

Упр. 3. 1. Сc1—f4 Лb8—b6 2. Cf4—e3.

Упр. 4. 1. Сg5 : f6+ Крg7 : f6 2. e3—e4 и дальше 3. e4—e5.

Упр. 5. 1. Ке3—g4+ Крh6—g6 2. Кg4—e5+ Крg6—f6 3. Ке5—d7+; 1. Ке3—d5 b6—b5 2. g3—g4 Kh5—f6 3. g4—g5+; 1. Ке3—c4 b6—b5 2. Кс4—d6.

Упр. 6. После 1. . . С : d4 или 1. . . Ф : d4 белые ответят 2. С : h7+ и на 2. . . Кр : h7—3. Фh5+.

Упр. 7. При ходе белых они играют 1. b5—b6. Лучший ответ черных 1. . . Лс7—c2, на что следует 2. Ла3 : a7+ Фb8 : a7 3. Фd2 : c2 Фа7 : b6 4. Фс2—с8+ Кра8—a7 5. Сg4 : e6, и белые должны выиграть. При ходе черных они выигрывают посредством 1. . . Лс7—c2! 2. Фd2 : c2 Фb8—h2+.

Упр. 8. 1. Лd1 : d5! Фd7 : d5. 2. Cf1—g2 и 3. Сg2 : a8.

Упр. 9. В партии было сыграно 1. h4—h5 Лg6—g5 2. Фf3 : f6! Фd8 : f6 3. Кс5—d7+ Крb6—b7 4. Кd7 : f6.

Упр. 11. Цукерторт сыграл 1. Фg3 : g8! Лh8 : g8 2. Кd5—f6+ Кре8—e7 3. Кf6 : g8+! Кре7—e8 4. Кg8—f6+ и т. д.

Упражнения на стр. 133

Упр. 1. 1. Фh7—g6+ (не 1. . . Фh1+ из-за 1. . . Фd5+) 1. . . Крс6—b7 2. Фg7—g2+ Крb7—a7 3. Фg2 : g1+ Фа5—b6+ 4. Фg1 : b6+ Крb7 : b6 5. Крb3—b4, и ничья. Если черные не меняют ферзей, то ферзевое окончание также должно закончиться вничью.

Упр. 2. 1. Лh6 : e6+ Кре5 : e6. 2. Ке4—g5+ Кре6—f6 3. Кg5 : f3 Кd7—e5+ 4. Кf3 : e5 Крf6 : e5 5. Крс4—d3 Кре5—f4 6. Крд3—e2 Крf4—g3, и выигрывают.

Упр. 3. 1. Ле5 : e6+ (если 1. Cd5, то 1. . . Лg4+) 1. . . Кре5 : e6 2. Cf3—d5+ Кре6—e7 3. Cd5 : g8 Се8—f7+ 4. Сg8 : f7 Кре7 : f7 5. Крс4—d4 Крf7—g6 6. Крд4—e4 Крg6—g5 7. Кре4—f3 Крg5—f5, и выигрывают.

Упр. 4. 1. Лd4 : d5+ Крд6 : d5 2. Лс4—d4+ Крд5—e5 3. Лd5 : d8 Лс6—d6+ 4. Лd8 : d6 Кре5 : d6 5. Крд3—d4, и ничья или 4. . . с7 : d6 5. Крд3—e3 с таким же результатом.

Упр. 5. 1. . . Ке4 : g3 2. Крf3 : g3? Кd6—f5+ 3. Ке3 : f5 Крg5 : f5 и черные выигрывают. Правильно 2. Ке3—d5! e7—e6 (если 2. . . Кg3—f5, то 3. Кd5 : e7+ Кf5 : e7 и ничья, так как два коня не матают) 3. Кd5—с7 e6—e5 (снова нельзя отдавать

пешку) 4. Крf3 : g3, и белые, отдав коня за пешку, добьются ничьей.

Упр. 6. 1. . . Фе7—e2+ 2. Фf4—f3 Фе2 : b5 3. Фf3 : f5+ Фb5 : f5+ 4. Кpg4 : f5 Кph7—g7. Этот пешечный эндшпиль должен закончиться ничью.

Упр. 7. 1. Cd3—f5 Кpd7—d6 2. Cf5 : e6 Кpd6 : e6 3. Кb3—c5+ Каб : c5 4. Крс4 : c5, и выигрывают. Если 1. . . Каб—c7, то 2. Кb3—c5+.

Упр. 8. 1. Фа6 : d6+! Фc7 : d6 2. Кd4—f5+ Кре7—e6 3. Кf5 : d6 Кре6 : d6 4. f3—f4, и ничья.

Упр. 9. 1. . . Се6—f5+ 2. Кре4 : f5 Фа7—h7+ 3. Кpf5—g4 Фh7 : d3 4. Каб—b4+, и белые выигрывают.

Упр. 10. После 1. Лg3 : g4? f5 : g4 2. Кс3—e4+ Кpf6—e7 3. Ке4 : d6 последовало 3. . . g4—g3! 4. Сb3 : e6 g3—g2! (не 4. . . Кр : e6 из-за 5. Ке4 g2 6. Кg5+ и 7. Кh3) 5. Кd6—f5+ Кре7—f6! 6. Кf5—d4 g2—g1Ф+, и черные выиграли. Вместо 1. Л : g4? следовало продолжать 1. Ке4+ fe 2. Л : g4 с хорошими шансами на выигрыш.

## Глава 10

Упр. 1. Посредством 1. Кd3 : b4 a5 : b4 2. Крf2—e3! Белый король задерживает пешки «b» и «с», а пешка a4 проходит беспрепятственно в ферзи.

Упр. 2. К выигрышу вело 1. . . Лf2—f1+! 2. Лf5 : f1 Лal : d1+ 3. Крe1 : d1 Кpg2 : f1 4. Кpd1—d2 Кpf1—f2 5. Кpd2—d3 Крf2—f3 6. g4—g5 Крf3—f4 и т. д.

Упр. 3. Правильно было 1. Кpg5 : h4 a6—a5 2. g3—g4 a5—a4 3. g4—g5 a4—a3 4. d5—d6 a3—a2 5. g5—g6+ Крf7 : g6 6. d6—d7 a2—a1Ф 7. d7—d8Ф, и ферзевое окончание вряд ли можно выиграть, а если 7. . . Фal—d4+, то 8. Фd8 : d4 e5 : d4 9. Крh4—g4, и ничья.

Упр. 4. Стаунтон должен был сыграть 1. . . Кpd5 : d4 2. Крс2—d1 (если 2. g4, то 2. . . Кре4 3. Кpd1 Крf3 4. g5 Крf2, и выигрывают) 2. . . Кpd4—d3 3. g3—g4 e3—e2+

(но не 2. . . Кре4? 3. Кре2, и отдавленная проходная пешка даст выигрыш белым) 4. Кpd1—e1 Кpd3—c2 5. g4—g5 Крс2 : b2 6. g5—g6 c4—c3 7. g6—g7 c3—c2 8. g7—g8Ф c2—c1Ф+ 9. Крe1 : e2 Фc1—c4+ 10. Фg8 : c4 b5 : c4, и выигрывают.

## Глава 11

Упр. 4. 1. e4—e5 d6 : e5 2. Фd3 : g6.

Упр. 5. 1. Сс4 : f7+ Кpg8 : f7 2. Кf3—e5+ Крf7—g8 3. Ке5 : g4 Кf6 : g4 4. Фd1 : g4.

Упр. 6. Выигрывало 1. . . Фc7—c1+ 2. Кра1—a2 Фc1—f1!

Упр. 7. Задача С. Лойда решается посредством 1. Лh4—f4! Сg5 : f6+ 2. Лf4 : f6× или 1. . . Фg6 : f6+ 2. Лf4 : f6× или 1. . . h5—h4 2. Лf4 : h4×.

У п р а ж н е н и я н а с т р. 160

Упр. 1. 1. . . Лс8 : c3! 2. b2 : c3 Фа5—b6+ 3. Крb1—a1 Фb6—b4!, и выигрывают.

Упр. 2. Флор сыграл 1. . . Кf4 : g2! 2. Крh1 : g2 Фf6—g5+ 3. Кpg2—h1 Фg5 : d2, и белые вскоре сдались.

Упр. 3. 1. Лg6 : g7+ Фf7 : g7 2. Фg4 : f5. Хуже 1. Лg6 : h6 Ла8—f8 2. Лel—f1 Фf7 : a2.

Упр. 4. Авербах сыграл 1. Лel : e7! Ле8 : e7 2. Сg5 : f6 g7 : f6 3. Кс3—d5! Ле8—e5 4. Кd5 : f6+ Кpg8—g7 5. Кf6—d7, и белые вскоре выиграли.

Упр. 5. Черные сыграли 1. . . Сb6 : f2. Белые ответили 2. Ке5—g4 (если 2. Лf1, то 2. . . Се3!), на что последовало 2. . . Се4 : g2+ 3. Крh1 : g2 Фf6—f3+ 4. Крг2—h3 Лf8—f5! 5. Лel—e5 Лf5 : e5 6. Кf3 : e5 Фf3—h5+ 7. Крh3—g2 Cf2 : g3 8. h2 : g3 Фh5 : e5 9. Лal—e1 Фе5—f5, и белые сдались.

Упр. 6. Черные ответили 14. . . b5—b4. В партии было сыграно 15. Кd5? К : d5, и белые сдались, так как 16. Ф : d5 Лb5 выигрывает фигуру. На 15. Ке2 следует 15. . . К : e4 с выигрышем пешки. Лучший ответ белых был 15. Кс3—d1. Теперь 15. . . К : e4 16. С : e7 Ф : e7

выигрывает пешку, однако 17. Лел с последующим 18. f3 ставит черных в трудное положение. На 15. Кd1 черным лучше всего продолжать 15. . . Лf8—e8 с угрозой 16. . . К : e4. 16. f2—f3 Лb8—b5 с превосходством в положении (грозит 17. . . d5).

### Глава 12

Упр. 1. Черным следует продолжать 4. . . Кf6 : e4 5. 0—0 Ке4—d6 6. Сb5 : с6 (если 6. Са4, то 6. . . e4) 6. . . d7 : с6 7. Кf3 : e5 Cf8—e7.

Упр. 2. Правильное продолжение за черных 3. . . e5 : d4 4. Кf3 : d4 Кg8—f6 или 4. . . Cf8—c5.

Упр. 3. Посредством 3. с4 : d5 Кf6 : d5 4. e2—e4.

### Глава 13

Упр. 1. Ничью обеспечит ход 1. f5—f6. Король черных не сможет приблизиться к пешке f7, а черная ладья должна караулить эту пешку.

Упр. 2. Первый этап — белый король переводится на e5. 1. Крf3—e3 Cd3—e4 2. Кре3—d4 Се4—c2 3. Крд4—e5 Сс2—e4. Второй этап — король черных отгоняется от пешки f5. 4. Ла5—a6+ Крг6—g7 5. Кре5—e6 Крг7—f8 6. Кре6—f6 Крf8—e8 7. Ла6—b6 Се4—c2 8. Ла6—e6+ Кре8—d8. Третий этап — ладья забирает пешку. 9. Ле6—e5 Крд8—d7 10. Ле5 : f5 и т. д.

Упр. 3. 1. . . Лh2—h4+ 2. Крс4—c5 Крс2—b3! 3. b4—b5 Крb3—a4 4. b5—b6 Кра4—a5 5. b6—b7 Лh4—b4 или 5. . . Лh4—h8 6. Крс5—c6 7. Кра5—a6, и выигрывают.

Упр. 4. 1. . . Кра2—b3 2. d5—d6 Крb3—c4 3. d6—d7 Крс4—c5 4. Кре5—e6 Крс5—c6 5. Кре6—e7 Крс6—c7, или 1. . . Кра2—b3 2. Кре5—d6 Крb3—c4 3. Крд6—c6 Крс4—d4 4. d5—d6 Крд4—e5 5. d6—d7 Кре5—e6 6. Крс6—c7 Кре6—e7.

Упр. 5. Ничья после 1. . . Лg5—g7+ 2. Крс7—c8 Крс5—c6 3. b7—

b8К+ Крс6—d6 4. Кb8—a6 Лg7—a7 5. Ка6—b8!

Упр. 6. 1. Кре7—f7 и обход с фланга: 1. . . Крf5—g4 2. Крf7—e6 или 1. . . Крf5—e4 2. Крf7—g6, и выигрывают.

Упр. 7. 1. Крb6—b7! (1. a7 Лb1+ 2. Кра6 Крс7 с выигрышем) 1. . . Крд6—d7 (или 1. . . Лh7+ 2. Крb6!, или 1. . . Лb1+ 2. Крс8) 2. a6—a7 Лh1—b1+ 3. Крb7—a8!, и угроза пата спасает белых.

У п р а ж н е н и я н а с т р. 197

Упр. 1. Могут посредством 1. Крг7—h8! Проигрывает 1. Крг8 Крг5 2. f8Ф Крг6.

Упр. 2. 1. Крb5—a4 (или b4) a2—a1Ф+ 2. Кра4—b3, и черные проигрывают из-за наличия у них пешки b7, так как не спасает Фa1—a8.

Упр. 3. 1. . . Крс3—d4 2. g5—g6 (иначе 2. . . g6 и 3. . . Кре5) 2. . . Крд4—e5 3. Се6—f7 Кре5—f6 и затем Крf6—e7—f8, достигая ничейной позиции.

Упр. 4. 1. . . Лс2—c5? 2. Кре3—d4 Лс5 : b5 3. с6—c7, с выигрышем, 1. . . Крh2—g3 2. Кре3—d4 Крг3—f4 3. Крд4—d5 Лс2—d2+ 4. Крд5—e6 Лd2—e2+ 5. Кре6—d7 Ле2—d2+ 6. Крд7—c7 Крf4—e5 7. b5—b6 Кре5—d5 8. b6—b7 Лd2—b2 9. b7—b8Ф Лb2 : b8, ничья.

Упр. 5. 1. . . Фс3—c7+ 2. Крb8—a8 Фс7—c8+! 3. Фf8 : с8+ Крд7 : с8, и ничья.

Упр. 6. Решает задачу 1. Фg7—a1+! Кра2 : a1 2. Кd5 : b4 или 1. . . Кра2—b3 2. Фa1—c3+.

### Глава 14

Упр. 1. Король и ладья черных на длинной стороне. При черном короле на a7 была бы ничья.

Упр. 2. Черные выигрывают.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Ничья.

Упр. 6. Не могут.

Упр. 7. 1. . . Ла8+ 2. Крд7 Ла7+ 3. Крд6 Ла6+ 4. Крс5 Ла8 5. Крс6! Крг7 6. Ла1!

- Упр. 1. Выигрыш черных.  
 Упр. 2. Ничья.  
 Упр. 3. Ходом Лf1—a1!  
 Упр. 4. Выигрыш в обоих случаях.  
 Упр. 5. Ничья.  
 Упр. 6. Выигрыш после 1. Кра4—b4 Крг4—f4 2. Лb5—e5.  
 Упр. 7. Ходом Лb7—e7.  
 Упр. 8. При ходе белых 1. h6—h7 выигрыш, при ходе черных 1. . . Крf4—g5 ничья.

## Глава 15

- Упр. 1. 1. Le1—e8+ Фc5—f8 2. Kd5—e7+; 1. . . Ла6—a1+ 2. Kpb1 : a1 Фc5—a3+ 3. Kpa1—b1 Фа3—a2+.  
 Упр. 2. 1. Фе2—h5 h7—h6 2. Фh5—g6; 1. . . Фb6—b3! 2. a2 : b3 a4 : b3+.  
 Упр. 3. 1. Фc3—h8+!; 1. . . Лh5—h1+!  
 Упр. 4. 1. Фb4—f8+! Крг8—h7 2. Фf8 : g7×; 1. . . Фа6 : f1+! 2. Kpg1 : f1 Лh6—h1×.  
 Упр. 5. 1. Фе6—g8+! Лf8 : g8 2. Kg5—f7×; 1. . . Лh7—h1+! 2. Kpg1 : h1 Лf8 : f1×.  
 Упр. 6. 1. Фе6—c6+! b7 : c6 2. Cf1 : a6×; 1. . . Kf2—e4+ 2. Cg3—f2 Ca7 : f2+ 3. Kpg1—h1 Ke4—g3×.  
 Упр. 7. 1. Фg5 : g7+! Cf6 : g7 2. Kf5—e7×; 1. . . Ke5—f3+ 2. Лf1 : f3 Фb8 : h2+ 3. Kpg1—f1 Фh2—h1×.

## Упражнения на стр. 240

- Упр. 1. Sc1 : h6!, и если 1. . . g7 : h6, то 2. Фc2—g6+ с неотразимой атакой.  
 Упр. 2. Бронштейн сыграл 1. Cg5—h6!, и пункт g7 незащитим. Если 1. . . Kd7 : e5, то 2. Ch6 : g7+ Kph8—g8 3. Cg7 : e5+ Ce7—g5 4. Лg3 : g5×.  
 Упр. 3. 1. Kf5—e7+ Фf7 : e7 2. Лh6—h8+! Крг8 : h8 (Или 2. . . Крf7 3. Фh5+ g6 4. Ф : g6×) 3. Фе2—h5+ Kph8—g8 4. Фh5—h7+ Крг8—f7 5. Cd3—g6×.

- Упр. 1. Позиция ничейная.  
 Упр. 2. Позиция ничейная, пешка «h» не пройдет через поле h4.  
 Упр. 3. Против пешек e5 и f5 защитная позиция — Крf3, Cd3 (или Cc2), против пешек e4 и f4—Кре2, Cg2. Но в том случае, когда черные не продвигают пешку «f» до f4, то позиция Cg2 против пешек e4 и f5 недостаточна, если черный король проходит на g3. После 1. Cc6 черные переводят слона на h6, затем короля на d4, добиваются хода e5—e4, затем слон черных переходит на b6, черный король — на g3 и черные выигрывают.

## Упражнения на стр. 255

- Упр. 1. После 1. h5—h6 a4—a3 2. Крf5—f6 Kpb5—c5 3. Крf6—g7 или 2. . . Kf8—h7+ 3. Крf6—g6 Kh7—f8+ 4. Крг6—g7 белые выигрывают. 1. . . Kpb5—c5 2. h5—h6 a4—a3 3. Крf5—f6 Kpc5—d6 4. Крf6—g7 Kf8—e6+ ведет к ничьей.  
 Упр. 2. 1. Kc4—b6+ Kpd7—e8 2. Kb6—d5 Ce7—d8 3. Kpb5—c6 Кре8—f7 4. Кrc6—d7, и затем перевод коня на d6 и короля на e6 ведет к выигрышу.

## Глава 17

- Упр. 1. Рети решил партию следующей комбинацией: 1. Ch5—f7+ Крг8—h8 2. Cf7—e8!, и у черных нет удовлетворительной защиты от мата на последней горизонтали, например: 2. . . C : c5+ 3. Ф : c5 Л : e8 4. Фf8+, или 2. . . Ce7 3. Фf8+, или 2. . . h6 3. Ф : f8+ Kph7 4. Cg6+ Кр : g6 5. Фf5×.  
 Упр. 2. Полугаевский сыграл 1. e4—e5 и после 1. . . Kf6—g4 2. Лf1 : f7 Крг8 : f7 3. Kg3—e4 Фg5—f4 нашел «тихий» ход 4. Фb3—f3! (не 4. Kd6+ Кре7 5. К : e8 Ф : h2+). Последовало 4. . . Фf4 : f3 5. g2 : f3 Kg4—e3 6. Ke4—d6+, и черные вскоре сдались.

Упр. 3. Олафсон сыграл 1. Фh7—h8+ Кpe8—d7 2. g7—g8Ф Фе5 : h8 3. Фg8 : g3 и т. д.

### Глава 18

Упр. 2. 1. Фd3—b1+ Кpb4—c3 2. Кpg7—g8 и т. д.

### Глава 19

Упр. 1. Кc5—d7+ Кpb8—a8 2. Лa1 : a7+ Кра8 : a7 3. Лb1—a1×,

1. . . Сg7—d4 2. Cd2—e3 Cd4 : e3 3. Фf2 : e3 Фg7 : g2×.

Упр. 2. Алехин выиграл следующим способом: 1. e5—e6 Лd7 : g7 2. Кf5 : g7 Лg8 : g7 3. Лd1 : d5! c6 : d5 4. Лf1—f8+ Крс8—c7 5. Лf8—f7+ и т. д.

Упр. 3. 1. Ке2—f4, и черные вынуждены отдать качество, так как на 1. . . Лg6—g7 следует 2. Кf4—h5, а на 1. . . Лg6—g4 — 2. Фh7—h5+.

---

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	3
<i>Глава 1.</i> Шахматная доска и фигуры . . . . .	5
<i>Глава 2.</i> Правила игры . . . . .	14
<i>Глава 3.</i> Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки . . . . .	33
<i>Глава 4.</i> Методика обучения начинающих шахматистов . . . . .	45
<i>Глава 5.</i> Относительная ценность фигур. Нападение. Защита. Размен. Борьба с просмотрами. Выбор объекта для нападения . . . . .	53
<i>Глава 6.</i> Пешечные окончания . . . . .	69
<i>Глава 7.</i> Как развивать игру в начале партии . . . . .	82
<i>Глава 8.</i> Пешечные окончания (продолжение) . . . . .	95
<i>Глава 9.</i> Теория двойного удара . . . . .	120
<i>Глава 10.</i> Многопешечные окончания . . . . .	135
<i>Глава 11.</i> Линейная связка. . . . .	145
<i>Глава 12.</i> Дебюты . . . . .	162
<i>Глава 13.</i> Концы игр. Ладья против коня или слона. Фигуры против пешек . . . . .	180
<i>Глава 14.</i> Ладейные окончания . . . . .	198
<i>Глава 15.</i> Атака короля противника . . . . .	218
<i>Глава 16.</i> Концы игр. Слон с пешкой против слона. Одноцветные и разноцветные слоны. Слон против коня . . . . .	241
<i>Глава 17.</i> Шахматные комбинации. . . . .	256
<i>Глава 18.</i> Концы игр. Мат конем и слоном. Ферзь против ладьи. Ферзевые окончания . . . . .	272
<i>Глава 19.</i> Шахматные комбинации. Две ладьи на предпоследней горизонтали. Вскрытый шах, «мельница», двойной шах, ловля ферзя . . . . .	286
<i>Глава 20.</i> Жертва ферзя . . . . .	296
<i>Глава 21.</i> Ладейные окончания (продолжение) . . . . .	305
<i>Глава 22.</i> Стратегия и ее значение. Примеры стратегических планов. Филюдор, Петров, Морфи, Стейниц. Учение Стейница о позиционной игре. Чигорин . . . . .	322
<i>Глава 23.</i> Русская и советская шахматная школа . . . . .	335
Решения задач и упражнений . . . . .	349

**В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ „ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“  
ВЫШЛИ И ВЫХОДЯТ В СВЕТ СЛЕДУЮЩИЕ  
КНИГИ ПО ШАХМАТАМ:**

**Панов В. Н. Курс дебютов, 25 л., тираж 25 тыс. экз.**

Книга является справочным руководством по дебютам. Автор дает анализ всех шахматных дебютов: открытых, полуоткрытых и закрытых, отдавая предпочтение вариантам, длительное время не выходящим из практики. Дебютный анализ иллюстрируется семьюдесятью пятью интересными и поучительными партиями. Во вступительной статье автор дает краткий очерк истории шахмат.

Книга рассчитана на шахматистов 2, 1-го разрядов и кандидатов в мастера.

**Быкова Е. И. Советские шахматистки, 20 л., тираж 15 тыс. экз.**

Настоящая работа является 2-м дополненным и переработанным изданием книги, выпущенной в 1951 г. В ней собран обширный материал, освещающий женское шахматное движение с его зарождения до наших дней. Подробно показаны все соревнования, в которых участвовали женщины-шахматистки: чемпионаты спортивных обществ, городов, республик, соревнований на первенство СССР, соревнования юных шахматисток, колхозниц и т. д., а также участие женщин в мужских турнирах. Подробно рассказано о международных встречах советских шахматисток.

В книге приведены наиболее интересные партии и даны краткие биографии мастеров и активных общественниц. Книга иллюстрирована сорока фотографиями.

Предназначается для широкого круга читателей.

Коллектив авторов (составитель Абрамов Л. Я.).  
**Турнир гроссмейстеров в Амстердаме, 12 л., тираж**  
15 тыс. экз.

Сборник партий международного турнира гроссмейстеров-претендентов на матч с чемпионом мира М. М. Ботвинником в Амстердаме в 1956 г., закончившийся убедительной победой В. В. Смыслова.

В книге помещены все партии турнира, лучшие из которых подробно прокомментированы участниками и сильнейшими шахматистами.

Книга предназначается для шахматистов всех разрядов.

---

*Григорий Яковлевич Левенфиш*  
«Книга начинающего шахматиста»

Редактор *В. А. Ульянов*  
Технический редактор *А. А. Доценко*  
Художественный ред. *А. Е. Золотарева*  
Переплет художника *Е. А. Десятова*  
Корректор *Р. Б. Шупикова*

---

Сдано в набор 24/1-57 г. Подписано к печ. 18/V-57 г.  
Формат 84×108<sup>1/32</sup>. Объем 5,625 бум. л., 18,45  
печ. л., 18,40 уч.-изд. л. 39890 зн. в 1 п. л.  
А03917. Тираж 150 000. Цена 10 р. 20 к. Заказ 107

---

Издательство «Физкультура и спорт»  
Москва, М. Гнездиновский, 3

Министерство культуры СССР. Главное управле-  
ние полиграфической промышленности. Первая  
Образцовая типография имени А. А. Жданова,  
Москва, Ж-54, Валуевая, 28.

Цена 10 р. 20 к.

ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ  
1957



КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

