



*Т. Я. Левенфиш*

**ШАХМАТЫ  
ДЛЯ  
НАЧИНАЮЩИХ**

ЛЕНИЗДАТ • 1953

Г. Я. ЛЕВЕНФИШ

*Международный гроссмейстер*

# ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

*30 уроков шахматной игры*

ВТОРОЕ ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ  
ПОД РЕДАКЦИЕЙ МАСТЕРА СПОРТА  
ПО ШАХМАТНОЙ КОМПОЗИЦИИ  
В. А. КОРОЛЬКОВА

*Ленинградское  
газетно-журнальное и книжное  
издательство*

*1953*

В этой книге гроссмейстера Г. Я. Левенфиша, являющейся пособием для начинающих шахматистов, даны 30 уроков шахматной игры; 29-й урок посвящен отечественной шахматной школе („М. И. Чигорин и русская шахматная школа. Советская шахматная школа“). Читатели, усвоившие материал, изложенный в книге, повысят шахматную квалификацию до уровня третьего разряда.

Отзывы о книге просим направлять по адресу: Ленинград, Торговый пер., 3, Лениздат.

## ПРЕДИСЛОВИЕ КО ВТОРОМУ ИЗДАНИЮ

Шахматы — интереснейшая игра и превосходное культурное развлечение. Шахматы имеют многовековую историю. Зародившись на Востоке, шахматная игра в средние века проникла в Россию и Западную Европу. Но и ранее и в настоящее время шахматами в капиталистических странах Запада занимается лишь ограниченный круг людей.

Подлинного расцвета шахматы достигли в СССР — стране победившего социализма. В нашей стране, где постепенно уничтожаются существенные различия между физическим и умственным трудом и с каждым днем растет культура широчайших масс, шахматы получили невиданное нигде в мире распространение не только в городе, но и в деревне.

Во Всесоюзном турнире колхозников, проведенном в 1950 г., приняло участие не менее 300 тысяч тружеников сельского хозяйства — цифра для буржуазного Запада совершенно немыслимая.

Упадок капиталистической культуры сказывается и в области шахмат. За последние десятилетия буржуазные страны не смогли выдвинуть ни одного первоклассного мастера. Лишь в странах народной демократии шахматы получают широкое развитие.

Победы, одержанные советскими шахматистами во многих международных матчах и турнирах, и завоевание М. Ботвинником и Л. Руденко звания чемпионов мира ярко продемонстрировали превосходство советской шахматной школы.

\* \* \*

Шахматы приучают к логическому и дисциплинированному мышлению, к волевому напряжению, точному расчету. Усвоить правила шахматной игры и научиться играть в шахматы нетрудно. Однако научиться понимать партии мастеров и создавать



самостоятельно стратегические и тактические идеи — задача более сложная, но благодарная. Победы на шахматной доске дают большое спортивное удовлетворение.

Методика, принятая в настоящей книге, разработана на опыте 30-летнего обучения многих сотен юных и взрослых учеников.

Уроки постепенно увеличиваются в объеме по мере накопления у читателей знаний.

Изучение материала, изложенного в уроках, удобнее всего вести вдвоем или в небольшой группе.

Для успешного усвоения материала автор рекомендует придерживаться следующего порядка:

- 1) каждый урок прорабатывать без спешки от начала до конца;
- 2) до полного усвоения урока не переходить к следующему.

\* \* \*

Первое издание книги «Шахматы для начинающих» вышло в 1950 г. За истекшие три года советские шахматисты добились новых крупных успехов в отечественных и международных соревнованиях.

Еще более возросла популярность шахмат среди тружеников города и деревни.

Первое издание подверглось серьезной проверке, главным образом в шахматных кружках при ленинградских Домах пионеров, где оно служило основным пособием при изучении шахмат.

В беседах с преподавателями автор ознакомился с интересными мнениями о достоинствах и недостатках отдельных разделов книги и о трудностях при усвоении материала.

Многие читатели также поделились своими впечатлениями о книге.

Наконец, ценные указания дал в критической статье заслуженный мастер спорта П. А. Романовский.

Всеим этим лицам автор выражает признательность за их полезные советы. Они, по возможности, учтены при работе над новым изданием книги. В частности, выполнены пожелания методистов и читателей о расширении разделов концов игр. Пешечные и ладейные окончания заново переработаны, борьба коня против слона выделена в самостоятельный урок. За счет некоторого

увеличения объема книги эти разделы сделаны более доходчивыми. Увеличено количество упражнений.

Принятый автором метод постепенного развития пространственного представления несомненно оправдался. Автор просит читателей тщательно прорабатывать примеры и упражнения, помещенные в различных уроках, предназначенные для развития шахматной памяти и ясного отчетливого «видения» доски с фигурами и пешками. Решение примеров и упражнений следует производить в рекомендованном автором порядке — сначала разыгрывая их на доске, затем на доске без передвижения фигур или прямо с диаграмм и, наконец, в некоторых случаях без доски. Преодоление известных трудностей в начальных уроках облегчит в дальнейшем изучение таких важных разделов, как шахматные комбинации.

Изучение постепенно усложняющихся концов игр должно вестись без излишней поспешности. Внешняя простота окончаний с малым количеством фигур и пешек обманчива. Правильное ведение игры в таких окончаниях потребует от читателя немалых усилий, но результаты быстро скажутся. Грамотная техника в разыгрывании окончаний — залог практических успехов.

В первых 26 уроках книги читатель будет изучать элементы техники и тактики. Вопросам стратегии уделено сравнительно мало места — всего три урока. Между тем у других авторов, например, в руководствах Ласкера, Капабланки, Нимцовича, удельный вес материала, посвященного изучению стратегических проблем, значительно выше. Поэтому учебники указанных авторов представляют интерес для шахматистов высших разрядов, не исключая мастеров, но вряд ли окажутся полезными для начинающих шахматистов. Даже наоборот. Поскольку материал из-за слабой квалификации не может быть понят читателем, то большинство предлагаемых ему положений и тезисов будет принято на веру, без критического подхода.

В практической партии за доской такой шахматист будет беспомощен как в тактической, так и в технической борьбе, особенно в окончаниях, а его игра потеряет свежесть и оригинальность, так как в любом положении он станет руководствоваться готовыми прописями, опасаясь отступить от них.

Усвоение элементарной техники (прежде всего в позициях с небольшим материалом) и овладение основными приемами

тактической борьбы, по мнению автора должно предшествовать изучению стратегии, и само изучение стратегии должно быть ограничено узкими рамками.

Ни одно руководство не может заменить практической учебы. Для закрепления усвоенного материала читателю необходимо играть десятки и сотни партий.

Автор полагает, что проработка читателем настоящей книги, дополненная практической игрой, повысит его шахматную квалификацию до уровня не ниже третьего разряда.

## УРОК 1-й

### ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами).<sup>1</sup> Один из играющих руководит белыми фигурами, а другой — черными.

Игра происходит на квадратной доске, каждая сторона которой состоит из 8 клеток. Следовательно, шахматная доска разделена на 64 клетки, которые называются полями (или иногда пунктами). Для того чтобы ясно различать границы полей, они попеременно окрашены в светлый и темный цвета. Светлые

поля называются белыми, а темные — черными. Начинающему шахматисту надо прежде всего хорошо изучить шахматную доску.

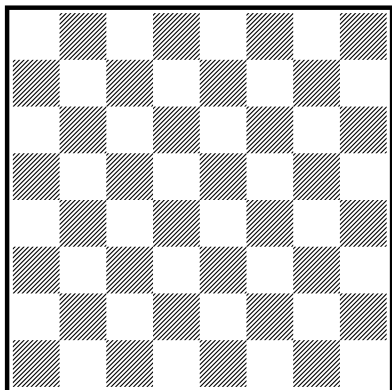
Шахматная доска при игре должна быть расположена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — сверху. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

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

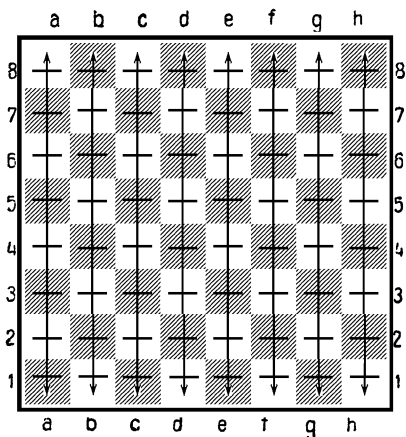
Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных

Диагр. 1



<sup>1</sup> Участвовать с каждой стороны может и группа лиц — такие партии называются консультационными.

Диагр. 2



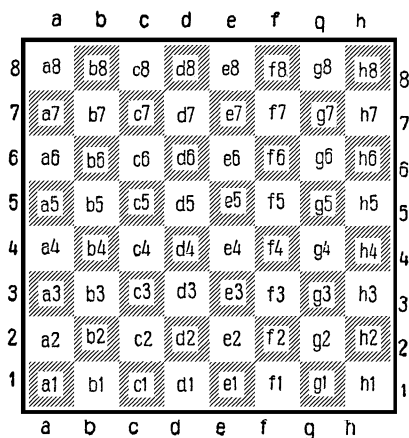
линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет первый ряд, затем — второй и т. д., к играющему черными фигурами ближайшим будет восьмой ряд, потом — седьмой и т. д.

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали, как это показано на диагр. 3.

Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, у играющего черными фигурами — a8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через поле b4 проходят две диагонали: a3—b4—c5—d6—e7—f8 и e1—d2—c3—b4—a5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: a3—f8 и e1—a5. Через поле d7 проходят диагонали

a4—e8 и h3—c8, а через поле a8 — только одна диагональ h1—a8.

Диагр. 3



Шахматную доску нужно знать в совершенстве, даже не глядя на нее. Прodelайте следующие упражнения:

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

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

3. Добейтесь того, чтобы нахождение любых полей происходило без задержки как со стороны играющих белыми фигурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

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

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

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

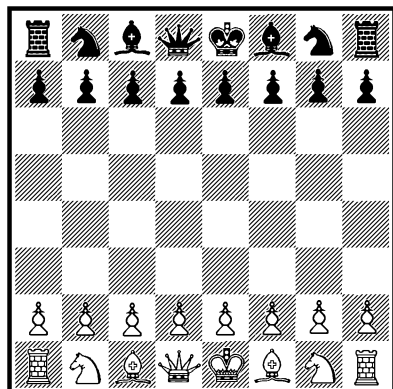
В дальнейшем, для простоты изложения, белые и черные фигуры, а также играющих ими будем называть сокращенно «белыми» и «черными».

У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек. Иногда шахматные фигуры называют — королева, офицер, турá. Эти названия фигур неправильны. 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.

Диагр. 4



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

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

### Упражнения

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.

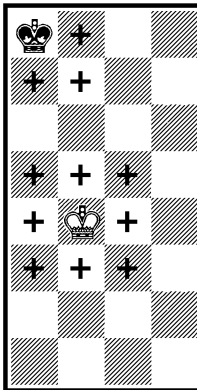
## УРОК 2-й

### ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК. ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

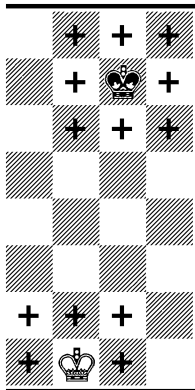
Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делают ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом — черных, и так далее до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Рассмотрим сначала ход короля.

Диagr. 5



Диagr. 5а



Король перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5-а поля, на которые может пойти король, отмечены крестиками.

Король, стоящий на b4, так же как и король, стоящий на g7, имеет выбор из восьми ходов.

Если король находится на поле f1, он имеет выбор только из пяти полей, а с поля a8 — только из трех полей. Как видите, на краю доски подвижность короля сильно уменьшается.

Это обстоятельство, как выяснится в дальнейшем, имеет существенное значение.

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

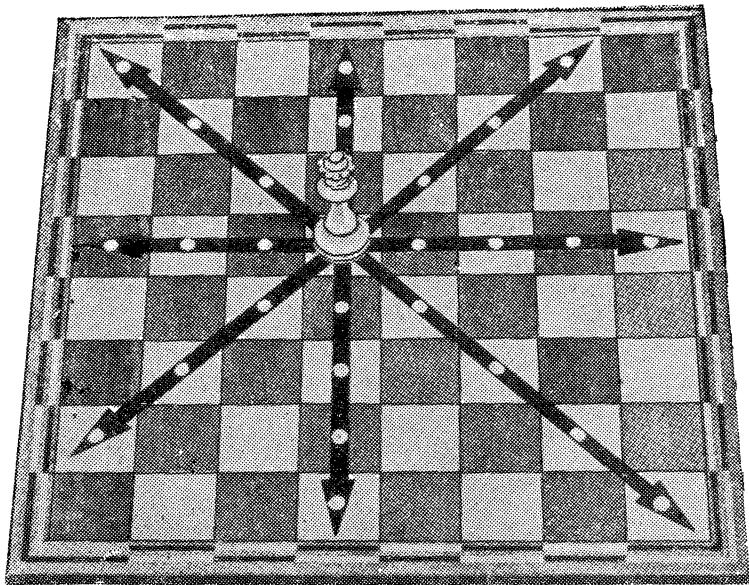
На рисунке (стр. 11) кружками обозначены все поля, на которые может пойти ферзь с поля d5. Таких ходов окажется 27.

На краю доски или в углу в распоряжении ферзя имеется 21 поле.

Ферзь — самая подвижная и поэтому самая сильная фигура.

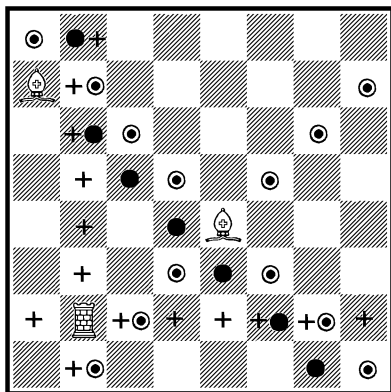
Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следо-





Ладьи ходят по вертикалям и горизонталям, а слоны только по диагоналям. На диагр. 6

Диагр. 6



поля, на которые может пойти ладья, отмечены крестиками, а поля, на которые могут пойти слоны, — кружками. Один из двух имеющихся у каждой сто-

роны слонов может, очевидно, ходить только по белым полям, другой — только по черным.

Первый слон называется белопольным, второй — чернопольным.

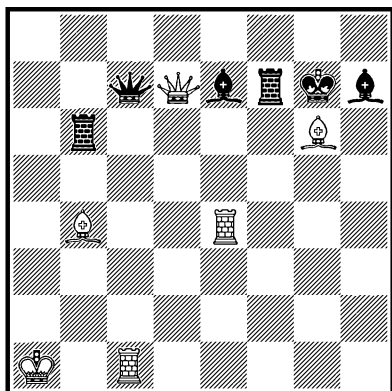
Обратите внимание на то, что ладья с любого поля доски имеет 14 ходов, тогда как слон может иметь, в зависимости от положения на доске, от 7 до 13 ходов.

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 они могут взять ее.

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;

Диагр. 7



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

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

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

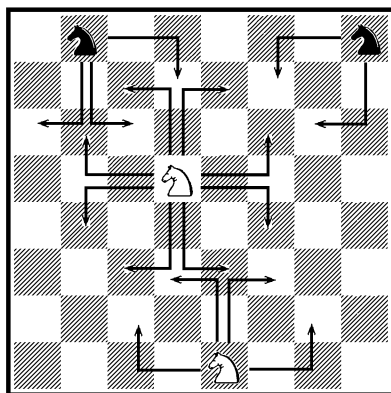
Слон b4 имеет 8 ходов: он может взять на e7; у слона g6 — 4 хода: он может взять на f7 и h7; у слона e7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода: он может взять на g6.

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

На диагр. 8 конь d5 может

пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на c3, e3,

Диагр. 8

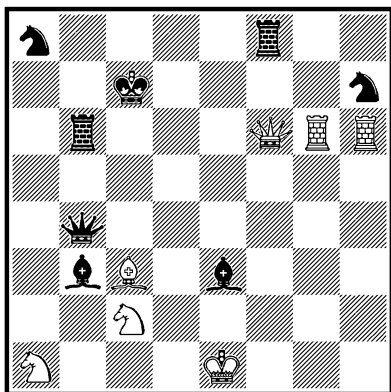


f4, f6, e7, c7, b6, b4; конь e1 имеет 4 хода: на c2, d3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на a6, c6, d7; конь h8 — 2 хода: на f7 и g6. Таким образом, на краю доски подвижность коня сильно ограничивается. Обратите внимание на то, что конь, находящийся на черном поле, всегда делает ход только на белое, и наоборот.

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

В позиции на диагр. 9 конь c2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона e3, пойти на a3 и d4, но не на a1 или e1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь a1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5, пере-

Диагр. 9

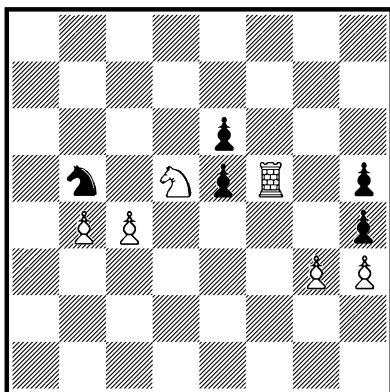


прыгивая через ладьи, но не на поле f8, занятое своей ладьей. Конь a8 не имеет ни одного хода.

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.

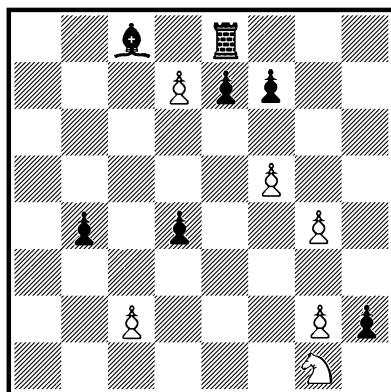
На диагр. 10 пешка b4 не

Диагр. 10



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.

Диагр. 11



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 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  $c2$  на  $c4$ , то черные могут ее взять «на проходе» любой из двух пешек —  $b4$  или  $d4$ . При этом черная пешка станет на поле  $c3$ , 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.

### Упражнения

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 надо потратить, чтобы конь с поля  $a1$  попал на поле  $b2$ ?

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

5. Не глядя на доску, подсчитайте, во сколько ходов слон, находящийся на  $a1$ , может попасть на поле  $h2$ ; на поле  $h6$ .

6. Укажите кратчайший марш-

рут, по которому конь, находясь на h1, может попасть на a8.

7. Может ли ладейная пешка *a* оказаться на линии *e* и каким образом?

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

9. Без доски определите, где больше подвижность ферзя и

слона — в центре доски или в углу.

Отчетливое и ясное представление в уме каждого поля доски совершенно необходимо для дальнейшего усвоения следующих уроков. Читателю следует еще раз проработать все упражнения первых двух уроков, прежде чем перейти к следующему.

## УРОК 3-й

### ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

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

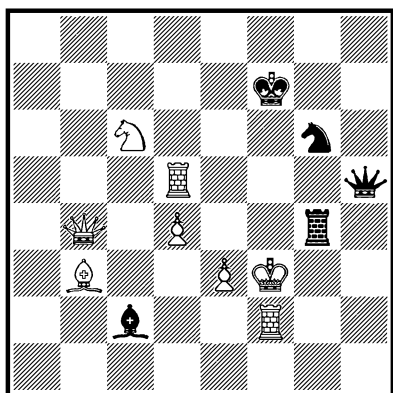
Борьба в шахматах состоит в основном из нападений и защиты. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают 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 погибнет ферзь или ладья, слоны, кони, партия может продолжаться. Гибель же короля означает проигрыш партии. На-

падение 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 король имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь — ходами на b7, e7 или f8, конь — ходами на d8 или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется вскрытым, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одно-

Диagr. 12



временно под ударом двух белых фигур — ладьи и слона. Такой шах называется двойным.

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

Какие средства защиты возможны от шаха?

Прежде всего, увод короля на другое поле. Например, от вскрытого шаха при ходе белых королем на e2 черный король может уйти на g7, g8, e6 или e8. Второй способ — уничтожить 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; на шах ферзем на f8 черные могут взять ферзя королем или конем. При ходе черных слоном на d1 (с шахом) белые могут взять слона своим сло-

ном, а при вскрытом шахе ходом ладьи на g1, могут побить ладью черного ферзя, объявляя при этом вскрытый шах слоном.

Третий способ защиты от шаха — поставить между королем и атакующей фигурой противника фигуру или пешку, заклонить 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.

Нетрудно убедиться, что от шаха конем или пешкой заклонить короля невозможно.

От двойного шаха можно спастись только уводом короля. Как уже указывалось, белые могут дать двойной шах, поставив ладью на f5. 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 уводят короля и сами дают вскрытый шах.

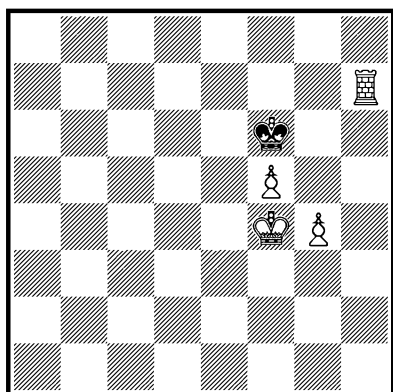
Однако бывают положения, когда ни один из рассмотренных способов защиты от шаха неосуществим. Предположим, что на диагр. 12 черные сыграют ладьей на g5. Тем самым они дают вскрытый шах ферзем,



одновременно защищая его от удара ладьи d5. Куда бы ни отступил белый король, он попадает под удар черных фигур. Заслониться белым нечем. Такой шах, после которого неизбежно взятие короля на следующем ходу, называется — «мат». Тот, кто дал мат, считается победителем партии.

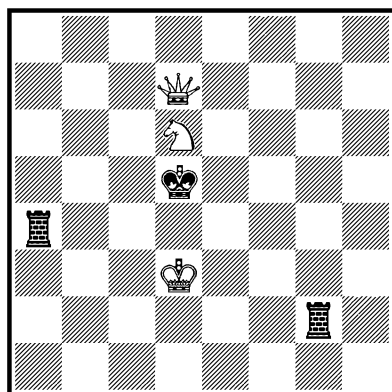
Приводим несколько позиций, в которых одна из сторон может дать мат в один ход.

Диагр. 13



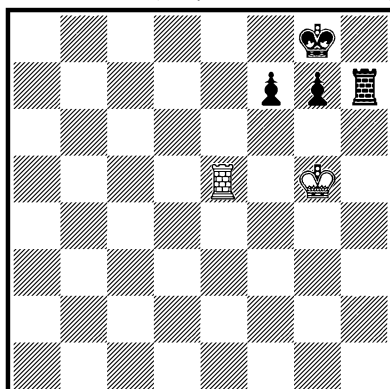
Белые дают мат в один ход.

Диагр. 14



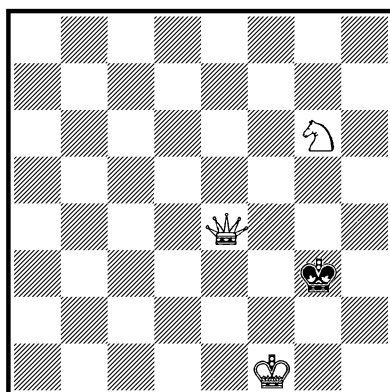
Черные дают мат в один ход.

Диагр. 15



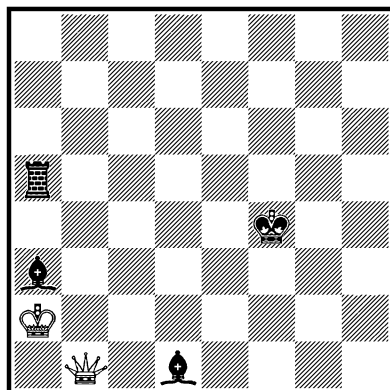
Белые дают мат в один ход.

Диагр. 16



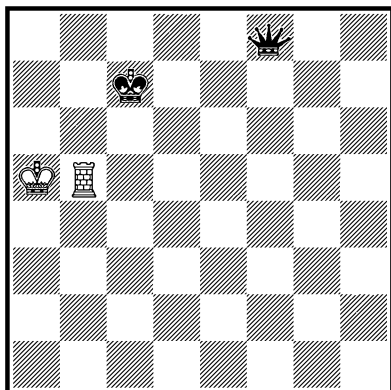
Белые дают мат в один ход.

Диагр. 17

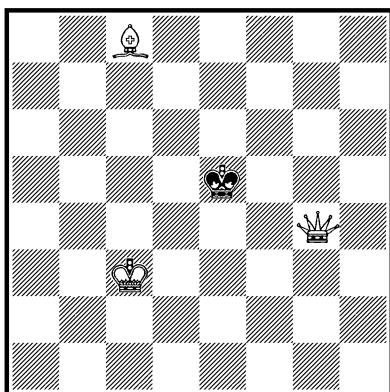


Черные дают мат в один ход.

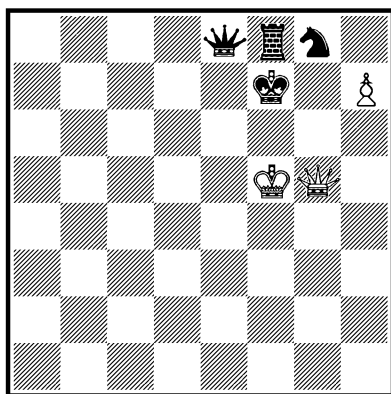
Диагр. 18



Черные дают мат в один ход.  
Диагр. 19

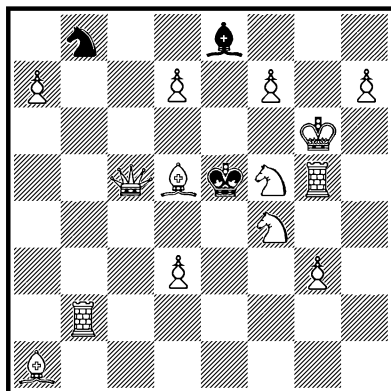


Белые дают мат в один ход.  
Диагр. 20



Белые дают мат в один ход.

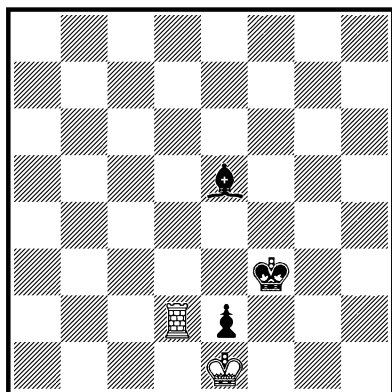
Диагр. 21



В позиции на диагр. 21 белые могут дать мат в один ход 47-ю разными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

Рассмотрим теперь позицию на диагр. 22. 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

Диагр. 22



также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Следовательно, здесь и король и ладья не имеют ходов.

Таким образом, при ходе слоном на g3 белый король находится под прямым нападением слона, то есть под шахом, и не может спастись от гибели — ему мат, а при ходе слоном на c3 король не атакован, и белые спасаются из-за фактического отсутствия ходов.

Такое положение, когда у одной из сторон нет ни одного хода, но король не атакован, называется — «пат». В случае пата партия считается закончившейся вничью. Пат иногда является единственным способом спасения для того из противников, который находится в худшем положении.

Приводим несколько примеров патовых позиций.

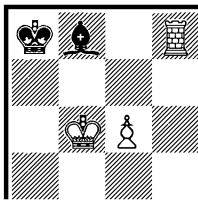
В позиции на диагр. 23 при ходе черных — пат. Если ход

белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на a5, b5 или c5 (но не на a6: тогда снова будет пат); пат будет и при движении пешки с c6 на c7. В позиции на диагр. 24 черные дают мат ходом ферзя на f8. При ошибочном ходе ферзем на f7 или на g5 белым пат, значит ничья. В позиции на диагр. 25 черные спасаются от поражения ходом ладьи на a6 с шахом. После взятия ладьи королем, черным — пат; при отступлении короля ладья возьмет ферзя. В позиции на диагр. 26 черные выигрывают ходом короля на f7. Если же они неосторожно сразу возьмут пешку g7 ладьей, то белым пат.

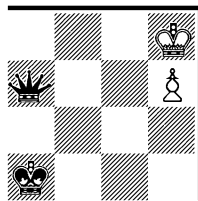
Если черные дадут шах ладьей на h5 и в ответ на отступление королем на g8 пойдут своим королем на e7, то белым тоже будет пат.

В позициях на диагр. 27 и 28 материальное соотношение — в пользу черных. Тем

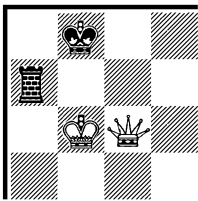
Диагр. 23



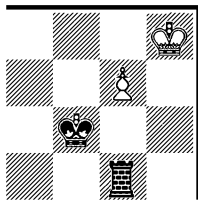
Диагр. 24



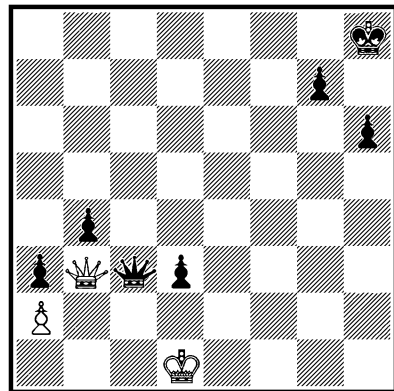
Диагр. 25



Диагр. 26

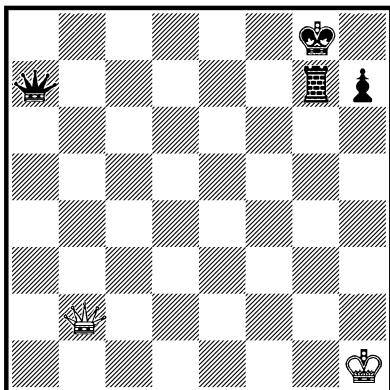


Диагр. 27



Белые вынуждают пат.

Диагр. 28.



Белые вынуждают пат или выигрывают ферзя.

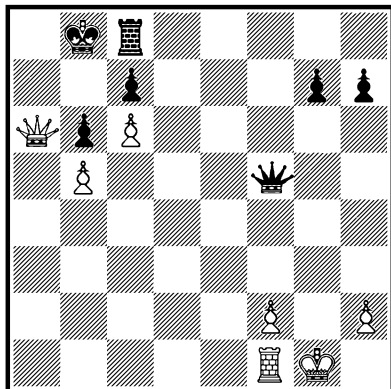
не менее в обоих случаях белые могут спасти партию, вынудив пат. Решите сами.

Если на диагр. 27 и 28 добавить белую пешку, например h4, то пат не получится, и белые проиграют. Пат выгоден тому из противников, у кого позиция плоха.

Иногда можно спасти партию запатовав противника. Например, при положении белого короля на h8, белой пешки на h7 и черного короля на e6, черные могут спастись, сыграв королем на f7: белым пат, и, следовательно, партия закончилась ничьей.

В позиции на диагр. 29 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 единственный ответ — королем

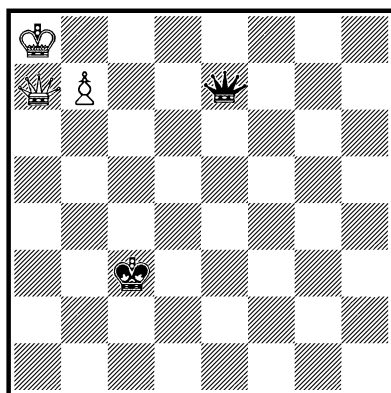
Диагр. 29



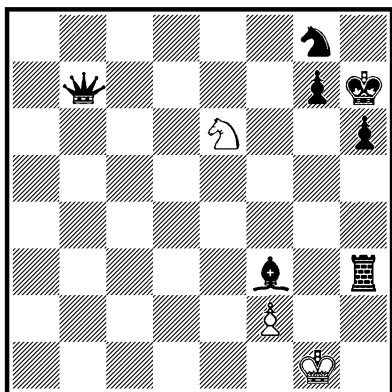
на h1. Тогда следует шах ферзем на f3, белый король должен отступить на g1. Опять последует шах на g4, затем снова на f3 и т. д. Белый король не может уйти от шахов. Черные дают «вечный шах», и партия признается ничьей. Если бы черные дали шах на втором ходу не на f3, а на e4, то белые закрылись бы пешкой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

В позиции на диагр. 30 белые

Диагр. 30



Диagr. 31



поторопились поставить на b8 второго ферзя (правильно было сначала сыграть ферзем на a5 с шахом), после чего черные дали вечный шах по полям e4, a4 и e8.

В позиции на диагр. 31 белые спасаются от грозящего мата ладьей на h1 или ферзем на b1 вечным шахом конем по полям f8 и g6. Конь белых может «вечно» преследовать черного короля потому, что тот стеснен в своих движениях собственными пешками и конем.

### Упражнения

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

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

3. Белый король находится на h2, белый ферзь — на d7, белые пешки — на f2, g2, h3, черный король — на a8, черный ферзь — на g5. Чтобы добиться вечного шаха, куда чер-

ные должны дать шах ферзем — на e5 или на f4? Переставьте ферзя черных на c5 — могут ли они спасти партию?

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, заставив белого короля. Каким образом?

## УРОК 4-й

### РОКИРОВКА. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

**Рокировка.** Мы указывали раньше, что всякий ход состоит из передвижения фигуры или пешки с поля, занимаемого ею, 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 переставляется рядом с королем по другую сторону.

На диагр. 32 показано положение, которое займут король и ладья после рокировок. Ро-

кировка, сделанная белыми, называется короткой, а черными — длинной, так как ладья при длинной рокировке совершила больший путь.

Рокировка не допускается, если:

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

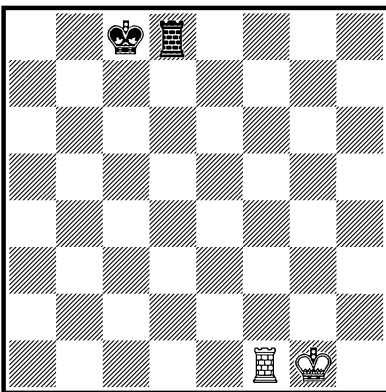
б) король находится под шахом;

в) король после рокировки попадает под шах;

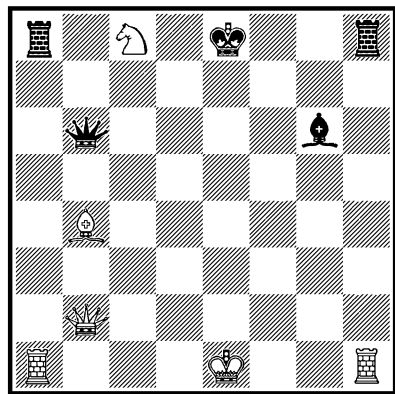
г) между королем и ладьей, участвующей в рокировке, находится своя или чужая фигура;

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

Диагр. 32

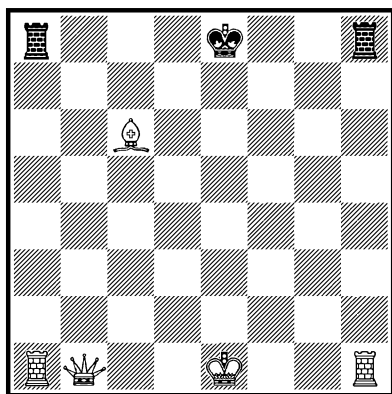


Диагр. 33



На диагр. 33 черные не могут рокировать ни в длинную сторону — из-за того, что этому препятствует белый конь, находящийся на с8, ни в короткую, потому что черный король переходит поле f8, находящееся под ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

Диагр. 33-а



На диагр. 33-а черные не могут рокировать ни в одну из сторон, так как их король находится под шахом. Белые не могут рокировать в длинную сторону, потому что этому мешает их собственный ферзь; в короткую сторону рокировка возможна.

Кроме указанных ранее, существуют еще следующие правила, выполнение которых обязательно в турнирах и матчах. Поэтому 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 никаких последствий.

5. Если рокировка сделана с нарушением правил, то король и ладью ставят на прежнее место и делается ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

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

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



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

9. Партия считается оконченной вничью в случае пата или вечного шаха или при обоюдном согласии противников. Тот же результат фиксируется, если у обоих противников остались только короли или если у одного противника остался король, а у другого король с конем или 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. Кому играть белыми, — в матчах определяется жребием. В дальнейших партиях игра белыми и черными чередуется. Для определения очередности игры в турнирах — с каким противником и каким цветом — существуют специальные таблицы, которые приведены на стр. 281—284.

## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

В первом уроке мы 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 королев, 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 записи: Ла1, Лh1, записывается так: Ла1, h1. При этом одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения на вертикалях — от *a* до *h*, а при расположении на одной вертикали — в порядке от 1-й до 8-й горизонтали.

В записи сперва указывается расположение белых, а затем черных. Таким образом, расположение фигур в начале игры, показанное на диагр. 4, будет записано следующим образом:

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сc1, 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 a5. При пешечных ходах 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 означает, 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 фигуру, а e4:d5 значит, что пешка e4 взяла на d5 фигуру или пешку.

Знак «плюс», поставленный после хода, обозначает шах, два «плюса» обозначают двойной шах, а знак умножения — мат. Например, Лс1:c7+ показывает, что ладья 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. 20 решается ходом h7—h8К×. Это значит, что пешка h7 пошла на h8 и превратилась в коня, который дал шах и 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 игранные 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

*Играна 5 февраля 1953 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!	Кb8—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! Кс6 7. Ф : c6+.

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 или вертикаль, или горизонталь, откуда пошла фигура. Например, Кас4 обозначает, что на с4 попал конь с вертикали a:

Л2:d4 показывает, что на d4 взята ладья, которая находилась на d2, а Лfд8 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 дальнебойными фигурами.

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

Часть доски, занятая верти-

калями *a, b, c*, называется ферзевым флангом, вертикалями *f, g, h* — королевским флангом. Поля d4, e4, d5 и e5 образуют центр. В широком смысле слова центром называется часть доски, занятая вертикалями *d* и *e*. Если на какой-либо ход играющего возможны различные ответные продолжения, то эти разветвления носят название вариантов.

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

Пешки *d* и *e* называются центральными, остальные — фланговыми.

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

### Упражнения

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

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

## УРОК 5-й

### О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ. ПРИМЕРНЫЕ ПАРТИИ

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 разобраны в настоящем и последующих уроках. Для предварительной ориентации приведем несколько партий.

**Белые**

**Черные**

1. f2—f4

...

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

В шахматах прежде всего необходимо мобилизовать все силы для предстоящей борьбы. Обычно на это требуется 10—

15 ходов, которые и называются дебютом, т. е. началом партии.

1. ... e7—e5

Сильный ход. Черные жертвуют пешку, но эта жертва вполне окупается другими преимуществами: освобождением дороги ферзю и 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 белопольному 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 фер-



Оба хода считаются хороши-ми, 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. Fd1—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 обмен.

Теперь же белые угрожают дать мат на h7 и в третий раз нападают на пешку f7. Одно-

временно защититься от двух угроз черные не могут.

6. ...                      h7—h6

Единственная защита от мата. Если 6. ... Le8, то 7. C:f7+ Kpf8 8. K:h7X.

7. Kg5:f7                      Lf8:f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7. ... Fd8—e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7:h6++ (двойной шах) Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ (вскрытый шах) Kph7—g8 10. Fh5—h8X.

8. Cc4:f7+                      Kpg8—f8

Если 8. ... Kpg8—h8, то 9. Cc1:h6 и на 9. ... g7:h6 последует 10. Fh5:h6X.

9. Cf7—b3                      Fd8—e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. Fh5:h6!                      g7:h6?

11. Cc1:h6X

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10. ... Ke7—g8, на что последовало бы 11. Fh6—h8 Kc6—e7 12. Cc1—g5 с угрозой выиграть еще коня посредством 13. Cg5:e7+Kpf8:e7 14. Fh8:g7+ и 15. Fg7: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 достаточно 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 во-

прос, необходимо знание простейших окончаний партий. Следующие уроки будут посвящены изучению их.

### Упражнения

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

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

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

4. Объясните, что такое гамбит.



## УРОК 6-й

### МАТ «ОДИНОКОМУ» КОРОЛЮ

Король может получить мат как в середине доски, так и на краю ее. Такие примеры были показаны на диагр. 13—20. В некоторых матовых позициях (диагр. 15, 17, 18 и 20) у короля отнимали поля собственных 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.

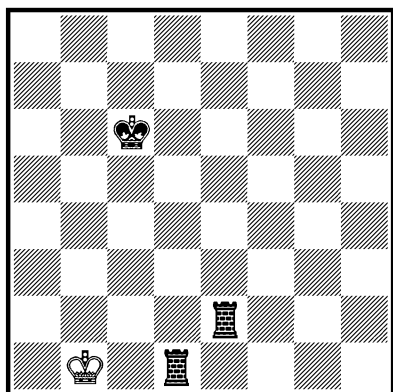
Очевидно, что заматовать короля на краю доски легче, чем в центре, а в углу легче, чем на краю доски.

Мат двумя ладьями. Две ладьи дают мат даже без помощи своего короля, как показывает диагр. 34.

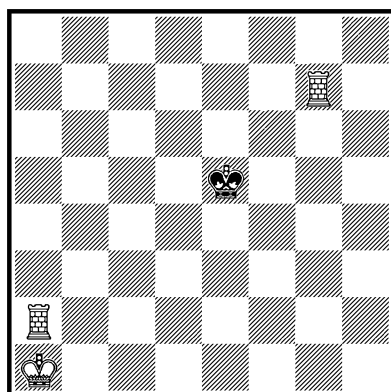
Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 — поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на диагр. 35 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на диагр. 34.

Черного короля надо оттеснить к краю доски, лучше всего

Диагр. 34



Диагр. 35



к тому, к которому он ближе всего находится; на диагр. 35 черный король ближе всего к линии *h*.

Первым делом лишаем его возможности ухода на ферзевый фланг.

1. Лg7—d7 ...

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

1. ... Крe5—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 Крe6—e5

После этого белые заставляют черного короля покинуть вертикаль *e*.

3. Ла2—e2+ Крe5—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

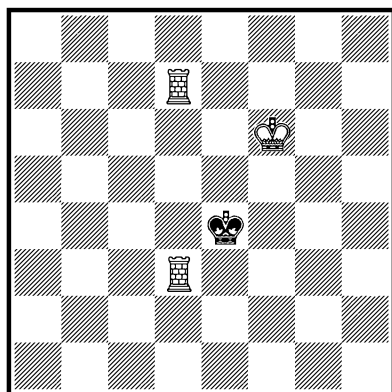
7. Ле8—g8+ Крg3—h4

8. Лf7—h7×

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 14 черные дают мат в центре доски ходом Ла4—a3.

В заключительной позиции ладьи отнимают у короля пять полей и к тому же ладья *a3* атакует шестое, на котором он сам находится, а черный король отнимает три поля.

Диагр. 36

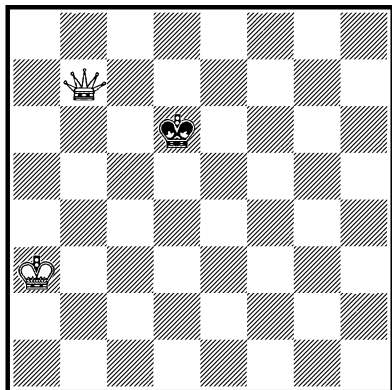


В позиции на диагр. 36 последний ход белых был Лd5—d3. Черные должны ответить Крe4—f4, после чего следует Лd7—d4×

**М а т ф е р з е м.** 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.

Диагр. 37



Король черных (диагр. 37) стоит ближе всего к углу а8. Попробуем его заставить пойти в этот угол. Лишим короля возможности стать на линию e.

1. Фb7—e4      Kpd6—d7
2. Фе4—e5      ...

Обратите внимание: ферзь встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1. ...Kpd6—c7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

2.      ...      Kpd7—c6
3. Фе5—d4      Kpc6—c7
4. Фd4—d5      Kpc7—b6
5. Фd5—c4      Kpb6—b7
6. Фc4—c5      Kpb7—b8
7. Фc5—c6      Kpb8—a7
8. Фc6—b5      Кра7—a8

Становясь всё 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, подводим белого короля: 9. Kpb4 Кра7 10. Kpc5 Кра8

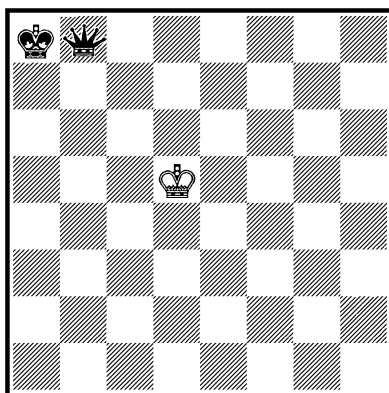
11. Kpc6 Кра7 и, наконец,
12. Фb7 X.

Сделайте следующее упражнение.

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.

Диагр. 38



Например, в позиции на диагр. 38 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. Крс2 Крс4 7. Крд1 Фf2! 8. Крс1 Крс3 9. Крд1 Фd2 × (можно и 9. ... Фf1×).

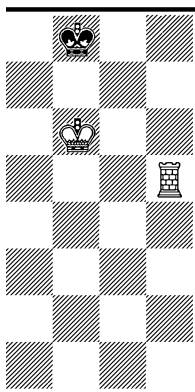
6. ... Крс5—с4  
7. Крb2—с2 Фе3—е2+  
8. Крс2—b1 Крс4—b3  
9. Крb1—с1 Фе2—е1×  
(или 9. ... Фе2—с2×).

Поставьте позицию: белые — Крд8, Фd7, черные — Кра8. Каким способом белые дают мат в 2 хода?

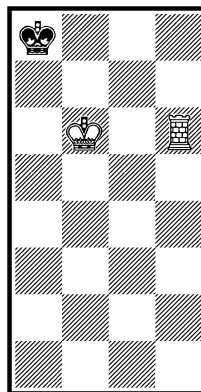
Мат ладье ей. Мат можно дать только на краю доски или в углу. На краю доски у короля должны быть отняты находящиеся в его распоряжении пять полей, а шестое поле, на котором он находится, должно быть атаковано ладьей. Ладья может отнять два поля и атаковать третье, а три поля должен отнять король сильнейшей 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. 39,

Диагр. 39



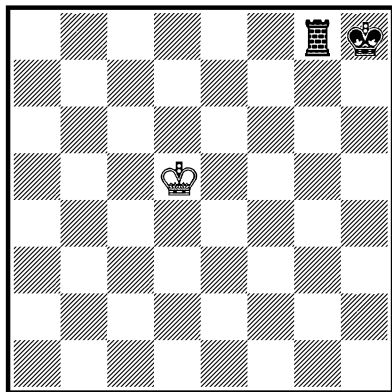
Диагр. 40



короли f6 и f8 находятся в оппозиции. Король f6 отнимает у короля f8 три поля: e7, f7 и g7, и ладья ходом Лh5—h8 матует.

Из диагр. 40 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом Лd6—d8. Отметим, что при оппозиции королев на крайней линии, они отнимают друг у друга всего два поля.

Диагр. 41



В позиции на диагр. 41 черные должны прежде всего решить, на какой край доски они собираются оттеснить белого короля. Допустим, они решили дать мат на линии a. Поэтому прежде всего они отрезают путь королю на королевский фланг.

1. ... Лg8—e8  
2. Крд5—d4 Крh8—g7

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

3. Крд4—d5 Крg7—f6  
4. Крд5—d4 Крf6—f5!  
5. Крд4—d5 Ле8—d8+!

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

6. Крd5—с5      Крf5—е6!

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

7. Крс5—с4      Кре6—е5  
8. Крс4—с3      Кре5—е4  
9. Крс3—с2      Кре4—е3  
10. Крс2—с1      Кре3—е2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию *b*, то черные ходом Лd8—с8 стеснят его еще на одну вертикаль.

11. Крс1—с2      Лd8—с8+!

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

12. Крс2—b3      Крс2—d3

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

13. Крb3—b4      Лс8—с1!

Если будет сыграно 13. ... Крd3—d4, то белые ответят 14. Крb4—b3, и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14. Крb4—b5      Крd3—d4  
15. Крb5—b6      Крd4—d5  
16. Крb6—b7      Крd5—d6  
17. Крb7—b8      Крd6—d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18. Крb8—b7      Лс1—b1+  
19. Крb7—a6      Крd7—с7!

На дистанцию хода коня!

20. Кра6—a5      Крс7—с6  
21. Кра5—a4      Крс6—с5  
22. Кра4—a3      Крс5—с4  
23. Кра3—a2      Лb1—b8  
24. Кра2—a3      Лb8—b7!

Ничего не давало 24. ...Крс4—с3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25. Кра3—a2      Крс4—с3  
26. Кра2—a1      Крс3—с2  
27. Кра1—a2      Лb7—a7×

Белый король получил мат на 27-м ходу. Но черные в позиции на диагр. 4! могли дать мат в меньшее количество ходов, оттесняя короля в угол. Это достигается следующим путем:

1. ...      Лg8—e8  
2. Крd5—d4      Крh8—g7  
3. Крd4—d5      Крg7—f6  
4. Крd5—d4      Ле8—e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5. Крd4—d3      Крf6—f5  
6. Крd3—d4      Крf5—f4  
7. Крd4—d3      Ле5—e4  
8. Крd3—с3      Крf4—e3  
9. Крс3—с2      Ле4—с4+  
10. Крс2—b3      ...

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

лая выжидательный ход ладьей по линии *c*, например: 10. ... Лс4—с6 11. Кpd1—e1 Лс6—c1×. Запомните этот маневр!  
10. Кре3—d3

11. Крb3—b2 Лс4—с3  
12. Крb2—b1 Лс3—с2  
13. Крb1—a1 Кpd3—с3  
14. Кра1—b1 Крс3—b3  
15. Крb1—a1 Лс2—с1×

### 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.

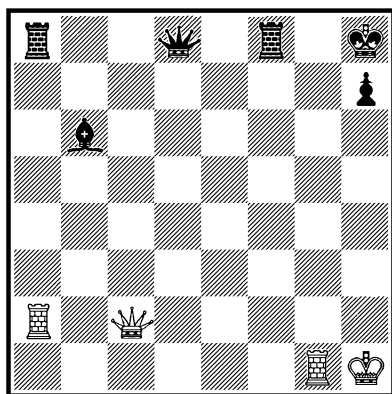
3. Решите задачу: белые — Крh1, Ла1, Лb1, черные — Кре7. Во сколько ходов достигается белыми мат?

4. В позиции на диагр. 42, пожертвовав ферзя, белые дают мат в 3 хода. Каким способом?

5. Решите задачу: белые — Крг6, Лh4, черные — Крf8. Белые начинают и дают мат в 2 хода.

6. Докажите, что при любом

Диагр. 42



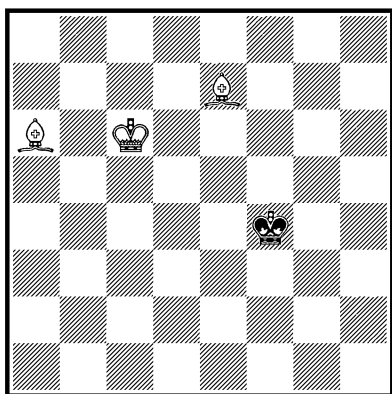
первом ходе ладьи в позиции: белые — Крс6, Лс5, черные — Крс8, мат достигается в 3 хода. Вспомните, каким способом в примере на диагр. 41 белого короля заставляли занять оппозицию.

УРОК 7-й

**МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ.  
ФЕРЬ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ.  
ФЕРЬ ПРОТИВ ПЕШКИ**

Мат двумя слонами. Король и слон, а также король и конь, при отсутствии других фигур и пешек, против одинокого короля не могут добиться мата, и партия поэтому признается ничьей. Два слона обеспечивают достижение мата и довольно несложным путем.

Диagr. 43



Короля противника надо оттеснить в угол. Это достигается с помощью короля, причем слоны всё время устанавливаются на двух соседних диагоналях.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpc6—d5 | Kpf4—e3 |
| 2. Ce7—c5+ | Kpe3—f4 |
| 3. Cc5—d4  | Kpf4—f5 |

Или 3. ... Kpf3 4. Kpe5.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Ca6—d3+ | Kpf5—f4 |
|------------|---------|

Слоны отрезали путь черному королю к верхней части доски. Подвижность его стала ограниченной.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. Kpd5—e6 | Kpf4—g5 |
| 6. Cd4—e3+ | Kpg5—g4 |
| 7. Cd3—e2+ | ...     |

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

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. ...     | Kpg4—g3 |
| 8. Kpe6—f5 | Kpg3—g2 |
- Или 8. ...Kph4 9. Cf2+.
- |            |         |
|------------|---------|
| 9. Kpf5—g4 | Kpg2—h2 |
|------------|---------|

Теперь, когда король оттеснен к углу, надо быть внимательным. Например, неосторожный ход 10. Ce2—f3 ведет к пату. Белого короля следует расположить на дистанцию хода коня к угловому полю, т. е. на g3 или на f2.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 10. Kpg4—f3 | Kph2—h3 |
|-------------|---------|

Как будто мы выпустили короля на свободу. На самом деле это не так.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Kpf3—f2 | Kph3—h4 |
|-------------|---------|

Теперь, когда белый король занял нужное поле, следует заключительный маневр. Сначала делается выжидательный ход.

12. Сe3—d2 ...

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

12. ... Kph4—h3

13. Cd2—g5! Kph3—h2

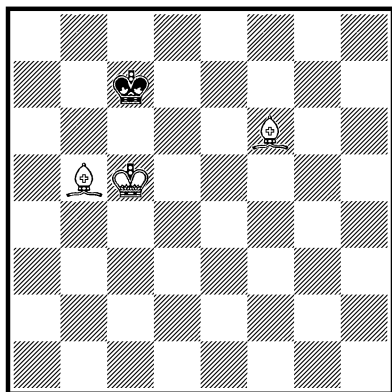
14. Ce2—f1! Kph2—h1

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) Kph1—h2 16. Cf6—e5+ Kph2—h1 17. Cf1—g2×. В этом случае матует белополюсный слон.

Диагр. 44

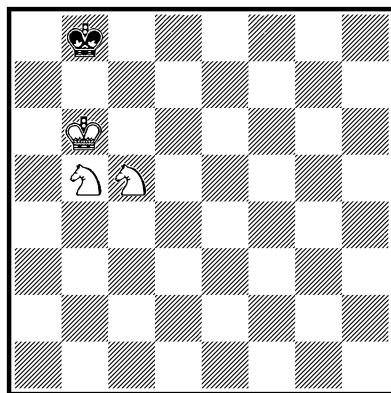


В позиции на диагр. 44 белые дают мат в 6 ходов. 1. Сb5—с6 Крс7—b8 2. Крс5—b6 Крb8—с8 3. Сс6—b5 (слон возвращается на прежнее место) Крс8—b8 4. Сb5—a6 Крb8—a8 5. Са6—b7+ Кра8—b8 6. Cf6—e5×.

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

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

Диагр. 45



1. Kb5—a7 Kрb8—a8

2. Kc5—e6 ...

2. Kc5—a6, 2. Ka7—с6 или 2. Kc5—d7 ведет к пату.

2. ... Кра8—b8

3. Kрb6—a6 Kрb8—a8

4. Ke6—с7+ Кра8—b8

5. Кра6—b6 Пат.

Или:

1. Kc5—d7+ Kрb8—с8!

и ничья.

Только при ошибочном ответе 1. ... Кра8? белые дают мат посредством 2. Kb5—с7×.

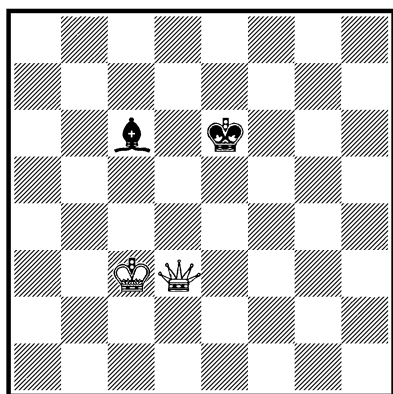
Король, конь и слон дают мат одинокому королю, но путь к победе сложен и будет объяснен позднее (см. урок 23-й).



Ферзь против легкой фигуры. 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 выигрывается фигура, а затем делается мат.

Диagr. 46



1. Крс3—d4      Кре6—d6

Удаляться от фигуры опасно: например, к потере слона ведет 1. ... Крf6 из-за 2. Фа6.

2. Фd3—g6+      Крд6—d7  
3. Крд4—c5      Сс6—b7  
4. Фg6—f7+      Крд7—c8  
5. Фf7—e8+      ...

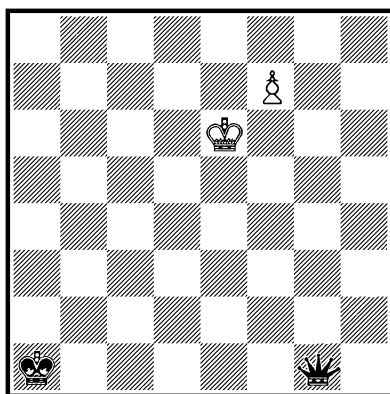
Можно и 5. Крb6, с тем чтобы после 5. ... Крд8 сыграть не 6. Кр : b7 — пат, а 6. Ф : b7 с легким выигрышем.

5. ...      Крс8—c7  
6. Фе8—e7+      Крс7—b8  
7. Крс5—b6, и белые дают мат в два хода.

Ферзь против ладьи также выигрывает, но метод выигрыша сложен и будет показан позднее (см. урок 23-й).

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

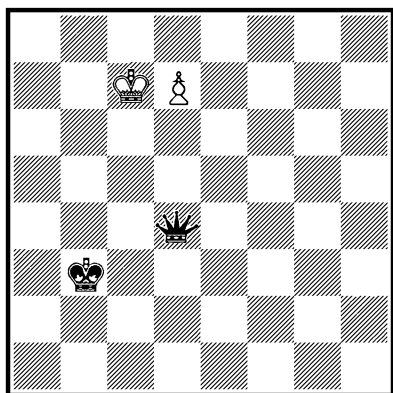
Диagr. 47



В позиции на диагр. 47 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 бы белым удалось поставить короля на g7 и g8, то они достигли бы ничьей. Ничья была бы и после 1. ... Фg1—g7 2. Кре6—e7 Кра1—b2 3. Кре7—e8 и т. д.

В позиции на диагр. 48 белые следующим ходом могут превратить пешку в ферзя, после чего очевидна ничья. Если бы черным удалось оттес-

Диagr 48



нить 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, например:

1. ... Фd4—c5+
2. Крc7—b7 Фc5—a5

С целью проникнуть на d8.

3. Крb7—c8! Фа5—a8+
4. Крс8—c7

Таким путем добиться победы невозможно. Всё 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 путем.

1. ... Фd4—c5+
2. Крс7—b7 Фc5—d6!
3. Крb7—c8 Фd6—c6+!
4. Крс8—d8 ...

Цель достигнута, темп выигран.

4. ... Крb3—c4
5. Крд8—e7 Фc6—c7!
6. Кре7—e8 Фc7—e5+
7. Крс8—f7 Фе5—d6!

Опять тот же прием.

8. Крf7—e8 Фd6—e6+

Приводя снова к выигрышу темпа.

9. Кре8—d8 Крс4—d5
10. Крд8—c7 Фе6—c6+
11. Крс7—d8 Крд5—e6,

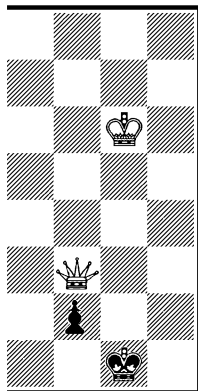
и мат в 2 хода.

Если бы ферзь в начальной позиции находился не на d4, а на h1, то его подводят, чередуя шахи с нападением на пешку: 1. ... Фc1+ 2. Крb7 Фd2 3. Крс7 Фc3+ 4. Крд6 Фd4+ и т. д.

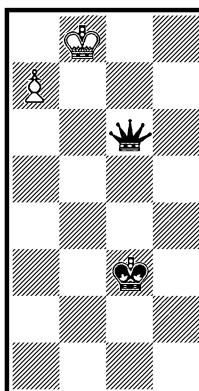
Против ладейной и слоновой пешек, находящихся на предпоследней горизонтали, выигрыш темпа не удаётся. На диагр. 49 на 1. Фf3—g3+ следует 1. ... Крг1—h1!, и белые не могут взять пешку из-за пата, а на любой ход короля черная пешка превратится в ферзя.

Точно так же на диагр. 50 после 1. ... Фс6—b6+ 2. Крb8—a8 черные не могут подвести короля из-за пата. Если бы

Диагр. 49



Диагр. 50



у белых была еще одна пешка, например на b3, то черные легко выиграли бы посредством

2. ... Фb6—c7 и 3. ... Фc7—c8X.

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

Неудачное положение своего короля иногда не дает возможности выиграть даже против пешки, достигшей лишь шестой горизонтали. Например, в позиции: белые — Крe7, п f6, черные — Крд2, Фf1, после 1. ... Фe1+ 2. Крf8! ничья, так как черные не могут дать ни одного шаха ферзем.

### Упражнения

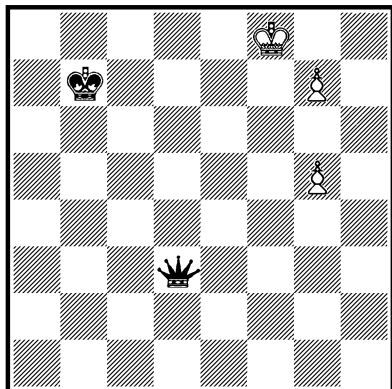
1. Могут ли в позиции на диагр. 51 выиграть черные при своем ходе?

2. Каким путем белые достигают выигрыша при своем ходе

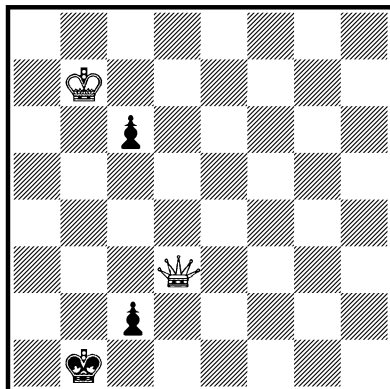
в позиции, показанной на диагр. 52?

3. Белые — Крe6, п e7, черные — Крe3, Фe1. Ход черных. Могут ли они выиграть?

Диагр. 51



Диагр. 52



## УРОК 8-й

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ. ПРАВИЛО КВАДРАТА

Из предыдущих уроков известно, что для выигрыша против одинокого короля достаточно перевеса в ферзя или ладью или двух слонов. Но в большинстве партий, особенно между сильными шахматистами, борьба идет за пешку, и

перевес на одну пешку часто является решающим. Более сложные окончания после размена фигур могут перейти в пешечные, поэтому знание последних обязательно для шахматиста, желающего повысить свою квалификацию.

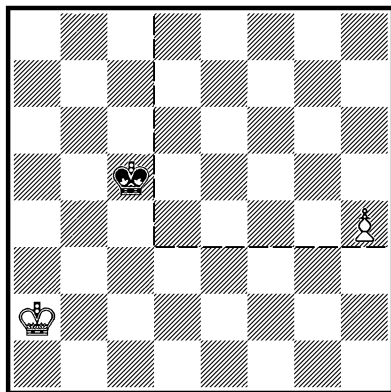
#### КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

Дать мат одной пешкой, разумеется, нельзя. Поэтому выигрыш зависит от того, удастся ли превратить пешку в ферзя (или ладью).

Прежде всего разберем пример, когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Такой случай показан на диагр. 53.

При своем ходе (1. h4—h5) белые выигрывают, так как черный король не может воспрепятствовать движению пешки в ферзи. При ходе черных — ничья. Проверим это: 1. ...Kрс5—d6 2. h4—h5 Kрд6—e6 3. h5—h6 Кре6—f6 4. h6—h7 Kрf6—g7, и пешка теряется. Исход борьбы можно быстро определить, пользуясь правилом квадрата. Вычерчиваем в уме квадрат, сторона которого состоит из столько клеток, сколько от пешки до

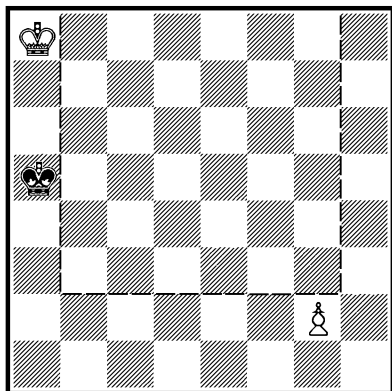
Диагр. 53



поля превращения, включая и то поле, где стоит пешка. На диагр. 53 квадрат пешки h4 обозначен пунктиром. Сторона квадрата состоит из пяти клеток. Если при своем ходе король защищающейся стороны попадает в квадрат, то он

догоняет пешку. Нетрудно убедиться, что если ход черных, то их король мог бы находиться также на полях с8, с7, d3, с3 и т. д., и во всех случаях черные достигают ничьей.

Диагр. 54



На диагр. 54 первое впечатление такое, что сторона квадрата пешки g2 состоит из 7 полей: g2—g8—a8—a2 и что черный король, находясь уже в квадрате, догонит ее, даже при ходе белых. Это неверно. Пешка с начального положения может пойти сразу на 2 поля, поэтому при определении квадрата для такой пешки надо представить себе, как будто она находится не на g2, а на g3. Квадрат пешки g2 на диагр. 54 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.

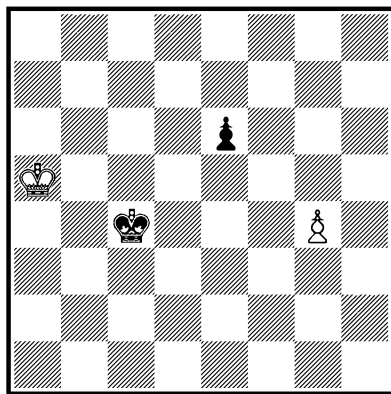
3. Белые — Kрb2, черные — Кра5, п f4.

Во всех трех примерах — ход белых. Выигрыш черных или ничья?

Определите, какой должен быть результат партии, с помощью правила квадрата, не трогая фигур, а затем проверьте, сделав все ходы.

4. Поставьте позицию: белые — Kрг2, п с4, черные — Kрг4. Не глядя на доску, выясните, что получится при ходе белых и при ходе черных. Ходы запишите и проверьте затем с доской. Сделайте несколько таких упражнений, чтобы привыкнуть видеть в уме доску с фигурами.

Диагр. 55



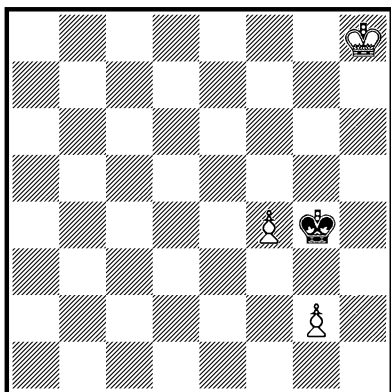
На диагр. 55 ход белых. Король черных после хода 1. g4—g5 попадает в квадрат g5—g8—d8—d5 и, казалось бы, они достигают ничьей. Проверим это. 1. g4—g5 Kрc4—d5 2. g5—g6 и у черного короля нет хода 2. ... Kрd5—e6, который задержал бы проходную пешку — мешает собственная пешка. Белые проводят пешку g

в ферзи и выигрывают окончание: ферзь против пешки. Неудача черных объясняется тем, что их король находился на нижнем краю квадрата, для задержания пешки должен был догонять ее по диагонали с4—g8 и на этом пути был задержан своей же пешкой.

Переставим на диаграмме черного короля на поле с5. Он догонит пешку g. 1. g4—g5 Крс5—d6 2. g5—g6 Крд6—e7 3. g6—g7 Кре7—f7, и пешка теряется. Маршрут с5—d6—e7 окажется свободным. Но если на диагр. 55 добавить вторую черную пешку e7, то черные опять проиграют.

Последние примеры показывают, что, пользуясь при расчете правилом квадрата, необходимо проверять, может ли король беспрепятственно догнать пешку.

Диагр. 56

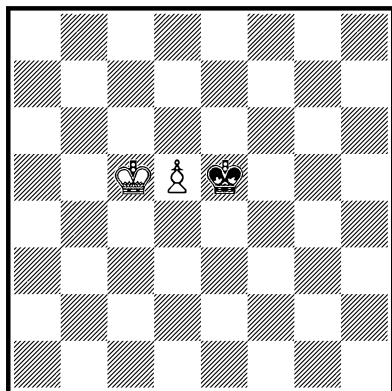


Знание правила квадрата позволит читателю решить ряд более трудных примеров. В позиции на диагр. 56 — ход белых. Черные угрожают взять

королем пешку f4, а затем пешку g2. Белые играют 1. g2—g3!, и если король теперь возьмет пешку g3, то окажется вне квадрата пешки f4, и последняя проходит в ферзи. Таким образом, две пешки, расположенные на двух соседних линиях, защищают друг друга, причем пешка f4 защищена косвенно. Такие пешки называются связанными.

Разберем теперь случаи, когда оба короля участвуют в борьбе за проведение пешки в ферзи.

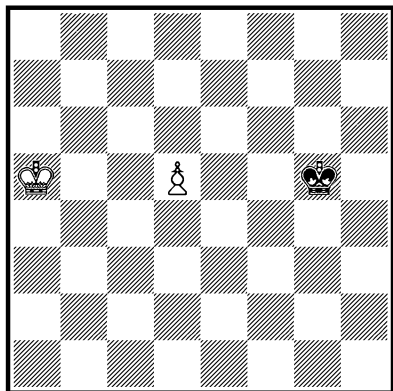
Диагр. 57



В позиции на диагр. 57 король e5 находится в квадрате пешки d5. При ходе черных они играют 1. ... Кре5—f6, стремясь посредством Кpf6—e7—d7 задержать пешку. 2. Крс5—с6 Кpf6—e7 3. Крс6—с7 Кре7—e8 4. d5—d6, и пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

В позиции на диагр. 58 черный король опять находится в квадрате пешки d5. Но и здесь черные проигрывают. 1. ... Крг5—f6 2. Кра5—b6 Кpf6—e7 3. Крб6—с7, и получилась позиция, разобранный в

Диагр. 58



предыдущем примере. Пешка *d* проходит под защитой своего короля в ферзи.

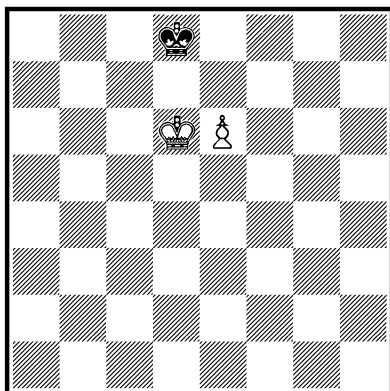
Переставим на диагр. 58 белого короля на b3. Теперь продолжение будет: 1. ... Kpg5—f6 2. Kpb3—c4 Kpf6—e7 3. Kpc4—c5 Kpe7—d7. Черному королю удалось преградить дорогу проходной пешке. К изучению позиций такого типа мы сейчас и переходим.

Позиция на диагр. 59 является исходной для понимания пешечных окончаний этого рода. Предположим, что ход белых; продвинуться королем вперед они не могут. Если 1. Kpd6—d5 или 1. Kpd6—e5, то 1. ... Kpd8—e7, и белые ничего не достигли. Остается 1. e6—e7+ Kpd8—e8 2. Kpd6—e6 (иначе теряется пешка e7), и черным пат.

Результат изменится, если ход черных. 1. ... Kpd8—e8 2. e6—e7 Kpe8—f7 3. Kpd6—d7 Kpf7—f6 4. e7—e8Ф.

Следовательно, в позиции на диагр. 59, если ход белых, то они выиграть не смогут.

Диагр. 59



Ничья при ходе белых. Выигрыш белых при ходе черных.

Положение королей, когда они противостоят друг другу через клетку по вертикали, уже было рассмотрено на стр. 35 и называется оппозицией. Для черных важно занять оппозицию, передав ход противнику, и заставить его или отступить королем или же двинуть пешку, что, как показано выше, ведет к пату.

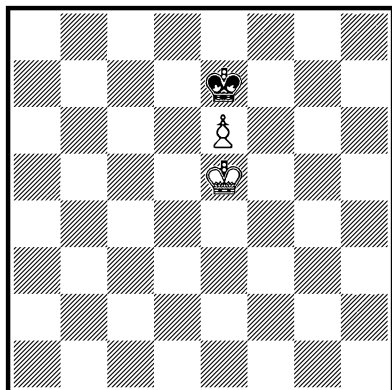
Перейдем теперь к позиции на диагр. 60.

Допустим, что ход черных. Их король должен отступить на 8-ю горизонталь и притом быть наготове занять оппозицию. Белый король может пойти и на d6 и на f6, после чего черный король должен будет занять, соответственно, поле d8 или f8. Ясно, что правильный ход черных только один:

1. ... Kpe7—e8!
2. Kpe5—d6 Kpe8—d8

Черный король занял по отношению к белому королю оппозицию. Если бы белые сыгра-

Диагр. 60



ли 2. Крf6, то последовало бы 2. ...Крf8.

3. e6—e7+      Крd8—e8

Теперь белые стоят перед неприятным выбором: Крd6—e6 пат, или уйти королем, отдавая пешку.

Вернемся к диагр. 60 и посмотрим, что получится при неправильном ходе черных.

1. ...      Крe7—d8?  
2. Крe5—d6      Крd8—e8  
3. e6—e7      Крe8—f7

Теперь пата нет, король имеет выход и должен покинуть поле превращения пешки.

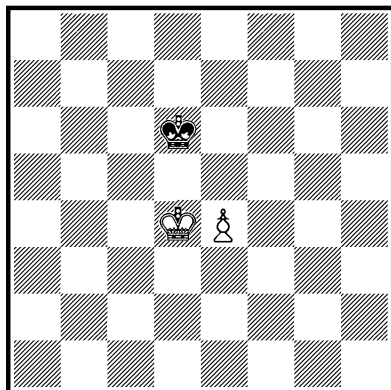
4. Крd6—d7      Крf7—f6  
5. e7—e8Ф

Выигрывало и 2. Крe5—f6. Предположим теперь, что ход белых.

1. Крe5—d5 (f5) Крe7—e8!

И сейчас это единственный правильный ответ. После 1. ... Крd8 (f8) 2. Крd6 (f6) опозицию заняли белые, и пеш-

Диагр. 61



ка проходит в ферзи: 2. ... Крe8 3. e7 и т. д.

2. Крd5 (f5)—d6 (f6) Крe8—d8 (f8) и т. д.

Рассмотрим теперь диагр. 61. Ход черных. Ясно, что их король должен препятствовать белому королю проникнуть на поля d7, e7, f7. С этих полей белый король сможет поддержать движение пешки до поля превращения e8. Поэтому единственный правильный ход

1. ...      Крd6—e6!

Все остальные ходы королем ведут к проигрышу, что будет объяснено в дальнейшем.

2. e4—e5      ...

Лучшего хода у белых нет. На любой ход короля черные ответят 2. ... Крe5, а затем опять отступят на e6. Теперь же черный король вынужден отступить на 7-й ряд.

2. ...      Крe6—e7

Можно сыграть и 2. ... Крd7, чтобы на 3. Крd5 ответить 3. ... Крe7. Ошибочен ход 2. ...



Крf5? из-за 3. Крd5, и черному королю не удается попасть на поле e8; например, 3. ... Крg6 4. Крd6 Крf7 5. Крd7, и пешка под защитой короля проходит беспрепятственно в ферзи.

3. Крd4—d5            Крe7—d7  
4. e5—e6+            Крd7—e7  
5. Крd5—e5            ...

Получилась позиция на диагр. 60, уже известная читателю.

Примеры на диагр. 59—61 приводят к следующему важному выводу: король, стоящий сбоку от своей пешки или позади нее не в состоянии согнать короля противника с поля превращения и добиться выигрыша (провести пешку в ферзи).

Исключения из этого правила возможны только тогда, когда король слабейшей стороны не может во-время занять поле превращения и вследствие этого теряет оппозицию.

Весьма поучителен пример на диагр. 62. (Если бы король черных стоял на f7 или f8, то была бы ничья.)

1. Крh5—g5            Крh7—g8

Если 1. ... Крh8, то выигрывает 2. Крh6 или 2. Крf5 и 3. Крe6.

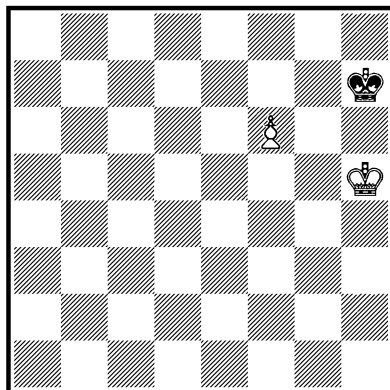
2. Крg5—g6!            Крg8—h8!

Ловушка! Если теперь 3. f7, то черным пат.

На 2. ... Крf8 следует 3. f7 и 4. Крg7.

3. Крg6—f7            ...

Диагр. 62



Выигрыш.

Можно было выиграть и посредством 3. Крf5 Крg8 4. Крe6 Крf8 5. f7 Крg7 6. Крe7.

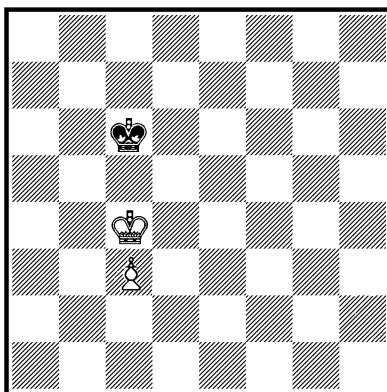
3. ...            Крh8—h7

4. Крf7—e7, и пешка проходит в ферзи.

Из предыдущего читателю ясно, что король сильнейшей стороны должен стремиться занять поле впереди пешки.

Такая позиция показана на диагр. 63.

Диагр. 63



Здесь исход борьбы зависит от того, чей ход. Разберем сначала позицию при ходе белых.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крс4—d4 | Крс6—d6 |
| 2. Крд4—с4 | Крд6—с6 |
| 3. Крс4—b4 | Крс6—b6 |

Черный король задерживает белого, не давая ему пройти вперед. Белым ничего не остается, как продвинуть пешку вперед.

4. с3—с4 ...

Теперь получилась знакомая уже читателю позиция, аналогичная разобранной на диагр. 61. Король белых стоит сбоку от пешки и при правильной защите черные достигают ничьей.

Король черных, заняв оппозицию, преградил успешно дорогу королю противника.

При ходе черных картина меняется. Черный король должен покинуть оппозицию и тем освободить дорогу белому королю.

1. ... Крс6—d6

Если король отступит влево, то белый король устремится вправо: на 1. ... Крб6 последует 2. Крд5. Если король черных отступит на с7, то белый король займет любое поле в пятом ряду.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 2. Крс4—b5  | Крд6—с7 |
| 3. Крб5—с5! | ...     |

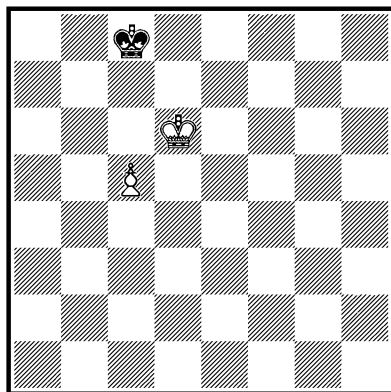
Захватив оппозицию, белые должны удерживать ее. Ошибочным оказался бы ход 3. с3—с4?, так как после 3. ...Крб7 оппозиция уже у черных, что ведет к ничьей.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. ...     | Крс7—b7 |
| 4. Крс5—d6 | Крб7—b6 |

Теперь надо подтянуть пешку, на 5. Крд7 следует 5. ...Крс5 или 5. ...Крб5, и пешка теряется.

- |          |         |
|----------|---------|
| 5. с3—с4 | Крб6—b7 |
| 6. с4—с5 | Крб7—с8 |

Диагр. 64



И вновь белым следует помнить о захвате оппозиции. Достаточно им сыграть 7. с5—с6 и после 7. ...Крд8 8. с7 + Крс8 ничья.

- |             |                           |
|-------------|---------------------------|
| 7. Крд6—с6! | Крс8—b8                   |
| 8. Крс6—d7  | Крб8—b7                   |
| 9. с5—с6 +, | и пешка проходит в ферзи. |

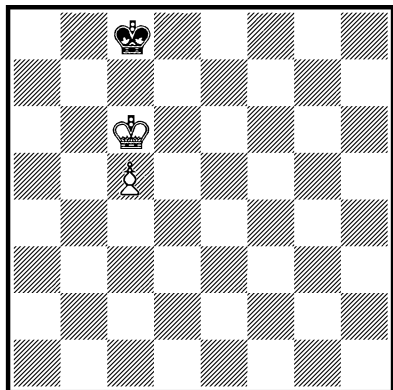
Анализ позиций на диагр. 63 и 64 позволяет прийти к такому важному выводу: если король находится перед своей пешкой и может захватить оппозицию, то выигрыш обеспечен.

Если оппозиция у короля слабой стороны, то она достигается ничьей.

Из этого правила имеется исключение, которое показано на диагр. 65.

В данном случае оппозиция

Диагр. 65



Выигрыш.

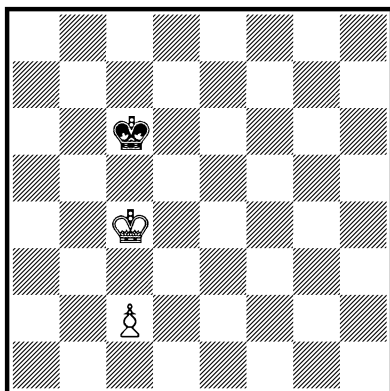
уже не играет роли. Белые выигрывают и при своем ходе.

1. Крс6—d6            Крс8—d8
2.    c5—c6            Крд8—c8
3.    c6—c7            Крс8—b7
4. Крд6—d7

Легко убедиться в том, что белые могут выиграть и посредством 1. Крс6—b6.

Итак, мы можем сформулировать еще одно важное правило: если король, находясь впереди своей пешки, достиг шестого

Диагр. 66



ряда (а для черных 3-го ряда), то выигрыш достигается независимо от того, чей ход.

На диагр. 66 ход белых, иначе говоря, оппозиция у черных. Могут ли они добиться ничьей? Стой пешка на c3, ничья неизбежна.

Но в данном случае у белых имеется запасный ход c2—c3, после чего оппозиция переходит к ним. Следовательно, позиция на диагр. 66 выиграна для белых и при их ходе и при ходе черных.

### Упражнения

1. В позиции: белые — Крг4, п f3, черные — Крг7, как играть белым при их ходе? Могут ли спасти партию черные при своем ходе?

2. В позиции: белые — Кре2, черные — Кре4, п e6, ход черных. Могут ли они выиграть?

3. В позиции: белые — Крс1, черные — Крд4, п c4, ход чер-

ных. Сколько у них выигрышающих ходов?

4. В позиции: белые — Крf2, п e4, черные — Крf4, п e5, только два хода белых спасают партию. Найдите их.

5. В позиции: белые Крс1, черные — Крb3, п b4, могут ли белые спастись при своем ходе? Попробуйте, не глядя на доску, записать все дальней-

шие ходы этого пешечного окончания.

6. Не глядя на доску, определите исход партии в позиции: белые — Крб5, черные — Кра8, п f5. Ход черных. Укажите дальнейшие ходы.

7. В позиции: белые — Крб1, черные — Крб3, п d3, не пере-

двигая фигур, определите исход партии при ходе белых и при ходе черных.

8. В позиции: белые — Крб4, черные — Кра1, пп: с4, b7, каким первым ходом черные выигрывают?

9. Белые — Крс7, п b5, черные — Кра8. Как выиграть?

## УРОК 9-й

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

(Продолжение)

#### СЛАБОСТЬ ЛАДЕЙНЫХ ПЕШЕК

Правила, установленные в предыдущем уроке для пешечных окончаний, недействительны в отношении ладейных пешек.

В позиции на диагр. 67 ход белых. Черные потеряли оппозицию и всё же ход 1. а6—а7 ведет только к пату. На диагр. 59 в аналогичном случае король черных вынужден был отступить на соседнюю вертикаль, а здесь ему мешает край доски.

В позиции на диагр. 68 черный король не может достичь поля превращения, и всё же у белых нет выигрыша.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крh5—h6 | Крf5—f6 |
| 2. h4—h5   | Крf6—f7 |

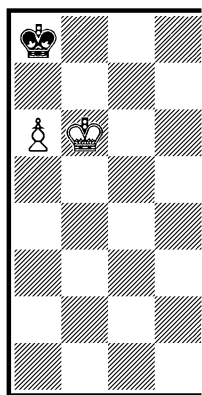
Угрожая проникнуть королем на g8 и h8.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Крh6—h7 | Крf7—f8 |
|------------|---------|

Можно и 3. ...Крf6, и если 4. Крg8, то 4. ...Крg5, а на 4. h6 последует 4. ... Крf7.

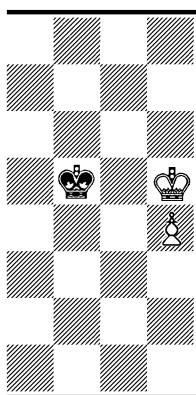
- |            |         |
|------------|---------|
| 4. h5—h6   | Крf8—f7 |
| 5. Крh7—h8 | Крf7—f8 |
| 6. h6—h7   | Крf8—f7 |
- Пат.

Диагр. 67



Ничья.

Диагр. 68

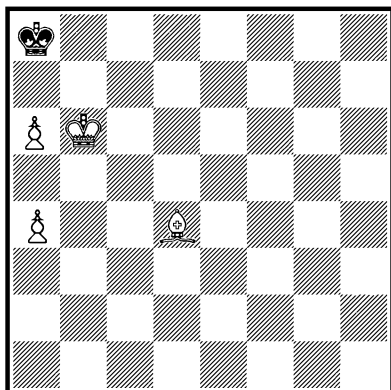


Ничья.

Если сдвинуть все фигуры влево, то белые легко выигрывают, отведя короля вправо и продвигая пешку. При ладейной пешке король не может выйти из заточения: мешает край доски.

В позиции на диагр. 69 у белых две ладейные пешки а4 и а6 и слон, но они не могут выиграть. Черного короля нельзя заставить отдалиться от угла а8. Если 1. а6—а7 или 1. Сd4—е5, то черным пат. Разумеется, при наличии белопольного сло-

Диагр. 69

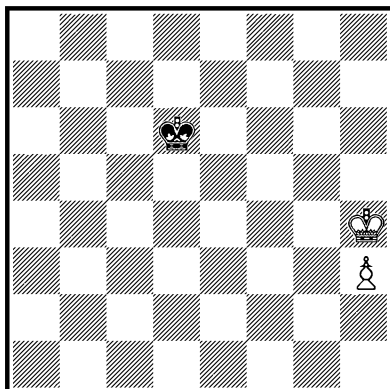


Ничья.

на, например слона с4, белые выиграли бы посредством 1. Cd5 + Kрb8 2. a7 +.

В позиции на диагр. 70 белые пытаются преградить до-

Диагр. 70



рогу черному королю к полю превращения.

1. Kрh4—g5 Kpd6—e7

Ошибочно 1. ...Кре6 2. Kpg6 Кре7 3. Kpg7, и затем пешка h идет без помех в ферзи.

2. Kpg5—g6 Кре7—f8  
3. Kpg6—h7 ...

Иначе черный король проникает в угол: Kрf8—g8—h8.

3. ... Kрf6—f7 и, как показано в примере на диагр. 68, игра ничья.

Читателю полезно запомнить, что для достижения ничьей в борьбе против проходной ладейной пешки h достаточно королю черных занять поле f8, а против пешки a — поле с8. В борьбе против проходной ладейной черной пешки белый король должен стремиться к полям f1 и c1. Исключение представляет следующая позиция: белые — Кра5, пп: a6, b4, черные — Kрf5, п a7. После 1. ... Кре6 2. b5 Kpd7 3. b6 ab+ 4. Кр : b6 Kрс8 5. a7 белые выигрывают, несмотря на то, что черный король занял поле с8.

Решите следующие примеры:

1. Белые — Kрс6, черные — Кра5, п a6. Каков будет результат окончания при ходе белых и при ходе черных?

2. Белые — Kрh4, п h2, черные Kрf3. Могут ли белые выиграть при своем ходе?

3. Белые — Kрb4, черные — Kрh6, п h7. Могут ли белые при своем ходе сделать ничью?

4. а) Белые — Kрb5, п a4, черные — Kрс3, п a5.

б) белые — Kрb5, п a4, черные — Kрb3, п a5.

Изменится ли результат обоих окончаний в зависимости от того, чей ход?

5. Белые — Kрс1, Се1, пп: a2, b2, черные — Kpd4, Cd6.

Каким ходом черные достигают ничьей?

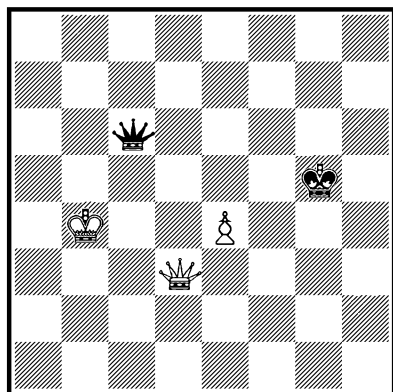
\* \* \*

Позиции, рассмотренные на диагр. 59—68 и 70, являются основой для изучения всех пешечных и ладейных окончаний (которые после размена ладей часто переходят в пешечные). Не приступайте к дальнейшим урокам, прежде чем не усвоите основных идей этих позиций. Вы должны уметь быстро и безошибочно находить в рассмотренных выше пешечных окончаниях правильные ходы для обеих сторон и только тогда сможете успешно изучить следующие уроки. Повторите еще раз внимательно весь анализ этих позиций.

Основательное знание элементарных пешечных окончаний значительно расширяет кругозор начинающего шахматиста и позволит ему найти правильный путь к решению более сложных позиций. Вот несколько примеров.

В позиции на диагр. 71 ход белых. Они могут разменять ферзей и перейти в пешечный конец двумя способами: 1.  $\Phi d3-b5+$  и 1.  $\Phi d3-d5+$ .

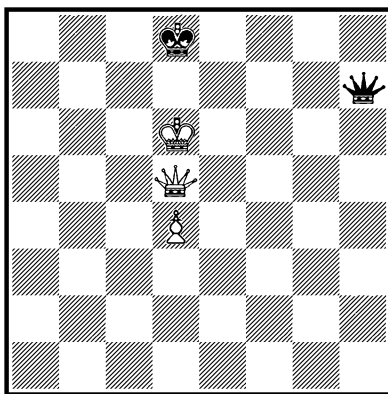
Диагр. 71



Очевидно, что после 1.  $\Phi b5+$   $\Phi : b5$  + 2.  $\text{Кр} : b5$   $\text{Кр} f4$  теряется пешка e. Что же случится после 1.  $\Phi d3-d5+$   $\Phi c6 : d5$  2.  $e4 : d5$ , успеет ли черный король преградить дорогу пешке?

Небольшой расчет в уме покажет, что после 2. ...  $\text{Кр} g5-f6$  3.  $\text{Кр} b4-c5$   $\text{Кр} f6-e7$  4.  $\text{Кр} c5-c6!$  (4.  $d6+$   $\text{Кр} d7$  и ничья)  $\text{Кр} e7-d8$  5.  $\text{Кр} c6-d6!$  (5.  $d6$   $\text{Кр} c8$  и ничья) получается известная уже позиция, как на диагр. 65, и белые выигрывают.

Диагр. 72



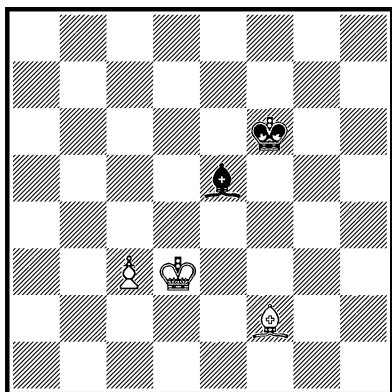
В позиции на диагр. 72 ход черных. Посредством 1. ...  $\Phi h7-d7+$  они вынуждают размен ферзей и переходят в пешечный конец.

Выгодно ли это черным?

Нетрудно рассчитать, что после 2.  $\text{Кр} d6-e5$   $\Phi d7 : d5+$  3.  $\text{Кр} e5 : d5$   $\text{Кр} d8-d7!$  они успевают занять оппозицию и добиваются ничьей, как на диагр. 63.

В позиции на диагр. 73, при ходе белых, они играют 1.  $\text{С} f2-d4$ . Если черные отвечают 1. ...  $\text{С} e5 : d4$ , то, конечно, не

Диагр. 73



2. с3 : d4, что после 2. ... Крf6—e6 3. Крd3—c4 Кре6—d6 ведет к известной ничейной позиции, а 2. Крd3 : d4! Крf6—e6 3. Крd4—c5! и т. д. Черные могут ответить 1. ... Крf6—e6, но и тогда после 2. Cd4 : e5! Кре6 : e5 3. Крd3—c4! Кре5—d6 4. Крс4—b5 Крd6—c7 5. Крb5—c5 белые, очевидно, выигрывают.

Решите следующие примеры:

6. Белые — Кре4, Лг3, п d3, черные — Кре6, Лd6.

7. Белые — Кре4, Ке3, п f4, черные — Крд6, Ке7.

8. Белые — Кре4, Ке3, п f4, черные — Крг7, Ке7.

9. Белые — Кре5, Ке4, п f5, черные — Крг8, Ке8.

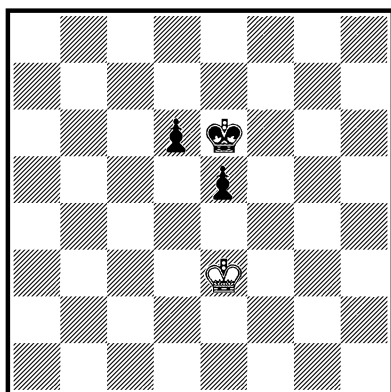
10. Белые — Крb4, Са6, п a4, черные — Крд7, Се8.

Во всех этих примерах белые могут при своем ходе перейти в пешечный конец. Каков будет результат?

Король и две пешки против короля. Король и две пешки против короля выигрывают в большинстве случаев.

Если пешки связанные, то они защищают друг друга от нападения короля противника (одна из них защищена косвенно), как было показано на диагр. 56. При поддержке своего короля легко осуществить движение их вперед.

Диагр. 74



В позиции на диагр. 74 черные легко выигрывают.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Кре3—e4  | d6—d5+  |
| 2. Кре4—e3  | d5—d4+  |
| 3. Кре3—e4  | Кре6—d6 |
| 4. Кре4—d3  | Крд6—d5 |
| 5. Крд3—d2  | e5—e4   |
| 6. Крд2—e2  | e4—e3   |
| 7. Кре2—d3  | Крд5—e5 |
| 8. Крд3—e2  | Кре5—e4 |
| 9. Кре2—d1  | d4—d3   |
| 10. Крд1—e1 | d3—d2+  |
| 11. Кре1—d1 | ...     |

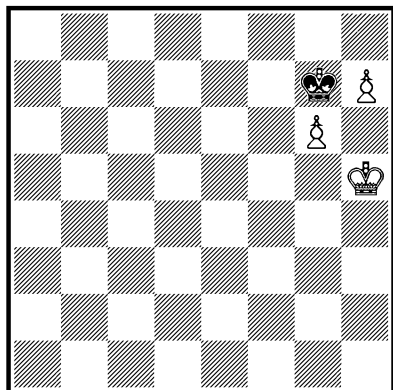
Приглашая черных сыграть 11. ... Кре4—d3 — пат.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 11. ...     | Кре4—f3! |
| 12. Крд1—c2 | Крf3—e2, |

и пешка d проходит в ферзи. Позиция на диагр. 75 создавалась после того, как белые неудачно продвинули свои



Диагр. 75



Выигрыш.

пешки и затруднили себе выигрыш. Правильно было в свое время двигать вперед пешку *g*. Однако и здесь белые добиваются победы.

1. ... Kpg7—h8
2. Kph5—g5 Kph8—g7

Если теперь 3. Kpf5, то 3. ... Kph8 4. Kpf6 приводит к пату. Усвоив позиции предыдущего урока, легко можно найти единственный путь к победе.

3. h7—h8Ф +! Kpg7 : h8
4. Kpg5—f6 Kph8—g8
5. g6—g7, и выигрывают.

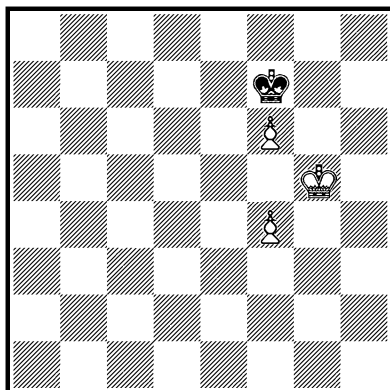
При сдвоенных пешках выигрыш достигается следующим образом (см. диагр. 76).

1. Kpg5—f5! Kpf7—f8!
2. Kpf5—g6 Kpf8—g8
3. f6—f7 + Kpg8—f8

Если бы не было пешки *f4*, то после 4. Kpf6 черным пат. А теперь —

4. f4—f5 Kpf8—e7
5. Kpg6—g7, и выигрывают.

Диагр. 76



Выигрыш.

Но если на первом ходе белые сыграют неправильно 1. f4—f5, то упустят выигрыш.

1. f4—f5 Kpf7—f8
2. Kpg5—g6 Kpf8—g8
3. f6—f7 + Kpg8—f8

Теперь и 4. f5—f6 и 4. Kpg6—f6 ведет к пату. Белые вынуждены отдать пешку, после чего получается ничейная позиция типа диагр. 59.

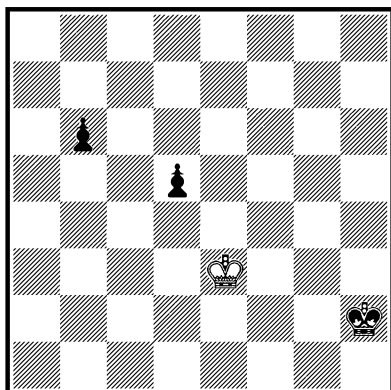
Нет выигрыша у белых, несмотря на наличие темпа, и в следующей позиции: белые — Kpd6, пп: a5, c7, черные — Kрс8. После 1. a6, так же как и после 1. Kрс6, черным пат.

Сдвоенные ладейные пешки не выигрывают, если королю противника удалось стать перед ними или запереть короля противника на крайней линии.

Рассмотрим теперь положение на диагр. 77.

Черные пешки *b* и *d* изолированы. Черный король далеко и не может защитить их. При ходе белых, они играют 1. Кре3—d4 Kph2—g3 2. Kpd4 : d5

Диагр. 77



Выигрыш при ходе черных.

Крг3—f4 3. Крд5—с6 и уничтожают вторую пешку. Черные, при своем ходе, добиваются победы следующим путем.

1. ... b6—b5!
2. Крe3—d4 b5—b4!

Таким способом косвенно защищается пешка d5. Взяв ее, белый король выходит из квадрата пешки b, и она проходит в ферзи: 3. Кр :d5 b3 4. Крс4 b2 и т. д.

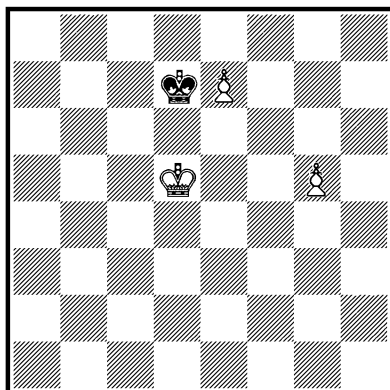
3. Крд4—d3 Кph2—g2
4. Крд3—с2 d5—d4

Тот же маневр, что и на втором ходу. Если теперь белый король идет на b3, то 5. ... d3, а на 5. Крд3 черные ответят 5. ... b3, и опять пешки косвенно защищают друг друга. Черные могли выиграть и другим пу-

тем: 4. ... Крf3 5. Крb3 Кре3 6. Кр :b4 d4 и, как уже было разобрано в предыдущем уроке (диагр. 58), пешка проходит в ферзи.

Две пешки, удаленные друг от друга, часто выигрывают без помощи короля. В позиции: белые — Крf1, пешки: e5 и h5, черные — Крf7, белые играют 1. h5—h6, и как только черный король подходит к одной из пешек, белые двинут вторую. Взятие любой пешки выводит короля из квадрата другой пешки.

Диагр. 78



Выигрыш при ходе белых.

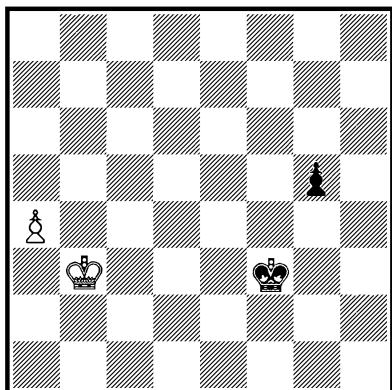
Решите пример, указанный на диагр. 78. При решении вспомните позиции на диагр. 62 и 64. Убедитесь, что имеются три хода, ведущие к выигрышу.

### КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ С ПЕШКОЙ

При равном материале обычный результат — ничья. Но бывают случаи, когда пешки не равноценны. Приведем несколько таких примеров.

В позиции на диагр. 79 обе пешки не могут быть задержаны королем противника; каждой из пешек достаточно четырех ходов для превращения в

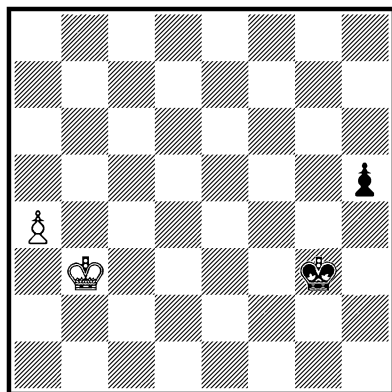
Диагр. 79



ферзя. Однако при своем ходе белые выигрывают. Подсчитайте, не передвигая фигур, что произойдет через 4 хода после того, как обе пешки направятся в ферзи. После 4-го хода белых они ставят ферзя и дают шах. Черные не успевают поставить ферзя и в заключение получится уже известное окончание — ферзь против пешки; так как пешка коневая, белые выигрывают. При ходе черных — ничья.

В позиции на диагр. 80 опять

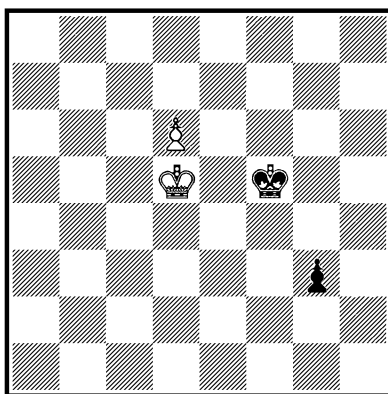
Диагр. 80



белые при своем ходе выигрывают, так как появившийся на a8 ферзь атакует поле h1. Черный король не поспевает прийти на помощь пешке h2, так как следующим ходом белые сыграют Фa8—h1. При ходе черных они выигрывают, так как ферзь с h1 будет атаковать поле a8.

Если на диагр. 80 переставить черного короля на f2, то и при ходе белых — ничья. Получится такая позиция: ферзь против ладейной пешки. Черным нужно будет обязательно на 4-м ходу сыграть Kpf2—g1. Проверьте это.

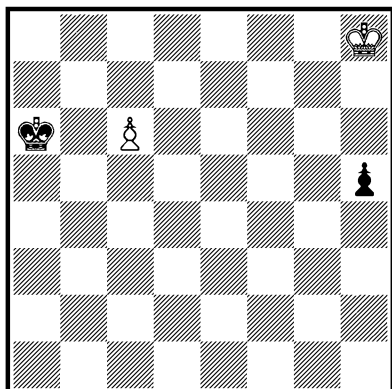
Диагр. 81



Выигрывает тот, кто начинает.

Часто встречающийся случай показан на диагр. 81. И здесь пешки проходят в ферзи одновременно, но тот, кто начинает, всё же выигрывает. Если ход черных, последует 1. ... g3—g2 2. d6—d7 g2—g1Ф 3. d7—d8Ф Фg1—d1+ с выигрышем ферзя. При ходе белых получится то же, но в пользу белых: 1. d6—d7 g3—g2 2. d7—d8Ф g2—g1Ф 3. Фd8—f8 + Kpf5—g4 4. Фf8—g8 + Kpg4—f3 5. Фg8 : g1.

Диагр. 82



Ничья при ходе белых.

На диагр. 82 показан этюд Рети, как будто опровергающий правило квадрата. Черный король находится в квадрате пешки с6, тогда как белому королю нужно три хода, чтобы попасть в квадрат пешки h5. Кажется невероятным, чтобы белые могли сделать ничью. На самом деле именно так!

- |             |       |
|-------------|-------|
| 1. Kph8—g7  | h5—h4 |
| 2. Kpg7—f6! | ...   |

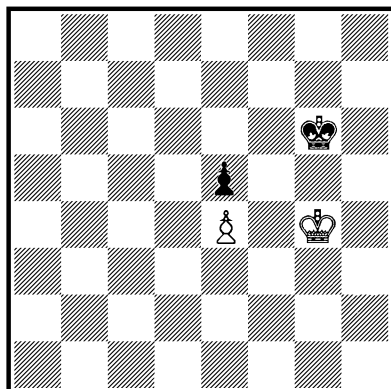
Теперь становится ясным замысел белых. Если черные сыграют 2. ... h4—h3, то 3. Kpf6—e6 h3—h2 4. c6—c7 Кра6—b7 5. Кре6—d7. Поэтому черные играют:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 2. ...      | Кра6—b6 |
| 3. Kpf6—e5! | h4—h3   |

Если 3. ... Кр : с6, то 4. Kpf4, и белый король, попадая в квадрат пешки h4, выигрывает ее.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 4. Кре5—d6! | h3—h2   |
| 5. c6—c7    | h2—h1 Ф |

Диагр 83



Ничья.

Если 5. ... Kpb7, то 6. Kpd7. 6. с7—с8Ф, и ничья.

На практике часто встречаются позиции, аналогичные приведенной на диагр. 83. Белый король ближе к черной пешке, чем черный король к белой. При ходе белых черные без труда добиваются ничьей: 1. Kph4 Kph6 2. Kpg4 Kpg6. При своем ходе черные теряют пешку.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Kpg6—f6 |
| 2. Kpg4—h5 | ...     |

Обход с фланга.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. ...     | Kpf6—f7 |
| 3. Kph5—g5 | Kpf7—e6 |
| 4. Kpg5—g6 | Kpe6—d6 |
| 5. Kpg6—f6 | ...     |

Цель белых достигнута: пешка e5 уничтожается. Однако у черных есть ничья.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 5. ...       | Kpd6—d7   |
| 6. Kpf6 : e5 | Kpd7—e7!, |
- и получилась позиция типа рассмотренной на диагр. 63.

Однако, если передвинуть на

диагр. 83 все фигуры на одну горизонталь выше, получится следующая позиция: белые — Kpg7, пешка e5, черные —

Krg7, пешка e6. При ходе черных белые выигрывают, как показал анализ позиции на диагр. 65.

### Упражнения

1. В позиции: белые — Kpd7, п e4, черные — Kpf8, п e7, каким ходом черные добиваются ничьей?

2. Белые — Kpf7, п a6, черные — Kpb2, п a7. Белые начинают и выигрывают.

3. Белые — Krb6, п b4, черные — Krb8, п a6. Каким ходом черные добиваются ничьей?

4. Белые — Kph4, п f3, черные — Kpd3, п f4. Докажите, что тот, кто начинает, выигрывает.

5. Белые — Kpf3, п b4, черные — Кра8, п b6. Не передвигая фигур, определите результат партии при ходе белых и при ходе черных.

6. Белые — Кра3, п d5, черные — Kpb5, п c7. Ход белых. Ничья. Найдите решение, не передвигая фигур.

7. В партии получилась позиция: белые — Kpd6, пп: a7, b6, b5, черные — Кра8. Белые не смогли найти пути к выигрышу и согласились на ничью. Правильно ли они поступили?

### КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

Результат зависит от взаимного расположения пешек, но в значительном большинстве случаев перевес на пешку является решающим.

Все пешки в позиции на диагр. 84 проходные. Но в то время как пешка e5 нуждается в защите короля, пешки h6 и g5, как уже известно (см. диагр. 56), защищают друг друга, причем одна из них защищена косвенно. Выигрыш достигается без труда.

1. Kpf5—e4            Kpf7—e6

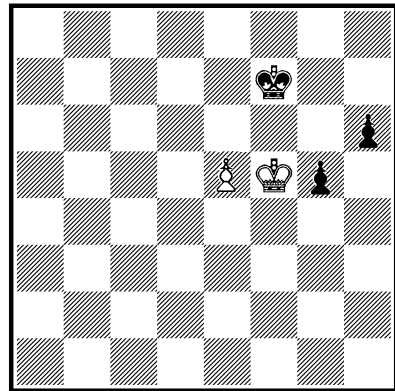
2. Кре4—d4            h6—h5

3. Kpd4—e4            h5—h4

4. Кре4—f3            Кре6 : e5,  
и белые потеряли пешку e5.

Еще быстрее приводит к проигрышу белых:

Диагр. 84



выигрыш черных.

1. e5—e6 +            Kpf7—e7

2. Kpf5—e5            g5—g4

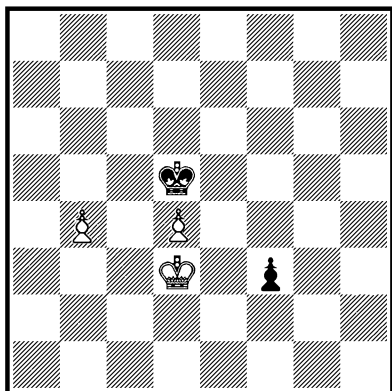
3. Кре5—f4            h6—h5,

и пешка e6 гибнет.

Конечно, когда король противника находится вне квадрата пешки белых, то она ценнее двух связанных пешек. Если на диагр. 84 переставить пешку e5 на b5, то белые при своем ходе выигрывают.

Как уже известно из анализа позиции на диагр. 77, две изолированные проходные пешки косвенно защищают друг друга. Поэтому позиция на диагр. 85 выиграна для белых.

Диагр. 85



Выигрыш при ходе белых.

1. b4—b5! ...

Слабо 1. Крe3? f2! 2. Кр : f2 Кр : d4 3. Крe2 Крc4, и ничья.

1. ... f3—f2

Или 1. ...Крd6 2. Крe3 Крc7 3. d5! Крb6 4. d6, и опять пешки неуязвимы.

2. Крd3—e2

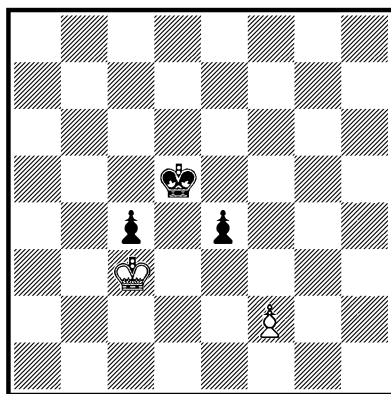
Белые выигрывают пешку f2 и с помощью короля проводят одну из пешек в ферзи.

Рассмотрим случай, когда одна пешка проходная, а

остальные две пешки задерживают или блокируют друг друга.

Такие окончания легко выигрываются сильнейшей стороной следующим способом: проходная пешка продвигается вперед при поддержке короля, затем король оставляет ее и направляется к пешке противника, и после ее уничтожения вторая пешка проходит в ферзи.

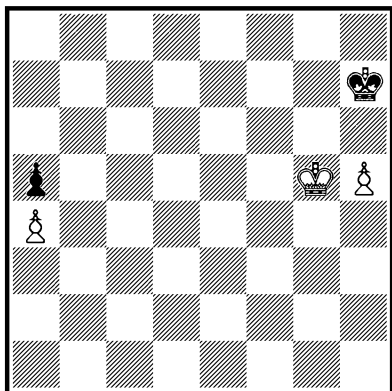
Диагр. 86



Выигрыш черных.

1. Крc3 — c2 Крd5 — d4  
2. Крc2—d2 c4—c3+ 3. Крd2—c2  
Крd4—c4 4. Крc2—c1 Крc4—d3  
5. Крc1—d1 c3—c2 + 6. Крd1—  
c1. Теперь есть два пути: 1) 6. ...  
Крd3—e2 7. Крc1 : c2 Крe2 : f2,  
и пешка e проходит в ферзи;  
2) 6. ... Крd3—c3 7. f2—f3 e4—  
e3! 8. f3—f4 e3—e2 9. f4—f5  
e2—e1ФX. Переставим на  
диагр. 86 пешку белых на f3,  
черных с e4 на f4. Первые два  
хода делаем те же. 3. Крd2—c2  
Крd4—e3 4. Крc2 : c3 Крe3 : f3  
и т. д., или 3. Крd2—e2 c3—  
c2 4. Крe2—d2 c2—c1Ф+  
5. Крd2 : c1 Крd4—e3 и т. д.

Диагр. 87



В позиции на диагр. 87, как известно, продвинуть пешку *h* в ферзи не удастся.

Но нельзя ли выиграть по методу предыдущего случая, то есть покинуть пешку *h*, направиться к пешке *a5*, забрать ее и провести пешку *a4* в ферзи?

Читатель уже знает (см. диагр. 70), что черные спасутся, если король их успеет занять поле *c8*. Следовательно, надо рассчитать, могут ли белые воспрепятствовать попаданию черного короля на это поле.

Бслым при своем ходе надо затратить шесть ходов для завоевания пешки *a5*, в чем нетрудно убедиться; на 7-м ходу они сыграют *Kra5—b6*. Черные потратят два хода на завоевание пешки *h5*, и затем их король должен стремительно бежать к полю *c8*. На это он потратит 5 ходов: *Kph5—g5—f6—e6—d7—c8*.

Итак, несложный расчет показывает, что черные вовремя попадают на поле *c8* и достигают ничьей.

Посмотрим, изменится ли результат после 1. *h5—h6 Kph7—g8 (h8)* 2. *Kpg5—f5*.

На уничтожение пешки *h6* черные потеряют опять два хода, а путешествие черного короля с *h6* на *c8* займет те же пять ходов.

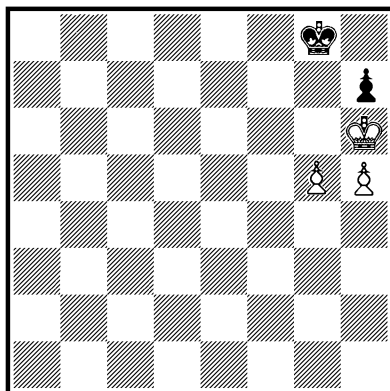
Читателю необходимо такие несложные расчеты научиться производить в уме, а потом уже проверять на доске.

Переставьте на диагр. 87 черного короля с *h7* на *h8* и подсчитайте, что получится при ходе белых и при ходе черных.

Для изучения техники расчета показательны следующие два примера.

Для читателя, усвоившего основные правила пешечных

Диагр. 88

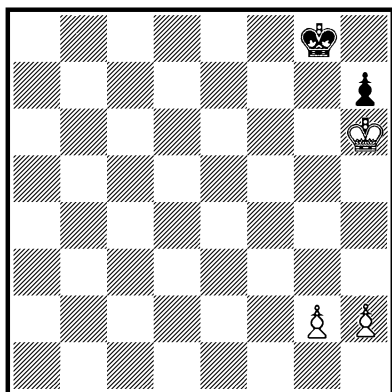


концов, решение позиции на диагр. 88 не представляет трудности. Ясно, что 1. *g5—g6 h7:g6* (возможно и 1. ... *Kph8*) 2. *h5 :g6 Kpg8—h8* 3. *g6—g7+* ведет к пату. При ходе черных, после 1. ... *Kpg8—h8* 2. *g5—g6*

h7:g6 3. h5:g6 Kph8—g8  
4. g6—g7 белые выигрывают.

В позиции на диагр. 89, на основании предыдущего примера, можно составить следующий план. Сначала дви-

Диагр. 89



Выигрыш.

гаем пешку *g* или *h* до 5-й горизонтали. 1. g2—g4 Kpg8—h8  
2. g4—g5 Кре8—g8.

Далее пешку *h* надо продвинуть до h5 с таким расчетом, чтобы после хода g5—g6 черный король стоял на h8. Не трудно подсчитать, что для этого надо сделать нечетное количество ходов. Поэтому 3. h2—h3! Kpg8—h8. 4. h3—h4 Kph8—g8 5. h4—h5 Kpg8—h8 6. g5—g6, и белые выигрывают.

Можно пешку *h* продвинуть на поле h5 в 2 хода (h2—h4 и h4—h5), но тогда пешка *g* должна попасть на g6 в 4 хода (g2—g3, g3—g4, g4—g5 и g5—g6).

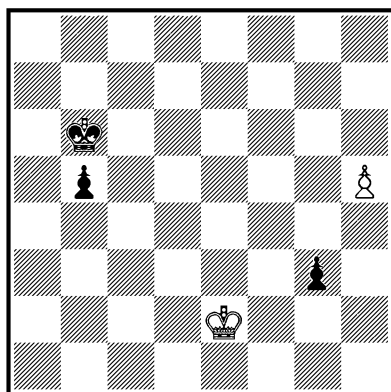
Важно, чтобы в сумме обе пешки сделали четное число ходов (шесть).

Если бы на диагр. 89 черный король стоял на h8, то белые выигрывают, сыграв 3. h2—h4!

Следует отметить, что в подобных случаях всегда бывает лучше сперва двигать ту пешку, которая находится на свободной линии.

Проверьте решение последнего примера, не передвигая фигур на доске.

Диагр. 90



Ничья при ходе черных.

В позиции на диагр. 90 ход черных. Они, двигая пешку *b*, ставят ферзя одновременно с белыми. Но этот ферзь будет потерян после шаха белым ферзем на b8. От губительного шаха черные могут спастись, если они проводят пешку в ферзи с шахом. Поэтому

- |              |          |
|--------------|----------|
| 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.

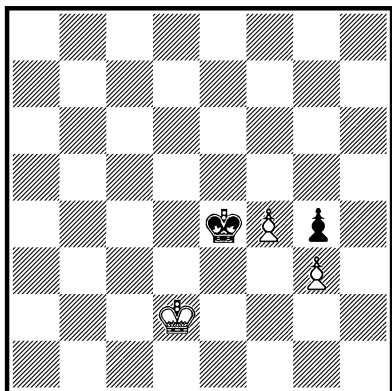
Нетрудно убедиться, что черные могли превратить пешку *g*



в ферзя и раньше — на втором, третьем или четвертом ходах.

В позиции на диагр. 91 представлен пример выигрыша при

Диагр. 91



Выигрыш.

наличии так называемой защищенной проходной пешки. Как пешка f4, так и пешка g3 неуязвимы. Взятие черным королем пешки g3 и проведение своей пешки в ферзи требует, как легко подсчитать, 6 ходов, в то время как пешка белых f4 через 4 хода превратится в ферзя. Поэтому черные играют:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Кре4—d4 |
| 2. Кpd2—c2 | Кpd4—c4 |
| 3. Кра2—b2 | Кра4—b4 |

Черные не опасаются хода 4. f5, так как после 4. ...Крс5 эта пешка завоевывается.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Крb2—a2 | Крb4—c4 |
|------------|---------|

После 4. ... Кра4 черный король окажется вне квадрата пешки f4. Теперь следует обход белого короля с фланга.

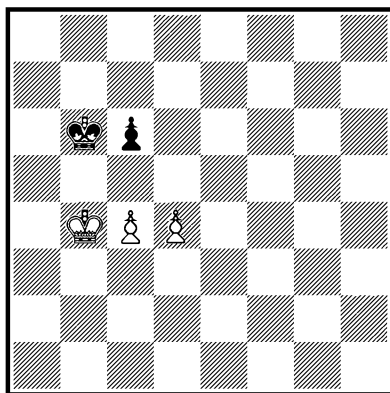
- |             |         |
|-------------|---------|
| 5. Кра2—a3  | Крс4—c5 |
| 6. Кра3—b3  | Крс5—b5 |
| 7. Крb3—c3  | Крb5—c5 |
| 8. Крс3—d3  | Крс5—d5 |
| 9. Крд3—e3  | Крд5—d6 |
| 10. Кре3—e4 | Крд6—e6 |

11. f4—f5+, и белые выигрывают пешку g4 и партию. Если позицию на диагр. 91 опустить на одну горизонталь, то черные при своем ходе выигрывают, уничтожая пешку g2 и проводя свою пешку в ферзи с шахом.

Позиции типа диагр. 91 почти всегда выигрываются сильнейшей стороной.

В позиции на диагр. 92 показан часто встречающийся

Диагр. 92



Выигрыш при ходе белых. Ничья при ходе черных.

случай, когда одна пешка противостоит двум. Черные при своем ходе делают ничью. 1. ... c6—c5+! 2. d4 : c5+ Крb6—c6 и затем 3. ... Крс6 : c5. При своем ходе белые выигрывают.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крb4—c3 | Крb6—c7 |
|------------|---------|

1. ... Кра5 только облегчило

бы задачу белых ввиду обхода их короля через поле е4.

2. Крс3—d3      Крс7—d6
3. Крд3—e4      Крд6—e6
4.    c4—c5      ...

Попытка обхода ничего не дает, например, 4. Кpf4 Кpf6 5. Крг4 Крг6 6. Кph4 Кpf5, и ничья.

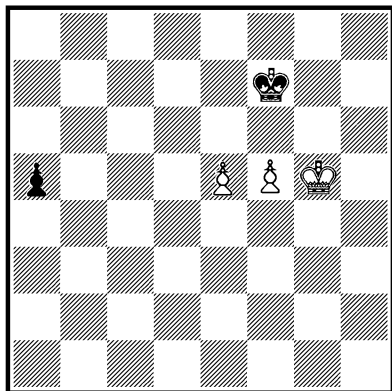
4.    ...      Кре6—d7

На 4. ... Кpf6 следует 5. d5! cd+ 6. Кр: d5.

5. Кре4—f5!      Крд7—e7
6. Кpf5—e5      Кре7—d7
7. Кре5—f6, и белые выигрывают пешку с6 и партию.

В позиции на диагр. 93 ход белых. Выигрыш. Белый ко-

Диагр. 93



роль находится вне квадрата пешки а5 и поэтому задержать ее не сможет. Черные через 4 хода проведут пешку в ферзи. Сколько же потребуется ходов белым, чтобы провести одну из пешек в ферзи?

1.    e5—e6+      Кpf7—e7
2. Крг5—g6      a5—a4
3.    f5—f6+      Кре7: e6

Или 3. ... Кpf8 4. f7 a3 5. Кpf6 a2 6. e7X.

4.    f6—f7, и выигрывают.

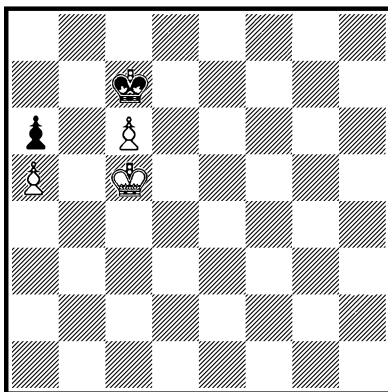
Или:

1.    e5—e6+      Кpf7—e8
2.    f5—f6      a5—a4
3. Крг5—g6      a4—a3
4.    f6—f7+      Кре8—e7
5. Крг6—g7, и выигрывают.

Таким образом, белые опережают противника и раньше проводят пешку в ферзи. Этот пример показывает, как важно в пешечных окончаниях своевременно продвигать вперед проходные пешки. Если на диагр. 93 пешку f5 переставить на f4, то белые проиграют.

1.    f4—f5      a5—a4
  2.    e5—e6+      Кpf7—e8
  3.    f5—f6      a4—a3
  4.    f6—f7+      Кре8—e7
  5. Крг5—g6      a3—a2
  6. Крг6—g7      a2—a1Ф+,
- и черные выигрывают.

Диагр. 94



Позиция на диагр. 94 получилась в партии Г. Фарни — С. Алапин. Напрашивающимся

путем выигрыш не достигается. 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 после 1. ... Крс7—с8 2. Крс5—b6 и взятия пешки а6 белые выигрывают без затруднений. Таким образом, надо в позиции на диаграмме передать ход черным. Достигается это следующим путем.

1. Крс5—d5                      Крс7—с8

Очевидно, плохо 1. ...Крд8 2. Крд6 Крс8 3. с7 Крб7 4. Крд7 Кра7, и теперь не 5. с8Ф из-за пата, а хотя бы 5. Крс6.

2. Крд5—с4!                      Крс8—d8  
3. Крс4—d4                      Крд8—с8  
4. Крд4—d5                      Крс8—с7

### Упражнения

8. Найдите выигрыш в позиции: белые — Крс5, пп: d5, e6, черные — Крс7, п e7. Каким методом нужно воспользоваться при решении?

9. Могут ли белые выиграть в позиции: белые — Кре5, п с4, черные — Крд8, п с6, при своем ходе?

10. Могут ли белые при своем ходе спастись в позиции: белые — Кре3, черные — Кра2, п а7?

11. Какой правильный ход белых в позиции: белые — Крг3, п f3, черные — Кре5, пп: f5, g5?

12. Могут ли белые при своем ходе спастись в позиции: белые — Крг2, п f2, черные — Кре4, пп: f4, g4?

13. Дана позиция: белые — Крд4, пп: b3, h4, черные — Крф4, пп: b4, h5. Чем кончится

Вынуждено, иначе после 4. ...Крд8 5. Крд6 черные теряют оппозицию.

5. Крд5—с5                      Крс7—с8  
6. Крс5—b6, и выигрывают.

Белые передали ход противнику посредством маневра Крд5—с4—d4—d5, то есть описали королем треугольник. Метод «треугольника» часто встречается в пешечных окончаниях.

Сущность этого метода заключается в следующем: белый король каждый раз может пойти на одно из двух полей, соседних с полем с5, в то время как черный король каждый раз может пойти только на одно поле, соседнее с полем с7.

партия при ходе белых и при ходе черных? Решите этот пример, не передвигая фигур.

14. В партии между А. Алевхиным и Р. Рети случилась позиция: белые — Крг4, пп: a2, h5, черные — Крф7, п b4. Черные сыграли 1. ... Крг7! и добились ничьей.

а) Могли ли белые выиграть, доведя пешку до h7 и запатовав черного короля?

б) Если белые отдают пешку h и переводят короля на ферзевый фланг, какое поле должен занять черный король, чтобы обеспечить себе ничью?

в) Докажите, что черные проигрывают при 1. ... Крф6.

15. В позиции: белые — Крh4, пп: a4, h5, черные — Крh7, п a6, какой будет результат при ходе белых и при ходе черных?

**ЦЕННОСТЬ ФИГУР. НАПАДЕНИЕ, ЗАЩИТА, РАЗМЕН**

При ведении шахматной партии необходимо знать относительную ценность фигур. Разумеется, ценность фигур и пешек не постоянна. Ферзь легко справится с ладьей или с 8-ю пешками, еще не продвинувшимися далеко, но иногда не может выиграть против одной ладейной пешки в предпоследнем ряду, поддержанной королем. Всё же, многолетняя практика выработала определенные средние соотношения в сравнительной ценности фигур и пешек.

Слон и конь примерно равноценные фигуры.

Ладья сильнее коня или слона примерно на две пешки, иначе говоря: качество стоит двух пешек.

Две легкие фигуры равноценны ладье и двум пешкам.

Ферзь приблизительно равен двум ладьям.

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

Три легких фигуры обычно сильнее ферзя и примерно равноценны ферзю и двум пешкам.

Конь (или слон) ценнее трех пешек.

Эти средние соотношения

меняются по мере приближения партии к окончанию, когда большинство фигур и пешек бывает уничтожено. В концах партий увеличивается ценность пешек, особенно проходных и близких к полям превращения. В дебюте и середине игры невыгодно менять легкую фигуру на три пешки. В концах игр три пешки равноценны или даже сильнее коня.

Ладьи приобретают большую силу и значение, когда вскрыты линии. Поэтому в концах игр, когда открывается простор для действия ладей, две ладьи сильнее ферзя, ладья и две пешки сильнее слона и коня.

Начинающему шахматисту следует руководствоваться указанными выше соотношениями, пока он не приобретет достаточный опыт для того, чтобы самому определять ценность каждой фигуры или пешки в любой позиции.

Цель шахматной партии заключается в уничтожении короля противника. Поэтому в начале или середине игры короля укрывают за надежным заслоном пешек и фигур, и борьба идет за уничтожение сил противника.

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

Если слон нападает на ладью, то приходится считаться с относительной ценностью фигур. Менять ладью нет смысла, потому что размен ладьи на слона равноценен потере двух пешек. Придется или уйти ладьей, или заслониться менее ценной фигурой, или, наконец, оставив ладью под ударом, в свою очередь напасть на ферзя или ладью, либо дать шах королю и т. п.

Предположим, что в начале партии были сделаны ходы 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4. Такое начало называется «центральным дебютом». Белые напали на пешку, но и их пешка, в свою очередь, находится под ударом черной пешки. Черные могут взять на d4. Однако после 2. ... e5 : d4 3. Фd1 : d4 дело свелось бы к размену пешек без ущерба для каждой стороны. Черные, вместо того чтобы разменяться пешками, могут ответить ходом 2. ... d7—d6, защищая пешку e5. Продолжение может быть такое: 3. d4 : e5 d6 : e5 4. Фd1 : d8+ Крe8 : d8. Произошел размен пешек и ферзей. Ни одна сто-

рона ничего не выиграла, но черные потеряли право рокировки, следовательно, ухудшили свою позицию. Черные могли защитить пешку ходом 2. ... Kb8—c6. Последует размен пешек: 3. d4 : e5 Кс6 : e5 4. f2—f4. Одностороннее нападение пешкой на коня. Если черные защитят коня ходом 4. ... d7—d6, то после 5. f4 : e5 d6 : e5 получат за коня только одну пешку, то есть понесут урон больше, чем в 2 пешки. Вместо 5. ... de, черные могут сыграть более сильно: 5. ... Фd8—h4+, однако после 6. Крe1—e2 Фh4:e4+ 7. Крe2—f2 Фе4 : e5 за коня получат только две пешки. Опять невыгодная операция.

Второй пример. Партия началась ходами: 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 («дебют слона»). Угроза белых С : f7+ не опасна. Король возьмет слона, и белые получат за слона только одну пешку. 2. ... Kg8—f6. Черные напали на пешку. 3. d2—d3. Белые защитили пешку e4. Теперь черным невыгодно взять ее, так как за коня они получат только пешку. 3. ... Cf8—c5 4. Kg1—f3 d7—d6. Черные защитили пешку e5, на которую напал белый конь. 5. Kf3—g5. Этим ходом белые усиливают нападение на пешку f7; она уже атакована дважды — конем и слоном, стало быть, белые грозят ее выиграть. Если теперь слон возьмет ее и даст шах, то король не сможет взять слона, потому что попадет под удар коня g5. Еще опаснее ход К : f7, так как конь нападет на ферзя и на ладью и заберет одну из этих фигур. Как черным защищаться? Они могут

сыграть 5. ... Сс8—e6, но на это следует 6. Кg5 : e6 f7 : e6 7. Сс4 : e6 или в обратном порядке: 6. Сс4 : e6, f7 : e6 7. Кg5 : e6. Черные в результате потеряли пешку из-за того, что слон на e6 был защищен только один раз пешкой, а нападений на него было два.

Черные могут защищать пешку f7 ходом 5. ... Фd8—e7. Пешка теперь защищена дважды: ферзем и королем. Посмотрим, что же произойдет: 6. Сс4 : f7+ Фе7 : f7 7. Кg5 : f7 Кре8 : f7. Белые потеряли коня и слона, черные — ферзя и пешку. Выше мы указали, что ферзь и две пешки стоят трёх легких фигур. Значит, операция невыгодна для черных.

Накопец последний способ защиты заключается в 5. ... 0—0! Теперь после 6. Кg5 : f7 Лf8 : f7 7. Сс4 : f7+ Кpg8 : f7 белые отдали коня и слона за ладью и пешку. Конь и слон равноценны ладье и двум пешкам, а белые получили взамен ладью и только одну пешку. Следовательно, борьба на пункте f7 закончилась к невыгоде белых. Их урон должен быть оценен как потеря пешки. Так как ход 5. Кf3—g5 при правильном ответе черных не достигает цели, то следует признать его ошибочным. Белые этим ходом напрасно потеряли время.

Дебют, называемый «русской партией», начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кg8—f6. Черные в ответ на атаку пешки e5 ответили контратакой на пешку e4. Может последовать 3. Кf3 : e5 d7—d6. Черные не спешат отыгрывать

пешку. Они успеют это сделать, так как белые прежде всего должны увести коня из-под удара пешки. 4. Ке5—f3 Кf6 : e4, и дело кончилось разменом пешек.

Даже из нескольких разобранных примеров можно заключить, что нападения, защиты, размены занимают большое место в шахматной партии. Поэтому изучение их весьма важно для начинающего шахматиста.

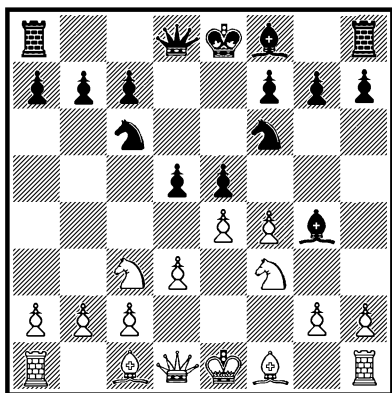
Кажется, что не так уж мудро заметить угрозу противника, связанную с нападением на фигуру или пешку. Однако опыт показывает, что даже сильные шахматисты иногда допускают такого рода просмотры.

Причина таких просмотров, или, как часто принято говорить, «зевков», заключается в недостаточной внимательности и сосредоточенности во время игры.

В самый первый период изучения шахмат начинающему шахматисту надо на это обратить серьезное внимание. Во время партии необходимо полностью сосредоточить свои мысли, быть постоянно внимательным. Часто, даже в самой ранней стадии партии, создаются позиции со множеством нападений на фигуры, и на пешки, а также с рядом других угроз (мата). Шахматист должен не только замечать угрозы противника, но, в свою очередь, сам создавать угрозы.

После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Кb1—c3 Кg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. d2—d3 Кb8—c6 5. Кg1—f3 Сс8—

Диагр. 95



g4 получилась позиция на диагр. 95.

Сколько разных ударов имеется у белых и черных? Быстро сосчитайте их. Правильный подсчет покажет 4 удара со стороны белых. Они могут взять каждую из пешек d5 и e5 двумя способами. У черных также 4 удара — два взятия пешки e4, одно пешки f4 и одно коня f3.

Отметив мысленно все удары — свои и противника, — надо их расчленить на опасные и безопасные. Например, все удары черных безопасны: пешка f4 защищена слоном c1, на пешку e4 нападают конь и пешка, но она защищена также конем и пешкой. Конь f3 защищен дважды: ферзем и пешкой. Белые дважды напали на пешку d5, но она под защитой ферзя и коня, двукратное взятие на d5 приведет к размену равноценных фигур. На первый взгляд белые могут выиграть пешку e5: 6. f4 : e5 Kс6 : e5 7. Kf3 : e5, но в действительности конь не может взять на e5, так как белые

теряют ферзя, получая за него всего коня и слона. Про коня f3 говорят, что он «связан».

Белые играют 6. Cf1—e2, развязывая коня. Теперь пешка e5 в опасности и белые угрожают выиграть ее. Черные должны или взять пешку f4 или вторично защитить пешку e5, например, ходом 6. ... Фd8—d6.

Такого рода мысленные анализы всех ударов следует производить при каждом ходе, особенно присматриваясь к последнему ходу противника, так как в нем могут быть скрыты новые угрозы.

Научившись замечать все одноходовые удары обеих сторон и принимать меры защиты от них, начинающий шахматист будет находиться на правильном пути своего совершенствования. Это скажется, прежде всего, на результатах его партий.

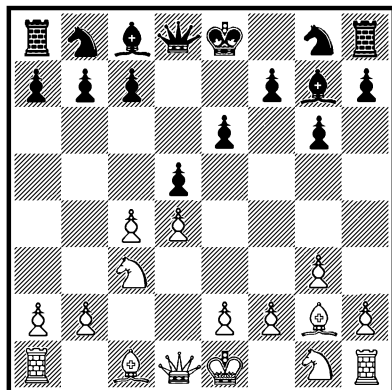
Перейдем теперь к угрозам с двухходовыми и многоходовыми ударами.

Начало партии может быть разыграно следующим образом: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4. Белые предлагают жертву пешки. В связи с первыми ходами ферзевой пешки и предложенной жертвой пешки вторым ходом, этот дебют называется «ферзевым гамбитом». Черные могут взять пешку на c4, тогда получится «принятый ферзевый гамбит». Однако практика показала, что белые вскоре отыгрывают пешку, сохраняя инициативу. Сыграв 2. c4, белые угрожают взять пешку d5, однако она защищена ферзем. Черные могли бы поэтому сыграть 2. ... Сс8—f5, но на это по-

следует 3. c4 : d5 Фd8 : d5.  
4. Kb1—c3, и белые выиграли  
темп, атакуя ферзя.

Можно было защитить пешку, сыграв 2. ... Kg8—f6. Однако и это нехорошо. После 3. c4:d5 Kf6:d5 4. Kg1—f3 с последующим 5. e2—e4 белые пешки займут центр. Поэтому черные играют 2. ... e7—e6. Пешка d5 атакована один раз, а защищена дважды, поэтому взятие на d5 после 3. c4:d5 e6:d5 приведет к размену. Белые продолжают усиливать нажим на d5 и играют 3. Kb1—c3. Теперь пешка d5 дважды атакована и дважды защищена. Что получится, если белые осуществят оба удара? Представьте в уме положение на доске через 2 хода. У черных исчезнут две пешки — e6 и d5, у белых — пешка c4 и конь c3, черный ферзь будет находиться на d5 без всякой для себя опасности. Следовательно, белые потеряли коня за пешку. Отсюда делаем вывод: два удара уравновешиваются двумя защитами. Важно учесть не только количество ударов, но и ценность ударных фигур. Дальше продолжение было 3. ... g7—g6 4. g2—g3 Cf8—g7 5. Cf1—g2 (диагр. 96). Теперь на пешку d5 уже 3 удара, а защит две. Поэтому, если черные не хотят взять на c4, они должны позаботиться о третьей защите. Они играют 5. ... c7—c6 6. e2—e4. Теперь на пешку d5 направлено уже четыре удара. Против четырех ударов имеется три защиты. После трех последовательных взятий на d5 у черных исчезнут три пешки (c6, d5, e6), а у белых 2 пешки —

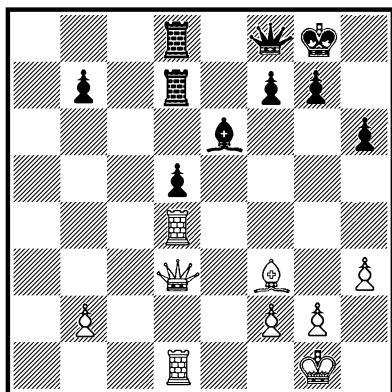
Диагр. 96



c4 и e4. И так, белые угрожают выигрышем пешки. Черные должны бить на c4 (или e4) или же защитить пешку ходом 6. ... Kg8—e7, после чего четыре удара белых уравновешиваются четырьмя защитами черных. Далее 7. Cc1—e3 0—0, и если теперь 8. Фd1—b3, то у черных нет возможности защитить пешку от пяти ударов белых, и они вынуждены взять на c4 или e4.

На диагр. 97 пешка d5 атакована четырежды, защищена

Диагр. 97





трижды. Однако брать ее невыгодно, третий удар будет ферзем, он попадет под удар ладьи, и белые потеряют ферзя за ладью и пешку. Правильный ход белых 1. Фd3—b5. Теперь белые угрожают 2. С:d5 С:d5 3. Л:d5 Л:d5 4. Л:d5 Л:d5 5. Ф:d5. Ферзь взял пешку, когда исчезли защищающие ее три фигуры.

Черные могут ответить 1. ... Фf8—d6. Нетрудно убедиться, что такая защита вполне достаточна. После 2. С:d5 С:d5 3. Л:d5 Ф:d5 4. Л:d5 Л:d5 5. Ф:b7 черные остаются с двумя ладьями против ферзя и пешки.

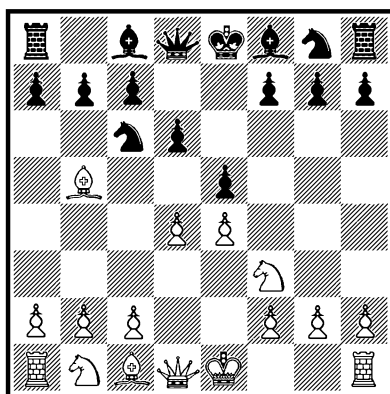
Но так как партия близится к концу, где ладьи выигрывают в силе, позицию следует считать равной. Возможно и простое 1. ... Фе7, отдавая пешку и оставаясь с равной игрой.

Таким образом, при многократных ударах следует считать количество ударов и защит. При равновесии ударов и защит атакуемый объект считается в безопасности, однако промежуточные и конечную позиции надо отчетливо представлять в уме.

Рассмотрим метод косвенной защиты — контрудар. После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 («испанская партия») черные могут продолжать 3. ... d7—d6. Белые продолжают усиливать давление на пешку e5 и играют 4. d2—d4 (диагр. 98).

Пешка e5 атакована и защищена дважды, но одна из защит — конь — недействитель-

Диagr. 98



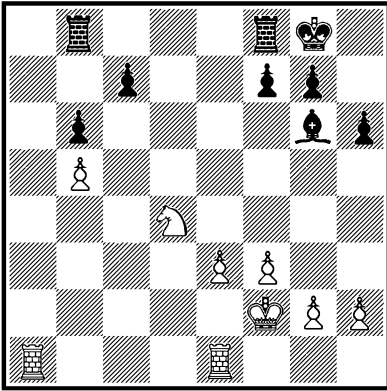
на, так как конь связан слонем и лишен поэтому ударной силы.

Кроме того, белые угрожают ходом d4—d5 с нападением на коня. Черные отвечают 4. ... Сс8—d7. Казалось бы, белые могут разменять коня и затем выиграть пешку e5 (два удара и одна защита). Однако после 5. Сb5:c6 Cd7:c6 6. d4:e5 d6:e5 7. Фd1:d8+ Ла8:d8 8. Kf3:e5 черные ходом 8. ... Сс6:e4 не только отыгрывают пешку, но и выигрывают пешку c2 или g2. Итак, попытка белых выиграть пешку ни к чему не привела, так как черные без труда восстановили материальное равновесие. Белые поэтому после 4. ... Сс8—d7 продолжают 5. Kbl—c3, заранее защищая пешку e4. Черные отвечают 5. ... Kg8—f6, с тем чтобы после 6. Сb5:c6 Cd7:c6 пешка e4 была атакована дважды.

Легко убедиться, что и на этот раз черные ничего не потеряют.

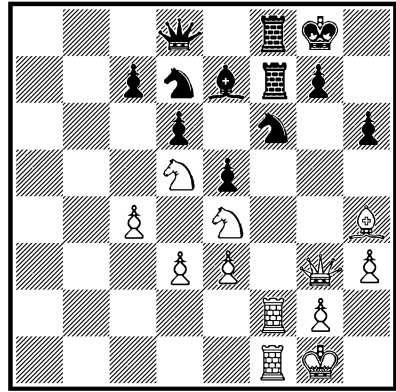
## Упражнения

Диагр. 99



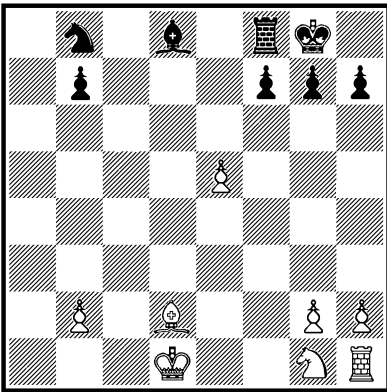
1. У черных отсталая пешка с7. Ход белых. Могут ли они выиграть ее?

Диагр. 101



4. В позиции на диагр. 102 белые бросили все силы для нападения на пункт d5. Ход бе-

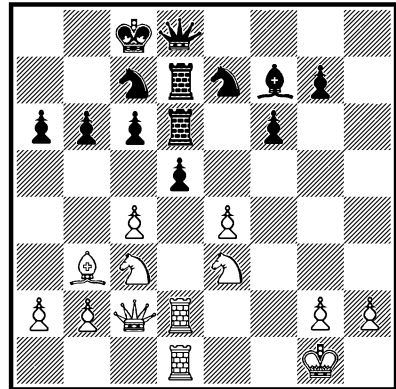
Диагр. 100



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

3. В позиции на диагр. 101 борьба идет вокруг пункта f6. Могут ли белые при своем ходе добиться материального преимущества?

Диагр. 102



лых. Приведет ли их атака к какому-нибудь результату?

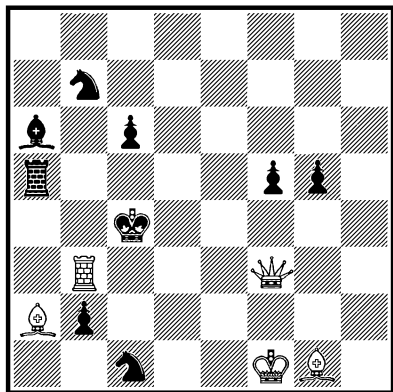
Играйте практические партии, в которых задавайтесь целью организовать многократные нападения на неподвижные пешки или связанные фигуры противника.

## АТАКА КОРОЛЯ ПРОТИВНИКА

В прошлом уроке мы разбирали методы одноходовых и многоходовых комбинаций с нападением на фигуры противника. Но, как известно, самой главной фигурой является король. Умение закончить борьбу решающим ударом на короля совершенно необходимо. Некоторые примеры простых матов были уже показаны раньше.

Приведем примеры более сложные.

Диагр 103



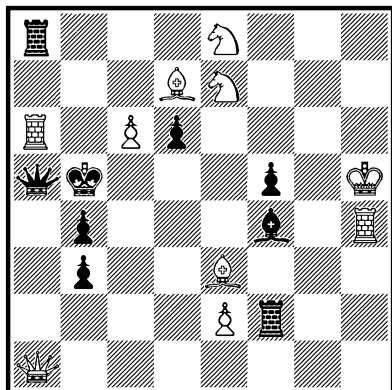
На диагр. 103 помещена задача А. Гуляева: белые, начиная, дают черным мат в два хода. На первый взгляд достижение мата кажется очень про-

стым. Ведь черного короля окружают ферзь, ладья и два слона! Пусть читатель попытается решить задачу. Он убедится, что ходы 1. Фf3 :с6 +, 1. Фf3—с3+, вскрытый шах 1. Лb3—с3+ не ведут к цели; на два последних хода черные ответят также вскрытым шахом 1. ... Крс4—d5+ или 1. ... Крс4—b4+.

Решает задачу неожиданный ход 1. Фf3—e3!, имея в виду дать мат посредством 2. Фе3—d4×. Черные могут защищаться по-разному, например: 1. ... Кс1 :b3, тогда 2. Фе3 :b3×. Если черные сыграют 1. ... Крс4—d5 +, то последует красивый ответный удар: 2. Лb3—d3×. Белые защитились от шаха и одновременно дали двойной шах и мат. На 1. ... Ла5 :a2 следует 2. Фе3—e6×. Тот же мат получится и после 1. ... с6—с5. На 1. ... Ла5—d5 матует 2. Фе3—с3×, а на 1. ... Кс1—e2 следует мат ферзем на d3.

На диагр. 104 показана еще одна задача. Первый ход — 1. Cd7 :f5, угрожая дать мат посредством 2. Cf5—d3×. От этой угрозы черные имеют ряд защит, например: 1. ... Кrb5 :a6, тогда 2. Ке8—с7×, пользуясь

Диagr. 104



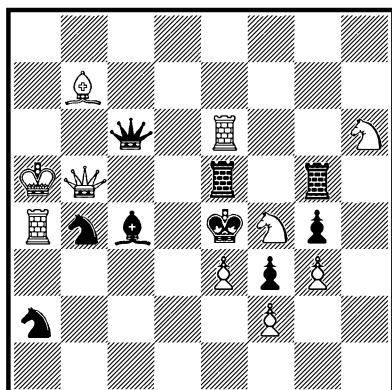
Задача С. Пименова и Е. Умнова.  
Белые дают мат в два хода.

тем, что ферзь оказалась связанной; если же 1. ... Kрb5—с4, то 2. Ке8:d6X, пользуясь тем, что теперь связанной оказался слон.

Найдите самостоятельно все защиты черных от угрозы мата и ответы белых, заканчивающиеся матом.

На диагр. 105, несмотря на

Диagr. 106



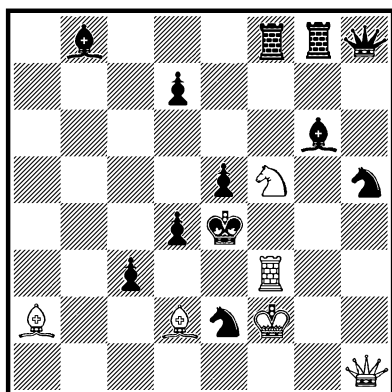
Задача Л. Исаева. Белые дают мат в два хода.

перевес в силах черных, белые посредством 1. Кf5—e7 доби-ваются мата на следующем ходу. Грозит 2. Са2—d5 X. Найдите защиты от угрозы и матующие ходы.

В задаче на диагр. 106 первый ход: 1. Кh6—f7.

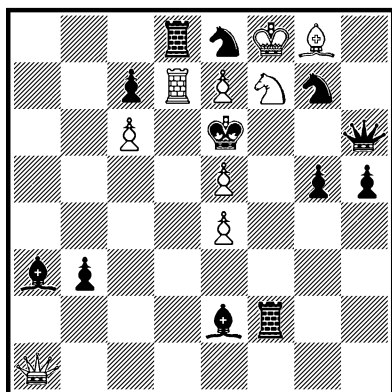
В задаче на диагр. 107 первый ход: 1. Фa1—d4.

Диagr. 105



Задача А. Гуляева и Л. Исаева. Белые дают мат в два хода.

Диagr. 107



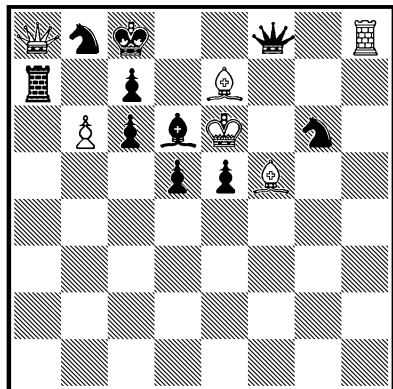
Задача Л. Лошинского. Белые дают мат в два хода.

Найдите в этих задачах угрозы мата, защиты от него и матующие ходы.

Все эти задачи представляют выдуманные позиции, редко встречающиеся в партиях, но они приучают к нахождению заключительных ходов, когда король находится в окружении, или, как говорят, в матовой сети. Начинающий шахматист, решая такие задачи, усвоит целый ряд идей, которые могут встретиться в практической партии. В частности, приведенные выше задачи дают ясное представление о фигурах связанных или попадающих под связку и поэтому теряющих свою ударную силу.

Этот раздел заканчиваем задачей-шуткой русского мастера С. Алапина (диагр. 108).

Диагр. 108

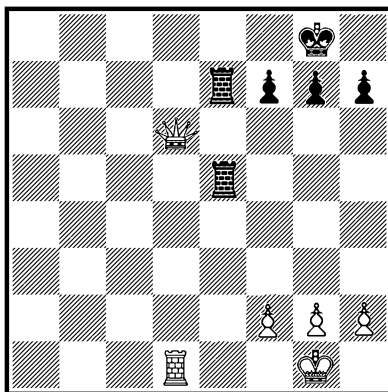


Белые дают мат в 1 ход.

Приводим простые двухходовые и многоходовые матовые атаки.

В позиции на диагр. 109 черные дают мат в 2 хода: 1. ... Ле5—e1+ 2. Лd1 : e1 Ле7 : e1×.

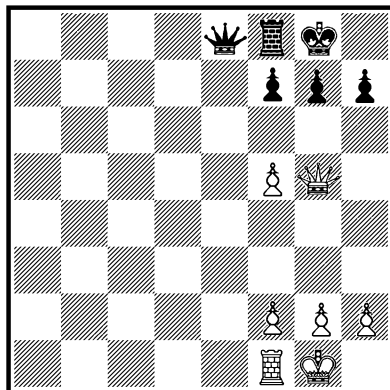
Диагр. 109



Черные дают мат в 2 хода.

В таких позициях, когда ладьи или ферзь начинают грозить дать мат на последней горизонтали, надо своевременно делать «отдушины» для короля: h2—h3 или g2—g3. Белые при своем ходе не могут дать мат посредством 1. Фd8+ или 1. Фb8+; черные закроются ладьей. Но они могут сыграть 1. Фd6 : e7 или 1. Фd6 : e5, и если черные берут ферзя, то тогда 2. Лd1—d8+, и мат следующим ходом.

Диагр. 110

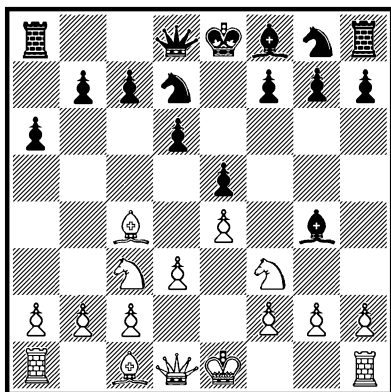


Белые дают мат в 3 хода.

В позиции на диагр. 110 белые, пользуясь связанностью пешки g7, форсируют мат в три хода: 1. f5—f6! g7—g6 2. Фg5—h6, и неизбежно 3. Фh6—g7×.

Партию можно начать следующими ходами: 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 d7—d6 (так называемая «защита Филидора» — по имени сильнейшего шахматиста конца XVIII в.) 3. Cf1—c4 Cc8—g4 4. Kb1—c3 Kb8—d7 5. d2—d3 a7—a6. Здесь

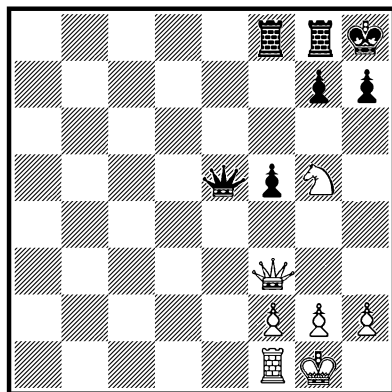
Диагр. 111



белые могут поставить хитрую ловушку 6. Кf3—g5! Черным следует ответить 6. ... Фd8 : g5! после чего 7. Cc1 : g5 Cg4 : d1 8. Кc3 : d1 ведет к равной игре. Если вместо этого черные соблазнятся выигрышем ферзя, то после 6. ... Cg4 : d1 получают мат в два хода: 7. Cc4 : f7+ Кре8—e7 8. Кc3—d5×.

В позиции на диагр. 112 белые играют 1. Фf3—h5 h7—h6 2. Фh5—g6! Фе5 : h2+ 3. Кpg1 : h2 h6 : g5 4. Фg6—h5×. Слабее 1. Кg5 : h7, так как черные не берут коня из-за мата, а отвечают 1. ... Лf8—f6; после

Диагр. 112

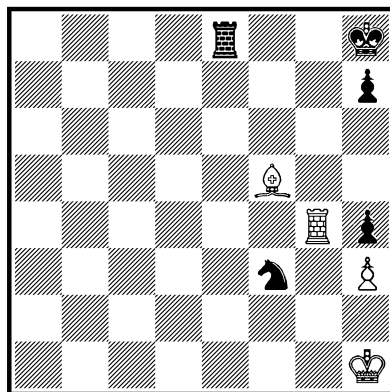


Белые дают мат в 4 хода.

2. Кh7 : f6 Фе5 : f6 мат уже дать нельзя, так как черные закрываются ферзем на h6.

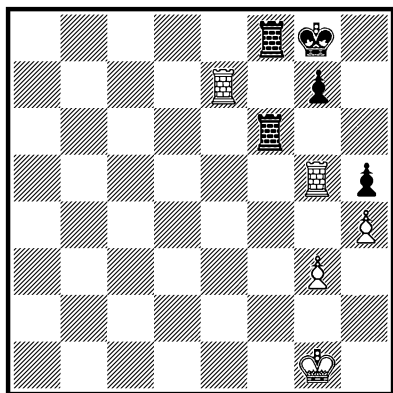
В позиции на диагр. 113 черные после 1. ... Ле8—e2! угрожают 2. ... Ле2—h2×. Если белые защищаются посредством 2. Лg4—g2, то следует 2. ... Ле2—e1+ 3. Лg2—g1 Лe1 : g1×. Белые могут попытаться спастись посредством пата, сыграв 2. Лg4—g8+ Кph8 : g8

Диагр. 113



Черные дают мат в 4 хода.

Диагр. 114



Тот, кто начинает, дает мат в 3 хода.

3. Cf5 : h7 +, но черные, конечно, не должны брать слона, а уходят королем, и мат неизбежен.

В позиции на диагр. 114 белые дают мат в 3 хода: 1. Лg5 : g7+ Кpg8—h8 2. Лg7—h7+ Кph8—g8 3. Ле7—g7×. У черного короля поле f8 от-

нято своей же ладьей. При ходе черных они также дают мат в 3 хода: 1. ... Лf6—f1+ 2. Кpg1—g2 (h2) Лf8—f2+ 3. Кpg2(h2)—h3 Лf1—h1×.

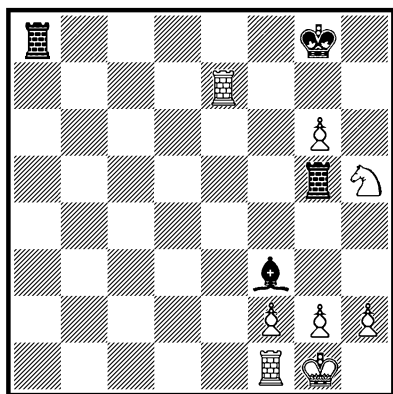
В позиции на диагр. 115 белые дают мат в 2 хода: 1. Kh5—f6+ Кpg8—h8 2. Ле7—h7×, или 1. ... Кpg8—f8 2. Ле7—f7×. Черные при своем ходе дают мат посредством 1. ... Лg5 : g2+ 2. Кpg1—h1 Лg2—g3× (или g4, g5, :g6).

Обратите внимание на силу ладьи на 7-й горизонтали, когда король противника находится в последнем ряду, а также на силу вскрытого шаха.

О вскрытом шахе будет подробно сказано в одном из последующих уроков (см. урок 19-й).

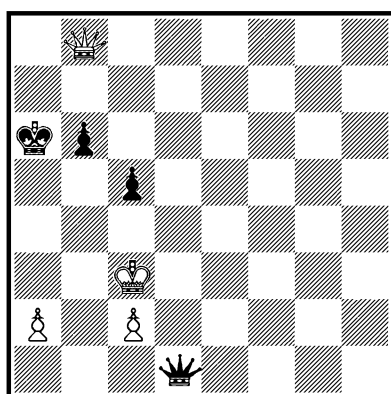
В позиции на диагр. 116 белые матают посредством 1. Фb8—a8+ Кра6—b5 2. a2—a4×. Черные при своем ходе также дают мат в 2 хода: 1. ... Фd1—d4+ 2. Крс3—b3 Фd4—b4×.

Диагр 115



Тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

Диагр 116

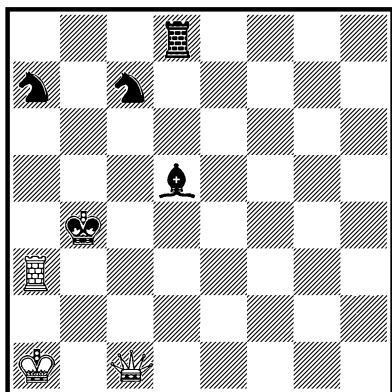


Тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

В обоих случаях мат достигается потому, что короли стеснены своими же пешками.

В позиции на диагр. 117 мат

Диагр. 117



Белые дают мат в 5 ходов.

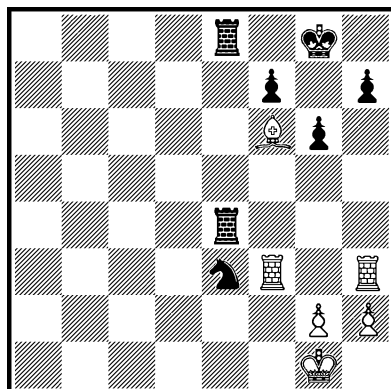
достигается «ступенчатыми» движениями ферзя и ладьи. 1. Фс1—с3+ Крb4—b5 2. Лa3—a5+ Крb5—b6 3. Фс3—с5+ Крb6—b7 4. Лa5 : a7+ Крb7—b8 5. Фс5 : c7×

В этом примере показано взаимодействие ферзя и ладьи при преследовании короля противника.

Обратите внимание, как ферзь атаковал короля, становясь под защиту ладьи, а затем ладья нападала на короля, находясь под прикрытием ферзя. Такого рода «кооперирование» ферзя и ладьи при атаке неприкрытого или плохо защищенного короля часто встречается в практических партиях.

В позиции на диагр. 118 белые дают мат, жертвуя ладьей: 1. Лh3 : h7! Крg8 : h7 2. Лf3—

Диагр. 118

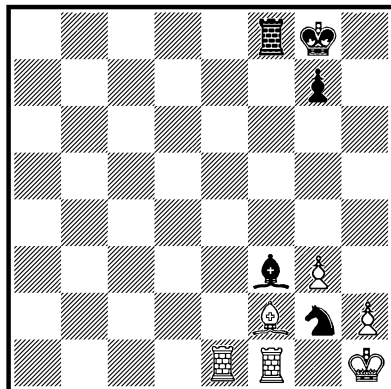


Белые дают мат в 4 хода.

h3+ Лe4—h4 3. Лh3 : h4+ Крh7—g8 4. Лh4—h8×

Запомните конечную матовую позицию. Она встречалась сотни раз в практических партиях.

Диагр. 119



Черные дают мат в 2 хода.

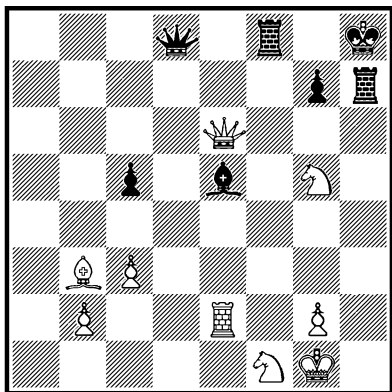
В позиции на диагр. 119 мат достигается посредством 1. ... Кg2—f4+! 2. Крh1—g1 Кf4—h3×

Белый король погиб, так как был стеснен собственной ладьей f1 и пешкой h2.



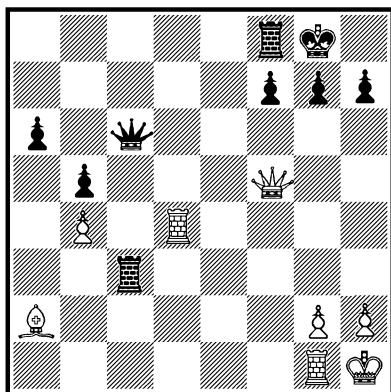
Решите следующие позиции, в которых и белые и черные, начиная, дают мат.

Диагр. 120



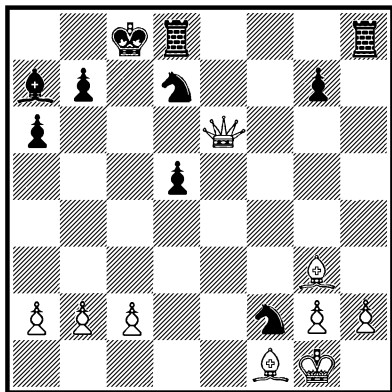
Тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

Диагр. 122



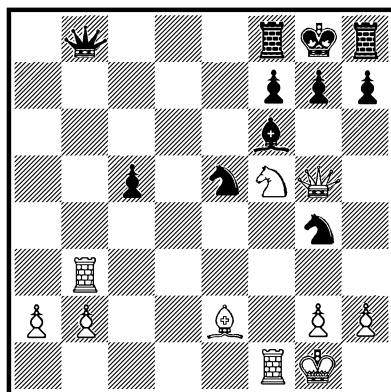
Белые, начиная, дают мат в 3 хода. Черные, начиная, дают мат в 4 хода.

Диагр. 121



Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

Диагр. 123



Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

### Упражнения

Все 21 позицию (№ 103—123) решите еще раз, поль-

зуясь только диаграммами, не расставляя фигур на доске.

## ДВОЙНОЙ УДАР. СВЯЗЫВАНИЕ

В десятом уроке были приведены положения, в которых две и большее количество фигур нападали на один объект.

Рассмотрим позиции, когда одна фигура одновременно нападает на две фигуры или пешки противника. Этот прием борьбы носит название двойного удара и является одним из основных в шахматах. Двойной удар опасен, потому что одна из атакованных фигур часто гибнет.

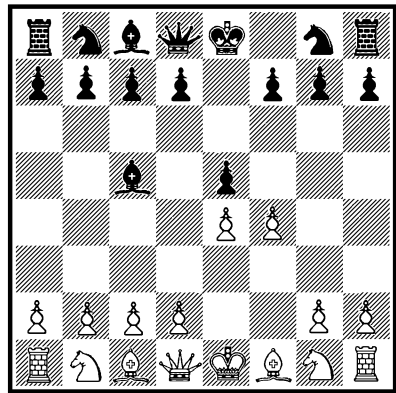
Ферзь, находящийся не на краю доски, может одновременно напасть на 8 фигур, ладья — на 4, слон — на 4, конь — на 8, пешка (кроме ладейных) — на 2.

Из этого перечня видно, что ферзь и конь — наиболее подходящие фигуры для выполнения двойного удара.

Целый ряд дебютных вариантов основан на двойных ударах ферзя.

После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Cf8—c5 («отказанный королевский гамбит») черные оставляют под ударом пешку e5 (диагр. 124). Взятие ее ведет к немедлен-

Диагр. 124

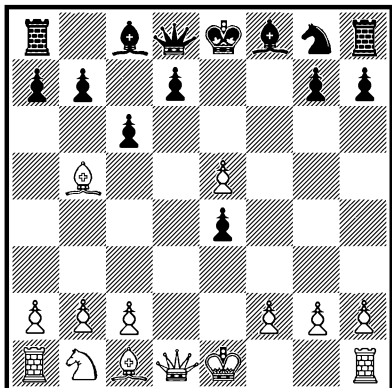


ному проигрышу: 3. f4 : e5? Фd8—h4+! Двойной удар — на короля и на пешку e4. У белых теперь ограниченный выбор: 4. Kpe1—e2 Фh4 : e4× или 4. g2—g3 Фh4 : e4+. Снова двойной удар — на короля и ладью. 5. Фd1—e2 Фе4 : h1.

В «испанской партии» 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5, черные могут сыграть на контратаку: 3. ... f7—f5, и после 4. d2—d4 f5 : e4 5. Kf3 : e5 Kc6 : e5 6. d4 : e5 c7—c6! получится позиция на диагр. 125.

После вынужденного отступ-

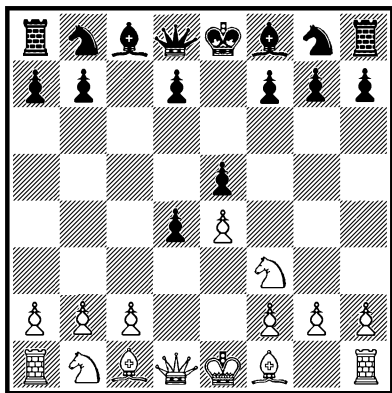
Диagr. 125



ления слона b5, двойным ударом 7. ... Фd8—a5 + черные уничтожают пешку e5.

После начальных ходов 1. e2—e4 c7—c5 («сицилианская партия») 2. d2—d4 c5 : d4 3. Kg1—f3 e7—e5 получится позиция на диагр. 126.

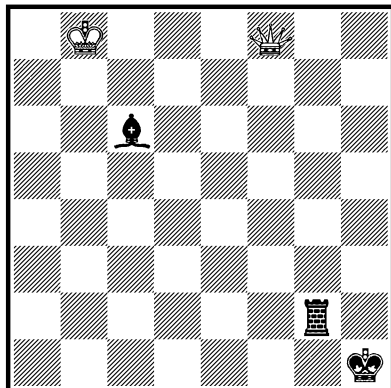
Диagr. 126



Взятие пешки e5 будет стоить белым фигуры: 4. Kf3 : e5 Фd8—a5 + (двойной удар) 5. c2—c3 Фа5 : e5.

Для усвоения двойных ударов ферзя приводим следующую

Диagr. 127



шее окончание партии (диагр. 127).

Ход черных. Если бы им удалось обменять местами слона и ладью, то выигрыш белых был бы невозможен. Все черные фигуры защищали бы друг друга, и нельзя подвести белого короля. Но в позиции на диаграмме как бы черные ни играли, они теряют или слона, или ладью.

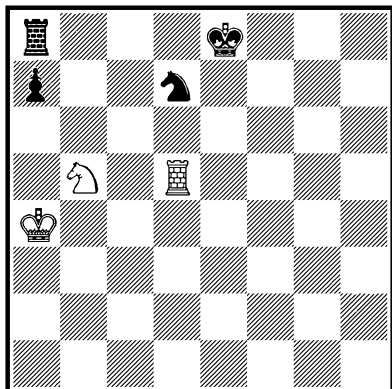
Вот несколько вариантов. Белые грозят ходом Фf8—h6+. 1. ... Лg2—b2 + 2. Kpb8—c7 Сс6—g2 3. Фf8—h6+ Kph1—g1 4. Фh6—g6 +; 1. ... Сс6—d5 2. Фf8—h8+ Лg2—h2 ( 2. ... Kpg1 3. Фd4+); 3. Фh8—a1+ Kph1—g2 4. Фа1—b2+ Kpg2—h3 5. Фb2—c3+ Kph3—g4 6. Фc3—d4+ и 7. Фd4 : d5.

Найдите выигрыш за белых при других ходах черных.

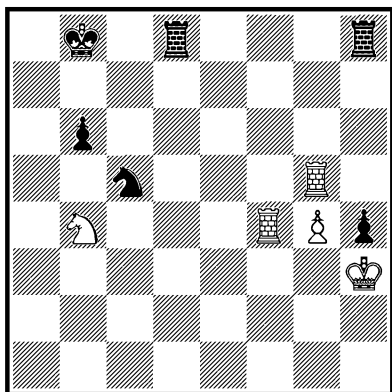
На диагр. 128, 129, 130 показаны двойные удары коня.

Белые при своем ходе могут в позиции на диагр. 128 двойным ударом коня выиграть ладью (1. Kb5—c7+); при

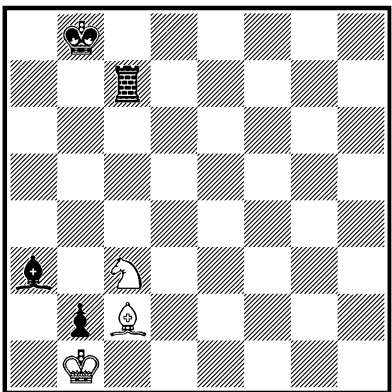
Диагр. 128



Диагр. 129



Диагр. 130



Диагр. 131

своем ходе, черные могут также выиграть ладью ходом 1. ... Kd7—b6+.

В позиции на диагр. 129 белые ходом 1. Kb4—c6+ выигрывают качество. Черные выигрывают качество ходом 1. ... Kc5—e6.

В позиции на диагр. 130 белые спасают партию ходом 1. Kc3—b5. Черные должны отдать качество.

Двойной удар ладьи можно хорошо изучить на примере диагр. 131.

Белые, начиная, выигрывают одного из слонов.

1. Кре3—e2!      Се1—g3

Другие отступления слона  
1. ... Сс3 2. Лс5 или 1. ... Сb4  
2. Лb5+ сразу ведут к потере фигуры.

2. Лh5—b5+      Крb8—a7

На 2. ... Крc7 следует  
3. Лс5+.

3. Лb5—c5      Сс2—b1

Если 3. ... Сb3, то 4. Лс3, или  
3. ... Са4 4. Ла5+, или 3. ... Сg6 4. Лg5. Не помогает и

3. ... Сh7 4. Лg5!, и нет защиты от двойного удара 5. Лg7 (+).

4. Лс5—а5 + Кра7—b6

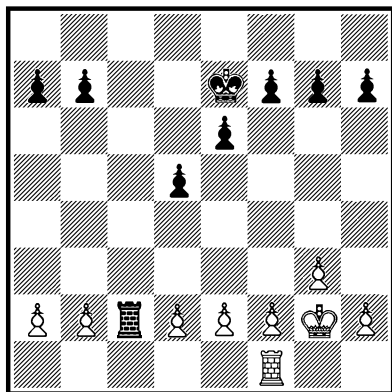
Иначе 5. Лb5 + с выигрышем слона b1.

5. Ла5—а3! Сg3—h2

6. Ла3—b3 +

Попытайтесь проверить решение на доске, не передвигая фигур.

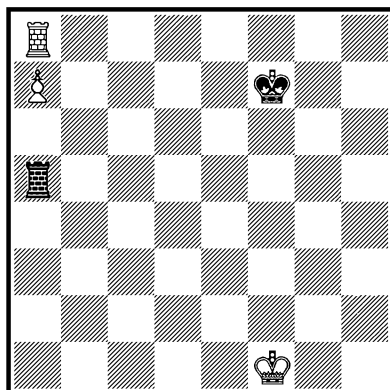
Диагр. 132



В позиции на диагр. 132 приведен часто встречающийся в практической партии случай. Ладья вторглась на предпоследнюю горизонталь, и неизбежны материальные потери белых. Последним ходом на с2 черная ладья нанесла двойной удар белым пешкам.

Позиция на диагр. 133 показывает один из вариантов ладейных окончаний партии. Если черные ошибочно сыграют 1. ... Крf7—e7 (правильно только 1. ... Крf7—g7!), то после 2. Ла8—h8! потеряют ладью: 2. ... Ла5 : a7 (иначе 3. a7—a8Ф) 3. Лh8—h7 + Кре7—d6 4. Лh7 : a7. Белые

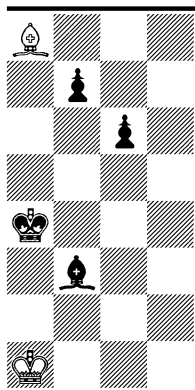
Диагр. 133



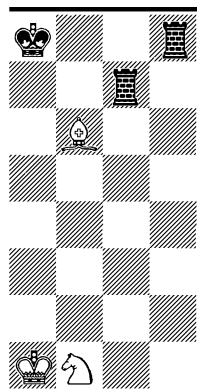
осуществили двойной удар ладьей королю и ладье противника.

На диагр. 134—137 показаны двойные удары слона.

Диагр. 134

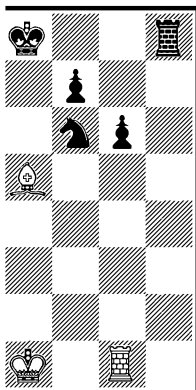


Диагр. 135

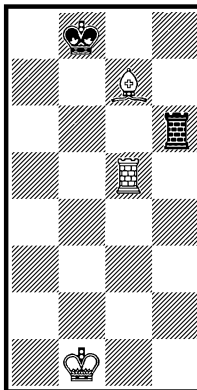


В позиции на диагр. 138 черные угрожают выигрышем ферзя посредством 1. ... Кf5—e3 (e7) +, или 1. ... Сс8—b7 + 2. Крd5—c4 Кd3—e5 +, или, наконец, 1. ... Сс8—e6 + 2. Крd5—c6 (e4) Кd3—e5 (f2) +. На всякий ход белых следует либо двойной удар коня или

Диагр. 136

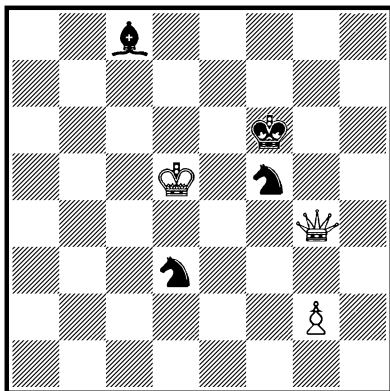


Диагр. 137



слона, либо непосредственное взятие ферзя. При лучшей защите 1. Фg4—a4 следует 1. ... Сс8—b7+ и затем двойной удар коня, или 1. Фf3 Сb7+ 2. Крc4 Ке5+.

Диагр. 138



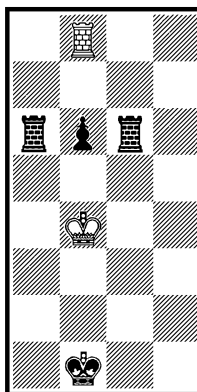
Двойные удары короля показаны на следующих примерах.

В позиции на диагр. 139 после 1. Крb4—b5 черные не могут избежать потери ладьи.

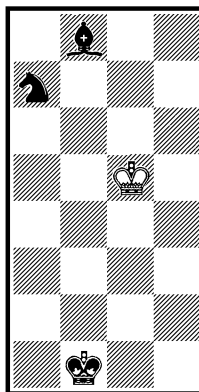
В позиции на диагр. 140 белые играют 1. Крс5—b6! и выигрывают фигуру, так как чер-

ные не могут предотвратить следующий ход белых 2. Крb6—b7, что последует и на 1. ... Ка7—c8+.

Диагр. 139



Диагр. 140

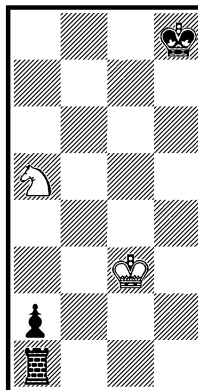


В позиции на диагр. 141 проходная пешка теряется после 1. Крс3—b2.

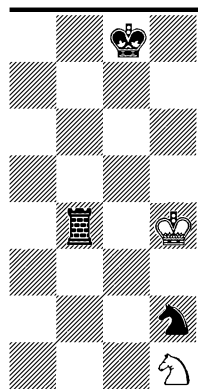
В позиции на диагр. 142 теряется одна из фигур после 1. Крh4—g3.

В дебюте, который носит название «итальянская партия» и начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6

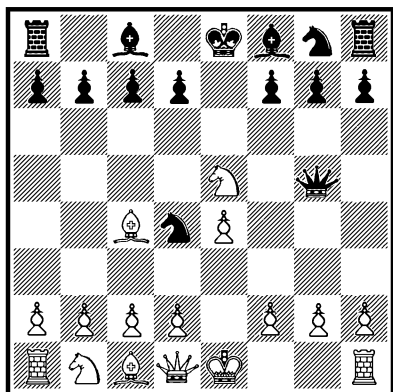
Диагр. 141



Диагр. 142



Диагр. 143



3. Cf1—c4, черные могут сыграть 3. ... Кс6—d4, оставляя под ударом пешку e5. Эта пешка — опасная приманка: 4. Kf3 : e5 Фd8—g5! (диагр. 143). Двойной удар — на коня и на пешку g2.

У белых три продолжения.

А. 5. Ке5—g4 ...

Защищая и коня и пешку g2.

5. ... d7—d5

Опять двойной удар: конь g4 атакован дважды — ферзем и слоном, а слон c4 — пешкой.

6. Kg4—e3 d5 : c4

Белые потеряли слона за пешку.

Б. 5. Ке5 : f7 ...

Весьма заманчивый ход. Белые взяли еще одну пешку и напали одновременно на ферзя и на ладью.

5. ... Фg5 : g2

6. Lh1—f1 ...

После 6. К : h8 Ф : h1+ 7. Cf1

Ф : e4+ 8. Ce2 К : c2+ 9. Kp1 черные дают мат 9. ... Фh1×.

6. ... Фg2 : e4+

7. Cc4—e2 Kd4—f3×

В. 5. Cc4 : f7+ Kpe8—e7

У белых под ударом две фигуры: слон и конь. Они получают мат, если захотят спасти фигуру и сыграют 6. C : g8. Тогда 6. ... Ф : g2 7. Lf1 Ф : e4+ 8. Фе2 Ф : e2×. Лучший выход для белых.

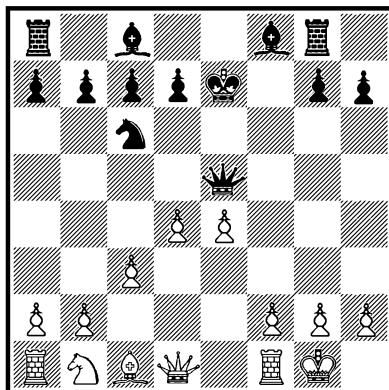
6. 0—0! Фg5 : e5

7. Cf7 : g8 Lh8 : g8

8. c2—c3 Kd4—c6

9. d2—d4! ...

Диагр. 144



Белые оставляют под ударом пешку e4. Начинающие шахматисты часто попадают на такую ловушку. После 9. ... Ф : e4 следует 10. Le1! Двойной удар ладьи на ферзя и находящегося на той же вертикали короля. Черные должны отдать ферзя: 10. ... Ф : e1+ 11. Ф : e1+ Kpf7. В итоге они получили за ферзя и пешку всего ладью и слона.

9. ... Фе5—f6

Если 9. ... Фе6, то черные падают под двойной удар пешки 10. d5 и теряют коня.

За слона белые получили только две пешки. Но черные потеряли право рокировки и королю их не так просто уйти из центра. Чтобы развить свои фигуры, черным придется потратить немало ходов, в то время, как белые начнут сразу штурм: 10. f4, затем 11. Се3 12. d5 и т. д.

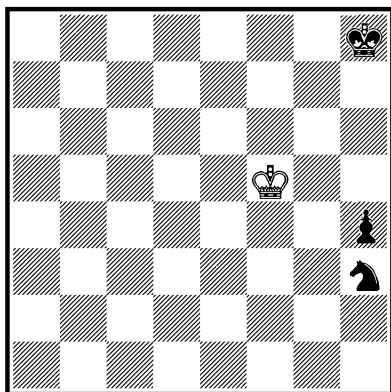
В 10-м уроке было указано, что слон ценнее трех пешек. Белые получили всего две пешки, то есть потерпели материальный урон, равноценный примерно одной пешке. Но эта материальная потеря полностью уравнивается атакой, которая переходит к белым.

Продолжение с жертвой слона найдено мастером В. Пановым.

В позиции на диагр. 145 показан часто встречающийся случай борьбы короля против коня и пешки.

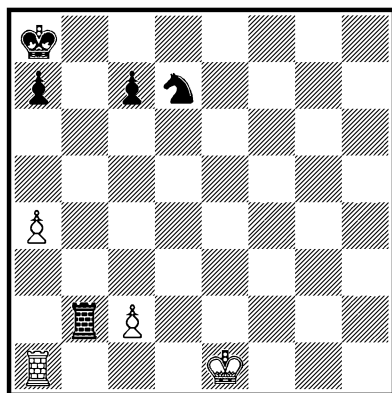
Ход черных. Напрашивается ход 1. ... Кh3—f2, препятствуя

Диагр. 145



угрозе Крf5—g4. Однако после 2. Крf5—f4 Крh8—g7 3. Крf4—f3 Кf2—d3 4. Крf2—g4 или 2. ... h4—h3 3. Крf4—g3 теряться или конь, или пешка. Выигрывает только 1. ... Кh3—g5! 2. Крf5—g4 h4—h3. Нельзя ни 2. Крf5 : g5, ни 3. Крg4 : g5, потому что в обоих случаях король не попадает в квадрат пешки h4. Белым не удалось использовать двойной удар короля на коня и пешку.

Диагр. 146



В позиции на диагр. 146 показан неожиданный двойной удар: 1. 0—0—0!, и белые отыгрывают фигуру.

Позиция на диагр. 147 взята из партии З. Тарраш—Г. Марко. В ней было сыграно.

1. Кf3 : e5                      Кf6 : e4

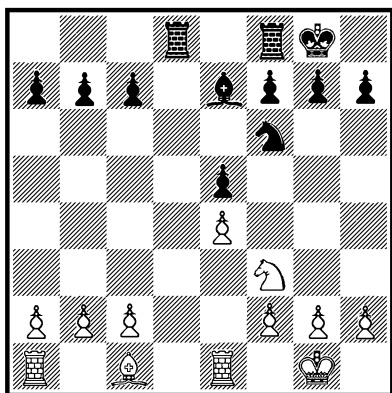
Черный конь неуязвим: 2. Л : e4 Лd1 +, и мат следующим ходом.

2. Ке5—d3!                      ...

Двойной удар ладьи на коня e4 и слона e7. Одновременно белые перекрыли линию d и



Диagr. 147



предотвратили угрозу, связанную с проникновением ладьи на d1.

2. ... f7—f5  
3. f2—f3 Ce7—c5+

Этим ходом черные спасаются от двойного удара ладьи: если король отступит на h1, то 4. ... Kf2+ 5. K : f2 C : f2, а если на f1, то 4. ... Cb6! 5. fe, fe + 6. Kf4 g5, и черные отыгрывают коня.

4. Kd3 : c5 Ke4 : c5  
5. Cc1—g5 Ld8—d5  
6. Cg5—e7 ...

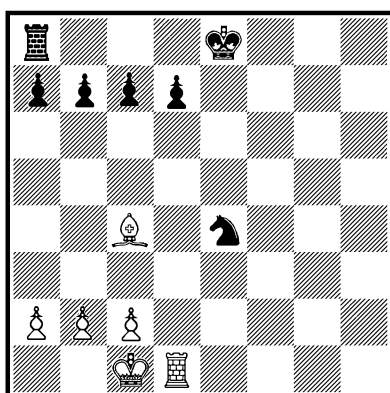
Решающий двойной удар слона на ладью f8 и коня c5. Конь защищен, но не надолго.

6. ... Lf8—e8  
7. c2—c4

Белые выигрывают по меньшей мере качество (при 7. ... Л : e7). Не спасает черных 7. ... Kd3 8. cd K : e1 9. Л : e1 Kpf7 10. Cb4 (или 10. Ch4), и белые остаются с лишней фигурой.

Двойной удар пешки назы-

Диagr. 148

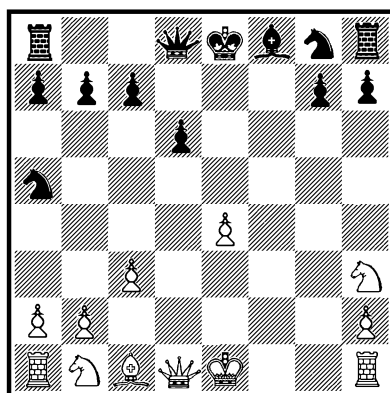


вается «вилкой». На диagr. 148 белые двойным ударом ладьи 1. Лd1—e1 как будто выигрывают коня. Однако черные спасаются: 1. ... 0—0—0! 2. Le1 : e4 d7—d5, и фигура отыгрывается.

Не все двойные удары ведут к цели — выигрышу материала. Защищающейся стороне иногда удается вывести обе фигуры из-под удара.

В позиции на диagr. 149 двойной удар 1. Фd1—a4+ не ведет к цели. У черных две за-

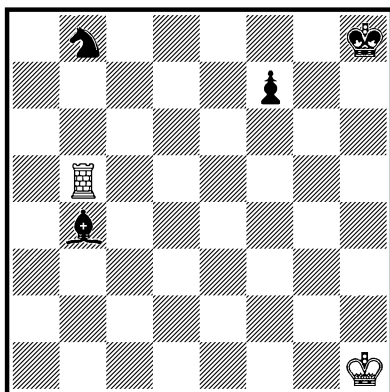
Диagr. 149



щиты: или 1. ... Ka5—с6, или 1. ... с7—с6. Выигрывает двойной удар 1. Фd1—h5+. Черные при своем ходе 1. ... Фd8—h4+ нападают сразу на короля, коня и пешку e4, однако ход 2. Kh3—f2 защищает все три объекта.

Двойной удар ладьи на диагр. 150 может быть огра-

Диагр. 150

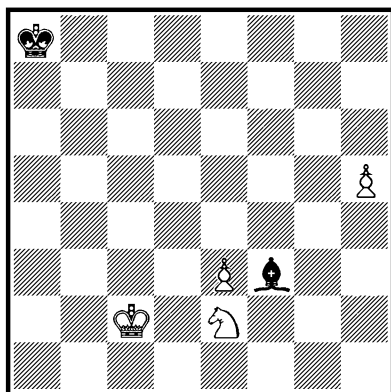


жен тремя способами, но на два из них 1. ... Kb8—a6 или 1. ...Kb8—с6 последует второй двойной удар 2. Лb5—b6!, и одна из фигур теряется. Правильно поэтому только 1. ... Сb4—d6!, и если 2. Лb5—b6, то слон уходит по диагонали, например, 2. ... Сd6—e5 3. Лb6—b5 f7—f6 и т. д.

В позиции на диагр. 151 белые спасаются от двойного удара ходами 1. Ke2—g3, 1. Ke2—f4 или 1. h5—h6; если в последнем случае 1. ... Cf3 : e2, то 2. h6—h7 и следующим ходом пешка превращается в ферзя.

Проделайте упражнения. 1. Составьте собствен-

Диагр. 151



ные примеры на двойные удары пешек, а также всех фигур.

В практических партиях стремитесь находить двойные удары, чтобы научиться применять это грозное оружие.

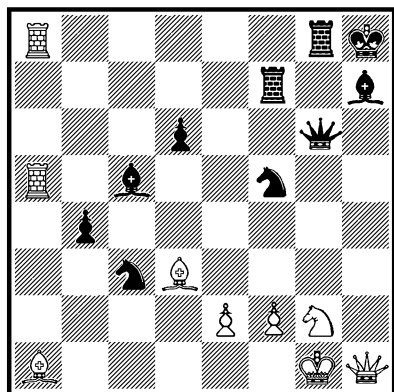
\* \* \*

Ранее мы приводили примеры на тему связывания фигур. Так как «связка», подобно двойному удару, является опасным оружием в шахматной борьбе, целесообразно подробно осветить этот раздел.

На диагр. 152 представлены разные виды связывания. Белый ферзь связывает слона h7, черный ферзь — коня g2, белый слон — коня с3, белая ладья — ладью g8, черный слон — пешку f2.

Для осуществления связывания необходимо участие трех фигур, находящихся на одной линии. Связка может быть полной или неполной. Слон h7 (даже, если бы ему было доступно поле g6 или g8), кони g2

Диагр. 152



и с3 и пешка f2 не могут сделать ни одного хода — полная связка. При полной связке фигура или пешка на какой-то период не может принять участия в борьбе, если «виновником» связки является король. При неполном связывании фигура теряет ударную способность только в одном направлении, сохраняя ее в другом.

Например, ладья g8 может двигаться только по 8-й горизонтали. Если за связанной фигурой находится не король, а ферзь, ладья или легкая фигура, то связывание будет «относительным», так как оно обусловлено только материальными потерями при уходе связанной фигуры.

В позиции на диагр. 152 связан черный конь f5, но белым всё же надо считаться с возможностью различных отскоков его, к примеру — на g3.

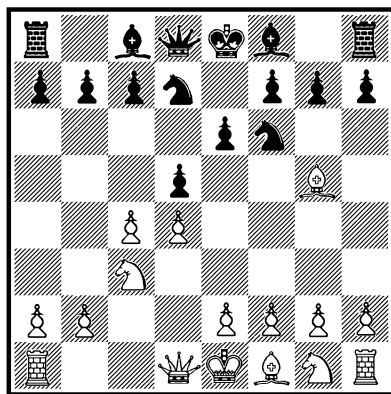
При ходе черных они могут сыграть 1. ... Сс5 : f2+ и на

2. Kpg1 : f2 ответить 2. ... Kf5—g3+.

Конь с3 не может причинить белым таких хлопот, ввиду его полной связки.

Нужно твердо помнить, что фигура, связанная не полностью, может при случае стать активной. Начинающие шахматисты 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 (диагр. 153).

Диагр. 153

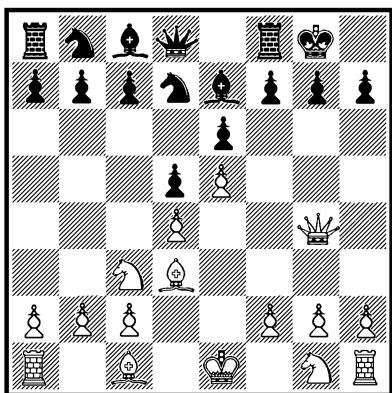


Играющий белыми, казалось бы, может рассуждать так: пешка d5 атакована дважды, а защищена только один раз, ввиду связки коня; следовательно, ее можно выиграть посредством 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5. Рассуждение как будто правильное, но на самом деле в расчете допущена ошибка. Черные, не считаясь со связкой, сыграют 6. ... Kf6 : d5!! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4+ 8. Фd1—d2. Приходится отдавать ферзя. 8. ... Сb4 : d2+ 9. Kpe1 : d2

Кре8 :d8, и, увы, у белых не хватает фигуры.

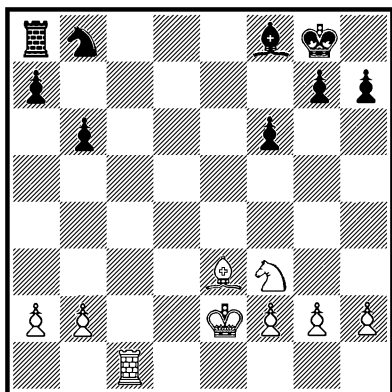
После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e6 («французская партия») 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. e4—e5 Kf6—d7 5. Cf1—d3 черные могут сыграть 5. ... Cf8—e7, чтобы рокировать. Однако после 6. Фd1—g4! 0—0 пешка g7 окажется связанной.

Диагр. 154



Последует 7. Cc1—h6! Черные, во избежание мата, должны сыграть 7. ... g7—g6, отдавая качество.

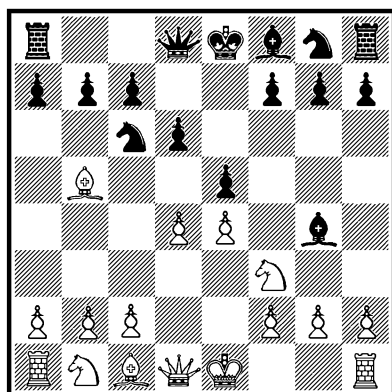
Диагр. 155



В позиции на диагр. 155 ход 1. Лс1—с8! решает партию. Конь черных попадает под связку, и белые грозят его выиграть посредством 2. Се3—f4. Черные должны играть 1. ... g7—g5, после чего у белых есть выбор — 2. Kf3—d4 с дальнейшим 3. Kd4—с6, выигрывая качество, так как у черных не окажется лучшего хода, чем 3. ... Kb8 : с6, или же посредством 2. Kf3:g5 f6:g5 3. Се3:g5 выиграть две пешки. Черные беззащитны от угрозы 4. Cg5—f4; им никак не удастся освободиться от связки коня.

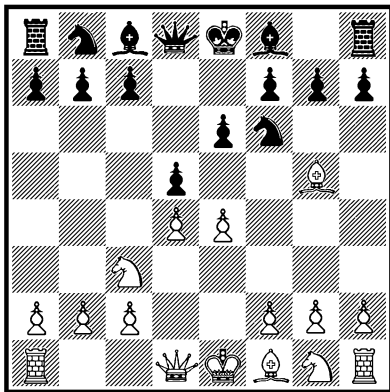
В «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—с6 3. Cf1—b5 d7—d6 4. d2—d4 (диагр. 98) белые угрожают как выигрышем пешки e5, так и ходом d4—d5 напасть на связанного коня с6. Черные могут освободиться от связки ходом 4. ... Cc8—d7. Теперь на 5. d5 последует 5. ... Ke7 или 5. ... Kb8. Однако возможна и защита 4. ... Cc8—g4, связывая коня f3.

Диагр. 156



Оказывается, что ход 5. d4—d5 не выигрывает фигуры. Черные успевают сыграть 5. ... a7—a6 6. Сb5—a4 b7—b5 7. d5 : c6 b5 : a4. Не опасно и 6. d5 : c6 a6 : b5 7. c6 : b7 Лa8—b8, и черные отыгрывают пешку. Заманчиво 5. d4 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+ Лa8 : d8 7. Кf3 : e5, но на это последует 7. ... Лd8—d1×.

Диагр. 157

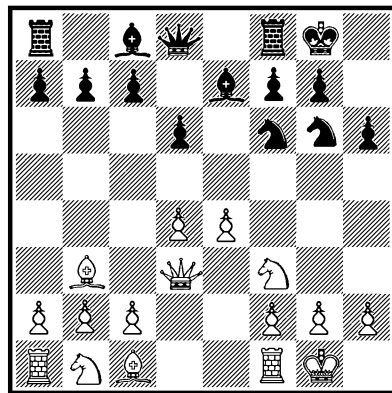


Во «французской партии» встречается такой вариант: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Кb1—c3 Кg8—f6 4. Сc1—g5 (диагр. 157). Белые угрожают ходом 5. e4—e5 напасть на связанного коня. Черные могут, аналогично предыдущему примеру, развязать его ходом 4. ... Cf8—e7, после чего 5. e5 ведет только к размену слонов; кроме того, они имеют возможность, не обращая внимания на угрозу 5. e5, продол-

жать 4. ... Cf8—b4, и если 5. e4—e5, то 5. ... h7—h6 6. Сg5—h4 g7—g5, спасая фигуру, или 6. e5 : f6 h6 : g5 7. f6 : g7 Лh8—g8, и черные отыгрывают пешку.

В позиции на диагр. 158 найдите ход белых, выигрывающий фигуру.

Диагр. 158



Белые, начиная, выигрывают фигуру.

Сначала найдите фигуру или пешку черных, которая, будучи связана, потеряла защитительные функции, а затем, уже подумайте, каким путем можно извлечь выгоду из этой связи.

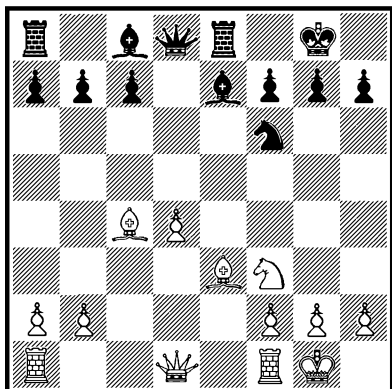
Умение находить на доске реальные выгоды, используя связанные фигуры и пешки в лагере противника, дается нелегко и достигается постоянной тренировкой и вниманием.

### Упражнения

- 1 Составьте 10 примеров на связывание.
2. В практических партиях

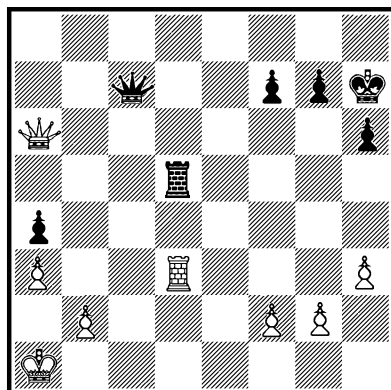
пользуйтесь связыванием для нападения на фигуры противника.

Диагр. 159



3. В позиции на диагр. 159 черные сыграли Сс8—g4. Как опровергается этот ошибочный ход?

Диагр. 160



4. На диагр. 160 ход черных. Каким способом, основанным на связывании, они могли сразу решить партию?

## БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ КОНЦЫ ПАРТИЙ

Продолжим изучение более сложных окончаний партий.

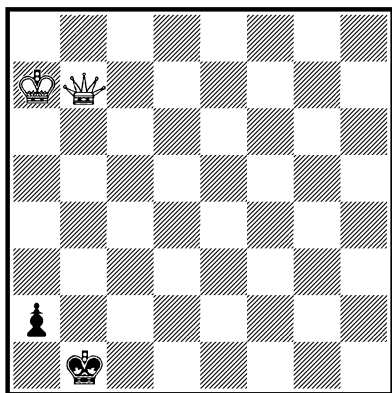
### ФЕРЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

В 7-м уроке было показано, что ферзь против ладейной или слоновой пешки, поддержанной королем и находящейся на предпоследней горизонтали, иногда делает только ничью.

Угроза пата не позволяет сильнейшей стороне подвести короля. Из этого правила есть исключения.

На диагр. 161 позиция ничейная, если черные отвечают правильно 1. ... Крс2 или 1. ... Крс1. Но было сыграно:

Диагр. 161



1. ... Крb1—a1?

Теперь белым удастся приблизить короля.

2. Кра7—b6! ...

Не допуская пата.

2. ... Кра1—b2

3. Крb6—a5+ Крb2—c1

4. Фb7—h1+ Крс1—b2

5. Фh1—g2+ Крb2—b1

На 5. ... Крb3 последует 6. Фg7! и 7. Фа1.

Теперь следует поучительный маневр:

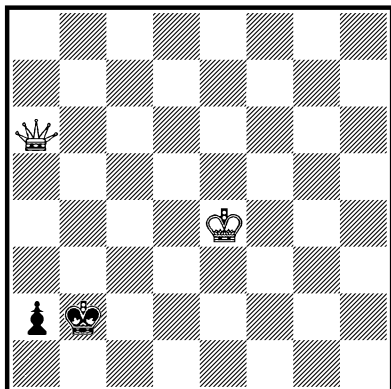
6. Кра5—a4 (можно и 6. Крb4).

6. ... a2—a1Ф+

7. Кра4—b3, и, несмотря на равенство сил, черные не могут спастись от мата.

Следовательно, можно сделать вывод: если белый король находится на расстоянии двух ходов от поля b3, то есть на полях a5, b5, c5, d5 и d4, то выигрыш обеспечен. Даже если белый король стоит на e4, откуда он не может попасть на поле b3, белые выигрывают.

Диагр. 162



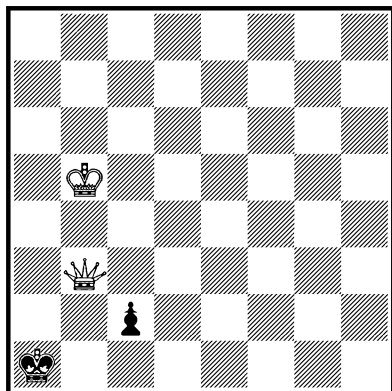
1. Фa6—f6+      Kpb2—b1

На 1. ... Kpc2 или 1. ... Kpb3 последует 2. Фa1.

2. Фf6—f1+      Kpb1—b2  
 3. Фf1—f2+      Kpb2—b1  
 4. Kpe4—d3!      a2—a1Ф  
 5. Фf2—c2×

В позиции на диагр. 163, в отличие от предыдущей, черные угрожают превратить пешку в ферзя на поле c1, где он будет подвижнее, чем на a1. Король белых попадает в два

Диагр. 163



хода на поле b3, но при положении белого ферзя на f2, g2 или h2 этого недостаточно для выигрыша, например: 1. Фb3—e3 Kpa1—b2 2. Фе3—f2 Kpb2—b1 3. Kpb5—b4 c2—c1Ф 4. Kpb4—b3 Фc1—d1+, и ничья. Для того чтобы предупредить шах на d1, необходимо, чтобы белый ферзь попал на e2. Но выигрыш и тогда может быть достигнут только при неправильной защите черных.

1. Фb3—e3      Kpa1—b2  
 2. Фе3—e2      Kpb2—a1!

Проигрывает 2... Kpb1 3. Kpb4 c1Ф 4. Kpb3, равно как 2... Kpb3 3. Фd2 Kpb2 4. Kpb4 Kpb1 5. Kpb3 c1Ф 6. Фa2×

3. Фе2—d2      ...

Ничего не дает 3. Kpb4 c1Ф 4. Kpb3 Фb1+, и ничья.

3. ...      Kpa1—b1!, и белым не удастся приблизить короля.

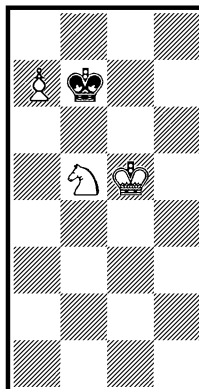
Ферзь против слоновой пешки выигрывает только тогда, когда король сразу попадает на b3 или на d2. Такими полями являются: a4, b4, c4, d3, e3, e2, e1. Приближать короля нужно осторожно. В позиции: белые — Кра4, Фе2, черные — Kpb1, п c2, белые выигрывают посредством 1. Кра3 c1Ф+ 2. Kpb3, но не 1. Kpb3 c1К+!

\* \* \*

На диагр. 145 был уже показан случай, когда конь и пешка при неточной игре не выигрывают против одинокого короля. При ладейной пешке на 7-й горизонтали выигрыш часто невозможен.

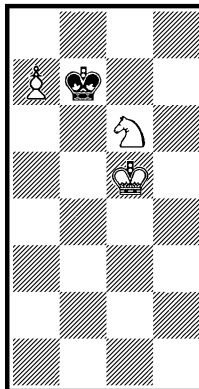


Диагр. 164



Ничья.

Диагр. 165



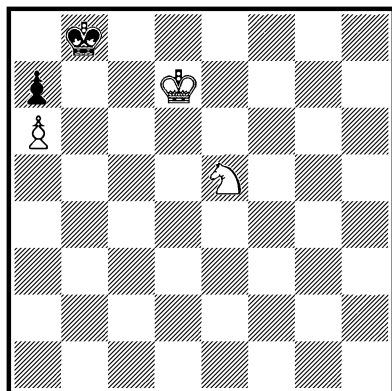
Ничья.

На диагр. 164 и 165 приведены ничейные позиции; белый конь может находиться и на с8. Черные ходят королем b7—a8—b7, и белые не могут приблизить короля из-за пата.

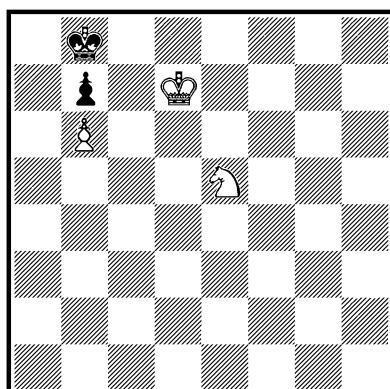
На диагр. 166 и 167 показаны две похожие друг на друга позиции.

В первой из них, переводя белого короля на с6, а коня на с7, можно вынудить ход Kpb8—с8. Но удаление черного ко-

Диагр. 166



Диагр. 167



роля из угла не приблизит белых к желанной цели — окончание ничейное.

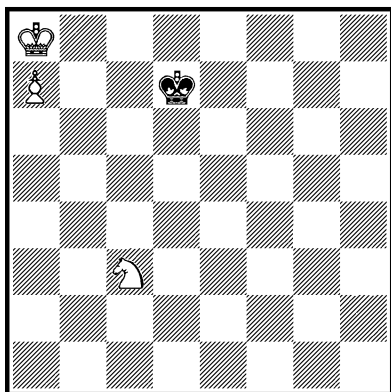
При коневых пешках (диагр. 167) белые легко добиваются победы: 1. Kpd7—d8 (не 1. Kc6+ из-за 1. ... bc 2. Kp:c6 Kpc8, ничья) 1. ... Kpb8—a8 2. Ke5—с6 b7:c6 3. Kpd8—с7 c6—с5 4. b6—b7+ Кра8—a7 5. b7—b8Ф+ Кра7—a6 6. Фb8—b6X.

Очень интересна позиция на диагр. 168.

Черные могут запереть в углу белого короля ходом 1. ... Kpc7 или 1. .. Kpc8. Один из этих ходов ведет к ничьей, другой к проигрышу.

Предположим, что черные сыграли 1. ... Kpd7—с8. Король встал на белое поле, когда конь стоял на черном поле. Следует 2. Kc3—b5 Kpc8—d7 3. Кра8—b7 и т. д. Явно, ход 1. ... Kpc8 ошибочен, поэтому сыграем 1. ... Kpd7—с7. Теперь и король и конь находятся оба на полях одного цвета. 2. Kc3—b5+ Kpc7—с8 3. Kb5—d6+ Kpc8—с7, и король белых не может вырваться из заточения.

Диагр. 168



Ничья при ходе черных.

Сколько бы конь белых ни путешествовал по доске, им не удастся согнать короля с полей c7—c8.

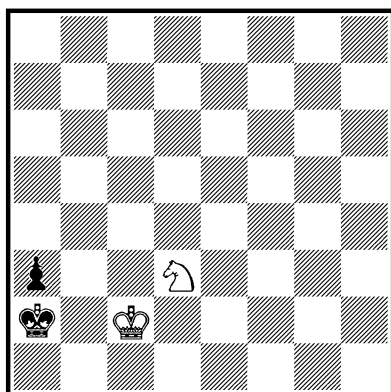
Может ли конь выиграть темп? Нет. При каждом ходе конь меняет цвет поля, значит через четное число ходов он будет на поле того же цвета. Но и король при ходах Крc7—c8—c7—c8 также меняет цвет поля. Поэтому правильный ход черных 1. ... Крд7—c7!

Позиция короля, запертого в углу своей же пешкой, настолько невыгодна, что иногда удается дать мат одним конем.

Если в позиции на диагр. 169 ход черных, то после 1. ... Кра1 2. Кс1! белые вынуждают ход 2. ... a2, на что следует 3. Кb3×. При ходе белых 1. Кс1+ Кра1 2. Кb3+ Кра2 3. Кd4 Кра1 4. Крс1 не ведет к цели, так как черные ответят не 4. ... a3—a2, а 4. ... Кра1—a2.

На основании предыдущего примера может показаться, что при ходе белых — ничья, так

Диагр. 169



Белые дают мат в 3 хода.

как нельзя выиграть конем темп. Но здесь и белый король подвижен, и с его помощью достигается выигрыш.

1. Кd3—b4+      Кра2—a1
2. Крс2—c1      a3—a2
3. Кb4—c2×

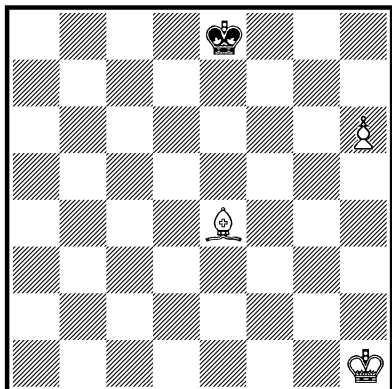
Если на диагр. 169 добавить черным еще пешку на b7, то и это не спасет их от мата не позднее седьмого хода.

При рассмотрении пешечных окончаний было указано ранее, что ладейная пешка не выигрывает даже с помощью слона, если угловое поле белое, а слон чернополюный, или угловое поле черное, а слон белополюный.

Но если король защищающейся стороны не успел занять угловое поле, то ничья не достигается. Например, в позиции на диагр. 170 ход 1. ... Крf8? проигрывает из-за ответа 2. Cd5! Кре7 3. h7. Поэтому правильный ход за черных:

1. ...      Кре8—f7!

Диагр. 170



Ничья при ходе черных.

с намерением пробраться через поле g8 на h8.

2. Ce4—h7      Kpf7—f6!

Угрожая ходом 3. ... Kpg5 выиграть пешку.

3. Ch7—g8      ...

Если 3. Cd3, то 3. ...Kpf7. Находишь сейчас король белых не на h1, а на h3, они могли бы предупредить угрозу 3. ... Kpg5 ходом 3. Kpg4, и после 3. ...Kpf7 4. Kpg5 Kpf8 5. Kpg6 Kpe7 6. Kpg7 провели бы пешку в ферзи.

3.      ...      Kpf6—g6

4. h6—h7      Kpg6—g7, и ничья.

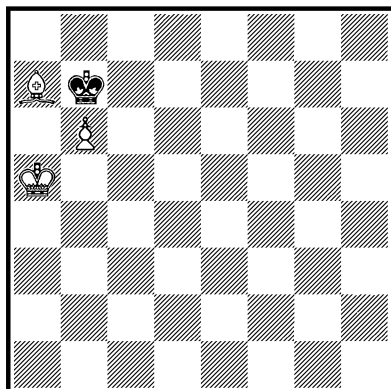
Известны позиции, когда слон и коневая пешка не выигрывают против короля.

В позиции на диагр. 171 черные делают ходы Kpb7—a8—b7. Белые не могут приблизить короля из-за пата.

Остается единственная попытка.

1. Ca7—b8      Kpb7:b8

Диагр. 171



Ничья.

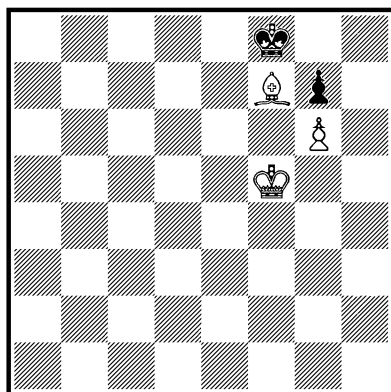
Только так. На 1. ... Кра8? следует 2. Кра6 Кр : b8 3. b7, и выигрывают.

2. Кра5—a6      Kpb8—a8

Черные успели занять оппозицию, следовательно — ничья. Если позицию на диагр. 171 поднять на одну горизонталь, или опустить на одну горизонталь, то белые выигрывают.

В позиции на диагр. 172 у белых, несмотря на то, что чер-

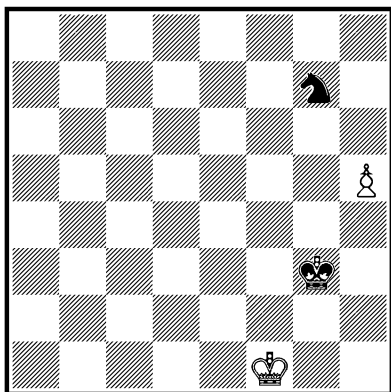
Диагр. 172



ный король отрезан от угла, выигрыша нет. Черные будут ходить Крf8—e7—f8. Если пропустить короля в угол, то результат останется всё же ничейным.

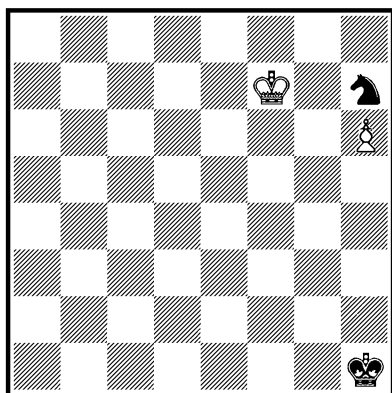
В предыдущих примерах было установлено, что в ряде окончаний наименее выгодна ладейная пешка. Но в борьбе проходных пешек против коня самая опасная пешка для него — ладейная.

Диагр. 173



В позиции на диагр. 173 после 1. h5—h6 пешка проходит в ферзи. Следует отметить, что позиция коня на g7 исключительно неудачна. Так, например, если бы черный король находился сейчас не на g3, а на e7, то даже в этом случае король и конь не смогли бы удержать пешки: 1. h6 Крf7. Король вошел в квадрат пешки, но, увы... 2. h7, и выигрывают. Если передвинуть на диагр. 173 все фигуры на одну вертикаль влево, то на 1. g5—g6 последует 1. ... Кf7—h6, и пешка задержана.

Диагр. 174



На диагр. 174 конь успевает задержать пешку. Эта позиция имеет большое практическое значение, поэтому необходимо ее тщательно усвоить.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крf7—g7 | Кh7—g5  |
| 2. Кpg7—g6 | Кg5—e6! |

Единственный ход. На 3. h6—h7 теперь последует двойной удар: 3. ... Ке6—f8+.

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. Кpg6—f6 | Ке6—f8 |
| 4. Крf6—f7 | Кf8—h7 |
| 5. Крf7—g7 | Кh7—g5 |

и т. д.

Причина затруднений, которые испытывают черные в этих примерах, заключается в плохой подвижности коня у края доски и вблизи угла.

В позиции на диагр. 175 ход черных.

- |        |         |
|--------|---------|
| 1. ... | Кg4—f6+ |
|--------|---------|

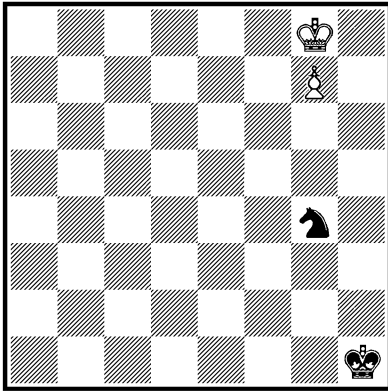
Не меняет дела и 1. ...Кh6+

- |            |         |          |
|------------|---------|----------|
| 2. Кph7    | Кg4     | 3. Кpg6. |
| 2. Кpg8—f7 | Кf6—g4! |          |

Препятствуя 3. g8Ф, на что последует 3. ...Кh6+.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 3. Крf7—g6! | Кg4—e5+ |
|-------------|---------|

Диагр. 175



4. Kpg6—g5 ...

Можно и 4. Kpf6.

4. ... Ke5—f7+

5. Kpg5—h5, и пешка проходит в ферзи.

Итак, первый ход конем не привел черных к спасению. Возможно, что целесообразно передать ход белым? Проверим это.

1. ... Kph1—h2

2. Kpg8—f7 ...

К быстрой ничьей ведет 2. Kph8 из-за 2. ... Kf6! и 2. Kpf8 из-за 2. ... Kh6 3. Кре7 Kf5+. На 2. Kph7 последует 2. ... Kf6+.

2. ... Kg4—h6+

Если 2. ... Kph3, то 3. Kpg6!, и белые выигрывают, как показано выше.

3. Kpf7—g6 Kh6—g8

4. Kpg6—h7 ...

Или 4. Kpf7 Kh6+.

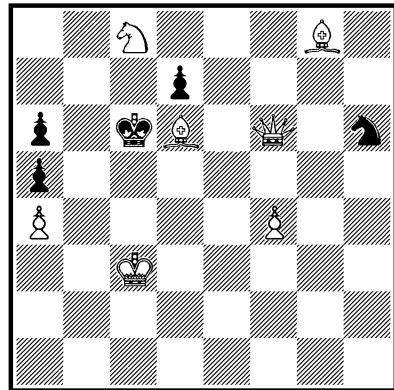
4. ... Kg6—e7!

Проще всего. Возможно и 4. ... Kf6+ 5. Kpg6 Kg8, — ничья.

Таким образом, в позиции на диагр. 175 черным было выгодно передать ход белым, потому что каждый их ход облегчал черным путь к спасению. Про такую позицию говорят, что белые в цугцванге (цугцванг в переводе означает — принуждение к ходу), или в зажиме.

Для лучшего усвоения понятия о зажиме разберем задачу выдающегося русского проблемиста Н. И. Максимова.

Диагр. 176



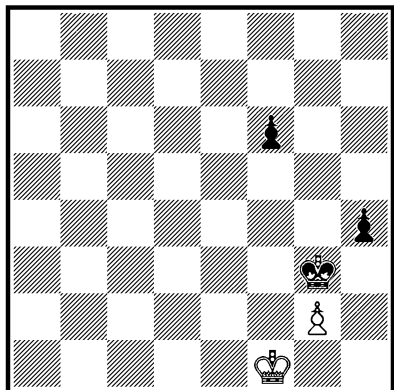
Белые, начиная, дают мат в 2 хода.

Все попытки создать прямые угрозы мата не удаются, например: 1. Фd8 К:g8 или 1. Cd5+ Кр:d5 2. Ке7+ Кре4. Решает задачу странный на первый взгляд ход 1. Фh8! Белые уводят ферзя в угол доски и ничем не угрожают. Секрет заключается в том, что ход передан черным, а ферзь находится в «засаде». При любом ходе коня следует 2. Фh1×, а на 1. ... Крb7 матует 2. Cd5×. Черные погибли из-за недостатка хороших ходов, т. е. зажима.

С зажимом читатель встретался и раньше. Например, в позиции на диагр. 59 черные, при своем ходе, находились в зажиме — каждый их ход приводил к проигрышу.

Рассмотрим теперь несколько более сложных пешечных концов.

Диагр. 177



На диагр. 177 показано положение из партии. Ход черных; они сыграли

1. ... h4—h3

Имея в виду продолжение: 2. gh Кр:h3 3. Крf2 Крg4 4. Крg2 f5, и черные, заняв оппозицию, выигрывают. Однако у белых нашелся неожиданный ответ.

2. Крf1—g1! ...

Теперь на 2. ... hg белым пат, а после 2. ... h2+ 3. Крh1 черные во избежание пата должны отдать пешку h2. Плохо и 2. ... f5 3. gh Кр:h3 4. Крf2 Крg4 5. Крg2 — ничья.

2. ... Крg3—g4!

3. Крg1—h2 ...

Не спасает и 3. gh+ Кр:h3

4. Крf2 Крg4, как указано в примечании к первому ходу.

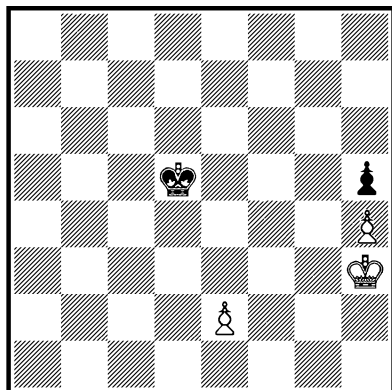
3. ... h3:g2

4. Крh2:g2 f6—f5!, и черные, заняв оппозицию, выигрывают.

Поучительный пример, который показывает, как в пешечных окончаниях важно иметь в резерве запасный темп.

Этюд<sup>1</sup> на диагр. 178 составлен мастером Н. Григорьевым, исключительным знатоком пе-

Диагр. 178



Белые выигрывают.

шечных окончаний. Черные угрожают выиграть пешку e2, а если на выручку идет белый король, то теряется пешка h4. И всё же белые выигрывают, добываясь позиции, рассмотренной в начале настоящего урока в разделе «ферзь против пешки».

1. Крh3—g3! ...

Плохо 1. Крg2? из-за 1. ... Крe4!, после чего на 2. Крg3

<sup>1</sup> Этюд — выдуманная автором позиция, в которой выигрыш или ничья достигается посредством интересного решения.

последует 2. ... Кре3!, а на 2. Крf2—2. ... Крf4! В первом варианте черные выигрывают пешку e2, а во втором — пешку h4; в обоих случаях они легко добиваются ничьей. Если же 2. Крf1 или 2. Крг1, то 2. ... Крf5 3. Крf2 (вынуждено ввиду угрозы 3. ... Крг4) Крf4, и ничья. После 1. Крh2 Крд4! 2. Крг1 Кре5 3. Крг2 Кре4 4. Крi1 Крf5 также получается ничья.

1. ... Крд5—e4!  
2. Крг3—g2! ...

И здесь плохо 2. Крf2? из-за 2. ... Крf4!

2. ... Кре4—e3

Проще выиграли бы белые в случае 2. ... Крf4 3. Крf2 Крг4 4. Кре3 Кр:h4 5. Крf4, и появилась позиция, возникающая после 11-го хода белых в основном варианте.

3. Крг2—f1 Кре3—e4!  
4. Крf1—e1 ...

Другого пути к выигрышу нет; после 4. Крг2 Кре3! возникла уже бывшая позиция, а на 4. Крf2 последует 4. ... Крf4!

4. ... Кре4—e3  
5. Крe1—d1 Кре3—f4  
6. Крд1—d2 Крf4—e4

6. ... Крг4 после 7. Кре3 укорачивает решение на один ход.

7. e2—e3 Кре4—f3  
8. Крд2—d3 Крf3—g3  
9. Крд3—e4! Крг3—g4  
10. Кре4—e5! ...

Белый король занимает поле, соседнее с полем f4, с тем чтобы на 10. ... Кр : h4 ответить 11. Крf4.

10. ... Крг4 : h4

Иначе 11. e4.

11. Кре5—f4 Крh4—h3

12. e3—e4 ...

12. Крf3 Крh4.

12. ... Крh3—g2

13. e4—e5 ...

После 13. Крг5 черные добьются ничьей посредством 13. ... Крг3! 14. Кр : h4 Крf4.

13. ... h5—h4

14. e5—e6 h4—h3

15. e6—e7 h3—h2

16. e7—e8Ф h2—h1Ф

17. Фе8—e2+ ...

Как было объяснено при анализе окончания на диагр. 161, белые добиваются победы благодаря тому, что их король успевает попасть на поле g3.

17. ... Крг2—g1

Не помогает 17. ... Крh3 18. Фg4+ Крh2 19. Фg3X.

18. Крf4—g3 Фh1—f3+

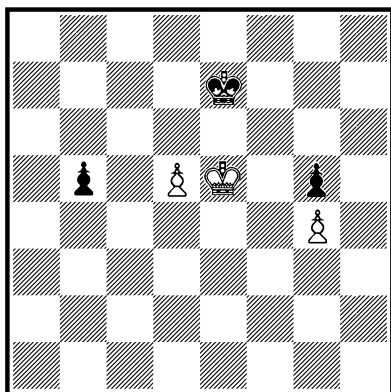
Последняя попытка. Если 19. Ф : f3, то пат.

19. Крг3 : f3!, и мат на следующем ходу.

На диагр. 179 показана позиция, часто встречающаяся в пешечных окончаниях.

На первый взгляд положение белых выгодное. Пешка *d* далеко продвинута, а черные пешки могут попасть под удар белого короля. На самом же деле белые не смогут спасти партии.

Черные начнут двигать пешку *b*. Королю белых придется спешно идти на ферзевый фланг, а в это время черный король заберет обе их пешки.



Игра может развиваться следующим образом:

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. Крe5—e4   | 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 |
| 8. Крe1—f2   | Крg4—h3   |

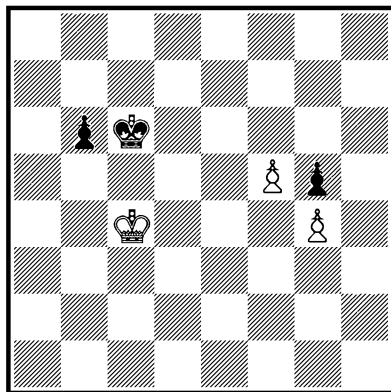
и т. д.

Белому королю нехватило одного темпа, чтобы занять оппозицию на поле g2.

Белые могли на первом ходу играть иначе, но с тем же результатом; например, 1. d5—d6+ Крe7—d7 2. Крe5—d5 b5—b4 3. Крd5—c4 Крd7 : d6 4. Крc4 : b4 Крd6—e5 5. Крb4—c4 Крe5—f4 и т. д. Черную пешку b5 в таких окончаниях называют «отдаленной проходной».

На диаг. 180 у белых «защищенная проходная» пешка f5, которую черный король не сможет взять. Отдаленная проходная пешка черных b6 теряется и выигрывают белые.

Однако достижение выигрыша связано с известными тех-



ническими трудностями. Слабо, например, 1. Крb4 из-за 1. ... b5. Если бы в этом положении был ход черных, то они проиграли бы из-за цугцванга, но при ходе белых — ничья: 2. Кра5 Крс5 3. f6 Крд6 4. Кр : b5 Крe6 5. Крс6 Кр : f6 6. Крд6 Крf7 7. Крe5 Крг6 8. Крe6 Крг7 9. Крf5 Крh6 10. Крf6 Крh7 11. Кр : g5 Крг7 с ничьей, или 2. Крb3 Крс5 3. Крс3 Крд5 4. Крb4 Крс6, снова приходя к уже бывшей позиции.

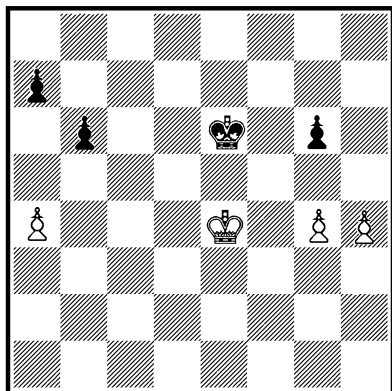
Победа достигается посредством комбинарованного действия белого короля на обоих флангах. 1. Крс4—d4! Крс6—d6 (если 1. ... b5, то 2. Крe5 b4 3. Крд4 Крb5 4. f6 или 2. ... Крс5 3. f6 или, наконец, 2. ... Крд7 3. Крд5 и т. д.) 2. Крд4—e4! Крд6—d7 (после 2. ... b5 3. Крд4 Крс6 4. Крe5 возникает уже рассматривавшаяся позиция) 3. Крe4—d5 Крд7—c7 4. Крд5—e6 b6—b5 (4. ... Крд8 5. Крд6) 5. f5—f6, и белые выигрывают; или 2. ... Крд6—e7 3. Крe4—e5 Крe7—d7 4. Крe5—d5 Крд7—c7 5. Крд5—c6 и т. д.

Убедитесь, что если на



диагр. 180 переставить пешку f5 на f3, то выигрывают черные, так как вместо защищенной проходной у белых будет отсталая пешка.

Диагр. 181



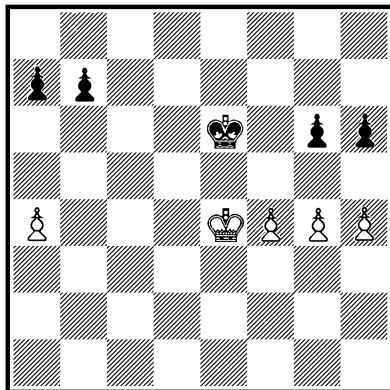
И в позиции на диагр. 181 черные могут посредством 1. ... a7—a6 образовать отдаленную проходную, которая отвлечет белого короля на ферзевый фланг. Но черный король не сможет уничтожить обе белые пешки.

1. ... a7—a6 2. Кре4—d4 b6—b5 3. a4 : b5 a6 : b5 4. Кpd4—c5 Кре6—e5 5. Крс5 : b5 Кре5—f4 6. h4—h5!, и белые вынуждают размен последней черной пешки.

Если ход белых, то, продолжая 1. h4—h5, они образуют отдаленную проходную, и белый король прорывается к пешкам на ферзевом фланге, но тоже с ничейным результатом.

1. h4—h5 g6 : h5 2. g4 : h5 a7—a6! 3. h5—h6 Кре6—f6 4. Кре4—d5 Кpf6—g6 5. Кpd5—c6 b6—b5!

Диагр. 182



Ход черных. Ничья.

В позиции на диагр. 182 черные угрожают образовать на ферзевом фланге отдаленную проходную пешку, которая отвлечет туда короля противника. В отличие от ранее рассмотренных примеров, белым не удастся разменять все пешки королевского фланга или же образовать «защищенную проходную».

Стратегический план черных состоит из следующих операций.

1. Образование проходной пешки посредством b7—b6, a7—a6 и b6—b5.

2. Открытие дороги к белым пешкам, что достигается ходом h6—h5. После размена на h5 король попадает на поле f5.

3. Движение пешки b для отвлечения белого короля.

4. Выигрыш пешек f и h.

5. Проведение в ферзи пешки h.

За это время белый король, взяв пешку b, немедленно направится обратно, чтобы задержать ладейную пешку h. Чита-

тель уже знает, что для достижения ничьей королю достаточно попасть на поле f1, если он не успевает занять поля g1 или h1.

Проверим на деле все маневры черных.

1. ... b7—b6 2. h4—h5! g6 : h5  
3. g4 : h5 a7—a6 4. f4—f5+  
Кре6—f6 5. Кре4—d5 Кpf6 : f5  
6. Кpd5—c6 b6—b5 (или вариант А) 7. a4 : b5 a6 : b5  
8. Крс6 : b5 Кpf5—g5 9. Крb5—c4 Кpg5 : h5 10. Крс4—d3 Крh5—g4 11. Кpd3—e2 Кpg4—g3  
12. Кре2—f1, и ничья.

Вариант А. 6. ... Кpf5—g5  
7. Крс6 : b6 Кpg5 : h5 8. Крb6 : a6  
Крh5—g4 9. Кра6—b6 h6—h5  
10. a4—a5 h5—h4 11. a5—a6  
h4—h3 12. a6—a7 h3—h2  
13. a7—a8Ф, и выигрывают белые.

Черный король не успел занять критическое поле g2, в первом варианте, а во втором варианте пешка h6 была удалена от поля превращения больше, чем пешка a4.

Ошибка черных заключалась в порядке маневрирования. Следовало сначала открыть дорогу королю ходом h6—h5, а потом уже приступить к образованию отдаленной проходной.

В этом случае положение ладейных пешек — белой h4, черной h5 — приблизило бы черного короля после взятия пешки h4 к критическому полю g2 и сократило бы пробег пешки h на один ход.

1. ... h6—h5  
2. g4 : h5 ...

Не меняет дела 2. f5+ gf+  
3. gf+ Кpf6.

2. ... g6 : h5  
3. f4—f5+ ...

Если 3. a5, то не 3. ... b6 из-за 4. a6 Кpf6 (4. ... b5 5. Кpd4 Кpf5 6. Крс5 Кр : f4 7. Кр : b5 и необходимо играть 7. ... Кре5 8. Крс6 Кре6 с ничьей) 5. Кpd5 Кpf5 6. Крс6 Кр : f4 (6. ... Кpg4 7. f5) 7. Крb7 b5 8. Кр : a7 b4 9. Крb6 b3 10. a7 b2 11. a8Ф b1Ф+ 12. Крс5 и т. д. Не выигрывает и 3. ... b5 4. a6 b4 5. Кpd4 Кpf5 6. Крс4 Кр : f4 7. Кр : b4 Кpg4 8. Крс5 и т. д.

Выигрыш достигается посредством 3. ... Кpf6. Теперь нельзя 4. f5 из-за 4. ... b6 5. a6 b5 6. Кpd5 Кр : f5 7. Крс5 Кре5 8. Кр : b5 Кpd5 9. Крb4 Крс6 10. Кра5 Крс5 11. Кра4 Крb6 12. Крb4 Кр : a6 и т. д. Если же 4. Кре3, то 4. ... Кpf5 5. Крf3 b5 6. a6 b4 7. Кре3 b3 8. Кpd3 Кр : f4 и т. д.

3. ... Кре6—f6  
4. Кре4—f4 b7—b6

Конечно, не 4. ... a6 5. a5 и выигрывают белые.

5. Крf4—e4 a7—a6  
6. Кре4—d5 Крf6 : f5  
7. Кpd5—c6 b6—b5

Только к ничьей вело 7. ... Кpg4 8. Кр : b6 Кр : h4 9. Кр : a6 Кpg5 10. Крb7! h4 11. a5 h3 12. a6 h2 13. a7 h1Ф+ 14. Крb8.

8. a4 : b5 a6 : b5  
9. Крс6 : b5 Кpf5—g4  
10. Крb5—c4 Кpg4 : h4  
11. Крс4—d3 Крh4—g3  
12. Кpd3—e2 Кpg3—g2,

и выигрывают.

Не могли ли в свою очередь и белые усилить защиту?

Оказывается, что на 1. ... h6—h5 белые имеют возможность сами образовать ценной пешкой отдаленную проходную пешку h, которая спасает их от поражения.

2. Крe4—f3! ...

Не сразу 2. f5+, ибо пешка f берется с шахом.

2. ... Крe6—f6

Или 2. ... b6 3. f5+ gf 4. gh1 a6 5. h6 Kpf6 6. Kpf4 b5 7. ab ab 8. h7 Kpg7 9. Кр : f5 с ничьей или 2. ... hg+ 3. Кр : g4 Kpf6 4. f5! (не 4. h5? gh+ 5. Кр : h5 Kpf5!, и черные выигрывают) 4. ... gf+ 5. Крf4 b6, и получается основной вариант

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 3. f4—f5!    | h5 : g4 + |
| 4. Kpf3 : g4 | g6 : f5 + |
| 5. Kpg4—f4   | b7—b6     |
| 6. h4—h5     | a7—a6     |
| 7. h5—h6     | b6—b5     |
| 8. a4 : b5   | a6 : b5   |
| 9. h6—h7     | Kpf6—g7   |

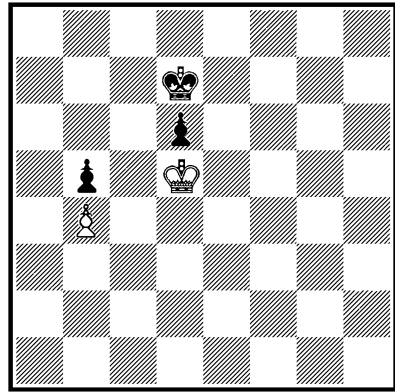
10. Kpf4 : f5 с очевидной ничьей. Ход 2. Крf3! найден гроссмейстером Д. Бронштейном.

В позиции на диагр. 183 белый король занимает сильную позицию, а черный стеснен. Для победы требуется большая точность игры.

1. ... Крd7—c7

На 1. ... Крe7? следует 2. Крс6 Крe6 3. Кр : b5, и теперь уже черным следует добиваться ничьей, лучше всего посредством 3. ... d5 4. Крс5 d4! (после 4. ... Крe5 пешка b пройдет с шахом) 5. Кр : d4 Крд6. Задача черных заключается в том, чтобы добиться позиции на диаграмме, но с ходом белых.

2. Крд5—e4 Крс7—d8!



Черные выигрывают.

Хитрый ход. Если сразу 2. ... Крд7, то 3. Крд5, и черные ничего не достигли.

3. Крe4—d4 Крд8—e7!

Теперь черные, угрожая ходом 4. ... Крe6, вынуждают белых к следующему ответу.

4. Крд4—d5 Крe7—d7

Итак, черным удалось передать ход противнику. Они добились этого маневром Крд8—e7—d7, т. е. описали треугольник. С методом «треугольника» читатель уже познакомился в пешечном окончании, приведенном на диагр. 94.

5. Крд5—e4! ...

После 5. Крд4 Крe6 6. Крe4 d5+ 7. Крд4 Крд6 8. Крe3 Крe5 выигрыш прост и рассмотрен на диагр. 86.

5. ... Крд7—e6

6. Крe4—d4 d6—d5

Другого пути нет; приходится отдавать пешку b5.

7. Крд4—c5 Крe6—e5

8. Крс5 : b5 d5—d4

9. Крb5—c4 Крс5—e4

Получилась позиция, известная по диагр. 81. Пешки проходят в ферзи одновременно, но белые проигрывают ферзя: 10. b5 d3 11. L6 (ничего не меняет 11. Kрс3 Kрс3!) d2 12. b7 d1Ф 13. LСФ Фс1+ 14. Kрb5 Фb1+.

На 9-м ходу белые могли сыграть 9. Кра4, что не изменило бы результата: 9. ... Kре4 10. b5 d3 11. b6 d2 12. b7 d1Ф+. Если 9. Кра6 или 9. Kрс6, то 9. ... d3 10. b5 d2 11. b6 d1Ф 12. b7 Фd8. Ферзь против пешки b7, как известно, выигрывает..

### Упражнения

1. Докажите анализом, что в позиции. белые — Kре4, пп: b3, f3, g4, h3, черные — Kреб, пп: a6, b5, g5, h6 — тот, кто начинает, выигрывает.

2. Каков будет результат окончания позиции: белые — Кра3, пп: с5, е5, черные — Kрд3, Сd8?

3. Найдите выигрыш белых в позиции: белые — Kрb5, Lh2, черные — Kрb1, пп: a2, b7.

4. Могут ли белые спастись от проигрыша в позиции: белые — Kpg7, п f7, черные — Kpg4, Фd7?

## ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Статистика показывает, что в партиях ладейные окончания встречаются чаще других. Поэтому знание основных ладейных окончаний совершенно необходимо начинающему шахматисту.

Прежде чем перейти к собственно ладейным окончаниям — ладья с пешками против ладьи с пешками, — сначала рассмотрим борьбу ладьи против одной или двух пешек.

Такого рода окончания интересны сами по себе, но их значение возрастает в связи с тем, что они часто получаются в ходе борьбы в ладейных концах после жертвы одной из ладей за пешку. Поэтому без тщательного их изучения усвоение ладейных концов будет затруднено.

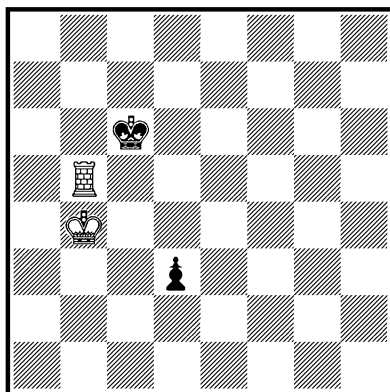
Как известно, ладья относится к числу фигур дальнего действия. Предположим, что черный король находится на e8, а белая ладья на a1. Белые могут дать серию шахов 1. Le1+ Kpd7 2. Ld1+ Kpc6 3. Lc1+ Kpd5 4. Ld1+ Kpc4 5. Lc1+ Kpd3. В течение пяти ходов белые шаховали короля, но сейчас его отделяет от ладьи только одна горизон-

таль, и после 6. Ld1+ Kpc2 или 6. ... Kpe2 шахи кончились.

В заключительной стадии партии ладья, находящаяся на дальнем расстоянии от короля противника, приобретает большую силу, и, наоборот, на близком расстоянии от короля сила ладьи уменьшается. Покажем это на примере диагр. 184.

1. ... d3—d2

Диагр. 184



Выигрыш при ходе черных.

Ладья на диагр. 184 стоит неудачно. Если бы она находилась далеко от черного короля, например на h5, то после 2. Lh5—h1 и затем 3. Lh1—d1 пешка была бы задержана и

уничтожена. Перевести ладью на лучшую позицию белые не могут, так как поле d5 атаковано черным королем, а ходу 2. Лb1 мешает собственный король. Остается играть:

2. Лb5—c5+ Крc6—d6

Разумеется, не 2. ... Крb6 или 2. ... Крd7 из-за 3. Лd5(+).

3. Лc5—c8 Крd6—d7

Не сразу 3. ... d1Ф из-за 4. Лd8+. Следующим ходом пешка превратится в ферзя, а окончание ферзь против ладьи выиграно, что будет рассмотрено позднее (см. урок 23-й).

В данном исключительном случае пешка оказалась сильнее ладьи.

При слоновой пешке имеется возможность спастись посредством пата. В позиции: белые—Кра6, Лb4, черные—Крд3, п с2, белые достигают ничьей следующим образом. 1. Лb3+ Крд4 (1. ... Крд2 2. Лb2 или 1. ... Крc4 2. Лc8) 2. Лb4+ Крд5 3. Лb5+ Крд6 4. Лb6+ Крд7 5. Лb7+ Крc8 6. Лb5! c1Ф 7. Лc5+ Ф : c5 — пат.

В борьбе ладьи против пешки решающее значение имеет позиция королей. Если король может задержать пешку спереди или встать сбоку от нее, то ладья атакует и уничтожает пешку.

При ходе белых (см. диагр. 185):

1. Крf7—e6 d4—d3

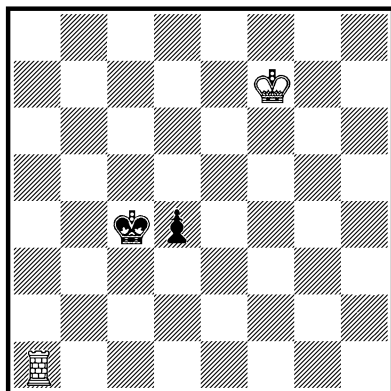
2. Крe6—e5 d3—d2

3. Крe5—e4 Крc4—c3

4. Крe4—e3 Крc3—c2

5. Ла1—a2+, и выигрывают.

Диагр. 185



Выигрыш при ходе белых.  
Ничья при ходе черных.

При ходе черных:

1. ... d4—d3

2. Крf7—e6 d3—d2

3. Крe6—e5 Крc4—c3

4. Крe5—e4 Крc3—c2

Белый король не успел подойти вплотную к пешке, поэтому ничья.

5. Ла1—a2+ Крc2—c1, и белые вынуждены отдать ладью за пешку.

Если король сильнейшей стороны находится далеко от поля превращения пешки, подержанной своим королем, то партия часто заканчивается ничью.

При ходе белых позиция на диагр. 186 ничейная.

1. c5—c6 ...

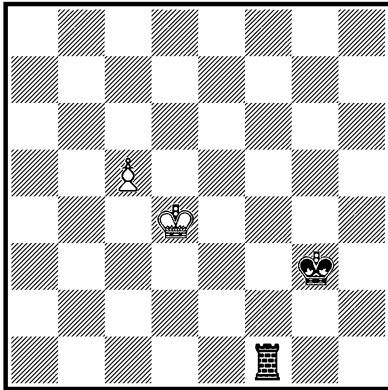
Можно и 1. Крd5.

1. ... Крg3—f4

2. Крd4—d5 ...

Конечно, не 2. c7? из-за 2. ... Лc1.

Диагр. 186



Ничья при ходе белых.  
Выигрыш при ходе черных.

2. ... Крf4—f5  
3. c6—c7 Лf1—c1  
4. Крd5—d6 Крf5—f6  
5. Крd6—d7 Лc1—d1+  
6. Крd7—c6,  
и черные должны отдать за пешку ладью или давать вечный шах.  
При ходе черных результат меняется.

1. ... Крg3—f4  
2. c5—c6 Лf1—d1+  
3. Крd4—c5 Крf4—e5  
4. c6—c7 Лd1—c1+  
5. Крc5—b6 Кре5—d6,  
выигрывая пешку.

Или:

2. Крd4—d5 Крf4—f5  
3. Крd5—d6 Крf5—f6!

К тому же приводит и  
3. ... Лd1+ 4. Кре7 Лc1 (но не  
4. ... Кре5 5. c6 Лh1 6. c7 Лh7+  
7. Крd8 Крd6 8. c8К+! Кре6  
9. Kb6 Лb7 10. Кc8!. Ничья)  
5. Крd6 Крf6 6. c6 Лd1+ и т. д.

4. c5—c6 ...

Белые не могут продолжать

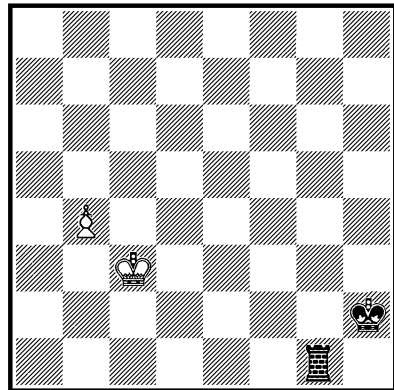
4. Крd7 ввиду 4. ... Лd1+, и король их должен преградить дорогу пешке.

4. ... Лf1—d1+  
5. Крd6—c7 Крf6—e7  
6. Крc7—b7 Лd1—b1+  
7. Крb7—c7 Лb1—c1  
8. Крc7—b7 Кре7—d6, и

выигрывают.

Большое практическое значение имеет пример, приведенный на диагр. 187.

Диагр. 187



Допустим, что сейчас ход белых.

1. b4—b5? ...

Этот ход ошибочен.

1. ... Лg1—g4!

Король белых отрезан на 3-й горизонтали. Тем самым задержано движение пешки.

2. b5—b6 ...

Если белые не двигают пешку, то черный король подойдет и уничтожит ее.

2. ... Лg4—g6!  
3. b6—b7 Лg6—b6

Итак, первый ход пешкой ве-

дет к проигрышу. Но в распоряжении белых есть лучшее продолжение.

1. Крс3—с4! Лг1—g5

Черные отрезают короля на 4-й горизонтали.

2. b4—b5 Крh2—g3

3. b5—b6 Крг3—f4

Маневр 3. ...Лг6 теперь ни к чему не приводит, так как король успевает защитить пешку.

4. b6—b7 ...

Ладья вынуждена уйти на последнюю горизонталь и пропустить белого короля.

4. ... Лг5—g8

5. Крс4—d5 ...

Достаточно для ничьей и 5. Крс5, но в таких окончаниях следует по возможности задерживать приближение короля противника.

5. ... Крf4—f5

6. Крд5—d6 Крf5—f6

7. Крд6—с7, и ничья.

Ход 1. ... Лг1—g5 оказался бесполезным. Попытаемся играть по-другому.

1. Крс3—с4 Крh2—g3

2. b4—b5 Крг3—f4

3. Крс4—d5! ...

Здесь это единственный ход. Проигрывает 3. Крс5 ввиду 3. ... Кре5 4. Крс6 Кре6 5. b6 Лс1+ 6. Крb7 Крд7, и дальше как в предыдущем примере.

Необходимо, однако, иметь в виду патовую возможность у белых: 7. Кра8 Ла1+ (проше 7. ... Лb1) 8. Крb8 Крс6 9. b7 Лb1 10. Кра8 Крс7 и т. д., но не 10. ... Л : b7 — пат.

3. ... Лг1—b1

4. Крд5—с6 Крf4—e5

5. b5—b6 Кре5—e6

Ничего не дает 5. ... Лс1+ 6. Крд7!

6. b6—b7 Кре6—e7

7. Крс6—с7 Лb1—c1+

8. Крс7—b6!, и ничья.

Следовательно, если ладья отрезает короля на 3-й горизонтали, то движение пешки задержано. Если же не удастся отрезать короля на 3-й горизонтали, то результат зависит от того, насколько король сильнейшей стороны удален от поля превращения. В данном примере при ходе черных они проще всего выигрывают ходом 1. ... Лг4.

В предыдущих примерах ладья в борьбе против пешки занимала позицию позади пешки. В примере на диагр. 188 попытаемся атаковать ладью пешку с фланга.

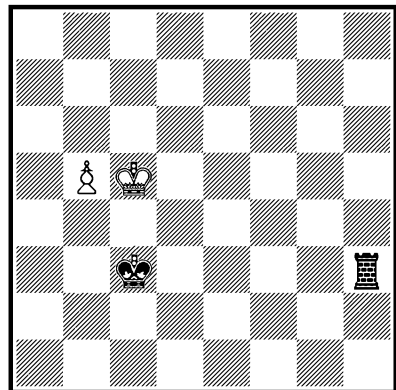
1. ... Лh3—h5+

2. Крс5—с6 Крс3—с4

3. b5—b6 Лh5—h6+

4. Крс6—с7 Крс4—с5

Диагр. 188





Черные занимают оппозицию, чтобы оттеснить белого короля.

5. b6—b7 Лh6—h7+
6. Крс7—с8 Крс5—с6
7. b7—b8К+! Крс6—d6
8. Кb8—а6 Лh7—g7

Выжидательный ход, в расчете на ошибку белых. Плохо сейчас 9. Кb4 ввиду 9. ...Ла7, и конь отрезается, а затем уничтожается. Проверьте это самостоятельно.

9. Ка6—b8! Лg7—а7
10. Крс8—d8 Ла7—b7
11. Кpd8—с8! ...

Только не 11. Кb8—а6 Лb7—b6! 12. Ка6—с7 Лb6—b8X. Теперь же очевидна ничья.

Метод, избранный черными, приводит к выигрышу только против ладейной пешки. Если сдвинуть все фигуры влево на одну вертикаль, то после 7-го хода черных получится позиция: белые — Кrb8, Ка8, черные — Крс6, Лg7. Белые теряют коня или получают мат.

Сделаем еще одну попытку добиться в позиции на диагр. 188 выигрыша путем обхода короля.

1. ... Лh3—h5+
2. Крс5—с6 Крс3—b4
3. b5—b6 Кrb4—а5

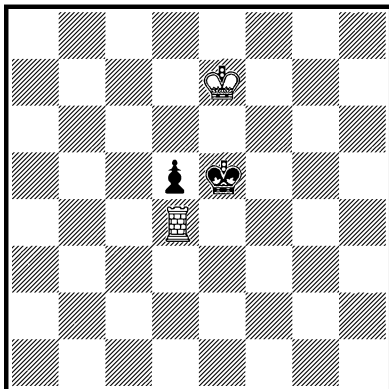
Или 3. ... Лс5+ 4. Кpd7! Лb5 5. Крс7 Крс5 6. b7 — ничья.

4. b6—b7 Лh5—h8
5. Крс6—с7 — ничья.

В этюде Р. Рети (диагр. 189) обход достигается путем красивого маневра.

Напрашивается первый ход 1. Лd4—d1. Однако после 1. ... d5—d4 каждый ход белых

Диагр. 189



ухудшает их позицию, например: 2. Кре7—d7 (уступая оппозицию) Кре5—d5! 3. Кpd7—с7 (3. Кре7 Кре5 4. Кpf7 Кре4! 5. Кре6 d3! — ничья) Кpd5—с5! (препятствуя обходу) 4. Лd1—с1+ (4. Кrb7 Крс4 5. Крс6 d3! 6. Кpd6 Крс3 7. Кре5 Крс2 — ничья, или 5. Кrb6 d3 6. Кра5 Крс3 и т. д.) Крс5—b4 5. Крс7—d6 d4—d3 6. Кpd6—e5 d3—d2 7. Лс1—h1 Кrb4—с3 8. Кре5—e4 Крс3—с2, и получается ничья. Правильное решение заключается в следующем:

1. Лd4—d2! ...

Или 1. Лd4—d3.

1. ... d5—d4

1. ... Кре4 2. Лd1! d4\* 3. Кpd6 d3 4. Крс5 Кре3 5. Крс4 d2 6. Крс3.

2. Лd2—d1! ...

2. Кpd7? Кре4 3. Крс6 Кре3 4. Лd1 d3 5. Крс5 Кре2 и т. д. Теперь черные в зажиме.

2. ... Кре5—d5

Если 2. ... Кре4, то 3. Кpd6 d3 4. Крс5 Кре3 5. Крс4, и выигрывают.

3. Крe7—d7! ...

Ошибкой было бы сразу идти в обход: 3. Крf6 Крe4!  
4. Крe6 d3, и ничья.

3. ... Крd5—c4

Или 3. ... Крe4 4. Крc6!

4. Крd7—e6! d4—d3

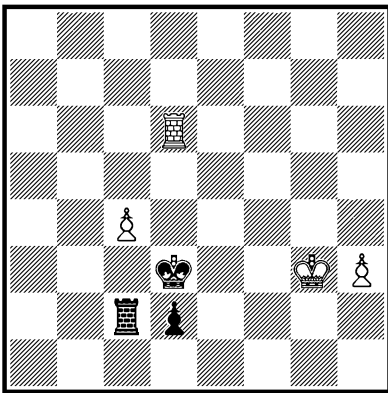
5. Крe6—e5 Крc4—c3

6. Крe5—e4 d3—d2

7. Крe4—e3, и выигрывают.

В армейских соревнованиях в партии Д. Шустов — П. Сластенин встретилась следующая интересная позиция.

Диагр. 190



Несмотря на лишнюю пешку, белым надо искать ничью, так как за пешку d2 придется отдать ладью; последовало

1. ... Крd3—e2

2. Крg3—g4 ...

Если 2. Ле6+, то 2. ... Крd1

3. Крg4 (после 3. h4 Л : c4 король отрезается на третьей горизонтали, что ведет к проигрышу: 4. h5 Крc1 5. Лd6 d1Ф 6. Л : d1+ Кр : d1 7. h6 Лc6 и т. д.) Л : c4+ 4. Крg5 Лd4! 5. Ла6 Крe2 6. Ла1 d1Ф 7. Л : d1 Л : d1! 8. h4 Крf3 9. h5 Лd5+ 10. Крg6 Крg4 11. h6 Лd6+ 12. Крg7 Крg5 13. h7 Лd7+ 14. Крg8 Крg6 15. h8К+ Крf6, и во избежание мата белые должны отдать коня.

2. ... Лc2 : c4+

3. Крg4—g5 Лc4—c3

Можно было попробовать 3. ... Лc5+, тогда 4. Крg6 проигрывает из-за 4. ... Лc6! 5. Л : c6 d1Ф. При правильном ответе 4. Крg4 получалась та же позиция, что и при ходе 3. ... Лc3.

4. Лd6 : d2+ Крe2 : d2

5. h3—h4 Крd2—e3

6. h4—h5 Лc3—c5+

7. Крg5—g4! ...

Необходимо задержать приближение черного короля. 7. Крg6 Крf4 8. h6 Лc6+ приводит к варианту, разобранному в примечании ко 2-му ходу белых.

7. ... Крe3—e4

8. h5—h6 Крe4—e5

9. h6—h7 Лc5—c8

10. Крg4—g5 Крe5—e6

11. Крg5—g6 Крe6—e7

12. Крg6—g7 — ничья.

### Упражнения

1. Передвиньте на диагр. 188 все фигуры на один ряд вниз и убедитесь, что позиция: белые — Крс4, п b4, черные —

Крс2 и Лh2, выиграна при ходе черных по методу обхода королем с фланга.

2. Переставьте на диагр. 188

ладью с h3 на h8. Убедитесь, что при ходе черных позиция выиграна по методу обхода.

3. В позиции: белые — Крe5, п d5, черные — Кра2, Лh8, черным, для того чтобы задержать пешку d, необходимо попасть королем на поле c7. Рассчитайте, не передвигая фигур, успеют ли они во-время сделать это при своем ходе.

4. Могут ли черные при своем ходе выиграть в позиции: белые — Крс7, п b7, черные — Крс5, Лg5?

5. В позиции: белые — Крb6, п a6, черные — Крд6, Лh1, ход белых. Найдите, каким путем они добиваются ничьей.

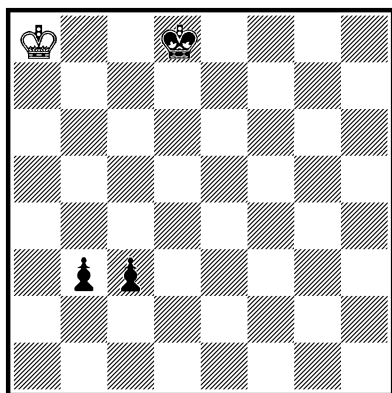
Две связанные пешки на 6-й горизонтали — большая сила. Их может задержать ферзь или король. Конь, слон и даже ладья, как правило, проигрывают против таких пешек.

В позиции на диагр. 191 у черных пешечная пара достигла 3-й (6-й от черных) горизонтали. Оба короля не уча-

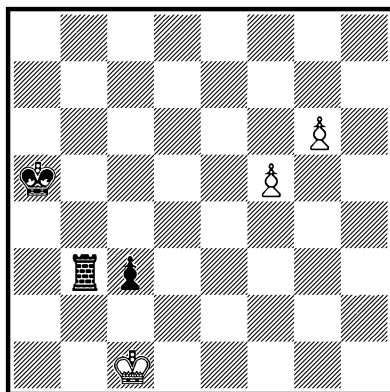
ствуют в борьбе. Если бы в этой позиции у белых был конь и он находился на любом поле, кроме тех, с которых одна из пешек будет под ударом, например на a3, b4, c4 d3, e3, то он не мог бы воспрепятствовать появлению на доске ферзя. Если бы у них вместо коня был чернополюсный слон (например на f4), то после 1. Се6 черные играют не 1. ... c2? ввиду 2. Сb2, и обе пешки задержаны, а 1. ... b2, и выигрывают. Против белополюсного слона (скажем, на поле h5) после 1. Cf7 черные выигрывают ходом 1. ... c2, но не 1. ... b2 ввиду 2. Сg6. Не спасает белых и ладья. Поставим ее на h2. В ответ 1. Лh3 последует 1. ... c2 или 1. ...b2. Одна пешка теряется, а вторая проходит в ферзи.

Но если король белых был бы не на a8, а на e1, то пешки задерживаются: 1. Кpd1 c2+ 2. Кpd2 или 1. ...b2 2. Крс2. В концах игр король подчас оказывается сильнее ладьи.

Диагр. 191



Диагр. 192



Тот, кто начинает, выигрывает.

В позиции на диагр. 192 при ходе белых последует 1. f6 (хорошо и 1. g7) с выигрышем. При ходе черных они играют 1. ... Лg3!, задерживая движение обеих пешек. 2. Kpd2 Лg5! 3. Кре3 Л:f5 4. Кре4 Лg5, и обе пешки потеряны.

В этом примере ладья выиграла, потому что одна из пешек стояла еще на 5-й горизонтали и, главное, потому, что король белых не мог поспеть на выручку. Если переставить короля на h1, то после 1. ... Лg3 2. Kph2 Лg5 3. Kph3 Л:f5 4. Kph4 — ничья. Или 3. ... Лg1

4. Kph4 Kpb6 5. Kph5 Kpc7 6. Kph6 Kpd8 7. Kpg7 Кре8 8. f6 и т. д.

Попутно укажем, что если одна из двух пешек находится на 5-й горизонтали, а вторая на 6-й горизонтали, то их могут задержать и конь и слон. Если в позиции на диагр. 192 вместо ладьи у черных будет слон, находящийся на поле a4, то после 1. ... Се8 2. g7 Cf7 обе пешки задержаны.

Та же цель достигается конем, если он расположен, к примеру, на b8—1. ... Kd8 2. g7 Kf6.

### ЛАДЬЯ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Общее правило подобных окончаний таково. Для выигрыша надо пешку провести в ферзи. Король слабейшей стороны должен стремиться занять поле превращения пешки, и если эта цель достигнута, то задача защиты облегчается. Если король не может попасть на поле превращения, то в большинстве случаев партия проиграна.

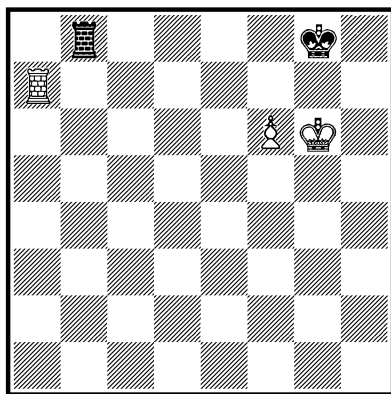
Ладейные пешки слабее других, и ничейные возможности противника возрастают.

Сначала разберем случай, когда король достиг поля превращения.

В позиции на диагр. 193 король черных задерживает пешку, но положение их плохое. Ладья черных не может покинуть 8-й ряд ввиду угрозы мата, а белый король и пешка занимают сильную позицию.

1. ... Лb8—d8  
2. Ла7—g7+! ...

Диагр. 193



Выигрыш.

Ошибочно 2. f7+ Kpf8, и черные, угрожая Лd6+, достигают ничьей. Ничего не дает 2. Лh7 (с угрозой 3. f7+) ввиду ответа 2. ...Лd6, и белым надо вернуться ладьей на a7.

2. ... Kpg8—f8

Или 2. ... Kph8 3. Лh7+ Kpg8 4. f7+ Kpf8 5. Лh8+.

3. Лg7—h7! ...

Предыдущий ход черных позволяет выиграть теперь важный темп, который решает дело.

3. ... Кpf8—g8

Или 3. ... Кpe8 4 Лh8+ Кpd7  
5. Л : d8+ Кр : d8 6. f7.

4. f6—f7+ Кpg8—f8

5. Лh7—h8+

и затем 6. Л : d8 Кр : d8 7. f8Ф+.

Если в позиции на диагр. 193 сместить все фигуры на одну вертикаль вправо, то получится позиция: белые — Кph6, Лb7, п g6, черные — Кph8, Лс8, аналогичная позиции на диагр. 196. Здесь у белых нет выигрыша, так как они не смогут осуществить комбинацию, приведенную выше.

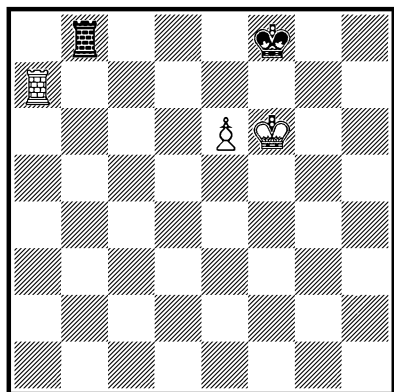
Если же в позиции на диагр. 193 передвинуть королей и пешку на одну линию влево, то выигрыш достигается следующим способом (диагр. 194).

1. Ла7—f7+ Кpf8—g8

2. Лf7—g7+ Кpg8—h8

В предыдущем примере такого поля у черных не было.

Диагр. 194



3. Лg7—g2 Ла8—f8+  
Угрожало и 4. Кpf7 и 4. e7.

4. Кpf6—e7 Лf8—f1

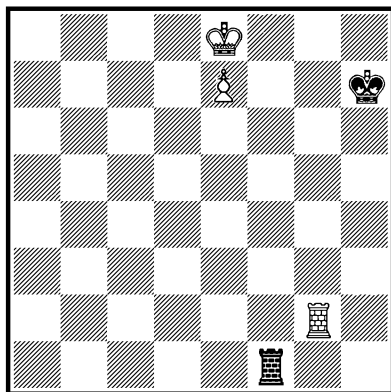
5. Кpe7—e8 Кph8—h7

6. e6—e7 (диагр. 195)

На 3-м ходу возможен был другой эффектный путь к победе: 3. e6—e7 Лb8—b6+ 4. Кpf6—g5! (но не 4. Кpf7 из-за 4. ... Лf6+!) Лb6—b8 (после 4. ... Кр : g7 5. e8Ф получается выигранное для белых окончание) 5. Лg7—f7 Кph8—g8 6. Кpg5—g6 Лb8—e8 7. Кpg6—f6 Ле8—a8 8. Лf7—g7+ Кpg8—h8 9. Кpf6—f7 и т. д.

Позиция на диагр. 195 типо-

Диагр. 195



вая и часто встречается в практических партиях. Метод достижения выигрыша надо хорошо понять и усвоить. У черных возможны следующие продолжения.

6. ... Лf1—f3

7. Лg2—g4! Лf3—f1

8. Кpe8—d7 Лf1—d1+

9. Кpd7—e6 Лd1—e1+

10. Кpe6—f6 Ле1—f1+

Или 10. ... Ле2 11. Лg5 и затем 12. Ле5.

11. Крf6—e5      Лf1—e1 +  
 12. Лg4—e4, и выигрывают.

Маневр Лg2—g4—e4 называют «постройкой моста».

Второе продолжение:

6.           ...      Лf1—a1  
 7. Лg2—g4      Ла1—a8 +  
 8. Кре8—f7      Ла8—a7  
 9. Крf7—f8, и выигрывают.

Чем примечательна позиция на диагр. 195?

Во-первых, черный король отделен от пешки e7 двумя вертикалями. Во-вторых, пешка находится на предпоследней горизонтали. В-третьих, король белых надежно защищен от шахов ладьи. От вертикальных шахов он укрыт пешкой e7, а если ладья захочет его преследовать по горизонтали с поля a8, то он укрывается за ту же пешку.

Наличие надежного убежища для короля от шахов ладьи противника является одной из основных предпосылок для

победы в ладейных окончаниях такого типа.

Позиции на диагр. 193 и 194 являются исключениями из общего правила. Хотя король черных и достиг поля превращения, но ладья их скована угрозой мата и не может покинуть последний ряд. Эти исключения действительны только для пешек c, d, e, f. При коневых и ладейных пешках выигрыша нет.

Положение на диагр. 196 значительно отличается от позиций на диагр. 193 и 194. Край доски мешает провести маневры с фланговой атаккой ладьи, и поэтому добиться выигрыша невозможно, например, 1. Лg7+ Крh8 2. Лh7+ Крg8 3. Лg7+ Крh8 и т. д.

При ладейной пешке ничья еще более очевидна.

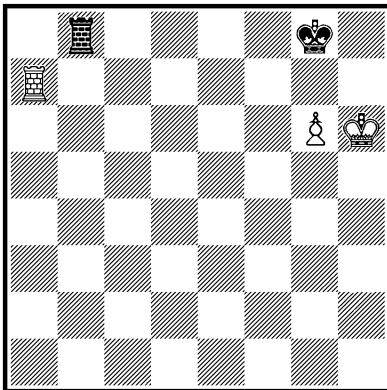
Таким образом, позиции типа диагр. 193, когда король и ладья оттеснены на последний ряд, опасны для защищающегося, и поэтому ему надо стремиться не допускать такой позиции.

В позиции на диагр. 197 план черных ясен: они стремятся занять королем и пешкой 3-ю горизонталь и добиться выигранной позиции, аналогичной диагр. 194.

Метод правильной защиты был указан еще Филидором, сильнейшим шахматистом XVIII века. Он впервые доказал, что в таких ладейных окончаниях прежде всего надо лишить короля противника убежища от шахов. Поэтому правильная защита заключается в странном на первый взгляд маневре.

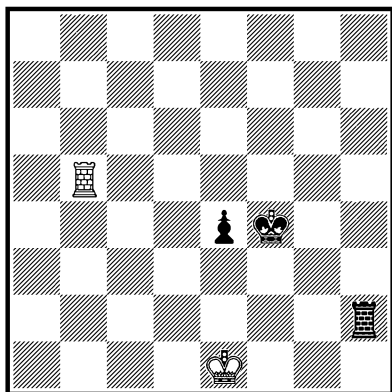
1. Лb5—b3!           ...

Диагр. 196



Ничья.

Диагр. 197



Ничья.

Если 1. Лb8, то 1. ... Крf3, и защита белых осложняется (см. объяснения к диагр. 198). Если белые сыграют, вместо 1. Лb8, 1. Лb4, то не смогут воспользоваться дальностью ладьи и проиграют. После 1. ... Крf3 у них выбор из двух зол: или 2. Лb3+, после чего следует 2. ... e3 и получилась безнадежная для белых позиция (диагр. 194), или же с опозданием сыграть 2. Лb8. Но тогда черные выигрывают следующим поучительным способом: 2. ... Лh2—h1+ 3. Крe1—d2 e4—e3+ 4. Крd2—d3 Лh1—d1+ 5. Крd3—c2 e3—e2.

Теперь шахи ладьей черному королю не достигают цели: 6. Лf8+ Крg4! 7. Лg8+ Крh5 8. Лh8+ Крg6 9. Лg8+ Крf7.

Смысл сделанного хода заключается в следующем: белые выжидают, пока черные ходом e4—e3 лишат своего короля убежища от вертикальных шахов.

1. ... e4—e3

У черных нет другого пути усилить позицию.

2. Лb3—b8! Крf4—f3

Теперь ладья начинает обстрел с далекой дистанции.

3. Лb8—f8+ Крf3—e4

4. Лf8—e8+ Крe4—d4

5. Ле8—d8+ Крd4—c5

6. Лd8—c8+ Крc5—d6

7. Лc8—e8, и белые выигрывают пешку.

Таким образом, при правильной защите 1. Лb5—b3! белые без труда достигают ничьей.

Если ладья белых уже находится на b3, то белые должны держаться выжидательной тактики: Лb3—a3—b3 или Крe1—f1, и только когда черные ходом пешки лишат себя убежища от шахов по вертикали, ладья переключается на преследование короля Лb3—b8—f8+.

Позиция Филидора — одна из важнейших в ладейных концах. Посмотрим, что случится, если вместо 1. Лb5—b3 белые сыграют 1. Лb5—b8. Последует ответ 1. ... Крf4—f3, и получилась позиция диагр. 198. (Не 1. ... Крe3 2. Лb3+ Крf4 3. Ла3 и т. д.).

Черные угрожают выигрывать посредством 2. ... Лh1+ 3. Крd2 e3+, как было указано выше. Эту угрозу можно обезвредить, продолжая

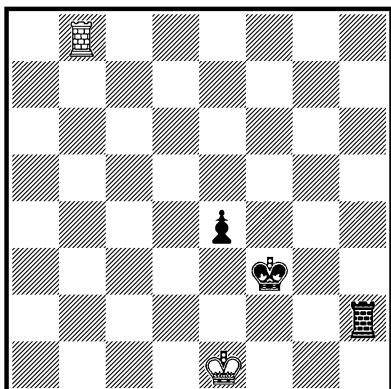
2. Лb8—e8! Крf3—e3

После 2. ... Лh1+ 3. Крd2 нет шаха пешкой на e3 — вот в чем смысл хода 2. Ле8.

3. Крe1—f1! Лh2—h1+

4. Крf1—g2 Лh1—e1

Диагр. 198



Чтобы уйти королем и продвинуть пешку.

5. Ле8—а8! ...

Угрожая на 5. ... Крd2 фланговыми шахами.

5. ... Ле1—d1  
6. Ла8—e8 Кре3—d3  
7. Крg2—f2

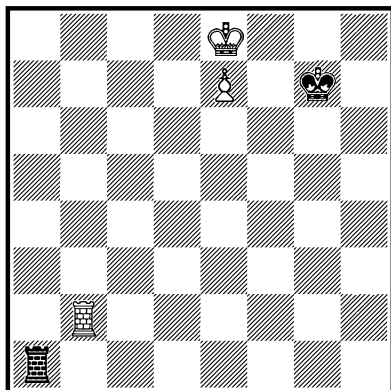
Черные могут продвинуть пешку, только пропустив белого короля на e1, но тогда получается ничейная позиция.

Можно было защищаться и другим способом: 2. Лf8+ Кре3 3. Крf1 Лh1+ 4. Крg2 Ла1 5. Ле8! Крd3 6. Крf2.

Можем сделать следующий вывод: позиция Филидора (диагр. 197) ничейна и при лучшем ходе 1. Лb5—b3 и при 1. Лb5—b8. Если бы ладья белых стояла не на b5, а на d5, то они делали ничью посредством 1. Лd5—d8.

Рассмотрим теперь позицию на диагр. 199. Она отличается от диагр. 195 тем, что король черных отделен от пешки толь-

Диагр. 199



Ничья при ходе черных.

ко на одну вертикаль, а ладья черных заняла линию a.

Если ход белых, то после 1. Лb2—g2+ Крg7—h7 (на 1. ... Крf6 следует 2. Крf8 и 3. e8Ф), получается позиция, аналогичная диагр. 195, и белые приступают к «постройке моста». При ходе черных правильная игра обеспечивает им ничью. Они начинают фланговую атаку короля.

1. ... Ла1—a8+  
2. Кре8—d7 Ла8—a7+

Ошибочно 2. ... Крf7 из-за 3. e8Ф+! Л: e8 4. Лf2+ с выигрышем ладьи. Можно и так: 3. Лf2+, а потом 4. e8Ф.

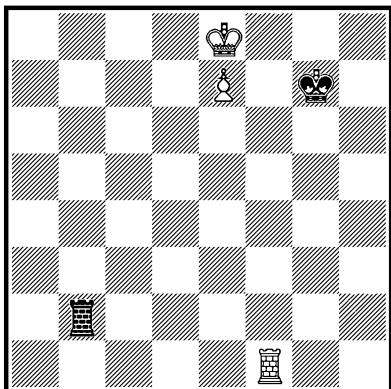
Белая ладья не может помочь своему королю:

3. Крd7—d6 Ла7—a6+  
4. Крd6—c7 Крg7—f7  
5. Лb2—e2 Крf7—e8  
6. Ле2—e1 Ла6—a7+  
7. Крc7—d6 Ла7—d7+,

и ничья.

Теперь переставим черную





Выигрыш.

ладью с вертикали *a* на вертикаль *b* (диагр. 200).

Черные не смогут спасти партию.

1. ... Лb2—b8 +
2. Кре8—d7 Лb8—b7 +
3. Кpd7—d6 (d8) Лb7—b8 (+)
4. Кpd6 (d8)—c7 Лb8—a8
5. Лf1—a1! Ла8—e8
6. Кpc7—d7 Кpg7—f7
7. Ла1—f1+, и белые выигрывают.

Таким образом, для успеха фланговой атаки необходимо, чтобы расстояние между ладьей и королем (или, что то же самое, между ладьей и пешкой противника) составляло не меньше трех вертикалей (*b*, *c* и *d*). При двух вертикалях король подходит к ладье (4. Кpc7), а ладья, переходя на дальнюю позицию, не может на ней удержаться.

Разумеется, если на диагр. 199 белая ладья занимала бы более выгодную позицию, чем на b2, то черные проигрывают. Необходимо убедиться, что при

положении ладьи на линиях *c*, *d*, *e* или на поле b8 белые выигрывают и при ходе черных.

Переставим ладью белых на диагр. 199 на b7. Казалось бы, здесь она занимает выгодную позицию, так как защищает короля от шахов по 7-й горизонтали. Тем не менее черные достигают ничьей.

1. ... Ла1—a8 +
2. Кре8—d7 Кpg7—f7!
3. Лb7—c7 Ла8—e8

Можно и 3. ... Лb8, только не 3. ... Лh8 и-за 4. Лc1 и затем 5. Лf1+.

4. Кpd7—d6 Ле8—a8
- Ничья неизбежна.

Если переставить белую ладью на b6, то результат не изменится.

1. ... Ла1—a8 +
2. Кре8—d7 Кpg7—f7

После 2. ... Ла7+ 3. Кре6 Ла8 4. Лd6! и затем 5. Лd8 белые выигрывают.

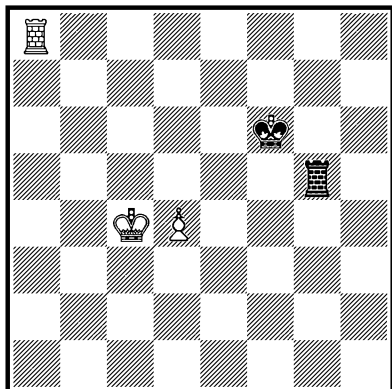
3. Лb6—e6 Ла8—a7 +
4. Кpd7—d8 Ла7—a8 +
5. Кpd8—d7, и ничья.

Таким образом, фланговая атака при известных условиях спасает, даже когда пешка дошла до предпоследней линии и король слабой стороны отеснен от поля превращения.

Всё же в громадном большинстве случаев, если король слабой стороны отрезан от поля превращения, то партию трудно спасти. Разберем несколько примеров.

В позиции на диагр. 201 белые при своем ходе играют:

Диагр. 201



1. Ла8—e8!      Крf6—f7  
2. Ле8—e4      Лg5—g8

Черные стремятся посредством Ле8 оттеснить ладью и прорваться королем к полю d8.

3. Крс4—c5      . . .

Ошибочно 3. d5 из-за 3. ... Ле8, и в случае размена ладей черные добиваются ничьей. Теперь же 3. ... Ле8 после 4. Л : e8 Кр : e8 5. Крд6 ведет к проигрышу.

3.      . . .      Лg8—c8 +  
4. Крс5—d6      Лс8—d8 +  
5. Крд6—c7      Лd8—d5  
6. Крс7—c6      Лd5—a5  
7.    d4—d5      Ла5—a6 +  
8. Крс6—b5      Ла6—a8  
9.    d5—d6      . . .

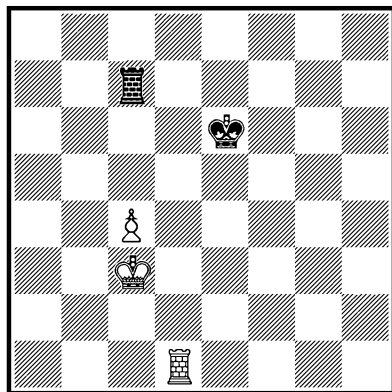
Этот ход основан на точном расчете. В случае 9. ... Ле8 10. Л : e8 Кр : e8 11. Крс6 Крд8 12. d7 белые выигрывают.

9.      . . .      Ла8—a1  
10.    d6—d7      Ла1—d1  
11. Крb5—c6      Лd1—c1 +  
12. Крс6—b7      Лс1—d1  
13. Крb7—c7      Лd1—c1 +  
14. Крс7—d8, и выигрывают.

Черные защищались наилучшим образом, но не могли воспрепятствовать продвижению пешки до предпоследнего ряда.

На примере диагр. 201 читатель мог убедиться, что точное знание пешечных концов позволило белым найти правильные 3-й и 9-й ходы.

Диагр. 202



На диагр. 202 и 203 приведены две похожие позиции. Ход белых.

В первой позиции белые выигрывают.

1. Крс3—b4!      Лс7—b7+

Если 1. ... Лd7, то 2. Л : d7 Кр : d7 3. Крb5! Крс7 4. Крс5, и у белых выигрыш.

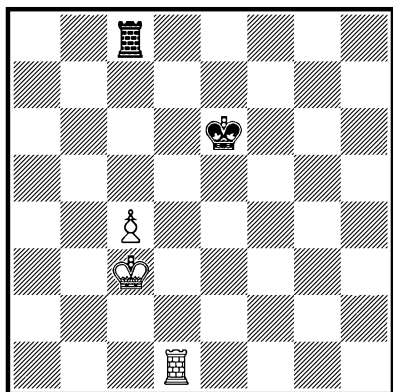
2. Крb4—a5!      . . .

Не 2. Крс5 из-за 2. ... Лb8!, и ничья.

2.      . . .      Лb7—c7  
3. Кра5—b5      Лс7—b7 +  
4. Крb5—c6      Лb7—b8  
5.    c4—c5      Крс6—e7  
6. Крс6—c7      Лb8—b2  
7.    c5—c6      Лb2—c2  
8. Крс7—b7      Лс2—b2 +  
9. Крb7—c8      Лb2—b3

10. с6—с7, и после 11. Лe1+ получается знаковая уже читателю позиция, аналогичная позиции на диагр. 195.

Диагр. 203



Вторая позиция ничейна.

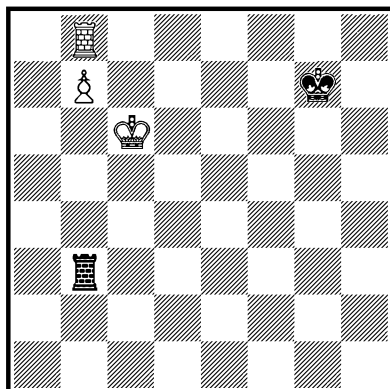
- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крс3—b4 | Лс8—b8+ |
| 2. Крb4—a5 | Лb8—c8  |
| 3. Кра5—b5 | Лс8—b8+ |
| 4. Крb5—a6 | Лb8—c8  |
| 5. Кра6—b5 | Лс8—b8+ |
| 6. Крb5—c6 | Лb8—c8+ |
| 7. Крс6—b5 | Лс8—b8+ |

Белые вынуждены отступить обратно королем. Если они на 5-м ходу сыграют Лс1, то 5. ... Крд7, и получается позиция Филидора. Сравнение последних двух диаграмм показывает, что, так же как и в позиции на диагр. 199, для ладьи нужна дистанция до пешки в три клетки (с7, с6, с5), чтобы сказались ее дальнобойность.

В позиции на диагр. 204 король черных далек от поля превращения.

Белые при своем ходе легко выигрывают, отводя ладью на a8 или c8, d8, e8, после чего пешка проходит в ферзи без

Диагр. 204



помощи короля. При ходе черных — ничья.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Лb3—c3+ |
| 2. Крс6—d5 | Лс3—b3! |

Грубой ошибкой было бы.  
2. ... Лd3+ из-за 3. Крс4 Лd7  
4. Лg8+! Кр : g8 5. b8Ф+ и т. д.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Крд5—c5 | Лb3—b1  |
| 4. Крс5—c6 | Лb1—c1+ |

Ладья шахами оттесняет короля от пешки и возвращается на линию b. У белого короля нет укрытия рядом с пешкой, чтобы освободить ладью.

В примере на диагр. 204 черных спасло пассивное положение белой ладьи и отсутствие убежища от шахов для белого короля.

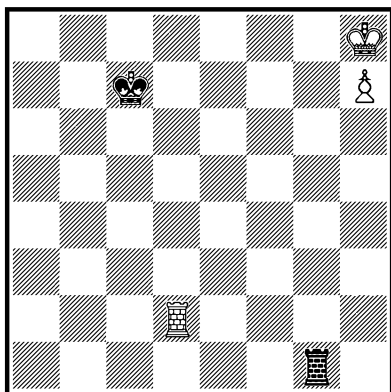
Если на диагр. 204 переставить черную ладью на b4, то они проиграют и при своем ходе: 1. ... Лс4+ 2. Крb5, и черная ладья не успевает занять линию b. Ладья в этом случае находилась слишком близко от короля противника,

и потому утратила свою дальнюю способность.

Переставьте на диагр. 204 пешку с поля b7 на b6. Теперь белые выигрывают и при ходе черных. На поле b7 король укрывается от шахов, после чего освобождается ладья, затем пешка продвинется с b6 на b7, и получится позиция, аналогичная рассмотренной на диагр. 195.

Рассмотрим теперь несколько позиций с ладейной пешкой. Заранее можно сказать, что против нее возможность защиты слабой стороны возражает.

Диагр. 205



В позиции на диагр. 205 ясно видна невыгодность ладейной пешки. Хотя она дошла до предпоследней линии, но король заперт и только благодаря тому, что черный король далеко, белым удастся выиграть. Для того чтобы освободить короля, им надо попасть ладьею на g8, поэтому

1. Ld2—a2 Kpc7—d7

Если 1. ... Kpb7, то Ла2—f2—f8—g8.

2. Ла2—a8 Kpd7—e6

Проще достигается выигрыш при 2. ... Kpe7 3. Лg8 Лh1 4. Kpg7 Лg1+ 5. Kph6 Лh1+ 6. Kpg6 Лg1+ 7. Kpf5 и т. д.

3. Ла8—g8 Лg1—h1

4. Kph8—g7 Лh1—g1+

5. Kpg7—f8! ...

Теперь белому королю не удастся ускользнуть через линию h: 5. Kph6 Лh1+ 6. Kpg6 Лg1+ 7. Kph5 Лh1+, и король должен вернуться.

5. ... Лg1—f1+

6. Kpf8—e8 Лf1—a1!

Грозит мат. После 7. Kpd8 Ла8+ 8. Kpc7 Ла7+ теряется пешка h7.

7. Лg8—g6+ Кре6—f5

8. Лg6—f6+! Kpf5—g5

9. Лf6—f8 Ла1—a8+

10. Кре8—f7 Ла8—a7+

11. Kpf7—g8, и выигрывают.

Как видно из хода борьбы, выигрыш белых висел на волоске. Читатель должен сам убедиться, что если на диагр. 205 переставить черного короля на d7, а белую ладью на e2, то позиция ничейна.

В позиции на диагр. 206 проходной пешке белых не мешает собственная ладья, как это было на диагр. 204. Тем не менее, черные достигают ничьей.

Здесь сказывается, так же как и в пешечных окончаниях, невыгодность ладейных пешек.

1. Кра7—b7 Лc1—b1+

2. Kpb7—a8 Лb1—c1

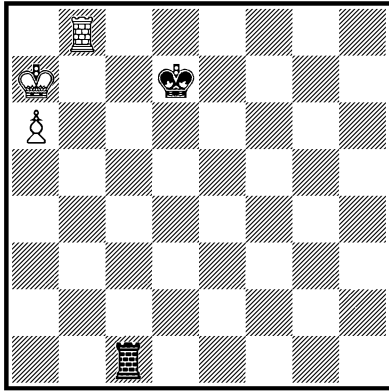
3. Лb8—b2 Kpd7—c7

4. Лb2—h2 Лc1—c3

5. Лh2—h7+ Kpc7—c8

6. Лh7—b7 Лc3—c1

Диагр. 206



ничья.

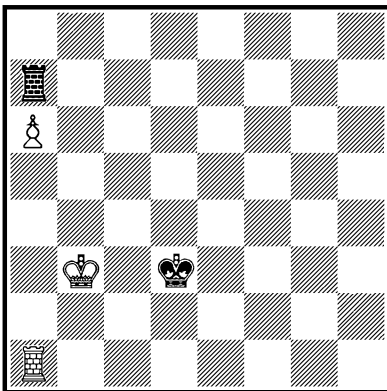
- |              |          |
|--------------|----------|
| 7. Кра8—a7   | Лс1—c2   |
| 8. Кра7—b6   | Лс2—b2+  |
| 9. Крb6—c6   | Лb2 : b7 |
| 10. a6 : b7+ | Крс8—b8  |
| 11. Крс6—b6  | Пат.     |

Если на 8-м ходу белые сыграют Лh7, то 8. ... Лс7+ 9. Л : c7+ Кр : c7, а на 8. Лb1 черные ответят 8. ... Крс7.

Если передвинуть все фигуры на одну линию вправо, то белые выигрывают, в чем убедитесь сами.

В позиции на диагр. 207 не

Диагр. 207

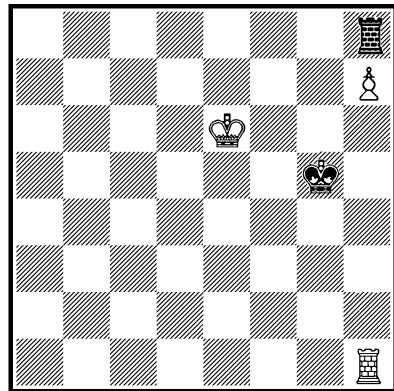


король черных, как это было на диагр. 193, а ладья преграждает путь пешке. Такая позиция невыгодна для черных. Белые грозят Крb3—b4—b5—b6, после чего пешка пройдет в ферзи.

Ловушечный ход 1. ... Ла7—e7, рассчитанный на 2. a6—a7? Ле7—b7+ 3. Крb3—a3 Лb7:a7+, отражается простым 2. Ла1—a3 (a4 или a5), и белые выигрывают.

В позиции на диагр. 208 —

Диагр. 208



Выигрыш.

ход черных. Казалось бы, ничья им обеспечена, так как они выигрывают пешку.

1. ... Кpg5—g6

Необходимо. Иначе 2. Кpf7 и затем 3. Кpg7.

2. Лh1—g1+! Кpg6—h6

На 2. ... Кpg6:h7 следует 3. Кре6—f7, и, во избежание мата, черные должны отдать ладью.

3. Кре6—f7! Лh8 : h7+

Если 3. ... Ла8, то 4. Лh1+ Кpg5 5. h8Ф.

4. Кpf7—f6 Кph6—h5  
5. Лg1—h1+, и выигрывают.

Если на диагр. 208 белого короля переставить на e7, то черные при своем ходе достигают ничьей: 1. ... Кpg5—g6 2. Лh1—g1+ Кpg6—f5! (Но не 2. ... Кр : h7 из-за 3. Кpf7; проигрывает и 2. ... Кph6, на что следует 3. Кpf7! Л : h7+ 4. Кpf6.) 3. Лg1—g7 Лh8—a8! (Проигрывает 3. ... Кре5 вследствие 4. Лg5+ Кpf4 5. Лh5

Кpg4 6. Лh1 Кpg5 7. Кpf7) 4. Кре7—f7 (Если 4. Лf7+, то 4. ... Кpg6. Плохо и 4. Лg8 из-за 4. ... Ла7+ и 5. ... Л : h7; если же 4. Кpd6, подготавливая 5. Лg8, то 4. ... Лh8!, и для отражения угрозы 5. ... Кpf6 белые должны вернуться королем на e7.) Ла8—h8! (Проигрывает 4. ... Лb8 из-за 5. Лg1 Лb7+ 6. Кpg8 Лb8+ 7. Кpg7 Лb7+ 8. Кph6 Лb6+ 9. Кph5 Лb2 10. Лf1+ Кре6 11. Лh1 Лb8 12. Кpg6 и т. д.) 5. Кpf7—e7 Лh8—a8! Ничья.

### ЛАДЬЯ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ ЛАДЬИ

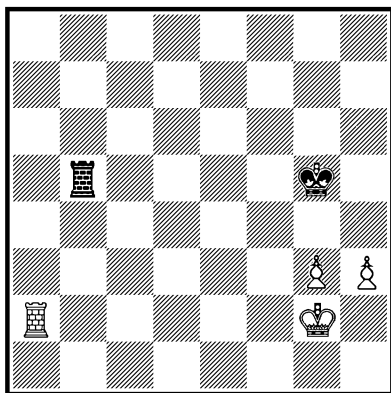
Ладья и две пешки, как правило, выигрывают против ладьи.

В позиции на диагр. 209 у белых две связанные пешки. Приведем пример с пешками *g* и *h*, так как продвижение этих пешек труднее осуществить, чем центральных.

1. h3—h4+! ...

После 1. g4? Кph4 белые не смогут выиграть.

Диагр. 209



Выигрыш.

1. ... Кpg5—h5

К тому же привело бы 1. ... Кpg4 ввиду 2. Ла4+.

2. Кpg2—h3 Лb5—b4  
3. g3—g4+! ...

Возможно и 3. Ла5+ Кph6 4. h5 Лb1 5. Кph4 Лh1+ 6. Кpg4 и т. д.

Ошибочно было бы 3. Ла6 (с угрозой 4. g3—g4+ Лb4 : g4 5. Ла6—a5+) из-за 3. ... Л : h4+! 4. gh—пат.

3. ... Кph5—h6

После 3. ... Л : g4 4. Ла5+ черные проигрывают ладью.

4. Ла2—a6+ Кph6—h7  
5. h4—h5 Лb4—b5  
6. Кph3—h4 Лb5—c5  
7. h5—h6 Лc5—b5  
8. g4—g5 Лb5—c5  
9. Кph4—h5 Лc5—b5  
10. Ла6—a7+ Кph7—h8

Как продолжать дальше? На 11. h7 последует 11. ...Л : g5+!, а на 11. Кpg6 Лc6+

11. Ла7—e7! Лb5—a5

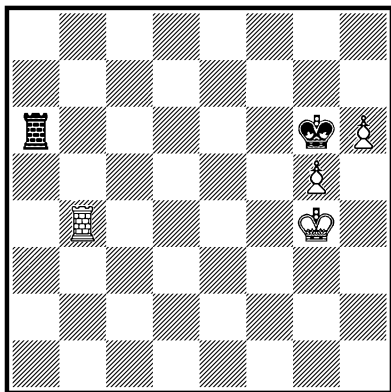
- |             |          |
|-------------|----------|
| 12. Kph5—g6 | Ла5—a6 + |
| 13. Kpg6—f5 | Ла6—a5 + |
| 14. Ле7—e5  | Ла5—a8   |
| 15. g5—g6   | ...      |

Теперь ладья черных должна охранять последний ряд ввиду угрозы мата.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 15. ...      | Kph8—g8       |
| 16. Kpf5—f6  | Ла8—b8        |
| 17. Ле5—d5   | Лb8—a8        |
| 18. Kpf6—e7  | Ла8—a7 +      |
| 19. Лd5—d7   | Ла7—a8        |
| 20. Лd7—d8+, | и выигрывают. |

Если бы белые неточно играли в последнем примере, то могла получиться следующая позиция.

Диагр. 210



Ничья.

Черный король вклинился в расположение белых пешек. Теперь выигрыша нет.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Kpg4—f4 | Ла6—c6 |
| 2. Лb4—b8  | ...    |

Косвенно защищая пешку g5.

- |            |          |
|------------|----------|
| 2. ...     | Лс6—c4 + |
| 3. Kpf4—e5 | ...      |

Сейчас черным нельзя брать

пешку из-за 4. h7. Белые угрожают маневром 4. Лg8+ Kph7 5. Лg7+! Kph8 6. Лd7 (избегая пата), после чего выигрыш достигается, как показано в предыдущем примере.

- |        |         |
|--------|---------|
| 3. ... | Лс4—c7! |
|--------|---------|

Черные грозят 4. ... Кр : g5 и препятствуют белой ладье попасть на поле g7.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Лb8—g8+ | Kpg6—h7 |
| 5. Лg8—a8  | Kph7—g6 |
| 6. Ла8—a5  | Лс7—c6! |

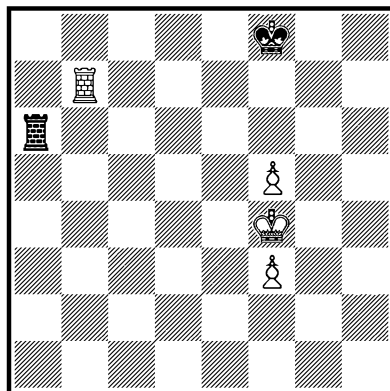
Конечно, не 6. ... Кр : g5 из-за 7. Kpd6+.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. Кре5—f4 | Лс6—b6 |
|------------|--------|

Белые не могут усилить позицию; поэтому — ничья.

Если на диагр. 210 королей и обе пешки передвинуть влево на одну вертикаль, то белые выигрывают следующим способом: 1. Лb4—e4 Ла6—b6 2. Ле4—e6+! Лb6 : e6 3. f5 : e6. Теперь черные могут брать любую пешку, но остающаяся

Диагр. 211



Ничья.

пешка при поддержке короля проходит в ферзи.

В позиции на диагр. 211 у белых две лишние пешки, но они сдвоены. Если разменять ладью, то пешечный конец белые выигрывают (диагр. 76). Черным поэтому следует издерживаться системы защиты, разобранной на диагр. 197.

1. Kpf4—g5                      Ла6—с6

Проигрывает 1. ... Ла1?  
2. Kpg6! Лg1+ 3. Kpf6 и т. д.

2. f5—f6                      Лс6—с1  
3. Kpg5—g6                      Лс1—g1+  
4. Kpg6—f5                      Лс1—а1

В отличие от диагр. 197 здесь белый король защищен от вертикальных шахов пешкой f3. Но она не может его прикрыть от шахов, если король попытается проникнуть на e6 или на g6.

5. Лb7—e7                      Ла1—b1  
6. Ле7—e5                      Kpf8—f7  
7. Ле5—e7+                      Kpf7—f8  
8. Kpf5—g6                      Лb1—g1+

Ничья

### Упражнения

6. В позиции: белые — Kрс4, Лd2, п с5, черные — Кре6, Лf7, ход черных. Могут ли они спастись от поражения?

7. Чем закончится борьба в позиции: белые — Кре6, Лb7, п f6, черные — Kpf8, Ла8, при ходе белых?

8. Решите эту задачу В. Платова: белые — Kpb5, Лс4, п f7, черные — Кра3, Лh8, п h2. Белые начинают и выигрывают.

9. В позиции: белые — Kph7, Лg2, п а6, черные — Kpb3, Лh1, пп: h4, h6, каким ходом белые добиваются победы?



**КАК РАЗЫГРЫВАТЬ НАЧАЛО ПАРТИИ**

В шахматной партии мы различаем три элемента: силу, пространство и время.

Сила выражается в фигурах и пешках. Сравнительная ценность их нам известна из 10-го урока.

Пространство представлено шахматной доской, на которой действуют силы — фигуры и пешки.

Время в шахматах измеряется ходами. Ходы делаются поочередно, поэтому теоретически каждый из играющих имеет в своем распоряжении одинаковое время. Но качество ходов может быть разное. Допустим, что черные поставили свою фигуру на хорошее поле, а белые напали на нее и заставили вернуться на старое место. В итоге белые выиграли время для развития своих сил, а черные использовали свои ходы бесполезно, или, по шахматной терминологии, потеряли темп.

Потеря темпа может иметь различные последствия, иногда ведет к поражению, иногда только немного ухудшает позицию.

В конце игры — ферзь против пешки на предпоследней горизонтали, поддержанной ко-

ролем, — ферзь только посредством последовательного выигрыша темпов одерживает победу.

При разыгрывании начала партии надо избегать бесполезных ходов, т. е. потери времени.

В начале игры силы равны. Цель дебюта (начальной фазы партии), который обычно занимает 12—15 ходов, можно определить следующим образом: в самый короткий срок ввести в действие наибольшее количество сил и овладеть возможно большим пространством на важнейшем участке доски, препятствуя, по возможности, противнику добиться той же цели.

Для того чтобы быстрее вывести фигуры, надо открыть им дорогу. Поэтому чаще всего начинают игру ходами 1. e2—e4 e7—e5 или 1. d2—d4 d7—d5, освобождающими дорогу ферзям и слонам.

Такие начальные ходы белых, как a2—a3, b2—b4, h2—h3, равно как и черных a7—a6, b7—b5, h7—h6, явно не соответствуют задачам дебюта.

Труднее всего развить ладьи. Одна из них вводится в игру посредством рокировки, дру-

гая может вступить в борьбу лишь после того, как будут развиты легкие фигуры и ферзь. Когда выведены ладьи, дебют можно считать законченным.

Выбор места для установки фигур определяется следующими соображениями. Фигурам надо обеспечить простор для выявления их силы, ставить их на активные позиции, но в то же время следует помнить об их безопасности. Легче всего определить наилучшие поля для развития коней. Ясно, что коня g1 предпочтительнее развить на f3, чем на e2 или h3, а коня b1 лучше развить на c3, чем на a3 или d2. Для этого достаточно подсчитать, сколько полей доступно коню с каждого из этих полей. Развитие коней на d2 или на h3 только тогда оправдывается, если в дальнейшем они переходят на центральные поля, с d2 на e4 или c4, с h3 на f4.

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

Ферзь — самая сильная фигура. Весьма заманчиво сразу же активизировать его. Но нелегко в начале игры найти для ферзя безопасное место. Если же его начнут тревожить фигуры противника, то отступление будет связано с потерей времени. Ввиду этого ранний вывод ферзя возможен только в очень немногих дебютах.

Время в дебюте играет первостепенную роль. Если одному из противников удалось развить свои силы раньше другого, то он получает серьезные

возможности добиться победы. Поэтому без крайней необходимости не следует в дебюте дважды ходить одной и той же фигурой. Ходы пешками a2—a3, h2—h3 или a7—a6 и h7—h6, которые часто встречаются у начинающих шахматистов, не только не содействуют развитию сил, но являются потерей драгоценного времени.

Поля d4, e4, d5, e5 называются центром. В большинстве дебютов борьба идет за овладение этими центральными полями. Фигура, стоящая в центре, берет под удар как центральные поля, так и фланговые. Фигура, расположенная на фланге, обычно не может принимать участие в столкновениях, происходящих на другом фланге, и только частично берет под удар центральные поля. Владение центром позволяет активно расставить фигуры, не подвергая их пешечным атакам противника.

Значение центра настолько очевидно, что в некоторых дебютах умышленно жертвуют пешку, чтобы выиграть время для развития и тем самым овладеть центральными полями. Белые имеют преимущество первого хода. Поэтому они должны стремиться не только быстро развить свои силы и овладеть пространством, но и помешать противнику добиться той же цели. В дебюте черные, как правило, должны защищаться, стало быть, их задача труднее, чем белых. По теории начальной стадии партии написаны сотни книг, в которых исследуется вопрос, может ли право выступки (первого хода)

дать белым преимущество. В тысячах вариантов доказывається, что правильная защита приводит к равной позиции.

Начинающему шахматисту нет смысла углубляться в дебри таких теоретических исследований. Затраченное на это время не окупится. Допустим, что в результате книжного варианта слабому шахматисту удалось добиться небольшого позиционного преимущества. Реализация его требует большого мастерства. Первый «самостоятельный» ход слабого шахматиста сразу же сведет к нулю все теоретические изыскания.

Для начинающего шахматиста гораздо важнее изучение общих принципов развития игры, которые являются для него путеводной нитью в самых разнообразных началах. К этому мы и приступим.

Рассмотрим один из часто встречающихся дебютов.

Белые	Черные
1. e2—e4	e7—e5

Эти ходы открывают дорогу ферзям и слонам. Обе пешки заняли центральные поля на доске и устремили свои удары: белая пешка — на пункт d5, черная — на пункт d4.

2. Kg1—f3	Kb8—c6
-----------	--------

Белый конь напал на пешку e5. Кроме того, он атакует важное центральное поле d4. Развивающий ход белых особенно хорош тем, что в нем содержится угроза. Тем самым выбор ходов черных ограничен. Белые могли играть 2. Kc3 или

2. Cc4 — тоже развивающие ходы, но без угрозы.

Черные, в ответ, защитили свою пешку. Они могли сделать это посредством ходов 2. ... Fe7, 2. ... Ff6, 2. ... Cd6, 2. ... f6 и 2. ... d6. Первые четыре ответа должны быть сразу забракованы, так как противоречат здоровому развитию сил. На e7 ферзь закрывает выход слону, а на f6 отнимает поле, которое мог бы занять конь g8. Слон на d6 закрывает дорогу пешке d7 и тем затрудняет развитие ферзевого фланга.

Еще хуже ход 2. ... f7—f6; пешка заняла бы лучшее поле для коня g8 и, кроме того, раннее ее продвижение привело бы к ослаблению прикрытия короля. Белые могут в ответ на 2. ... f7—f6 жертвовать коня — 3. K : e5!

Ход 2. ... d7—d6 возможен и иногда применяется. Его недостатки заключаются в том, что закрывается выход чернополному слону и этим ходом черные не берут под удар центр белых. Сделанный ход 2. ... Kc6, помимо того, что развивает фигуру, еще защищает пешку и к тому же берет под удар центральный пункт d4. Несомненно, это лучший ход!

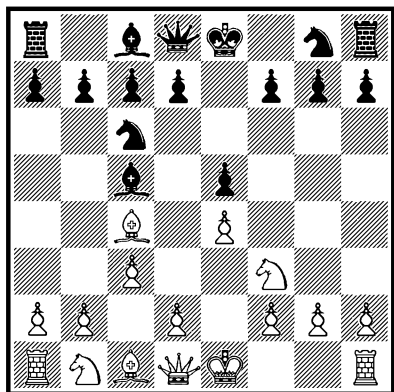
3. Cf1—c4	Cf8—c5
-----------	--------

Обе стороны развивают слонов, нацеливаясь на важные пункты f7 и f2, и берут под удар центральные поля d5 и d4. Теперь получилось начало, названное «итальянской партией». Если бы черные вместо хода слонем сыграли 3. ... Kg8—f6, развивая коня и атакая

на пешку е4, то получилось бы начало, которое носит название «защита двух коней».

4. с2—с3 ...

Диагр. 212



Позиция в варианте итальянской партии.

Смысл этого хода нетрудно разгадать. Белые хотят подготовить 5. d2—d4. Сразу 4. d4 привело к потере пешки: у черных три удара на пункт d4, а у белых две защиты. Это подчеркивает правильность предыдущих ходов черных и важность нападений на центральные поля. Насколько опасна угроза белых, покажет продолжение.

4. ... Kg8—f6  
5. d2—d4 e5 : d4

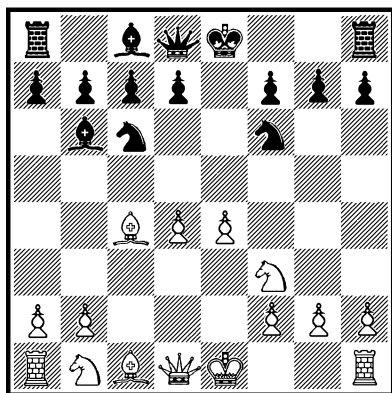
Обязателен ли последний ход черных? Почему бы не сыграть 5. ... Сb6 и на 6. de ответить 6. ... К : е4 с нападением на пешку f2? Здесь уместно вспомнить о двойном ударе — тогда последует 7. Фd5!, и черные теряют фигуру. Защита пешки

е5 отступлением слона на d6 невыгодна черным, так как слон будет тормозить развитие фигур ферзевого фланга.

Итак, сделанный черными ход — вынужденный.

6. с3 : d4 Сс5—b6

Диагр. 213



Дела черных как будто неплохи. Они вывели три фигуры, нападают на пешку е4 и собираются рокировать. Но это благополучие кажущееся. Черные фигуры отбрасываются на плохие позиции.

7. d4—d5! Кс6—e7

Заманчиво, но плохо 7. ... Ка5. Нападая на слона, черные как будто выигрывают время для укрепления центра, но белые отвечают 8. Cd3 и угрожают посредством 9. b4 выиграть коня. Не рекомендуется располагать фигуры на полях, с которых нет отступления.

8. e4—e5 Kf6—e4  
9. d5—d6 c7 : d6  
10. e5 : d6 Ke7—g6

Еще хуже 10. ... К : f2  
11. Фb3 0—0 12. Сg5!

11. Сс4 : f7+      Крe8 : f7  
 12. Фd1—d5+      Крf7—f6  
 Если 12. ... Крf8, то 13. Ф : e4.  
 13. Кb1—c3!      ...

Неправильно 13. Ф : e4 Ле8  
 14. Сg5+ Крf7 15. С : d8  
 Л : e4+ 16. Крd1 С : d8, и у белых недостает фигуры.

13. ...      Сb6—a5

Если 13. ... К : c3, то 14. Сg5×, а если 13. ... Ле8, то 14. К : e4+.

14. Фd5 : e4      Лh8—e8  
 15. Сc1—g5+      Крf6—f7  
 16. 0—0!      Ле8 : e4  
 17. Сg5 : d8      Са5 : c3!  
 18. Кf3—g5+      Крf7—e8  
 19. Кg5 : e4      Сс3 : b2  
 20. Ла1—b1,

и белые, выиграв качество, должны добиться победы.

Если внимательно рассмотреть положение после 6. cd Сb6, то окажется, что у черных в этот момент нет опорных пунктов в центре. Белые, оттеснив пешками коней, на d6 «вбили» клин, который нарушил взаимодействие черных фигур, стеснил их позицию, что и привело к поражению.

Ошибка черных заключалась в ходе 6. ... Сb6, как будет показано ниже.

Вернемся к позиции, указанной на диагр. 212. Вместо хода 4. ... Кf6 черные могли сыграть 4. ... d6, укрепляя центральный пункт e5.

4. ...      d7—d6  
 5. d2—d4      e5 : d4

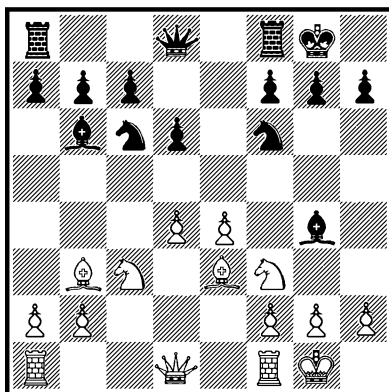
Сдача центра вынуждена. После 5. ... Сb6 6. de de 7. Ф : d8+ теряется пешка e5 или f7.

6. c3 : d4      Сс5—b6  
 7. Кb1—c3      Kg8—f6  
 8. 0—0      0—0

Черные благополучно заканчивают развитие. Следующим ходом они намерены временной жертвой коня: 9. ... К : e4 10. К : e4 d6—d5 добиться полного уравнения. Белые поэтому играют:

9. Сс4- b3      Сс8—g4  
 10. Сс1—e3

Диагр. 214



Позиция на диагр. 214 заслуживает внимательного рассмотрения. Черные нападают дважды на пешку d4; если они побьют коня на f3, белые вынуждены к g2 : f3.

Опасно ли это?

Вскрытие пешечного заслона короля представляет опасность, если оно связано с пассивным расположением своих фигур при наличии сконцентрированного удара на этом фланге фигур и пешек противника. В настоящем случае белые владеют центром, их фигуры расположены активно.

При этих условиях белые могут не опасаться ослабления пешечного заслона своего короля. Более того, они в этом случае получают следующие преимущества:

1) пешка g2 переходит на поле f3, то есть ближе к центру; следовательно, центр белых усиливается. В дальнейшем они могут еще сыграть f3—f4, получая при этом грозную фалангу пешек;

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

3) белые остаются с двумя слонами. В середине игры слон примерно равноценен коню. Однако опыт тысяч партий показал, что в открытых позициях, где для слонов открывается простор, два слона 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 вторгнуться ферзем на h3; например, 11. Фd3 С : f3 12. gf Фh3, и для защиты пешки f3 белым приходится переводить на пассивную позицию d1 слона, расположенного сейчас активно на поле b3.

11. Сb3—a4 ...

Связывая коня, белые угрожают ходом 12. d5 выиграть фигуру. Теперь на 11. ... С : f3 белые ответят 12. Ф : f3, и пешка d4 неуязвима, так как на 12. ... С : d4 следует 13. С : c6

(не 13. С : d4 К : d4! 14. С : d7 К : f3+) Ф : c6 14. С : d4, оставаясь с лишней фигурой.

11. ... d6—d5!  
12. e4—e5 Kf6—e4

После того как черные ходом 11. ... d5 получили опорный пункт в центре, положение сторон следует признать равным.

Рассмотрим теперь, как протекала бы партия, если бы вместо 9. Сb3 белые сыграли:

9. h2—h3 ...

Предупреждая 9. ... Сg4 и тем не допуская связки коня.

9. ... Kf6 : e4!  
10. Kc3 : e4 d6—d5

В этой «вилке» заключался смысл временной жертвы фигуры.

11. Сc1—g5 f7—f6  
12. Сc4 : d5+ Фd8 : d5  
13. Ke4—c3 Фd5—f5  
14. Сg5—e3 Фf5—g6,

и у черных хорошая игра.

Приведенные примеры показывают, как потеря времени (9. Сb3 и 9. h3) облегчает другой стороне закончить мобилизацию своих сил. Защита 4. ... d6 оказалась удовлетворительной. Правда, после 5. d4 черным пришлось разменяться, и белые получили две центральные пешки на e4 и d4. Однако фигуры и пешки черных нацелились на центральные пункты d4 и e5, и это обстоятельство позволило им завершить развитие фигур.

Вернемся вновь к позиции на диаг. 212.

Черные могут укрепить центр еще одним способом.

4. ... Фd8—e7!  
 5. d2—d4 Сс5—b6!

Очень заманчиво 5. ... ed  
 6. cd Ф : e4+ 7. Се3 Сb4+  
 8. Кс3 d5. Но на 5. ... ed белые  
 ответят 6. 0—0! dc 7. К : c3 и  
 получат за пешку сильную и,  
 вероятно, неотразимую атаку.  
 Ход 5. ... ed непоследователен.  
 Черные отдают этим ходом  
 центр, тогда как предыдущий  
 ход 4. ... Фе7 был сделан для  
 укрепления его.

6. 0—0 ...

Не опасно для черных 6. de  
 К : e5 7. К : e5 Ф : e5. Хотя  
 ферзь и находится в центре,  
 положение его прочно, напри-  
 мер: 8. 0—0 d6 9. Kd2 Kf6  
 10. Kf3 Фh5, и ферзь, не под-  
 вергаясь опасности, распо-  
 ложен активно на важном участке  
 действий.

6. ... d7—d6  
 7. a2—a4 a7—a6

Здесь это не потеря темпа,  
 а защита фигуры от атаки бе-  
 лой пешки. Грозило 8. d5 Kd8  
 9. a5 Сс5 10. b4, выигрывая  
 слона.

8. Лf1—e1 Kg8—f6

Черные заканчивают разви-  
 тие без всяких затруднений.  
 Опорный пункт e5 надежно  
 укреплен. Защита 4. ... Фе7 —  
 одна из лучших в этом дебюте.

Еще раз вернемся к диа-  
 грамме 212 и испытаем вто-  
 рично защиту 4. ... Kg8—f6.

4. ... Kg8—f6  
 5. d2—d4 e5 : d4  
 6. c3 : d4

Критический момент. Как  
 было показано выше, отступле-

ние 6. ... Сb6 привело черных  
 к тяжелым последствиям. Но  
 у них есть возможность отсту-  
 пить слоном без потери темпа.

6. ... Сс5—b4+!

Черные этим ходом выиг-  
 рали время, что очень важно.  
 У белых находится под ударом  
 пешка e4. Если они сыграют  
 7. Кс3, то 7. ... К : e4 и затем  
 8. ... d5.

7. Сс1—d2 Сb4 : d2+  
 8. Kb1 : d2 d7—d5!

Немедленно создавая опор-  
 ный пункт в центре.

9. e4 : d5 Kf6 : d5  
 10. Фd1—b3 Кс6—e7!

Опорный пункт следует вся-  
 чески укреплять.

11. 0—0 0—0  
 12. Лf1—e1 c7—c6

Черные в дальнейшем иг-  
 рают Фb6 и Се6, чтобы закон-  
 чить развитие ферзевого флан-  
 га и ввести в игру ладью a8.  
 У белых изолированная пешка  
 d4, но фигуры их занимают  
 активные позиции.

На 7-м ходу черные могли  
 сыграть иначе.

7. ... Kf6 : e4  
 8. Cd2 : b4 Кс6 : b4

Выигрыш пешки черными  
 был временным. Белые могут  
 отыграть ее двумя способами.  
 Первый способ: 9. Фb3 (с двой-  
 ным ударом на пешку f7 и ко-  
 ня b4) 9. ... d5! 10. Ф : b4 dc  
 11. 0—0 Фd6! 12. Ф : c4 0—0,  
 и черные спокойно заканчи-  
 вают развитие.

Второй способ лучше:

9. Сс4 : f7+      Кре8 : f7  
 10. Фd1—b3+      d7—d5  
 11. Кf3—e5+      Кpf7—e6

Этот ход считается сильнейшим. После 11. ... Кре8 или 11. ... Кpg8 12. Ф : b4 черным придется потратить немало времени, чтобы закончить развитие. Если 11. ... Кpf6, то белые не торопятся со взятием коня b4, а продолжают нападение 12. f3!

Ход 11. ... Кре6 выглядит рискованным, так как король может попасть под атаку. Смысл его будет понятен из дальнейшего.

12. Фb2 : b4      ...

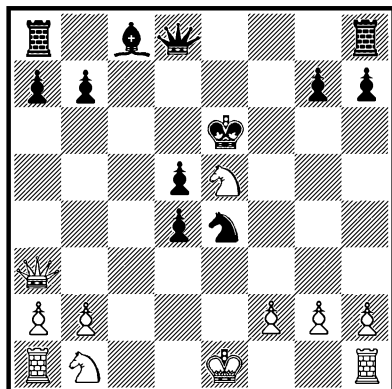
Теперь нельзя было играть 12. f3 из-за 12. ... Фh4+ 13. g3 К : g3!

12.      ...      c7—c5!

Эту пешку нельзя взять пешкой ввиду потери коня e5.

13. Фb4—a3      c5 : d4

Диagr. 215



Интересная позиция. Король черных лишился рокировки и не сможет уйти из центра доски, зато они временно удержали пешку. Для нападения на короля у белых мало действующих сил.

14. Кf3 Фb6 15. 0—0 Ле8  
 16. Фа4 Cd7 17. Ф : d4 Ф : d4  
 18. К : d4+ Кpf7, с равной игрой.

### Упражнения

1. В позиции на диагр. 212 после 4. ... Кf6 белые сыграли 5. 0—0, на что последовало 5. ... К : e4! 6. d4. На основе рассмотренных принципов борь-

бы за центр, какой правильный ответ черных?

2. В той же позиции было сыграно 4. ... Кf6 5. d4 ed 6. e5. Какой правильный ответ черных?



## БОРЬБА ЗА ЦЕНТР В ДЕБЮТЕ. ГАМБИТЫ

Рассмотрим еще одно начало партии.

Белые	Черные
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Kbl—c3	Kg8—f6

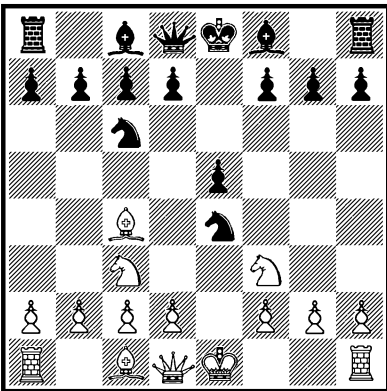
Это начало называется «дебютом четырех коней».

4. Cf1—c4 ...

Черные могли бы последовать примеру белых и сыграть 4. ... Сс5. Но они могут сделать попытку овладеть центром с помощью временной жертвы фигуры.

4. ... Kf6 : e4

Диагр. 216



Позиция в варианте дебюта четырех коней.

Черные второй раз ходят конем, но эта потеря времени окупается тем, что им удается добиться важного хода d7—d5. Действительно, после 5. К:e4 d5 6. Сb5 de 7. К:e5 Фg5! (двойной удар; возможно и 7. ... Фd5) 8. К:c6 Ф:b5 9. Kd4 Фе5 у черных превосходная игра.

Однако у белых есть другое заманчивое продолжение.

5. Сс4 : f7+ Kpe8 : 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 отступле-

ний — это лучшее. На 7. ... Крe8 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) g6 12. g3+ Kph5 13. g4+ Kph4 14. Фb3! Сb4+ 15. Kpf1 С : g4 16. hg+ Кр : g4 17. Фh3X, или 7. ... Kpg6 8. Фf3 Фе7 9. h4 h5 10. Кc3 e4 11. Фg3, с преимуществом у белых.

8. Фd1—f3            Фd8—e7  
9. Ке4—c3            e5—e4!

Грозил большой силы шах на d5. Нельзя 9. ... Ф : g5? ввиду 10. Ф : d5+ Се6 11. Ф : e6X.

На 9. ... Се6 последует 10. К : e6 Ф : e6 11. Ф : d5.

10. Кc3 : 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 диагр. 216. Поскольку продолжение 5. С : f7+ привело к невыгодной для белых игре, остается:

5. Кc3 : e4            d7—d5  
6. Сс4—d3            ...

Вариант 6. Сb5 de был рассмотрен выше.

6.            ...            f7—f5

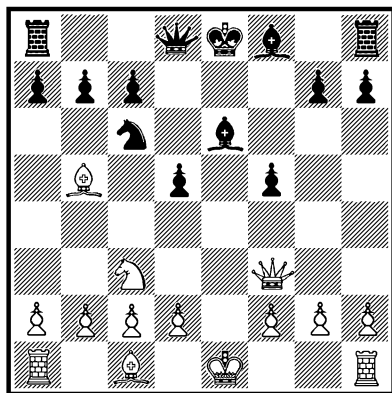
Грозный, но отнюдь не лучший ход. Черные не опасаются ухода коня, так как они подготовили новую «вилку».

7. Ке4—c3            e5—e4  
8. Cd3—b5            e4 : f3

Черные могли продолжать 8. ... d4 9. Ке5 Фf6, однако после 10. К : c6 bc 11. Са4 dc 12. dc партия белых лучше.

9. Фd1 : f3            Сс8—e6

Диагр. 217



Позиция в варианте дебюта четырех коней.

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 всё это получилось в результате «грозногс» с виду хода f7—f5.

Если на диагр. 217 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 называют «дырами». «Дыра» на поле e5 образовалась в результате хода f7—f5.

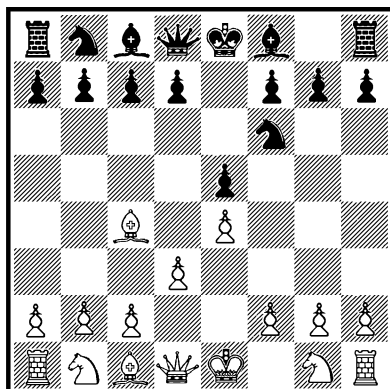
- |            |        |
|------------|--------|
| 10. d2—d4  | Фd8—d7 |
| 11. Cc1—f4 | 0—0—0  |
| 12. 0—0—0  | Cf8—e7 |
| 13. Лh1—e1 | ...    |

Партия белых лучше.

\* \* \*

Рассмотренные начала партий примерно показывают, как надо бороться за центр. Начинающий шахматист, усвоивший элементарные принципы, найдет правильный путь в аналогичных началах. Например, в «дебюте слона» после: 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6! 3. d2—d3 возникает позиция на диагр. 218 (если 3. Kb1—c3, то 3. ... Kf6 : e4!).

Диагр. 218



Позиция в варианте дебюта слона.

Стремление черных осуществить важный удар в центре d7—d5 должно привести к ходу 3. ... c7—c6! Хотя черные и теряют темп, но они отыграют его после d7—d5, так как слон должен будет отступить. После 3. ... c7—c6 4. Kg1—f3 d7—d5 5. e4 : d5 c6 : d5 6. Cc4—b5+ (белые, отступив слоном с шахом, создали угрозу взятия пешки e5 конем) Cc8—d7! пешка защищена: атакуя слона белых, черные не дают им времени для взятия пешки. Остается только 7. Cb5 : d7+ Kb8 : d7, и черные сохранили центр с хорошим развитием.

Белые могут вместо 3. d3 сыграть более предпримчиво 3. d2—d4. 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. Cc4 : f7+ |

Кре8 : f7 6. Фd1—f3+ Ке4—f6  
7. е5 : f6 Фd8 : f6;

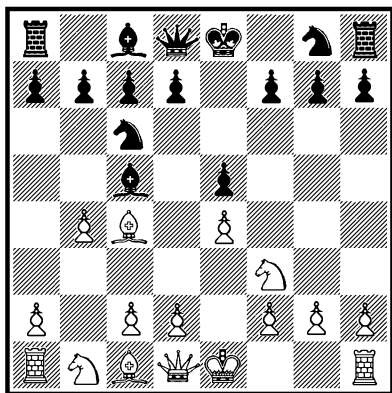
2) 3. ... е5 : d4 4. е4—е5 d7—  
d5! 5. е5 : f6 d5 : c4 6. f6 : g7  
Cf8 : g7, и черные, сохранив  
лишнюю пешку, должны выиг-  
рать; или 5. Сс4—b5+ Сс8—  
d7! 6. е5 : f6 Cd7 : b5 7. Фd1 : d4  
Фd8 : f6 8. Фd4 : d5 Сb5—с6 и  
затем 9. ... С : g2;

3) 3. ... Кb8—с6 4. d4 : е5  
Кс6 : е5 5. Сс4—b3! (препят-  
ствуя 5. ... d7—d5 и угрожая  
6. f2—f4) d7—d6 6. f2—f4  
Ке5—с6 7. Кb1—с3 Cf8—e7  
8. Kg1—f3 0—0 9. 0—0. У чер-  
ных несколько стесненная, но  
вполне прочная позиция.

Важность захвата центра на-  
столько очевидна, что в неко-  
торых дебютах белые предла-  
гают пешку, чтобы овладеть  
центром. Как уже говорилось,  
такие дебюты называются гам-  
битами. После 1. е2—е4 е7—е5  
2. Kg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—c4  
Cf8—с5 белые могут сыграть  
4. b2—b4.

Это начало в теории дебю-  
тов называется «гамбитом

Дняр 219



Позиция в варианте гамбита  
Эванса.

Эванса». Смысл жертвы пешки  
b4 заключается в том, что на  
4. ... Сс5 : b4 белые ходом  
5. с2—с3 выигрывают важный  
темп и после отступления слона  
осуществляют захват центра  
посредством 6. d2—d4.

Принятие гамбита дает бе-  
лым сильную атаку, особенно  
если черные стремятся сохра-  
нить пешку. Великий русский  
шахматист Михаил Иванович  
Чигорин одержал белыми мно-  
го побед, когда его противники  
принимали гамбит Эванса.

Вот как протекала одна из  
партий Чигорина.

М. Чигорин

И. Гунсберг

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. е2—е4  | е7—е5    |
| 2. Kg1—f3 | Кb8—с6   |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—с5   |
| 4. b2—b4  | Сс5 : b4 |
| 5. с2—с3  | Сb4—с5   |
| 6. d2—d4  | е5 : d4  |
| 7. 0—0    | d7—d6    |

После 7. ... dc 8. Фb3 Фf6  
9. е5 Фg6 10. К : c3 атака бе-  
лых очень опасна.

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. с3 : d4 | Сс5—b6 |
| 9. Кb1—с3  | Кс6—a5 |
| 10. Сc1—g5 | Кg8—e7 |

Если 10. ... f6, то 11. Cf4  
К : c4 12. Фа4+ Фd7 13. Ф : c4  
Фf7 14. Kd5 Се6 15. Фа4+  
Cd7 16. Фс2 с атакой.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 11. Сс4 : f7+! | Кре8 : f7 |
| 12. Кс3—d5     | Ка5—с6    |
| 13. Cg5 : e7   | Кс6 : e7  |
| 14. Kf3—g5+    | Kpf7—g6   |

На 14. ... Kpg8 решает 15. Фb3,  
а на 14. ... Кре8 последует  
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. ... Крf6  
 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+ | Крf6 : g5 |
| 18. | Фd1—h5+  | Крг5 : f4 |
| 19. | g2—g3+   | Крf4—e4   |
| 20. | Лf1—e1+  | Кре4—d4   |
| 21. | Лa1—c1!  |           |

и черным не избежать мата, например 21. ... Сf5 22. Фd1+ Сd3 23. Ле3 Крд5 24. Фb3+ Крд4 25. Ф : d3X.

Начинающему шахматисту очень трудно выдержать атаку. Поэтому, если противник предлагает гамбит, то следует или отказать его, или же, приняв гамбит, не стараться удержать выигранную пешку, а найти наиболее подходящий момент для того, чтобы вернуть ее и закончить развитие. В позиции на диагр. 219 возможны две системы защиты. Первая — отказать от гамбита.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 4. | ...      | Сс5—b6! |
| 5. | b4—b5    | Кс6—a5  |
| 6. | Кf3 : e5 | ...     |

«Охота» за пешкой при отсталости в развитии не приводит ни к чему хорошему.

- |     |           |           |
|-----|-----------|-----------|
| 6.  | ...       | Фd8—f6!   |
| 7.  | Сс4 : f7+ | Кре8—f8!  |
| 8.  | d2—d4     | d7—d6     |
| 9.  | Сf7 : g8  | d6 : e5   |
| 10. | Сg8—d5    | Сb6 : d4, |

и черные выигрывают.

Вторая система — принять гамбит.

- |    |       |          |
|----|-------|----------|
| 4. | ...   | Сс5 : b4 |
| 5. | c2—c3 | Сb4—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.

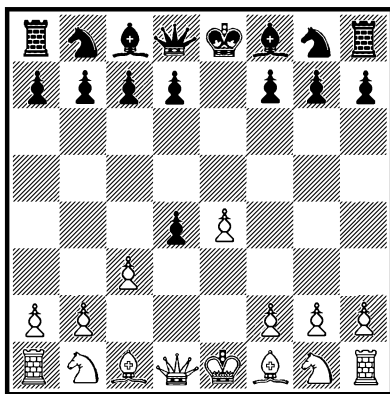
- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 9.  | ...      | Кс6 : d8 |
| 10. | Кf3 : e5 | Сс8—e6   |

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 | Черные  |
|----|-------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5   |
| 2. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 3. | c2—c3 | ...     |

Диагр. 220



Позиция в варианте центрального гамбита.

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 отстанут в развитии. На основании ранее изложенных фактов 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 Kf6 7. Ф:e7+ С:e7, и черные опережают их в развитии.

4. ... Фd8 : d5

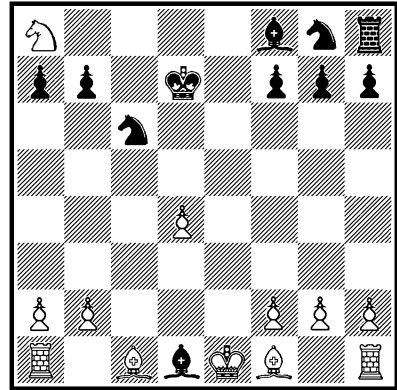
Раннее введение в игру ферзя может повлечь за собой потерю времени.

5. c3 : d4 Kb8—c6  
6. Kgl—f3 Cc8—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) 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+ Kpd7 10. К:a8 (диагр. 221).

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. Cc4 Cb4 (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. Kbl—c3 Фd5—a5  
9. Cc1—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 и 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. Cc1—d2   | Cb4 : d2+ |
| 7. Фd1 : d2 | 0—0!      |

Черные не торопятся с отгрышем пешки d5, которая куда 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	14. Фd1—h5!	g3 : h2 +
12. Сс1 : f4	Кh5 : f4	15. Кpg1—h1	Фh4 : h5
13. Ке2 : f4	g4—g3!	16. Кf4 : h5	Кb8—d7
Если теперь 14. hg, то 14. ...		17. Cd3 : h7	Лg8—h8
Л : g3 15. К : e6 Се3+!	У белых	18. Ch7—d3	0—0—0,
имеется единственная защита.		с равной игрой.	

### Упражнения

1. Какой правильный ответ черных в дебюте, который называется «венской партией» и начинается ходами 1. e4 e5 2. Кс3 Кf6 3. f4?

2. «Скандинавская партия» начинается ходами 1. e4 d5. Каким способом белые выигрывают теперь темп?



## БОРЬБА ЗА ЦЕНТР В ИСПАНСКОЙ И СИЦИЛИАНСКОЙ ПАРТИЯХ И ФЕРЗЕВОМ ГАМБИТЕ. ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Разобранные в предыдущих уроках примеры показали, что попытки белых простыми средствами овладеть центром при правильной контригре черных отражаются сравнительно легко. В современных турнирах сильнейших шахматистов такие дебюты, как «итальянская», «венская» партии, и такие гамбиты, как «центральный», «Эванса» и «королевский», встречаются довольно редко, а самыми распространенными началами являются «испанская партия», «ферзевый гамбит» и «сицилианская партия». Рассмотрим, как ведется борьба за центр в этих дебютах.

Белые	Черные
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 dс 5. K:e5 черные отыгрывают пешку двойным ударом — 5. ... Фd4!.. На странице 72 мы разбирали одну из защит черных — 3. ... d6.

Рассмотрим теперь другую защиту, которая в практике современных турниров встречается наиболее часто.

3. ... a7—a6

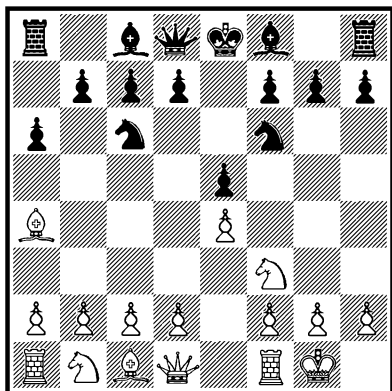
Смысл этого хода заключается в том, что вынуждается либо размен слона на коня (это продолжение известно в теории под названием «разменный вариант испанской партии»), либо отступление слона на a4, откуда черные в любой выгодный для них момент могут оттеснить его ходом пешки b7—b5.

4. Сb5—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 конем 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?

Диагр. 222



Позиция в варианте испанской партии.

5. ... Kf6 : e4  
6. Lf1—e1 ...

Напрашивающийся, но не сильнейший ход. Правильное продолжение за белых указано дальше. По линии *e* 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. K : e5 Cd7 8. C : c6 и затем 9. d3. Плохо и 6. ... f5 ввиду 7. C : c6 dc 8. K : 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. ... K : a4 из-за 10. Kd5 0—0 11. K : e7+ Kph8 12. Фh5, и атака белых весьма опасна. В частности, белые угрожают красивым матом с жертвой ферзя: 13. Ф : h7+ Kр : h7 14. Лh5×.

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. 222.

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 с5 и е5. Теория дебютов считает, что шансы обеих сторон уравновешиваются.

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 с6 и выигрыш пешки е5.

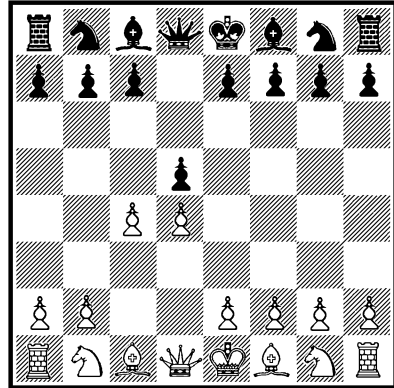
- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 7. | Ca4—b3 | d7—d6  |
| 8. | c2—c3  | 0—0    |
| 9. | d2—d4  | Cc8—g4 |

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    | Черные |
|----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5  |
| 2. c2—c4 | ...    |

Этими ходами начинается «ферзевый гамбит». Белые организуют подрыв центра черных своей фланговой пешкой. В отличие от королевского гамбита, где также со второго хода начинается атака центральной пешки черных, операции, которые разворачиваются 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.



- |    |     |         |
|----|-----|---------|
| 2. | ... | d5 : c4 |
|----|-----|---------|

«Принятый ферзевый гамбит».

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 3. | e2—e3 | e7—e5! |
|----|-------|--------|

Ошибочна защита гамбитной пешки 3. ... b5 4. a4 с6 5. ab сb 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. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 8. | Kg1—f3 | 0—0    |
| 9. | 0—0    | Cc8—g4 |

Игра равна.

Белые вместо 3. e3 могут сыграть сильнее:

- |    |         |     |
|----|---------|-----|
| 3. | Kg1—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 Ce6 8. bc bc 9. Ke5 Фc7 10. Фа4+ Kbd7 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+ Kp : f7 7. Ke5+ Кре8 8. K : g4 или же 6. Ke5! Ch5 (6. ... C : d1 7. C : f7×) 7. Ф : h5! Фа5+ 8. Cd2 Ф : d2+ 9. K : d2 K : h5 10. C : f7+ Kpd8 11. C : h5, и черные остались без фигуры.

6. 0—0 c5 : d4  
7. e3 : d4 ...

Взятие конем на d4 облегчило бы задачу черных, так как тогда белые снимали давление с важного центрального пункта e5.

7. ... Kb8—c6  
8. Cc1—e3 Cf8—e7  
9. Kbl—c3 0—0  
10. Фd1—e2 a7—a6

В ферзевом гамбите черным трудно развить слона с8. Ход 10. ... a6 подготавливает маневр b7—b5 и Cc8—b7. Однако этот маневр требует много времени. Лучше было 10. ... Cd7.

11. Lf1—d1 b7—b5?

Следовало играть 11. ... Фа5.

12. d4—d5! ...

Правильное решение. Белые опередили черных в развитии. В таких случаях полезно открыть линии для вторжения фигур. При 12. Cb3 Cb7 13. d5

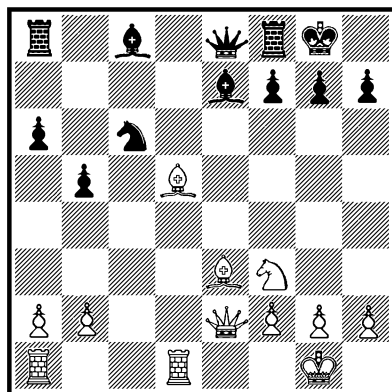
ed 14. C : d5 Фc7 15. Лас1 Лас8 черные успевают ввести в игру ладьи и уравнивают партию.

12. ... e6 : d5

После 12. ... bc 13. dc Фc7 14. Ф : c4 черные теряют пешку.

13. Kc3 : d5 Kf6 : d5  
14. Cc4 : d5 Фd8—e8

Диагр. 224



Грозило и 15. C : c6 и 15. C : f7+ с выигрышем ферзя. Позиция черных сейчас явно неудовлетворительна: ферзь стоит плохо, конь под ударом и связан, ладьи не участвуют в борьбе. В таких позициях противник должен искать тактический удар, который привел бы к выигрышу материала. Напрашивается ход 15. Лас1, однако после 15. ... Cb7 16. Ke5 Лс8, черные защищались без потерь. Правильное продолжение атаки заключается в

15. Ce3—c5! Ce7 : c5

Иначе теряется фигура.

16. Фе2 : e8 Lf8 : e8

17. Cd5 : c6 Cc8—e6

18. Cc6 : a8 Le8 : a8

Белые выиграли качество.

Они должны сейчас упрощать партию разменами и переходить в выгодный конец игры.

Рассмотрим другое продолжение.

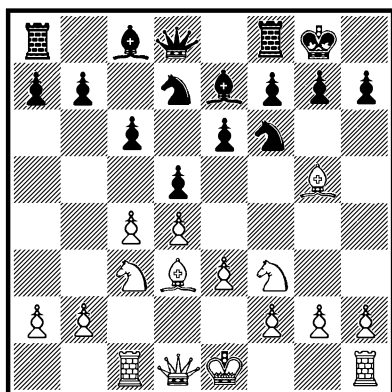
Белые	Черные
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
«Отказанный ферзевый гамбит».	
3. Kb1—c3	Kg8—f6
4. Cc1—g5	Cf8—e7
Белые грозили 5. C : f6, и если 5. ... Ф : f6, то 6. cd.	
5. e2—e3	0—0
6. Kgl—f3	Kb8—d7
7. Лa1—c1	c7—c6
8. Cf1—d3	...

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

Диагр. 225



Позиция в варианте ферзевго гамбита.

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	Фe7—f6,
и, развив слона с8, черные получают равную игру.	

\* \* \*

Белые	Черные
1. e2—e4	c7—c5

Так начинается «сицилианская партия». Черные первым же ходом начинают борьбу за важный центральный пункт d4.

2. Kgl—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. Kbl—c3	...

Ошибочно 5. К : с6, что ведет после 5. ... bc к укреплению пункта d5.

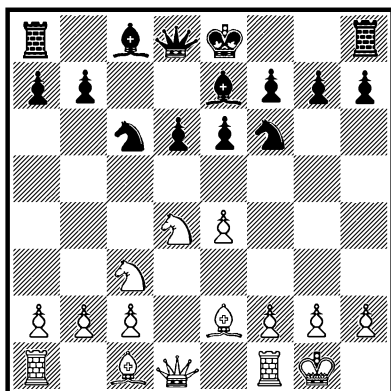
5. ...	d7—d6
6. Cf1—e2	...

Если слон пойдет на b5, то после Cd7 черные освободятся посредством разменов на d4 и b5. Напрашивается ход 6. Cc4,

но черные тогда ответят 6. ... e6 и затем d5.

6. ... e7—e6  
7. 0—0 Cf8—e7

Диагр. 226



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.

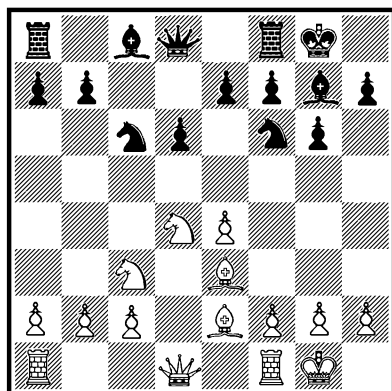
6. ... g7—g6  
7. 0—0 Cf8—g7

С угрозой 8. ... К : e4 и 9. ... К : d4.

8. Сс1—e3 0—0

Система защиты черных называется «вариантом драко-

Диагр. 227



на». Такое название она получила за пешечную 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 и два коня. К ним вскоре присоединится ладья после хода на c8. В противовес давлению черных белые могут приступить к атаке королевского фланга, например: 11. f5 Cc4 12. К : a5 С : e2 13. Ф : e2 Ф : a5 14. g4. Вариант дракона ведет к содержательной борьбе и часто встречается в соревнованиях мастеров.



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. Сс1—b2 Cf8—b4+

11. Kpe1—f1 ...

Вынуждено, так как и 11. Kbd2 и 11. Кс3 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, поэтому исход партии целиком зависит от дальнейшей игры противников.

Запирание центра может иметь место и в открытых дебютах. При рассмотренной выше второй системе защиты испанской партии: 1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. Сb5 a6 4. Са4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Le1 b5 7. Сb3 d6 8. c3 0—0 — после ходов 9. d4 Сg4 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 Сс5—b6 6. 0—0 d7—d6 — белые могут придать партии посредством 7. d4—d5 закрытый характер.

В одном из вариантов французской партии: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Сс1—g5 Cf8—e7 — белые могут придать игре открытый характер, продолжая 5. e4:d5. Если же они сыграют 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Сg5: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. Kg1—f3 c7—c5 9. Кс3—b5 Kb8—c6 10. c2—c3 и т. д.

**Белые**

**Черные**

1. e2—e4

c7—c6

Черные подготавливают движение пешки d5, но в отличие от французской партии ходом пешки c. Недостаток хода 1. ... e6 состоял 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. ... c7—c6 носит название «защиты Каро—Канн», по фамилиям двух шахматных мастеров, в свое время применивших ее.

2. d2—d4

d7—d5

3. e4:d5

...



Белые могли продолжать по-разному, например: ходом 3. е5 закрыть центр. Черные ответят 3. ... Sf5!, а затем уже 4. ... е6 и избавятся от трудностей, испытываемых с развитием белопольного слона с8. Белые могли ходом 3. Кс3 защитить пешку, и тогда черные, продолжая 3. ... de 4. К : е4, придавали партии открытый характер.

3. ... с6 : d5  
4. Cf1—d3 ...

В 15-м уроке было указано, что при разыгрывании дебюта надо по возможности препятствовать хорошим развивающим ходам противника. На 4. Кf3 черные ответили бы 4. ... Sf5 или 4. ... Cg4. Белые пока препятствуют этому. Они могли избрать и другой план, продолжая 4. с2—с4. Атака центра, начатая этим ходом, исследована мастером В. Пановым и носит его имя.

4. ... Kb8—с6  
5. с2—с3 Kg8—f6  
6. Cc1—f4 Cc8—g4

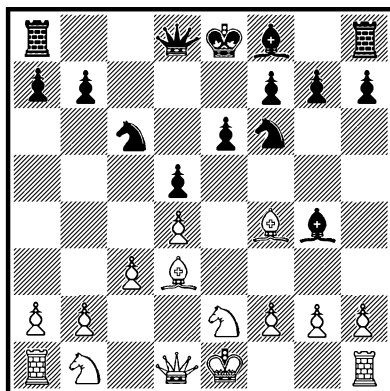
Таким способом черные развили слона, не запирая его хо-

дом е7—е6. Они могли также сыграть 6. ... g6 и затем 7. ... Sf5. Правда, белые могут разменом на f5 сдвоить черные пешки и ослабить пешечное прикрытие после короткой рокировки черных. Зато давление черных на центр усиливается, они овладевают пунктом е4. Приближение пешек к центру при разменах выгодно в большинстве случаев.

7. Kg1—e2 е7—е6

Дальше черные разовьют чернопольного слона, рокируют и получат надежную позицию.

Диагр. 229



### Упражнения

1. Партия была начата ходами 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 Кf6 4. с3. Как следует продолжать черным?

2. «Шотландская партия» начинается ходами 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. d4. Исходя из

общих принципов развития дебюта, как продолжать черным защиту?

3. В партии было начало 1. d4 d5 2. с4 Кf6. Как могут белые доказать слабость последнего хода черных?

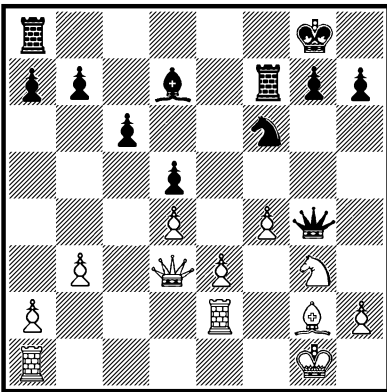
## ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

В предыдущих уроках были изложены основные принципы разыгрывания начал партии. Перейдем к изучению одного из главных элементов шахматной борьбы — комбинации.

Существует несколько различных определений комбинации. Чтобы понять сущность ее, разберем следующий пример.

Позиция на диагр. 230 получилась в партии матча С. Флор—М. Ботвинник. У белых ослаблен королевский фланг. Черные (Ботвинник) могут различными путями продолжать атаку, например: 1. ... Кh5 2. К : h5 Ф : h5 3. Лf1 Сf5 4. Фс3 Ле8. Однако вряд

Диагр. 230



ли эта атака окажется решающей, так как у черных нет перевеса в силах на том участке фронта, где они намерены вести ее. Поэтому Ботвинник вводит в игру пешки.

1. ... h7—h5!

Черные угрожают выиграть фигуру, пользуясь связанностью слона, а именно ходами: 2. ... h4 3. Кf1 h3. Не спасает белых ход 2. Крh1, так как слон, атакованный пешкой, не будет иметь ни одного поля для отступления.

2. Ле2—f2! h5—h4

3. Сg2—f3? ...

Ход 2. Лf2 мог быть началом комбинации, но не той, которую провел Флор. Правильно было 3. h3!, и белые спасают фигуру, так как после 3. ... Ф : g3 4. Лf3! (такой ход называют иногда «гвоздем» комбинации) черный ферзь пойман. Черным пришлось бы продолжать 4. ... Ф : f3 5. С : f3 С : h3, и за ферзя у них были бы ладья, слон и пешка. Материально силы примерно равны, но позиция черных более активна. Достаточно ли было преимущество черных для победы, трудно сказать.

Черные могли на 3. h3 не брать ферзем на g3, а ответить 3. ... Феб, сохраняя позиционный перевес, однако предстояла длительная и упорная борьба. Ошибочный ход Флора позволяет Ботвиннику закончить борьбу в несколько ходов.

3. ... h4 : g3!

Сравнительно несложная комбинация, ведущая к выгоде черных.

4. Cf3 : g4 g3 : f2 +  
5. Kpg1—g2 ...

После 5. Kp : f2 K : g4+ 6. Kpg1 Ле8 7. Ле1 Лfe7 черные выиграли бы пешку e3 и их фигуры врывались в лагерь белых.

5. ... Kf6 : g4

В результате проведенной комбинации у черных за ферзя — ладья, слон и конь, что обеспечивает им победу.

6. h2—h3 Kg4—f6  
7. Kpg2 : f2 Kf6—e4 +

Последний ход черных является началом новой комбинации. На 8. Kpg2 следует 8. ... С : h3+! 9. Kp : h3 Kf2+ 10. Kpg3 K : d3. Белые, убедившись в бесполезности дальнейшего сопротивления, сдались.

Можно ли назвать ход черных 1. ... h7—h5 комбинацией? Нет, потому что у белых было несколько различных защит, например: 2. Лf1 h4 3. h3 Феб 4. f5 или же сделанный в партии ход 2. Лf2 с тем, чтобы на 2. ... h4 также ответить 3. h3. Другое дело, если бы ходы 2. Лf2 и последующий 3. Cf3 были вынужденными,

единственными. Тогда 1. ... h5 было бы началом пятиходовой комбинации. В данном случае ход 1. ... h5 следует считать сильным атакующим маневром.

Ход 2. Лf2 был началом комбинации, спасающей фигуру от угрозы h5—h4—h3. Все ходы здесь вынуждены. В одном варианте белые жертвуют фигуру, но выигрывают ферзя. В другом — ферзь должен уйти с линии g, и слон развязывается. В обоих вариантах черные остаются с лучшей игрой. Следовательно, комбинация белых, начатая ходом 2. Лf2, могла иметь конкретную цель — спасти фигуру, но, вероятно, не спасала партии.

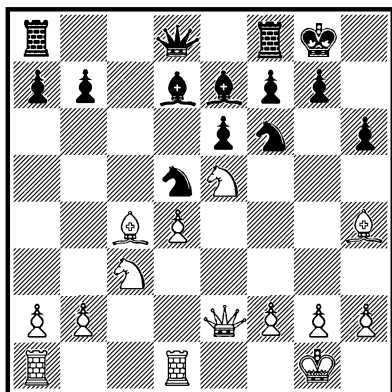
Та комбинация, которую белые имели в виду при ходе 2. Лf2, а именно после 2. ... h4 3. Cf3 прогнать ферзя с линии g, оказалась неправильной, или, как говорят, некорректной, так как была опровергнута совершенно правильной контркомбинацией черных с жертвой ферзя. Вторая комбинация Ботвинника с жертвой слона на h3 и двойным ударом коня также совершенно правильна.

Таким образом, комбинация состоит из цепи ходов, объединенных общей идеей. Все разветвления этой идеи, иначе — варианты комбинации, должны состоять из вынужденных ходов. Большинство комбинаций содержит в себе жертву пешки, фигуры, или нескольких фигур. Вспомните комбинацию М. Чигорина в его партии с И. Гунсбергом (см. урок 16-й). Цель комбинации должна быть точно рассчитана: выигрыш материала, мат королю, иногда

ослабление позиции противника.

Позиция на диагр. 231 служила в партии Ботвиннига. Последний ход черных  $Cc8-d7$  дал возможность Ботвиннику провести изящную комбинацию,

Диагр. 231



основанную на идее связки:  
**1. Kc3 : d5! Kf6 : d5 2. Ch4 : e7**  
**Fd8 : 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**  
**Fd8 : d7 4. Cc4 : d5 Fd7 : d5**  
**5. Fe2 : 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. Fe2—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 ва-

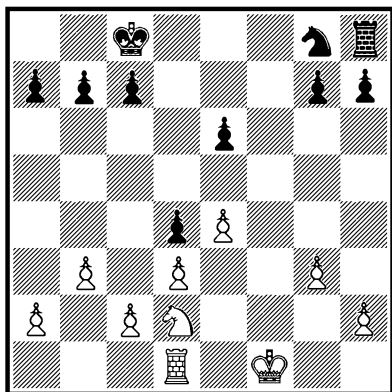
риант состоит из взятий или шахов, его легче рассчитать, потому что возможны только единственные ответные ходы противника. Другое дело, когда вариант включает ход без взятия или без шаха. Такие ходы, называемые «тихими», должны содержать в себе сильную угрозу, чтобы ограничить возможность защиты. Тихий ход **3. d5!** во втором варианте грозил разменом на **e6** и затем **K : d7**, поэтому у черных не было выбора. Красивый контрудар **5. ... Cg4!** мог бы спасти черных, если бы у белых не нашлось возражения **6. Fc4!**. Расчет таких неожиданных контрударов представляет значительные трудности даже для сильных шахматистов.

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 комбинации. Ограниченная подвижность фигур противника может служить основой для создания комбинации. Приводим два примера.

В позиции на диагр. 232 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.

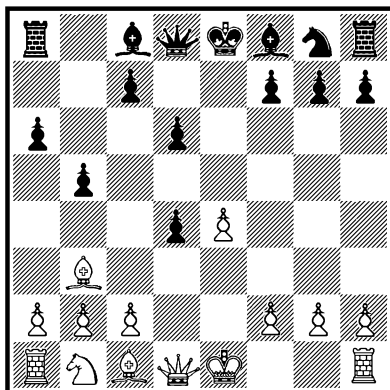
Диагр. 232



Белые начинают и выигрывают пешку.

Позиция на диагр. 233 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.

Диагр. 233

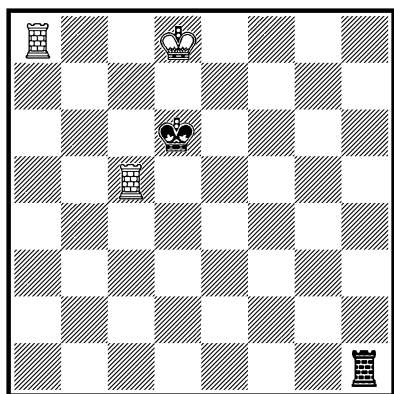


Могут ли белые взять пешку d4?

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. ... Ce6—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+ Ce6—d7 11. Фc6—d5 c5—c4, и слон пойман.

В позиции на диагр. 234 ход белых. У них на ладью больше, но беда их в том, что черные грозят дать мат и одновременно нападают на ладью. Следовательно, ладья белых проигрывается. Но в таких случаях невольно приходится искать возможности отдать ладью так, чтобы потом отыграть ее. Тот, кто изучил двойные удары ладьи, сможет найти решение. 1. Лc5—h5! Черная ладья завлекается на 5-ю горизонталь. 1. ... Лh1:h5 2. Ла8—a6+

Диагр. 234

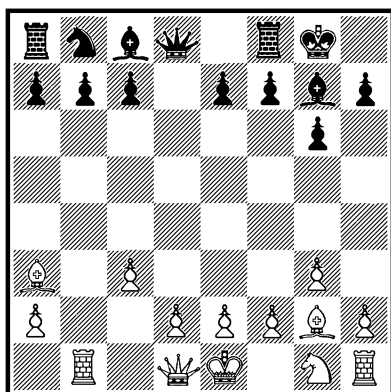


Выигрыш.

Крd6—с5 3. Ла6—а5+ Крс5—b4 4. Ла5 : h5. Переставим в позиции на диагр. 234 черную ладью на g1. Теперь комбинация не проходит. После 1. Лс5—g5 Лg1 : g5 2. Ла8—а6+ Крд6—е5! 3. Ла6—а5+ Кре5—f6 король успевает защитить ладью. Позиция на диагр. 234 взята из латинской рукописи XIII в.

Эм. Ласкер (чемпион мира с 1894 по 1921 г.) называл такие мотивы геометрическими.

Диагр. 235

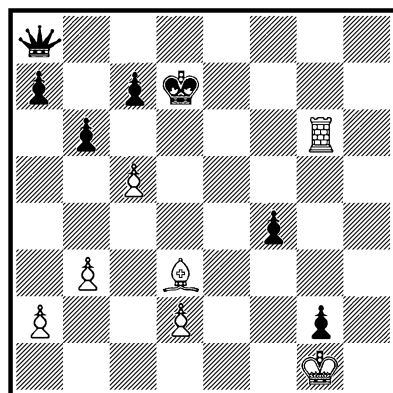


В позиции на диагр. 235 тот же мотив проходит по диагонали. Пешка b7 атакована дважды, защищена один раз. Тем не менее черные сыграли 1. ... Лf8—e8, имея в виду комбинацию: 2. Сg2 : b7 Сс8 : b7 3. Лb1 : b7 Фd8—d5!, выигрывая, по меньшей мере, качество. Эта комбинация оказалась неправильной, так как белые 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. Пешечные окончания, показанные на диагр. 81 и 183, а также ладейные окончания на диагр. 132 и 133 заканчиваются аналогичными мотивами.

На диагр. 236 приведен этюд М. Платова, а на диагр. 237 этюд Л. Куббеля. В обоих этюдах белые выигрывают комбинациями, построенными на геометрических мотивах.

Решение первого: 1. Лg6—g7+ Крд7—e6 (единственный ход, не теряющий ферзя)

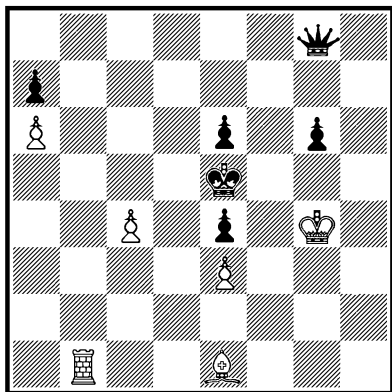
Диагр. 236



Белые выигрывают.

2. Лg7—g8! Фa8—f3 (или сразу 2. ... Фb7 3. с6, и черные проигрывают ферзя) 3. Cd3—e2! Фf3—b7 4. c5—c6 Фb7 : c6 5. Лg8—g6+.

Диагр. 237



Белые выигрывают.

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. Ce1—c3+ Кре5—d6 5. Cc3—b4+, и выигрывают. Или 2. ... Фh7—d7 3. Лh8—d8! Фd7 : d8 4. Ce1—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.

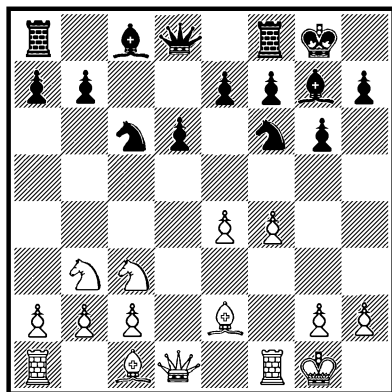
Геометрические или линейные мотивы характерны для ладьи и слона. Но самыми «ударными» фигурами являются ферзь и конь. В партиях чаще всего встречаются комби-

нации, мотивами которых является двойной удар ферзя или коня.

В уроке 12-м 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.

В «варианте дракона сицилианской партии», 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. Kbl—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. 238.

Диагр. 238



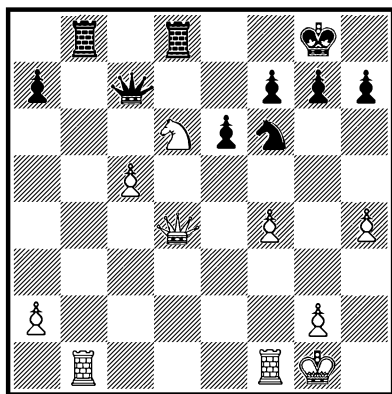
Последним ходом белые начали подготовку атаки на королевском фланге. Черные ответили 9. ... b7—b5, ставя пешку под удар коня с3 и слона e2. Нетрудно догадаться, что на 10. K : b5 последует 10. ... K : e4 11. Фd5 Фb6+, но почему нельзя взять ее слоном?

Оказывается, что и после 10. Сe2 : b5 Фd8—b6+ 11. Kpg1—h1 черные ответят 11. ... Kf6 : e4 12. Kc3 : e4 Фb6 : b5 или 12. Фd1—d5 Ke4 : c3 13. Фd5 : c6. Белые рассчитывают после 13. ... Ф : c6 14. С : c6 выиграть качество, но их ждет сюрприз. 13. ... Kc3 : b5! 14. Фc6 : a8 Cc8—b7!, и ферзь пойман. Таким образом, ход 9. ... b7—b5 вполне возможен.

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. 239 показано положение из партии М. Тайманов—Б. Спасский.

Диагр. 239



Последний ход черных был Kd5—f6. Белые не обратили внимания на скрытую угрозу черных и ответили 1. Лb1—b3, на что последовало 1. ... Лb8 : b3 2. a2 : b3 Kf6—e4! Комбинация черных основана на связности коня d6 и на двойном

ударе, который последует при 3. Фd4 : e4 Фc7 : c5+ 4. Kpg1—h2 Фc5 : d6. Во всех вариантах белые теряют пешку.

Двойные удары коня, которые были показаны раньше на примерах диагр. 128—130, служат мотивами для многих эффектных комбинаций.

Рассмотрим несколько простых случаев.

«Русская партия» начинается ходами:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kg8—f6 |

Черные не защищают пешку e5, а сами нападают на пешку e4.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 3. Kf3 : e5 | Kf6 : e4 |
|-------------|----------|

Ошибочный ход, не учитывающий ответного возражения. Правильно 3. ...d6 4. Kf3 K : e4, так как в случае 5. Фе2 Фе7 белые ничего не достигают.

- |            |       |
|------------|-------|
| 4. Фd1—e2! | d7—d6 |
|------------|-------|

После ухода коня решает вскрытый шах 5. Kc6+ с выигрышем ферзя.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 5. Фе2 : e4 | Фd8—e7 |
|-------------|--------|

Черные не хотят примириться с потерей пешки после 5. ... de 6. Ф : e5+ и рассчитывают сохранить ее, пользуясь связкой коня.

- |          |        |
|----------|--------|
| 6. d2—d4 | f7—f6  |
| 7. f2—f4 | Kb8—d7 |

Не 7. ... Kc6 ввиду 8. Сb5. Теперь конь e5 атакован четырьмя, а защищен трижды.

В десятом уроке мы разбирали такие случаи концентрированного нападения на связанную фигуру. Черные



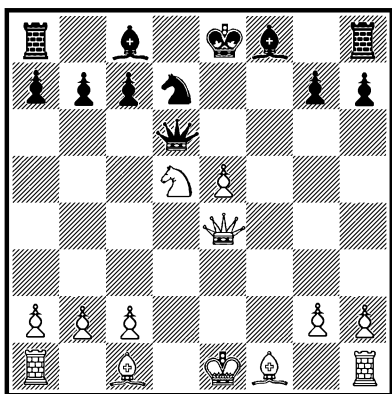
действительно не проиграли бы пешку, если бы ферзь на e7 стоял надежно. Усилить защиту коня e5 белые не в состоянии, но они могут ввести в игру новые силы, пока черные заняты отыгрышем коня.

8. Кb1—с3! ...

Ферзь белых теперь защищен: они хотят увести коня e5 и остаться с лишней фигурой. Поэтому черные не могут предупредить посредством 8. ... с6 вторжение коня.

8.	...	d6 : e5
9.	Кс3—d5!	Фe7—d6
10.	d4 : e5	f6 : e5
11.	f4 : e5	...

Диагр. 240



Ход черных. Белые выигрывают.

Выясняется, что надежды черных на отыгрыш пешки рухнули. Если они ее берут конем, то после 12. Cf4 связанный по двум направлениям конь теряется, а на 11. ... Ф : e5 следует размен ферзей и взятие конем пешки c7 с двойным ударом (на короля и ладью). Черные теряют в этом случае

не только пешку, но и ладью a8.

11. ... Фd6—с6

Необходимо защищать пешку c7. На 11. ... Фс5 последовало бы 12. Се3 Фа5+ 13. Cd2! Фс5 14. b4, и ферзь должен отступить на с6. Отметим попутно интересный вариант, который мог бы получиться при 12. ... Фа5+ 13. b4. Черные отвечают 13. ...С : b4+ 14. К : b4 с5, и отыгрывают фигуру.

Позиция после 11-го хода черных при внимательном рассмотрении должна породить мысль у играющего белыми, что здесь следует искать завершающего тактического удара. Ферзь черных стоит неудачно и вынужден защищать пешку c7. Нельзя ли отвлечь его от защиты этой пешки ходом, который позволил бы осуществить двойной удар конем после взятия на c7. Но ведь конь с поля c7 берет под удар и поле b5, следовательно, ход Сb5 возможен, а поэтому

12. Cf1—b5! Фс6—с5

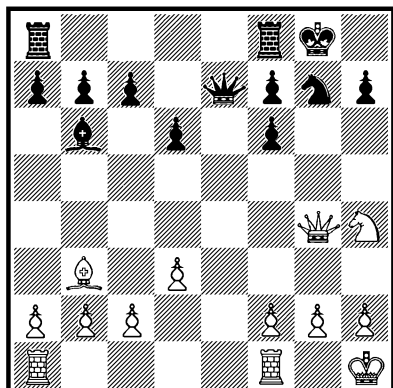
13. Сс1—e3, выигрывая ферзя и партию.

На диагр. 241 — ход черных. Белые угрожают форсировать мат путем Кh4—f5 и Фg4 : g7×.

Как защититься от этой угрозы? Если 1. ... Лfe8, то после 2. Кf5 Фf8 3. Кh6+ Кph8 4. К : f7+ Кpg8 5. К : d6+ черные теряют качество и две пешки. Они поэтому сыграли 1. ... Кpg8—h8, развязывая коня. Последовала несложная комбинация 2. Фg4 : g7+ Кph8 : g7 3. Кh4—f5+ Кpg7—h8 4. Кf5 : e7.

Правильная защита заключалась в 1. ... Фе5, не допуская

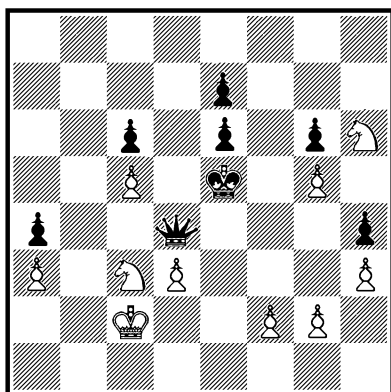
Диагр. 241



хода Кh4—f5. На 2. Лаe1 черные ходом 2. ... Фg5 ликвидировали атаку по линии g, а на 2. f4 ответили бы 2. ... Фh5.

На диагр. 242 приведен этюд мастера композиции Л. Куббеля. Белые выигрывают комбинацией, основанной на двойных ударах коней: 1. f2—f4+ Фd4 : f4 2. Кc3—e2! Фf4—f8 (При других ходах ферзь проигрывается еще быстрее.) 3. Кh6—g4+ Кре5—d5 (или 3. ... Кpf5 4. Кd4+ Кр : g5

Диагр. 242

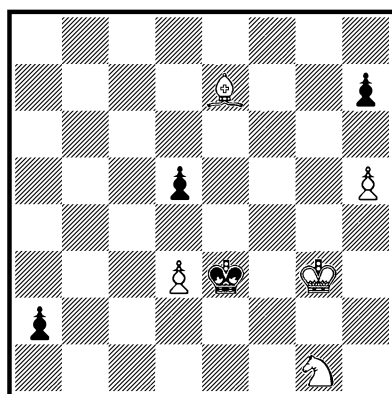


Белые выигрывают.

5. К : e6+) 4. Kg4—f6+! e7 : f6 5. Ке2—f4+, и на следующем ходу белые двойным ударом выигрывают ферзя.

Братья В. и М. Платовы составили замечательный этюд, показанный на диагр. 243.

Диагр. 243



Белые выигрывают.

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. Кpf4 Крb1 4. Кpg5 a1Ф 5. С : a1 Кр : a1 6. Кrh6 теряется пешка h7, и белые проводят пешку h в ферзи.

2. Kg1—e2! ...

Неожиданный ход. Казалось бы правильным 2. Кf3, чтобы отыграть нового ферзя двойным ударом слона, но на самом деле получается ничейный

пешечный конец: 2. Kf3 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. Са1 Кре4 5. Кpg4  
 Крд5 6. Крf5 Крд6 7. Крf6 h6  
 8. Кpg6 Кре7 9. Кр:h6 Крf7  
 10. Кpg5 Кpg8 11. Кpg6 белые  
 выигрывают, так как слон чер-  
 нопольный 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. Сg5X.

3. ... h7—h6

Или 3. ... Фа5 4. С:d4+.

4. Cf6—e5 Фа1:c1

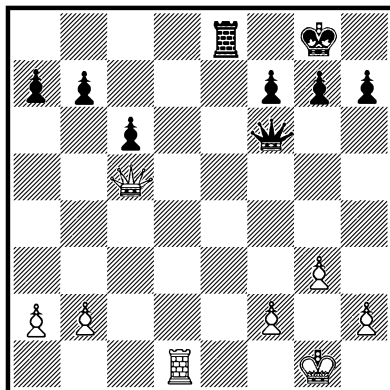
5. Се5—f4+, и белые вы-  
 игрывают.

Этот этюд очень понравился  
 В. И. Ленину.

В обоих этюдах показаны  
 только главные варианты. Ре-  
 комендуем разобрать другие  
 возможные продолжения и убе-  
 диться, что во всех случаях  
 черные проигрывают ферзя.  
 Такой анализ сослужит пользу  
 шахматисту — находить «коне-  
 вые» комбинации в практиче-  
 ской игре. Ударная сила коня  
 в обоих этюдах показана весь-  
 ма наглядно.

Мат на последней горизон-  
 тали (диагр. 109) является мо-  
 тивом многих комбинаций. При-  
 введем несколько примеров.

Диagr. 244



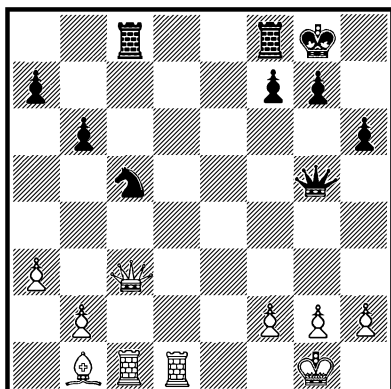
Могут ли черные взять пешку b2?

В позиции на диагр. 244 —  
 ход черных. Они могут соблаз-  
 ниться выигрышем пешки, что  
 ведет к гибели, так как у чер-  
 ного короля нет «отдушины».  
 Например, 1. ... Фf6:b2?, на  
 что белые могут провести ком-  
 бинацию 2. Фc5—e7! Пешка b7  
 мешает ферзю защитить ладью  
 по 8-й горизонтали. Взятие бе-  
 лого ферзя приведет к мату в  
 2 хода. На 2. ... Фе5 (e2) по-  
 следует 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. Кpg1—  
 g2 им придется сложить ору-  
 жие.

В середине игры не рекомен-  
 дается ослаблять пешечный за-  
 слон ходами g2—g3 или h2—  
 h3. Но когда ладьи начинают  
 грозить дать мат на последней  
 горизонтали, «отдушины» для  
 короля необходимы.

В позиции на диагр. 245 у  
 черного короля имеется «отду-  
 шина» на h7, но она беспо-

Диагр. 245

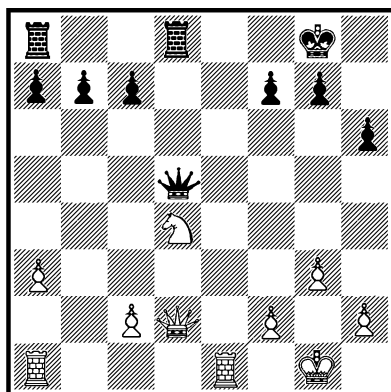


Белые выигрывают.

лезна, так как слон белых не допускает выхода короля. Белые выигрывают посредством 1. b2—b4 Кс5—e6 2. Фс3 : c8 Лf8 : c8 3. Лс1 : c8+ 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 : c8 (ошибочно 2. Ф : b3? Л : c1, и выигрывают черные, но можно и 2. Фd3 g6 3. Л : c8 Л : c8 4. Ф : b3) Кb3 : c1 3. Лd1 : c1, и ферзь белых неуязвим (можно и 3. Ф : c1).

На диагр. 246 приведен пример мотива, который 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. Ле1—e8+! Если взять ладью, то теряется ферзь, а если 2. ... Кpg8—h7, то

Диагр. 246

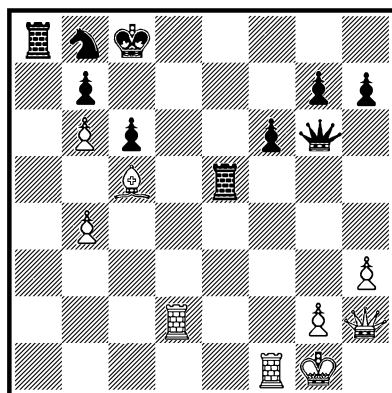


Могут ли черные взять коня d4?

3. Фd2 : d4 Лd8 : d4 4. Ле8 : a8, и черные, потеряв еще качество, остались без ладьи. Поэтому правильным ходом за черных является 1. ... с5, и, пользуясь связанностью коня, они его выигрывают на следующем ходу.

Позиция на диагр. 247 кажется безопасной для черных. Ничто не предвещает развязки на восьмой горизонтали. Тем не менее А. Алехин, игравший

Диагр. 247

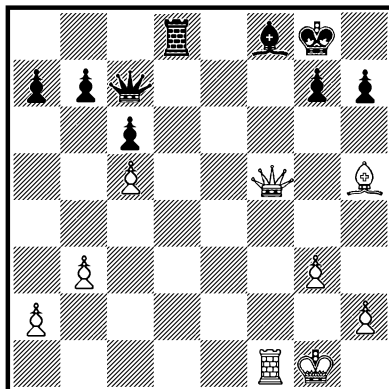


Белые выигрывают.

белыми, выиграл у чемпиона США С. Решевского следующей комбинацией: 1. Ла8 : b8+! Король завлекается в матовую сеть. 1. ... Крс8 : b8 2. Фh2 : e5+! f6 : e5 3. Лf1—f8+, и мат в 2 хода.

Примеры этого урока имеют целью развить у шахматиста способность находить комбинации и производить расчеты при проведении их. Для того чтобы находить комбинации, необходимо видеть в уме позицию на доске вперед на несколько ходов. Поэтому разобранные в этом уроке позиции на диагр. 230—247 вторично разучите тщательным образом, а затем попытайтесь решить их, не передвигая фигур. Сделав в уме 3—4 хода, поставьте получившуюся позицию на доске и проверьте, совпадает ли она с действительностью.

Диагр. 248



В заключение решите позицию на диагр. 248.

Белые начинают и выигрывают. Мотив комбинации — мат на 8-й горизонтали.

Позиция представляет окончание партии гроссмейстера Р. Рети.

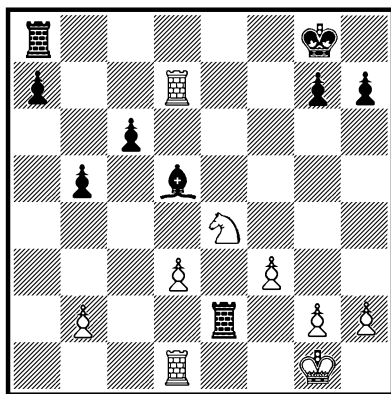
## ПРЕДПОСЛЕДНЯЯ ГОРИЗОНТАЛЬ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ И «МЕЛЬНИЦА». ДВОЙНОЙ ШАХ

Вторжение ладьи на предпоследнюю горизонталь, где находятся пешки противника, ведет обычно к выигрышу одной из них. Но еще опаснее вторжение обеих ладей. Так как король в большинстве случаев находится в последнем ряду, то соединенное действие двух ладей угрожает не только материальными приобретениями, но и прямой матовой атакой.

На диагр. 249 приведено окончание партии Эм. Ласкер—Э. Элисказес.

У каждого из противников по ладье в предпоследнем ряду. Но как перебросить туда вто-

Диагр. 249

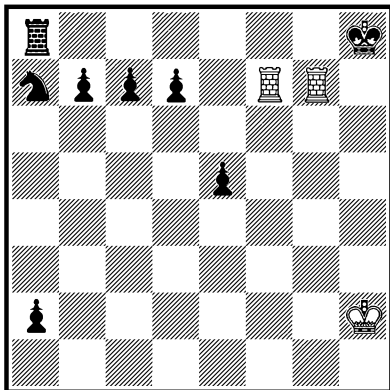


рую ладью, когда отсутствуют свободные линии? Белым (Ласкер) ценой жертвы пешки первым удалось проникнуть в лагерь противника: 1. **Ke4—c3!** **Le2 : b2** 2. **Kc3 : d5 c6 : d5** 3. **Ld1—c1!** (Ошибочно 3. **L : d5** Le8, и черные первыми по линии *e* перебрасывают ладью на вторую горизонталь) **Kpg8—h8** (Освобождая поле g8 для ладьи с целью защиты пешки g7. 3. ... Le8 не препятствовало вторжению из-за 4. h4, и нельзя играть 4. ... Lee2 из-за шаха на с8 и мата на следующем ходу.) 4. **Lc1—c7 La8—g8** (Черные могли сыграть здесь 4. ... a5 5. **L : g7 a4**. Следовало точно рассчитать вариант 6. **L : h7+ Kpg8** 7. h4 a3 8. h5 a2 9. **Lcg7+ Kpf8** 10. h6 a1Ф+ 11. **Kph2**. Грозит мат на h8. Черные, однако, опережают белых: 11. ... **L : g2+ 12. Kp : g2 La2+ 13. Kpg3 Fe5+** и т. д. Поэтому белым вместо 10. h6 пришлось бы довольствоваться вечным шахом: 10. **Lf7+ Kpg8** 11. **Lg7+** и т. д.) 5. **Lc7 : a7 h7—h6** 6. **h2—h4!** (Ошибочно 6. **L : d5** из-за 6. ... **Lc8** 7. h4 **Lcc2**, и черные оплатили бы «любезностью за любезность» — стали бы хозяевами на второй

линии.)  $b5-b4$  7.  $La7-b7$   $b4-b3$  8.  $Kpg1-h2$   $Lb2-d2$  9.  $Lb7:b3$   $Lg8-e8$  10.  $Lb3-b7!$   $Ld2:d3$  11.  $Ld7:g7$   $Le8-d8$  12.  $Lg7-h7+$   $Kph8-g8$  13.  $Lh7:h6$   $Ld3-e3$  14.  $Lh6-h7$   $d5-d4$  15.  $Lh7-d7$   $Le3-e8$  (черные рассчитывают спастись, продвигая пешку в ферзи) 16.  $h4-h5$   $d4-d3$  17.  $h5-h6$  (Грозит мат в 4 хода: 18.  $Lg7+$   $Kph8$  19.  $Lh7+$   $Kpg7$  20.  $Lbg7+$   $Kpf8$  21.  $Lh8\times$ .) 18.  $Ld8:d7$  19.  $Lb7:d7$   $Le8-e6$  19.  $Ld7:d3$   $Le6:h6+$ , и белые легко выиграли. Этот пример показывает, что для достижения мата необходимо защищать ладью, находящуюся на  $g7$ , пешкой или фигурой. В таких случаях пешки  $h$  или  $f$  оказываются полезными.

На диагр. 250 приведен весьма своеобразный и оригинальный учебный пример. У черных громадный материальный перевес. Всё же белые не ограничиваются вечным шахом, а проводят следующий маневр: 1.  $Lg7-h7+$

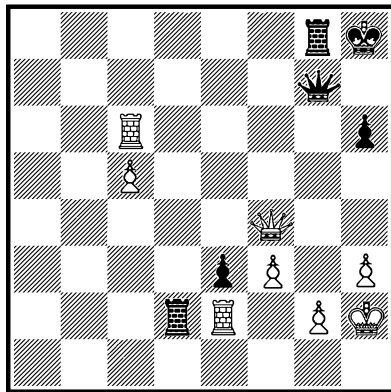
Диагр. 250



Белые выигрывают.

$Kph8-g8$  2.  $Lf7-g7+$   $Kpg8-f8$  3.  $Lg7:d7$  (Прогнав короля на  $f8$ , белые угрожают дать мат на  $h8$ , и поэтому выигрывают темп для взятия пешки  $d7$ .)  $Kpf8-g8$  4.  $Ld7-g7+$ !  $Kpg8-f8$  5.  $Lg7:c7$  (опять тот же прием)  $Kpf8-g8$  6.  $Lc7-g7+$ !  $Kpg8-f8$  7.  $Lg7:b7$   $Kpf8-g8$  8.  $Lb7-g7+$  (ошибочно 8.  $L:a7$  из-за 8. ...  $a1\Phi$ )  $Kpg8-f8$  9.  $Lg7:a7$   $La8:a7$  10.  $Lh7:a7$ , и белые выигрывают.

Диагр. 251

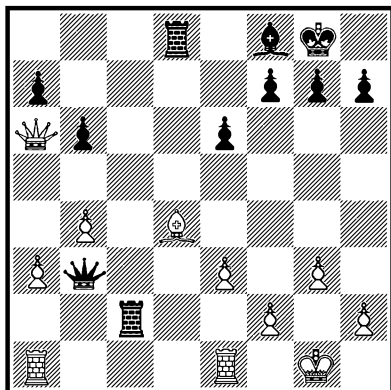


Черные дают мат в 4 хода.

Соединенная сила двух ладей может проявиться не только на 7-й горизонтали, но и на предпоследней вертикали, как показывает пример на диагр. 251, взятый из партии С. Алапин—А. Алехин. Черные дают мат в 4 хода: 1. ...  $\Phi g7:g2+$ ! 2.  $Le2:g2$   $Ld2:g2+$  (проигрывает 2. ...  $Lg:g2+$  3.  $Kph1$   $Lh2+$  4.  $\Phi:h2$ ) 3.  $Kph1$   $Lh2-h1$   $Lg2-g1+$  4.  $Kph1-h2$   $Lg8-g2\times$ . Мат достигается потому, что поле  $h3$  занято белой пешкой.

На диагр. 252 показано окон-

Диагр. 252



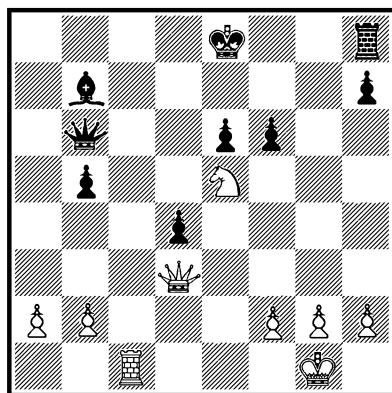
Черные выигрывают атакой по 2-й горизонтали.

чанье партии А. Нимцович—Х. Капабланка. Одна ладья черных уже заняла второй ряд. Но как проникнуть туда второй ладье? Такой путь находится в результате жертвы пешки. 1. ... e6—e5! 2. Cd4 : e5 Ld8—d2 (Грозит 3. ... Л : f2. Казалось бы, чего проще защититься посредством 3. Лf1. Но тогда ладья отнимет у короля поле для отступления, как в предыдущем примере пешка h3 преградила выход королю, черные ответят 3. ... Ф : e3!! 4. fe Lg2+, и дадут мат в 2 хода. Если 3. Фf1, то последует с темпом 3. ... Фd5 4. Cd4 Фf3.) 3. Фа6—b7 Ld2 : f2 4. g3—g4 (последними двумя ходами белые защитили пункты g2 и h2) Фb3—e6 5. Се5—g3 Лf2 : h2! (Черные жертвуют ладью, чтобы лишить короля прикрытия. Объединенные действия ферзя и ладьи на предпоследней горизонтали почти всегда приводят к победе. Если 6. С : h2,

то 6. ... Ф : g4+ 7. Kph1 Фh3 с неизбежным матом.) 6. Фb7—f3 Лh2—g2+ 7. Фf3 : g2 Лс2 : g2+ 8. Kpg1 : g2 Фе6 : g4, и белые вскоре сдались.

Такой же атакой по 7-й горизонтали добился победы М. Ботвинник над М. Эйве в матч-турнире на первенство мира (диагр. 253). Последним

Диагр. 253

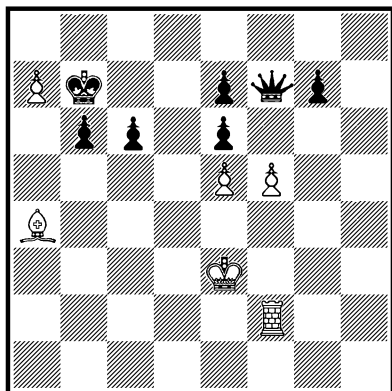


ходом черные сыграли 1. ... f7—f6, рассчитывая на 2. Ke5—f3. Однако последовало 2. Фd3—g3! f6 : e5 3. Фg3—g7 Лh8—f8 4. Лc1—c7, черные вынуждены были отдать ферзя за ладью и вскоре сдались. На 4. ... Фd6 последовало бы 5. Л : b7 d3 6. Ла7! Фd8 7. Ф : h7 Лf5 8. Фh8+ Лf8 9. Фh5+ Лf7 10. Ф : f7X.

Мотив вскрытого шаха служит основой для многих интересных комбинаций. Фигура, объявляющая шах, находится в «засаде». Поэтому фигура, открывающая шах, может встать на любое поле без опасения быть взятой.



Диagr. 254

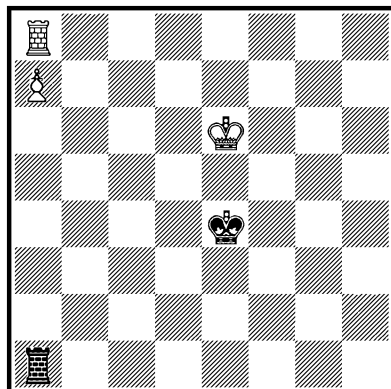


Белые выигрывают.

Позиция на диагр. 254 взята из этюда Л. Куббея. Пешка *a* неизбежно теряется, после чего черные, имея ферзя и три пешки за ладью и слона, должны выиграть. Но в распоряжении белых имеется комбинационный мотив **1. Лf2—a2!** Ладья становится в засаду. Черные должны взять пешку королем, так как грозит **2. С :c6+** и следующим ходом пешка, защищенная ладьей, превратится в ферзя. Например: **1. ... Фe8 2. С :c6+ Кр :c6 3. a8Ф+**. Если **1. ... b5**, то **2. С :b5. 1. ... Крb7 : a7 2. f5 : e6!** Выясняется, что у ферзя нет ходов. На **2. ... Фf8** или **2. ... Фg8** следует **3. С :c6+ Крb8 4. Ла8+** с известным уже геометрическим мотивом ловли ферзя. Остаются ходы **2. ... Ф : e6**, **2. ... Фf1**, **2. ... Фf5**, **2. ... Фg6** и **2. ... Фh5**. Тогда решает вскрытый шах слонem **3. Сb3+**, **3. Сb5+**, **3. Сc2+**, или **3. Cd1+**.

На диагр. 255 приведено ладейное окончание. При поло-

Диagr. 255



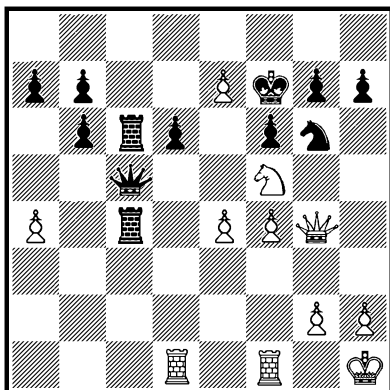
Белые выигрывают.

жении черного короля на **g7** или **h7** была бы ничья.

Белые угрожают отвести короля и дать шах ладьей, а черные хотят спастись, используя белого короля как заслон от шаха белой ладьи, например: **1. Крf6 Крf4 2. Крg7 Крg5** и т. д. Всё же выигрыш имеется, и он основан на мотиве вскрытого шаха. **1. Кре6—d6 Кре4—d4 2. Крд6—c6 Кра4—c4 3. Ла8—c8! Ла1 : a7 4. Крс6—b6+** и **5. Крb6 : a7**. Идея выигрыша найдена крупнейшим советским этюдистом А. Троицким.

На диагр. 256 показано окончание партии М. Чигорин—У. Поллок. Хотя между ладьей **f1** и черным королем находятся конь и две пешки, Чигорин осуществил превосходную комбинацию, основанную на вскрытом шахе: **1. e4—e5! f6 : e5** (плохо **1. ... de 2. Лd8 К : e7 3. Ф : g7+**) **2. Кf5 : d6+! Лс6 : d6 3. f4 : e5+ Лd6—f6 4. e7—e8Ф+ Крf7 : e8 5. Фg4—d7+ Кре8—f8 6. e5 : f6**, и черные сдались.

Диагр. 256

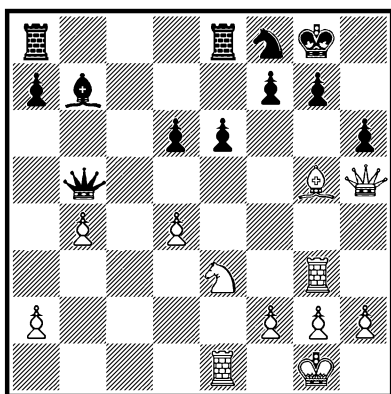


Белые выигрывают.

Любопытной разновидностью комбинаций на мотив вскрытого шаха является «мельница», механизм которой напоминает работу двух ладей в примере на диагр. 250.

Известным примером «мельницы» служит окончание партии К. Торре—Эм. Ласкер из Московского международного турнира 1925 г.

Диагр. 257



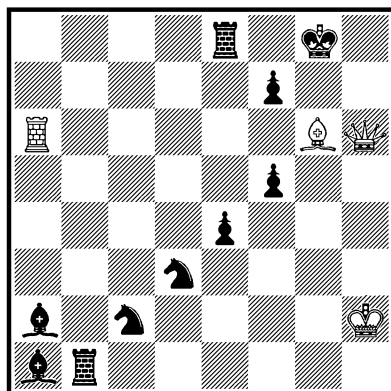
Белые выигрывают с помощью «мельницы».

В позиции на диагр. 257 Торре сыграл 1. Сg5—f6! Фb5 : h5 2. Лg3 : g7+ Кpg8—h8 3. Лg7 : f7+ Кph8—g8 4. Лf7—g7+ Кpg8—h8 5. Лg7 : b7+ Кph8—g8 6. Лb7—g7+ Кpg8—h8 7. Лg7—g5+ Кph8—h7 8. Лg5 : h5 Кph7—g6 9. Лh6—h3 Кpg6 : f6 10. Лh3 : h6+.

«Мельница» принесла белым три пешки, и они легко выиграли.

«Мельница» может действовать и по диагонали, как показывает следующий учебный пример (диагр. 258). Если бы

Диагр. 258



Белые дают мат в 13 ходов с помощью диагональной «мельницы».

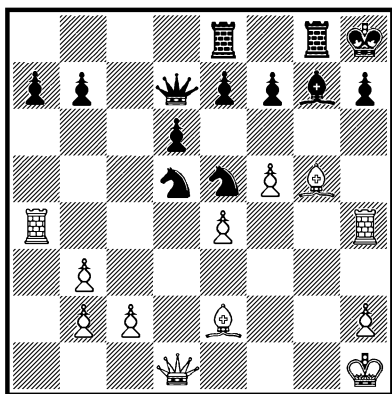
пешка f7 не была защищена слоном a2, то белые объявили бы мат в 2 хода: 1. Фh7+ и 2. Ф : f7×. Поэтому сначала «черная армия» уничтожается с помощью «мельницы»: 1. Сg6—h7+ Кpg8—h8 2. Ch7 : f5+ Кph8—g8 3. Cf5—h7+ Кpg8—h8 4. Ch7 : e4+ Кph8—g8 5. Ce4—h7+ Кpg8—h8 6. Ch7 : d3+ Кph8—g8 7. Cd3—

h7+ Kpg8—h8 8. Ch7:c2+ Kph8—g8 9. Cc2—h7+ Kpg8—h8 10. Ch7:b1+ Kph8—g8. Теперь следует эффектная комбинация. 11. Ла6—g6+ f7:g6 12. Сb1:a2+ Ле8—e6 13. Ca2:e6X.

В предыдущих примерах мотивами для комбинаций были вскрытые шахи.

Но можно осуществить комбинацию со вскрытым ударом по ферзю, как показывает окончание партии П. Романовского (диагр. 259).

Диагр. 259



Белые выигрывают.

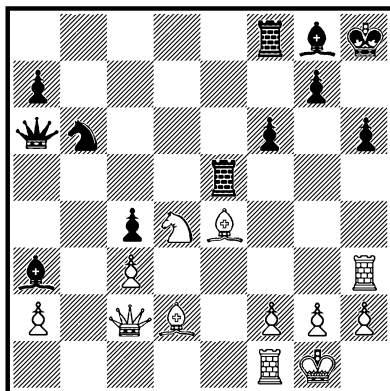
Белые (Романовский) подготовили матовую атаку. Если снять слона е2, то белые дают мат в 3 хода, а именно 1. Л:h7+ Кр:h7 2. Фh5+ Ch6 3. Ф:h6X.

Следовательно, слона нужно увести и, как при вскрытом шахе, можно подставить под удар.

Белые сыграли, конечно, 1. Се2—b5! и выиграли в несколько ходов.

Такова же идея комбинации,

Диагр. 260



Белые выигрывают.

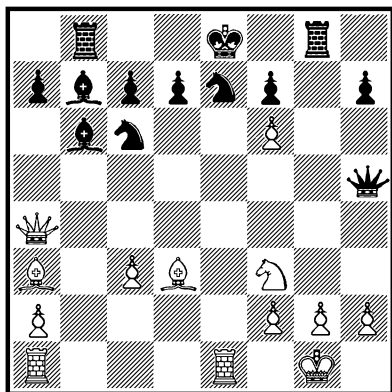
проведенной автором этой книги в позиции на диагр. 260.

Последовало 1. Cd2:h6! g7:h6 2. Лh3:h6+ (не сразу 2. Сb7 из-за 2. ... Ф:b7 3. Л:h6+ Ch7) Kph8—g7. Теперь мату ферзем на g6 мешает слон е4. Итак, 3. Се4—b7! Kpg7:h6 (на 3. ... Ф:b7 следует 4. Фg6X) 4. Сb7:a6 с легким выигрышем.

Двойной шах опаснее, чем простой вскрытый шах, и потому служит мотивом для многих эффектных комбинаций.

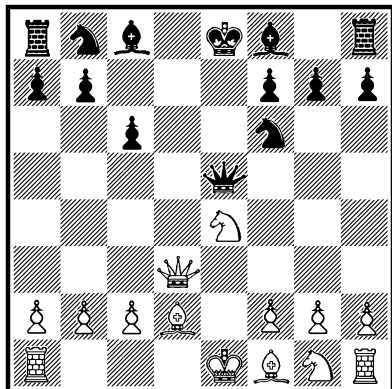
На диагр. 261 показано положение из партии А. Андерсен—Ж. Дюфрень. Белые сыграли 1. Ла1—d1, на что черные беззаботно побили коня f3. Правильным ходом черных было 1. ... Лg4, освобождая поле g8 для короля. После 1. ... Фh5:f3 белые провели интересную комбинацию: 2. Лe1:e7+ Kc6:e7 (или 2. ... Kpd8 3. Л:d7+ Krc8 4. Лd8+! К:d8 5. Фd7+! Кр:d7 6. Cf5++ Krc6 7. Cd7X) 3. Фа4:d7+! Kpe8:d7

Диагр. 261



4. **Cd3—f5++**. Теперь выясняется смысл хода 1. **Лa1—d1**. Белые двумя жертвами подготовили губительный двойной шах: 4. ... **Kpd7—e8** 5. **Cf5—d7+** **Kpe8—f8** 6. **Ca3 : e7×**.

Диагр. 262

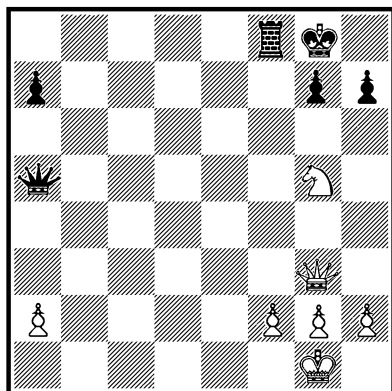


Окончание партии Р. Рети—С. Тартаковер. Белые сыграли 1. **0—0—0!**, оставляя коня e4 под ударом. Черным сейчас нельзя взять коня ферзем из-за потери его после **Лe1**. Поэтому они сыграли 1. ... **Kf6 : e4**, считывая на 2. **Лe1 f5** 3. **f3**

**Kd7** 4. **fe Kc5** и 5. ... **K : e4**. Последовало 2. **Фd3—d8+!** **Kpe8 : d8** 3. **Cd2—g5++**, и мат на следующем ходу. Неожиданный и красивый финал.

Самой занимательной комбинацией, основанной на мотиве двойного шаха, является, пожалуй, комбинация, ведущая к так называемому «спертому мату». В позиции на диагр. 263

Диагр. 263



Белые дают мат в 6 ходов (в одном из вариантов получается «спертый» мат).

белые начинают комбинацию ходом 1. **Фg3—b3+**. У черных лучший ответ: 1. ... **Kpg8—h8**, на что следует 2. **Kg5—f7+**. Так как на 2. ... **Л : f7** последует 3. **Фb8+** и мат в 2 хода по последней горизонтали, то черные должны ответить 2. ... **Kph8—g8**. Белые продолжают 3. **Kf7—h6++**, подготавливая почву для неожиданного заключительного удара. 3. ... **Kpg8—h8** 4. **Фb3—g8+!** **Лf8 : g8** 5. **Kh6—f7×**.

Черные могут отсрочить мат на один ход, пожертвовав на первом ходу ферзя 1. ... **Фd5**.

### Упражнения

1. Вторично проанализируйте примеры на диаграммах 249—263 и разберите все варианты.

2. Решите все примеры с диаграмм.

3. В партии случилась позиция: белые — Kph1, Фс3, Лс1, Лс2, Кb1, пп: a2, f3, f4, h2, черные — Kpg8, Фс5, Ле8, Лg7, Се4, пп: a6, f6, h7. Ход черных. Могут ли они выиграть?

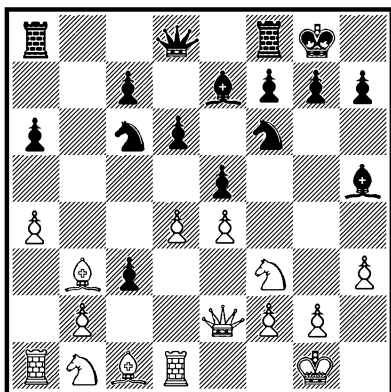
## ПЕШЕЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ. КОМБИНАЦИИ НА СВЯЗКУ. КОМБИНАЦИИ НА ЛОВЛЮ ФЕРЗЯ

Простейшей пешечной комбинацией является «вилка». Примеры «вилки» были приведены при рассмотрении дебютов.

Приводим еще несколько комбинаций на мотив «вилки».

В позиции на диагр. 264 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 нападая 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

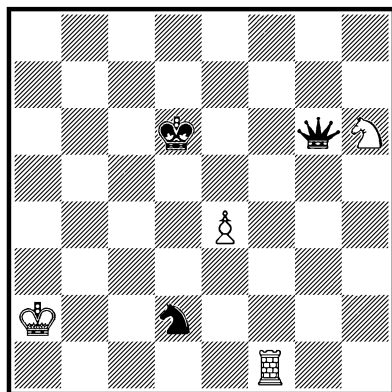
Диагр. 264



проигрывают. Последовало 2. ... **Kf6 : d5** 3. **e4 : d5 Ch5—g6!** Вот в чем смысл комбинации черных. После 4. **dc** «вилка» **c3—c2** будет стоять 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. **Фe2 : e7 Lf8—e8** 7. **Фe7—g5 d4 : c3**, и черные быстро выиграли партию. Могло последовать 8. **Kf1 c2** 9. **Ld4 Фb1** 10. **Ла3 Kb3** и т. д.

В позиции на диагр. 265 материальный перевес черных

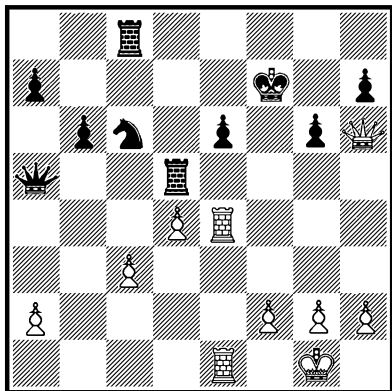
Диагр. 265



Ничья при ходе белых.

должен обеспечить им победу. Однако белые добиваются ничьей, трижды проведя двойные удары: 1. Лf1—f6+ Фg6 : f6 2. e4—e5+ Фf6 : e5 3. Kh6—f7+ или 2. ...Крd6 : e5 3. Kh6—g4+.

Диагр. 266

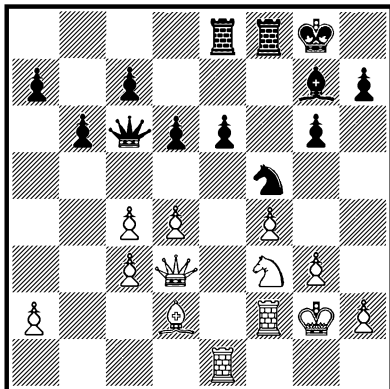


Белые пожертвовали фигуру для атаки, в результате чего получилась позиция на диагр. 266. Черные нашли правильную защиту: 1. ... Лd5—h5. Далее было сыграно 2. Фh6—f4+ Фа5—f5? (Черные хотят разменять ферзей, но попадают на комбинацию «вилки». Правильно было 2. ... Лf5 и на 3. Фh6 ответить 3. ... Лh5 с 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.) Лh5—g5, но 4. h2—h4!, и белые вскоре выиграли.

На диагр. 267 приведено окончание партии Н. Копылов — Г. Левенфиш.

Белые пожертвовали ладью на e6, рассчитывая после 1. Ле1 : e6 Ле8 : e6 2. d4—d5 отыграть ладью с лучшей пози-

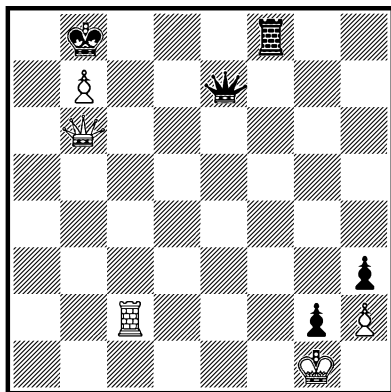
Диагр. 267



цией. Но несложная комбинация «вилки» была опровергнута встречной комбинацией, основанной на двойном ударе коня. Последовало 2. ... Ле6—e3! Черные увлекают слона на поле e3 и тем самым создают почву для контрудара. 3. Cd2 : e3 Фc6 : c4!, и если 4. Фd3 : c4, то 4. ... Кf5 : e3+ 5. Kpg2—g1 Ke3 : c4 — в итоге черные выиграли бы фигуру.

Пешка, близкая к полю пре-

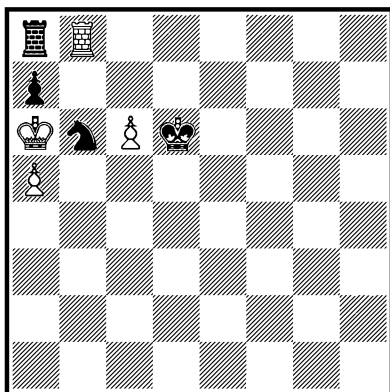
Диагр. 268



Белые выигрывают при своем ходе.

вращения, становится очень сильной и создает почву для многих неожиданных комбинаций. Позиция на диагр. 268 крайне любопытна. Положение белых выглядит весьма опасным, но они не только спасаются, но и выигрывают, находя эффектную и быструю развязку: 1. Лс2—с8+ Лf8 : с8 2. Фb6—a7+!! Крb8 : a7 (Если 2. ... Крс7, то можно и 3. bcФ+ Кр : с8 4. Ф : e7, но еще сильнее 3. b8Ф++ Крд8 4. Фа5+ Крд7 5. Фd5+ Кре8 6. Ф : с8+, и мат следующим ходом.) 3. b7 : с8К+! Кра7—b7 4. Кс8 : e7 Крb7—с7 5. Ке7—g6. После 6. Кf4 теряются обе черные пешки, и окончание выигрышно для белых.

Диагр. 269



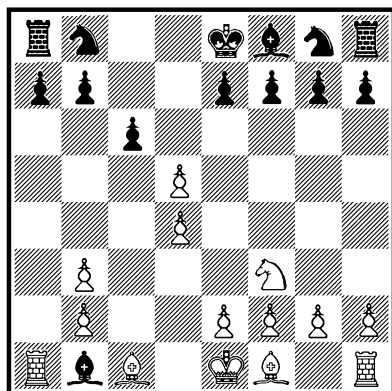
Белые выигрывают при своем ходе.

На диагр. 269 приведен этюд М. Кляцкина. У белых на фигуру меньше, к тому же пешка с6 и ладья находятся под ударом. Попытка 1. ab Л : b8 2. ba (если 2. Кр : a7, то хотя бы 2. ... Кр : с6 3. Кр : b8 Кр : b6—

ничья) Ла8 3. Крb7 Л : a7+ 4. Кр : a7 Кр : с6 приводит к ничьей. Всё же выигрыш есть, но совершенно неожиданный: 1. с6—с7! Крд6 : с7 2. a5 : b6+!! Крс7 : b8. У белых осталась всего одна пешка, но она совершает чудеса. 3. b6—b7! Черным приходится делать ход, и пешка, забирая ладью, превращается в ферзя.

Угроза превращения пешки возникает не только в этюдах, но и в действительно иггранных партиях. Вот как развивалась партия К. Шлехтер — Ю. Перлис: 1. d4 d5 2. c4 с6 3. Кf3 Cf5 4. Фb3 Фb6 5. cd Ф : b3 6. ab С : b1.

Диагр. 270



Белые выигрывают пешку.

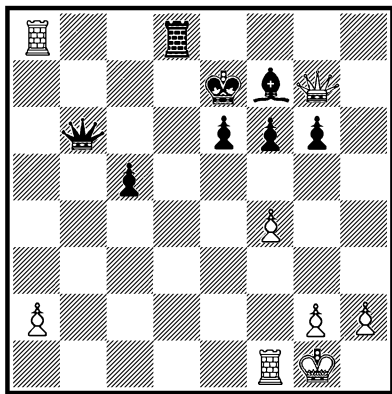
(После 6. ... cd 7. Кс3 e6 8. Кb5 белые выигрывают пешку, например: 8. ... Ка6 9. Л : a6 ba 10. Кс7+ Крд8 11. К : a8 Cd6 12. e3 Крс8 13. С : a6+ и т. д.) 7. dc! Это выглядит как ошибка, так как ходом 7. ... Се4 черные защищают пешку b7 и остаются с лишней фигурой; но именно в этот момент выясняется сила проходной



пешки: 8. Л : а7!! Л : а7 9. с7, и пешка проходит в ферзи.

Черные разгадали комбинацию и ответили 7. ... К : с6, на что последовало 8. Л : b1 е6 9. е3 Сь4+ 10. Cd2 Ке7. Упорная защита черных привела к ладейному окончанию, которое помещено на стр. 232.

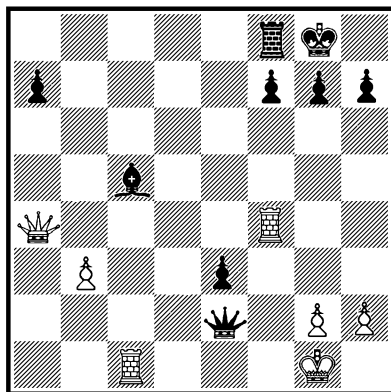
Диагр. 271



На диагр. 271 приведено положение из партии Г. Пильсбери — М. Чигорин: 1. Ла8 : d8 с5—с4+! 2. Крг1—h1 Фb6 : d8 3. Лf1—b1 (Американский чемпион полагал, что в связи с угрозой 4. Лb7+ он добивается победы, но...) с4—с3! (Блестящая комбинация Чигорина! После 4. Лb7+ Крд6 5. Ф : f7 с2 белые не могут задержать пешку.) 4. f4—f5 с3—с2 5. Лb1—g1 Фd8—d1 6. f5 : g6 (если 6. Фh6, то 6. ... g5) Фd1 : g1+ 7. Крh1 : g1 c2—c1Ф+ 8. Крг1—f2 Фc1—c2+ 9. Крf2—e3 Фc2 : g6 10. Фg7 : g6 Cf7 : g6, и черные выиграли.

В позиции на диагр. 272 материальное равенство: у белых качество за две пешки. Тем не менее черные выигрывают:

Диагр. 272



Выигрыш при ходе черных.

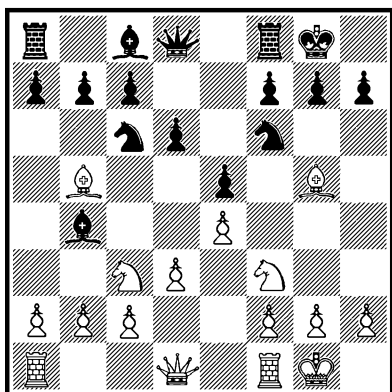
1. ... Фе2—d1+! 2. Лс1 : d1 с3—e2+ 3. Лd1—d4 e2—e1Ф+ 4. Лf4—f1 Фе1—e3+ 5. Крг1—h1 Сс5 : d4. Комбинация была построена на идеях вскрытого шаха и превращения пешки.

О «связке» фигур говорилось в 12-м уроке. Покажем теперь несколько примеров комбинаций на мотивы «связки». В практических партиях чаще всего встречается связка коня f6 слоном g5, вызванная тем, что за конем f6 на диагонали находится ферзь на d8 или e7. Аналогично черные часто связывают коня f3 посредством хода слоном на g4. Эта связка особенно неприятна после короткой рокировки, так как угрожает ослаблением пешечного прикрытия короля.

\*Возьмем для примера вариант из «дебюта четырех коней»: 1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Кf6 4. Сь5 Сь4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. Сg5 (диагр. 273).

Белые угрожают усилить давление на связанного коня f6, после чего пешечное при-

Диагр. 273



Позиция в варианте дебюта 4-х коней.

крытие черного короля будет нарушено. Какие меры могут принять черные?

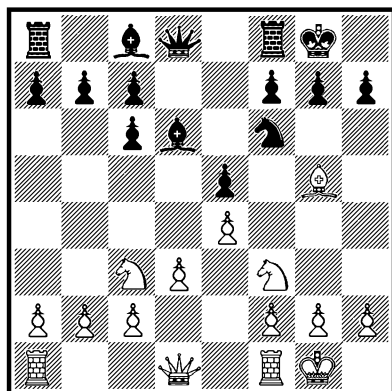
Первый способ заключается в уничтожении опасного коня с3. 7. ... С : с3 8. bc Фе7. Последний ход черных не развязывает коня, он сделан для подготовки маневра Кс6—d8—e6. Если после Ке6 слон отступит на h4, то черные могут сыграть или h6 и затем g5 и Кf4, или же Ке6—f4—g6, освобождаясь от связки.

Второй способ — немедленно отогнать слона g5 посредством 7. ... h6 8. Ch4 g5. Этот способ следует считать рискованным, что можно подтвердить таким продолжением: 9. К : g5 hg 10. С : g5 С : с3 11. bc Фе7 12. f4 Фе6 13. Сс4 d5 14. ed К : d5. Одна связка черного коня сменилась другой. 15. Фf3! Ксе7 16. С : e7, и белые выигрывают. Вместо 10. ... С : с3 черные могли сыграть 10. ... Се6, тогда 11. f4 Сс5+ 12. Крh1 ef 13. Л : f4 Cd4 14. Фf3 Кpg7 15. Лf1 Ке5 16. С : f6+ Ф : f6

17. Л : f6 К : f3 18. Л6 : f3 или 10. ... Се6 11. f4 С : с3 12. bc, и от угрозы 13. fe и 14. С : f6 нет защиты.

Третий способ — пренебречь ослаблением пешечного прикрытия и сыграть 7. ... С : с3 8. bc Ке7 9. С : f6 gf 10. Kh4 с6 11. Сс4 d5 12. Сb3 Kg6 13. К : g6 hg. Ослабление позиции пешек всё же должно сказаться: 14. f4 ef 15. Л : f4 Кpg7 16. Фf3 Се6 17. Лf1, и пешка гибнет.

Диагр. 274

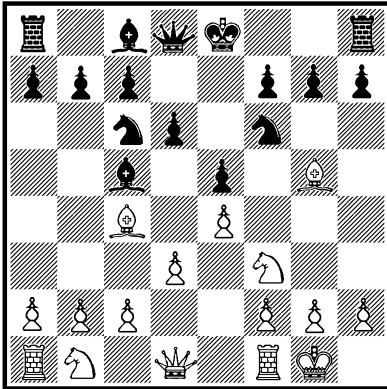


Однако и при «связке» надо соблюдать осторожность. В позиции, сходной с предыдущей (диагр. 274) черные сыграли 1. ... h6 2. Ch4 c5, препятствуя ходу d3—d4 и как бы забывая про угрозу Кd5. Белые попались в расставленные сети и сыграли 3. Кd5. Последовало 3. ... g5! Контркомбинация черных заключается в том, что на 4. К : g5 последует не 4. ... hg?, а 4. ... К : d5!, и белые теряют фигуру за пешку. Поэтому белые были вынуждены сыграть 4. К : f6+ Ф : f6 5. Сg3 Сg4! (Весьма неприятная связка.),

6. h3 С : f3 7. Ф : f3 Ф : f3 8. gf f6. Слон белых ограничен в движениях, и его роль в дальнейшем течении партии ничтожна.

В «итальянской партии» возможен такой вариант: 1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Сс5 4. d3 d6 5. 0—0 Кf6 6. Сg5.

Диагр. 275



В этой позиции, когда черные еще не рокировали, связка преждевременна. Черные играют 6. ... h6 7. Ch4? (ошибка, правильно 7. Ce3) g5! 8. К : g5 hg 9. С : g5 Лg8 10. h4 (если 10. Ch4, то 10. ... Ch3) и могут добиться преимущества двумя путями:

1) 10. ... Сg4 11. Фd2 Лg6 12. Кс3 Фd7, и конь освобожден от связки;

2) 10. ... Л : g5 11. hg Kh7 12. Фh5 К : g5.

Если белые отказываются от жертвы коня на g5, то попадают под стремительную атаку черных. Этот вариант заслуживает подробного рассмотрения.

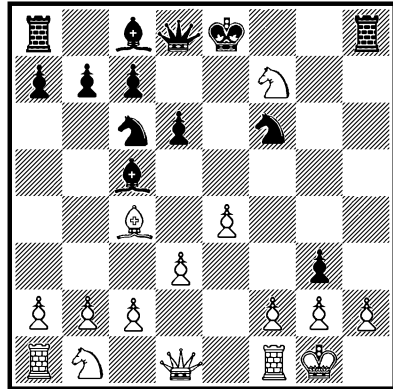
6. ... h7—h6  
7. Сg5—h4 g7—g5  
8. Ch4—g3 h6—h5!

Черные угрожают ходом h5—h4 выиграть слона g3.

9. Кf3 : g5 h5—h4!  
10. Кg5 : f7 h4 : g3!

Эффектная жертва ферзя.

Диагр. 276



11. Кf7 : d8 ...

При 11. К : h8 черные продолжают атаку следующим образом 11. ... Фе7! 12. Кf7 (грозило 12. ... Фh7) С : f2+ 13. Л : f2 gf+ 14. Кр : f2 Кg4+ 15. Кpg3! Фf6 16. Фf3 Фg7 17. h3 Kh6+ 18. Kph2 К : f7.

11. ... Сс8—g4  
12. Фd1—d2 Кс6—d4!

Грозит 13. ... Ке2+, и если 14. Kph1, то 14. ... Л : h2×. В ответ на 13. fg последует 13. ... Ке2++ 14. Kph1 К : g3×.

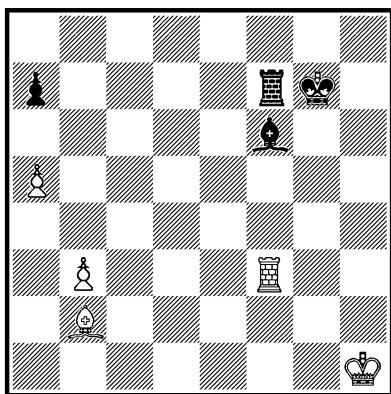
13. Кb1—c3 Кd4—f3+!  
14. g2 : f3 Сg4 : f3

От угрозы 15. ... gh× у белых нет защиты; если 15. hg, то 15. ... Лh1×.

Штурм черных пешек, подержанных ладьей h8 и легкими фигурами, оказался успешным из-за неудачного положе-

ния белого слона на g3. После ошибочного отступления слоном белым следовало перейти к защите, а не увлекаться выигрышем ферзя или ладьи. Поэтому им следовало играть 9. h4 Cg4 10. c3 (препятствуя Kd4) Фd7 11. Kbd2 0—0—0 12. Фe1, освобождаясь от связки.

Диагр. 277



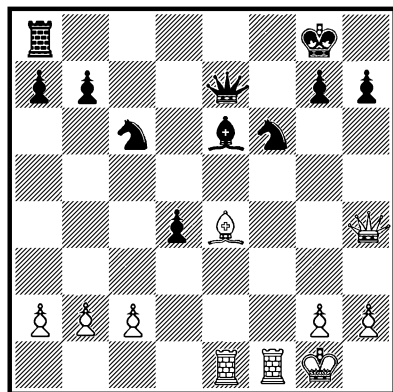
Выигрыш при ходе белых.

Рассмотрим разменные комбинации при связке. На диагр. 277 приведен пример, часто встречающийся в партиях. Если произвести размен посредством 1. Сb2 : f6+ Лf7 : f6 2. Лf3 : f6 Кpg7 : f6 3. b3—b4, то после 3. ... Кpf6—e5 4. b4—b5 Кре5—d5 5. b5—b6 a7 : b6 нельзя 6. a5—a6, так как черные, сыграв 6. ... Кpd5—c6, даже выигрывают. Белые поэтому играют 1. Лf3 : f6! Лf7 : f6. Чтобы освободиться от связки, черные должны сделать бесполезный ход королем, то есть потерять темп, что и решает партию. 2. b3—b4 Кpg7—f7 3. Сb2 : f6 Кpf7 : f6 4. b4—b5

Кpf6—e6 5. b5—b6 a7 : b6 6. a5—a6!, и пешка проходит в ферзи.

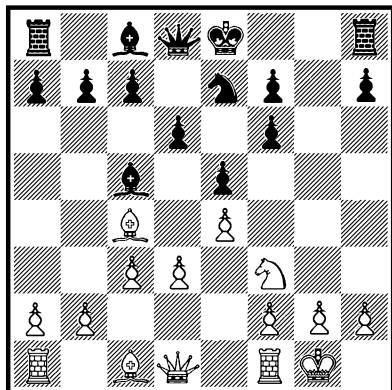
На диагр. 278 в развертывающейся борьбе белые должны стремиться использовать

Диагр. 278



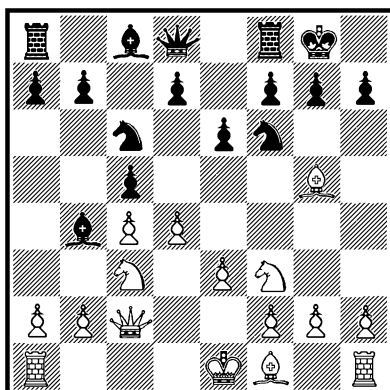
связанность черных фигур. Преимущество в силах — на стороне черных. Комбинация 1. С : h7+ К : h7 2. Ф : e7 К : e7 3. Л : e6 Кс6 невыгодна белым, а поэтому сильнейшее продолжение 1. Се4—f5!, вынуждая ответ 1. ... Кс6—d8. Теперь конь f6 связан, и следует 2. Cf5 : h7+ Кpg8—f7 3. g2—g4. Угрожает 4. g5, и конь f6 гибнет. 3. ... Кpf7—e8 4. Ch7—f5 Кре8—d7. Слон e6 связан по двум направлениям. Продолжая 5. Ле2 Фd6 6. Лfe1 С : f5 или 5. С : e6+ К : e6 6. Ле2 Фd6 7. Лfe1 Ле8, белые ничего не достигают. Жертвуя качество, белые выигрывают время для ввода второй ладьи. 5. Ле1 : e6! Кd8 : e6 6. Лf1—e1. Конь e6 обречен, и белые в результате своей операции выигрывают две фигуры и пешку за ладью, оставшись, таким образом, с лишней

Диагр. 279



Что последует на ход Сс8—g4?

Диагр. 280.



Позиция в варианте защиты  
Нимцовича.

пешкой при продолжающейся атаке.

Ниже приведены два примера комбинации на освобождение от связки.

В позиции на диагр. 279 — ход черных. Они сыграли на связку 1. ... Сс8—g4. В данной позиции — ошибочный маневр; последовало внезапное 2. Кf3 : e5! Сg4 : d1 3. Сс4 : f7+ Кре8—f8 4. Сс1—h6X.

В дебюте, называемом «защита Нимцовича», после ходов 1. d4 Кf6 2. c4 e6 3. Кс3 Сb4 4. Фс2 0—0 5. Сg5 c5 6. e3 Кс6 7. Кf3 получается следующая позиция (диагр. 280).

Черные продолжают 7. ... С : c3+ и, в случае 8. Ф : c3, освобождаются от связки посредством 8. ... Ке4 9. С : d8 К : c3 10. Сh4 Ке4. На 6-м ходу эта комбинация не проходила ввиду 6. ... С : c3+ 7. Ф : c3 Ке4 8. С : d8 К : c3 9. Се7 Ле8 10. С : c5, и черные потеряли пешку.

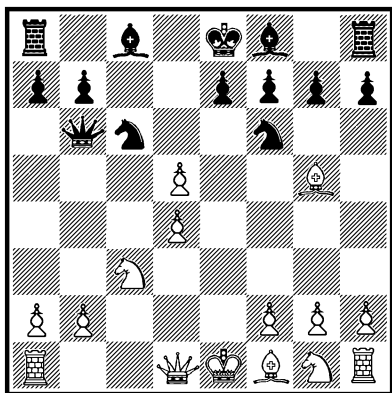
При рассмотрении принци-

пов развития в дебюте мы указывали, что ранний ввод в игру ферзя часто подвергает его опасности. Например, в «чешской защите ферзевого гамбита» после 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Кf3 Кf6 4. cd cd 5. Кс3 Кс6 6. Сf4 e6 7. e3 черные могут сыграть 7. ... Фb6, нападая на пешку b2. Белые отвечают 8. a3! Пешка b2 теперь косвенно защищена, так как на 8. ... Ф : b2? последует 9. Ка4, и ферзь пойман.

Всё же в практике даже известных мастеров встречаются случаи неправильного раннего вывода ферзя. Приводим два примера комбинаций на ловлю ферзя.

Партия М. Ботвинник — Р. Шпильман пришла после начальных ходов 1. e4 c6 2. c4 d5 3. ed cd 4. d4 Кf6 5. Кс3 Кс6 6. Сg5 Фb6? 7. cd к позиции, приведенной на диагр. 281. Черные сыграли 7. ... Ф : b2, оставляя своего коня под уда-

Диагр. 281



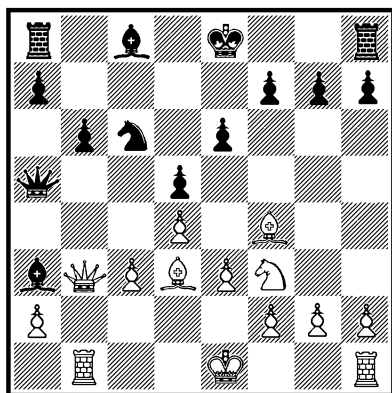
ром, но нападая на коня противника. Такая «прогулка» ферзем в лагерь противника требовала точного расчета. Шпильман заготовил интересную комбинацию: 8. **Ка4 Фb4+** 9. **Cd2 Ф:d4** 10. **dc Ke4**. Грозит мат, от которого лучше всего защищаться посредством — 11. **Се3**, на что последует 11. ... **Фb4+** 12. **Кре2** (12. **Cd2 К:d2** 13. **Ф:d2 Ф:a4**) **b6!** (Неправильно 12. ... **Ф:a4** 13. **Ф:a4 Кс3+** 14. **Крf3 К:a4** 15. **Сb5!**, и белые, угрожая **cb+**, выигрывают коня.) У черных за пожертвованную фигуру — пешка с сильнейшей атакой.

После 7. ... **Ф:b2** события развернулись быстро и иначе, чем предполагал Шпильман. Расчет Ботвинника оказался более точным: 8. **Лс1! Кb4** 9. **Ка4 Ф:a2** 10. **Сс4 Сg4** 11. **Кf3 С:f3** 12. **gf Фа3** 13. **Лс3**, и черные сдались, так как для освобождения ферзя должны отдать коня.

В матче по радио СССР — США партия между М. Ботвин-

ником и А. Денкером после 12-го хода черных пришла к позиции, приведенной на диагр. 282.

Диагр. 282



Последним ходом черные (Денкер) сыграли **b7—b6**, рассчитывая в дальнейшем посредством **Са6** разменять слонов. Однако после **b6** черному ферзю отрезано отступление, и Ботвинник, пользуясь этим моментом, находит решающую комбинацию. 1. **e4!** **de** 2. **Сb5!** **Cd7** 3. **Kd2!** **a6** (единственная защита от угрозы 4. **Кс4**) 4. **С:c6 С:c6** 5. **Кс4 Фf5** (передышка на один ход) 6. **Cd6!**, и черные могут сдаться.

Пример из партии Ботвинник—Денкер поучителен еще в одном отношении. Белым достаточно было сделать в позиции на диагр. 282 шаблонный ход 1. **0—0?** и после 1. ... **Са6!** черные выравняли игру. В тактической борьбе надо «ковать железо пока горячо». Упущенная возможность осуществления комбинации может не повториться.

## Упражнения

1. Решите все примеры на диагр. 264—282, не расставляя позиций на доске.

2. Проанализируйте без доски вариант (диагр. 281) после 7. ... Ф : b2 8. Ка4, который подготовили черные.

3. В позиции: белые — Крh1, Фе8, Ле1, Ла7, Сh5, пп: b5, c3,

d5, g3, h2, черные — Крh8, Фf6, Лf8, Сg5, Cf5, пп: c5, d6, h7 черные сыграли 1. ... Cd2. Какой правильный ответ белых?

4. Попробуйте по памяти восстановить партию М. Ботвинник — Р. Шпильман и начало партии К. Шлехтер — Ю. Перлис.

## КОМБИНАЦИИ ПРИ АТАКЕ НА КОРОЛЯ

Комбинации при атаке на короля, преследующие цель заматовать его, имеют ту особенность, что количество и ценность жертвуемого для осуществления комбинации материала подчас не играет роли.

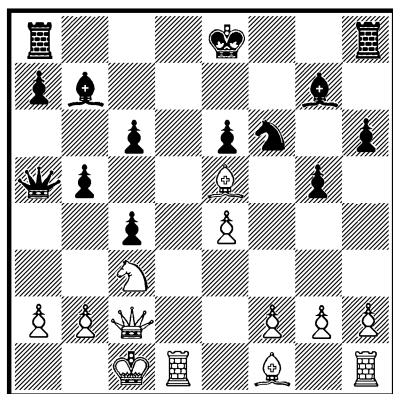
В начале игры король находится в середине последней горизонтали, затем его обычно посредством рокировки переводят на один из флангов за пешечный заслон. Пребывание короля в центре может быть безопасно, и то не всегда, в случае, когда разменены ферзи и приближается эндшпиль. Как правило, король, задержавшийся в центре, подвергается опасности. В дебюте, называемом «староиндийская защита», возможен вариант: 1. d4 Kf6 2. c4 d6 3. Kc3 e5 4. de de 5. Ф:d8+ Кр:d8. В дальнейшем черные сыграют c7—с6, и король найдет надежное убежище на поле с7. Потеря рокировки здесь не опасна.

Рассмотрим комбинации против не рокировавшего короля.

В партии Г. Борисенко — С. Фурман (чемпионат Ленинграда, 1949 г.) белые предложили в дебюте жертву пешки: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 c7—c6 4. Kg1—

f3 Kg8—f6 5. Cc1—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.) Cc8—b7 10. 0—0—0 (Белые угрожают 11. d5.) Фd8—a5 11. Kf3—e5 Kb8—d7 (Может быть, следовало предпочесть 11. ... Kh5, разменивая опасного слона g3.) 12. d4—d5! Kd7:e5 13. Cg3:e5 Cf8—g7 14. d5:e6 f7:e6.

Диagr. 283



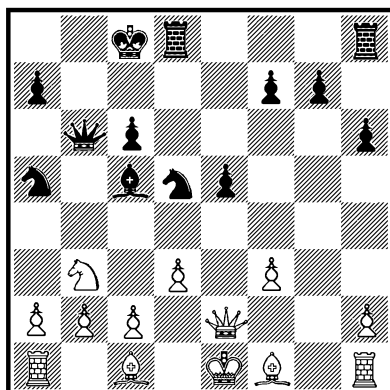


Черный король собирается спрятаться на королевском фланге. Медлить нельзя. 15. Ce5 : f6! Cg7 : f6 16. e4—e5! Cf6 : e5 17. Cf1—e2! (Заманчиво, но ошибочно было 17. Fg6+ Кре7 18. Ле1 Лаg8 19. Фе4 С : c3 20. Ф : e6+ Крд8 21. Лd1+ Крс7, и черные выигрывают.) Кре8—e7 (Беда черных в том, что они не могут рокировать: 17. ... 0—0 18. Fg6+ 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.) 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.) Се5 : c3 20. Cg4—h5 (Потеря фигуры не имеет значения, когда форсируется мат.) Сс3 : b2+ 21. Крс1—b1 (Только не 21. Кр : b2 Фb4+ с ничьей.) Лh8—f8 22. Fg6—h7+ Кре7—f6 23. Фh7 : h6+ Крf6—e7 24. Фh6 : g5+ Сb2—f6 25. Fg5—c5×.

Энергично проведенная белыми атака привела к заслуженной победе.

На диагр. 284 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+) Ка5—c4+ 6. Крд2—c1 Лd8 : d3! 7. Cf1—g2 (7. Ф : d3 Фе1+) Лh8—d8 8. a2—a4 Лd3—

Диагр. 284



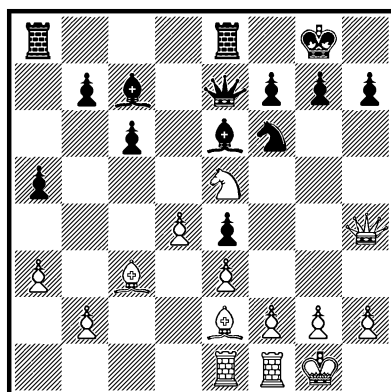
d1+ 9. Лh1 : d1 Лd8 : d1+ 10. Фе2 : d1 Ке3 : d1, и Стейниц сдался.

На диагр. 285 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 плану противника. Необходимо

Диагр. 285



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 Cg4, 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 черный 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 Kh7 следует 7. Лf6! gf 8. Ф : h6 с неизбежным матом.

6. Фh4—h5 ...

Положение черного короля на диагонали слона c3 наводит мысль на возможность

комбинации вскрытого шаха: 6. Ф : h6 gh 7. Kg6+ 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+ Крh8 11. de Cb6 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

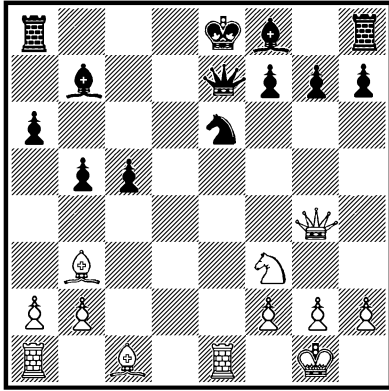
Черные уже не сопротивляются. Они должны были продолжать 8. ... С : e5 9. С : e5 Cg4!, но Тайманов предусмотрел и этот вариант: 10. С : f6 С : h5 11. Л : g7!, и нет защиты от 12. Лh7++ и 13. Лh8X.

9. Ке5—d7 Фf6 : c3  
10. b2 : c3 Cd5 : g2  
11. Фh5—f5 Сдался.

Весьма поучительный образец четкой и изобретательной атаки на короля.

Диагр. 286 представляет позицию из партии М. Котов — О'Келли (Гронинген, 1946 г.). У черных на пешку больше, но их король находится в центре; рокировка невозможна из-за 1. Cg5 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. ... Фc7 3. Л : e6+ fe 4. Ф : e6+ Се7 5. Ле1 или 2... Фd7 3. Лад1 Фc6 4. Сс2 с неотразимой атакой против не сумевшего уйти

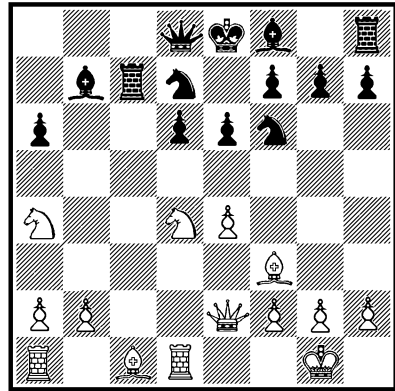
Диагр. 286



из центра короля.) 3. **Фg4—f5**  
**g7—g6** 4. **Фf5—e5** **Фe7—c5!**  
 (Ошибочно 4. ... **Сg7** из-за  
 5. **Ф:g7!** **К:g7** 6. **Л:e7+**,  
 Предпринятая жертва каче-  
 ства — лучший шанс черных.)  
 5. **Фe5:h8** **Сb7:f3** 6. **Ле1—e5!**  
 (если 6. **gf**, то 6. ... **Ф:g5+**)  
**Фс5—с6** 7. **Сb3—c2** **Сf3:g2**  
 8. **Фh8—f6** **Сg2—h1** (Контр-  
 атака черных выглядит опас-  
 ной, но Котов просто отражает  
 ее, не ослабляя нажима на чер-  
 ного короля.) 9. **f2—f3!** **Ch1:f3**  
 (Черные не могут продолжать  
 9. ... **Ф:f3** из-за 10. **Л:e6+**.)  
 10. **Сс2:g6!** **Сf8—c5+** 11. **Сg5—**  
**e3** **Сс5:e3+** 12. **Ле5:e3** **Сf3—**  
**g4** (защищаясь от 13. **Л:e6+**)  
 13. **Сg6:f7+** **Кре8—d7** 14.  
**Сf7:e6+** **Сg4:e6** 15. **Ла1—d1+**,  
 и черные сдались.

Атаку против задержавше-  
 го в центре короля в партии  
 с Ч. Коттнауэром В. Смыслов  
 (белые) начинает прорывом в  
 центре (диагр. 287): 1. **e4—e5!**  
**Kd7:e5** (слабее 1. ... **С:f3**  
 2. **К:f3** **de** 3. **К:e5**) 2. **Сf3:b7**  
**Лс7:b7** 3. **Фe2:a6** **Фd8—b8**  
 4. **Kd4—c6!** **Ke5:c6** 5. **Фа6:c6+**  
**Kf6—d7** (Подготовка законче-

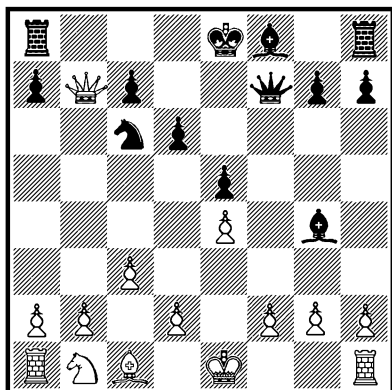
Диагр. 287



на, линии для атаки открыты,  
 и Смыслов наносит решающий  
 удар.) 6. **Ка4—c5!** (Острое, но  
 точно рассчитанное продолже-  
 ние. На 6. ... **Лс7** последует  
 7. **К:d7!** **Л:d7** 8. **Сf4.**) **d6:c5**  
 7. **Сс1—f4!** **Сf8—d6** (Безнадеж-  
 но 7. ... **Ф:f4** 8. **Фс8+** **Кре7**  
 9. **Ф:b7** **Крf6** 10. **Л:d7.**)  
 8. **Сf4:d6** **Лb7—b6**. Последняя  
 попытка, опровергаемая не-  
 большой комбинацией белых:  
 9. **Фс6:d7+!**, и черные сда-  
 лись, так как после 9. ... **Кр:d7**  
 10. **С:b8+** они остаются без  
 фигуры.

Одна из партий А. Алехина,  
 игравшего черными (диагр.  
 288), закончилась следующим  
 образом. 1. ... **Кре8—d7!** (У чер-  
 ных лишняя фигура; отдавая  
 ладью и в результате оставаясь  
 без качества, они отвлекают  
 ферзя от основной арены борь-  
 бы.) 2. **Фb7:a8** **Фf7—c4** 3. **f2—f3**  
**Сg4: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.**)

Диагр. 288

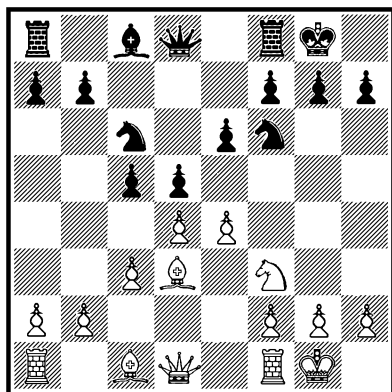


**Фс4 : d3 6. с3 : d4 Cf8—e7!  
7. Фа8 : h8 Ce7—h4×.**

Надежной защитой короля считается рокировка. При короткой рокировке пешки f7, g7, h7 прикрывают короля черных от возможных атак. Но и этот заслон нуждается в поддержке своих фигур. Сначала разберем часто встречающуюся атаку с жертвой слона на h7.

Позиция такого типа, как на диагр. 289, часто встречается во «французской партии». Ко-

Диагр 289



Пример атаки на пункт h7.

ролевский фланг черных защищается только конем f6.

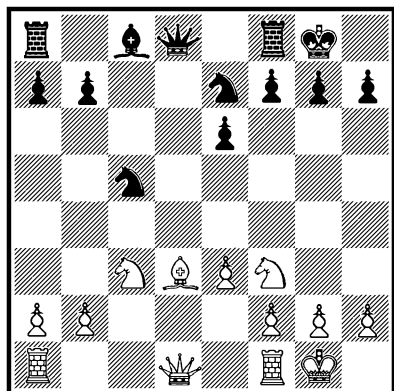
1. e4—e5 Kf6—d7 (После 1. ... Kg4 2. С : h7+ Кр : h7 3. Kg5+ Кpg8 4. Ф : g4 теряется пешка. Отступление последней фигуры, защищающей королевский фланг, создает возможность стремительной прямой атаки на короля противника.) 2. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7 3. Kf3—g5+ (Теперь становится понятным смысл жертвы слона. Уничтожена пешка h7 и выигран темп для включения в атаку коня и ферзя. Если бы у черных на e7 стоял слон, то жертва не проходила ввиду 3. ... С : g5.) Kph7—g8 (или вариант А) 4. Фd1—h5 (Грозит мат на h7, а защитить этот пункт нечем. Кроме того, под ударом находится и пешка f7.) Лf8—e8 5. Фh5 : f7+! Kpg8—h8 6. Фf7—h5+ Kph8—g8 7. Фh5—h7+ Kpg8—f8 8. Фh7—h8+ Kpf8—e7 9. Фh8 : g7×.

Вариант А: 3. ... Kph7—g6 4. Фd1—d3+ f7—f5 5. e5 : f6+ Kpg6 : f6 6. Ле1 : e6×.

Успех атаки решила невозможность черных защитить пункта f7. Переставим на диагр. 289 ладью с f8 на e8. И сейчас жертва проходит: 2. С : h7+ Кр : h7 3. Kg5+ Кpg8 4. Фh5 Kf8 5. Ф : f7+ Kph8 6. Ле3, после чего от 7. Лh3+ нет защиты.

Диагр. 290 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

Диagr. 290



6. Лd4. На 2. ... Крh6 белые выигрывают ферзя: 3. К : f7+! Л : f7 4. Ф : d8.) 3. Фd1—g4 f7—f5 (Напрашивалось 3. ... e5, однако тогда 4. Ке6+! Кpf6 5. f4!, и выясняется, что коня нельзя брать ни слоном из-за 6. Фg5×, ни пешкой из-за 6. fe++ Кр : e5 7. Фg3+, а после 5. ... e4 6. Фg5+ Кр : e6 7. Лfd1 Кd3 8. К : e4 белые должны выиграть.) 4. Фg4—g3 Кpg6—h6? 5. Фg3—h4+ Крh6—g6 6. Фh4—h7+! Кpg6—f6 (проигрывает и 6. ... Кр : g5 7. Ф : g7+ Кg6 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) Ке7—f5 6. Фg3—g4 Кf5—h6, и белые должны повторять ходы Фg3—g4—g3, соглашаясь на ничью.

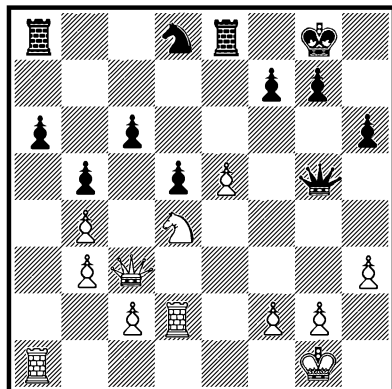
Последний пример показывает, что при жертве на h7 после С : h7+ Кр : h7 и Кg5+ возможность отступления короля не на g8, а на g6 требует

точного расчета, так как ведение атаки далеко не просто.

Жертва слона на h7 впервые рассмотрена в рукописи сильнейшего мастера начала XVII века Греко.

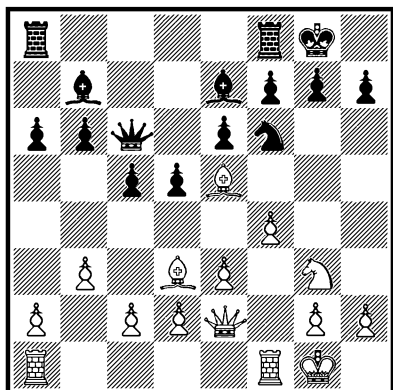
Позиция на диagr. 291 встретилась в партии В. Смыслова.

Диagr. 291



Он сыграл 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. ... Кd8—e6 2. f2—f4! Пешка жертвуется ради открытия линий. 2. ... Ке6 : f4 3. Лd2—f2 Кf4—e6 4. Кd4—f5! (4. Л : f7? К : d4 5. Ф : d4 Лf8 вело только к равной игре. Сейчас белые грозят 5. Ф : c6.) Ле8—c8 5. h3—h4! Фg5—d8 (на 5. ... Фh5 следует 6. Ке7+) 6. Фc3—g3 Кpg8—h7 (грозило 7. К : h6+) 7. Кf5—d6 Лc8—c7 8. Кd6 : f7 Фd8—e7 9. Кf7—d6 Ла8—g8 10. Фg3—d3+!, и черные, ввиду потери ферзя, сдались. Образец стремительной атаки.

Диагр 292



В позиции на диагр. 292 пешечный заслон черных на королевском фланге защищен одним конем. Поэтому игравший белыми Эм. Ласкер первым же ходом стремится уничтожить эту фигуру. 1. Kg3—h5 Kf6 : h5 (Черные рассчитывали после размена ходом 2. ... f7—f5 закрыть линии для атаки, но, не теряя времени, белые начинают штурм.) 2. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7 3. Фе2 : h5+Kph7—g8 4. Се5 : g7! (Жертвуя вторую фигуру, бе-

лые лишают черного короля какого-либо прикрытия.) Kpg8 : g7 5. Фh5—g4+ Kpg7—h7 6. Лf1—f3 e6—e5 (единственная защита от мата) 7. Лf3—h3+ Фc6—h6 8. Лh3 : h6+ Kph7 : h6. За ферзя черные получили ладью и двух слонов — вполне достаточный эквивалент, но... 9. Фg4—d7! Последний ход комбинации. Черные теряют одного из слонов и должны проиграть.

Если пешки заслона стоят на первоначальных местах, то они лучше всего прикрывают короля. Ходы за черных h7—h6 или g7—g6, а за белых h2—h3 или g2—g3 облегчают атаку противника, особенно при разносторонних рокировках, когда обе стороны штурмуют пешками позицию. Если черные сделали ход h7—h6, белым, при случае, будет удобно начать атаку посредством g2—g4—g5, а на g7—g6 пешкой h2—h4—h5. После открытия линии g или h в атаке смогут принять участие тяжелые фигуры.

### Упражнения

1. В позиции: белые — Kpg1, Фd3, Лc1, Лf1, Са2, Cf4, Кс3, Ке5, пп: a3, b2, d4, f2, g2, h2, черные — Kpg8, Фd8, Лс8, Ле8, Сс6, Се7, Кб6, Кf6, пп: a6, b7, e6, f7, g7, h6 — ход белых. Найдите комбинацию, посредством которой белые (В. Аласторцев) выиграли пешку.

2. В партии случилась позиция: белые — Kpg1, Фе5, Лd1, Лg3, Сg5, Кс3, Кd4, пп: a2, b2, c2, f2, g2, h2, черные — Kph8,

Фb7, Ла8, Лf8, Сс8, Се7, Кf6, пп: a6, b6, e6, f7, g7, h7. Черные сыграли 1. ... Kf6—d7, и белые (Д. Бронштейн) решили быстро партию. Какую комбинацию они провели?

3. В позиции: белые — Kpg1, Фе2, Лf1, Лh6, Cd3, Кf5, пп: a3, c3, c4, d5, g2, h2, черные — Kpg8, Фf7, Ла8, Лf8, Cd7, Кd6, пп: a7, c7, c5, e5, f6, g7, белые, начиная, дают мат в 5 ходов. Найдите решение.

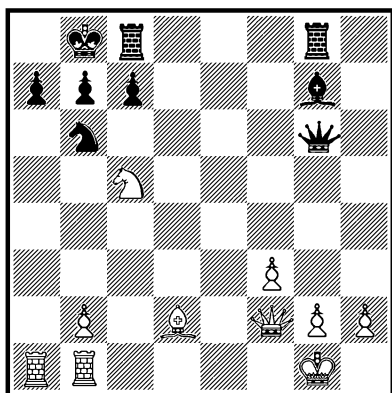
## КОМБИНАЦИИ НА ОТВЛЕЧЕНИЕ И ПЕРЕГРУЗКУ. ПАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ. ВЫВОДЫ

Рассмотренные выше комбинации основывались на определенных замыслах, диктуемых позицией: мат на 8-й горизонтали, вскрытый шах, связка, атака на короля. Изучаемые в настоящем уроке комбинации имеют несколько иной характер.

Исследуя положение на доске, можно определить, какую роль выполняет каждая фигура противника. Например, в позиции на диагр. 293 белый ферзь защищает короля от возможного мата на g2.

Правда, в данный момент

Диагр. 293



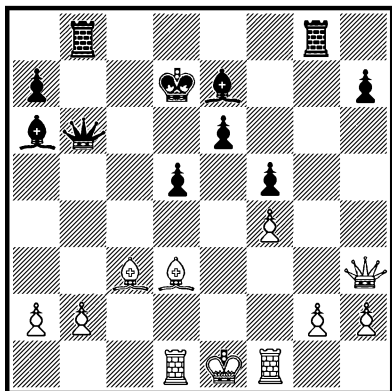
Тот, кто начинает, выигрывает.

мат белым не угрожает, так как между черным ферзем и ладьей, расположенными по линии g, находится слон. Но если при помощи этого же слона отвлечь белого ферзя от выполняемой им функции, угроза мата может стать реальной. Так находится комбинация на мотив отвлечения: 1. ... Cg7—d4! 2. Cd2—e3 Cd4 : e3, и черные выигрывают. Теперь допустим, что в позиции на диагр. 293—ход белых. В связи с тем, что угроза черных Cd4 очень опасна, белые должны вести атаку без промедления. Однако комбинация 1. Ла1 : a7 в надежде на 1. ... Kpb8 : a7? 2. Лb1—a1+ Кра7—b8 3. Kc5—d7+ Kb6 : d7 4. Фf2—a7× неосуществима, так как на 1. Л : a7 последует не 1. ... Кр : a7, а 1. ... Ф : b1+. В процессе анализа станет ясным, что конь b6 предохраняет от атаки пешку a7. Нельзя ли отвлечь его? Сыграем сразу 1. Kc5—d7+. Черные, разумеется, не побьют коня ввиду 2. Ф : a7×, а ответят 1. ... Kpb8—a8, но тогда возможна матовая комбинация, которая уже известна: 2. Ла1 : a7+!, белые жертвуют ладью, но на этот раз с ша-

ХОМ, вынуждая ответ черных  
2. ... Кра8 : а7 3. Лб1—а1×.

В примере на диагр. 294 мотив отвлечения замаскирован,

Диагр. 294



Выигрыш при ходе белых.

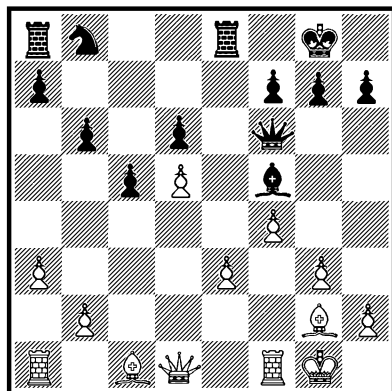
а потому комбинация несколько сложнее, но и красивее. Играющий черными ведет атаку на белого короля, который стеснен своими же ладьями. Черные могли бы дать мат в 2 хода посредством Фb6—e3+, но этому мешает белый ферзь. Каким путем отвлечь его от защиты поля e3? Не достигает цели 1. ... Ch4+ из-за 2. Кре2! А вот если бы белый ферзь находился на g3, тогда ход 1. ... Ch4 отвлекал бы его. Такие рассуждения постепенно приближают к решению задачи, которая осуществляется неожиданным ходом ладьи, становящейся под два удара: 1. ... Lg8—g3! 2. Фh3 : g3 Ce7—h4! Лучший ответ белых — 3. Кре1—e2, и после 3. ... Ch4 : g3 4. h2 : g3 перевес в силах черных должен решить партию.

Возможны случаи, когда фи-

гуры противника выполняют одновременно несколько функций. Например, ферзь защищает фигуру и защищает короля от мата. Такие фигуры могут оказаться перегруженными, и это создает предпосылку для проведения комбинации.

Позиция на диагр. 295 получилась в партии И. Бондарев-

Диагр. 295



ский—М. Тайманов. Черные намерены ходом Cf5—e4 задержать движение пешки e3, после чего слон c1 будет стеснен своими же пешками. Белые могут сыграть 1. Фа4, падая на ладью и подготавливая e3—e4, но черные ответят 1. ... Фе7 и в случае 2. e4 последует 2. ... С : e4 3. Ле1 f5. Бондаревский находит глубокую комбинацию, основанную на мотивах «перегрузки». 1. e3—e4! Cf5 : e4 2. Lf1—c1 Фf6—g6! Черные подготовились к защите от двойного удара — 3. Фа4, на что последует 3 ... f5! Черный ферзь на g6 выполняет двойную обязанность: защищает слона и



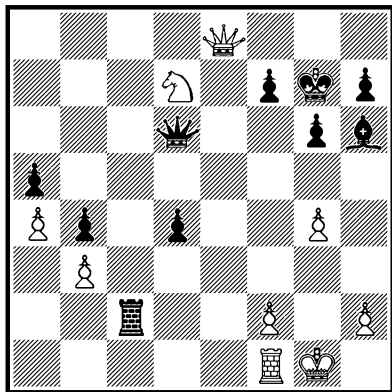
подготавливает защиту ладьи е8. Но у белых есть средство отвлечь ферзя от одной из двух функций. 3. f4—f5! Фg6 : f5 4. Фd1—a4 b6—b5! (Черные принимают аналогичную попытку отвлечь белого ферзя от двойного удара. Если белые ответят 5. Ф : b5, то 5. ... Kd7 6. С : e4 Л : e4 7. Л : e4 Ф : e4 8. Ф : d7 Фe1+ 9. Kpg2 Фe2+ 10. Kph3 Фh5+, и ничья вечным шахом.) 5. Le1 : e4! Заключительный ход комбинации. Белый ферзь неуязвим ввиду мата на e8, следовательно, черные теряют фигуру.

В позиции на диагр. 296 было сыграно 1. Lf1—d1. Черный ферзь выполняет две обя-

щает белых от мата (Ф : h2+ и Фf2×). Поэтому понятно стремление черных отвлечь пешку f2 от защитной функции. Последовало 1. ... Ch6—e3! На первый взгляд, ход черных ошибочен, так как пешка d4 связана и белые могут выиграть фигуру посредством 2. Фе8 : e3, но тогда следует 2. ... d4 : e3 3. Лd1 : d6 e3—e2!, и пешка проходит в ферзи. В связи с этим после 1. ... Се3 ладья белых должна вернуться на f1, и черные, сохранив лишнюю пешку, выиграли партию.

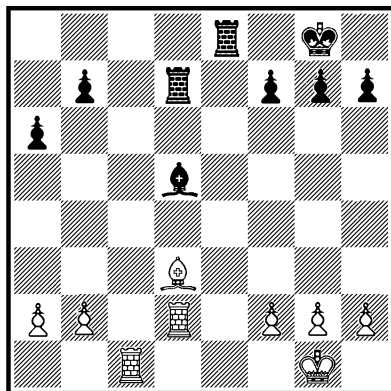
Позиция типа диагр. 297 часто встречается в партиях.

Диагр. 296



занности: защищает и короля от мата на f8 и пешку d4. Белые угрожают теперь ходом 2. Л : d4, с тем чтобы использовать «перегрузку» ферзя. Черные (А. Алехин) находят встречный удар, основанный на двух мотивах — отвлечения и превращения пешки. Взаимодействию ферзя и ладьи черных мешает пешка f2, которая защи-

Диагр. 297



Ход белых. Они могут сыграть на связку слона d5 посредством 1. Cd3—c4. Ошибочно со стороны черных защищать слона путем 1. ... Le8—d8, потому что ладья d8 окажется перегруженной. Она защищает и слона d5, и короля от мата по 8-й горизонтали. После 2. С : d5 Л : d5 3. Л : d5 Л : d5 белые дают мат ходами 4: Лc8+ и 5. Л : d8×.

У черных есть еще ход 1. ... Лде7 — могут ли они сделать его? Нет, после 2. Л: d5 Лел1+ 3. Л: е1 Л: е1+ последует 4. Сf1.

На 1. Сс4 черные могут ответить 1. ... Сс6 или 1. ... Се6, но возможно и 1. ... Ле8—с8!, связывая белого слона. Теперь белые могут попытаться сыграть 2. Лdc2 или 2. Лcd1. Если 2. Лdc2, то 2. ... Л: с4 3. Л: с4 С: с4 4. b3 (4. h3 Лd4 5. b3 Се6) b5 5. bc bc 6. Кpf1 Лс7 7. Кре2 Кpf8 8. Кре3 Кре7 9. Лс2 Кpd6 10. Кpd4 и т. д.; или 2. ... С: с4 3. b3 b5 4. bc bc 5. Кpf1 Лd4 и т. д. На 2. Лcd1 последует 2. ... Л: с4 3. h3 Лс5 4. b4 Лb5 5. a4 Л: b4 6. Л: d5 Л: d5 7. Л: d5 Кpf8, оставаясь с лишней пешкой.

Но у белых есть сильное продолжение: 2. Лс1—е1 Сd5—с6 (проигрывает пешку 2. ... Се6 ввиду 3. С: е6 Ле7 4. С: f7+) 3. Лd2: d7 Сс6: d7 с равной позицией.

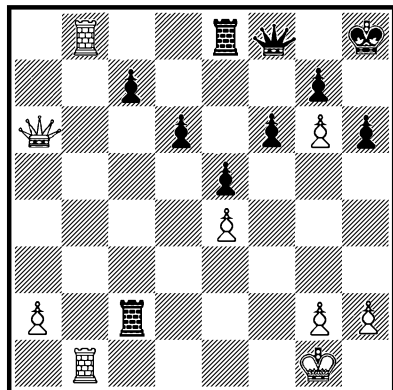
У черных было еще продолжение 1. ... Лс7, чтобы на 2. Л: d5 ответить 2. ... Л: с4! и нельзя 3. Л: с4 из-за 3. ... ЛелX.

Вместо 1. Сс4 белые могут сыграть сильнее: 1. Cd3—e4! Не помогает сейчас 1. ... Се6 2. Л: d7 С: d7 3. С: b7, и белые выиграли пешку. На 1. ... Сс6 также лучше всего ответить 2. Л: d7 С: d7 3. С: b7, так как на 2. С: с6 последует 2. ... Лс7 3. Лcd1 Л: с6 4. Лd8 Кpf8 или 3. Лdc2 Л: с6 4. Л: с6 bc 5. Кpf1 Леб и т. д. Ведет к проигрышу 1. ... Лed8 из-за 2. С: d5 Л: d5 3. Л: d5 и т. д. Единственная защита черных основана на идее «перегрузки».

Белый слон покинул диагональ f1—a6 и теперь не может уйти с вертикали e. Поэтому 1. ... Лd7—e7! 2. Лd2: d5 Ле7: e4 3. g2—g3 с равной игрой.

Курьезный случай произошел в позиции на диагр. 298 из партии Х. Капабланка—Д. Томас.

Диагр. 298



Выигрыш при ходе белых.

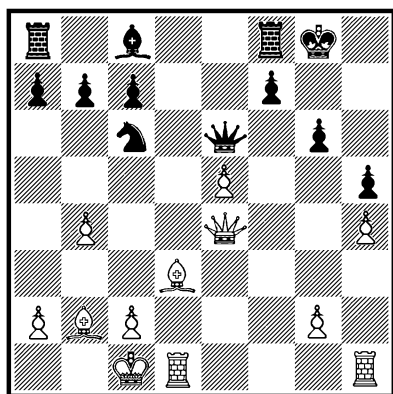
Капабланка сыграл 1. Фа6—a8. Томас, рассчитав варианты: 1) 1. ... Л: b8 2. Л: b8 Лс1+ 3. Кpf2 Лс2+ 4. Кре1 Лс1+ 5. Кpd2 и 2) 1. ... Лс1+ 2. Кpf2! Лс2+ 3. Кpf3 Лс3+ 4. Кpg4—не видя выхода, сдался. Нетрудно убедиться, что он сдался напрасно. Ферзь a8 связан защитой ладьи b8, поэтому можно было играть 1. ...Лс2: a2!, устраняя всякую опасность, например: 2. Лb8: e8 Ла2: a8 3. Ле8: f8+ Ла8: f8 или 2. Ф: a2 Л: b8, и черные, имея на две пешки больше, должны выиграть.

Ход 1. Фа6—a8, сделанный белыми, был ошибочен. В их распоряжении была выигрыш

вающая комбинация, основанная на мотиве «перегрузки»: **1. Лb8 : e8 Фf8 : e8 2. Фа6—a4!** Черный ферзь связан защитой последней горизонтали и не в состоянии помочь ладье с2. Не помогает 2. ... Лс2—с1+ из-за 3. Крг1—f2.

Блестяще провел партию чемпион СССР 1951—1952 гг. П. Керес в позиции на диагр. 299.

Диагр. 299



1. g2—g4!                      Фe6 : g4  
2. Фе4—e3!                      ...

Белые жертвуют подряд три пешки, чтобы открыть линии для своих слонов и ладей.

2. ...                      Кс6 : b4  
3. e5—e6!                      ...

Иначе черные заблокируют ходом Се6 пешку и закроют диагональ a1—h8, а между тем слону b2 предстоит главная роль в разворачивающейся борьбе.

3. ...                      Кb4—d5

Плохо 3. ... К : d3+ 4. cd fe  
5. Лdf1! Лf5 6. Лhg1 Кpf7  
7. Л : g4 Л : f1+ 8. Кpc2 hg

9. Фе5, и белые должны выиграть.

4. e6 : f7+                      Лf8 : f7

Не лучше 4. ... Кph7 5. С : g6+ Ф : g6 6. Л : d5 Сg4 7. Лg5 Ф : f7 8. Лg7+.

5. Cd3—c4!                      ...

Красивая комбинация, основанная на связке и отвлечении.

После 5. ... К : e3 белые дают мат посредством 6. Лd8+ и 7. Лh8×. Черный ферзь должен защищать пешку g6: на 5. ... Ф : c4 следует 6. Фе8+ Лf8 7. Ф : g6×. Вот почему слон и ферзь могут находиться под ударом черных фигур.

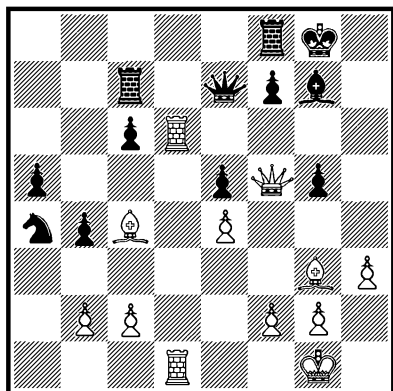
5. ...                      c7—c6  
6. Лd1 : d5!                      Фg4 : c4

Единственный способ затянуть сопротивление заключался в 6. ... Се6 7. Лd4 С : c4 8. Л : g4 hg, однако после 9. Фh6 черные теряют по меньшей мере ладью. 6. ... cd ведет к мату: 7. Фе8+ Лf8 8. С : d5+ и т. д.

7. Фе5—e8+, и мат следующим ходом.

В позиции на диагр. 300 узловой пункт защиты черных — пешка e5. Белые (В. Рагозин) приступают к ее атаке. **1. Лd6—g6!** (Слон g7 связан и не может больше принять участия в защите пешки e5. На 1. ... Кph8 следует очевидное 2. Л : g7 и 3. С : e5+.) **Лf8—e8** (Черные защитили пешку двумя тяжелыми фигурами. Возникает вопрос, нельзя ли отвлечь их от защиты. Рагозин находит правильный путь.) **2. Лd1—d8!** (Сразу решает. После 2. ... Ф : d8 3. С : e5 Л : e5 4. Ф : e5 Фf8 5. Ф : c7 белые легко вы-

Диагр. 300

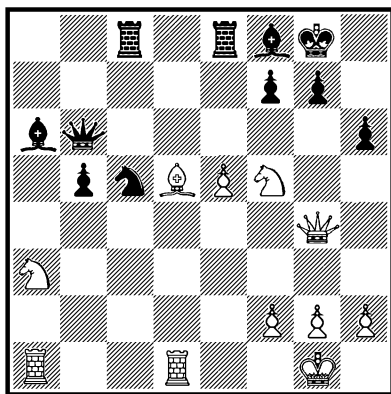


Выигрыш при ходе белых.

игрывают.) **Ка4—b6** 3. **Лd8 : e8+ Фe7 : e8** 4. **Фf5 : g5 Фe8—f8** 5. **Сg3 : e5**, и черные должны сдасться.

На диагр. 301 приведен пример атаки на ослабленный ходом **h7—h6** пешечный заслон. Комбинация задумана А. Ли-лиенталем (белые) на мотиве «перегрузки». 1. **Сd5 : f7+! Кpg8 : f7** (В данной позиции Сf8 перегружен, он должен за-

Диагр. 301



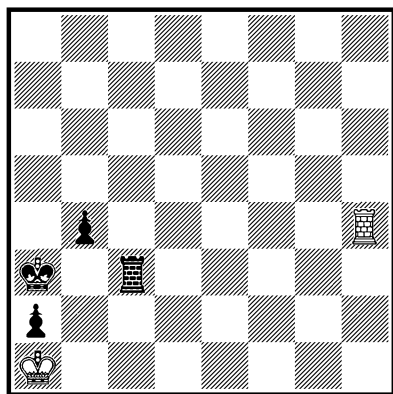
Белые начинают и выигрывают.

щищать от мата на **g7** и от вторжения ладьи на **d6**.) 2. **Лd1—d6!** (Ферзь не может уйти, так как последует 3. **К : h6+ Кpe7** 4. **Фg5×** или 3. ... **gh** 4. **Фg6+** и 5. **Фf6×**.) **Сf8 : d6** 3. **Фg4 : g7+ Кf7—e6** 4. **Кf5 : d6 Фb6—d8** 5. **Кd6 : e8 Фd8 : e8** 6. **Фg7—f6+ Кpe6—d5** 7. **Фf6—d6+ Кpd5—e4**. Белые дают мат в 4 хода. Найдите решение.

В 3-м уроке (диагр. 27, 28) были показаны элементарные комбинации, в которых слабая сторона спасается от поражения, вынуждая пат. Разумеется, чаще всего такие случаи возможны в окончаниях игр при наличии небольшого количества фигур и пешек.

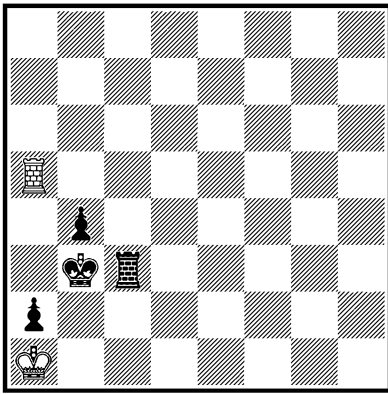
В этюде Б. Горвица на диагр. 302 белым грозит мат. 1. **Лh4—h1** не спасет ввиду маневра **b4—b3—b2×**. Поэтому они играют 1. **Лh4—h3!** и на 1. ... **Кра3—b3!** продолжают жертвовать ладью 2. **Лh3—g3!** Черные делают новую попытку 2. ... **Кrb3—a4**. Размен ладей и взятие пешки **a2** приводят к проигранному пешечному

Диагр. 302



окончанию (см. диагр. 62)  
**3. Лg3—g4!**, угрожая взять ко-  
 родем пешку a2 и перейти в ни-  
 чейный ладейный конец. **3. ...**  
**Лс3—a3.** На **3. ... Лс2** следует  
**4. Л : b4+.** **4. Лg4—g5! b4—b3**  
**5. Лg5—g4+.** В дальнейшем  
 белые отгоняют короля шаха-  
 ми и ставят ладью на линию *b*.  
 Чтобы освободить ладью, чер-  
 ные вынуждены отдать пешку  
 b3 и поэтому не могут выиг-  
 рать.

Диагр. 303



В позиции на диагр. 303 чер-  
 ные выигрывают, но должны  
 преодолеть много патовых ком-  
 бинаций со стороны белых.

1. Ла5—a3+ ...

Если **1. Лс5**, то ведет к ни-  
 чьей **1. ... Лh3** (**1. ... Лс2**  
**2. Лс3+!**, и чем бы черные ни  
 взяли ладью — белым пат) из-  
 за **2. Лh5 Лg3** **3. Лh3 Лс3**  
**4. Лg3 Крс2** **5. Лg2+ Крд3**  
**6. Лg3+ (6. Кр : a2 Лс2+ или**  
**6. Л : a2 Лс1+ 7. Крb2 Лс2+)**  
**Крс4 (6. ... Кре2 7. Лg2+**  
**Крf3 8. Л : a2 и ничья) 7. Лg4+**  
**Крb3 8. Лg3 Кра4 9. Лg4**  
 и т. д. — как это было указано

при анализе позиции на диагр.  
 302.

Черные выигрывают посред-  
 ством **1. ... Кра4** **2. Лh5**  
**(2. Л : c3 bc 3. Кр : a2 Крb4**  
**4. Кра1 Кра3, и выигрывают)**  
**b3 3. Крb2 (на 3. Лh1 или**  
**3. Лh4+ последует 3. ... Кра3)**  
**Лс1 4. Лh4+ Крb5 5. Лh5+**  
**Крс6 6. Лh6+ Крд7 7. Лh7+**  
**Кре8 8. Лh8+ Крf7 9. Лh7+**  
**Крг6 10. Ла7 Лb1+ и 11. ...**  
**a1Ф+.**

Ведет к победе и **1. ... Крс2**,  
 например: **2. Лh5 b3 3. Лh2+**  
**Крд1 (но не 3. ... Крд3 4. Лh3+**  
**Крд2 5. Л : c3 Кр : c3 — пат)**  
**4. Лh1+ (4. Крb2 Лс2+ 5. Кра1**  
**Лс1+, но, конечно, не 5. ...**  
**Л : h2 из-за пата белым) Кре2**  
**5. Лh2+ Крf1 6. Крb2 Крг1**  
**7. Лd2 Лс1 и т. д.**

1. ... Крb3—c2

Только так! Если **1. ... Крс4**,  
 то слабо **2. Л : a2 Лс1+ 3. Крb2**  
**Лh1 4. Ла8 Лh2+ 5. Крc1 Крb3**  
**6. Лb8 Лh1+ 7. Крд2 Лb1 8. Лb7**  
**Кра2! 9. Ла7+ (или 9. Крс2**  
**b3+ 10. Крс3 Лс1+ и т. д.)**  
**Крb2 10. Лb7 b3, и черные**  
 выигрывают.

Белым лучше всего играть  
**2. Ла8**, после чего черные мо-  
 гут выиграть только посред-  
 ством **2. ... Крb3 3. Ла3+ Крс2**,  
 переходя к основному вари-  
 анту; если теперь, вместо  
**3. Ла3+**, белые сыграют **3. Лс8**,  
 то последует тоже **3. ... Крс2**  
**4. Лh8 b3 и т. д.**

После **2. Ла8** кроме **2. ...**  
**Крb3**, другого пути к выигрышу  
 у черных нет. Например, если  
**2. ... b3**, то **3. Лс8+ Крд3**  
**4. Л : c3+**, или **2. ... Лс2 3. Лс8+**  
**Крb3 (3. ... Крд3 4. Лd8+ Кре3**  
**5. Лd3+ и т. д.) 4. Лс3+; ве-**

дет к ничьей и 2. ... Лh3 (2. ... Лс1+ 3. Кр: а2 Лс2+ 4. Крb1 Крb3 5. Лh8, или 3. ... b3+ 4. Крb2 Лс2+ 5. Крb1 — ничья) 3. Лс8+ Крb3 4. Лh8 Лс3 5. Лh3 и т. д.

Не выигрывает и 2. ... Крд3 из-за 3. Лh8 (но не 3. Кр: а2 Крс2, переходя к основному варианту, или 3. Л: а2 Лс1+ 4. Крb2 Лс2+ 5. Крb3 Л: а2 и т. д.) Крс2 (3. ... b3 4. Лh3+ и 5. Л: с3, или 3. ... Лс2 4. Лh3+ Кре4 5. Ле3+) 4. Лh2+ Крb3 5. Лh3 и т. д.; можно и 5. Лb2+ Кра4 6. Кр: а2 Ла3+ 7. Крb1 Лb3 8. Кра2! или 6. Л: а2+ Ла3 7. Крb2!, и ничья.

2. Ла3 : а2+ Крс2—с1!

Ладья белых должна сейчас оставаться на линии а, иначе следует Лс3—а3+ с разменом ладей и переходом в выигранный пешечный конец.

3. Ла2—а8 ...

Препятствует 3. ... b3, на что следует 4. Лb8 Лс7 5. Лb7! Лh7! 6. Лс7+! Л: с7, пат.

3. ... Лс3—с5

На 3. ... Лс6 белые ответят 4. Ла5, и если 4. ... b3, то 5. Лс5+. Теперь же у белой ладьи нет ходов. На 4. Ла7 или 4. Ла6 последует 4. ... b3 5. Лс7 b2+, а после 4. Ла4 Лс4! белые попадают в зажим: на уход ладьи черные ответят 5. ... b3.

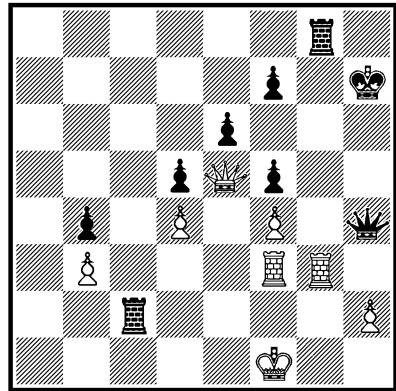
4. Кра1—а2 Крс1--с2!

5. Кра2—а1 b4—b3,

и черные выигрывают.

Идея выигрыша была найдена П. Романовским.

Диагр. 304



Позиция на диагр. 304 случилась в партии М. Тайманов—Е. Геллер из 19-го первенства СССР.

Черные сыграли 1. ...Лс2 : h2. К победе вело 1. ... Лg4! 2. Лh3 Лс1+ 3. Кре2 Лel+ и т. д. Белые ответили 2. Фе5—e3 и после 2. ... Лg8—a8 с опозданием попытались сыграть на паг 3. Лg3—g7+, имея в виду пожертвовать обе ладьи и ферзя, однако после 3. ... Крh7—h6! сдались. Между тем, как показал К. Корабельников из г. Люберцы, белые могли добиться ничьей: 2. Лg3 : g8! Крh7 : g8 3. Лf3—g3+! Фh4 : g3 (иначе черным плохо) 4. Фе5—b8+! Крg8—h7 5. Фb8—h8+, и, чтобы не потерять ферзя после 5. ... Крg6 6. Фg8+, черные должны взять на h8 и запатовать белых.

\* \* \*

Мы ознакомились с основными типами комбинаций. Несмотря на различие мотивов, каждая из них выполняется взаимодействием всех участвующих в комбинации сил,

направленных на осуществление определенной идеи.

Начинающий шахматист должен пытаться искать ту скрытую связь между фигурами, которая и дает возможность находить комбинацию. Не следует смущаться неудачами. Вероятно, вначале многие идеи

окажутся неправильными, а комбинации некорректными. Зато первая правильная комбинация даст большое удовлетворение играющему. Он почувствует уверенность в своих силах, так как будет владеть одним из важных элементов в шахматной борьбе.

### Упражнения

1. Внимательно проработайте непосредственно на диаграммах, не расставляя шахмат на доске, примеры 293—304.

2. Попробуйте по памяти восстановить положение партии Х. Капабланка—Д. Томас, показанное на диагр. 298.

**КОНЦЫ ИГР. МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ.  
ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ**

Перейдем к изучению более трудных окончаний партий. К таким окончаниям относится заматывание конем и слоном одинокого короля.

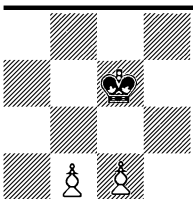
Король в конечной стадии партии становится активной и подвижной фигурой. Для того чтобы ограничить его подвижность на доске, нужна сильная фигура; например, одна ладья может отрезать короля от части доски. Одна легкая фигура или пешка не могут выполнить такой функции. Для того чтобы устроить заграждение, через которое король не сможет прорваться, необходимо иметь две фигуры или пешки.

На диагр. 305, 306, 307, 308 показаны четыре примера заграждений.

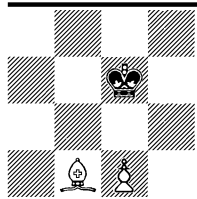
В первом из них пешка f5 отнимает два белых поля — e6 и g6, а пешка g5 — черные

поля f6 и h6. Получается сплошная полоса заграждений, которую король может обойти только с фланга: Kpg7—f7—e7—d6—e5. На диагр. 306 слон отнимает белые поля, пешка — черные. Переставим пешку на f5, тогда для заграждения нужен чернополюсный слон на g5. Пешка на поле одного цвета и слон на поле другого цвета как бы дополняют друг друга. На диагр. 307 белые поля охраняет пешка, черные — конь. Это взаимное расположение коня и пешки надо запомнить. Конь становится позади пешки на одно поле по диагонали. Диагр. 308 показывает согласованное действие коня и слона. Слон белопольный отнимает у короля белые поля, конь на f5 отнимает черные. Король черных заперт, имеет в распоряжении только поля f8, g8,

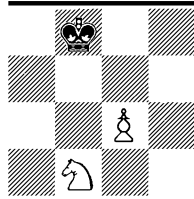
Диагр. 305



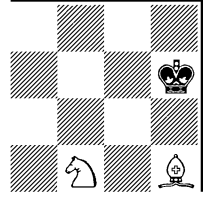
Диагр. 306



Диагр. 307



Диагр. 308

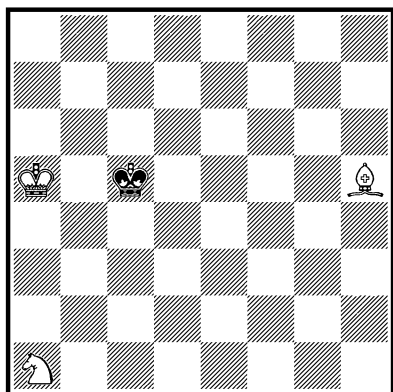




h7, h8. При наличии чернопольного слона, который находится на g5, для устройства заградительного барьера коня надо поставить на e5. Черный король дальше поля e8 не уйдет. Начинаящему, а также шахматистам V и IV разрядов, необходимо усвоить согласованность действия фигур.

Мат слоном и конем достигается на угловом поле, которое доступно атаке слона. Окончание распадается на две части. Прежде всего короля отгесняют 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. 309).

Диагр. 309



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 без-опасному 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) Kpc6 9. Kpe6 Kpc7 10. Cb5 Kpb6 11. Cd7 Kpc7 12. Kpe7 Kpb6 13. Kpd6 Kpb7 14. Kd2! Kpb6 15. Kc4+ Kpb7 16. Ce6 Кра6 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 подвести 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 |
|-----------|---------|

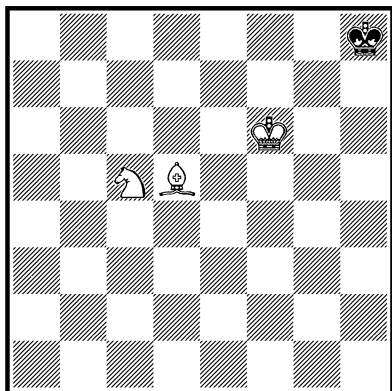
Хуже 7. ... Kpf4. После 8. Ce4! король будет отрезан от угла h8: 8. ... Kpg5 9. Kpe5 Kph6 10. Ke6!

- |             |         |
|-------------|---------|
| 8. Kpd4—e4  | Kpf6—g6 |
| 9. Kpe4—e5  | Kpg6—g7 |
| 10. Kpe5—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.

Диагр. 310



С поля h8 короля может отгеснить только конь.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 12. Кс5—е4  | Кph8—h7 |
| 13. Ке4—d6  | Кph7—h8 |
| 14. Кd6—f7+ | Кph8—h7 |
| 15. Cd5—e4+ | Кph7—g8 |
| 16. Ce4—f5  | ...     |

Выжидательный ход, необходимый, чтобы отнять поле g8.

- |            |         |
|------------|---------|
| 16. ...    | Кpg8—f8 |
| 17. Cf5—h7 | Кpf8—e8 |
| 18. Kf7—e5 | Кpe8—f8 |

Второй вариант 18. ... Кре8—d8 рассмотрен дальше.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 19. Ке5—d7+  | Кpf8—e8 |
| 20. Кpf6—e6  | Кpe8—d8 |
| 21. Кре6—d6! | ...     |

Не выпуская короля на с7.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 21. ...     | Кpd8—e8 |
| 22. Ch7—g6+ | Кpe8—d8 |
| 23. Kd7—c5  | Кpd8—c8 |

Теперь переводим слона на диагональ а4—е8.

- |                 |         |
|-----------------|---------|
| 24. Cg6—d3 (e8) | Кpc8—d8 |
| 25. Cd3 (e8)—b5 | Кpd8—c8 |
| 26. Cb5—d7+     | Кpc8—b8 |

На 26. ... Кpd8 последует 27. Ке6X.

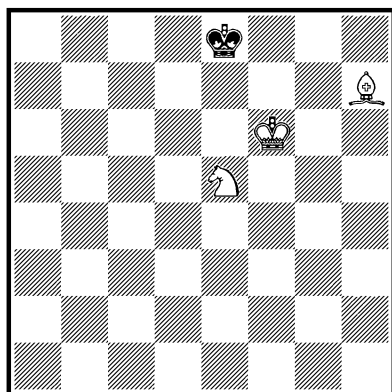
- |             |         |
|-------------|---------|
| 27. Кpd6—c6 | Кpb8—a7 |
| 28. Cd7—f5  | Кра7—b8 |
| 29. Кpc6—b6 | Кpb8—a8 |
| 30. Cf5—g4  | ...     |

Выжидательный ход.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 30. ...     | Кра8—b8 |
| 31. Кс5—a6+ | Кpb8—a8 |
| 32. Cg4—f3X |         |

Этот вариант легко усваивается начинающими шахматистами. Трудности представляет второй вариант (диагр. 311).

Диагр. 311



- |         |          |
|---------|----------|
| 18. ... | Кpe8—d8! |
|---------|----------|

Король хочет спастись через поле с7 на середину доски, и сейчас уже необходимо подумать о создании заградительного барьера, чтобы не выпустить короля. Таким барьером может быть слон е4 и конь с4, но быстрее всего приводит к цели следующий маневр:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 19. Кpf6—e6 | Кpd8—c7 |
| 20. Ке5—d7! | ...     |

Отнимая черные поля b6 и с5.

- |         |         |
|---------|---------|
| 20. ... | Кpc7—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. Kpe6—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. Kpe7—d8 Kpb8—b7  
28. Kpd8—d7 Kpb7—b8  
29. Cb5—a6! Kpb8—a7  
30. Ca6—c8 Kpa7—b8  
31. Kd5—b4 Kpb8—a7  
32. Kpd7—c7 Kpa7—a8  
33. Cc8—b7+ Kpa8—a7  
34. Kb4—c6X

После 18. ... Kpd8 белые могут устроить другой барьер, и игра складывается таким образом: 19. Ce4 Kpc7 20. Kc4 Kpd7 21. Kpf7 Kpd8 22. Ce6 Kpc7 23. Cb5 Kpd8 24. Kpe6 Kpc7 25. Kpe7 Kpc8 26. Kb6+ Kpb7 27. Kd5 и т. д. Или 19. Ce4 Kpe8 20. Cd5! Kpf8 (20. ... Kpd8 21. Kpe6 Kpc7 22. Kd7!) 21. Kd7+ Kpe8 22. Kpe6 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.

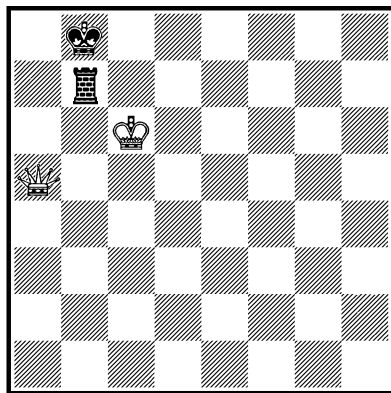
Теорией доказано, что мат слоном и конем с самого невыгодного положения достигается не позднее 33-го хода. По тур-

нирными правилами на то, чтобы дать мат, дается 50 ходов. Достаточно неосторожно выпустить короля на середину доски, и может нехватить 50 ходов. Поэтому следует внимательно изучить данный анализ.

Рассмотрим окончание партии — ферзь против ладьи.

На диагр. 312 показана по-

Диагр. 312



зиция, правильный анализ которой дал Филидор. Для защиты ладьи расположена весьма удобно. Белые должны передать ход противнику, что достигается следующим маневром:

1. Фа5—e5+ Kpb8—a8 (a7)
  2. Фе5—a1+! Kpa8 (a7)—b8
- Не 2. ... Ла7. из-за 3. Фh8X.
3. Фа1—a5! ...

Теперь очередь хода за черными, и ладья должна покинуть поле b7. Если она пойдет на e7, последует 2. Фb4 (d8)+, а при ходе ладьи на b2 или на g7 — 2. Фе5+. Лучше всего ладье занять белое поле.

Первый вариант:

3. ... Лb7—b3
4. Фa5—e5+ Крb8—a8
5. Фе5—h8+ Кра8—a7
6. Фh8—g7+ Кра7—a8
7. Фg7—g8+ Лb3—b8
8. Фg8—a2X

Второй вариант:

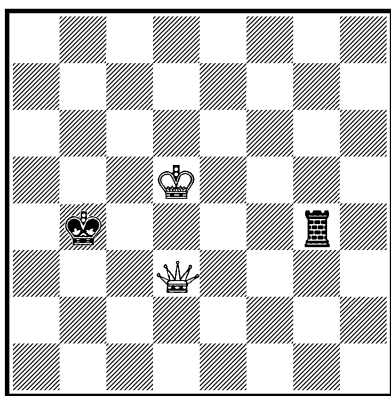
3. ... Лb7—b1
4. Фa5—e5+ Крb8—a7
5. Фе5—d4+ Кра7—b8
6. Фd4—h8+ Крb8—a7
7. Фh8—h7+

Найдите выигрыш при отступлении ладьи на f7 или h7.

Может показаться, что в позиции на диагр. 312 выигрыш проще всего достигается путем 1. Фa6 Лc7+ 2. Крb6, но после 2. ... Лc6+! 3. Кр:c6 черным пат.

В позиции на диагр. 313 король и ладья разъединены,

Диагр. 313



однако выиграть ладью двойным ударом, как в предыдущем примере, сразу не удастся.

1. Фd3—d2+ Крb4—a3!

Иначе 2. Фd1+ или 2. Фе2+. Теперь же шахи ферзем ни к

чему не приведут. Пользуясь тем, что поле g5 защищено, белые приближают короля.

2. Крд5—c5! Лg4—g3

Лучший ход. Если 2. ... Ла4, то 3. Крb5.

3. Крс5—c4! Лg3—g8

Или 3. ... Лg4+ 4. Крс3 Лg3+ 5. Крс2 Кра4 (грозил мат на a5) 6. Фd7+ Кра5 7. Фc7+.

4. Фd2—a5+ Кра3—b2
5. Фа5—e5+ Крb2—c2

На 5. ... Кра2 следует 6. Фе6! Лb8 7. Крс3+, и белые выигрывают ладью по методу, указанному в примере на диагр. 312.

6. Фе5—e6! Лg8—d8

Лучший ход.

7. Фе6—f5+ Крс2—d1

Или 7. ... Крc1 8. Фg5+ Лd2 9. Крс3.

8. Крс4—c3! Крд1—e2

Угрожал мат на f1. Теперь ладья выигрывается в 3 хода.

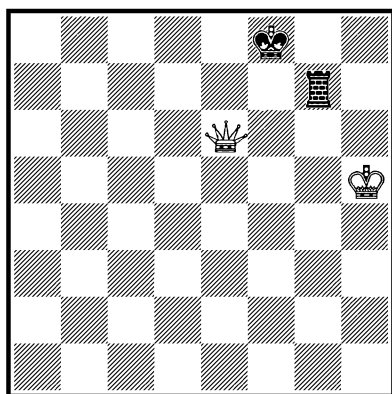
9. Фf5—e5+ Крс2—d1
10. Фе5—h5+ Крд1—e1
11. Фh5—h4+

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 вынужден 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.

Диагр. 314



Ничья при ходе черных.

Черные играют 1. ... Лh7+ 2. Кpg5 (2. Кpg6 Лh6+, и пат) Лg7+ 3. Кpf5 Лf7+ 4. Кpg6 Лg7+ 5. Кpf6 (5. Кph6 Лh7+) Лg6+, и пат. Белому королю не уйти от шахов ладьи, а на Кре5 последует Ле7.

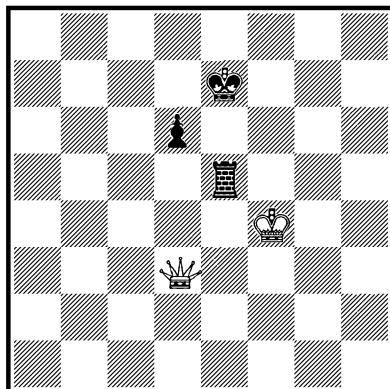
Против ладьи, защищенной пешкой, выигрыш еще труднее, а иногда невозможен.

Приводим одну позицию, в которой имеется сложный выигрыш (см. диагр. 315).

Ввиду трудности выигрыша решение даем в сокращенном виде, только для ознакомления.

1. Фh7+ Кре6 2. Фс7 Лс5 3. Фd8 Ле5 4. Фе8+ Кpd5 5. Фс8! Ле4+. Черные вынуждены пропустить короля через пятый ряд. 6. Кpf5 Ле5+ 7. Кpf6

Диагр. 315



Выигрыш.

Ле4 8. Фb7+ Кpd4 9. Фb4+ Кpd5 10. Фd2+ Крс6 11. Фс2+ Кpd5 12. Фd3+ Лd4 13. Фb5+ Кре4 14. Кре6. Король подошел, наконец, вплотную к пешке. 14. ... Кре3 15. Фb6 Кpd3 16. Фb3+ Кре4 17. Фс3 Лd3 18. Фе1+! Кpf3 19. Кpd7! Лd4 20. Крс6 Лd3 21. Кpb5 d5 22. Крс5 Кpf4 23. Фе2, и пешка теряется.

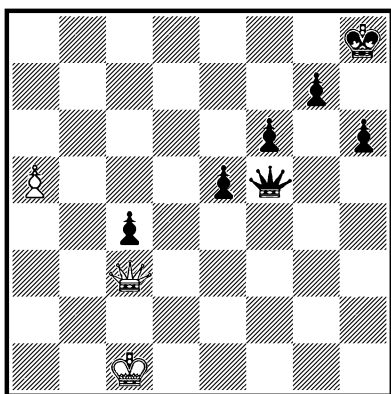
Но если передвинуть все черные фигуры на один ряд вверх, то обход ферзем пешки с тыла невозможен. Ладья, защищенная пешкой, стоящей на 7-й (а у белых на 2-й) горизонтали, делает против ферзя ничью. Ладья и ладейная пешка в большинстве случаев проигрывают.

\* \* \*

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 ферзя противника. Действительно, турнирная практика показывает, что в ферзевых окончаниях борьба часто заканчивается вечным шахом. Ферзевые окончания — одни из наиболее трудных. Приведем пример:

Диагр. 316



У черных перевес в 4(1) пешки, но проходная пешка белых сильно затрудняет выигрыш. Черные (Х. Капабланка) сыграли:

1. ... Фf5—f2

Слабо также 1. ... Фс8 2. Фа3 Фa6 3. Фс5 (с угрозой 4. Фb6). Капабланка указывает на следующее сильное продолжение: 1. ... e4 2. a6 Фс5 3. Фb2 с3 4. Фb8+ Крh7 5. a7 Фе3+ 6. Крb1 Фd3+ 7. Кра2 с2 8. a8Ф Фс4+ 9. Фb3 с1К+!, и выигрывают.

2. Фс3—a3? ...

Ведет к быстрому проигрышу. Плохо и 2. Фd2, так как

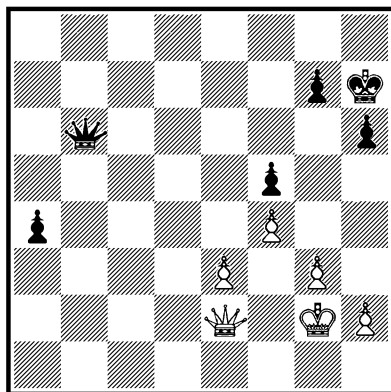
после 2. ... Фс5! у белых не видно хорошего ответа. Правильно было 2. Ф:c4, например: 2. ... Фe1+ 3. Крс2 Ф:a5 4. Фс8+ Крh7 5. Фf5+ Крg8 6. Фе6+ Крf8 7. Фd6+ Кре8 8. Фе6+ Крд8 9. Фg8+ Кре7 10. Ф:g7+ Кре6 11. Фg8+ Крд6 12. Фf8+ Крд5 13. Ф:f6, и черным пришлось бы еще немало потрудиться для победы.

2. ... Крh8—h7!  
3. a5—a6 c4—c3

Белые сдались, так как на 4. Ф:c3 следует 4. ... Фf1+ 5. Крb2 Ф:a6 6. Фс2+ Крh8 и шахов больше нет; на 4. a7 черные выигрывают, продолжая 4. ... Фd2+ и 5. ... с2+.

В позиции на диагр. 317 силы равны, но проходная

Диагр. 317



пешка дает черным серьезные шансы на победу. Трудность реализации такого преимущества заключается в том, что надо сочетать продвижение проходной пешки a с защитой пешки f5.

1. Фе2—d3 Фb6—a5

2. Фd3—a3      Фа5—d2+  
 3. Кpg2—h3      Фd2—d1  
 4. Фа3—c5      ...

Если 4. Кpg2, то 4. ... Фb3  
 5. Фc5 Фd3, и пешка *a* двинет-  
 ся вперед еще на одно поле.

4. ...      Фd1—d3  
 5. Фc5—a5!      ...

Белые (С. Флор) защищают-  
 ся очень изобретательно. На 5. ...  
 a3 последует 6. e4! fe 7. Фf5+  
 Кpg8 8. Фе6+ Кpf8 9. f5 с  
 большими осложнениями.

5. ...      Фd3—e4!

У белых нет полезных ходов.  
 На 6. Кph4 последует 6. ... g5+  
 7. Кph3 Кpg6 с угрозой 8. ...  
 g4+ и 9. ... Фе7×, или 8. ...  
 Кph5 и 9. ... g4×. Ферзь белых,  
 занимающий сейчас выгодную  
 позицию, должен ее покинуть.

6. Фа5—a7      Фе4—b4!  
 7. Фа7—f7      Фb4—a5

Маневры ферзем привели к  
 существенному результату. Бе-  
 лые не могут помешать ходу  
 a4—a3. Они предпринимают  
 правильную попытку ослабить  
 пешечное прикрытие 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. Кph3—g2      ...

В этом положении черные  
 допустили неточность, сыграв  
 10. ... Фd5?, на что белые отве-  
 тили 11. Ф : a4 и достигли ни-  
 чьей. В распоряжении черных  
 было выигрывающее продол-  
 жение:

10. ...      a4—a3  
 11. Фе8—a8      e4—e3!

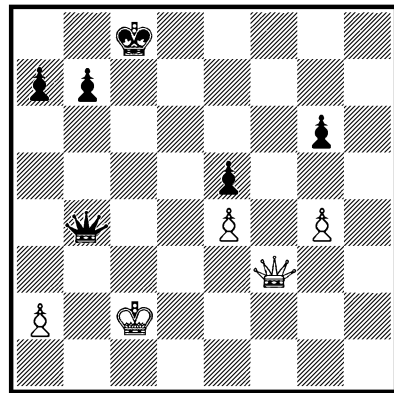
Сейчас жертва пешки *a* была  
 бы вполне правильной.

12. Фа8 : a3      Фf5—e4+  
 13. Кpg2—f1      ...

Иначе 13. ... e3—e2.

13. ...      Фе4—f3+,  
 и мат в 2 хода.

Диagr. 318



В позиции на диагр. 318 у  
 черных лишняя пешка на фер-  
 зевом фланге. Реализация это-  
 го преимущества — дело весьма  
 нелегкое, но черным (С. Флор)  
 удается добиться победы бла-  
 годаря наличию других пешек.

1. ...      a7—a5  
 2. a2—a3      Фb4—c4+  
 3. Кpc2—b2      Кpc8—d7  
 4. Кpb2—b1      a5—a4

Теперь белый ферзь должен  
 контролировать поле b3.

5. Кpb1—b2      b7—b6  
 6. Кpb2—b1      Кpd7—c7  
 7. Кpb1—b2      Кpc7—b7  
 8. Кpb2—b1      Кpb7—a6  
 9. g4—g5      Кра6—a5

Грозит размен ферзей на b3,  
 после чего черные легко вы-  
 играют.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. Крb1—b2 | Кра5—b5  |
| 11. Крb2—a1 | Фс4—d4+  |
| 12. Кра1—a2 | Крb5—c4! |

До сих пор черный король двигался вперед осторожно, вне сферы шахов белого ферзя. Последний маневр хорошо расчитан.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 13. Фf3—f1+ | Фd4—d3    |
| 14. Фf1—c1+ | Крс4—d4   |
| 15. Фс1—g1+ | Крд4 : e4 |
| 16. Фg1—g4+ | Кре4—e3   |
| 17. Фg4—g1+ | ...       |

Несколько лучше 17. Ф : a4.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 17. ...      | Кре3—f4   |
| 18. Фg1—h2+  | Крf4—f5   |
| 19. Фh2—f2+  | Крf5 : g5 |
| 20. Фf2 : b6 | Фd3—d5+   |
| 21. Кра2—b1  | Фd5—d4    |
| 22. Фb6—b7   | Крг5—f4   |

Путешествие короля оказывается решающим.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 23. Фb7—f7+ | Крf4—e3 |
| 24. Фf7—e7  | Кре3—d3 |
| 25. Фе7—e6  | Фd4—g1+ |
| 26. Крb1—a2 | Фg1—f2+ |
| 27. Кра2—b1 | Фf2—e1+ |
| 28. Крb1—b2 | Фe1—c3+ |

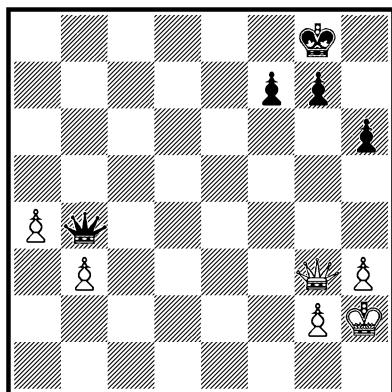
Белые сдались ввиду размещения ферзей на с4.

На диагр. 319 показана позиция из матча З. Тарраш — К. Шлехтер. У Тарраша (белые) две связанные проходные пешки, но движение их затруднено. Поэтому белые сыграли:

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. a4—a5   | Фb4 : a5 |
| 2. Фg3—b8+ | Крг8—h7  |
| 3. b3—b4   | ...      |

Теперь план белых, ради которого они пошли на жертву пешки, выяснился. Заняв ферзем диагональ h2—b8 и защи-

Диагр. 319



тив короля от шахов, они хотят продвинуть пешку до b7.

- |          |         |
|----------|---------|
| 3. ...   | Фа5—g5  |
| 4. b4—b5 | f7—f5   |
| 5. b5—b6 | Фg5—e3! |

Это сильнее, чем 5. ... f4, на что последовало бы 6. Фе8! Фg3+ 7. Крг1, и белые предупредили как шах ферзем на e1, так и ход f4—f3 ввиду ответа 8. Фе4+.

Теперь на 6. b7 следует 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. Фс6—b5 | Фе3—f4+? |

Посредством 8. ... f4! 9. Фb1+ gb! 10. b7 Фg3+ 11. Крh1 f3! черные достигали ничьей; например: 12. gf Ф : h3+ 13. Крг1 Фg3+ 14. Крf1 Ф : f3+, и белые не могут играть 15. Кре1? из-за 15. ... Фh1+, выигрышная 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. Кре4—d5   | Фe1—d2+  |
| 18. Kpd5—e6   | Фd2 : g2 |
| 19. b6—b7     | Фg2—g6+  |

Разумеется, не 19. ... Ф : h3+ из-за 20. Фf5+.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 20. Кре6—d5 | Фg6—f5+ |
| 21. Kpd5—c6 | Фf5—e6+ |
| 22. Kpc6—c7 | Фe6—e7+ |
| 23. Kpc7—b6 | Фe7—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 | Фe4—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. Раскрывая 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! | Фe4—f3 |
| 33. Фd7—e7! | Фf3—c6 |

Единственный ход. При отступлении на d5 или g2 следует 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) Фg3 37. Фf7+ Kph6 38. Фf8+ Kph7 39. b8Ф.

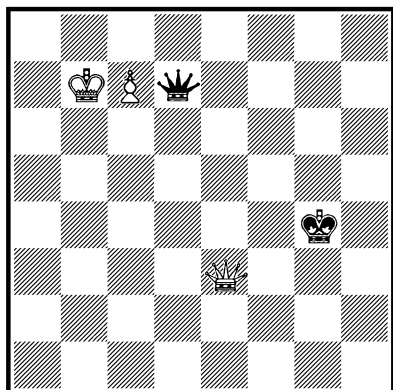
- |             |         |
|-------------|---------|
| 34. Кра8—a7 | Фc6—a4+ |
| 35. Кра7—b6 | Фа4—b3+ |

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.



Выигрыш.

В этой позиции белые выигрывают следующим образом:

1. Фe3—c5!            Kd7—h7

Угрожало 2. Kрb8. Выбор у черных не велик. На 1. ... Фg7 последует 2. Фg1+, а на 1. ... Фf7 белые ответят 2. Фb4+ Kрg3 3. Kрb8, и выигрывают, так как нет хода 3. ... Фf4.

2. Kрb7—a7            Kрg4—h3

Черный ферзь не имеет ни шаха, ни «тихого» хода, так как на 2. ... Фd7 последует 3. Kрb8.

3. Фc5—c3+            Kрh3—g2

4. Фc3—b2+            Kрg2—f1

5. Фb2—b7!

Или 5. Кра7—b8, и пешка проходит в ферзи.

Белым удалось выиграть, потому что: 1) ферзь связывал пешку с короткой дистанции по горизонтали и 2) король черных стоял неудачно.

Как показала практика, защищающейся стороне надо

уводить короля вне вертикалей, горизонталей и диагоналей, проходящих через пешку, с тем чтобы не мешать своему ферзю связывать пешку противника (следовательно, в данном примере опасные линии будут d7—h7, c6—c1, d6—h2), а также через поле превращения пешки (в данном случае опасные линии будут d8—h8, c8—h3). Лучше всего король расположен был бы вначале на f1 или e1.

При связке по горизонтали лучше ставить ферзя на поле того же цвета, что и пешка. В нашем примере, если бы черный король находился на f1 или e1, лучшим полем для ферзя было бы g7; тогда на опасный ход белых Kрb8 ферзь может перейти на диагональную связку двумя способами—Фe5 и Фg3. Диагональные шахи обычно выгоднее вертикальных.

Когда короля удастся отеснить так, что он становится перед своей пешкой, то передышку следует использовать для перевода своего короля из опасной зоны или же подготовить свободу для дальнейших шахов.

Как видим, средства защиты здесь многообразны. В окончаниях, где у одной из сторон ферзь и пешка, а у другой ферзь, больше возможностей на проведение пешки в ферзи дают центральные пешки. Меньше шансов у слоновой пешки, а коневая или ладейная пешки обычно не дают выигрыша.

Последние исследования П. Кереса показали, что

коневая пешка на седьмом поле выигрывает, если король противника стоит неудачно. Подчеркнем, что проведение

пешки до предпоследней горизонтали не очень затруднительно, но оно еще не обеспечивает выигрыша.

### Упражнения

1. Играйте с партнером окончания, разобранные в данном уроке, и за сильнейшую и за слабейшую стороны, пока не усвоите постройки заградительных барьеров для создания конем и слоном матовой сети,

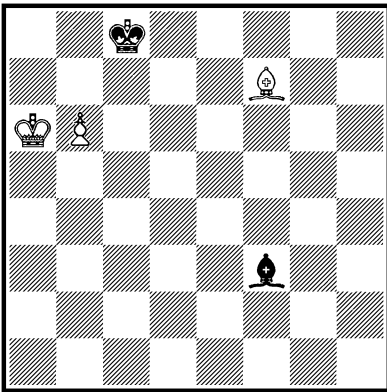
а также пока не научитесь находить «тихие» ходы для приближения короля в окончаниях — ферзь против ладьи.

2. Найдите выигрыш в позиции: белые — Kpg7, Фd3, п f7, черные — Kpb4, Фа7.

**КОНЦЫ ИГР. СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА.  
ОДНОЦВЕТНЫЕ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ**

При одноцветных слонах далеко продвинутая пешка может выиграть, если король противника не в состоянии задержать ее и удастся помешать жертве слона за пешку.

Диагр. 321

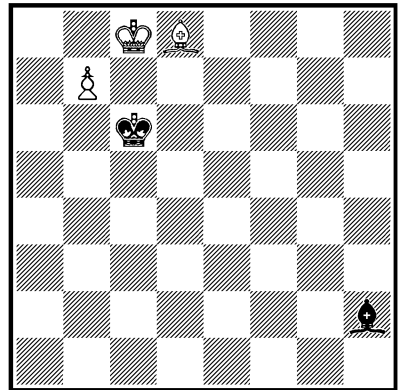


Выигрыш при ходе белых.

В позиции на диагр. 321 метод выигрыша белых заключается в следующем: 1. Краб—а7. Понятно, что нельзя допустить черного короля на b8. В этом случае была бы ничья, так как белые не смогли бы согнать его с этого поля. Теперь черные фигуры не могут улучшить своей позиции, их

слон должен находиться на диагонали h1—a8. Белые проводят маневр 2. Cf7—c4 3. Sc4—a6+ и 4. Са6—b7. Черный слон вынужден покинуть диагональ h1—a8 и перейти на диагональ h3—c8, например на поле h3. Затем белые играют 5. Сb7—e4, вынуждая 5. ... Ch3—c8, и, наконец, ходом 6. Се4—f5! обеспечивают проведение пешки в ферзи.

Диагр. 322



Выигрыш.

В позиции на диагр. 322 пешка b еще дальше продвинута, но выигрыш затруднен неудачным положением белого

короля. При положении его на a8 выигрыш был бы прост. Тогда, подобно предыдущему примеру, решал перевод белого слона на b8.

1. Cd8—h4 Kpc6—b5 (b6)

Белые хотели провести маневр Ch4—f2—a7—b8, но черный король препятствует продвижению их слона на a7.

2. Ch4—f2(+) Kpb5 (b6)—a6

Если теперь белые вернутся слоном на h4 с угрозой Ch4—d8—c7, то черный король вернется на c6.

3. Cf2—c5! ...

Важный выжидательный ход. Почему надо пойти слоном именно на c5, а не на d4, будет объяснено дальше. Если бы сейчас черным не надо было ходить, белые не смогли бы выиграть, но увы... очередь хода за черными. Король не может покинуть поле a6, так как иначе белый слон пойдет на a7. Приходится слону черных выйти из своего убежища, что им невыгодно. Стало быть, черные оказались в цугцванге.

3. ... Ch2—g3

4. Cc5—e7 Кра6—b5 (b6)

На любой другой ход белые играют 5. Cd8 и 6. Cc7.

5. Ce7—d8(+) Kpb5 (b6)—c6

По сравнению с начальной позицией на диаграмме белые добились того, что черный слон с h2 перешел на g3. Ничего не изменилось бы, если бы сейчас слон черных находился на f4 или e5.

6. Cd8—h4! ...

Если бы черный слон стоял на f4, то следовало бы 6. Cg5, а при положении слона на e5 белые играли бы 6. Cf6. Теперь нападением на черного слона они выигрывают решающий темп.

6. ... Cg3—e5

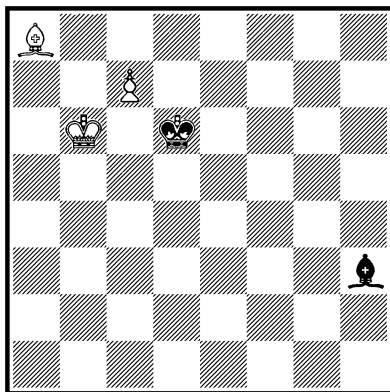
7. Ch4—f2!,

и черные не могут помешать маневру белых Cf2—a7—b8 с последующим движением на неатакованное поле диагонали b8—h2. Черный слон должен перейти на a7, после чего решает ход белого слона на диагональ g1—a7.

Если бы белые вместо 3. Cc5! сыграли 3. Cd4, то следовало бы 3. ... Cd6! 4. Cf6 Kpb5 5. Cd8 Kpc6 6. Ce7 Ch2!, и поле c5 недоступно для слона e7. Пришлось бы всё начинать сначала.

В позиции на диагр. 323 белые выигрывают, так как они добиваются перевода короля на b8, после чего черный слон вытесняется с диагонали h3—c8 ранее указанным способом.

Диагр. 323



Выигрыш.

1. ... Ch3—c8 2. Ca8—b7  
 Cc8—h3 3. Cb7—a6 Ch3—g4  
 4. Kpb6—b7 Kpd6—c5 5. Kpb7—  
 b8 Cg4—f5 6. Ca6—c8 Cf5—d3  
 7. Cc8—g4 Cd3—a6 8. Cg4—e2.  
 Если бы король черных нахо-  
 дился 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).

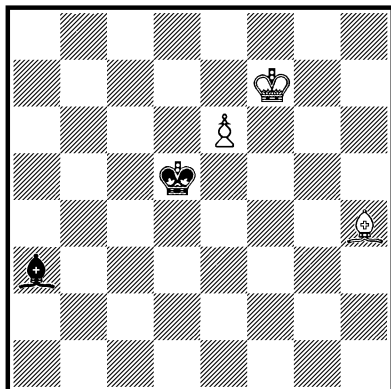
По-иному сложилось бы  
 окончание, если переставить  
 королей, например, белые —  
 Kpd6, Ca8 п c7, черные —  
 Kpb6, Cc8, что аналогично  
 позиции, получающейся на  
 диагр. 322, но с проходной  
 пешкой c. Например: 1. Ca8—  
 c6 Cc8—a6 2. Kpd6—d7 Kpb6—  
 c5 3. Cc6—e4 Kpc5—b6 4. Kpd7—  
 d8 Kpb6—c5 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 по диагонали a6—c8 имеют-  
 ся два свободных поля для  
 слона, в то время как в пози-  
 ции на диагр. 322 у слона на  
 диагонали a7—b8 было только  
 одно свободное поле.

Черные проиграли бы, про-  
 пустив белого короля на b8.  
 В позиции — белые Kpb8, Cg4,  
 п c7, черные — Kpb6, Ca6,  
 решает 1. Cg4—f3 Kpb6—c5  
 (черные были в цугцванге)  
 2. Cf3—b7, и выигрывают.

При своем ходе белые в по-  
 зииции на диагр. 324 выигры-  
 вают: 1. Ch4—e7 Ca3—c1  
 2. Ce7—f8 Cc1—g5 3. Cf8—g7!  
 Cg5—h4 4. Cg7—f6.

Черные при своем ходе успе-  
 вают улучшить позицию ко-  
 роля переводом на поле f5;  
 1. ... Kpd5—e4! (не 1. ... Kpe5?  
 из-за 2. Ce7 Cc1 3. Cf6+ и

Диагр. 324



Выигрыш при ходе белых.

4. e7) 2.Ch4—e7 Ca3—c1  
 3. Ce7—f8 Cc1—g5 4. Cf8—g7  
 Kpe4—f5!, и ничья.

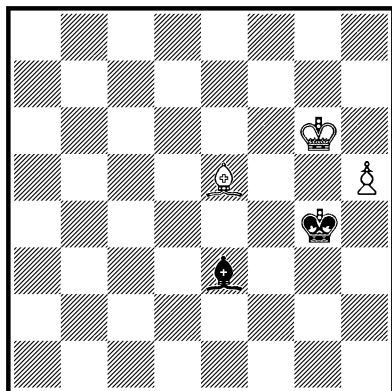
Ладейная пешка для слабей-  
 шей стороны в подобных окон-  
 чаниях опаснее центральной.

В позиции на диагр. 325  
 пешка находится еще в 5-м  
 ряду, и тем не менее задер-  
 жать ее движение не удастся.

1. Ce5—g7 Ce3—g5!

Лучший ход. На 1. ... Cd2

Диагр. 325



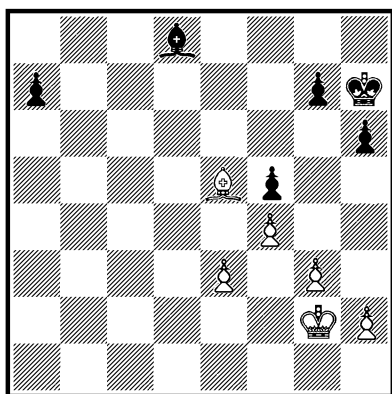
Выигрыш.

следует 2. Ch6 Cc3 3. Cg5 Cg7!  
 4. Ce7!, и у черных цугванг,  
 или 2. Ch6 Cb4 3. Cg5 Cf8  
 4. Cf6! (снова цугванг!) 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.

Диагр. 326



Позиция на диагр. 326 могла случиться в партии С. Флор — Г. Левенфиш. Черные отказались от этой позиции, так как за доской не могли найти форсированного пути к победе. Анализ показал, однако, что при своем ходе черные выигрывают.

Черные угрожают продвинуть пешку до a2 и затем сыграть Cf6.

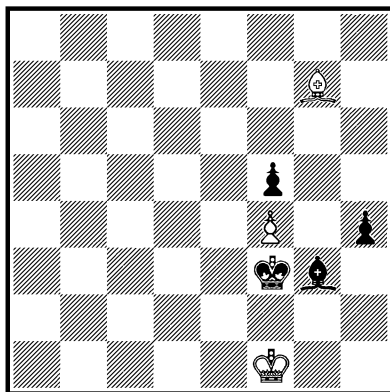
Белые должны спешно перебросить короля на ферзевый фланг. 1. ... a7—a5 2. Kpg2—f3 (или вариант А) a5—a4 3. Kpf3—e2 a4—a3 4. Kpe2—d3 Cd8—b6 (не 4. ... Cf6 5. C : f6 gf 6. Kpc3) 5. Kpd3—c2 Cb6 : e3 6. Ce5—d6

a3—a2 7. Kpc2—b2 Kph7—g6!  
 8. Cd6—e5 (или 8. Kp : a2 Kph5!  
 9. Cf8 Kpg4 10. C : g7 h5  
 11. Kpb3 Cg1 12. Kpc2 C : h2  
 13. Kpd1 Kpf3 14. Kpel C : g3+  
 15. Kpf1 h4, и черные выигрывают, как указано дальше — см. диагр. 327) Ce3—g1  
 9. h2—h3 h6—h5! 10. Kpb2 : a2 Cg1—f2 11. Kpa2—b3 Cf2 : g3  
 12. Kpb3—c4 Kpg6—f7 13. Kpc4—d5 h5—h4! 14. Ce5—d6 g7—g5 и т. д.

А. 2. Ce5—d6 Kph7—g6  
 3. Kpg2—f3 Kpg6—f7 4. e3—e4 Cd8—e7 5. Cd6—c7 f5 : e4+  
 6. Kpf3 : e4 a5—a4 7. Kpe4—d4 Kpf7—e6 8. Kpd4—c4 Kpe6—f5  
 9. h2—h3 Kpf5—e4 10. g3—g4 Kpe4—f3 11. f4—f5 Kpf3—g2  
 12. Cc7—e5 Ce7—f8! (12. ... Cf6? 13. C : f6 gf 14. h4 Kpg3  
 15. g5) 13. h3—h4 Kpg2—h3  
 14. Ce5 : g7 Cf8 : g7 15. g4—g5 h6—h5 16. f5—f6 Cg7—h8!  
 В других разветвлениях, которые читателю следует разобрать, получается одно из рассмотренных окончаний игр — слон с пешкой против слона.

Позиция на диагр. 327 полу-

Диагр. 327



чилась после 15-го хода черных в варианте, возникающем в случае 8. Кр : а2. Выигрыш черных осложняется тем, что поле превращения пешки *h* — белое. Поэтому нельзя допустить жертвования слона противника за пешку *f*.

16. Крf1—g1 Cg3 : f4 17. Cg7—f6 h4—h3 18. Kpg1—h1 Cf4—d6 19. Cf6—c3 Kpf3—g4 (19. ... f4 20. Cd2 и 21. С : f4 с ничьей) 20. Сс3—d2 Cd6—e7! (вот маневр, которым достигается движение вперед пешки *f*) 21. Kpg1—h2 Ce7—g5! 22. Cd2—b4 (пешечный конец при размене слонов легко выигрывается. f5—f4 23. Сb4—d2 f4—f3! 24. Cd2—e1 (не 24. С : g5 из-за 24. ... f2) Cg5—f4+ 25. Kph2—g1 Cf4—g3 26. Ce1—a5 f3—f2+ 27. Kpg1—f1 h3—h2.

В окончаниях с одноцветными слонами цугцванг часто играет решающую роль.

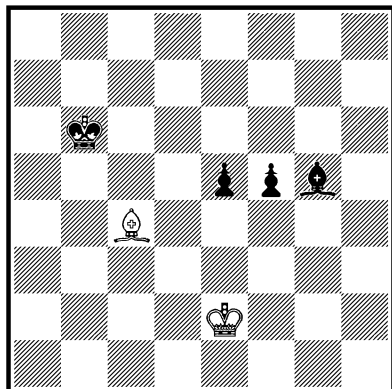
При разноцветных слонах даже далеко продвинутая пешка не может выиграть.

При одноцветных слонах две пешки почти всегда выигрывают. При разноцветных даже две пешки не гарантируют победы.

В позиции на диагр. 328 при ходе белых ничья достигается несложным путем. 1. Сс4—e6 f5—f4 2. Кре2—f3 и затем 3. Се6—f5. Черные никогда не добьются хода e5—e4.

При ходе черных им лучше всего играть 1. ... e5—e4, но и это не приносит успеха ввиду 2. Сс4—e6 f5—f4 3. Се6—d5 (к ничьей приводит и 3. Cf5) f4—f3+ 4. Кре2—f1 (можно и 4. Kpf2, чтобы на 4. ... Ch4+ продолжать 5. Кре3 f2 6. Крe2

Диагр. 328

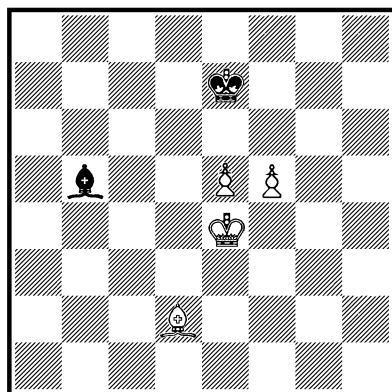


Ничья.

e3 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. 329 при своем ходе белые выигрывают:

Диагр. 329



Выигрыш при ходе белых.



1. Cd2—g5+ Кре7—f7 2. e5—e6+ Кpf7—g7 3. f5—f6+ Кpg7—g6 4. f6—f7 Кpg6—g7 5. Сg5—h6+, и следующим ходом ставят ферзя.

При ходе черных — ничья.

1. ... Сb5—d7! 2. Кре4—f4 Кре7—f7 3. Кpf4—g5 Cd7—c8! (плохо 3. ... Кре7? 4. Кpg6 Сс8 5. Сb4+ Кре8 6. e6). Король белых не может отойти от пешки f5, а на 4. e6+ черные отдают слона за две пешки. После же 4. f5—f6 ничья очевидна.

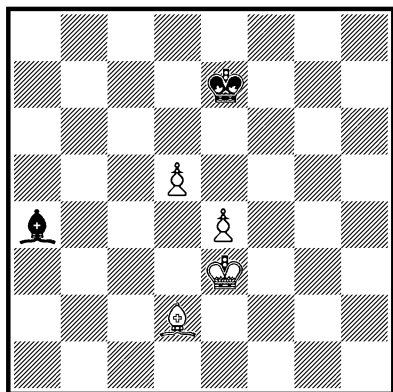
Таким образом, правильное расположение защищающейся стороны заключается в следующем:

1) король и слон устанавливаются так, чтобы при движении пешек можно было пожертвовать слона за 2 пешки;

2) слон должен находиться впереди пешек и нападать на одну из них, лишая подвижности короля противника.

В позиции на диагр. 330 одна белая пешка находится еще на 4-й горизонтали, поэтому, при ходе черных, они

Диагр. 330



Ничья при ходе черных.

успевают занять своими фигурами необходимую защитную позицию.

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. Кре3—d4 Ce8—f7

Если теперь 3. Сg5+, то ничья путем 3. ... Кpd7 4. e5 Сg8, и затем слон будет ходить по полям g8—f7. Белые предпринимают другую попытку.

3. Кpd4—e5 Cf7—g8  
4. Cd2—b4+ Кре7—d7!

На любой другой ход короля последует 5. Кpd6, и белые выигрывают.

5. Кре5—f6 Кpd7—e8

Белые грозили ходом 6. Кpg7.

6. Сb4—c5 Сg8—f7

Снова единственный ход. При 6. ... Кpd7 7. Кpg7 выигрывается слон.

7. Кpf6—g7 Cf7—h5  
8. e4—e5 Ch5—f3!  
9. d5—d6 Кре8—d7

10. Кpg7—f6  
и ничья!

Cf3—g4,

Диагр. 331

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.

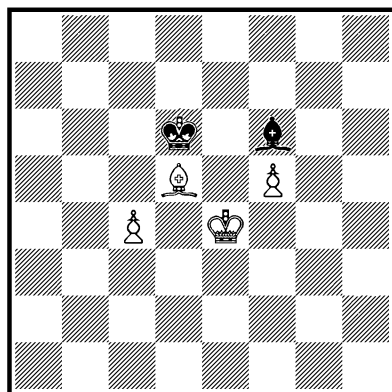
При ходе белых, они выигрывают посредством 1. e5 Ce8 2. Cb4+ Kpd7 3. e6+ и т. д.

Если переместить позицию на диагр. 330 на одну вертикаль вправо, то получится следующая позиция: белые—Kpf3, Ce2, пп: e5, f4, черные—Kpf7, Cb4. Здесь черные проигрывают даже при своем ходе, так как у их слона не будет поля, аналогичного полю h5 на диагр. 330. Например: 1. ... Cf8 2. Kpe4 Cg7 3. Cc4+ Kpe7 (3. ... Kpg6 4. f5+ Kpg5 5. Cd3 Ch8 6. Kpd5 Cg7 7. Kpe6 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. 331 черные недолго могут удерживать белые пешки.

1. Kpe4—f4 Cf6—e7  
2. Kpf4—g4 Kpd6—e5  
3. Cd5—e6 Ce7—d6



Выигрш.

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 Kpe5—d6

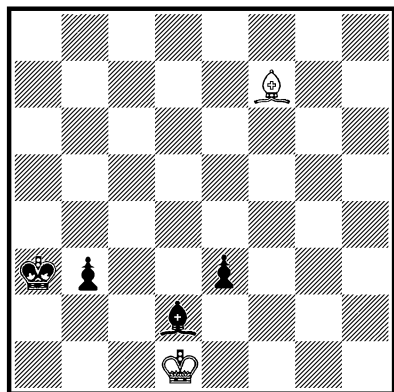
Или 5. ... Ce7 6. Cg8 Cd8 7. c5 Ce7 8. c6 Kpd6 9. Cd5!.

6. Ce6—g8 Kpd6—e7  
7. f5—f6+ Kpe7—f8  
8. Cg8—d5 Cc5—b4  
9. Kpg6—f5 Cb4—c5  
10. Kpf5—e6 Cc5—d4  
11. f6—f7 Cd4—c5  
12. Kpe6—d7 Cc5—b4  
13. Kpd7—c6 Kpf8—e7  
14. c4—c5 Cb4—a3  
15. Kpc6—b6 Ca3—b4  
16. c5—c6 Kpe7—d8  
17. Kpb6—b7 Cb4—d6  
18. c6—c7+,

и одна из пешек проходит в ферзи.

Однако, если одна из пешек коневая или ладейная, то позиция может оказаться

Диагр. 332



ничейной, как показало окончание партии И. Бергер—С. Котлерман (диагр. 332).

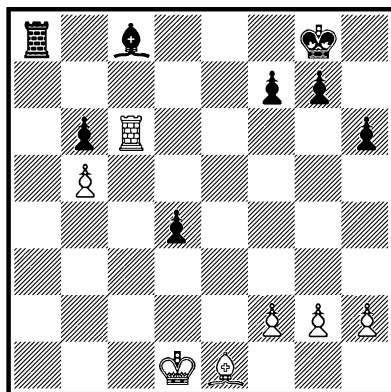
1. Cf7—g6 Кра3—b2 (или 1. ... b2 2. Сb1, и край доски мешает обходному движению короля — черные нигде не могут прорваться) 2. Cg6—f7! (иначе 2. ... Кра1 и 3. ... b2) Крb2—a2 3. Cf7—e6 Кра2—a3 4. Ce6—f5, и ничья.

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. 331 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. Проверьте достижение ничьей самостоятельно.

В позиции на диагр. 333 приведен пример, который показывает, как надо пользоваться защищающейся стороне нали-

Диагр. 333



чем 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 (И. Кан) 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! Ла1:c1+ 3. Крd1:c1 Сс8—d7 4. f2—f4! Cd7:b5 5. Ce1—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, располо-

женными на белых полях. 10. ... g5—g4 11. Kpd2—c3 Kpg8—h7 12. Kрс3—b4 Ch3—f1 13. Cf6—e5 Kph7—g6 14. Ce5—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: белые — Kрс4, Ce4, черные — Kрд6, Cd4, пп: b6, e5. Каков будет исход борьбы? Докажите анализом.

2. Могут ли спастись белые при своем ходе в позиции: белые — Kрг2, Ca3, черные —

Kph5, Cf7, пп: g4, h6? Доказать анализом.

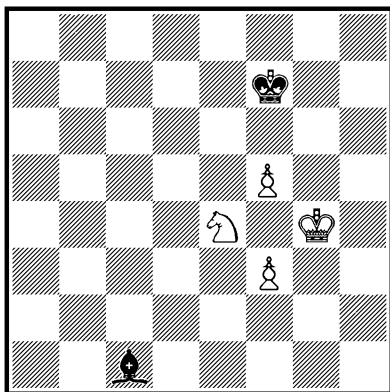
3. В позиции: белые — Kрf3, Ca7, черные — Kрe6, Ce8, пп: e5, f5, ход белых. Какова защитная позиция против пешек e5 и f5 и против пешек e4, f4 и успевают ли белые занять одну из этих позиций?

## БОРЬБА СЛОНА ПРОТИВ КОНЯ

В середине игры конь обычно равноценен слону. Слон фигура дальнобойная, 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 дальнобойность 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.

Диагр. 334



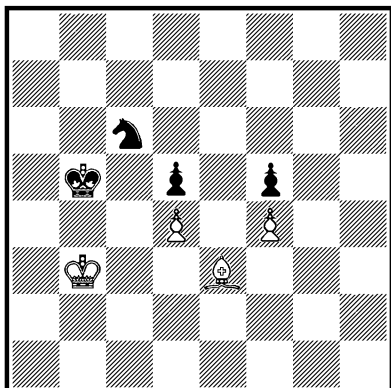
В позиции на диагр. 334 белые выигрывают, постепенно оттесняя короля и продвигая пешки.

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.

Если бы у белых вместо коня был слон (безразлично белопольный или чернопольный), то выигрыша у них нет, в чем читатель сам легко может убедиться.

В позиции на диагр. 335 преимущество на стороне коня перед «плохим» слоном.

Диагр. 335



Выигрыш черных.

Черные выигрывают, проникая королем на поле с4.

1. ... Кс6—а5+ 2. Крb3—с3 Крb5—а4 3. Се3—f2 Ка5—с6 4. Cf2—e3 Кс6—а7 5. Се3—f2 Ка7—b5+ 6. Крс3—d3 Кра4—b3 7. Cf2—e1 Кb5—с7 8. Се1—а5 Кс7—а6 9. Са5—d2 Ка6—b4+ 10. Крд3—e3 (размен ведет к безнадежному для белых пешечному окончанию) Крд3—с4, затем 11. ... Кb4—с2+, 12. ... Кс2:d4, и далее таким же образом завоевывается пешка f4.

В позиции: белые — Крh5, Cd6, пп: g5, h6, черные — Крh7, Kg6, и 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. 328.

В рассматриваемой позиции черные ходят всё время конем g6 на безопасное поле. У него всего 6 полей. Слон может отнять 4 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 примеры, указанные Капабланкой. В позиции: белые — Крe1, Сс1, пп: f2, g2, h2, черные — Кре8, Кd7, пп: f7, g7, h7 — конь равноценен слону, так как пешки находятся на одном фланге и проходных пешек нет. Игра закончится вничью.

В позиции: белые — Крe1, Сс1, пп: a2, b2, c2, f2, g2, h2, черные — Кре8, Кd7, пп: a7, b7, c7, f7, g7, h7 — слон несколько сильнее коня, однако при правильной игре должна получиться ничья.

Позиция: белые — Крe1, Сс1, пп: b2, c2, f2, g2, h2, черные — Кре8, Кd7, пп: a7, b7, c7, f7, g7.

Здесь шансы определенно 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. Всё же при правильной защите черные должны добиться ничьей.

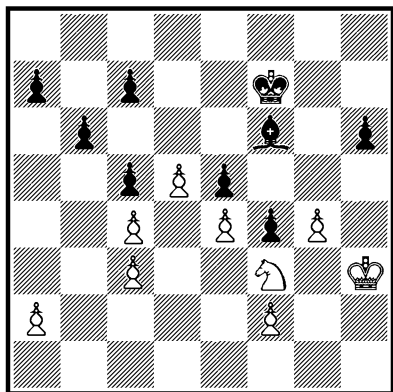
В позиции: белые — Крe1, Сс1, пп: c2, f2, g2, h2, черные — Кре8, Кd7, пп: a7, b7, c7, f7 преимущество слона перед конем еще больше. Пешки

на обоих флангах, и имеются проходные. Черным трудно добиться ничьей.

В позиции: белые — Крe1, Сс1, пп: с2, f2, h2, черные — Крe8, Кd7, пп: a7, с7, f7 — 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».

Диагр. 336



Выигрыш.

В позиции на диагр. 336 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. Крh3—g4	Крf7—g6
3. a2—a3	a7—a6
4. a3—a4	a6—a5

Вынудив движение черной пешки a, белые обеспечили коню поле b5.

5. Кf3—e1	Сf6—e7
6. Ке1—с2	Се7—f6

Черные могут ходить только слонем. Ходы королем позволили бы белому королю проникнуть на f5 или h5.

7. Кс2—a3	Сf6—e7
8. Ка3—b5	Се7—d6
9. Кb5—a7	Cd6—e7
10. Ка7—с6	Се7—f6
11. f2—f3!	Крg6—h6

Вынуждено. На 11. ... Сg7 последует 12. Кd8! и 13. Ке6 с выигрышем одной из пешек.

12. Крg4—f5	Крh6—g7
-------------	---------

Черные рассчитывают на 13. К : e5?, тогда 13. ... С : e5 14. Кр : e5 Крg6! 15. Крe6 g4!, и выигрывают.

13. Кс6—b8!	Крg7—f7
14. Кb8—d7	Сf6—g7
15. Крf5 : g5	Крf7—e7
16. Крg5—g6!	Крe7 : d7

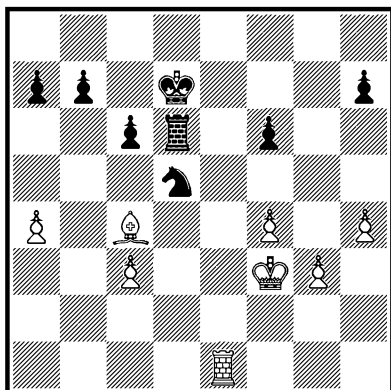
Не меняет исхода 16. ... Ch8 17. Крh7 Cf6 18. К : f6 Кр : f6 19. Крh6.

17. Крg6 : g7,

и пешечное окончание легко выиграно для белых, в чем нетрудно убедиться.

Убедительно продемонстрировал превосходство слона над конем А. Алехин (белые) в партии из матча с М. Эйве.

Диагр. 337



1. Сс4—d3            h7—h6

После 1. ... К:с3 2. С:h7 К:а4 3. h5 черные не в силах задержать движение пешки h.

2. Cd3—f5+        Kpd7—d8  
3. Kpf3—g4        Kd5—e7

И сейчас после 3. ... К:с3 4. Kph5 с последующим 5. Кр:h6 пешка h решает борьбу.

4. Cf5—b1        Kpd8—e8

Или 4. ... Ld5 5. f5 Kpd7 6. Lf1 и 7. Kph5.

5. Kpg4—h5        Kpe8—f7

Не помогает 5. ... f5 6. С:f5 Ld5 7. g4 Kpf7 из-за 8. с4! Lc5 9. Ле5! Л:e5 10. fe с легким выигрышем.

6. Cb1—a2+        Kpf7—f8

7. Kph5 : h6        Ld7—d2

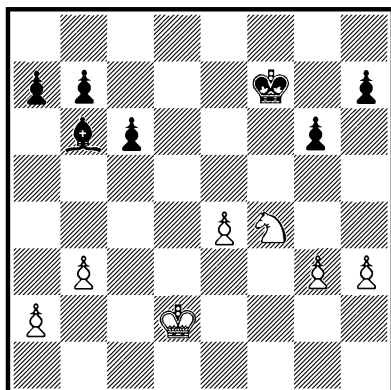
8. Ca2—e6        Ld2—d3

9. g3—g4        Ld3 : c3

10. g4—g5,  
и Эйве сдался.

Весьма поучительно окончание партии Г. Голомбек—П. Керес. Позиция на диагр.

Диагр. 338



338 относится к разряду таких, где превосходство слона над конем не вызывает сомнения. Проходная пешка e4 легко блокируется, черные образуют на ферзевом фланге проходную, которая отвлечет белого короля, и черный король прорывается на один из флангов.

1. ... Cb6—f2! Первым делом черные ослабляют положение пешек противника. Как было указано в 23-м уроке, стоящие рядом связанные пешки образуют барьер, задерживающий проникновение короля. Теперь этот барьер ликвидируется. 2. g3—g4. Ход 2. Ke2 защищал пешку g3, но не надолго. После 2. ... Kpe6 3. Kpd3 Kpe5 белым нечем двигаться. 2. ... Kpf7—f6 3. Kpd2—e2 Cf2—d4 4. Kpe2—f3. Прорыв черного короля к пешкам h3, g4 нейтрализован, но теперь начинается стычка на другом фланге. 4. ... a7—a5 5. g4—g5+ Kpf6—e5! 6. Kf4—d3+ Kpe5—d6 7. h3—h4 b7—b5. Угрожает с6—с5—с4 и затем марш короля: Kpd6—с5—b4. 8. Kd3—e1. На 8. ... Kрс5 следует 9. Kd3+. 8. ... Cd4—c5!



Освобождает поле d4 для вторжения короля. 9. Ke1—d3 Cc5—b6 10. Kd3—f4 Cb6—d4 11. Kf4—d3 c6—c5 12. Kd3—f4 c5—c4 13. b3 : c4 b5 : c4. Второй этап завершен, образована проходная пешка. 14. Kf4—d5 Kpd6—e5 15. Kd5—f6 h7—h5 16. Kf6—d5 c4—c3 17. Kd5—f4 c3—

c2 18. Kf4—d3+ Kpe5—d6 19. Kpf3—e2 Cd4—b2! Белые сдались, рассчитав продолжение: 20. Kpd2 c1Ф+ 21. К : c1 С : c1+ 22. Кр : c1 Кре5 23. Крb2 Кр : e4 24. Кра3 Крf4 25. Кра4 Крг4 26. Кр : a5 Кр : h4 27. Крb5 Кр : g5 28. a4 h4, и пешка проходит в ферзи раньше.

### Упражнения

1. В позиции: белые — Kpf5, Cg8, п h5, черные — Крb5, Kf8, п a4, каков будет исход при ходе белых; при ходе черных?

2. В позиции: белые — Крb5,

Кс4, пп: e4, f5, черные — Крd7, Се7, пп: e5, f6, почему у белых преимущество? Каким ходом они сразу решают партию?

3. Разыграйте с партнером пять позиций X. Капабланки.

## ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ ВЕДЕНИЯ КОНЦОВ ПАРТИЙ

Заканчивая раздел концов партий, мы вновь возвращаемся к наиболее часто встречающимся в турнирах ладейным эндшпилям. Прежде чем перейти к изучению более сложных позиций, рекомендуем повторить и восстановить в памяти 14-й урок. В частности, необходимо обратить внимание на позиции, указанные на диагр. 195, 197, 198.

Там были рассмотрены концы: ладья с пешкой, дошедшей до 7-й горизонтали, против ладьи и короля, отрезанного от поля превращения.

Сейчас мы приступим к разбору аналогичных позиций, но с пешкой на 6-й горизонтали.

Позиция на диагр. 339 типовая и должна быть тщательно изучена.

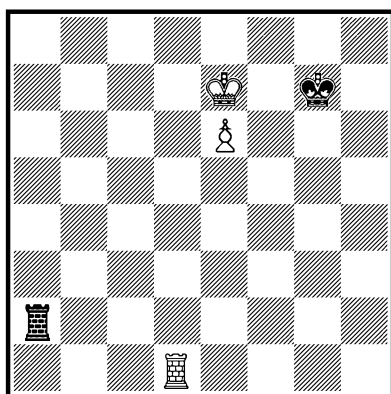
При ходе белых они выигрывают посредством 1. Лg1+ Крh7 2. Крf7 Лf2+ 3. Кре8 Ла2 4. e7, и получается позиция на диагр. 195, но с черной ладьей на линии a.

При ходе черных они играют:

1. ... Ла2—a7+
2. Лd1—d7 ...

На 2. Крд8 следует 2. ... Крf6 3. e7 Ла8+ 4. Крд7 Ла7+

Диагр. 339



Ничья при ходе черных.

5. Крд6 Ла6+ и т. д.; на 2. Кре8 также следует 2. ... Крf6, и если 3. Лd6, то 3. ... Ле7+.

2. ... Ла7—a8!

Если бы черные сыграли 2. ... Ла6, то после 3. Кре8+ Крг8 4. e7 получалась выигранная позиция типа указанной на диагр. 199, но при ладье белых на линии d.

Ход 2. ... Ла8 препятствует белому королю занять восьмую горизонталь. Возможна и другая система защиты с отступлением ладьи на любое поле по

линии *a*, кроме *a6*; она будет объяснена дальше.

3. Лd7—d8           Ла8—a7+

4. Кре7—d6           ...

Но не 4. Кре8, на что следует 4. ... Крf6.

4.           ...           Ла7—a6+

Сразу проигрывает 4. ... Крf6 ввиду 5. Лf8+ Крг7 6. e7.

5. Крд6—e5           Ла6—a5+

6. Лd8—d5           Ла5—a1

Проигрывает как 6. ... Ла7? из-за 7. Лd7+, так и 6. ... Л: d5+ из-за 7. Кр: d5 Крf8 8. Крд6 Кре8 9. e7.

7. Лd5—d7+           Крг7—f8

Самое простое. Получилась позиция Филидора (см. стр. 117—119). У белого короля нет убежища.

На третьем ходу белые могут сыграть иначе:

3. Лd7—b7           ...

Выжидательный ход в расчете на цугцванг. Однако у черных есть защита.

3.           ...           Крг7—g6

4. Кре7—d7           Крг6—f6

5. e6—e7           Крf6—f7!,

и ничья.

Другой метод защиты заключается после 1. ... Ла7+ 2. Лd7 в любом ходе ладьи по линии *a*. Например:

2.           ...           Ла7—a2

3. Кре7—e8+           Крг7—f6!

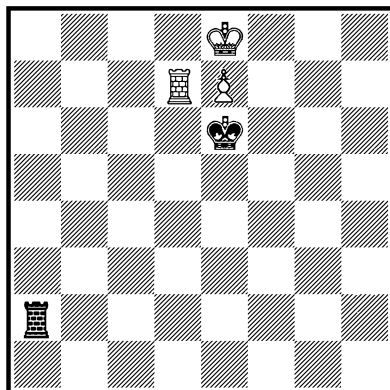
Плохо 3. ... Крг6 или 3. ... Крг8 ввиду 4. e7, и белые выигрывают.

4. e6—e7           Крf6—e6!

(см. диагр. 340).

Спасаящий маневр. На 5. Крд8 имеется ответ 5. ...

Диагр. 340

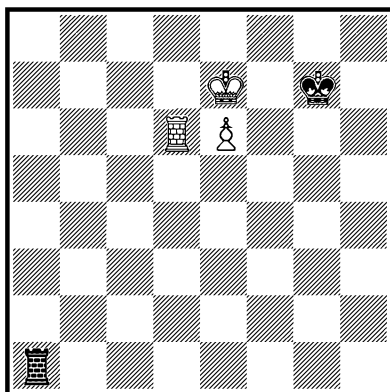


Ла8+ 6. Крс7 Ла7+ 7. Крс6 Ла6+, а на 5. Крf8 последует 5. ... Лf2+; этого хода не было бы у черных в случае 2. ... Ла6.

Еще раз вернемся к позиции после 1. ... Ла7+ 2. Лd7 Ла1. Белые могут сыграть хитро:

3. Лd7—d6!           ...

Диагр. 341



У черных только один ход ведет к ничьей.

3.           ...           Ла1—a8!

4. Кре7—d7           Ла8—a7+  
и т. д.

Рассмотрим, что произойдет, если вместо 3. ... Ла8! черные сыграют 3. ... Ла2 или 3. ... Ла7+.

3. ... Ла1—а2?  
4. Крe7—e8 Крg7—f6

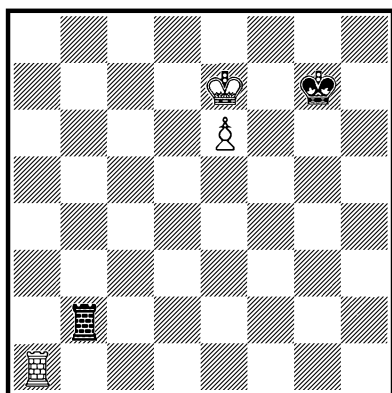
Или 4. ... Ла8+ 5. Лd8 Ла7 6. Лd7+.

5. e6—e7+ Крf6—e5  
6. Крe8—f8! Ла2—f2 +  
7. Крf8—g7 Лf2—g2 +  
8. Лd6—g6,

и выигрывают. Или 3. ... Ла1—а7+ 4. Крe7—e8 Крg7—f6 5. e6—e7+ Крf6—e5 6. Крe8—f8 Ла7—а8+ 7. Лd6—d8.

Таким образом, ход 3. Лd6 препятствует второму методу защиты (3. ... Ла2), но допускает первый (3. ... Ла8).

Диагр. 342



Ничья при ходе черных.

Можно было бы думать, что перестановка ладьи с линии *a* на линию *b* приведет к проигрышу, как это имело место на диагр. 200. Однако пешка находится еще в 6-м ряду, что

позволяет черным добиться ничьей.

1. ... Лb2—b7 +  
2. Крe7—d6 Лb7—b6 +  
3. Крd6—d7 Лb6—b7 +  
4. Крd7—d8 Лb7—b8 +  
5. Крd8—c7 Лb8—b2

Как белым усилить позицию? Черные грозят 6. ... Крf6. На 6. Лe1 последует 6. ... Крf8 7. Крd7 Лd2+ 8. Крс6 Крe7. Если белый король идет на d7 или d8, то опять последует шах ладьей на b7 или b8. Остается только:

6. Ла1—f1 Лb2—a2!

Движение пешки на e7 нельзя приостановить сразу, поэтому надо готовиться к фланговой атаке (диагр. 199). Плохо 6. ... Ле2 7. Крd7 Лd2+? (и сейчас правильно 7. ... Ла2) 8. Крe7 Ла2 9. Лg1+ Крh6 10. Крf7 Лf2+ 11. Крe8! Ла2 12. e7, и выигрывают.

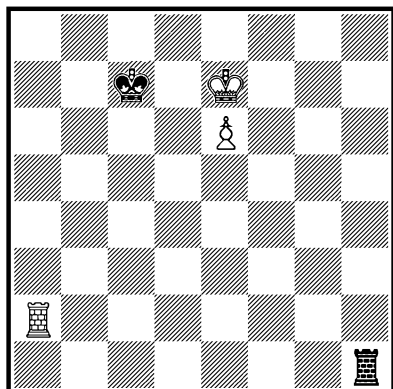
7. e6—e7 Ла2—a7+, и белый король не может избежать преследования черной ладьи.

Примеры на диагр. 339 и 342 показали, что для фланговой атаки против пешки на 7-й и на 6-й горизонтали ладье необходим простор действий, а именно: не меньше 3 вертикалей между ладьей и пешкой. В этом случае говорят, что ладья на «длинной» стороне, а король на «короткой».

На диагр. 343 фигуры черных расположены неудачно. Король на длинной стороне, ладья — на короткой. Черные не могут спасти это окончание.

1. ... Лh1—h7+

Диагр. 343



Иначе 2. Лс2+ и т. д.

2. Крe7—f8 Лh7—h8+

Или 2. ... Крd6 3. Ла6+ и 4. e7.

3. Крf8—f7 Лh8—h7+

4. Крf7—g6 Лh7—h1

5. Ла2—d2 Лh1—g1+

6. Крg6—f7 Лd1—f1+

7. Крf7—e8 Лf1—h1

8. e6—e7 Лh1—h8+

9. Крe8—f7 Лh8—h7+

10. Крf7—f8 Лh7—h8+

11. Крf8—g7 Лh8—a8

12. Крg7—f7, и выигрывают.

Только при пешке на 5-й линии короткая сторона не ведет к проигрышу (см. диагр. 344).

1. ... Лh2—h1+

2. Крd1—c2 Лh1—e1!

Ничего не дает 2. ... Крf3 3. Крd2.

3. Ле8—h8! Крe3—f2

4. Лh8—h2+ Крf2—f3

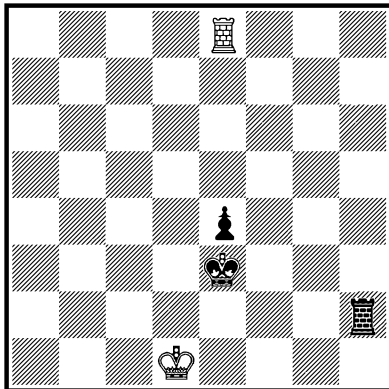
5. Лh2—h3+ Крf3—g2

6. Лh3—h8! e4—e3

7. Крc2—d3, и ничья.

Некоторые положения с ладейной пешкой были разобра-

Диагр. 344



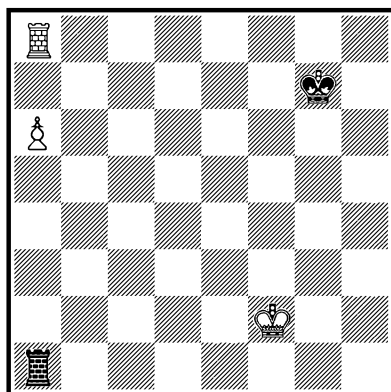
ны в 14-м уроке, на диагр. 206 и 207.

Позиция на диагр. 345 в течение многих лет считалась выигранной на основе анализов Тарраша. Она встречается очень часто в партиях и требует тщательного изучения.

Прежде всего отметим пассивное положение ладьи a8, которая должна защищать пешку a6. Чтобы ее освободить, белые перебросят короля к пешке a.

Не могут ли и черные пере-

Диагр. 345



вести своего короля на ферзевый фланг? Достаточно королю попасть на d7, и ничья черным обеспечена. Согласно анализам Тарраша игра в этом окончании происходит следующим образом.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Kpg7—f7 |
| 2. Kpf2—e2 | Kpf7—e7 |
| 3. a6—a7!  |         |

На предыдущем ходу это движение было бы ошибочным из-за Kpf7—g7!, и белый король лишился убежища на поле a7. Сейчас черные теряют ладью. На 3. ... Kpd7 (f7) следует 4. Lh8, а на 3. ... Kpf6 белые сыграют 4. Lf8+. Отсюда следует, что черному королю не удастся пройти через линию e. Поэтому лучше:

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. ...     | Ла1—a3  |
| 3. Кре2—d2 | Kpf7—g7 |
| 4. Kpd2—c2 | Kpg7—f7 |
| 5. Kpc2—b2 | Ла3—a5  |
| 6. Kpb2—b3 | Ла5—a1  |
| 7. Kpb3—b4 | Ла1—a2  |
| 8. Kpb4—b5 | ...     |

Король защитил пешку a6 и собирается освободить ладью, если черные будут играть пассивно, например: 8. ... Ла1 9. Ld8! Кре7 10. Ld4 Кре8 11. Ла4 Лb1+ 12. Кра5, и выигрывают. Поэтому черные начинают преследование короля.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 8. ...      | Ла2—b2+ |
| 9. Kpb5—c6  | Лb2—c2+ |
| 10. Kpc6—b6 | Лс2—b2+ |
| 11. Kpb6—a7 | ...     |

Наконец-то король нашел убежище и ладья a8 выйдет из заточения. Зато пешка a6 заторможена, и черный король может идти на помощь своей ладье.

- |         |         |
|---------|---------|
| 11. ... | Kpf7—e7 |
|---------|---------|

Теперь белым надо играть очень точно.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 12. Ла8—b8!  | Лb2—c2 |
| 13. Кра7—b7! | ...    |

13. Кра8 вело к известной ничейной позиции после 13. ... Kpd7. Теперь же грозит a6—a7.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 13. ...      | Лс2—b2+ |
| 14. Kpb7—a8! | Лb2—c2  |

Маневр Кра7—b7—a8, т. е. метод треугольника, дал белым важный темп.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 15. a6—a7 | Кре7—d6 |
|-----------|---------|

Белые угрожают Кра8—b7 и a7—a8Ф. Задержать короля можно было посредством 15. ... Лс7, но тогда не 16. Лb7? из-за 16. ... Knd8, и если 17. Kpb8, то 17. ... Лс8×, а 16. Lh8! Kpd7 17. Kpb8, и выигрывают. Кроме 15. ... Knd6, возможно было 15. ... Kpd7, но тогда выигрыши проше: 16. Kpb7 Лb2+ 17. Кра6 Ла2+ 18. Kpb6 Лb2+ 19. Kpc5, и после того, как у черных будут исчерпаны все шахи, последует a8Ф.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 16. Кра8—b7  | Лс2—b2+ |
| 17. Kpb7—c8! | ...     |

Ничего не дает 17. Кра6 Ла2+ 18. Kpb6 Лb2+ 19. Кра5 Ла2+, и король должен вернуться обратно.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 17. ...     | Лb2—c2+ |
| 18. Kpc8—d8 | Лс2—h2! |

Новая неприятность. Грозит мат. После 19. Кре8 Лh8+ 20. Kpf7 Лh7+ теряется пешка.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 19. Лb8—b6+ | Kpd6—c5 |
|-------------|---------|

Как быть? Если поставить ферзя, то он теряется после

Лh8+. Напрашивается ход  
 20. Лa6, но тогда 20. ... Лh8+  
 21. Крd7 Лh7+ 22. Кре8 Лh8+  
 23. Кре7 Лa8 (можно и 23. ...  
 Лh7+ 24. Крf8 Лh8+ 25. Крf7  
 Лa8) 24. Крd7 Крb5 25. Лa1  
 Крb6 26 Лb1+ Крс5!, и ничья.

20. Лb6—с6+! Крс5—b5

20. ... Крd5 21. Лa6! Лh8+  
 22. Крс7 Лh7+ 23. Крb6 Лh6+  
 24. Крb5, и выигрывают.

21. Лс6—с8! Лh2—h8+  
 22. Крd8—с7 Лh8—h7+  
 23. Крс7—b8, и выигрывают.

Весьма поучительное и важное окончание. Наличие убежища на a7 позволило белым освободить ладью и выиграть посредством единственных, трудно находимых ходов.

Раузер и Рабинович отнесли критически к позиции на диагр. 345 и пришли к правильному выводу: пешка a6 укрыла короля от вертикальных шахов. А если перейти на горизонтальные шахи?

1. ... Лa1—a5!  
 2. Крf2—e3 Лa5—e5+!  
 3. Кре3—d4 Ле5—e6!

Ладья белых опять прикована к защите пешки a6. 4. Лa7+ Крg6 ничего не меняет, остается идти на вырубку королем.

4. Крd4—с5 Крg7—h7  
 5. Крс5—b5 Ле6—e5+

Пешка a6 теперь не укроет короля от шахов.

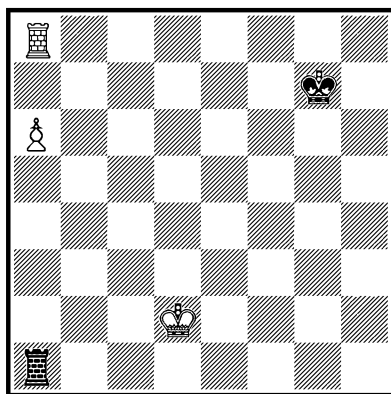
6. Крb5—с6 Ле5—e6+  
 7. Крс6—b7 Ле6—e7+  
 8. Крb7—с8 Ле7—e8+  
 9. Крс8—b7 Ле8—e7+  
 10. Крb7—с6 Ле7—e6+

11. Крс6—d5 Ле6—g6  
 12. a6—a7 Лg6—a6!,  
 и черные достигли известной читателю ничейной позиции.

Таким образом, позиция на диагр. 345 ничейна.

В позиции на диагр. 345 белый король находится далеко от пешки a6. Переставим его на d2. Можно ли и здесь добиться ничьей методом горизонтальных шахов?

Диагр. 346



1. ... Лa1—a5?  
 2. Крd2—с3 Лa5—с5+  
 (или А)  
 3. Крс3—b4 Лс5—с6  
 4. Крb4—b5 Лс6—f6  
 5. Лa8—с8, и выигрывают.

А

2. ... Лa5—f5  
 3. Лa8—d8! Лf5—a5  
 4. Лd8—d6 Крg7—f7  
 5. Крс3—b4 Лa5—a1  
 6. Крb4—b5 Крf7—e7  
 7. Лd6—d4 Лa1—a2  
 8. Лd4—a4, и выигрывают.

Выигрывало и 3. Лс8 Лa5  
 4. Лс6 Крf7 5. Крb4 Лa1 6. Крb5  
 Кре7 (или 6. ... Лb1+ 7. Крс5  
 Кре7 8. a7 Лa1 9. Крb6 Крd7

10. Лс5 и затем 11. Ла5)  
 7. Крб6 Крд7 8. Крб7 Ла2  
 9. Лб6! и затем 10. а7.

В этих вариантах белый король поспевал во-время на ферзевый фланг, а черный запаздывал — результат потери важного темпа (1. ... Ла5?).

Правильная защита заключалась в 1. ... Лf1, 1. ... Лб1 или 1. ... Лh1.

1. ... Ла1—f1

Хорошо и 1. ... Лб1 и 1. ... Лh1.

2. Ла8—с8 Лf1—a1

3. Лс8—с6 Крg7—f7

4. Крд2—с2 ...

4. Крс3 Лс1+.

4. ... Крf7—e7

5. Крс2—b2 Крe7—d7,  
и ничья. Или

2. Ла8—d8 Лf1—a1

3. Лd8—d6 Крg7—f7

4. Крд2—с3 Крf7—e7,  
с ничьей. Или, наконец,

2. Ла8—a7+ Крg7—f6

3. Ла7—h7 Крf6—e5 (e6)

4. Крд2—с3 Крe5 (e6)—d5

5. Крс3—b4 Крд5—с6

6. а6—a7 Лf1—a1,  
с ничьей.

В позиции на диагр. 347 у белых две проходные ладейные пешки, и всё же черные достигают ничьей, пользуясь методом защиты, разобранным в предыдущем примере.

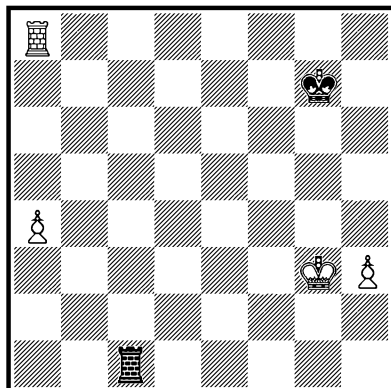
1. ... Лс1—с4!

Прежде всего черные, атакуя пешку а, приковывают ладью белых к ее защите.

2. а4—a5 Лс4—с5!

3. а5—a6 Лс5—с6!

Диагр. 347



4. Крg3—f4

Крg7—h7

5. Крf4—e5

Крh7—g7

6. Крe5—d5

Лс6—f6

Как в предыдущем примере, ладья при приближении короля к пешке а6 будет его преследовать горизонтальными шагами. Двигая пешку h, белые ничего не добьются. Когда пешка дойдет до h6, черные либо возьмут ее ладьей (но не королем, например: Кр : h6; а7 Ла6; Лh8+ Крg7; а8Ф), либо уйдут королем на h7 и будут ходить ладьей по шестой горизонтали.

Окончания с ладьей и двумя пешками против ладьи и пешки при отсутствии проходных пешек обычно заканчиваются вничью. Например, в позиции: белые — Крб3, Лf4, пп: b4, с3, черные — Крб6, Лh5, п с6, черным следует избегать размена ладей, так как без них белые выигрывают.

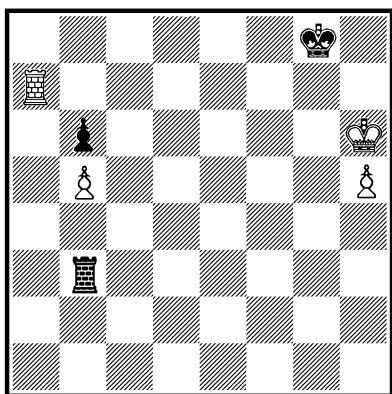
Черная ладья ограничивает подвижность короля белых. Поэтому им ничего не останется, как разменять одну пешку, после чего черным лучше всего



занять позицию Филдора (диагр. 197).

Если же одна из двух пешек проходная, то результат в основном зависит от позиции королей и ладей. В ладейных окончаниях пассивная позиция короля или ладьи защищающей стороны ведет обычно к поражению. Особенно следует избегать таких положений, когда ладья сильнейшей стороны отрезает короля на последней горизонтали. Покажем несколько примеров на эту тему.

Диагр. 348



Выигрыш.

Прходная пешка здесь ладейная, что значительно снижает шансы белых. Кроме того, пешка b5 под ударом; спасти ее можно посредством 1. Лg7+ Крf8 2. Лg5. Однако после 2. ... Крf7 3. Крh7 король белых займет пассивную позицию, а король черных активную; победа белых если и возможна, то с большими трудностями.

Белые (Г. Левенфиш) находят другой путь: жертвуя пеш-

ку, они добиваются того, что обе черные фигуры займут пассивные позиции.

1. Ла7—b7! Лb3 : b5

Иначе белые, взяв пешку на b6 и имея две лишние пешки, легко выиграли бы.

2. Крh6—g6 Крg8—f8

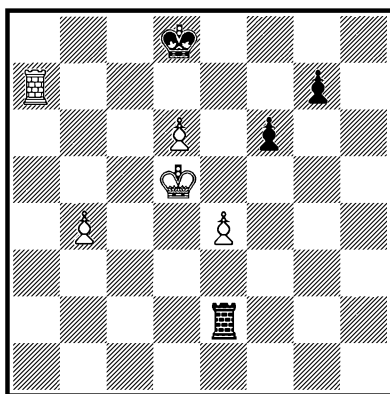
Неудачно расположенная ладья не может шахами отеснить белого короля.

3. h5—h6 Лb5—b1

4. Лb7—b8+,

и черные сдались ввиду 4. ... Крe7 5. h7 Лh1 6. h8Ф Л : h8 7. Л : h8 Крd6 8. Лh5 или 8. Крf5.

Диагр. 349



Позиция на диагр. 349 взята из партии К. Шлехтер — Ю. Перлис (см. стр. 175—176). Белые могут выиграть различными путями, но самый короткий и изящный следующий:

1. e4—e5! Ле2—d2+

На 1. ... fe решает 2. Кре6, а на 1. ... Л : e5+ последует 2. Крс6. Черные получают мат или пешка d проходит в ферзи.

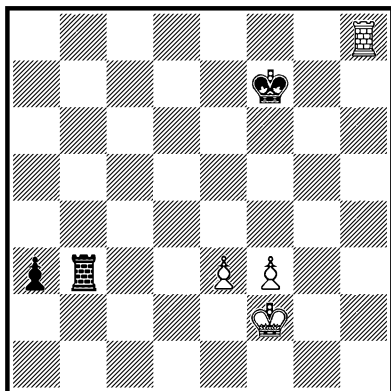
2. Крд5—e6 Крд8—c8

3. d6—d7+      Крс8—b8
4. Ла7—a6      Крb8—c7
5. Ла6—d6

«Постройка моста» завершена, и черные сдались.

Борьба двух связанных проходных пешек против одной проходной разобрана в следующем примере (диагр. 350).

Диагр. 350



Ход черных. Если они сыграют 1. ... a2, то после 2. Ла8 Лb2+ черная ладья сможет двигаться по второй горизонтали. Если же сыграют 1. ... Лb1, то после 2. Ла8 Ла1 3. Крг3 a2 4. Крf4 ладья не имеет ни единого хода. Кажется бы, в первом случае у черных больше шансов на ничью. На самом же деле только второй метод спасает их от поражения.

1.           ...           Лb3—b1
2. Лh8—a8           Лb1—a1
3. Крf2—g3           a3—a2
4. Крг3—f4           Крf7—f6
5. Ла8—a6+         Крf6—f7

Если теперь 6. Крf5 или 6. Кре5, то 6. ... Ле1 7. Л : a2 Л : e3(+), и дело сводится к ничейной позиции Филидора.

6. e3—e4           Крf7—e7
7. e4—e5           Кре7—f7

Пешечные ходы белых исчерпаны.

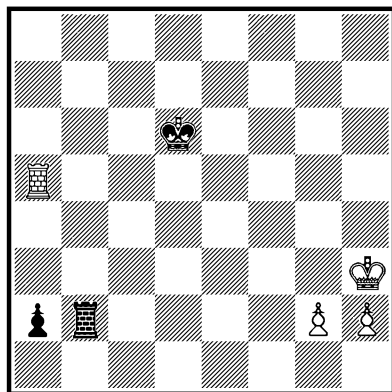
8. Крf4—f5           Ла1—f1
9. Ла6—a7+         Крf7—f8
10. Ла7 : a2           Лf1 : f3+
11. Крf5—e6           Лf3—e3

На основании предыдущих анализов можно было играть и 11. ... Лb3 12. Ла8+ Крг7, и ничья обеспечена.

Белые при своем ходе играют

1. Лh8—a8!           Лb3—b2+
2. Крf2—g3           a3—a2
3. e2—e4           Лb2—e2
4. Крг3—f4           Ле2—f2
5. Ла8—a6           Крf7—e7
6. e4—e5           Крe7—f7
7. Крf4—e4           Лf2—e2+
8. Кре4—f5           Ле2—f2
9. f3—f4           Крf7—e7
10. Ла6—a7+         Кре7—f8
11. e5—e6           Крf8—e8
12. Крf5—e5         Кре8—f8
13. f4—f5           Лf2—h2
14. f5—f6           Лh2—e2+
15. Кре5—d5         Ле2—d2+
16. Крд5—c4, и выигрывают.

Диагр. 351

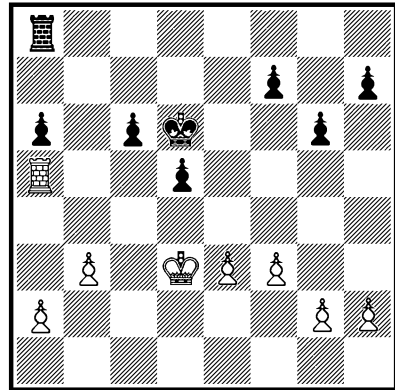


А. Алехин, игравший черными, в позиции на диагр. 351 сделал ничью против С. Решевского, но только потому, что белые пешки еще стояли на второй горизонтали. 1. g2—g4 Kpd6—c6! 2. Kph3—g3 (не 2. g5 из-за 2. ... Лb5) Kрс6—b6 3. Ла5—a8 Kpb6—b5 4. h2—h4 (на 4. g5 следует 4. ... Kpb4 с угрозой 5. ... Лb3+ и 6. ... Ла3) Kpb5—b4 5. Kpg3—f4 Лb2—c2! (грозит 6. ... Лс4+ с последующим 7. ... Лс5+ и 8. ... Ла5 или 7. ... Лс3+ и 8. ... Ла3) 6. Ла8—b8+ Kpb4—c3 7. Лb8—a8 Kрс3—b4!, и согласились на ничью. Попытка 7. ... Kpb2 привела бы после 8. h5 a1Ф 9. Л : a1 Кр : a1 10. g5 Kpb2 11. g6 Kрс3 12 g7 и т. д. к поражению черных.

Кроме того, если связанные пешки далеко продвинуты, то король слабой стороны отгесняется на восьмую горизонталь и попадает под матовую атаку. Тогда и второй метод (связанный с ходом ладьи в угол) не спасает, например: в позиции — белые Kpg4, Ла5, пп: g3, h4, — черные Kpg7, Ла1, п a3, белые выигрывают при своем ходе: 1. Kpg4—h5 a3—a2 2. g3—g4 Kpg7—h7 3. g4—g5 Kph7—g7 4. Ла5—a7+ Kpg7—f8 5. g5—g6 Kpf8—g8 6. Kph5—h6, и черные в виду угрозы мата не успевают сделать ход Ла1—h1.

В ладейных окончаниях со многими пешками активная позиция ладьи важнее подчас, чем наличие лишней пешки.

В позиции на диагр. 352 черная ладья привязана к защите пешки a6. Белый король займет центральную позицию d4. Течение партии показывает,



как можно использовать эти незначительные преимущества даже при равном материальном соотношении.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Kpd3—d4 | f7—f5  |
| 2. b3—b4   | Ла8—b8 |
| 3. a2—a3   | Лb8—a8 |

После 3. ... Лb6 черные вскоре оказались бы в цугцванге.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 4. e3—e4!    | f5 : e4 |
| 5. f3 : e4   | d5 : e4 |
| 6. Kpd4 : e4 | Ла8—a7  |
| 7. Kpe4—f4!  | ...     |

Белые (С. Флор) точно используют преимущество активной позиции своего короля. Теперь черные не могут позволить белому королю проникнуть на h6, потому что они тогда окажутся в полном цугцванге, и белые решат партию ходами a4 и b5.

- |        |       |
|--------|-------|
| 7. ... | h7—h6 |
|--------|-------|

Это вынужденное движение пешки приводит к ослаблению королевского фланга.

- |            |         |
|------------|---------|
| 8. h2—h4!  | Kpd6—e6 |
| 9. Kpf4—g4 | Ла7—a8  |

10. h4—h5! g6—g5  
 11. g2—g3 Ла8—a7  
 12. Кpg4—f3 Ла7—a8  
 13. Кpf3—e4 Ла8—a7  
 14. Ла5—e5+! Кре6—d6

Не лучше 14. ... Кrf6 15. Ле8 с дальнейшим 16. Лс8 или 16. Лg8. Размен 15. ... Ле7+ ведет к безнадежному пешечному окончанию.

15. Ле5—e8 c6—c5

Или 15. ... a5 16. Лh8 ab 17. ab Ла4 18. Л:h6+ Кpd7 19. Кpf5 Л:b4 20. Кр:g5, и две связанные проходные пешки быстро решат исход партии.

16. Ле8—d8+ Кpd6—c6

Или 16. ... Кrc7 17. Лh8 cb 18. Лh7+ Кpb8 19. Л:a7 Кр:a7 20. ab Кpb6 21. Кpf5 Кpb5 22. Кpg6 Кр:b4 23. Кр:h6 a5 24. Кр:g5, и пешка h проходит в ферзи раньше.

17. Лd8—c8+ Кrc6—b6  
 18. Лс8:c5 Ла7—h7  
 19. Лс5—e5 Кpb6—c6  
 20. Ле5—e6+ Кrc6—b5  
 21. Кре4—f5 Лh7—f7+  
 22. Ле6—f6!,

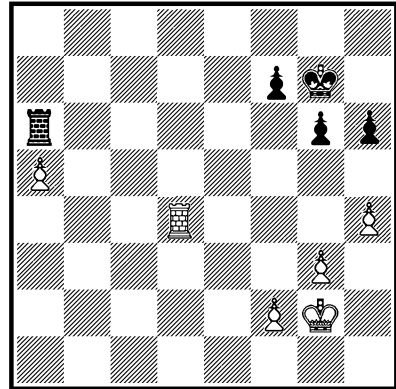
и черные сдались ввиду 22. ... Лd7 23. Л:h6 Лd3 24. a4+ Кр:a4 25. Л:a6+ Кр:b4 26. g4.

Приводим окончание последней партии матча на первенство мира между А. Алехиным (белые) и Х. Капабланкой (см. диагр. 353).

1. Лd4—a4! ...

Как уже указывалось, в ладейных окончаниях выигрывающей стороне надо держать ладью сзади своих пешек, что-

Диагр. 353



бы поддержать их движение вперед, а защищающейся стороне — сзади неприятельских пешек, чтобы тормозить их движение. Если бы ладья белых стояла на a6, а черных на a2, то выигрыш был бы крайне затруднен.

1. ... Кpg7—f6  
 2. Кpg2—f3 Кrf6—e5  
 3. Кpf3—e3 h6—h5  
 4. Кре3—d3 Кре5—d5  
 5. Кpd3—c3 Кpd5—c5  
 6. Ла4—a2 Кrc5—b5

На любой ход черной ладьи последует a5—a6.

7. Кrc3—d4 Ла6—d6+  
 8. Кpd4—e5 Лd6—e6+  
 9. Кре5—f4 Кpb5—a6

Капабланка добился того, что освободил ладью, которая раньше вынуждена была блокировать пешку белых. Но зато белый король проникает в расположение черных пешек.

10. Кpf4—g5 Ле6—e5+  
 11. Кpg5—h6. Ле5—f5  
 12. f2—f4 ...

Как указал Алехин, белые

могли решить партию быстрее игрой на цугцванг: 12. Kpg7 Лf3 13. Kpg8 Лf6 14. Kpf8 Лf3 15. Kpg7 Лf5 16. f4!, и черным нечем двигаться.

12.	...	Лf5—с5
13.	Ла2—а3	Лс5—с7
14.	Kph6—g7	Лс7—d7
15.	f4—f5	...

Точнее было сначала 15. Kpf6 Лс7, и теперь 16. f5 gf 17. Кр : f5 Лс5+ 18. Kpf6 Лс7 19. Лf3 Кр : а5 20. Лf5+.

15.	...	g6 : f5
16.	Kpg7—h6	f5—f4
17.	g3 : f4	Лd7—d5
18.	Kph6—g7	Лd5—f5
19.	Ла3—а4	Кра6—b5
20.	Ла4—е4!	Kpb5—а6

Угрожал размен ладей.

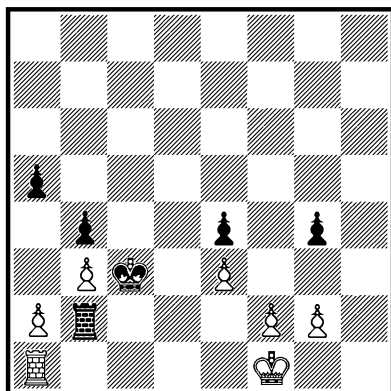
21.	Kpg7—h6	Лf5 : а5
-----	---------	----------

Не помогает и 21. ... Kpb7 из-за 22. Ле5 Л : f4 23. Kpg5! Лf1 (после 23. ... f6+ 24. Кр : f4 fe+ 25. Кр : е5 Кра6 черный король не успевает попасть на поле f8) 24. Кр : h5 f5 25. Kpg5 f4 26. Лf5 f3 27. Kpg4 f2 28. Kpg3, и пешка черных теряется.

22.	Ле4—е5	Ла5—а1
23.	Kph6 : h5	Лa1—g1
24.	Ле5—g5	Лg1—h1
25.	Лg5—f5	Кра6—b6
26.	Лf5 : f7	Kpb6—с6
27.	Лf7—е7	

Ладья, находясь на вертикали e, преграждает путь королю черных, обеспечивая беспрепятственное движение пешки f4. Эта позиция уже знакома по примеру, указанному на

Диагр. 354



диагр. 201. Капабланка сдался.

В позиции на диагр. 354 у белых лишняя пешка, но их король и ладья занимают пассивные позиции, а фигуры черных — активные. При пассивной игре белых черные проводят маневр 1. ... Лс2 и затем 2. ... Kpb2, выигрывая обе пешки ферзевого фланга. В распоряжении белых остается только попытка использовать наличие лишней пешки на королевском фланге и сыграть 1. f4. Но и это, видимо, не спасает ввиду 1. ... gf 2. gf Kpd3 3. fe Кр : е4 4. а3 (других путей освободиться не видно) Кр : е3 5. ab ab 6. Ла8 Лb1+ 7. Kpg2 Л : b3, и черные выигрывают.

Каждый из рассмотренных примеров окончаний партий имеет свои особенности, но для всех в эндшпиле обязательны следующие правила:

1. Первая задача обеих сторон — активизировать короля. В большинстве случаев лучшее место для короля — центр.

2. По возможности надо стремиться образовать проходную

пешку и обеспечить движение ее вперед (понятно, если это не связано с потерей пешки). Пешка, достигшая предпоследней и даже 6-й (для черных, соответственно, 3-й) горизонтали, создает предпосылки различных угроз. Особенно важно образование проходной пешки при наличии слонов.

3. Необходимо стремиться к централизации фигур; занятие центральных полей королем, ферзем и конем имеет особенно большое значение. Централизованный конь, по меньшей мере, равноценен слону.

4. При борьбе слона против коня при пешках — той стороне, которая имеет слона, надо обеспечить подвижность своего слона. «Плохой» тот слон, который стеснен своими же пешками.

5. Ладьей надо стремиться захватить открытую линию. Обычно вторжение ладьей на 7-ю горизонталь (для черных — на 2-ю) приводит к материальным выгодам.

6. Изолированная пешка в конце игры является серьезной слабостью, особенно если она находится на открытой линии и блокирована фигурой противника.

7. Ценность ладьи и пешек возрастает в концах игр. Ладья и две пешки сильнее коня и слона. Две ладьи сильнее ферзя.

8. Фактор времени в конечной стадии имеет исключительное значение. Один темп может оказаться решающим. Поэтому расчет, особенно в пешечных окончаниях, должен быть совершенно точным.

**СТРАТЕГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ. ПРИМЕРЫ  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ПЛАНОВ. ФИЛИДОР, ПЕТРОВ,  
МОРФИ, СТЕЙНИЦ. УЧЕНИЕ СТЕЙНИЦА  
О ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЕ. ЧИГОРИН.**

В предыдущих уроках был изложен материал, который ознакомил начинающего шахматиста с основными принципами развития игры в дебюте, с тактикой шахматной борьбы, умением реализовать в эндшпиле преимущество, добытое в результате предшествующей игры. Особое внимание было уделено технике концов игр, так как на небольшом материале легче приучить себя к согласованным действиям фигур и пешек.

Приобретенные по прежним урокам познания для правильного ведения шахматной партии имеют первостепенное значение. 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, начинающий шахматист может 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 вв., 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 в. появились шахматные мастера, которые доказали, что шахматная партия должна вестись целеустремленно и планомерно и, прежде чем добиваться конечной цели — мата, надо достичь промежуточных целей — лучшего развития, материальных приобретений и благоприятного эндшпиля.

В вопросах тактики начинающий шахматист разбирается значительно лучше, чем в области стратегии. Шахматист, слабо разбирающийся в тактике, но составляющий хо-

рошие планы, будет терпеть поражения от шахматиста, играющего беспланово, но хорошо комбинирующего. Поэтому рекомендуется, в первую очередь, тренировать в практических партиях свои тактические способности, стремиться к комбинациям, стараться их создавать и научиться правильному расчету. И только когда класс игры повысится, следует перейти к детальному изучению стратегических проблем.

В дальнейшем мы познакомимся с необходимыми основными принципами шахматной стратегии.

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.

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 пример.

В «испанской партии» одно время часто играли так называемый «разменный вариант»:

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 a6  
4. С : с6 dc. Какой же смысл в размене слона на коня, раз белые не могут выиграть пешку? (на 5. К : e5 последует, очевидно, 5. ... Фd4 и затем 6. ... Ф : e4+) 5. d4 ed 6. Ф : d4 Ф : d4  
7. К : d4.

Теперь план белых раскрывается. У них на королевском фланге четыре пешки против трех, и со временем там может быть образована проходная пешка; черные же не смогут получить проходной на ферзевом фланге из-за сдвоения пешек по линии с. Белые построят защитный пешечный треугольник a4, b3, c4, который черные пешки ферзевого фланга не смогут пробить. Таким образом, если дело дойдет до пешечного окончания, черные проиграют.

Отсюда ясен генеральный план кампании белых — упрощение разменами позиции и скорейший переход из середины 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 Нимповича» часто встречается вариант: 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Сb4 4. e3 0—0 5. a3 С : 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 заблокированной пешки c4 посредством b7—b6, Ka5, Ca6,



Лс8 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 е5 посредством Фе7, Кd7, f7—f6.

Мы по советуем начинающему шахматисту заниматься столь глубокими планами, рассчитанными на далекую дистанцию. Пока шахматист не достигнет определенного совершенства, ему следует задаться более близкими и понятными целями. Для намечения их необходимо усвоить основные положения позиционной игры. Уже с первых шагов надо стремиться к осмысленной игре, не делать непродуманных ходов.

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, желательно сомкнутыми рядами (пешечная фаланга).

«Пешки впереди — фигуры сзади». Исходя из таких предпосылок, Филидор рекомендовал в дебюте не выводить коня на f3, чтобы не загораживать 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. Первоклассный русский мастер первой половины XIX в. А. Петров вначале также находился под влиянием «Анализа», за что и был прозван «северным Филидором», но в дальнейшем пошел собственными путями, гораздо более разносторонними. В XIX в. А. Петров и П. Морфи разработали стратегию открытых позиций, в основу которой было положено быстрое развитие сил и овладение центром, хотя бы за счет жертвы пешки.

Петров, в силу своих служебных обязанностей, не участвовал в турнирах.

Шахматная карьера Морфи продолжалась всего 18 месяцев. В своих партиях Морфи выдвигал вперед лишь небольшое количество пешек и охотно их жертвовал для открытия линий. Основным планом Морфи, как и у мастеров XVIII в., являлась атака на короля, но, в отличие от многих мастеров того времени, атака Морфи базировалась на продуманном стратегическом плане. Игра Морфи была всё же односторонней; в закрытых позициях и в защите Морфи чувствовал себя гораздо менее уверенно.

Основателем позиционной игры считается В. Стейниц (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: правильный план должен соответствовать позиции, а следовательно, ему должна предшествовать объективная оценка позиции. Она, в свою очередь, основывается на ряде признаков, вырабатываемых опытом многих сотен и тысяч партий.

Второе положение Стейница говорит: 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 противника, или же путем накопления мелких преимуществ. Кропотливое накопление незначительных преимуществ составляет одну из основ позиционной игры.

Преимущества могут быть временные или длительные. Главные из них:

- 1) слабые поля («дыры») в позиции противника;
- 2) захват центра;
- 3) лучшая пешечная структура;
- 4) большая активность фигур;
- 5) овладение открытой линией;
- 6) перевес в развитии;
- 7) открытое положение короля противника;
- 8) преимущество двух слонов.

Задача каждого из противников заключается в превращении временных преимуществ в длительные и накоплении мелких преимуществ, пока не наступит момент для превращения их в выигрыш.

Атаковать, по мнению Стейница, следует слабый пункт позиции противника. Защита должна производиться весьма расчетливо, без затраты излишних сил и избегая без крайней необходимости образования новых пешечных слабостей.

Стейниц считал короля сильной защитительной фигурой и подчас отказывался от рокировки. Он не боялся атак противника и даже умышленно провоцировал их, когда считал их преждевременными и необоснованными.

Учение Стейница было дополнено и расширено Эм. Ласкером, З. Таррашем, К. Шлехтером, А. Рубинштейном, М. Эйве. Некоторые положения Стейница его продолжатели возвели в незабываемые догмы.

Только современник Стейница, знаменитый русский шахматист М. Чигорин (1850—

1908) выступал против механического понимания законов шахматного искусства. Чигорин считал, что шахматы — не наука, а соединяют в себе элементы науки, искусства, спорта. Поэтому Чигорин подходил конкретно к каждой позиции и находил скрытые возможности тактической игры там,

где, по мнению школы Стейница, их не могло быть. В десятках блестящих партий Чигорин подтвердил свою правоту, разгромив и Стейница и Тарраша.

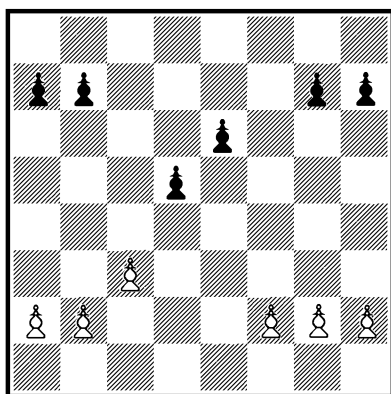
О творчестве Чигорина и о создании им русской шахматной школы будет сказано дальше (см. урок 29-й).

## СЛАБЫЙ ПУНКТ. ЗАХВАТ ЦЕНТРА. ПЕШЕЧНАЯ СТРУКТУРА. АКТИВНОСТЬ ФИГУР. ОТКРЫТАЯ ЛИНИЯ

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 центральных «дыр» показаны на диагр. 355, 356.

После дебютных ходов во «французской партии» 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кс3 Кf6 4. Сg5 Се7 5. e5 Kfd7 6. С :e7 Ф :e7 черные, как правило, подрывают пешечный центр белых ходами с7—с5 и f7—f6. Размены на с5 и f6 могут привести к пешечной структуре, приведенной на диагр. 355. 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 полей выражается не только в том, что фигуры, завладевшие ими (по терминологии Нимцовича «блокеры»), не мо-

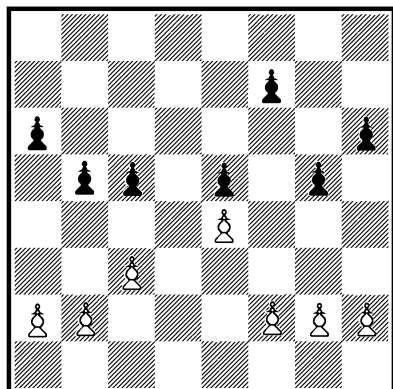
Диагр. 355



Пешечная структура в варианте французской партии.

гут быть отеснены 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. 356 у черных слабые поля d5 и f5. Такая структура встречается иногда



Пешечная структура в варианте испанской партии.

в «испанской партии» вследствие сделанных черными ходов  $c7-c5$  и  $g7-g5$ . Ход  $c7-c5$  может быть оправдан, так как он контролирует важное поле  $d4$ . Кроме того, и у белых ходом  $c2-c3$  ослаблен пункт  $d3$ , поэтому черные посредством  $c5-c4$  могут завладеть им. Например, иногда черным 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  $f5$ .

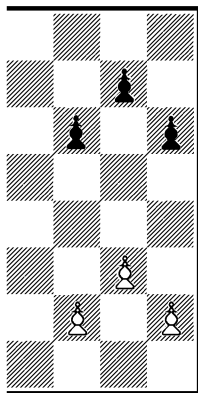
Представим себе, что в позиции на диагр. 356 белые сыграли  $b2-b3$ . Могут ли черные в результате этого хода усилить давление на один из центральных пунктов? Оказывается, могут. Ход  $b2-b3$  ослабил поле  $c3$ , и черные посредством  $a6-a5$  и  $b5-b4$  вынуждают

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. 356 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  $d1$ .

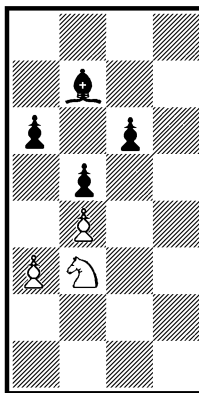
На диагр. 357 у белых ослаблены пункты  $f3$  и  $h3$ . Обычно при такой расстановке белых пешек на поле  $g2$  ставят слона, чтобы взять под защиту слабые поля. У черных ослаблен пункт  $g6$ . В случае короткой рокировки черных белые могут организовать нападение по диагонали  $b1-h7$  ферзем и слоном.

Диагр. 357



„Дыры“ на f3, h3  
и g6.

Диагр. 358

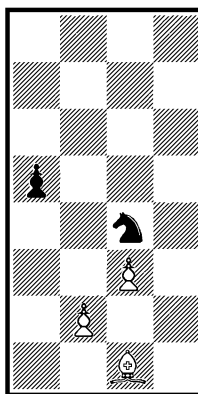


„Дыры“ на a5  
и c5.

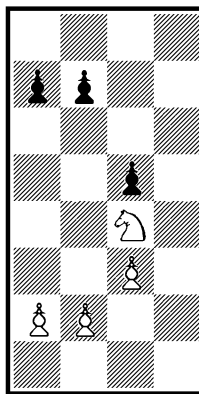
На диагр. 358 у черных ослаблены поля a5 и c5. Белые воспрепятствовали ходу c6—c5, и «плохой» слон b7 находится взаперти.

На диагр. 359 белые угрожают ходами b2—b3 и c3—c4 превратить «плохого» слона в «хорошего». Пешки на белых полях будут как бы дополнять работу слона по черным полям. Но ход черных. Они играют 1. a5—a4!, и у белых нет

Диагр. 359



Диагр. 360



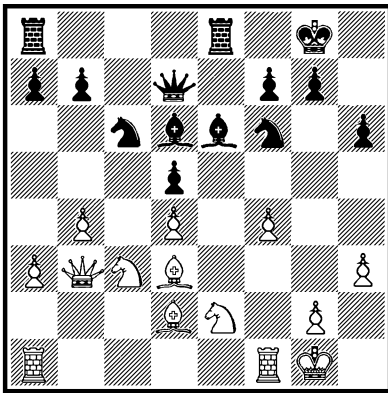
освобождающих их игру ходов из-за слабости поля b3.

На диагр. 360 в план белых входит сохранение их коня на пункте c4. В связи с угрозой черных сыграть b7—b5, надо предупредить этот ход посредством 1. a2—a4. Могут ли теперь черные оттеснить коня? Оказывается, что это не так просто. Ошибочно 1. ... a7—a6? ввиду 2. a4—a5!, и из-за слабости поля b6 позиция коня становится неприступной. Правильный маневр заключается в 1. ... b7—b6, затем в защите пешки b6 фигурой и только тогда a7—a6 и b6—b5.

Захват центра. О захвате центра говорилось в уроках, посвященных дебюту, где этот вопрос был подробно разобран. Не только в дебюте, но и в середине игры центр является главной ареной борьбы.

Исключительно последовательно и сильно проводит борьбу за центр чемпион мира М. Ботвинник. Рассмотрим окончание его партии с Г. Стольбергом, с примечаниями гроссмейстера А. Котова, из статьи в журнале «Шахматы в СССР» (диагр. 361). 1. ... Ce6—f5! (Размен слонов облегчит черным захват полей e4 и c4.) 2. Фb3—c2 Cf5—e4 3. b4—b5 (Дает возможность черным захватить второй важный пункт — c4. Лучше было 3. Лад1.) Ce4 : d3 4. Фc2 : d3 Kc6—a5! 5. Ke2—g3 (плохо 5. K : d5 K : d5 6. C : a5 Ле3 7. Фc4 Феб с сильным давлением у черных) Ka5—c4 6. Cd2—c1 Ла8—c8 7. Ла1—a2 Cd6—f8 8. a3—a4 Cf8—b4 (немедленно пользуясь возмож-

Диагр. 361

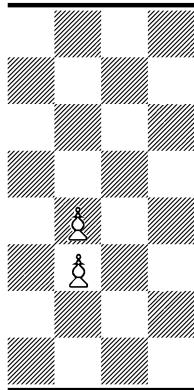


Г. Стольберг — М. Ботвинник.

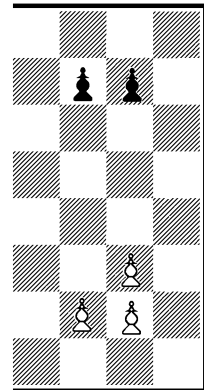
ностью уменьшить количество фигур, защищающих пункт e4) 9. Кс3—d1 Кf6—e4 (Точнее было 9. ... Kd6 и 10. ... Kde4. Но и сделанный ход достаточно.) 10. f4—f5 Ке4 : g3 11. Фd3 : g3 Сb4—d6 12. Фg3—f3 Cd6—e7! 13. Фf3—g3 Ce7—f6 14. Сc1 : h6 Cf6 : d4+ 15. Kpg1—h1 f7—f6! (В районе центра у белых лишь одна пешка f5, а это важнейший признак приближающейся катастрофы.) 16. Ch6—c1 Ле8—e4 (занимая всё тот же центральный опорный пункт) 17. Фg3—d3 Кс4—e5 18. Фd3—b1 Лс8—c4 19. a4—a5 Cd4—c5 20. b5—b6 a7—a6 21. Kd1—b2 Лс4—c3 22. Сс1—d2 Лс3—b3 23. Фb1—c2 Фd7—b5 24. Лf1—c1 Сс5—f8 25. Лс1—d1 Ле4—e2 (Централизация позволила черным добиться вторжения тяжелыми фигурами в лагерь противника. Наступает решающая фаза — атака на короля.) 26. Фс2—c1 Лb3 : h3+! 27. g2 : h3 d5—d4!, и белые сдались.

Пешечная структура. Лучшая пешечная позиция для пешек — связанные пешки, стоящие в одном ряду, т. е. пешечная фаланга. Такая пешечная структура образует заградительный барьер, через который не легко пробиться фигурам противника. Неудачная пешечная структура показана на диагр. 362, 363, 364, 365.

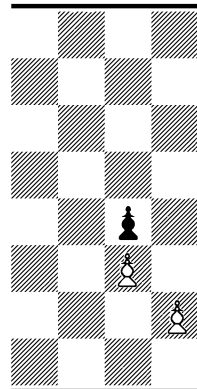
Диагр. 362



Диагр. 363



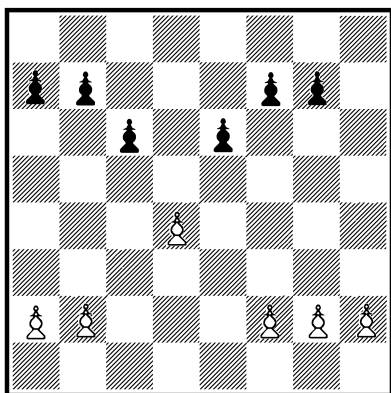
Диагр. 364



На диагр. 362 представлены изолированные сдвоенные пешки, на диагр. 363 — связанные

и сдвоенные пешки, на диагр. 364 — связанные пешки белых, из которых пешка h2 — отсталая, на диагр. 365 — изолированная пешка d4.

Диагр. 365



Изолированные сдвоенные пешки являются большой слабостью, особенно в концах партий. Однако там, где две сдвоенные пешки противостоят двум связанным, они успешно противодействуют образованию проходной. Например, черные пешки h7, f7, f6 слабее пешек f4, g4, h4, однако образовать проходную пешку белые не в состоянии. Укажем еще, что в некоторых дебютах допускают образование изолированных сдвоенных центральных пешек. В «отказанном королевском гамбите» возможен вариант 1. e4 e5 2. f4 Cc5 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kc6 5. d3 Kf6 6. Kc3. В этом положении некоторые теоретики рекомендуют ход 6. ... Се6, на что может последовать 7. С : e6 fe 8. fe de. Слабость изолированных пешек окупается с лихвой тем, что они защищают важные централь-

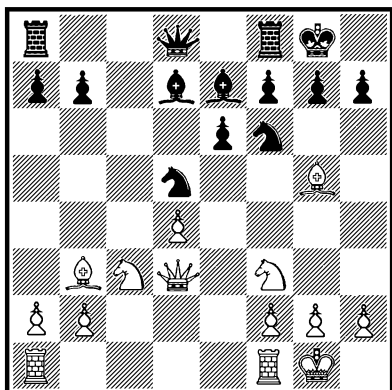
ные поля d5, d4, f5, f4 и, кроме того, открыли две линии — f и d — для ладей.

Связанные и сдвоенные пешки (диагр. 363) легче защищать, чем изолированные сдвоенные. Слабость их выражается лишь в том, что, будучи расположены против пешек f7, g7, они не могут образовать проходной, так как черные ходом f7—f5 парализуют всю группу белых пешек — f2, g2, g3. Если белые сыграют f2—f4, то пешки g2 и g3 станут отсталыми, а после f2—f3 и g3—g4 черные разменяют пешку f5 на g4, и у белых пешки g2 и g4 будут изолированными (вместо размена на g4 черные могут продвинуть пешку f5 на f4, фиксируя отсталость пешки g2).

Изолированная пешка, расположенная на открытой линии, безусловно слаба и часто теряется. На такую пешку легче всего направить многократный удар легких и тяжелых фигур. Но это касается изолированных пешек на флангах. Изолированные центральные пешки являются предметом спора между крупнейшими мастерами в течение многих десятилетий. В. Стейниц, Х. Капабланка всегда их избегали; А. Алехин, М. Ботвинник и большинство советских гроссмейстеров и мастеров считают, что преимущество центральной изолированной пешки, например белой пешки d4, перевешивает ее будущую слабость в конце, так как она в главной стадии шахматной партии — середине игры — контролирует важные пункты e5 и c5 и стесняет действия черных.



Диагр. 366



На диагр. 366 показана позиция из партии М. Ботвинник—М. Видмар. За изолированную пешку d4 белые имеют лучшее и более активное развитие фигур. Конь белых имеет возможность занять важный стратегический пункт e5. Такие выдвинутые вперед фигуры, подкрепленные пешкой, называют форпостом. Правда, и у черных имеется форпост на d5, однако форпост белых на e5 ценнее, так как в сферу его действия входит важный пункт f7. Конечно, если бы черным удалось разменять несколько фигур и приблизиться к концу игры, весы склонились бы на их сторону. Но не так просто добиться упрощения, как показывает продолжение настоящей 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 (лучше было 4. ... Kf:d5 5. Cc1 Лc8) 5. f2—f4! La8—c8 (На 5. ...

Ke4 Ботвинник задумал красивую комбинацию: 6. K:f7! Kр:f7 7. Lde1!, и белые отыгрывают пожертвованную фигуру с решающим преимуществом, или 6. ... Л:f7 7. Ф:e6 Ke6f6 8. С:f6.) 6. f4—f5! e6:f5 7. Лf1:f5 Фd8—d6 (И другие ходы не спасают, например: 7. ... Лc7 8. Ld1 Kб6 9. Фh4 Kbd5 10. K:f7 Л:f7 11. С:d5 K:d5 12. Л:f7 С:g5 13. Ф:g5!) 8. Ke5:f7! Лf8:f7 9. Cg5:f6 Ce7:f6 (или 9. ... K:f6 10. Л:f6 С:f6 11. Ф:c8+) 10. Лf5:d5! Фd6—c6 (Последняя ловушка: на 11. Лc5 последует 11. ... С:d4+.) 11. Лd5—d6 Фc6—e8 12. Лd6—d7, и Видмар сдался.

В окончаниях партий изолированные пешки, даже центральные, становятся серьезной слабостью.

Активность фигур. Этот принцип позиционной игры ясен. Фигуры должны быть расположены на полях, на которых они могут проявить свою наибольшую ударную силу.

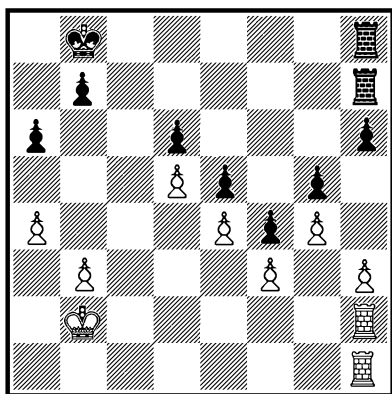
Малоопытные шахматисты часто не уделяют внимания правильной расстановке своих фигур. Рекомендуем во время игры почаще анализировать с этой точки зрения свою позицию. Выше мы говорили о необходимости плановой игры. Перегруппировка фигур на лучшие позиции является как раз одной из тех плановых операций, которые вполне по силам и неквалифицированному шахматисту.

Одна из ошибок неопытных шахматистов заключается в непродуманном нападении на неудачно расположенную фигуру

противника. Такое нападение имеет смысл, когда оно ведет к материальным или позиционным выгодам или же, в связи с реальными угрозами, приводит к выигрышу времени, то есть темпа. Часто же наблюдается другая картина. Атакующая фигура переходит с плохой позиции на хорошую, при чем нападение на фигуру часто совершается пешкой с образованием слабостей в собственном лагере. Правильная обратная стратегия: удерживать по возможности фигуры противника на плохих полях и мешать им занимать хорошие позиции.

**Открытая линия.** О значении овладения открытой линией упоминалось не раз. Вторжение тяжелых фигур по открытой линии приводит к овладению седьмой или какой-либо другой наиболее важной для данной конкретной позиции горизонталью, следовательно, — к заходу во фланг или в тыл позиции противника и подчас просто к материальным выгодам.

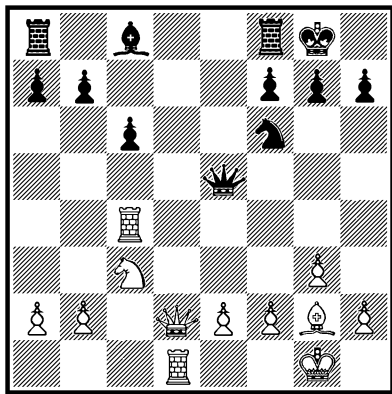
Диагр. 367



На диагр. 367 обе стороны подготовились к борьбе за линию *h*. Решает инициатива первого хода. Допустим, что сейчас ход белых. 1. **h3—h4!** (Черные не могут избежать потерь. Ввиду угрозы 2. **h4:g5**, ответ их вынужден.) **g5:h4** 2. **Lh2:h4 Kpb8—c7** 3. **Lh4—h5!** (Слабая пешка *h6* сначала блокируется. Неточно было бы сразу 3. **g5**, на что черные могли продолжать 3. ... **h5**.) **Kpc7—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. **Lg2:hg** 3. **L:g4 L:h3** 4. **L:h3 L:h3** 5. **L:g5 L:f3**, или 2. **Kpc2:hg** 3. **fg Lc8+** 4. **Kpd2 Lhc7** с дальнейшим **Lc3** и **Le3**.) **Lh7:h5** 3. **Kpb2—c2** (белые в цугцванге) **Lh5—h7** (Угрожает вторжение ладей по линии *c*.) 4. **Kpc2—d2 Kpb8—a7** (с угрозой **Kpa7—b6—a5—b4**) 5. **a4—a5 b7—b6** 6. **b3—b4 Lh8—b8** 7. **a5:b6+ Lb8:b6** 8. **Lh1—b1 Lb6—b8** 9. **Kpd2—c2 Lb8—c8+** 10. **Kpc2—b2 Lh7—**

Диагр. 368



с7, с дальнейшим вторжением на с3.

К чему приводит захват линии в середине игры, показывает окончание партии на диагр. 368. 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. Ldd8 Ле7 11. Кd5 С : d5 12. ed, и движение пешки d5 решает) 10. Лb8 : b7, и черные вскоре сдались.

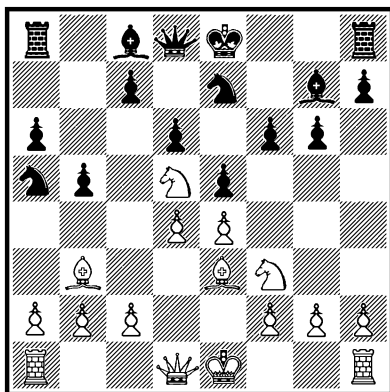
Перевес в развитии, открытое положение короля противника. Перевес в развитии разбирался подробно в разделе о дебютах. Укажем здесь только на одно обстоятельство. Перевес в развитии может легко исчезнуть. Достаточно сделать один-два бесполезных хода, и игра уравнивается.

В уроках, разъяснявших 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. 369.

Последовало 11. de! de (Плохо 11. ...К : b3 12. ef К : a1 13. fg Лg8 14. Кf6+ или 11. ... fe 12. Сg5.) 12. Ch6! Кpf8 (Единственный ход. На 12. ... К : b3 следует 13. С : g7, и на

Диагр. 369

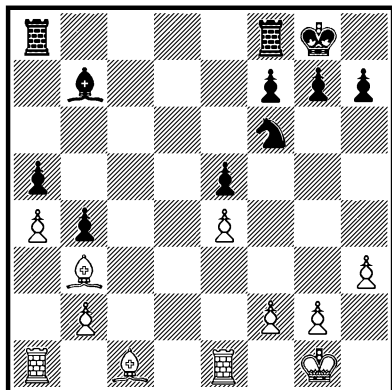


12. ... С : h6 13. К : f6+.) Белые достигли серьезного перевеса в развитии; король черных лишился рокировки, белые могут организовать атаку. Они обязаны были искать комбинационное решение. Продолжая 13. Kb6! Ф : d1+ 14. Л : d1 С : h6 15. К : a8, они выигрывали качество и партию. После бесцветного 13. Се3? черные ответили 13. ... К : b3 и вскоре уравнили игру.

Преимущество двух слонов. Сравнительную силу слона и коня мы изучили в разделе концов игр. Недостаток слона заключается в том, что он воздействует на поля только одного цвета. Два слона, действуя вместе, лишены этого недостатка, и в открытых позициях они сильнее слона и коня или двух коней. В закрытых позициях с пешечными цепями два слона не сильнее двух коней.

В позиции на диагр. 370 силы равны, но открытая позиция предопределяет успешные действия слонов. Последовало

Диагр. 370



1. f2—f3 Лf8—d8 2. Сс1—e3  
h7—h6 3. Ле1—d1 Сb7—c6  
4. Ла1—c1 Сс6—e8 5. Крг1—f2  
Лd8 : d1 (Понятно, что невы-  
годно отдавать линию d, но

черным нечего делать. Белые  
могли вынудить их к этому хо-  
дом Сb6.) 6. Лс1 : d1 Ла8—c8  
(Черные хотят ввести в игру  
короля через f8—e7. Сейчас  
ход 6. ... Крf8 был бесполезен  
ввиду 7. Сс5+.) 7. g2—g4!  
(Ошибочно 7. Сb6 из-за 7. ...  
Kd7 8. С : a5 Кс5. Белые угро-  
жают посредством 8. h4 и  
9. g5 оттеснить коня f6 и затем  
вторгнуться ладьей на d5.)  
Се8—d7 8. Се3—b6 Cd7—e6  
(Черные разменивают слонов,  
чтобы попытаться проникнуть  
ладьей на c2.) 9. Сb3 : e6 f7 : e6  
(если 9. ... Лс2+, то 10. Кре3  
fe 11. Лd2) 10. Лd1—d8+!  
Лс8 : d8 11. Сb6 : d8 Кf6—d7  
12. Cd8 : a5 Kd7—c5 13. b2—b3  
Кс5 : b3 14. Са5 : b4 Кb3—d4  
15. a4—a5, и черные сдались.

### Упражнения

1. Позицию на диагр. 366  
разыгрывайте с партнером и за  
белых и за черных, чтобы изу-  
чить и сильные и слабые сто-  
роны изолированной централь-  
ной пешки.

2. То же самое сделайте с по-  
зицией на диагр. 367.

3. Разыграйте с партнером за  
черных позицию на диагр. 370.  
Удастся ли вам найти защиту,  
чтобы добиться ничьей?

## М. И. ЧИГОРИН И РУССКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА. СОВЕТСКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

А. Петров, К. Яниш, С. Урусов, И. Шумов, Э. Шифферс и другие мастера дочигоринской эпохи были несомненно превосходящими шахматистами. Но всех их значительно превзошел гениальный шахматист нашей страны Михаил Иванович Чигорин. Чигорин был не только блестящим шахматистом, но и крупнейшим организатором в области шахмат. Чигорин в полной мере прославил русские шахматы.

В начале 80-х гг. прошлого столетия чемпионом мира был В. Стейниц. Свою теорию о позиционной игре он назвал «новой» школой в противовес старой немецкой школе А. Андерсена и И. Цукерторта, которые стремились к выигрышу партии преимущественно тактическим путем. И действительно, учение Стейница являлось значительным прогрессом шахматной мысли по сравнению со школой Андерсена, в которой стратегические элементы борьбы играли подчиненную роль.

Однако и Стейниц и его последователи ударились в другую крайность, отрицая возможность успешной тактиче-

ской борьбы без кропотливого накопления мелких позиционных преимуществ, не веря в гамбитную игру и рассматривая некоторые положения «новой» школы как незыблемые догмы. Широкая публика, прежде всего ценящая красоту шахматных построений, была разочарована монотонностью партий этого периода.

Уже первое выступление Чигорина на берлинском турнире 1881 г. вызвало сенсацию среди широких кругов шахматистов. Партии Чигорина были насыщены содержательной и интересной борьбой. Не считаясь с догмами «новой» школы, Чигорин усложнял игру и красивыми комбинациями побеждал своих противников. Шахматные любители были в восторге, а ученые критики скептически поучали: игра Чигорина — это возврат к андерсеновской романтике, к «старой» школе. Они говорили, что его успех случаен.

Критики ошибались. Чигоринские шахматные идеи не были возвращением к прошлому, они были сверхсовременны. Шахматный гений Чигорина опередил свое поко-

ление на сорок лет и по-настоящему понят только в наше время, когда оставленное им шахматное наследство начали изучать с достаточной полнотой.

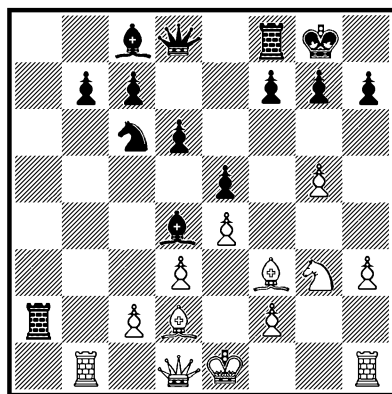
Прежде всего отметим, что именно Чигорин впервые систематически стал изучать теорию дебютов. Его познания в области «гамбита Эванса», «защиты двух коней», «дебюта Понциани» и во всех видах «королевского гамбита» огромны. Чигорин не ограничивался узким кругом дебютов, которые были тогда в моде. В таких дебютах, как «испанская», «французская» партии, «ферзевый гамбит», Чигорин создал новые дебютные схемы, которые и спустя 50 лет оказываются вполне жизненными.

Чигорин был исключительным знатоком ладейных концов. И сейчас его ладейные окончания, такие как с 3. Таррашем из Будапештского турнира 1896 г., или его анализ отложенной позиции из матча по телеграфу Петербург—Лондон в 1887 г., поражают глубиной проникновения в тонкости эндшпиля. Однако Чигорин никогда не шел на умышленное упрощение игры для того, чтобы победить противника техникой ведения концов, как это делал Эм. Ласкер в начале нашего века. Чигорин предпочитал сложную фигурную борьбу, в которой решали не догмы, а фантазия, вдохновение и интуиция, иначе говоря — шахматный талант. Чигорин был убежден, что в таких сложных позициях никакие общие теории не имеют силы, а борьба

сводится к нахождению единственных правильных ходов, учитывающих тактические возможности. Для чигоринского ведения середины игры характерны стратегическая подготовка сложной борьбы и конкретный расчет меняющейся с каждым ходом позиции.

В предыдущих уроках были показаны некоторые партии Чигорина. Приводим еще окончание его партии с одним из сильнейших шахматистов того времени — Цукертортом.

Диагр. 371



И. Цукерторт — М. Чигорин.

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  
Kd4 с атакой, похожей на имев-  
шую место в партии.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 2. ...      | Ла2 : d2! |
| 3. Фd1 : d2 | f6 : g5!  |
| 4. Kg3—f5!  | ...       |

Лучше, чем 4. cd Л : f3 5. de  
К : e5, с угрозой 6. ... Л : g3  
и 7. ... Kf3+.

- |            |            |
|------------|------------|
| 4. ...     | Cd4—b6     |
| 5. Cf3—g4  | Cc8 : f5   |
| 6. e4 : f5 | g7—g6!     |
| 7. Фd2—a2+ | Kpg8—g7    |
| 8. f5 : g6 | Cb6 : f2 + |
| 9. Kpe1—d1 | h7 : g6    |

Всё точно рассчитано Чиго-  
риным. Если белые берут пеш-  
ку b7, то после 10. ... Сb6 по-  
теряют 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. Сg4—d7   | Kc6—e7   |
| 16. Kpd1—c2  | Ke7—d5   |
| 17. Cd7—c6   | Kd5—e3+  |
| 18. Kpc2—b2  | d6—d5!   |
| 19. Ла3—a4   | d5—d4    |
| 20. c3 : d4  | e5 : d4  |

Прекрасными маневрами Чи-  
горин добился выигранной по-  
зиции.

Следующая ошибка белых по  
существу только ускоряет за-  
кономерный результат партии.

- |            |         |
|------------|---------|
| 21. Фе2—f3 | Фf4—h2+ |
|------------|---------|

Цукерторт сдался. Если  
22. Кра3, то 22. ... Сс3, а на  
23. Кра1 или 23. Kpb1, черные  
дают мат в 2 хода.

Не следует думать, что  
Чигорин был поклонником толь-

ко атаки. Он умел вести и  
сложную защиту. Поэтому Чи-  
горин был непобедим в гам-  
битных играх, где приходится  
сочетать атаку с защитой.

В международном гамбитном  
турнире в Вене в 1903 г. Чи-  
горин легко взял первое место,  
играя превосходно и белыми и  
черными. Его защита всегда  
основывалась на действительных  
контрударах, она никогда не  
была пассивной. В основном  
всё же Чигорин предпочитал  
захват инициативы и ради этой  
цели не боялся идти на жертвы  
пешек и фигур.

Чигорин оказал громадное  
влияние на дальнейшее разви-  
тие шахмат в России и в  
СССР.

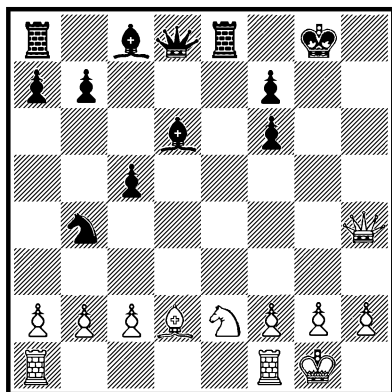
При жизни Чигорина можно  
отметить двух крупных шах-  
матистов, многому научивших-  
ся у него. Это были А. Рубин-  
штейн и С. Левитский.

Гроссмейстер Рубинштейн  
встречался с Чигориным во  
всероссийских турнирах. Хотя  
по своему стилю Рубинштейн  
принадлежал к позиционной  
школе и в своих партиях дал  
замечательные образцы чисто  
стратегических идей, именно у  
Чигорина Рубинштейн научил-  
ся систематическому изучению  
дебютов, активности и исклю-  
чительному мастерству ведения  
ладейных концов. Некоторые  
дебютные схемы, например в  
«английской партии», взяты  
Рубинштейном из чигоринских  
партий. Несомненно, что и гам-  
битный вариант «дебюта четы-  
рех коней» (1. e4 e5 2. Kf3 Kc6  
3. Kc3 Kf6 4. Сb5 Kd4), откры-  
тый Рубинштейном, навеян  
идеями Чигорина. Рубинштейн

в период 1912—1914 гг. считался главным соперником чемпиона мира Ласкера.

Левитского можно считать прямым учеником Чигорина. Его яркий самобытный талант проявился во многих блестящих партиях. Вот окончание его матчевой партии с Алехиным.

Диагр. 372



С. Левитский — А. Алехин.

1. Лa1—d1! ...

Неожиданная жертва. На 1. ... Л : e2 следует 2. Cf4 Ле6 3. С : d6 Л : d6 4. Фg3+ Крf8 5. Л : d6.

1. ... Кb4—d5  
2. Ке2—c3! Cd6—e5

После 2. ... К : c3 3. С : c3 Ле6 4. f4 у черных нет удовлетворительной защиты против 5. f5 и 6. С : f6.

3. Cd2—h6 Cc8—e6  
4. Кc3 : d5 f6—f5

Коня нельзя брать из-за 5. Фg4+.

5. Ch6—g5! Фd8 : d5

Приходится отдавать ферзя, так как иначе решает 6. Кf6+.

6. Лd1 : d5 Ce6 : d5  
7. Сg5—e7! f7—f6  
8. Ce7 : f6 Кpg8—f7  
9. Cf6 : e5 Ле8 : e5  
10. Лf1—d1 Ла8—e8,

и Алехин, не дожидаясь ответа, сдался. Действительно, после 11. f4 Ле2 12. Фh5+ Кpg7 13. Л : d5 положение белых безнадежно. Вся атака проведена Левитским великолепно и напоминает финалы многих чигоринских партий.

После смерти Чигорина (1908 г.) в России на шахматной арене появилась целая плеяда молодых мастеров. Трое из них — А. Алехин, Г. Левенфиш и П. Романовский — учились на партиях Чигорина и всецело находились под влиянием его идей.

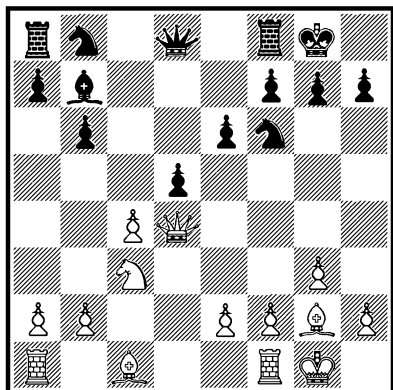
Алехин был выдающимся шахматным талантом. Его фантазия была неисчерпаема, а в области создания глубоких комбинаций он до самых последних дней своей жизни не имел соперников. Подобно Чигорину, Алехин был знатоком теории дебютов и концов игр. В стратегических планах Алехин стремился к подготовке скрытого 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.



Диагр. 373



А. Алехин — Е. Боголюбов.

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 Kf6—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+ Крг8 11. Лh8X. Не спасает 8. ... К : d5 из-за 9. С : d5 h5 10. Сc3!, и у черных нет защиты от 11. Фf6.

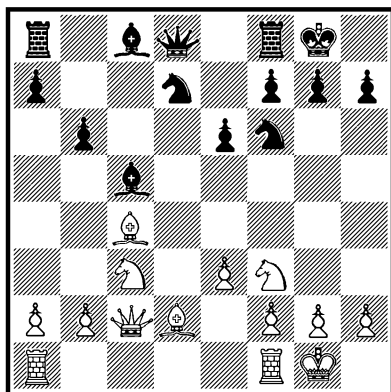
Если 7. ... h6, то 8. С : h6 f5 (иначе 9. Фg5 или 9. С : g7) 9. Фg5 Фc7 10. С : g7 Ф : g7 11. Ф : g7+ Кр : g7 12. Лd7+ Лf7 13. Л : f7+ Кр : f7 14. С : b7.

8. Ce4 : 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.

В примере на диагр. 374 Алехин продемонстрировал сочетание активной защиты с переходом в прямую атаку.

Диагр. 374



А. Алехин — Д. Штерк

1. e3—e4 Сc8—b7  
2. Cd2—g5 Фd8—c8!

Сильный ответ. Грозит 3. ... С : f2+ и 4. ... Ф : c4.

3. Фc2—e2 Сc5—b4!

Положение белых затруднительно. Черные угрожают разменом на c3 и выиграшем пешки e4. На 4. e5 последует 4. ... Kg4 с угрозой 5. ... С : f3 и 6. ... К : e5. Алехин находит единственную защиту.

4. Сс4—d3!      Сb4 : с3  
5. Лf1—c1!      Кf6 : e4

Черные проводят комбинацию, полагая, что в результате ее они сохранят лишнюю пешку.

6. Cd3 : e4      Сb7 : e4  
7. Фе2 : e4      Кd7—c5

Вот на что рассчитывали черные, когда били конем на e4. После отступления белого ферзя и черный слон уходит от связки.

8. Фе4—e2      Сс3—a5  
9. Ла1—b1      Фс8—a6!

Остроумная защита от хода 10. b2—b4, но Алехин рассчитал все последствия комбинации значительно дальше.

10. Лс1—c4!      Кс5—a4

Чтобы на 11. b4 ответить 11. ... Кс3!

11. Сg5—f6      Лf8—c8!

Белые грозили 12. Лg4!!  
Ф : e2 13. Л : g7+      Крh8  
14. Лg6X.

12. Фе2—e5!      ...

Удар на удар. На 12. ... Ф : с4 следует 13. Фg5      Крf8  
14. Ф : g7+      Кре8 15. Фg8+  
Крd7 16. Ке5+      Крd6 17. К : с4+,  
и выигрывают.

12. ...      Лс8—с5

13. Фе5—g3      g7—g6

14. Лс4 : a4, и черные вско-  
ре сложили оружие.

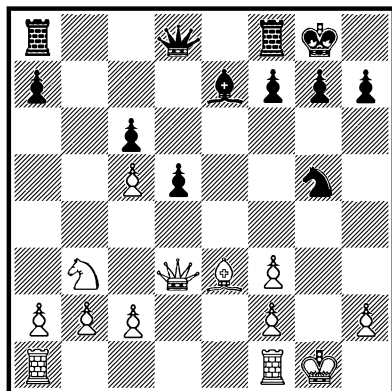
Превосходный финал, ярко  
иллюстрирующий творчество  
Алехина.

17 Г. Я. Левенфиш

\* \* \*

Для характеристики стиля  
Г. Левенфиша и П. Романов-  
ского приводим два примера.

Диагр. 375



Г. Левенфиш — М. Юдович.

На диагр. 375 у белых лиш-  
няя пешка, но позиция их ко-  
роля ненадежна и пешки коро-  
левского фланга разбиты. По-  
следовало:

1. f3—f4      Фd8—d7

Угрожая вечным шахом  
Фd7—g4+—f3+.

2. f2—f3!      Кg5—e6

3. Кpg1—h1      f7—f5

Черные препятствуют ходу  
f4—f5, но ослабляют важный  
пункт e5. Лучше было 3. ... g6  
4. Лg1 Кg7 5. Cd4 Фf5.

4. Лf1—g1      a7—a5

5. a2—a4      Се7—f6

Черные стремятся захватить  
инициативу на ферзевом  
фланге.

6. Ла1—d1!      Ла8—b8

7. Кb3 : a5      Лb8 : b2

8. Ка5—b3      Фd7—e8  
9. Се3—c1      Лb2—a2

Теперь белые начинают подготавливать атаку по линиям *g* и *e*.

10. Лd1—e1!      Cf6—h4  
11. Ле1—e2      Ла2 : a4  
12. Фd3—e3!      Kpg8—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. Kd4 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 в 1937 г.

II. Романовский      Г. Равинский

1. e2—e4      c7—c5  
2. Kg1—f3      Kb8—c6  
3. d2—d4      c5 : d4  
4. Kf3 : d4      Фd8—c7  
5. c2—c4      ...

Предлагая жертву пешки за быстрое развитие. Черные принимают вызов.

5. ...      Фc7—e5  
6. Сс1—e3      Фе5 : e4  
7. Kb1—d2      Фе4—e5

При других отступлениях ферзя черные теряли рокировку ввиду 8. Кb5.

8. Kd2—f3      Фе5—c7  
9. Cf1—e2      Kg8—f6  
10. 0—0      g7—g6

Черные намерены после Cg7 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. Kd4—b5      Фc7—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      Фc7—d8

Теперь следует эффектный финал.

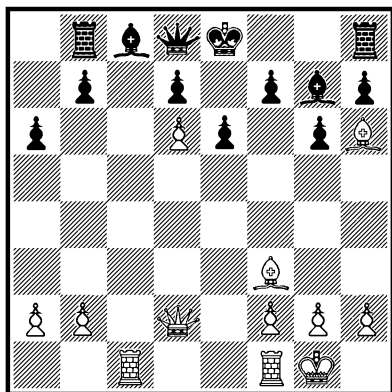
20. d5—d6! e7—e6

Нельзя рокировать ввиду 21. de Ф : e7 22. Сс5.

Но как сейчас продолжать атаку?

21. Се3—h6! ...

Диагр. 376



П. Романовский — Г. Равинский.

Теперь на 21. ... Лg8 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 двигаться. Остается только:

21. ... Фd8—f6

22. Ch6 : g7 Фf6 : g7

23. Фd2—e3! Лb8—a8

24. Фе3—a7!, и черные сдались.

Империалистическая война приостановила развитие шахмат в нашей стране.

Подлинного расцвета шахматы достигли в годы советской власти. Коммунистическая партия и Советское правитель-

ство в полной мере разрешили вопрос культурного развития народных масс. Шахматы, как один из видов культуры, завоевали всеобщее признание, и шахматная игра становится истинно народной игрой.

Уже с начала двадцатых годов на шахматную арену выходит большая группа талантливейшей советской молодежи. Вскоре к этой группе присоединился будущий лидер советских шахматистов, выдающийся шахматист нашей страны — Михаил Ботвинник.

Советские шахматисты, в том числе молодежь, учились и продолжают учиться на партиях М. И. Чигорина. Обаяние чигоринских идей, богатство его творческих замыслов оказали решающее влияние на формирование и дальнейшее совершенствование советских шахматистов.

Нынешний чемпион мира Ботвинник в совершенстве изучил наследие Чигорина. В частности, Ботвинник — один из немногих гроссмейстеров, избирающих острые дебютные системы, причем он охотно идет на жертву материала ради захвата инициативы и для создания сложной борьбы.

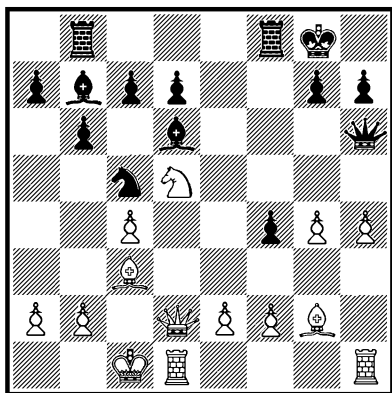
В творчестве Ботвинника красной нитью проходит унаследованное им от Чигорина стремление к активности. Чигорин был величайшим шахматистом своего времени. Только случайностью можно объяснить то, что ему не удалось стать чемпионом мира. Мечту Чигорина завоевать это почетное звание воплотили в жизнь его последователи — Алехин, а за-

тем питомец ленинско-сталинской эпохи Ботвинник.

Примеры творчества Ботвинника были неоднократно показаны в нашей книге. Из других мастеров этого поколения можно назвать Н. Рюмина, В. Алаторцева, В. Рагозина, В. Панова, В. Чеховера, П. Островского, Г. Равинского, Г. Каспаряна как продолжателей чигоринских традиций.

Приводим окончание партии Н. Рюмин — М. Эйве из турнира 1934 г.

Диагр. 377



Н. Рюмин — М. Эйве.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. g4—g5  | Фh6—e6 |
| 2. Фd2—d4 | Фe6—f7 |
| 3. h4—h5! | ...    |

Угрожает и 4. h6 и 4. g6.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. ...    | Кc5—e6 |
| 4. Фd4—d3 | Кe6—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. Лh1—h4    | Cf4—g5    |
| 10. g6 : h7+ | Kpg8 : h7 |
| 11. Фd2—c2+  | Kph7—g8   |
| 12. Лh4—g4   | Кc5—e6    |

На 12. ... Ch6 следует 13. Фg6.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 13. f2—f4    | Cb7—f3 |
| 14. Лg4 : 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, В. Симагин и другие. Из этой группы одним из крупнейших последователей Чигорина является Бронштейн. Даже в своем дебютном репертуаре он следует заветам Чигорина. Он охотно играет «королевский гамбит», «староиндийскую защиту», «чигоринскую защиту ферзевого гамбита». Его стратегия, всегда активная, венчается обычно глубоко задуманным тактическим ударом. Новое талантливое пополнение дали годы после Великой Отечественной войны. В ряды

ведущих мастеров выдвинулись Л. Аронин, И. Липницкий, В. Симагин, А. Суэтин, но всех их опередили Е. Геллер, Т. Петросян, М. Тайманов и Ю. Авербах, которым за выдающиеся успехи присвоено звание гроссмейстера.

Подрастает и самая молодая смена. Москвичу А. Никитину и ленинградцу Б. Спасскому в возрасте 16 лет присвоено звание мастера спорта, а за ними идет многочисленная группа юношей, получивших подготовку в Домах пионеров. Они уже сейчас успешно соревнуются с мастерами.

Богата талантами наша могущественная Родина!

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, и Ботвинник сохранил за собой звание чемпиона мира.

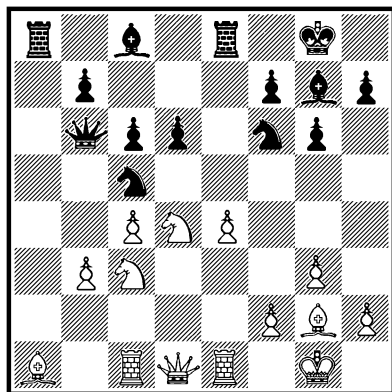
На диагр. 378 показана позиция из партии Л. Пахман—Д. Бронштейн, игранная в 1946 г. в матче Москва—Прага.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. h2—h3   | Kf6—d7 |
| 2. Лс1—b1  | Kd7—f8 |
| 3. Kpg1—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! |

Диагр. 378



Л. Пахман — Д. Бронштейн.

Подготовительный ход к превосходной, далеко рассчитанной комбинации.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 5. Ле2—d2   | Ла8 : a1 |
| 6. Лb1 : a1 | Cg7 : d4 |
| 7. Лd2 : d4 | Kc5—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 выигранная позиция.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 9. ...        | Фf2 : g3+ |
| 10. Kph2—h1   | Фg3 : c3  |
| 11. Ла2—a3    | Cc8 : h3  |
| 12. Ла3 : b3  | Ch3 : g2+ |
| 13. Kph1 : g2 | Фc3 : c4  |
| 14. Лd6—d4    | Фc4—e6    |
| 15. Лb3 : b7  | Ле8—a8    |
| 16. Фd1—e2    | h4—h3+!   |

Белые сдались. На 17. Kpf2 следует 17. ... Фf6+ 18. Кре3 Ке6 19. Лdd7 Фf4+ 20. Kpd3 Кс5+ и т. д.

После того, как Эстония вступила в состав Советского Союза, в семью отечественных

мастеров вошел замечательно одаренный П. Керес.

Он еще в 1938 г. достиг выдающихся успехов, заняв первое место в Амстердамском гроссмейстерском турнире — впереди А. Алехина, Х. Капабланки, М. Ботвинника, С. Решевского и др.

В матч-турнире на первенство мира в 1948 г. многие ожидали победы Кереса. Однако из-за спортивной неустойчивости ему пришлось довольствоваться дележом третьего места.

В настоящее время Керес находится в расцвете своего дарования. Он дважды — в 1950 и в 1951 гг. — завоевал первенство Союза и занял первое место в сильном Будапештском международном турнире.

Сейчас Керес бесспорно является одним из главных претендентов на мировое первенство.

Выдающегося успеха добился в 1952 г. гроссмейстер Котов, в межзональном турнире в Стокгольме. Он занял 1-е место с рекордным результатом — 16½ очков из 20 возможных.

Следующее окончание было сыграно в XVI первенстве СССР в 1948 г. (диагр. 379).

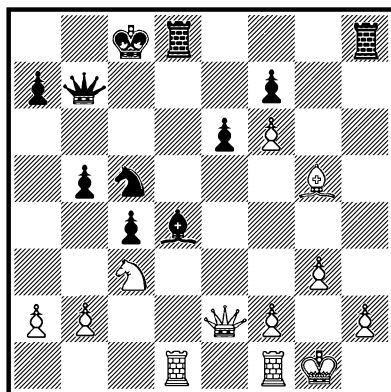
1. Лd1 : d4! ...

Лилиенталь правильно жертвует качество, прежде чем черные успели сыграть e6—e5.

1. ... Лd8 : d4  
2. Фе2—e5? ...

Белые отыгрывают качество, но попадают в плохое положение. Они могли отыграть ка-

Диагр. 379



А. Лилиенталь — А. Котов.

чество, продолжая 2. Ce3 Ле4 3. К : e4 Ф : e4 4. Фd2 Кd3, после чего получалась обоюдоострая позиция со взаимными шансами.

2. ... Лd4—d5  
3. Кc3 : d5 Фb7 : d5!

Хотя у черных нехватает пешки, они согласны перейти в эндшпиль, так как после 4. Ф : d5 ed с дальнейшим Кd3 конец игры сложится к их выгоде.

4. Лf1—e1 Фd5—c6

Если теперь 5. Cf4, то 5. ... Кrb7 с угрозой 6. ... Кd3.

5. Фе5—e3 Кc5—d3  
6. Ле1—b1 Лh8—d8  
7. h2—h4? ...

Желание белых поскорее продвинуть проходную пешку h понятно. Однако следовало обезопасить раньше диагональ h1—a8 посредством f3! и Фе4.

7. ... Кd3 : b2!

Конь неуязвим ввиду 8. ... Лd1+ и 9. ... Фh1×. Белые по-

лагали, что, взяв пешку а7, они поставят черного короля в опасное положение, но Котов не боится призраков.

8. Фе3 : а7           Кb2—d3

9. Лb1—d1?           ...

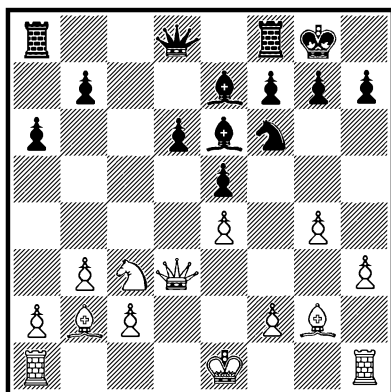
Решающая ошибка. Необходимо было 9. Фе3, однако вряд ли белым удалось бы выдерживать натиск черных пешек ферзевого фланга.

9.       ...           Лd8—d7!

Белые сдались, так как на 10. Фе3 следует 10. ... Кf4! с неизбежным матом. На 10. Фа3 черные продолжают 10. ... b4! (плохо 10. ... Кf4? из-за 11. Фf8+) и на 11. Фа5 ответят 11. ... Кf4!

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 Kc6 : 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 следующей позиции:

Диагр. 380



Белые подготовили длинную рокировку. Короткая рокировка опасна, так как пешечный за-слон ослаблен ходами h3 и g4.

12.       ...           b7—b5!

Сигнал к атаке в случае появления короля белых на ферзевом фланге. Но они сочли эту атаку не опасной.

13. 0—0—0           b5—b4

14. Kc3—e2           a6—a5

15. f2—f4           Kf6—d7

16. f4—f5           Kd7—c5

17. Фd3—f3           ...

Белые рассчитывали после отступления слона e6 выиграть пешку e5 и создать опасные угрозы черному королю. При разносторонних рокировках решает обычно стремительность атаки. Геллер поэтому жертвует фигуру.

17.       ...           a5—a4!

18. h3—h4           ...

Атака черных после 18. fe fe 19. Фg3 Ch4 20. Фh2 ab вела к быстрому разгрому.

18.       ...           a4 : b3

19. a2 : b3           Ла8—a2!

20. f5 : e6           f7 : e6

21. Фf3—e3           ...

Белые угрожают 22. Ф : c5 с разменом ферзей.

21.       ...           Фd8—a5

22. c2—c4           Ла2 : b2

23. Kpc1 : b2       Фа5—a3+

24. Kpb2—b1       Лf8—a8

25. Ke2—c1       Фа3—a1+

26. Kpb1—c2       Ла8—a2+!

27. Kc1 : a2       Фа1 : a2+

28. Kpc2—c1       Кc5 : b3+

29. Фе3 : b3, и, не ожидая ответа противника, белые сдались.



В большой семье советских шахматистов с различной индивидуальностью можно найти и прямых продолжателей традиций великого Чигорина, и сторонников позиционной школы. Но влияние Чигорина сказалось и на последних. Систематическое изучение дебют-

ных систем, активность, конкретная оценка позиции, готовность к тактической борьбе и, наконец, высокая техника концов игр — вот те черты, которые отличают советскую шахматную школу и которые поставили ее на первое место в мире.

**ПОЯСНИТЕЛЬНЫЕ ПАРТИИ**

Примечания к приводимым здесь партиям покажут читателю, как применяются на практике изложенные в книге основы и правила.

**Испанская партия**

**И. Гунсберг**                      **М. Чигорин**

*Играла в матче в 1890 г.*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6  |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d3  | ...    |

В современной теории сильнейшим продолжением здесь считается 5. 0—0, но в то время, когда игралась эта партия, теория «испанской партии» не была еще детально разработана.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. ...    | d7—d6  |
| 6. c2—c3  | g7—g6  |
| 7. Kbl—d2 | Cf8—g7 |
| 8. Kd2—f1 | ...    |

План белых заключается в атаке королевского фланга посредством пешечного наступления h2—h3 и g2—g4, а затем Kg3.

- |          |        |
|----------|--------|
| 8. ...   | 0—0    |
| 9. h2—h3 | d6—d5! |

На подготовку фланговой

атаки белых Чигорин вполне правильно отвечает контрударом в центре.

10. Фd1—e2                      ...

Плохо 10. С : c6 bc 11. К : e5 Фе8 12. f4 Kh5, и черные отыгрывают пешку с лучшей позицией. К невыгоде белых ведет также 10. ed Ф : d5, и помимо того, что у черных сохранилась сильная центральная пешка, у белых образовалась бы слабая пешка на d3. Поэтому белые стремятся удержать равновесие в центре.

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. ...    | b7—b5  |
| 11. Ca4—c2 | d5—d4  |
| 12. g2—g4  | Фd8—d6 |
| 13. Kf1—d2 | ...    |

Белые меняют первоначально принятый план игры и отказываются от перевода коня на g3; на угрозу черных 13. ... Фd6—c5 они собираются ответить 14. Kd2—b3.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 13. ...      | Cc8—e6   |
| 14. c3 : d4  | Kc6 : d4 |
| 15. Kf3 : d4 | Фd6 : d4 |
| 16. Kd2—f3   | Фd4—b4 + |
| 17. Kpel—f1  | Фb4—d6   |
| 18. b2—b3    | c7—c5    |
| 19. Cc1—b2   | Kf6—d7   |

Чигорин искусно образовал

в лагере белых слабый пункт d4, куда и намерен перевести коня через b8—с6. Кроме того, грозит f7—f5, что приведет к вскрытию линии f. Последнее наиболее опасно, поэтому белые пытаются предотвратить эту угрозу.

20. Kf3—g5            Kd7—b8  
21. Kg5 : e6            f7 : e6!

Правильная оценка позиции! Сдвоенные пешки отнюдь не являются слабыми, так как белым фигурам до них не добраться. Вскрытой же линии f суждено сыграть большую роль в данной партии.

22. Kpf1—g2            Ла8—a7  
23. Лh1—f1            Ла7—f7  
24. f2—f3              Kb8—с6  
25. Фе2—d2            Лf7—f4

Черные занимают ладьей образовавшуюся «дыру» на пункте f4. Пешечная структура белых (все пешки занимают белые поля) и наличие слабых пунктов на d4 и f4 позволяют Чигорину организовать атаку по черным полям. Через эти поля все фигуры черных могут проникнуть в лагерь противника.

26. Ла1—d1            Фd6—e7  
27. Фd2—e1            Сg7—f6  
28. Фе1—e2            ...

На 28. Сс1 Чигорин приводит следующий вариант: 28. ... Ch4 29. Фс3 Л : f3 30. Л : f3 Л : f3 31. Кр : f3 Фf6+ 32. Kpg2 Фf2+ 33. Kph1 Фf3+, и мат в три хода.

28.            ...            Cf6—h4  
29. Сс2—b1            h7—h5!  
30. a2—a3            h5 : g4  
31. h3 : g4            Фе7—g5!

Грозит 32. ... Л : f3 33. Л : f3 Ф : g4+.

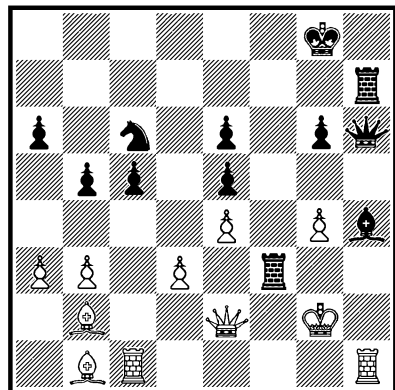
32. Kpg2—h3            Лf8—f7  
33. Лd1—c1            ...

На 33. Сс1 последовало бы 33. ... Лh7 34. С : f4 Сg3+! 35. Kpg2 (35. Кр : g3 Фh4+ 36. Kpg2 ef 37. Kpg1 Фh1+ 38. Kpf2 Лh2+ 39. Kpel Л : e2+ 40. Кр : e2 Фg2+ 41. Kpel Kd4 42. Лf2 Фg1+) Лh2+ 36. Kpg1 Ф : f4.

Сделанный белыми ход позволяет черным осуществить блестящую комбинацию. Партия служит превосходным образцом конкретного использования уязвимых пунктов в лагере противника с грандиозно завершившейся матовой атакой.

33.            ...            Фg5—h6  
34. Kph3—g2            Лf7—h7  
С угрозой 35. ... Ch4—e1!  
35. Лf1—h1            Лf4 : f3!!

Диагр. 381



«Эта комбинация могла быть создана только великим мастером», — признал Гунсберг.

36. Фе2 : f3            ...

Или 36. Кр : f3 Фf4+ 37. Кpg2  
Фg3+ 38. Кpf1 Лf7+.

36. ... Фh6—d2+  
37. Кpg2—g1 ...

На 37. Кpf1 выигрывает  
37. ... Лf7.

37. ... Ch4—f2+!

Слона белые брать не могут  
ввиду 38. ... Л : h1+.

38. Кpg1—f1 Кс6—d4!

Заключительный удар —  
«гвоздь» всей комбинации.

39. Сb2 : d4 Фd2 : c1+

40. Кpf1—e2 Лh7 : h1

41. Cd4 : f2 Фc1 : b1

42. g4—g5 Фb1—f1+

Гунсберг сдался.

### Защита Нимцовича

М. Ботвинник

Х. Капабланка

СССР

США

*Амстердамский турнир в 1938 г.*

1. d2—d4 Кg8—f6

2. c2—c4 e7—e6

3. Кb1—c3 Cf8—b4

4. e2—e3 d7—d5

5. a2—a3 ...

Сдвоение пешек с не имеет  
значения, так как в любое  
время одну из них можно раз-  
менять.

5. ... Сb4 : c3+

6. b2 : c3 c7—c5

7. c4 : d5 e6 : d5

8. Cf1—d3 0—0

9. Кg1—e2 ...

Этот ход белых выявляет  
их стратегический план. После  
окончания мобилизации всех  
сил белые намерены двинуть  
вперед пешки e и f.

9. ... b7—b6

Черные решили разменять  
опасного слона белых.

10. 0—0 Сс8—a6

11. Cd3 : a6 Кb8 : a6

12. Сс1—b2 ...

Прежде чем начать движе-  
ние пешек в центре, белые  
укрепляют пункт d4.

12. ... Фd8—d7

13. a3—a4 Лf8—e8

14. Фd1—d3 c5—c4

Ответственный момент. Чер-  
ные намерены осуществить  
сложный маневр, ведущий к  
выигрышу пешки a4. Капа-  
бланка предполагал, что ему  
удастся выдержать назреваю-  
щую атаку на королевском  
фланге, где у черных имеется  
достаточно сил.

15. Фd3—c2 Ка6—b8

16. Ла1—e1 Кb8—c6

17. Ке2—g3 Кс6—a5

18. f2—f3 Ка5—b3

19. e3—e4 Фd7 : a4

20. e4—e5 Кf6—d7

События разворачиваются по  
плану обоих противников. Чер-  
ные выиграли пешку, а белые  
начали пешечное наступление.  
Если черным удастся отразить  
атаку, то шансы на победу бу-  
дут на их стороне.

21. Фс2—f2! ...

На естественный ход 21. f4  
или 21. Кf5 последовало бы  
21. ... Кbc5! 22. Фd2 Кd3 к вы-  
годе черных. Теперь, в связи  
с угрозой 22. Кf5, черные вы-  
нуждены допустить ослабление

пешечного прикрытия своего короля.

21. ... g7—g6  
22. f3—f4 f7—f5

Иначе 23. f4—f5. Черные рассчитывают, что после взятия «на проходе» им удастся разменять обе ладьи и тем ослабить атаку.

23. e5 : f6 Kd7 : f6  
24. f4—f5! Ле8 : e1  
25. Лf1 : e1 Ла8—e8

Если теперь 26. fg, то 26. ... hg 27. Лf1 Лf8 или 27. Л : e8+ К : e8, и черные отражают атаку. Ботвинник, однако, давно предвидел усиление атаки, не предусмотренное черными.

26. Ле1—e6! Ле8 : e6

У черных нет выбора. На 26. ... Кpg7 решала жертва качества — 27. Л : f6! Кр : f6 28. fg+ Кр : g6 (28. ... Кре7 29. Фf7+ Кpd8 30. g7) 29. Фf5+ Кpg7 30. Kh5+ Kph6 31. g4! Фс6 32. h4 Лg8 33. Са3!, и нет защиты от 34. Cf8+.

27. f5 : e6 Kpg8—g7  
28. Фf2—f4! Фа4—e8

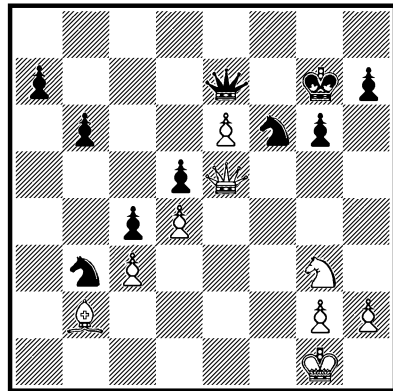
Грозило 29. Kh5+! gh (29. ... К : h5 30. Фf7+ Kph6 31. e7) 30. Фg5+ Kpf8 31. Ф : f6+ Кре8 32. Фf7+ Кpd8 33. e7+ и 34. e8Ф+.

29. Фf4—e5! Фе8—e7

На 29. ... Ка5 белые отвечают 30. Сс1! с угрозой 31. Ch6+ Кр : h6 32. Ф : f6, и неизбежен мат — 33. Kf5+ и 34. Фh4×, а на 29. ... b5 последует 30. Са3, и если 30. ... a5, то 31. Фс7+ Кpg8 32. Се7.

30. Сb2—a3! ...

Диагр 382



Блестящая жертва, начало далеко рассчитанной комбинации.

30. ... Фе7 : a3  
31. Kg3—h5+! g6 : h5  
32. Фе5—g5+ Kpg7—f8  
33. Фg5 : f6+ Kpf8—g8  
34. e6—e7! ...

Ботвинник точно рассчитал, что от шахов его король найдет убежище, и пешка неминуемо пройдет в ферзи.

34. ... Фа3—c1+  
35. Kpg1—f2 Фс1—c2+  
36. Kpf2—g3 Фс2—d3+  
37. Kpg3—h4 Фd3—e4+  
38. Kph4 : h5 Фс4—e2+  
39. Kph5—h4 Фе2—e4+  
40. g2—g4 Фе4—e1+  
41. Kph4—h5

Черные сдались. Искусство ведения атаки Ботвинником напоминает лучшие достижения Чигорина. Эта партия наглядно демонстрирует превосходство стратегического замысла Ботвинника над стратегией Капабланки. Следует также обратить внимание на то, что завершением стратегии белых был

финальный тактический удар— комбинация с начальным ходом 30. Ca3!

### Испанская партия

<b>В. Смыслов</b>	<b>С. Решевский</b>
СССР	США

*Играна в матч-турнире на первенство мира в 1948 г.*

1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	a7—a6
4. Cb5—a4	d7—d6

«Защита Стейница». В случае 5. d4, черные продолжают 5. ... b5 6. Cb3 K:d4 7. K:d4 ed, и если 8. Ф:d4, то 8. ... c5 9. Фd5 Ce6 10. Фc6+ Cd7 11. Фd5 c4, и черные выигрывают фигуру. Вместо 8. Ф:d4 следует играть 8. Cd5 Lb8 9. Ф:d4; однако после 9. ... Kf6 черные добиваются равной игры.

5. c2—c3	Kg8—e7
6. d2—d4	Cc8—d7

Угрожало 7. d5. Черные не хотят ослаблять ферзевый фланг ходом b7—b5.

7. Ca4—b3	h7—h6
-----------	-------

Грозило 8. Kg5 с выигрышем пешки f7.

8. Kbl—d2	Ke7—g6
-----------	--------

Черные еще более укрепляют узловую пункт e5 и освобождают поле e7 для развития слона.

9. Kd2—c4	Cf8—e7
10. 0—0	0—0
11. Kc4—e3	Ce7—f6

Слишком «активный» выпад, не соответствующий правильной оценке позиции. Черные стесне-

ны пространственно, и им следовало пока думать об уравнении игры; для этой цели подходило 11. ... Le8 и если 12. Kd5, то 12. ... Cf8.

12. Ke3—d5!	Lf8—e8
-------------	--------

Грозит после 13. ... ed выигрыш пешки e4. Решевский рассчитывал на 13. Le1; тогда бы белый центр после 13. ...ed 14. cd Cg4 становился неустойчивым, например: 15. K:f6+ Ф:f6 16. Le3 Kh4. Однако Смыслов начеку.

13. d4 : e5!	Cf6 : e5
--------------	----------

Лучший ход. К проигрышу пешки приводило 13. ... de ввиду 14. K:f6+ gf 15. C:h6, а после 13. ...K:e5 14. K:e5 K:e5 15. f4 Kg6 16. Фh5 у белых сильный пешечный центр при надвигающейся атаке на королевском фланге; грозит 17. K:c7 и 18. Ф:g6.

14. Kf3 : e5	d6 : e5
--------------	---------

Белые добились большого позиционного преимущества благодаря сильному форпосту на d5 и двум слонам. Следующим ходом белые подготовляют занятие открытой линии d.

15. Фd1—f3	Cd7—e6
16. Lf1—d1	Ce6 : d5

Конь на d5 занимал доминирующую позицию, поэтому черные вынуждены разменять своего слона. Кстати, белые угрожали 17. Kb6 с выигрышем качества.

17. Ld1 : d5	...
--------------	-----

Заманчиво было 17. C:d5 Фе7 18. C:c6 bc, образуя черным изолированные сдвоенные пешки. Но и план, избранный

Смысловым, достаточно убедительно показывает превосходство позиции белых.

17. ... Фd8—e7  
18. Фf3—f5! Kг6—f8

Единственный ход. Нельзя 18. ... Лад8 ввиду 19. С : h6, и если 19. ... gh, то 20. Л : d8 Л : d8 21. Ф : g6+. На 18. ... Фе6 белые отвечают 19. Фh5, но не 19. Лd7? Ф : f5 20. e4 Ле7! 21. С : f7+ Л : f7 22. Л : f7 Кр : f7 23. fg+ Кр : g6, и хотя у черных изолированная пешка e5, они первые займут линию *d*.

19. Сс1—e3 Kf8—e6  
20. Ла1—d1 Ле8—d8  
21. g2—g3 ...

Полезный ход. На всякий случай открывается «отдушина» королю, и у черного коня отнимается поле f4. Ослабление пункта f3 не имеет сейчас значения, так как у черных фигур нет возможности занять этот пункт.

21. ... Лd8—d6

Подготавливая 22. ... Ла8—d8 с разменом всех ладей.

22. Лd5 : d6 c7 : d6

Теперь у черных новая слабость — отсталая пешка d6.

23. Фf5—g4! ...

Смыслов искусно маневрирует, пользуясь идеей связывания. Грозит 24. С : h6 и, кроме того, подготавливается переброска ферзя на линию *d*.

23. ... Kpg8—h8

Если черные ответили бы 23. ... Kрf8, то после 24. f4 назрела комбинация, напри-

мер: 24. ... Лd8 25. f5 Kс5 26. f6! Ф : f6 27. Лf1. Удаление короля от центра тоже имеет серьезные недостатки, как показывает продолжение партии.

24. Се3—b6! ...

Отнимая у ладьи поле d8, белые намечают провести маневр 25. Лd2 и 26. Фd1 с выигрышем пешки d6. Обратите внимание на слабость этой пешки.

24. ... Kс6—b8

План черных ясен: они хотят на 25. Лd2 прогнать слона ходом 25. ... Kd7 и затем сыграть 26. ... Лd8. Однако маневр черных выключает из игры ладью и получает блестящее опровержение. Относительно лучшей защитой было 24. ... Kс7 25. Фh4! f6 26. Фh5 Лf8, но и тогда после 27. Се3 у белых сильнейшая атака.

25. Сb3 : e6! f7 : e6

26. Фg4—h4! ...

Теперь понятен смысл предыдущего хода. При размене ферзей белые выигрывают пешку и переводят игру в проигранное для черных окончание партии. Сдвоение белых пешек *h* не играет роли.

Не достигало цели 26. Лd2 из-за 26. ... Kd7, и если 27. Сс7?, то 27. ... Kf6! 28. С : d6 Ф : d6!, и белые остаются без фигуры.

26. ... Фе7—d7

27. Фh4—d8+ Фd7 : d8

28. Сb6 : d8 Kb8—d7

29. Cd8—c7 Kd7—c5

30. Лd1 : d6 Ла8—c8

31. Сс7—b6 Kс5—a4

Еще хуже 31. ... К : e4 32. Л : e6.

32. Лd6 : e6      Ка4 : b2  
 33. Ле6 : e5      Кb2—a4

На 33. ... Л : с3 белые продолжали бы 34. Cd4 Лс1+ 35. Кpg2 Кс4 36. Ле7.

34. Ле5—e6!      Ка4 : b6

На 34. ... Л : с3 решает 35. Cd4 Лd3 36. Л : h6+ Кpg8 37. Лd6 и затем движение пешек.

35. Ле6 : b6      Лс8 : с3  
 36. Лb6 : b7      Лс3—с2  
 37. h2—h4      Лс2 : a2  
 38. Кpg1—g2      ...

Мы уже знаем, что в таких случаях король должен стремиться к центру.

38. ...      a6—a5  
 39. h4—h5      ...

Закрепляя «дыру» на g6.

39. ...      a5—a4  
 40. Лb7—a7      Кph8—g8  
 41. g3—g4      a4—a3  
 42. Кpg2—g3      Ла2—e2  
 43. Кpg3—f3      Ле2—a2  
 44. Кpf3—e3      Кpg8—f8  
 45. f2—f3      Ла2—a1  
 46. Кре3—f4      a3—a2  
 47. e4—e5      Кpf8—g8  
 48. Кpf4—f5      ...

Черные вынуждены к следующему ходу, так как иначе белые сыграют 49. f4, после чего придется отдать пешку a2 без всякой компенсации.

48. ...      Ла1—f1  
 49. Ла7 : a2      Лf1 : f3+  
 50. Кpf5—g6      Кpg8—f8  
 51. Ла2—a8+      Кpf8—e7  
 52. Ла8—a7+

Решевский сдался.

При изучении партии следует обратить внимание на по-

следовательную позиционную игру Смыслова. По дебюту Смыслов добился лучшего развития. Оно было превращено в преимущество двух слонов, овладевших всей доской. Завхват линии d привел к образованию отсталой пешки. «Дыра» на b6 и децентрализация черного короля навели Смыслова на мысль перевести игру в эндшпиль, что он осуществил при помощи остроумного маневра на 26-м ходу. В целом, превосходная партия!

### Испанская партия

М. Эйве

П. Керс

ГОЛЛАНДИЯ

СССР

*Игрена в матч-турнире на первенство мира в 1948 г.*

1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—с6
3. Cf1—b5	a7—a6
4. Сb5—a4	d7—d6

Относительно 5. d4 см. предыдущую партию.

5. c2—с3	Сс8—d7
6. d2—d4	Кg8—e7
7. Са4—b3	h7—h6
8. Кb1—d2	...

Так как поле с3 занято пешкой, то белые начинают длинный маневр, чтобы поместить коня на центральное поле d5.

8. ...	Ke7—g6
9. Кd2—с4	Cf8—e7
10. 0—0	0—0
11. Кс4—e3	Се7—f6
12. Ке3—d5!	e5 : d4

Лучше, чем 12. ... Ле8, как случилось в предыдущей партии.

13. Кf3 : d4	...
--------------	-----



Черные рассчитывали на 13. cd Cg4!, и белым нелегко защитить пешку d4.

13. ... Лf8—e8  
14. Kd5 : f6+ Фd8 : f6  
15. f2—f3 Kg6—f4

Черные угрожают комбинацией: 16. ... K : d4 17. cd Ф : d4+! 18. Ф : d4 Ke2+.

16. Kd4 : c6 Cd7 : c6

Лучше было 16. ... bc 17. Ce3 c5.

17. Cc1—e3 Ла8—d8  
18. Фd1—d2 Kf4—g6  
19. Ce3—d4 Фf6—e7  
20. Ла1—e1 ...

Естественный, но не лучший ход. Для того чтобы освободиться от стесненной позиции, черным необходимо добиться хода d6—d5.

Продолжая 20. c4!, белые могли надолго помешать этому ходу. Попутно они могли усилить давление посредством дальнейшего Фе3 и затем спокойно подготавливали f3—f4.

20. ... Фе7—d7!

В этом ходе две угрозы, как видно из дальнейшего.

21. c3—c4 Cc6—a4!

Разменяв пассивного слона c6 на активного слона b3, черные освобождаются от давления белых.

22. Cb3 : a4 Фd7 : a4  
23. Фd2—c3 f7—f6

Белым предоставлялся случай пожертвовать фигуру 24. C : f6 gf 25. Ф : f6 Kf8 26. Ф : h6, но больше ничьей они не достигали. Следующим ходом они хотят ввести ладью

в игру, после чего атака оказалась бы решающей.

24. f3—f4 Kpg8—h7  
26. b2—b3 Фа4—d7  
26. Фе3—f3 b7—b5!

Черные хотят устранить пешку c4 и подготовить контрудар d5.

27. Фf3—d3 b5 : c4  
28. Фd3 : c4? ...

Ошибка, которой Керес немедленно воспользовался. Правильно 28. bc.

28. ... Ле8 : e4!

Комбинация «вилки», знакомая читателю.

29. Ле1 : e4 d6—d5  
30. Фc4 : a6 d5 : e4

В результате комбинации черные получили сильную проходную пешку и атаку на короля.

31. Cd4—e3 Фd7—g4!

Угроза Kh4 и мат на g2. Белые пытаются воспрепятствовать этому маневру, атакая на пешку e4.

32. Фа6—c4 Лd8—d3!

Если теперь 33. Ф : e4, то 33. ... Фе2, и связанный слон погибает.

33. Ce3—c1 Kg6—h4!  
34. Фc4 : e4+ f6—f5  
35. Фе4—b7 c7—c6!

Красивая комбинация на мотив отвлечения ферзя от пункта g2.

36. Фb7 : c6 Лd3—c3!  
37. Фc6—d5 Лc3—c5!

На 37. ... Лc2 белые спасались посредством 38. Cd2. Теперь же, если ферзь белых

уходит на b7, то после Лс2 у них нет защиты. Поэтому ответ белых вынужден.

38. Фd5—d2            Лс5 : c1!

Заключительный удар. Ладья неуязвима, так как белые получают мат или теряют после 39. ... Кf3+ ферзя.

39.    h2—h3            Фg4—g3

Черные испытывали острый недостаток времени на обдумывание и не замечают, что у белых связаны и ладья и пешка g2. Поэтому они сразу выигрывали ходом 39. ... Кf3+.

40. Фd2—e2            Фg3 : f4

41. Лf1 : c1            Фf4 : c1+

42. Кpg1—h2

Конец игры для белых безнадежен, и они вскоре сдались.

Поучительная партия с красивыми комбинациями на знакомые читателю мотивы.

### Сицилианская партия

И. Болеславский      Г. Штейнер  
СССР                      ШВЕЦИЯ

*Играна в Стокгольмском турнире  
в 1949 г.*

1.    e2—e4	с7—с5
2.    Kg1—f3	Kb8—с6
3.    d2—d4	с5 : d4
4.    Kf3 : d4	Kg8—f6
5.    Kb1—с3	d7—d6
6.    Cf1—e2	e7—e6

Так называемый «шевенингенский вариант сицилианской партии». Характерная особенность этого варианта за черных в дебютной стадии заключается в том, что они ограничиваются контролем над центральными пунктами e5 и d5.

7.    0—0	a7—a6
8.    Cc1—e3	Фd8—с7

Последние два хода черных имели целью дальнейшее укрепление пункта e5 и подготовку контригры по линии с.

9.    f2—f4            Кс6—a5

Черные вторично ходят конем, не закончив развития. Предварительно следовало сыграть 9. ... Се7, затем 10. ... Cd7, и только тогда приступить к операциям на ферзевом фланге.

10. Кpg1—h1            ...

Белые предупреждают осложнения, которые могут возникнуть после 10. ... Кс4 11. Cc1 по диагонали g1—a7.

10.    ...	Cf8—e7
11.    Фd1—e1	Ka5—с4
12.    Се3—с1	b7—b5
13.    b2—b3	Kc4—b6
14.    Се2—f3	Cc8—b7
15.    a2—a3!	...

Конь с3 занимает хорошую позицию, и черные собирались его прогнать ходом b5—b4. Начинающие шахматисты часто делают ходы a2—a3 и h2—h3 без всякой цели, только теряя время. В данном случае ход 15. a3 весьма полезен.

15.    ...            Kb6—d7

Маневр, начатый черными, по идее совершенно правилен. После хода b2—b3 коню на b6 нечего делать, поэтому они переводят его на более активную позицию — с5.

16. Cc1—b2            Kd7—с5

Черные забывают, однако, что конь делает уже шестой ход, а король всё еще в центре.

Такое пренебрежение к развитию фигур не может пройти безнаказанно. Маневр Kb6—d7—c5, по идее правильный, принят черными несвоевременно. Следовало играть 16. ... 0—0 и на 17. e5 de 18. fe отступить конем на e8.

17. b3—b4! ...

С позиционной точки зрения, казалось бы, плохой ход, так как у белых образуется «дыра» на c4. Но позиция созрела уже для тактического удара, при котором мелкие позиционные недостатки отступают на второй план. Ход 17. b4 вынуждает отступление коня на d7, а это поле необходимо для коня f6.

17. ... Kc5—d7  
18. e4—e5! d6 : e5

18. ... C : f3? приводит после 19. ef C : f6 20. K : f3 к потере фигуры, а на 18. ... Kd5 следует 19. K : d5 C : d5 20. C : d5 ed 21. ed Ф : d6 22. Kf5 с разгромом.

19. f4 : e5 Kf6—g8

Коню приходится возвращаться на первоначальную базу. Комбинация 19. ... K : e5 20. C : b7 Keg4 опровергается промежуточным шахом 21. Cc6+.

20. Fe1—g3 Ce7—f8

И слон направился «восвояси». Нельзя было играть ни 20. ... C : f3 21. Ф : f3 с двойным ударом на a8 и f7, ни 20. ... g6 из-за 21. C : b7 Ф : b7 22. Фf4!, и пункт f7 незащищен.

21. La1—e1 Kg8—h6

22. Cf3 : b7 Фc7 : b7  
23. Cb2—c1! g7—g6

Надеясь после Kh6—f5 разменять злосчастного коня и закрыть линию f. Дело, однако, принимает совершенно другой оборот.

24. Cc1 : h6! Cf8 : h6  
25. Фg3—h3! Ch6—g5

Единственный ход, предупреждающий жертву коня на e6; например: 25. ... Cf8 26. K : e6 fe 27. Ф : e6+ Kpd8 28. Lf7 с дальнейшим Ld1.

26. Kc3—e4 Cg5—e7  
27. Lf1 : f7! Фb7—d5

На 27. ... Kp : f7 следует 28. Ф : e6+ Kpe8 29. Kd6+ или 28. ... Kpf8 29. Lf1+ Kf6 30. K : f6.

28. Lf7 : e7+! ...

Жертва качества быстрее всего приводит к цели.

28. ... Kpe8 : e7  
29. Фh3—h4+ Kpe7—f7

Или 28. ... Kpf8 29. Lf1+ Kpg8 30. Фе7! Lf8 31. Л : f8+ K : f8 32. Kf6X.

30. Ke4—d6+ Kpf7—g7

На 30. ... Kpg8 решает 31. Фе7 Lf8 32. K : e6.

31. Фh4—e7+ Kpg7—h6  
32. Le1—e3, и черные сдались.

Эта партия показывает, к каким последствиям приводит задержка в развитии сил и путешествие в дебюте одной и той же фигурой.

Болеславский провел атаку на короля с обычным для него мастерством.

## О Т В Е Т Ы

### НА ВОПРОСЫ, ПОМЕЩЕННЫЕ В УРОКАХ

#### УРОК 2-й

##### Упражнения

3. Четыре хода.
4. Каждая сторона может сделать 20 ходов.
5. В обоих случаях в два хода.
6. Таких маршрутов несколько, например: h1—f2—d3—c5—d7—b6—a8 или h1—g3—e4—d6—b5—c7—a8 и другие.
7. Да, может. Например, пешка a2 взяла фигуру или пешку противника на b3, другую фигуру или пешку на c4, третью на d5 и затем на e6.
8. Такого положения быть не может.

#### УРОК 3-й

В позиции на диагр. 16 белые дают мат ходом ферзя на g2.

В позиции на диагр. 17 черные дают мат ходом слона на c1.

В позиции на диагр. 18 черные дают мат ходом ферзя на a3.

В позиции на диагр. 19 белые дают мат ходом ферзя на d4.

В позиции на диагр. 20 белые дают мат посредством

превращения пешки на поле h8 в коня.

В позиции на диагр. 27 белые дают шах, поставив ферзя на g8; после взятия ферзя королем, белым пат.

В позиции на диагр. 28 белые дают шах, поставив ферзя на b8; после взятия ферзя черным ферзем белым пат, а в случае отступления короля на f7 белые берут черного ферзя.

##### Упражнения

3. На f4, так как после шаха на e5 белые защитят короля ходом пешки на g3.

При положении черного ферзя на c5, они спасаются, пойдя ферзем на поле c7 с шахом; после взятия ферзя белым ферзем, черным пат.

5. После хода слоном на d6 белые должны пойти одной из пешек: слон возьмет пешку, и ничья очевидна.

#### УРОК 5-й

##### Упражнения

2. Можно.
3. Нет, не может.
4. Начало партии, в котором предлагается жертва фигуры или пешки.

## УРОК 6-й

### Упражнения

3. 1. Лb1—b6 Кpe7—d7
2. Ла1—a7+ Кpd7—c8 3. Ла7—h7 (возможны и другие продолжения) Крс8—d8 4. Лb6—b8×.
4. 1. Фc2 : h7+ Кph8 : h7
2. Ла2—h2+ Фd8—h4 3. Лh2 : h4×.
5. 1. Лh4—e4 Кpf8—g8
2. Ле4—e8×.

## УРОК 7-й

1. Диаграмма 51. Черные выигрывают посредством 1. ... Фf5+ 2. Кре8 Ф : g5 и т. д.
2. Диаграмма 52. 1. Фb3+ Крс1 2. Кpb6! Кpd2 3. Фb2 Кpd1 4. Фd4+ Кре2 5. Фc3 Кpd1 6. Фd3+ Крс1 7. Кра5 Кpb2 8. Фd4+ Кpb1 9. Фb4+ Кра2 10. Фc3 Кpb1 11. Фb3+ Крс1 12. Кpb4 Кpd2 13. Фc3+ Кpd1 14. Фd3+ Крс1 15. Кpb3, и мат в 2 хода. Можно и 1. Кpb6 c5 2. Фb3+ и т. д., но не 2. Кpb5? или 2. Кр : c5? из-за 2. ... Кpb2 с ничьей.
3. Не могут, так как на 1. ... Кpd4+ последует 2. Кpd7!, а на 1. ... Кpf4+ белые ответят 2. Кpf7!

## УРОК 8-й

### Примеры

1. Ничья. 1. Кpg5 b5 2. Кpf5, и король в квадрате пешки.
2. Черные выигрывают, так как король белых не попадает в квадрат пешки.
3. Ничья, король находится в квадрате пешки.

## Упражнения

1. 1. Кpf5 или 1. Кpg5, и выигрывают; при ходе черных 1. ... Кpg6!, и ничья.
2. 1. ... e5!, и выигрывают.
3. Выигрывает 1. ... Крс3 и 1. ... Кpd3.
4. 1. Кpf1 или 1. Кре1, и если 1. ... Кр : e4, то 2. Кре2! с ничьей.
5. Не могут.
6. После 1. ... f4 2. Крс4 белый король в квадрате пешки f.
7. 1. Крс1 Крс3 2. Кpd1 d2; при ходе черных выигрывает только 1. ... d2!, но не 1. ... Крс3, 2. Крс1, и ничья.
8. 1. ... b7—b5.
9. 1. Кpb6, но не 1. b5—b6 пат, или 1. Крс6 Кра7 2. b6+ Кра8 с ничьей.

## УРОК 9-й

### Примеры

1. 1. Крс5, и ничья; при ходе черных 1. ... Кpb4, и выигрывают.
2. 1. Кpg5 и 2. h4.
3. Белый король попадает на поле f1.
- 4-а. При 1. ... Кpd4! 2. Кр : a4 Крс5, ничья. При 1. Кр : a5 Крс4 2. Кpb6 белые выигрывают.
- 4-б. Выигрыш белых независимо от того, чей ход.
5. 1. ... Сd6—a3!, и после 2. b2 : a3 белые не могут выиграть, так как поле превращения пешек a2 и a3 белое, а слон чернополюный.
6. Выигрыш белых. Они занимают оппозицию.
7. То же, что и в примере 6.
8. Ничья.

9. Выигрыш.

10. Ничья. Черный король после размена слонов на е8 попадает на поле с8.

Диаграмма 78. 1. е8Ф+ Кр : е8 2. Кре6! и т. д., или 1. Кре5 Кр : е7 2. g6! Кре8 3. Кре6! Крf8 4. Крf6 и т. д., или 1. g6 Кр : е7 2. Кре5 Крf8 3. Крf6.

### Упражнения

1. Ходом 1. ... е7—е5.

2. 1. Кре6 Крс3 2. Крд5! (на 2. Крд6 последует 2. ... Крд4 3. Крс6 Кре5 4. Крb7 Крд6 5. Кр : а7 Крс7, и ничья) Крд3 3. Крс6 Крд4 4. Крb7, и выигрывают.

3. Ходом 1. ... а6—а5!

4. При ходе белых: 1. Крг5! Кре3 2. Крг4, и выигрывают. При ходе черных: 1. ... Кре2! 2. Крг4 Кре3, и выигрывают.

5. При ходе белых выигрыш — 1. b4—b5!, при ходе черных — ничья.

6. 1. d5—d6, и ничья.

7. Выигрывало 1. Крс5 Крb7 2. а8Ф+ Кр : а8 3. Крс6 Крb8 4. b7 Кра7 5. b8Ф+ Кр : b8 6. Крb6!

8. Белые могут выиграть методом треугольника: 1. Крb5 Крд6 2. Крс4 Крс7 3. Крс5. Есть и другие пути: 1. d6+! cd+ 2. Крд5 Крс8 3. Крс6!, или 1. Крд4 Крд6 2. Кре4 Крс7 3. Кре5 Крс8 4. Крf5 (можно и 4. d6 ed+ 5. Крf6) Крс7 5. Крг6 Крд6 6. Крf7 и т. д.

9. Не могут, так как на 1. с4—с5 последует 1. ... Кре7, а на 1. Крд6 черные спасаются ходом 1. ... с6—с5.

10. Не могут. 1. Крд3 Крb3 2. Крд2 Крb2 3. Крд3 а5 4. Крс4 а4 5. Крb4 а3 и т. д.

11. 1. f3—f4+!, и ничья.

12. Не могут, так как на 1. f2—f3+ черные выигрывают путем 1. ... Кре3, и если 2. fg, то 2. ... Кре2, и пешка проходит в ферзи.

13. При ходе белых ничья — 1. Крс5 Крг4 2. Кр : b4 Кр : h4 3. Крс5 Крг4, и пешки проходят в ферзи одновременно. При ходе черных они выигрывают. 1. ... Крг4 2. Кре4 (если 2. Крс5, то белые не успевают провести свою пешку в ферзи) Кр : h4 3. Крf4 Крh3 4. Крf3 h4 5. Крf2 Крг4, и король направляется к пешке b3.

14. а) не могли, так как черные играют b4—b3, и белые должны эту пешку взять, иначе она пройдет в ферзи раньше; б) поле с8;

в) на 1. ... Крf6 следует 2. Крf4 Крг7 3. Кре4, и белые успевают взять черную пешку, а затем королем дойти до b7, не допуская черного короля на поле с8.

15. При ходе белых, они выигрывают посредством 1. а4—а5! Черные делают ничью ходом 1. ... а6—а5!

### УРОК 10-й

### Упражнения

1. Диаграмма 99. После 1. Ла7 Лбс8 2. Лс1 пешка с7 терется.

2. Диаграмма 100. После 1. ... Кс6 2. Кf3 Сс7 3. Сс3 Ле8 4. Ле1 — пешка е5 неуязвима.

3. Диаграмма 101. На коня f6 пять ударов, но он имеет пять защит (пешка g7 связана), и, следовательно, не может быть выигран.

4. Диаграмма 102. Белые выигрывают пешку d5, так как

на эту пешку 7 нападений, а защит 6 (коня на с7 считать нельзя — он окажется связанным).

#### УРОК 11-й

Решение задачи-шутки Алапина (диагр. 108) начинается с того, что необходимо правильно поставить доску.

В зависимости от того, куда будет повернута доска, мат дается двумя разными способами.

Если доску повернуть вправо, мат достигается ходом 1. f7 :g8KX, если доску повернуть влево, тогда 1. Kpc5 :d4X.

Диаграмма 120. При ходе белых 1. Фе6—g8+! Лf8 :g8 2. Kg5—f7X. При ходе черных 1. ... Лh7—h1+ 2. Kpg1 :h1 Лf8 :f1X.

Диаграмма 121. При ходе белых 1. Фе6—с6+! b7 :с6 2. Cf1 :a6X. При ходе черных 1. ... Kf2—e4+ 2. Kpg1—h1 (или 2. Cf2 C :f2+ 3. Kph1 Kg3X) Ke4 :g3X.

Диаграмма 122. При ходе белых 1. Фf5 :f7+! Лf8 :f7 2. Лd4—d8+ Фс6—e8 3. Лd8 :e8X. При ходе черных 1. ... Фс6 :g2+! 2. Лg1 :g2 Лс3—с1+, и мат в 2 хода.

Диаграмма 123. При ходе белых 1. Фg5 :g7+! Cf6 :g7 2. Kf5—e7X. При ходе черных 1. ... Ке5—f3+! 2. Лf1 :f3 Фb8 :h2+ 3. Kpg1—f1 Фh2—h1X.

#### УРОК 12-й

Диаграмма 158. Выигрывает 1. e4—e5, и независимо от

того, возьмут ли черные пешку пешкой d6 или уйдут конем f6, последует 2. Фd3 :g6.

#### Упражнения

3. Диаграмма 159. Белые выигрывают пешку путем 1. Cc4 :f7+ Kpg8 :f7 2. Kf3—e5+ и затем 3. Ке5 :g4.

4. Диаграмма 160. Маневром ферзя—1. ... Фс7—с1+ 2. Кра1—a2 Фс1—f1, выигрывая ладью или ферзя за ладью.

#### УРОК 13-й

#### Упражнения

1. При ходе белых они выигрывают — 1. b3—b4 и затем 2. f3—f4. При ходе черных выигрывает 1. ... a6—a5, и черные получают отдаленную проходную пешку.

2. Ничья. 1. с6 Kpd4 2. e6 Kpd5 3. c7 C :c7, и если 4. e7, то спасает 4. ... Cd6+.

3. 1. Kpb4 a1Ф 2. Kpb3, и белые выигрывают.

4. Ничья ходом 1. Kph8! Если 1. Kpg8?, тогда черные выигрывают посредством 1. ... Kpg5 2. f8Ф Kpg6.

#### УРОК 14-й

#### Упражнения

4. Не могут. 1. ... Лg7+ 2. Kpc8 Kpc6 3. b8K+ Kpd6 4. Ка6.

5. 1. Kpb7 Лb1+ 2. Kpc8! или 1. ... Kpd7 2. a7 Лb1+ 3. Кра8.

6. Не могут. На 1. ... Лd7 следует 2. Ле2+ Kpf6 3. с6 и т. д.

7. Ничья. На 1. Крf5 следует  
 1. ... Ла1, а если 1. Лb6, то  
 1. ... Ле8+ 2. Крf5 Ле1.  
 8. 1. Лh4! Лb8+ 2. Крc4! Лf8  
 3. Лh3+! Кра4 (a2) 4. Л : h2(+) и т. д.  
 9. Ходом 1. Лg2—a2!

#### УРОК 15-й

##### Упражнения

1. Правильно 6. ... d5! 7. dc dc 8. Фе2 Фd3!  
 2. Правильно 6. ... d5!

#### УРОК 16-й

##### Упражнения

1. Черным лучше всего продолжать 3. ... d7—d5.  
 2. Белым следует взять пешку — 2. eд, и если 2. ... Ф : d5, то 3. Кс3, выигрывая темп.

#### УРОК 17-й

##### Упражнения

1. Лучше всего черным брать конем на e4.  
 2. Проще всего 3. ... eд  
 4. К : d4 Сс5, развивая фигуру и вынуждая белых либо к размену на с6, либо к отступлению коня, или, наконец, к малополезному ходу 5. с3.  
 3. Белые должны играть 3. cd и на 3. ... К : d5 они смогут затем с темпом сыграть 4. e2—e4.

#### УРОК 18-й

Рети выиграл партию путем 1. Ch5—f7+ Крг8—h8 2. Cf7—e8!!, и пункт f8 незащитим. По меньшей мере черные теряют фигуру.

#### УРОК 19-й

##### Упражнения

3. Да, могут. 1. ... С : f3+!  
 2. Ф : f3 Ф : с2, и белые остаются без качества, так как ферзя взять нельзя из-за мата по первой горизонтали.

#### УРОК 20-й

##### Упражнения

3. Белым следует ответить  
 2. Лf7! Ошибочно 2. Ф : f8+ Ф : f8 3. Ле8 из-за 3. ... Се4+.

#### УРОК 21-й

##### Упражнения

1. Алаторцев сыграл 1. С : h6, и нельзя 1. ... gh ввиду 2. С : e6 fe 3. Фg6+, и мат на следующем ходу.  
 2. Бронштейн сделал ход 2. Ch6! На 2. ... К : e5 последует 3. С : g7+ Крг8 4. С : e5+ Сg5 5. Л : g5X. А если 2. ... f6, то 3. С : g7+ Крг8 4. Ф : e6+ Лf7 5. Ch6+ Кrh8 6. Ф : f7, и мат неизбежен.  
 3. 1. Ке7+! Ф : e7 2. Лh8+! Кр : h8 (2. ... Крf7 3. Фh5+ g6 4. Ф : g6X; можно закончить еще красивее: 3. Сg6+ Кр : g6 4. Фh5X) 3. Фh5+ Крг8 4. Фh7+ Крf7 5. Сg6X.

#### УРОК 24-й

##### Упражнения

1. Черные выигрывают.  
 2. Могут, играя 1. Се7 Cd5+ 2. Крг3, и черные пешки не могут двигаться.  
 3. Белые могут занять обо-ронную позицию, например: 1. Се3 Ch5+ 2. Крг3 Крд5



3. Cd2 Kpe4 4. Cc1 f4+ 5. Kpf2 Kpd3 6. Kpe1 Kpc2 7. Ca3 e4 8. Cd6 f3 9. Cc5 Kpd3 10. Kpf2, и ничья.

#### УРОК 25-й

#### Упражнения

1. При ходе белых выиграш — 1. Kpf6 Kpc6 2. Kpf7 Kd7 3. h6 Ke5+ 4. Kpg7 и т. д. При ходе черных ничья — 1. ...

Kpc6 2. Kpf6 Kpd7 3. Cc4 Kpe8! 4. h6 a3 5. Cf7+ (5. Cb5+ Kd7+, и черные даже выигрывают) Kpd8 6. Cc4 Kpe8 и т. д.

2. Белый король занимает активную позицию, кроме того пешки черных расположены на полях цвета слона. Решает 1. Kb6+ Kpe8 (нельзя 1. ... Kpc7 ввиду 2. Kd5+ Kpd7 3. K:e7 Kp:e7 4. Kpc6, выигрывающая) 2. Kd5 Cd8 3. Kpc6 и т. д.

## ТАБЛИЦЫ ИГР В ТУРНИРАХ ПО ТУРАМ

(В каждой паре цифр цифра слева обозначает играющего белыми, справа — черными)

<b>При 5 или 6 участниках</b>					6 тур	(8)7	1,6	2,5	3,4	
1 тур	1(6)	2,5	3,4		7 »	4(8)	5,3	6,2	7,1	
2 »	(6)4	5,3	1,2							
3 »	2(6)	3,1	4,5							
4 »	(6)5	1,4	2,3							
5 »	3(6)	4,2	5,1							
<b>При 7 или 8 участниках</b>					<b>При 9 или 10 участниках</b>					
1 тур	1(8)	2,7	3,6	4,5	1 тур	1(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2 »	(8)5	6,4	7,3	1,2	2 »	(10)6	7,5	8,4	9,3	1,2
3 »	2(8)	3,1	4,7	5,6	3 »	2(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4 »	(8)6	7,5	1,4	2,3	4 »	(10)7	8,6	9,5	1,4	2,3
5 »	3(8)	4,2	5,1	6,7	5 »	3(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
					6 »	(10)8	9,7	1,6	2,5	3,4
					7 »	4(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
					8 »	(10)9	1,8	2,7	3,6	4,5
					9 »	5(10)	6,4	7,3	8,2	9,1
<b>При 11 или 12 участниках</b>										
1 тур	1(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7				
2 »	(12)7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2				
3 »	2(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8				
4 »	(12)8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3				
5 »	3(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9				
6 »	(12)9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4				
7 »	4(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10				
8 »	(12)10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5				
9 »	5(12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11				
10 »	(12)11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6				
11 »	6(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1				

**При 13 или 14 участниках**

1 тур	1(14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2 »	(14)8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3 »	2(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4 »	(14)9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5 »	3(14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6 »	(14)10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7 »	4(14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8 »	(14)11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9 »	5(14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12
10 »	(14)12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11 »	6(14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12 »	(14)13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13 »	7(14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

**При 15 или 16 участниках**

1 тур	1(16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2 »	(16)9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3 »	2(16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4 »	(16)10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5 »	3(16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6 »	(16)11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7 »	4(16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8 »	(16)12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9 »	5(16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10 »	(16)13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11 »	6(16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12 »	(16)14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13 »	7(16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14 »	(16)15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15 »	8(16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

**При 17 или 18 участниках**

1 тур	1(18)	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
2 »	(18)10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	1,2
3 »	2(18)	3,1	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
4 »	(18)11	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	1,4	2,3
5 »	3(18)	4,2	5,1	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
6 »	(18)12	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	1,6	2,5	3,4
7 »	4(18)	5,3	6,2	7,1	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
8 »	(18)13	14,12	15,11	16,10	17,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9 »	5(18)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,17	11,16	12,15	13,14
10 »	(18)14	15,13	16,12	17,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11 »	6(18)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,17	13,16	14,15
12 »	(18)15	16,14	17,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13 »	7(18)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,17	15,16
14 »	(18)16	17,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15 »	8(18)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,17
16 »	(18)17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17 »	9(18)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1

**При 19 или 20 участниках**

1 тур	1(20)	2,19	3,18	4,17	5,16
	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
2 »	(20)11	12,10	13,9	14,8	15,7
	16,6	17,5	18,4	19,3	1,2
3 »	2(20)	3,1	4,19	5,18	6,17
	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
4 »	(20)12	13,11	14,10	15,9	16,8
	17,7	18,6	19,5	1,4	2,3
5 »	3(20)	4,2	5,1	6,19	7,18
	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
6 »	(20)13	14,12	15,11	16,10	17,9
	18,8	19,7	1,6	2,5	3,4
7 »	4(20)	5,3	6,2	7,1	8,19
	9,18	10,17	11,16	12,15	13,14

8	тип	(20) 14	15,13	16,12	17,11	18,10
		19,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	»	5(20)	6,4	7,3	8,2	9,1
		10,19	11,18	12,17	13,16	14,15
10	»	(20) 15	16,14	17,13	18,12	19,11
		1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	»	6(20)	7,5	8,4	9,3	10,2
		11,1	12,19	13,18	14,17	15,16
12	»	(20) 16	17,15	18,14	19,13	1,12
		2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	»	7(20)	8,6	9,5	10,4	11,3
		12,2	13,11	14,19	15,18	16,17
14	»	(20) 17	18,16	19,15	1,14	2,13
		3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	»	8(20)	9,7	10,6	11,5	12,4
		13,3	14,2	15,1	16,19	17,18
16	»	(20) 18	19,17	1,16	2,15	3,14
		4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	»	9(20)	10,8	11,7	12,6	13,5
		14,4	15,3	16,2	17,1	18,19
18	»	(20) 19	1,18	2,17	3,16	4,15
		5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
19	»	10(20)	11,9	12,8	13,7	14,6
		15,5	16,4	17,3	18,2	19,1

## О Г Л А В Л Е Н И Е

<p>Предисловие ко второму изданию . . . . . 3</p> <p>Урок 1-й. Шахматная доска и фигуры . . . . . 7</p> <p>Урок 2-й. Ходы фигур и пешек. Взятие фигур и пешек противника . . . . . 10</p> <p>Урок 3-й. Шах. Мат. Пат. Вечный шах . . . . . 16</p> <p>Урок 4-й. Рокировка. Шахматная нотация. Шахматная терминология . . . . . 23</p> <p>Урок 5-й. О некоторых принципах шахматной игры. Примерные партии . . . . . 28</p> <p>Урок 6-й. Мат „одинокому“ королю . . . . . 32</p> <p>Урок 7-й. Мат двумя слонами. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки . . . . . 38</p> <p>Урок 8-й. Пешечные окончания. Правило квадрата . . . . . 43</p> <p>Урок 9-й. Пешечные окончания (продолжение) . . . . . 52</p> <p>Урок 10-й. Ценность фигур. Нападение, защита, размен . . . . . 67</p> <p>Урок 11-й. Атака короля противника . . . . . 74</p> <p>Урок 12-й. Двойной удар. Связывание . . . . . 81</p>	<p>Урок 13-й. Более сложные концы партий . . . . . 94</p> <p>Урок 14-й. Ладейные окончания 108</p> <p>Урок 15-й. Как разыгрывать начало партии . . . . . 128</p> <p>Урок 16-й. Борьба за центр в дебюте. Гамбиты . . . . . 135</p> <p>Урок 17-й. Борьба за центр в испанской и сицилианской партиях и ферзевом гамбите. Закрытые дебюты . . . . . 144</p> <p>Урок 18-й. Шахматные комбинации . . . . . 153</p> <p>Урок 19-й. Предпоследняя горизонталь. Вскрытый шах и „мельница“. Двойной шах . . . 165</p> <p>Урок 20-й. Пешечные комбинации. Комбинации на связку. Комбинации на ловлю ферзя . 173</p> <p>Урок 21-й. Комбинации при атаке на короля . . . . . 183</p> <p>Урок 22-й. Комбинации на отвлечение и перегрузку. Патовые комбинации. Выводы . 190</p> <p>Урок 23-й. Концы игр. Мат конем и слоном. Ферзь против ладьи. Ферзевые окончания . . . . . 199</p> <p>Урок 24-й. Концы игр. Слон с пешкой против слона. Одно-</p>
--	---

цветные и разноцветные слоны . . . . .	211	Урок 28-й. Слабый пункт. Захват центра. Пешечная структура. Активность фигур. Открытая линия . . . . .	243
Урок 25-й. Борьба слона против коня . . . . .	220	Урок 29-й. М. И. Чигорин и русская шахматная школа. Советская шахматная школа	252
Урок 26-й. Ладейные окончания. Общие принципы ведения концов партий . . . . .	225	Урок 30-й. Пояснительные партии . . . . .	265
Урок 27-й. Стратегия и ее значение. Примеры стратегических планов. Филидор, Петров, Морфи, Стейниц. Учение Стейница о позиционной игре. Чигорин . . . . .	238	Ответы на вопросы, помещенные в уроках . . . . .	275
		Таблицы игр в турнирах по турам . . . . .	281

*Редактор П. И. Маляко*  
*Обложка художника Н. Г. Борисова*  
*Технический редактор Н. И. Родченко*  
*Корректор Е. И. Ламский*

Подписано к печ. 1/VIII 1953 г. М-39503.  
Формат бум. 60 × 92<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бум. л. 9. Уч.-изд. л. 15,73.  
Печ. л. 18. Тираж 30.000 экз. Изд. № НТ11—3<sup>1</sup>/<sub>130</sub>.  
Заказ № 381. Цена 5 р. 75 к.  
(по прейскуранту 1952 г.)

Типография им. Володарского.  
Ленинград, Фонтанка, 57.





б р. 75 к.