

Н. В. КРОГИУС

ЗАКОНЫ
ЭНДШПИЛЯ

БИБЛИОТЕЧКА ШАХМАТИСТА

Н. В. КРОГНУС

Международный
гроссмейстер

**ЗАКОНЫ
ЭНДШПИЛЯ**



Издательство
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»
Москва 1971

Читатель знаком с несколькими книжками из «Библиотечки шахматиста». В 1970 году вышли в свет «Рассказы о комбинации» А. Кобленца, «Штурм королевской крепости» Б. Барапова, «Внимание, ловушка!» А. Сокольского.

В 1971 году издательство предполагает продолжить эту серию книжками И. Кана «Законы шахматных сражений», Л. Абрамова «Ход за ходом», В. Панова «Основы дебюта».

Тематика библиотечки разнообразна, что поможет любителям древней игры расширить свой шахматный кругозор, повысить свою шахматную культуру.

Знание эндшпилля — необходимое условие для этого. Автор, международный гроссмейстер, кандидат психологических наук Николай Владимирович Крогиус, хорошо известен читателям не только как шахматист, но и как шахматный литератор. Он написал несколько книг и много теоретических работ. Гроссмейстер сумел по-новому рассказать о скрытых законах борьбы в эндшпиле. Книжечка вооружит читателя методикой и пониманием концов игры.

КОГДА НАЧИНАЕТСЯ ЭНДШПИЛЬ?

Широко распространено определение, что эндшпиль — это заключительная стадия шахматной партии. Однако такое определение эндшипля не совсем точно, поскольку многие партии заканчиваются раньше — в дебюте или середине игры, и дело до эндшипля не доходит.

Поэтому правильнее считать эндшпиль не каким-то обязательным «временем года» в шахматной партии, а стадией игры, для которой характерно небольшое число остающихся на доске фигур.

Часто возникновение эндшипля связывают с разменом ферзей. Однако такое утверждение формально и потому далеко не всегда справедливо. Бывают ведь ферзевые эндшипли и миттельшпиль без ферзей.

От середины игры эндшпиль принципиально отличается содержанием основных стратегических идей борьбы на доске. В эндшипиле король становится активной фигурой. Стратегия миттельшпипля «защищать короля» теряет смысл в окончаниях. В эндшипиле, как правило, необходимо участие короля в сражении.

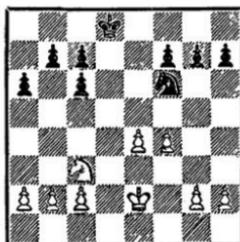
Далее, если в миттельшпипле исход борьбы часто решают не все, а лишь несколько фигур, то в окончаниях не бывает фигур, длительное время непосредственно не влияющих на ход игры. «Рабочая нагрузка» каждой фигуры здесь значительно повышается.

1*

Поскольку боевых сил на доске остается немного, игра в эндшипиле приобретает более форсированный характер, нежели в миттельшпипле. Поэтому возрастает ценность каждого хода, темпа. Особенно это важно при учете движения проходных пешек, которые зачастую определяют результаты борьбы.

Однако, несмотря на указанные особенности, было бы неправильным считать эндшпиль совершенно обособленной частью партии. Эндшпиль органически взаимосвязан с дебютом и серединой игры. Планы дебюта и миттельшпипля составляются с учетом возможного перехода в окончание. И поэтому оценка грядущего эндшипля часто является определяющим мотивом для выбора решения.

Познакомимся с партией Люблинский — Ерухимов (Мурманск, 1960). 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C : c6 dc 5. Kc3 Cd6 6. d4 Cf4? 7. de C : f3 8. Ф : f3 C : e5 9. Cf4 Ff6 10. C : e5 Ф : e5 11. Фe3 Ld8 12. f4 Фd4? 13. Ф : d4 L : d4 14. Ld1 L : d1+ 15. Kр : d1 Kf6 16. Kре2 Kре7 17. Ld1 Ld8? 18. L : d8 Kр : d8.



Сыграв 4. С : с6 и 6. d4, белые еще в дебюте показали стремление к переходу в эндшпиль с лишней пешкой на королевском фланге. Из-за ошибочной игры черных этот план был осуществлен без помех. Позиция на диаграмме уже выигрышная для белых.

Последовало 19. Крf3 Кре7 20. g4 Креб 21. Ke2 с5 22. e5 Kd5 23. Kре4 Kb6 24. f5+ Kре7 25. h4 с6 26. g5 g6 27. f6+ Kpd7 28. Kf4 Ka4 29. e6+ fe.

Теперь логическим завершением борьбы было бы 30. h5!. После 30. . . gh 31. g6 hg 32. K : g6 Kре8 (иначе 33. f7) 33. Kреб Kb6 (33. . . Kpf7 34. Kh8+ Kpf8 35. Кр : е6, и благодаря маневру Kh8—g6 и f6—f7 белая пешка проходит в ферзи) 34. Кр : е6 Kd7 35. f7+ Kpd8 36. с4 b5 37. b3 b4 38. Kpd6 исход партии ясен. Как нетрудно убедиться, черные совершенно беспомощны. Они вскоре будут вынуждены отдать еще пешку «h» и пропустить белого коня на e7. Отметим также, что к ненужным осложнениям для белых приводил немедленный выигрыш фигуры путем 36. f8Ф+ (вместо 36. . . с4). В этом случае после 36. . . K : f8 37. K : f8 h4 проходная пешка дала бы черным контршансы.

Однако в партии последовало 30. f7? Кре7 31. K : e6, и борьба разгорелась с новой силой. Конечно, ход 30. f7 нелогичен и не согласуется с планом белых использовать свою лишнюю пешку на королевском фланге.

В другом примере, из партии Капабланка — Видмар (Нью-Йорк, 1927), белые в сложной миттельшпильной позиции вы-

бирают план, основанный на благоприятной оценке возникающего эндшпилля. В окончании они надеются использовать силу двух дальнобойных слонов для атаки пешек противника на ферзевом фланге.

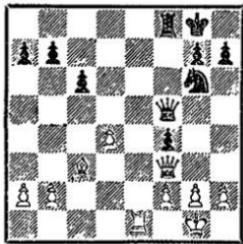


16. Kf : e5! Ca6 17. Cb3 de 18. d6 C : d6 19. Ф : d6 Ф : d6 20. K : d6 Kb7? Потеря времени. Более упорную защиту сулило 20. . . Lb8 21. Cс4 C : c4 22. K : c4 Kс6. Теперь же белые слоны без помех овладевают полем боя: 21. K : b7 C : b7 22. cb cb 23. f3 Lfd8. Главная слабость в позиции черных — пешка a5. К ней и стремятся подобраться фигуры белых: 24. Ce3 h6 25. Led1 Cс6 26. Lac1 Ce8 27. Kpf2 L : d1 28. L : d1 Lc8 29. g4. Смысл хода в том, чтобы при пассивной игре черных сыграть h4 и g5 и далее, после отступления коня черных, — Ld5 с атакой пешки a5. 29. . . Cd7 30. Cb6 Cе6 31. C : e6 fe 32. Ld8+ L : d8 33. C : d8 Kd7 34. C : a5 Kс5 35. b3 K : b3 36. Cb4 Kd4 37. a5. Черные сдались.

Итак, мы увидели, что правильная оценка возможного перехода в окончание позволяет шахматисту лучше ориентироваться и в других стадиях партии.

Стремление избежать эндшпиль во что бы то ни стало и решить партию обязательно в миттельшпиле существенно понижает класс игры шахматиста. Умение хорошо играть эндшпиль делает творчество шахматиста более разносторонним, и это умение необходимо для достижения практических успехов.

К чему приводит упорное игнорирование эндшпилей в игре даже на гроссмейстерском уровне, хорошо иллюстрирует фрагмент из партии **Маршалл — Нимцович** (Нью-Йорк, 1927).



Положение черных лучше главным образом из-за преимущества их коня над слоном белых, ограниченным пешкой d4. Естественный и сильный план за черных заключался в размене ферзей и переводе коня на блокадное поле d5. Однако упорное нежелание перейти в эндшпиль приводит к тому, что черные не только теряют преимущество, но оказываются в худшей позиции.

В партии было: 26. Сb4 Ld8 27. Fe4 Ff7? 28. a3 h6 29. g3 Ff6 30. Cc3 Ld5 31. Fe8+ Kph7 32. Fe4 Ff5 33. Kpg2 Fg4? 34. f3 Fg5 (лучше 34. . . Ff5) 35. Cd2! Ff6 36. С : f4 L : d4 37. Fc2 Ld5 38. Cd2 Fd8 39. Cс3.

Сравним это положение с предыдущей диаграммой. Измене-



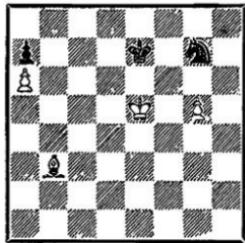
ния разительные. От преимущества черных не осталось и следа. Теперь перевес уже у белых. После размена пешки d4 на пешку f4 заиграл белый слон: он теперь явно превосходит коня черных, белые угрожают атакой пункта g7 или наступлением h2—h4—h5. Происшедшая перемена обстановки объясняется лишь одним — совершенно немотивированным отказом черных от перехода в эндшпиль.

К сожалению, еще встречается мнение, что эндшпиль — это сухая, неинтересная и поддающаяся механическому заучиванию часть партии. Пока отметим, что подобное мнение совершенно несправедливо. В дальнейшем же мы не раз будем иметь возможность убедиться, что эндшпильные позиции представляют шахматисту обширное поле для проявления творческих способностей.

Как же изучать эндшпиль? Очевидно, что шахматисту необходимо ознакомиться с методами ведения игры, уже известными в теории и практике эндшпилля. Знание методов игры в типичных, часто встречающихся позициях позволяет шахматисту вернее оценивать каждое конкретное окончание, возникающее в его партиях.

Типичные позиции эндшпилля следует разделять на две группы. Это группы точных и проблемных позиций. В точных позициях заранее известен результат партии и определены лучшие способы игры для быстрейшего и безошибочного достижения этого результата. Изучение точных позиций необходимо для правильной оценки самых разнообразных окончаний, поскольку позволяет шахматисту более обоснованно наметить цель своих предстоящих действий, предвидеть грозящие опасности. Точные позиции являются своеобразными маяками, помогающими шахматисту лучше ориентироваться в планировании игры.

Перед нами позиция из партии Смыслов — Гургенидзе (Тбилиси, 1967). Может показаться, что черным не спастись.



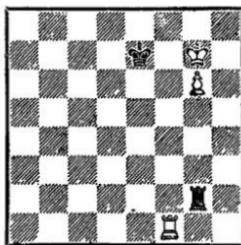
Однако Гургенидзе знал две точные позиции, необходимые в этом случае.

1) белые: Krc5, Cb5, п. ab; черные: Kpb8, п. a7. Белые не в состоянии вытеснить короля черных из угла из-за пата.

2) белые: Kpa7, Ce4, пп: ab, g5. Черные: Kpc7, Kg7. Опять ничья, так как у белых нет возможности продвинуть пешку на поле g7.

Эти ориентиры позволили Гургенидзе найти правильный путь к ничьей. Последовало 1...Kh5 2. Kpf5 Kg3+ 3. Kpg6 Ke4 4. Kph6 K:g5. Ничья, поскольку король черных беспрепятственно проходит на b8.

Для разыгрывания ладейных эндшпилей, например, очень важно знать позицию, в которой король слабейшей стороны отрезан от пути движения неприятельской пешки.



Белые выигрывают поучительным способом. Сначала максимально продвигается пешка:

1. Kph7 Lh2+ 2. Kpg8 Lg2 3. g7 Lh2. Затем еще дальше отесняется король черных. 4. Le1+ Kpd7 (4...Kpf6 5. Kpf8). Теперь остается увести короля с пути пешки. Однако прямолинейное движение короля ничего не дает: 5. Kpf7 Lf2+ 6. Kpg6 Lg2+ 7. Kpf6 Lf2+ 8. Креб Lg2!, и король должен вернуться. Выигрывает же маневр, носящий наименование «постройка моста». Осуществляется он таким способом: 5. Le4! Lh1 6. Kpf7 Lf1+ 7. Kpg6 Lg1+ 8. Kph6. Угрожает 9. Леб и 10. Лг5 с перекрытием или 9. Lh4 и Kph7. Поэтому черные не могут выжидать: 8...Lh1+ 9. Kpg5 Lg1+ 10. Lg4, и выигрыш. Рекомендую читателю об-

ратить внимание на действия белой ладьи, обеспечившей оттеснение короля черных и укрытие от шахов собственному королю.

Таким образом, точные позиции — это уже известные, проверенные данные теории шахмат. Число точных позиций эндшпилля велико, и оно постоянно возрастает: неизвестное подвергается анализу, находятся надежные пути к завершению игры и все новые и новые позиции перекочевывают в разряд изученных.

Точные позиции являются своеобразной «азбукой» эндшпилля — их знание необходимо, как уже отмечалось, для правильной ориентировки в игре за доской.

Можно было бы привести здесь еще немало примеров из области точных позиций, полезных для начинающего шахматиста. Но мы намеренно не останавливаемся подробно на точных позициях. С некоторыми из них читатель познакомится по ходу изложения материала, а для более систематического изучения точных позиций можно воспользоваться любым из имеющихся учебников.

Цель настоящей работы несколько иная — автор прежде всего стремился рассказать об основных принципах игры в эндшпиле, полагая, что для развития творческих способностей шахматиста важнее знакомство с методами.

Большинство окончаний нельзя отнести к точным позициям. Это проблемные ситуации.

В проблемных позициях достаточно определенных и обязательных путей к завершению

партии нет. Задача шахматиста в подобных положениях состоит в том, чтобы свести игру к уже известным, точным позициям. Иногда это удается сделать чуть ли не форсированно, как, например, в рассмотренном окончании из партии Смыслов — Гургенидзе. Однако в большинстве случаев ясный переход от проблемной позиции к точной сразу невозможен. Здесь помочь в выборе правильного плана оказывает знание общих закономерностей эндшпилля. Законы эндшпилля являются результатом обобщения множества примеров из практики и теоретических анализов. Знание этих основных принципов позволяет объективнее взвесить все «за» и «против» в каждом отдельном проблемном эндшпиле. Однако нужно не забывать, что общие принципы эндшпилля не догма, они не могут дать исчерпывающую характеристику каждой проблемной позиции. Они являются лишь ориентирами, которыми пользуется шахматист в конкретном анализе.

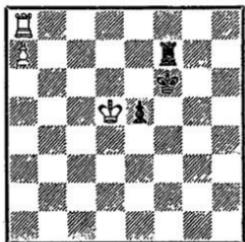
Наиболее важными закономерностями эндшпилля мы считаем цугцванг, расположение проходных пешек и короля. Эти моменты имеют, на наш взгляд, определяющее значение в каждом из отдельных типов эндшпилля: пешечных окончаниях, коневых, слоновых и т. д. Поэтому в настоящей книжке автор отказался от традиционного изложения материала по указанным типам эндшпилля, а сделал попытку показать прежде всего особенности проявления основных закономерностей, присущих этой стадии партии.

ЦУГЦВАНГ

Содержание борьбы в большинстве эндшпильных позиций определяется применением цугцванга. Каждая из сторон стремится поставить противника в положение цугцванга и всячески избегает его сама.

Какую же шахматную ситуацию обозначает этот термин? Откроем для справки «Шахматный словарь». Там написано следующее: ««Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих (взаимный цугцванг) нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию». В этом определении подчеркивается мысль о том, что при цугцванге отсутствуют полезные ходы, отвечающие требованиям позиции.

Приняв пока это положение, рассмотрим конкретные случаи проявления цугцванга.



Перед нами позиция из партии Фолтыс — Макарчик (Варшава, 1949). После 1. Кре4! черные оказались в цугцванге. Действительно, в их распоряжении нет ни одного хода, который помешал бы белым покинуть поле a8 с шахом и тем самым форсировать продвижение своей пешки в ферзи.

Пример убедительный, и за-

ключительная позиция выглядит достаточно впечатляюще. Но невольно возникает вопрос: если цугцванг — такое важное и действенное средство борьбы, то что шахматисту дает приведенное выше определение? Только констатацию уже совершившегося на доске?

Естественно, что хотя и справедливый, но запоздалый диагноз не может в полной мере удовлетворить шахматиста-практика. Ему хочется научиться использовать цугцванг в борьбе за доской, предвидеть его возникновение. Короче говоря, шахматист хочет знать какие-то более обобщенные рецепты, нежели перебор всех возможных ходов, с целью заключить потом, что пользы они не приносят и потому, мол, неизбежен цугцванг.

Вернемся к только что разобранной позиции и попытаемся выяснить более подробно те обстоятельства, которые привели к расположению цугцванга. Несложный логический анализ показывает, что фигуры черных совершенно лишены пространства и подвижности. Мы обнаружили таким образом два признака: пространство и подвижность, повлиявших на возникновение позиции цугцванга.

Попробуем теперь внимательнее рассмотреть указанные признаки. На первый взгляд ссылка на пространство здесь не убедительна — ведь доска почти пуста. Однако, если мы углубимся в анализ, то увидим, что главным фактором борьбы является белая пешка на a7. Пройти в ферзи она сможет только при

отходе ладьи a8. Чтобы помешать этому, черные должны держать ладью на седьмой горизонтали и прятать за нее короля. И, следовательно, пространством черных является не вся доска, а лишь узкая дорожка для прогулок короля по линии «f». Ключевые пункты — f6 и f5. Владея ими, черные держат защиту, уступая — гибнут.

Поэтому, говоря о пространстве в эндшпиле, следует учитывать не вообще линии и поля, а участок доски, где ведется главное сражение и определяется исход партии. Поля в этом районе борьбы называются ключевыми, и от господства над ними зависит результат игры.

Подвижность фигур тоже не может пониматься как абстрактное выражение. Подвижность должна оцениваться в зависимости от того, как та или иная фигура участвует или может принять участие в борьбе за ключевые поля. В данном примере подвижность черных фигур была полностью ограничена — они оказались не в состоянии обеспечить королю пространство на линии «f».

Таким образом, игра на цугцванг развивается примерно по такой схеме:

1. Выявление главного фактора борьбы (проведение в ферзи проходной пешки, выигрыш материала, угрозы мата, защиты от них и т. д.).

2. Определение того пространства доски, на котором реализуются цели борьбы.

3. Ограничение подвижности фигур противника.

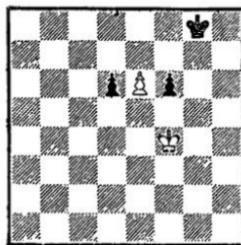
4. Вытеснение их с ключевых полей.

В соответствии с этой схемой возможно следующее определение: цугцванг — положение, при котором фигуры одной из сторон вытеснены с решающего участка доски и лишены полезных ходов.

Вероятно, предлагаемое определение более точно передает перевод этого термина. Zugzwang (нем.) — сочетание двух слов: Zug — ход и Zwang — стеснение, насилие, принуждение.

Рассмотрим еще один пример.

P. Скуя



Ничья

Решение этюда таково:
1. Kpf5 Kpg7 2. e7 Kpf7 3. e8Ф+
Кр : e8 4. Кре6! Цугцванг. Король черных вытесняется с поля e8, откуда он мог бы прийти на помощь одной из своих пешек. После 4. . . Kpd8 5. Кр : d6 или 4. . . Kpf8 5. Кр : f6 — ничья. К ничьей ведут также ходы 4. . . f5 или 4. . . d5. Например: 4. . . f5 5. Кр : f5 Kpd7 6. Кре4 Кре6 7. Kpd4, и получилась известная в теории ничейная позиция.

Проигрывает Кр : f6 (вместо 4. Кре6!) из-за 4. . . Kpd7 5. Kpf5 Кре6 6. Кре4 Кре5 7. Kpd3 Kpd5, и возникает «точная» позиция, в которой черным обеспечен выигрыш.

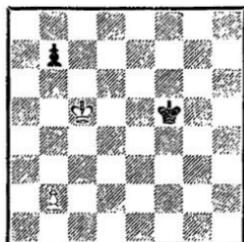
Мы остановились на анализе

этой позиции для того, чтобы разобраться в понятии «взаимный цугцванг», которое упоминалось в начале главы. В положении после 4. Креб! все зависит от очереди хода. Как мы уже убедились, при ходе черных получается ничья. Если же ход был бы за белыми, то они сами оказывались в цугцванге и проигрывали. Например: 1. Кр : f6 Kpd7 2. Kpf5 и далее, как мы только что рассматривали. Позицию, в которой иметь очередь хода невыгодно для каждой из сторон, называют позицией взаимного цугцванга. Знание подобных случаев важно для шахматиста, ибо требует от него тщательности, конкретного расчета и учит особенно внимательно относиться к каждому затраченному темпу.

Познакомимся с некоторыми примерами игры на цугцванг в различных видах эндшпилля.

Пешечные окончания

В пешечных окончаниях игра на цугцванг связана с ограничением подвижности неприятельского короля. Идет борьба за вытеснение короля с решающего пространства доски.



Рассмотрим положение из партии Крогиус — Шамкович

(Ленинград, 1955). Нетрудно определить, что исход борьбы решится в зависимости от того, сумеют ли белые забрать пешку противника, сохранив при этом свою. Отсюда следует, что пространство по вертикали b2—b7 является решающим. Но как использовать эти соображения практически? Если 1. Кр b6, то 1... Кре4 2. Кр : b7 Kpd4, и король черных успевает подойти к пешке. Поэтому возникает мысль сначала подтянуть пешку «b». Однако после 1. b4 Креб! 2. b5 Kpd7 или 2. Кр b6 Kpd5 опять ничего не выходит, черный король снова разрушает замысел белых. Поэтому необходимо ограничить подвижность черного короля и отеснить его от линии «b».

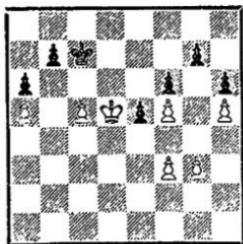
Теперь легко находится выигрывающий маневр 1. Kpd5, после которого черные в цугцванге. На 1... b5 или 1... b6 решает 2. b4 и Креb. В партии последовало 1... Kpf6 2. Kpd6! Kpf5 3. b4 Кре4 4. b5 Kpd4 5. b6, и черные сдались.

В этом примере при игре на цугцванг белые использовали правило оппозиции. Надо отметить, что принципы эндшпилля — оппозиция, поля соответствия, правило «треугольника» и другие — являются приемами, помогающими осуществить положение цугцванга. Знание этих приемов очень полезно.

Познакомимся с положением из партии Бондаревский — Глигорич (Стокгольм, 1948).

(См. след. диагр.)

Черные в цугцванге, и их положение безнадежно. Если 1... Kpd7 2. g4! Кре7, то 3. с6

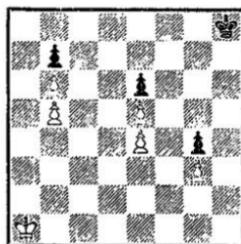


бс 4. Кр : сб с выигрышем, а в случае 2...Крс7 последовало бы 3. Креb Крсб 4. Крf7 Кр : сб 5. Кр : g7-b5 6. ab Кр : b6 7. g5, и белые скорее проводят ферзя.

Обращаем внимание читателя на наличие у белых «запасного» хода пешкой «g», решившего исход партии. Если бы в положении на диаграмме пешка стояла бы уже на g4, в цугцванге оказались бы белые и их позиция была бы проигранной (1...Крd7 2. Крс4 Крсб 3. Крb4 Крd5).

В пешечных окончаниях, когда цугцванг очень часто определяется очередью хода при противостоянии королей, возможность выиграть время движением пешек имеет огромное значение. Поэтому к каждому продвижению пешки в эндшпиле, особенно в пешечном, следует относиться с повышенной внимательностью. Страйтесь играть таким обра-

Бианкетти



Выигрыш

зом, чтобы не делать ни одного хода пешками без ясного представления о его цели.

Рассмотрим более сложный пример.

(См. предыдущую диагр.)

1. Кра2! Крh7 2. Крb2 Крg7
3. Крb3 Крg8 4. Крc3 Крf8
5. Крc4 Крf7 6. Крd4! Черные в цугцванге, и белые выигрывают: 6...Крe7 7. Крe3 или 6...Крg7 7. Крc5.

Первые ходы кажутся непонятными. Попробуем разобраться в них. Для этого необходимо обратиться к позиции, которая возникла после 6. Крd4. При ходе белых король не смог бы прорваться через пункты вторжения d6 или f4. Например: 7. Крe3 Крg6 8. Крf4 Крh5 или 8. Крc5 Крe7, то есть положение королей на d4 и f7 невыгодно той стороне, за которой очередь хода. Поэтому, естественно, белые стремились получить эту позицию при ходе противника. Но как это сделать, как подойти к полю d4 в нужный момент? Посмотрим, где должен находиться черный король при положении белого короля на других полях:

1) если белый король на e3, то нетрудно убедиться, что при ходе белых черный король должен находиться на g6, чтобы в случае Крf4 ответить Крh5, а на Крd4—Крf7;

2) если он на d3, то черный король должен быть на g7;

3) если на c3, то черный король должен быть только на g8. Например: 1. Крd4 Крf7! Или 1. Крd3 Крg7 или 1. Крc4 Крf8.

Продолжив таким образом анализ, мы убедимся, что полу-

жению короля белых на с4 соответствует положение черного короля на f8, положению на с5—e7; на b3—g7; на b2—h7, на b1—g8. Теперь становится понятным первый ход этюда: 1. Кра2! — ведь соответствующего поля у черных нет, и они вынуждены занять поле, «сберегаемое» для короля лишь на случай хода 1. Крb2.

Дальнейшая игра белых основана на одном принципе — занимать поля соответствия, каждый раз ставя противника в цугцванг, так как очередь хода для него в этих случаях — тяжкая обязанность.

В этом примере цугцванг получился благодаря использованию метода полей соответствия. Читатель, конечно, уже понял, какие поля носят это наименование. Ясно, что маневрирование по полям соответствия имеет важное значение в борьбе за решающий участок пространства. В пешечных окончаниях поля соответствия представляют собой своеобразный вид дальней оппозиции, которая переходит обычно при игре на цугцванг в непосредственное противостояние королей (ближнюю оппозицию).

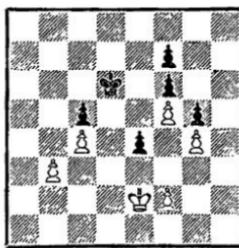
В рассмотренном примере мы имели возможность заметить, что соответствие полей бывает выгодным и невыгодным. Обратить соответствие в свою пользу можно при помощи движения короля по так называемому «треугольнику», позволяющему потерять ход. Суть этого правила состоит в следующем: чтобы передать очередь хода, король сильнейшей стороны использует для своего передвижения то соседнее

с ним поле, которому нет соответствующего в зоне расположения короля противника.

В этюде Бианкетти это правило было осуществлено благодаря ходу 1. Кра2!, то есть белые поставили короля на то поле, которому не было соответствующего в лагере чёрных. А на поле b2 король попал по треугольнику a1—a2—b2.

В следующем примере применение правила треугольника немедленно создает цугцванг.

О. Неделькович



Борьба ведется за пешку e4. Сразу выиграть ее не удается: 1. Кре3 Креб. Нетрудно установить, однако, что положению белого короля на e3 соответствует положение короля черных на e5; полю e2 — поле d6, а вот «пары» полю d2 у черных нет. Решение очевидно: 1. Крд2 Креб 2. Кре3, и пешка e4 теряется.

Ладейные окончания

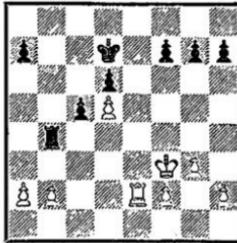
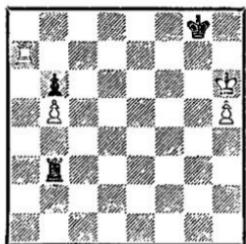
В ладейных эндшпиллях король обычно не может соперничать в быстроте передвижения с ладьей. Игру на цугцванг в большинстве случаев начинает активно расположенная ладья,

а король сильнейшей стороны наносит завершающий удар.

Чеховер

Тбилиси, 1937

Будо



Перед нами положение из партии Левенфиш — Лисицын (Москва, 1935). Белые могут рассчитывать на выигрыш только благодаря движению пешки «h». Другие планы нереальны: белая пешка «b» под боем, а попытка создать сразу угрозы черному королю ходом 1. Kpg6 не проходит ввиду 1... Lg3+. 2. Kpf6 Lb3. Для захвата решающего пространства в правом углу доски и вытеснения оттуда неприятельского короля следует этюдный маневр, направленный на ограничение подвижности единственной активной фигуры черных — ладьи.

1. **Lb7! L : b5** (вынужденно). Но теперь король белых избавился от шахов «снизу», и движение пешки «h» осуществляется беспрепятственно) 2. **Kpg6 Kpf8** 3. **h6 Le5** 4. **Lb8+**. Черные сдались.

Для активной деятельности ладьи очень важно владение открытymi или полуоткрытыми линиями. Особое значение приобретает это обстоятельство тогда, когда на доске имеется еще много пешек и, следовательно, мало свободных вертикалей.

Преимущество на стороне черных. Угрожает 1... Ld4. Последовало 1. Ld2.

Теперь разница в положении ладей стала очень заметной. Ладья белых скована защитой пешек, а ладья черных не только держит под прицелом пешки белых на ферзевом фланге, но и способствует переводу своего короля на e5. Главный участок предстоящей борьбы — поля вокруг пешки d5.

1... Kpe7 2. Kpe3 Kpf6 3. f4.

Пустить короля на e5 — значит погибнуть.

3... Kpf5 4. Kpf3 h5 5. b3.

Если 5: h3, то g5! 6. g4+ hg 7. hg+ Kpf6, и одна из белых пешек погибает. Например: 8. f5 Lf4+ 9. Kpg3 Kpe5 10. Le2+ Le4.

5... a5 6. Ld3.

Это фактическое признание наступающего цугцванга. Белые вынуждены пассивно ожидать решающих действий противника. Попытка активизировать ладью путем 6. Le2 не спасала ввиду 6... a4 7. Le7 Kpf6 8. Ld7 ab 9. L : d6+ Kpe7.

6. . . a4! 7. ba L : a4 8. a3 g5! 9. fg Kр : g5 (теперь путь к пешке d5 свободен) 10. Кре2 Kpf5 11. Kpd2 Kре4 12. Krc2 с4 13. Lc3 Kр : d5, и черные быстро выиграли.

В цугцванге и проигрыше белых была виновна, главным образом, их пассивная ладья, выполнявшая роль сторожа пешки d5.

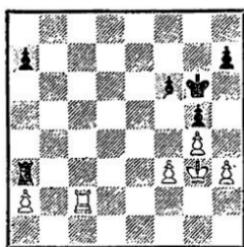
В ладейных окончаниях жертва пешки для активизации ладьи часто позволяет получить значительно больше шансов на успешную защиту, чем пассивная выжидательная тактика, почти неизбежно приводящая к цугцвангу.

И в следующем примере заметна разница в положении ладей. Белая лишь караулит пешку a2, а черная не только сковывает все силы противника, но и поддерживает готовящееся наступление короля.

Иливицкий

Тайманов

Москва, 1954



Последовало 1. Lh2?

Необходимо было 1. Lс6!, ценой пешки активизируя ладью. Например, 1. . . L : a2 2. h4 gh+ 3. Kр : h4 La3 4. Kpg3 a5 5. La6 с прекрасными шан-

сами на ничью, так как теперь уже ладья черных занимает пассивную позицию впереди своей проходной пешки.

1. . . h5! 2. Lс2 h4+ 3. Kpf2 a6 4. Lb2 Lc3 5. Kpg2 a5 6. Lf2 La3 7. Kpf1 Kpf7.

Король направляется на f4. Белые в цугцванге. Ходов вроде бы и много, но помешать решающему проникновению короля черных они не могут. Жертва пешки не помогает.

8. f4 gf 9. L : f4 Kpg6 10. Lf2 L : h3. Белые сдались.

В этом окончании белые были наказаны за добровольную пассивность.

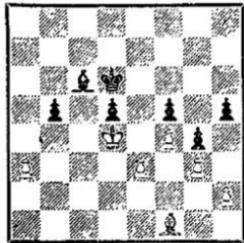
Легкофигурные и сложные окончания

Игра на цугцванг в легкофигурных окончаниях имеет свою специфику. По сравнению с ладейными эндшпилами здесь более заметна роль короля. Она возрастает с самого начала игры на цугцванг. Кроме того, иные технические приемы применяются для ограничения подвижности фигур противника. Открытая линия, разумеется, теряет свое значение, а следующие факторы, характеризующие взаимодействие пешек со слоном и конем, приобретают большую весомость: расположение пешек на полях определенного цвета, опорные пункты для коня и т. д.

Однако и в легкофигурных окончаниях сущность игры на цугцванг принципиально не изменяется. Ограничение подвижности и вытеснение противника с ключевых полей остаются основными задачами борьбы.

В эндшпиле с одноцветными слонами превалирующее значение имеет расположение пешек. Если пешки одной стороны зафиксированы на полях того же цвета, по которым ходит слон, то в большинстве случаев можно предполагать скорое возникновение цугцванговой ситуации. Слон в подобных позициях резко снижает свою подвижность — собственные пешки мешают ему и нередко превращают его в «большую пешку», мало чем отличающуюся от обычной. При этом король противника получает возможность вторжения по полям другого цвета, поскольку они могут быть защищены только королем, а слон ему не помощник.

Рассмотрим следующую позицию Д. Бэкстера.



Все признаки «плохого» слона здесь налицо. Слон черных ограничен своими же пешками и может выполнять лишь защитительные функции. Исход борьбы зависит от проникновения короля белых через поле сб или еб в лагерь противника. Пока король черных контролирует эти ключевые поля, но двинуться с места он не может. Поскольку у черных остаются ходы слоном, то задачей белых является окон-

чательное ограничение его небольшой подвижности. Этого можно добиться, вызвав ход Cd7 и ответив на него ходом Cd3. Есть, впрочем, и другой план игры на цугцванг: размен пешки «а» на «б» и проникновение белого слона в тыл неприятеля.

Путь к победе весьма поучителен: 1. h4!

Возможно и 1. h3, что после 1. . . Cd7 2. h4 Сс6 ведет к тому же. Черные не могут играть 1. . . gh из-за 2. С : h3 Cd7 3. Cg2 Себ (плохо 3. . . Сс6 ввиду 4. Cf3!) 4. Cf1 Cd7 5. Cd3, и возникла та самая позиция цугцванга, о которой мы говорили.

1. . . Се8 2. Се2 Сс6.

Как нетрудно убедиться — черные делают единственные ходы. Поле d7 для них пока «табу».

3. Cd1! Cd7.

Теперь это вынужденно. Плохо 3. . . Се8 ввиду 4. Сс2 Cd7 5. Cd3 или 4. . . Сg6 5. Cd3.

4. Сb3 Сe6 5. Сc2 Сc8 6. a4! ба.

Если 6. . . b4, то 7. ab Сe6 8. Ca4 Сc8 9. Сe8.

7. С : a4.

Цугцванг осуществлен. Положение черных безнадежно.

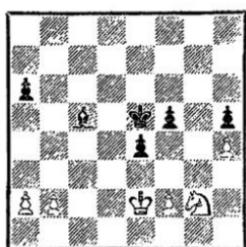
7. . . Сe6 8. Сe8 Сg8 9. С : h5, и белые выигрывают.

В окончаниях, где слон борется против коня, предпосылкой для создания цугцванга также служит ограниченная подвижность одной из этих фигур. Сторона, имеющая коня, обычно оказывается в цугцванге в позициях открытого типа, особенно при борьбе на обоих флангах и наличии проходных пешек.

Кениг

Радиоматч СССР — Англия, 1946

Смыслов



Борьба ведется на широком пространстве доски, и преимущество слона над конем очевидно. Белый конь не может быстро перебраться на другой фланг, к тому же он связан защитой пешки h4. На первый взгляд кажется, что белые располагают большим выбором ходов, а на самом деле они в цугцванге. Конь защищает пешку, король должен стоять на e2, чтобы ходом f2—f3 встретить угрозу f5—f4—f3. Следовательно, остаются ходы пешками, но их запас невелик. Поучителен вариант: 1. b3 Ce7 2. a4 Cc5, и затруднения белых не уменьшились.

Последовало 1. a3 Cd6 2. b4 f4 3. f3 Kpd4.

Черные угрожают еще больше сковать силы противника продвижением e4—e3. Поэтому приходится идти на размен.

4. fe Kр : e4 5. Ke1 Kpd4.

Белые беззащитны против марша короля черных на ферзевый фланг. После 6. Kpd2 Kpc4 7. Kpc2 Cb8 8. Kf3 Ca7 9. Kg5 Cb6 10. Kf3 Cf2 белые оказываются в цугцванге и вынуждены еще дальше пропустить короля черных.

6. Kpf3 Kpc4 7. Kpe4 Kpb3 8. Kd3 Kр : a3 9. Kc5 Kр : b4. Белые сдались. После 10. K : ab+ Kpbб конь пойман. Белым все время мешала очень ограниченная подвижность коня.

Характерным приемом создания цугцванга является выключение из игры коня, расположенного на краю доски.



Партия Белавенец — Ильин-Женевский (Тбилиси, 1937) продолжалась так: 1. d5! L : a4.

Черным, естественно, не хотелось оставлять противнику проходную пешку. Но возможно, что лучшую защиту давало 1. . . K : d5.

2. L : a4 K : a4 3. Cd4!

В этом состоит замысел белых. После 3. . . ed 4. Kpg3 Kpg6 5. Kpf4 у черных цугцванг ввиду «ареста» коня, и они быстро проигрывают. Плохо и 3. . . e5 из-за 4. d6.

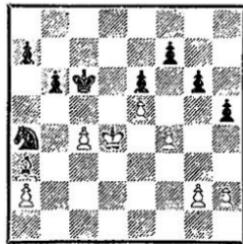
3. . . Kpg7 4. d6 Kpf8 5. C : f6.

В результате «цугцванговой» операции белые перешли в выигрышное окончание. Теперь решает приближение короля. Еще последовало 5. . . Kb6 6. Kpg3 Kd7 7. Cb2 Kpg8 8. Kpg4 Kph7 9. Kph5 Kf8 10. g4 Kd7 11. g5! hg 12. Kр : g5 Kpg8 13. Cd4 Kph7 14. h4 Kf8 15. Kpf6. Черные сдались.

Для запоминания полезно отметить, что слон отрезал коня, располагаясь от него через две клетки по прямой. Это типичное выгодное расположение слона по отношению к коню. Надо сказать, что теории шахмат известно немало и других подобных правил, основанных на учете геометрических мотивов. Например, ладья обычно успешнее борется с конем, если она расположена на одной диагонали с ним.

Сторона, имеющая слона, оказывается в цугцванге чаще всего из-за невыгодного расположения собственных пешек на пути движения слона. Зафиксированные на полях одного цвета пешки не только ограничивают маневренность слона, но и облегчают фигурам противника проникновение по полям другого цвета.

Ивашин Константинов
Горький, 1946



Пешки e5 и f4 расположены неудачно. Используя это обстоятельство, фигуры черных вторгаются по полям белого цвета.

1. . . b5 2. cb+ Kр : b5 3. h3 a6 4. g4 hg 5. hg Kб6 6. Cd6 a5 7. Cf8 a4 8. a3.

Этот ход все равно вынуждался в связи с угрозой 8. . . Kd5 и Kb4. Теперь план черных

состоит в вытеснении из центра белого короля.

8. . . Kрс6!

Перевод коня на с6 сразу не получался. Например: 8. . . Kd7 9. Cd6 или 8. . . Kc8? 9. Cс5. Ход королем ставит белых в цугцванг. Плохо 9. Kре4 из-за 9. . . Kd5 10. Cd6 Kpb5 и Kpc4, или 9. Kpc3 из-за 9. . . Kd5+ 10. Kpc4 K : f4 11. Kpb4 Kd3+ и K : e5.

9. Сb4 Kd5 10. Cd2 Kpb5
11. f5 gf 12. gf Ke7.

Размены не облегчают положение белых. Слабые пешки на e5 и a3 остаются.

13. fe fe 14. Cс3 Kc6+ 15. Kре4 Kpc4 16. Cd2 Kd8!

Конь переводится на с5, чтобы еще больше оттеснить белого короля. Поспешно было бы 16. . . Kpb3 из-за 17. Cс1 Kpc2 18. Ch6 Kpb2 19. Cf8.

17. Сb4 Kb7 18. Cf8 Kc5+
19. Kре3.

Пешечный эндшпиль для белых, разумеется, безнадежен.

19. . . Kpd5 20. Kpd2 Kd7 21. Cg7 Kpc4!

21. . . K : e5 22. Kpc3 давало белым контршансы. Важнее выиграть пешку «а». Последовательно создавая цугцванг, черным удается добиться цели.

22. Kpc2 Kb6 23. Kpb2 Kpd3
24. Kpa2 Kpc2 25. Cf6 Kc4 26. Cg7 Kd2 27. Cf8 Ke4 28. Cb4 Kc3+ 29. Kpa1 Kpb3 30. Cd6 Kb5. Белые сдались.

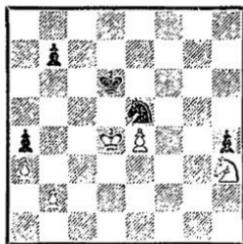
Содержание борьбы в коневых и пешечных окончаниях очень сходно. Создателем цугцванга здесь в большинстве случаев также является активный король. Особую значимость приобретают и отдаленные проход-

ные пешки, так как конь довольно малоподвижная фигура.

Ласкер

Цюрих, 1934

Нимцович



1...b6!

Хуже 1...b5 ввиду 2. Kf4 Kc6+ 3. Krc3 Krc5 4. Ke6+, и черным не прорваться.

2. Kf4 b5 3. Kh3 Kc6+.

Возник цугцванг, и решает вторжение короля черных. На 4. Krc3 следует 4...Kre5.

4. Krc3 Krc5 5. Kpd3 b4 6. ab+ Kp:b4 7. Kpc2 Kd4+ 8. Kpb1 Ke6 9. Kpa2 Kpc4 10. Kpa3 Kpd4 11. Kp:a4 Kp:e4 12. b4 Kpf3 13. b5 Kpg2. Белые сдались. После 14. Kf4+ K:f4 15. b6 Ke6 16. Kpb5 Kd8! выигрыш очевиден.

Ботвинник

Москва, 1951

Бронштейн



В борьбе двух слонов против коня или слона и двух коней

ситуации цугцванга часто возникают благодаря способности двух слонов контролировать значительное пространство доски.

Несмотря на лишнюю пешку, позиция черных тяжелая. Дело в том, что у них нет полезных ходов. Два дальнобойных слона белых почти запатовали коней. На 1...Ka4 Ботвинник указывает такой вариант: 2. Cе5+! Kpg6 3. Cd6 Ka6 4. ed ed 5. Ca2 с выигрышем пешки d5. Таким образом, черные вынуждены разменять пару пешек, что еще более увеличивает радиус действия слонов.

1...fe 2. fe h6 3. Cf4 h5 4. ed ed 5. h4 Kab8 6. Cg5+ Kpf7 7. Cf5!

Цугцванг. Черный король не может двигаться из-за потери пешки. На 7...Ke7 решает 8. Ch3! Kbc6 9. Cg2 Kpg7 10. C:e7 K:e7 11. Kpb4 Kcb+ 12. Kpb5 K:d4+ 13. Kp:b6, и пешка «а» должна пройти в ферзи. (Указано М. Ботвинником.)

7...Ka7 8. Cf4 Kbc6 9. Cd3 Kc8 10. Ce2 Kpg6 11. Cf3 K6e7 12. Cg5.

Опять цугцванг, делающий дальнейшую борьбу безнадежной. Теперь теряется черная пешка «d». Например: 12...Kc6 13. C:d5 Kd6 14. Cf3 b5 15. C:c6 bc 16. a5 или 14...Kf5 15. Ce4 Kc:d4 16. Ce3. Черные сдались.

В этом классически проведенном Ботвинником окончании полезно обратить внимание на механизм создания цугцванга — исключительно согласованные действия двух белых слонов.

Сравнительно редко встречаются позиции, где два слона сами оказываются в цугцванге.

Происходит это, как правило, при блокированных пешечных цепях.

Клявинь

Riga, 1952

Рагозин



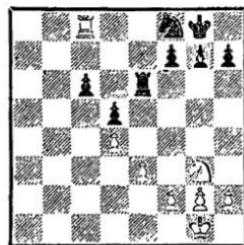
Пассивное расположение белых слонов усугубляется еще сдвоенными пешками по линии «f». Практически белые в цугцванге — они вынуждены лишь ожидать, что предпримет противник. Решает атака черных фигур на королевском фланге.

1. Cd1 Kf4 2. Cc2 f6 3. Kpf1 Kpf7 4. Cd1 Kpg6 5. Cc2 Kpg5 6. Cb1 Kph4 7. Cc2 Kph3 8. Kpg1 h6 9. Cb1 h5 10. Cc2 Kd3 11. Kpf1 Kp : h2 12. Kpe2 Kpg2, и белые сдались.

Крогиус

Ленинград, 1957

Равинский



В сложных окончаниях поставить противника в положение цугцванга труднее. Чаще всего это удается сделать, ис-

пользуя длительную связку неприятельской фигуры.

Черные фигуры связаны по последней горизонтали. Использовать связку было бы возможно, если бы у коня белых появился опорный пункт на королевском фланге. С этой целью белые сыграли 1. Ke2!, чем поставили черных в положение цугцванга. Грозит 2. Kf4, затем Kd3—b4 с выигрышем пешки с6.

1. . . g5 2. Kg3!

Теперь конь получает поле f5 и окончательно сковывает черных.

2. . . f6 3. Kf5 h5 4. h3.

Можно было выиграть пешку: 4. Л : с6 и 5. Ke7+, но игра на цугцванг обещает больше.

4. . . g4 5. hg hg 6. Kph2 Kpf7 7. Kpg3 Kpg6 8. Kh4+. Черные сдались.

Связаны фигуры черных и в положении из партии Рагозин — Ботвинник (Москва, 1945).



Рагозин мог немедленно решить борьбу в свою пользу при помощи цугцванга. Выигрывало: 1. cb! (вместо 1. ab, как было сыграно) 1. . . Cb7 2. Cb8 a5 3. a4! У черных полный цугцванг! На 3. . . g6 следует 4. Cc4 Kpg7 5. Ce5+ Kpg8 6. Ld7. А если 3. . . cb, то наряду с 4. Cc4

хорошо 4. Сс7 Л : d8 5. С : d8 и 6. С : аб с выигрышной позицией.

* * *

Примеры, на которых мы остановились, показывают важнейшее значение цугцванга для понимания особенностей игры в эндшпиле. Теперь мы перейдем к следующим темам: проходная пешка и положение короля.

Хотелось бы напомнить чита-

телей, что закономерности заключительной стадии шахматной партии нельзя рассматривать как изолированные друг от друга правила. В шахматном творчестве они тесно взаимосвязаны и взаимообусловлены. Очень часто цугцванг возникает благодаря продвижению пешек или активному расположению короля, а в свою очередь выгодная позиция короля или решающий марш пешки обеспечиваются цугцвангом.

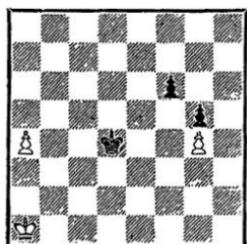
ПРОХОДНАЯ ПЕШКА

В эндшпиле проходная пешка выступает в роли отвлекающего или решающего фактора. В первом случае ее продвижение оттягивает от основного участка борьбы силы противника и она может служить причиной создания цугцванга. Во втором — блокировать или уничтожить проходную пешку невозможно. Защищающейся стороне даже не всегда удается отдать за нее фигуру.

Познакомимся с характерными особенностями отвлекающей и решающей роли пешек в различных окончаниях.

Пешечные окончания

У белых проходная пешка «а», в погоню за которой должен направиться король черных.



За это время белые намереваются забрать пешки противника на королевском фланге и выиграть партию с помощью пешки «g». Попытка черных создать контригру посредством прорыва не удается. Решение таково: 1. а5 Крс5 (1...Крд5 2. Крб2 f5 3. gf g4 4. а6 Крс6 5. f6 g3 6. а7 Крб7 7. f7 g2 8. а8Ф+ с выигрышем) 2. Крб2 f5 (единственная возможность контригры). После 2...Крб5 3. Крс3 Кр : аб 4. Крд4 Крб6 5. Кре4! — ход 5. Крд5? выпускает выигрыш из-за 5...f5! 6. gf g4 7. Кре4 Крс6 — 5...Крс7 6. Крф5 Крд7 7. Кр : f6 Кре8 8. Кр : g5 Крф7 9. Крф6 белые выигрывают без труда) 3. gf g4 4. f6! Крд6 5. а5 g3 6. f7 Кре7 7. а7 g2 8. f8Ф+, и белые выигрывают. Следует отметить отвлекающую роль, которую попутно играли проходные пешки «а» и «f».

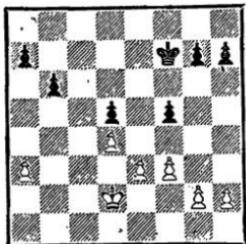
(См. след. диагр.)

У черных налицо реальная перспектива образовать проходную пешку на ферзевом фланге.

Маналу

Джакарта, 1956

Авербах



Пешка эта отвлечет короля белых, а тем временем черный король сможет атаковать беззащитные силы противника в центре и на королевском фланге. Попытка белых создать собственную проходную пешку в центре не облегчит их положения, так как отдаленная проходная пешка черных опаснее.

1. Крс3 Креб 2. Крб4 а6 3. а4?

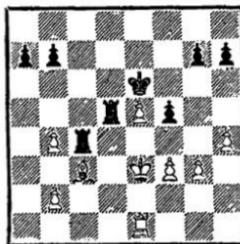
Теперь борьба быстро заканчивается: 3. . . Кpd6 4. а5 Крс6 5. g4 fg 6. fg g5! 7. h3 ba+ 8. Кр : a5 Крb7 9. Кра4 Крb6 10. Крb4 a5+ 11. Кра4 Краб 12. Кра3 Крb5 13. Крb3 a4+ 14. Кра3 Кра5 15. Кра2 Крb4 16. Крb2 Крс4. Положение белых безнадежно. Пешка «а» сделала свое дело.

Как указывает Ю. Авербах, значительно труднее была задача черных при 3. h3! h5 4. h4. Но и в этом случае находится этюдный путь к победе, основанный на отвлекающей силе отдаленной проходной пешки черных: 4. . . Кpd6 5. Кра4 Крс6 6. Крb4 b5 7. Краб Крb7 8. Крb4 Крb6 9. Крс3 a5 10. Крb3 Крс6 11. Крс3 Крd6 12. Крс2 Креб 13. Крс3 Крf6 14. Крd3 g5 15. hg+ Кр : g5 16. e4 de+ 17. fe f4, и две проходные пешки

черных («b» и «f») после h4—h3 решают. Если бы белые сыграли 14. f4, препятствуя g7—g5, то черные вернулись бы королем на ферзевый фланг, а затем, при короле на ab, сыграли бы a5—a4! и на Крb4 ответили Крb6, затем Краб, b4+. На ab они продолжали бы Крb5, затем выиграли бы пешку «b» и одержали победу способом, аналогичным примененному в партии.

В рассмотренном примере мы могли увидеть, что отвлекающую роль пешка выполняет тем лучше, чем более она отдалена от центра.

Это правило иллюстрирует и окончание партии Ломбарди — Фишер (Нью-Йорк, 1960).



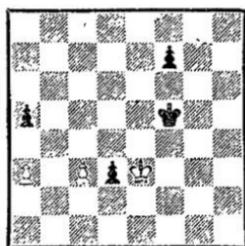
Черные жертвуют качество, имея в виду выгодный пешечный эндшпиль с отдаленной проходной пешкой.

1. . . Л : с3+ 2. bc Л : e5+ 3. Kpd2 Л : e1 4. Кр : e1 Kpd5 5. Kpd2 Krc4 6. h5 b6 7. Krc2 g5! 8. h6 f4.

Черные продвигают пешку возможно дальше, чтобы после предстоящих разменов на ферзевом фланге и намеченного марша их короля на f3 пешка «f» была ближе к полю превращения. На эту важную техническую тонкость читателю следует обратить внимание.

9. g4 a5 10. ba ba 11. Kpb2 a4 12. Kра3 Кр : с3 13. Кр : а4 Kpd4. Белые сдались.

Теперь рассмотрим характерные позиции, в которых проявляется решающая роль проходной пешки.



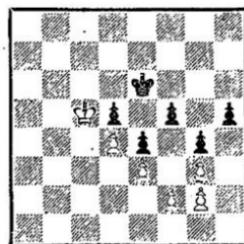
В этом положении из партии **Щелочилин — Магергут** (Саратов, 1954) черные выигрывали, продолжая: 1. . . d2! 2. Кр : d2 Кре4 3. a4 (3. Кре2 a4!) 3. . . f6! 4. Кре2 f5. Теперь у белых цугцванг, они вынуждены пропустить короля противника. 5. Kpd2 Kpf3 6. Kpd3 f4 7. с4 Kpg2 8. с5 f3 9. с6 f2 10. с7 f1Ф+.

Проходная пешка оказалась решающим фактором вследствие того, что с ее пути был оттеснен король белых.

Часто проходные пешки становятся решающим фактором благодаря прорыву.

Свачина

Вена, 1931



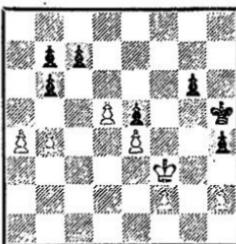
Кажется, что черные в цугцванге и должны нести мате-

риальные потери. Но неожиданно последовало 1. . . f4! 2. ef (если 2. gf, то 2. . . h4 и 3. . . h3) 2. . . h4! 3. gh g3 4. fg e3, и появление черного ферзя стало неизбежным. **Белые сдались.** Красив и другой вариант. 2. Kpb4 (вместо 2. ef) 2. . . h4! 3. gh g3 4. fg f3, и черная пешка проходит в ферзин.

Вейд

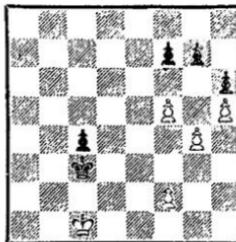
Буэнос-Айрес, 1960

Корчной



Черные неосторожно сыграли 1. . . Kpg5.

Необходимо было 1. . . b5 2. ab b6!, и партия должна закончиться вничью, так как прорыва нет. Теперь же белые образуют проходную пешку: 2. b5! Kph5 (или 2. . . Kpf6 3. Kpg4 g5 4. Kph5, выигрывая пешки g5 и h4) 3. a5! ba 4. b6, и черные сдались.

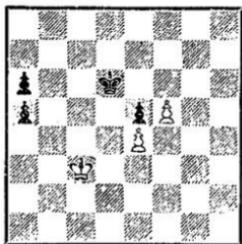


На первый взгляд пешка «с» предопределяет выигрыш черных. Она, казалось бы, неизбежно отвлечет короля белых,

а тем временем черные завоюют все пешки на королевском фланге. Но оказывается, что еще не все потеряно.

1. f6 gf 2. f4 Kpd4 3. g5! fg
4. fg Креб 5. gh Kpf6 6. Kpc2 с3
7. Кр : с3, и белые выигрывают.
Обращаем внимание на оригинальную позицию цугцванга, которую создали крайние сдвоенные пешки белых. Мешает черным их собственная пешка на f7, без нее они легко добивались ничьей.

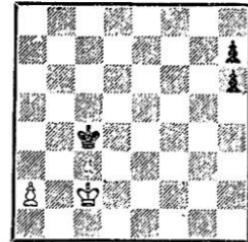
Проходная пешка во многих случаях обеспечивает победу, если она защищена своей пешкой. Типична такая позиция:



Пешки белых неприступны, а черных — разобщены и слабы. Несмотря на материальное преимущество, положение черных безнадежно, так как белые последовательно забирают пешки «а», а затем отправляются к пешке e5. В данном примере мы познакомились с прямой защищенной проходной пешки. Известны и случаи косвенной взаимной защиты проходных пешек.

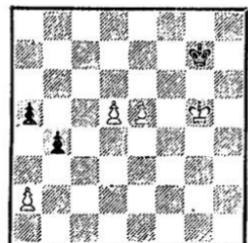
(См. след. диагр.)

Белые играют 1. a4 h5 2. Kpd2 и затем направляются к черным пешкам «h». Белые же пешки неприкосновенны. Попытка выиграть пешку «а» после 2... Krc5 3. Krez Krb6 встречает возражение: 4. с4! Kraf 5.



с5!, и снова создалась позиция надежной взаимной защиты.

Решающим фактором в игре часто оказываются связанные проходные пешки. Говоря об их свойствах, следует отметить, что, во-первых, они всегда могут создать положение прямой взаимной защиты, а во-вторых, их продвижение «сомкнутым» строем очень трудно остановить. Связанные пешки при поддержке короля нередко создают угрозы матов.



Белый король находится вне квадрата черных пешек, но связанная пара в центре оказывается сильнее.

1. d6 Kpf7 2. Kpf5 a4 3. e6+ Kре8 4. Kpf6 b3 5. ab ab 6. e7 b2 (или 6... Kpd7 7. Kpf7) 7. Креб b1Ф 8. d7×.

Особенно эффективно проявляется решающая роль связанных проходных пешек в борьбе против фигур. Поэтому мы приведем в настоящем разделе несколько примеров на эту тему.

Геллер

Киев, 1954



Черные рядом красивых жертв форсируют продвижение пешек:

1...Л : e5! 2. de Ф : e5 3. Ф : e5 С : e5 4. Л : g5+ Крh7
5. Лg : e5 bc 6. Лb5.

Если 6. Лb5e2, то 6...Лa8 и Лa1. Теперь у черных была возможность перейти в выигрышный ладейный эндшпиль после 6...c2 7. Л : b2 Лd1 8. Л : c2 Лe1+, но они избирают более изящное продолжение.

6...Лd1!! Белые сдались. После 7. Л : d1 c2 положение белых ладей трагикомично.

Сходные идеи были осуществлены в окончании партии Гуфельд — Кавалек (Марианске Лазне, 1962).



1...Л : c5! 2. bc С : c5 3. Лab1 f3 4. Лb4. Эта отчаянная попытка защиты не удается: 4...Крf5 5. Лd4 С : d4 6. cd Крf4, и черные выиграли.

Авербах

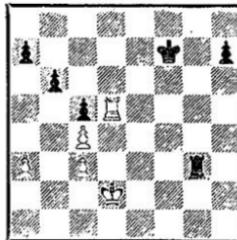
В партии О'Келли — Рейсе, Варна, 1962, белым также удалось продемонстрировать решающую силу проходных связанных пешек.



Жертва качества форсирует выигрыш: 1. Л : a7! Л : a7 2. Крe3 La1 3. b5 Lc1 4. b6 Lc5 5. b7 Л : d5 6. Kpd2!, и черные сдались.

Ладейные окончания

Отсутствие в ладейных окончаниях надежной блокады проходной пешки позволяет ей сыграть решающую роль. С одним из примеров подобного рода мы познакомились во введении, когда рассматривали точную позицию с постройкой моста. Разберем окончание партии Каспарян — Ботвинник (Москва, 1931), девизом игры черных в котором было быстрейшее продвижение пешки вперед.

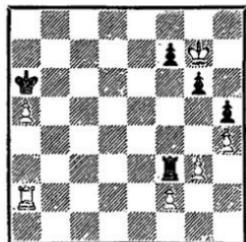


Поскольку король и ладья белых далеки от пешки «h»,

черные, не считаясь с потерями, форсируют ее продвижение. Помимо: 1...Kpg6! 2. Ld7 h5 3. L : a7 h4 4. Lb7 h3 5. L : b6+ Kpg5 6. Lb1 (на 6. Lb8 решало 6...Lg4! с идеей перекрытия путем Lh4) 6...Kpg4 7. Krc2 h2 8. Lh1 Kph3 9. a4 (не спасало 9. Kpb3 ввиду 9...Lg1 10. L : h2+ Kр : h2 11. Kра4 Lb1!) 9...Lg1 10. L : h2+ Kр : h2 11. Kpd3 Le1. Белые сдались.

В ладейных окончаниях обычно наиболее выгодно расположение ладьи позади своей проходной пешки. В этом случае неприятельская ладья, блокирующая проходную пешку, лишается подвижности. Создаются предпосылки для возникновения позиции цугцванга у защищающейся стороны. Проходная пешка в подобных окончаниях играет большей частью роль отвлекающего фактора.

Рассмотрим позицию, которая могла возникнуть в 34-й партии матча Алеин — Капабланка (Буэнос-Айрес, 1927).

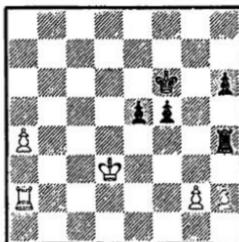


Ленинградский мастер К. Кламан предложил выигрывающий маневр, ярко демонстрирующий задачу проходной пешки «а» — отвлечь силы противника. 1. Ld2! (угрожает 2. Ld6+ и Lf6). На 1...Kр : a5 выигрывает 2. Ld5+. Теперь на 2...

Kpb6 следует 3. Ld6+ и Lf6, а на 2...Kpb4 — 3. Ld4+ с последующим 4. Lf4.

Кириллов

Брейтман
Минск, 1950



Ладья белых расположена очень удачно для поддержания быстрейшего продвижения пешки. Черным приходится срочно блокировать пешку «а».

В партии было: 1. a5 Ld4+ 2. Krc3 Ld8 3. a6 Kpg5.

Черные пытаются активизировать короля. На 3...f4 могло последовать 4. a7 La8 5. Kpd3 Kpf5 6. La5 h5 7. Krc2 Krc4 (7...h4 8. Kpf3 h3 9. gh Krc6 10. Krc4) 8. h4! Kpd4 9. La4+ Kpd5 10. Kpf3 e4+ 11. Kр : f4. Мы видим, что различие в подвижности ладей приводило в нескольких вариантах к позиции цугцванга у черных.

4. a7! La8 5. Krc4 Kpf4 6. Krc5 e4 7. Kpb6 Krc3 8. Kpb7 Lg8 9. a8Ф L : a8 10. L : a8 Kpf2 11. La2+ Kpf1 12. Krc6 e3 13. Kpd5 e2 14. L : e2 Kр : e2 15. Krc5 Kpf2 16. Kр : f5 Kр : g2 17. h4 Kpf3 18. h5. Черные сдались.

Следует предостеречь читателя от чрезсчур прямолинейного понимания терминов «отвлекающая» и «решающая» пешка. Было бы неправильным считать, что какой-либо проходной пешке

предначертано постоянное выполнение только одной определенной функции. В процессе борьбы очень часто происходят изменения в предназначении фигур и пешек.

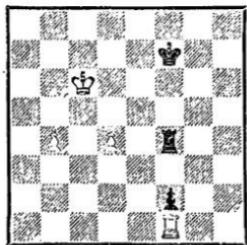
Так, например, в рассмотренном окончании партии Кириллов — Брейтман пешка «а» выполнила решающую роль, но во многих вариантах, хотя и не осуществившихся на доске, но вполне вероятных по ходу игры, важнейшее значение приобретала отвлекающая роль этой пешки.

Расположение ладьи позади проходной пешки служит хорошим средством защиты при материальном перевесе у противника. В эндшпиллях подобного рода ладья позади пешки выполняет двойкую функцию: ограничения ладьи противника и борьбы с его королем и пешками. Как и в рассмотренных примерах, ее маневренность значительно больше, чем у ладьи, блокирующей пешку.

Левенфиш

Москва, 1935

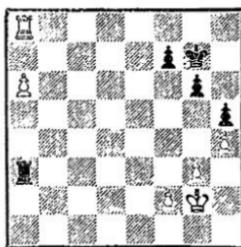
Пирц



1. . . Kре8 2. b5 Lf6+ 3. Kpc7
(если белый король идет к пешке f2, то черные забирают пешку «b», добиваясь ясной ничьей)
3. . . Lf7+ 4. Kpc8 Kре7! 5. Kpc7 (если 5. b6, то 5. . . Kpd6,

и белые не могут продвинуть пешку «b» из-за маты) 5. . . Kре8+ 6. Krc6 Lf6+ 7. Kpb7 Lf7+ 8. Краб Kpd7 9. b6 Krc8 10. d5 (плохо 10. Lh1 из-за 10. . . f1Ф+) 10. . . Lf3! 11. d6 La3+ 12. Krb5 Lb3+ 13. Krc5 Lc3+ 14. Kpd5 Ld3+ 15. Krc5 Le3+ 16. Kpd4 Le2. Ничья. Такой результат оказался возможным благодаря тому, что белые фактически играли без ладьи, которую отвлекала пешка противника.

Познакомимся теперь с другим важным видом ладейных окончаний.



В этом положении из партии Иливицкий — Крогиус (Кисловодск, 1956) у белых лишняя проходная пешка, к тому же отдаленная. Но какая разница по сравнению с окончаниями партий Алехин — Капабланка или Кириллов — Брейтман! Ладьи поменялись местами. Черная ладья выполняет не только роль сторожа проходной пешки, но и держит под обстрелом королевский фланг. Ладья же белых занята лишь неблагодарной задачей охраны своей далеко продвинутой пешки.

Рассмотрим необходимые условия, при которых белые могут рассчитывать на выигрыш. Очевидно, что без помощи короля их пешка «а» пройти в ферзи не

сможет. Поэтому логичным выглядит такой план: максимально продвинуть пешку вперед (это значит сделать ход а6—а7), а затем направиться к ней королем. В этом случае ладья черных не сможет угрожать пешкам белых на королевском фланге, поскольку на Л : f2 решает отход белой ладьи с последующим а8Ф.

Однако при более внимательном анализе выясняется, что осуществить этот план невозможно. После 1. a7 черные маневрируют ладьей по линии «а», спокойно пропуская белого короля до поля b6. В этот момент следуют шахи снизу: Лb1+ или Лb2+, и как только король уйдет с линий «а» и «б», ладья вновь возвращается на вертикаль «а». Ничья становится очевидной.

Поэтому надежды белых на выигрыш могут быть связаны лишь с положением пешки на а6. В этом случае их король найдет убежище от шахов на а7. Но белые должны решиться на материальные потери — ведь пока король доберется до поля b6, ладья противника уничтожит их пешки на другом краю доски.

В партии противники без донесения согласились на ничью. Анализ показал, что белые не могут беспрепятственно улучшить позицию своего короля. Рассмотрим возможные варианты.

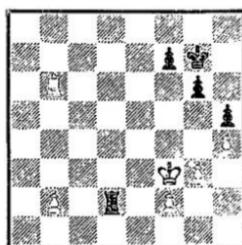
1. Крf1 La2! 2. Kpe1 Kpf6.
3. f3 (чересчур азартно было бы 3. Kpd1 из-за 3... Л : f2 4. Kpc1 La2 5. Kpb1 La5 6. Kpb2 Kpf5 7. Kpb3 Kpg4 8. Kpb4 La1 9. Kpb5 Кр : g3, и преимущество уже у черных) 3... La3!

(характерный прием защиты — ладья выполняет двойную роль: она атакует проходную пешку и пешку на другом фланге)
4. Kpe2 Kpg7 5. Kpd2 (если 5. g4, то 5... hg 6. fg f5! и проходная пешка «f» дает черным достаточные контришансы) 5... Л : f3 6. Kpc2 Л : g3 7. Kpb2 Lg2+ 8. Kpb3 Lg1 9. Kpb4 La1 10. Kpb5 g5! 11. hg h4 12. Lc8 h3 13. Lc2 Kpg6, и опять шансы черных предпочтительнее — например, 14. Lh2 La3! Белые, по-видимому, должны были форсировать ничью, играя 9. Kpb2 вместо 9. Kpb4.

Из анализа этой позиции можно заключить, что проходная пешка не сыграла существенной отвлекающей роли, ибо ладья сильнейшей стороны по сути дела не принимала участия в борьбе.

Поэтому если сильнейшая сторона намерена бороться за победу, то ее планы должны быть связаны только с использованием решающей роли проходной пешки, то есть с попыткой форсировать ее продвижение в ферзи.

Такой план был четко реализован в партии Спасский — Антошин (Сочи, 1965).



При сравнении этой позиции с предыдущей заметны два обстоятельства, выгодные для бе-

лых: во-первых, их король расположен активнее, во-вторых (и это главное для оценки эндшпилля), проходная пешка находится на линии «b». Это позволит королю белых значительно быстрее прийти на помощь пешке.

1. Кре3 Лс2 2. b4 Лb2 3. b5
Крf8 4. Лb7 Крg7 5. Крd4!
Л : f2 6. Лe7.

Обращаем внимание читателя на этот момент. Белые намерены перевести ладью с пассивной позиции (впереди пешки) на активную (в ее тылу).

6. . . Лb2 7. Крс4 Крf6 8. Лe3
Крf5 9. Лb3 Лс2+ 10. Крd5
Крg4 11. b6 Лc8 12. b7 Лb8 13.
Крe5!

Так пресекается контригра черных на королевском фланге.

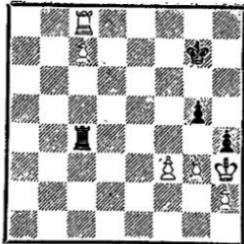
13. . . f5 14. Крf6 f4 15. gf
Кр : h4 16. Кр : g6 Крg4 17. f5
h4 18. f6 h3 19. f7 h2 20. Лb1
Л : b7.

Эта отчаянная попытка не спасает. На 20. . . Крg3 последовало бы 21. Крg7.

21. Л : b7 h1Ф 22. Лb4+ Крh3
23. f8Ф Фg2+ 24. Крh7 Фc2+
25. Крh8 Фc3+ 26. Крg8 Фg3+
27. Фg7. Черные сдались.

Выигрыш в эндишиле с ладьей впереди пешки, как правило, связан с преодолением значительных технических трудностей, а во многих случаях вообще оказывается невозможным.

В подобных окончаниях большое значение для успеха сильнейшей стороны имеет наличие еще одной проходной пешки — на другом фланге. Эта пешка играет важную вспомогательную роль, обычно заставляя короля противника занять невыгодную для обороны позицию.



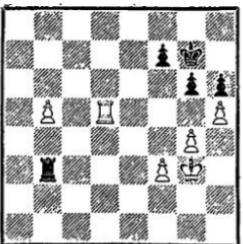
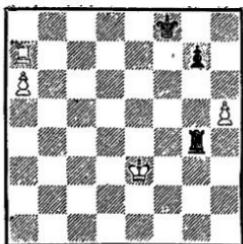
Это положение встретилось в партии Хаунин — Фридман (Ленинград, 1962). После 1. . . hg белые допустили поучительную ошибку и выпустили выигрыш. Они сыграли 2. hg?, недооценив ответа 2. . . g4+! Еще последовало 3. fg Крh7 4. g5 Крg7.

Белому королю, если он приблизится к пешке «с», будет некуда скрыться от шахов. Пешку «с» надежно блокирует черный король. Когда она дойдет до g6, черные будут ходить ладьей по линии «е». Поэтому через несколько ходов последовало соглашение на ничью.

Иной исход имела бы партия, если бы белые сыграли 2. Кр : g3. В этом случае они могли бы организовать проходную пешку по линии «f», которая принесла бы им победу. Приведем примерный вариант: 2. Кр : g3 Крh7 3. h4! gh+ 4. Крh3 Крg7 5. f4 Лc1 6. f5 Лc2 7. f6+, и черные оказываются в положении цугцванга. На 7. . . Кр : f6 следует 8. Лf8+, а на 7. . . Крf7 выигрывает 8. Лh8. Если 7. . . Крh7, то 8. f7.

В партии Полугаевский — Парма (Врнячка Баня, 1965) черные не нашли сравнительно простой защиты от прорыва «вспомогательной» пешки.

В следующей позиции Парма сдался. Его решение было ошиб-



бочным. В случае 1...Kpg8 2. h6! gh 3. Lb7 и 4. a7 белые действительно выигрывали, однако после 1...La4 ничья. Парме показалось, что в этом варианте решает 2. La8+ Kpf7 3. a7 La1 4. h6 gh? 5. Lh8. Но черных спасло 4...Kpg6 и на 5. Kpd4 возможно 5...Kph7.

Рассмотрим теперь окончание, в котором ладья расположена сбоку от своей проходной пешки. Эта ситуация обычно более выгодна сильнейшей стороне, нежели позиция с ладьей впереди пешки. Ладья менее ограничена в действиях и может принять активное участие в борьбе на другом фланге. Недостаток такого положения ладьи заключается в невозможности продвинуть проходную пешку без помощи короля.

Меняется функция пешки. Она выполняет, в большинстве случаев, не отвлекающую, а решающую роль. И следовательно, план игры на выигрыш чаще всего связан с маршем короля к этой пешке. Как и в эндшпиле с ладьей впереди пешки, осуществление такого плана довольно рискованно, поскольку приходится жертвовать пешки на другом фланге.

В положении из партии Кро-гиус — Гиббс (Осло, 1954) белым трудно усилить позицию. Един-

ственным реальным планом игры на выигрыш может быть перевод короля на сб. Но за это время черные заберут пешку f3 и создадут контригру на королевском фланге. Последовало, однако, 1...g5?, что явилось серьезной ошибкой. Теперь белые получают удобную стоянку для ладьи на f5, а их король беспрепятственно проходит по намеченному маршруту.

2. Kpf2 (но не 2. Lf5 ввиду 2...Lb2!, и король отрезан) 2...Kpf6 3. Kpe2 Kpe6 4. Lf5 f6 5. Kpd2 Kpe7 6. Kpc2 Lb4 7. Kpc3 Lb1 8. Kpc4 Lc1+ 9. Kpd5, и белые выиграли.

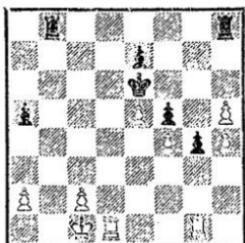
Черным следовало играть 1...Lb4 (вместо g5). Например: 2. Kpf2 Lb3 3. Kpe2 Kpf6, и шансы белых на выигрыш проблематичны.

Мы видели особенности игры в ладейном эндшпиле при разрозненных проходных пешках. А как обстоит дело со связанными?

Связанные проходные пешки — грозная сила и в ладейном эндшпиле. Блокировать их удается чрезвычайно редко и чаще всего они становятся решающим фактором борьбы. Учитывая могучую силу связанных проходных пешек, их нередко стремятся получить даже ценой жертвы.

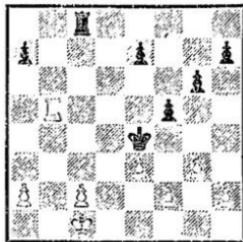
Схельд

Ботвинник
Стокгольм, 1962



У черных сейчас не хватает двух пешек, но это обстоятельство не имеет существенного значения, так как трудно что-либо противопоставить их плану захватить пешку f4 и образовать связанные проходные. Было сыграно: 1. Ld4 L : h5 2. Lc4 Lb4 3. L : b4 ab 4. Kpd2 Kpd5 5. Kpe3 L : h4 6. Ld1+ Krc5 7. Ld7 Lh3+ 8. Kpe2 Lf3 9. L : e7 L : f4. План выполнен. Положение белых безнадежно. 10. Kpe3 Le4+ 11. Kpd3 Kpd5 12. a3 Ld4+ 13. Kpe3 f4+ 14. Kpe2 ba 15. La7 Kr : e5 16. L : a3 f3+. Белые сдались.

Связанные проходные пешки решили исход борьбы и в партии Ботвинник — Копылов (Москва, 1951).

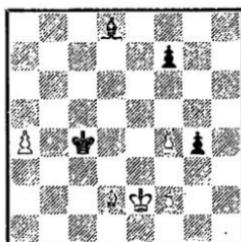


Последовало: 1. Lb7 Le8! (жертвуя еще одну пешку, черные рассчитывают на создание

связанных проходных пешек в центре) 2. L : a7? (необходимо было помешать осуществлению замысла черных. После 2. Kpd2 Kpf3 3. Kpe1 Lc8 4. L : e7 L : c2 5. L : a7 L : f2 6. L : h7 L : a2 7. h4 Kr : e3 8. Le7+ Kpf3 9. Леб белые добивались ничьей) 2. . . Kpf3 3. a4 Kr : f2 4. a5 g5 5. a6 Kr : e3 6. Lb7 eb 7. a7 La8 8. L : h7 (не спасало 8. Lb5 ввиду 8. . . e4 9. L : f5 L : a7 10. L : g5 Kpe2, и пешка «e» будет стоить белым ладьи) 8. . . f4 9. gf gf 10. Kpd1 f3 11. c4 (если 11. Kpe1, то 11. . . Lg8 12. Kpf1 Ld8 с выигрышем) 11. . . Ld8+ 12. Kpc2 f2 13. Lf7 La8. От угрозы L : a7 нет защиты. Белые сдались.

Легкофигурные окончания

В эндшпиле «слон против слона» проходная пешка играет преимущественно роль отвлекающего фактора. Познакомимся с анализом позиции, которая могла возникнуть в партии Штейн — Спасский (Москва, 1961).



Король черных должен «сторожить» отдаленную проходную пешку. Обращаем внимание на выгодное расположение слона белых — он с тыла поддерживает проходную пешку. Эта особенность, уже известная нам по

ладейным окончаниям, в большинстве случаев верна и в сложных эндшпиллях.

План белых заключается в проходе короля к пешкам противника.

1. **a5 Kpd5!** (после 1...Kpb5 белые выигрывают без труда. Например, 2. Kpd3 f5 3. Kpd4 Ch4 4. Cel, и пешка f5 теряется через несколько ходов) 2. **a6 Kpc6** 3. **f5!**

Важный ход. Иначе черные сами бы сыграли f5 и Cf6, не пропуская белого короля. Теперь нельзя 3...Kpb6 ввиду 4. Ca5.

3... **Ce7** 4. **Ce3 Cd6** 5. **Kpd3 g3** 6. **fg C : g3.**

Надежды черных на ничью связаны с жертвой слона за пешку «f». В этом случае возникает ничейная точная позиция.

7. **Kpe4 Ch4** 8. **Kpf4 Cf6** 9. **Kpg4 Ce7** 10. **Kph5 Cf8** (препятствуя Kph6) 11. **Kpg5 Cg7** (черным удалось отразить угрозу проникновения короля противника через фланг, но теперь белые прорываются в центре) 12. **a7 Kpb7** 13. **Kpf4 Cf6** 14. **Kpe4 Ce7** 15. **Kpd5 Cf8** 16. **Cd4!**

Этот ход ставит черных в положение цугцванга. Плохо 16...Kra8 из-за 17. Kpc6 и Kpd7. Слон должен контролировать поле d6, теперь же он завлекается на менее выгодную оборонительную позицию на e7. Заметим, что немедленное 16. ...Ch6 17. Kpd6 Cf8+, и королю приходится возвращаться назад.

16... **Ce7** 17. **Cc5! Ch4** 18. **Kpd6 Cg5** 19. **Kpd7 Ch4** 20. **Kre8 f6** 21. **Kpf7 Cg5** 22. **Kre6 Ch4** 23. **Cd4 Cg5.** После 24. **C : f6**

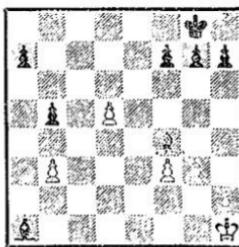
Ce3 25. **Ce7 Cd4** 26. **Cd6** белые достигают известной выигрышной позиции: 26... **Kp : a7** 27. **Ce5 Cc5** 28. **f6 Kpb7** 29. **f7 Cf8** 30. **Cd6 Ch6** 31. **Kpf6** (возможно и 31. Kpd7 Cg7 32. Kre8 Kpc6 33. Cf8 Cb2 34. Ch6 Ca3 35. Cg5 Kpd5 36. Ce7) 31... **Kpc6** 32. **Kpg6 Kp : d6** 33. **Kp : h6** с выигрышем.

При наличии проходных пешек у обеих сторон более сильна, так же как и в пешечных окончаниях, отдаленная проходная пешка.

Ройзман

Краков, 1958

Слива



Шансы черных лучше, так как белая пешка «d» задерживается королем. План черных напоминает метод борьбы в пешечных окончаниях с отдаленной проходной пешкой — отвлечь ее продвижением силы противника и решить исход партии вторжением своего короля.

1. **Ce3 a5** 2. **Cc5 f5!** (обеспечивая выход королю). Ход 3. **d6** не опасен для черных ввиду 3... **Cf6** 4. **Cb6 a4** 5. **ba ba** 6. **d7 a3** 7. **d8Φ+ C : d8** 8. **C : d8 a2**) 3. **Kpg2 a4** 4. **ba ba** 5. **Ca3** (если 5. **Kpf2**, то 5... **Cb2!** 6. **d6 Cf6!** Вызвав движение пешки «d», черные подходят королем и выигрывают ее) 5... **Kpf7** 6. **Kpf2 Cf6** 7. **Kre3 Ce7** (вынуждая ответ

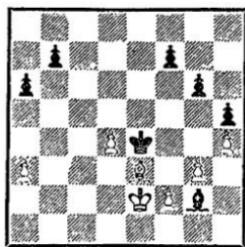
8. d6, ибо на 8. Cc1 следует 8. . . a3 9. Kpd3 a2 10. Cb2 Cf6) 8. d6 Cf6 9. Kpf4 Креб 10. d7 Ce7 11. h4 Kр : d7, и белые вскоре сдались.

В окончаниях с разноцветными слонами шансы на победу, как правило, очень невелики. Дело в том, что здесь слоны контролируют поля разного цвета и не могут непосредственно оппонировать друг другу. Поэтому слон и король часто создают неприступную крепость, через которую не могут пройти проходные пешки. Однако и в этих окончаниях наиболее распространенным методом игры на выигрыш является создание отвлекающей проходной пешки.

Фукс

Дрезден, 1956

Холмов



Черным обеспечена проходная пешка на ферзевом фланге. Но одна она не может решить партию, так как белые легко ее блокируют. Черные поэтому создают проходную пешку на другом фланге, чтобы тем самым отвлечь фигуры противника.

1. . . f6! 2. Kpd2 Kpf5 3. Cf4 g5
4. Cc7 Kpg4 5. Cd8 gh 6. gh
Kр : h4 7. C : f6+.

У белых тоже две проходные пешки, но они расположены близко друг от друга и потому

без хлопот задерживаются черными.

7. . . Kpg4 8. Kpe3 Cd5 9. Ce7 b5. Белые сдались. За одну из черных пешек придется отдать слона. Например, 10. Cd8 h4 11. f3+ С : f3 12. Kpf2 h3 13. Kpg1, и черный король направляется на ферзевый фланг, а слон курсирует по диагонали g4—c8.

В окончаниях со слоном против коня при проходных пешках обычно выгоднее иметь слона. Слон, как более дальнобойная фигура, лучше помогает продвижению своих пешек и надежнее обороняет позицию от наступления пешек противника. В окончаниях этого типа пешки чаще выступают в роли решающего фактора. Поэтому план сильнейшей стороны обычно связан со стремлением обеспечить непосредственное продвижение проходной пешки в ферзи.



Несмотря на материальное равенство, позицию следует оценить как очень тяжелую для черных. Их тихоходному коню трудно бороться с пешками противника.

Рассмотрим возможное продолжение: 1. с5 Kе5 (если 1. . . K : с5, то 2. Сb4 Kpd6 3. h4 a5 4. С : с5+ Kр : с5 5. h5 и белые выигрывают) 2. Сс3 Кс6 3. h4 Креб (черные решают бло-

кировать пешку «с» королем, а крайнюю — конем. Пожалуй, это лучшая защита. В случае перевода короля черных на королевский фланг белый король отправился бы на d5) 4. h5 Kpd5 5. h6 Ke7 6. h7 Kg6 7. Cb4 a5 8. Ca3 Kh8 9. Kpf3 Kg6 10. Kpe3 f4+.

Черные вынуждены ослабить позицию пешки. В случае 10... Krc6 следовало 11. Kpd4 a4 (11... Krc7 12. Kpd5 Kpc8 13. Cc1 a4 14. Kreb f4 15. C : f4 K : f4+ 16. Kpf6) 12. Krc4 f4 13. Cc1 f3 14. Ce3, и белые после Kpb4 побеждают.

11. Kpf3 Krc6 12. Kpe4 Kpb5 13. Kpf5 f3 14. Kr : g6 f2 15. h8Φ f1Φ 16. Fe8+ Kraf 17. Fc6+ Kra7 18. Fb6+ Kra8 19. Fd8+ Kpb7 20. Fe7+. Размен ферзей неизбежен. Белые выигрывают.

В борьбе слона с конем при проходных пешках конь часто оказывается в положении цугцванга. Тем самым вынуждаются ходы пешками или королем, ослабляющие позицию и облегчающие проникновение неприятельского короля. Таким вынужденным и ослабляющим ходом оказался 10... f4+.

Котов **Бондаревский**
Москва, 1946



Надо отметить, что коню вообще трудно бороться с проходными пешками даже при отсут-

ствии у противника других фигур.

У белых значительные трудности, так как, если конь отступит, черные выиграют пешку «а» и затем поведут вперед свою отдаленную проходную. Но белые находят этюндную ничью, их замысел основан на малой подвижности коня в борьбе с проходными пешками.

1. K : a4! Kr : a4 2. Kpd4 Kpb3 3. a4 Kpc2 (после 3... K : a4 4. Kr : e4 белые добиваются ничьей, направляясь к пешкам g6 и h6) 4. Kpe3 Kpd1 5. a5 Kpe1 6. a6 Kbb5 7. g4! Kpf1 8. Kr : e4 Kpg2 9. Kpd3! Kpf3 (не выигрывало 9... Kr : h2 ввиду 10. Krc4 Ka7 11. Krc5 h5 12. gh gh 13. Kpb6 Kc8+ 14. Kpb7 Kd6+ 15. Krc6 Kc8 16. Kpb7) 10. Krc4 Kc7 11. a7 Kpe4 12. Krc5 Kpe5 13. Krc6 Ka8 14. Kpb7 Kpd6 15. Kr : a8 Krc7 16. h4 g5 17. h5. Ничья.

В борьбе коня с проходными пешками последние играют обычно отвлекающую роль.

При проходных пешках конь только в редких случаях выигрывает сражение против слона. Происходит это тогда, когда все события совершаются на одном фланге.

Ботвинник

Варна, 1962

Робач



Белым удалось поучительным способом ограничить подвижность слона противника.

1. Kb7!

Только так. При 1. Kр : d5 Сa5 слон вырывался на свободу и выигрыш был бы упущен.

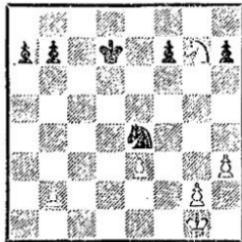
1. . . Kpf5 2. Kр : d5 Сb6 3. Krc6 Ca7 4. Kd6+ Kреб 5. Kс8. Черные сдались. Белые доводят пешку до a6, а затем перекрывают диагональ g1—a7 ходом Kб6.

Эндшпиль «конь против коня при проходных пешках» очень сходен по содержанию с пешечными окончаниями. Проходные пешки выполняют отвлекающую роль, а план выигрыша обычно связан с проходом короля к оставшимся без защиты пешкам слабейшей стороны.

Рабинович

Белавенец

Тбилиси, 1937



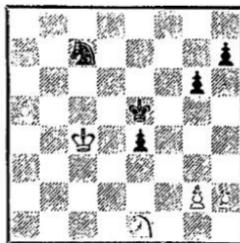
Черным гораздо легче образовать проходную пешку, чем белым, и это обстоятельство определяет результат партии. Было сыграно 1. Kpf1 Krc6 2. Kре2 Kpd5 3. Kf5 Kpc4 4. Kd4 a5 5. h4 a4 6. g4 b5 7. Kpd1 (если 7. g5, то 7. . . b4 8. Kpd1 Kpd3 9. Kf5 b3 10. Kpc1 a3 11. ba Kpc3 и нет защиты от b2+ и Kd2+) 7. . . Kf2+ 8. Kpc2 K : g4 9. Kf5 f6, и вскоре черные выиграли.

Если у обеих сторон уже имеются проходные пешки, то более ценной, как правило, является отдаленная пешка.

Баренбаум

Надеждин

Ташкент, 1960



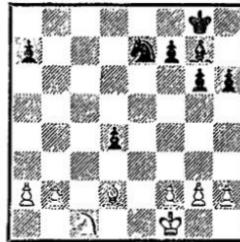
Белым удалось задержать пешку «е» и прорваться королем: 1. Kс2 Kpf4 2. Krc5 Kаб+ (2. . . e3 3. Kpd4 e2 4. Kpd3 с выигрышем пешки) 3. Kpb6 Kb8 4. Kb4! Kре3 (если 4. . . e3, то 5. Krc7 Kаб+ 6. K : a6 e2 7. Kb4 e1Ф 8. Kd3+) 5. Krc7 Kpd2 6. Kр : b8 e3 7. Kс6 e2 8. Keb. Черные сдались.

Рассмотрим теперь примеры более сложных легкофигурных окончаний.

Левенфиш

Шамкович

Иваново, 1949



У белых преимущество, так как они могут образовать отдаленную проходную пешку. К тому же пешка d4 нуждается в защите и ограничивает подвижность собственного слона.

1. Кре2 Кс6 2. f4 Кpf8 3. Kpd3 Кре7 4. Кре4 Kpd6 5. b4 Kd8 6. b5 Ke6 7. Kd3 Kpc7 8. a4 a6 9. Kc5!

После того как первая часть плана выполнена, этот размен проще всего ведет к цели. Дальнейший план белых аналогичен рассмотренному в партии Штейн — Спасский: пешка «а» отвлекает черного короля, а прорыв короля белых к пешкам другого фланга решает. Отметим, что план игры во многих сложных окончаниях основывается на оценке более простых позиций, возникающих после возможного размена фигур. В рассматриваемой партии план был основан на оценке возможного перехода в слоновый эндшпиль.

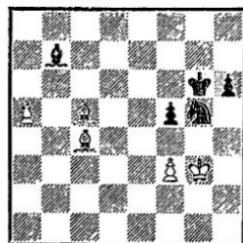
9. . . ab+ 10. Кр : b5 K : c5 11. Кр : c5 Cf6 12. f5 h5 13. fg fg 14. Ca5+ Kpb7 15. Kpd5 g5 16. Креб Краб 17. Cd2 Cd8 18. Kpd5 Cf6 19. Кре4 g4 20. Ce1 Kpb6 21. Cf2 Kpc5 22. a5 Kpc4 23. a6 d3 24. a7 d2 25. a8Ф d1Ф 26. Фс6+ Kpb3 27. Феб+ Kpb4 28. Ф : f6, и белые выиграли.

В борьбе двух слонов против слона и коня также необходимо учитывать возможность перехода в более простое окончание. Здесь часто возникает эндшпиль

Болеславский

Рандвийр

Пярну, 1947



со слоном против коня, в котором проходная пешка играет решающую роль.

Белые стремятся разменять белопольного слона черных и провести пешку «а» в ферзи.

1. Ce2 f4+ 2. Kpf2 h5 3. a6 Cс6 4. Ce7 Ke6 (нельзя 4. . . h4 из-за 5. Cd3+ Kph6 6. С : g5+ Кр : g5 7. Ce4) 5. a7 Kpf7 6. Cd6 Ca8 7. Cd3 Kg5 8. С : f4 K : f3 9. Кре3 Ke1 10. Ce4!

Белые добились своей цели. Коню противника не удается задержать проходную пешку.

10. . . Kg2+ 11. Kpd4 K : f4 12. С : a8 Ke6+ 13. Kpd5 Kре7 14. Kpc6 Kpd8 15. Сb7 Kс7 16. Kpb6 h4 17. Cg2. Черные сдались. Они в цугцванге после 17. . . Kpd7 18. Ch3+ Kpd8 19. Kpb7.

Ферзевые окончания

В ферзевых окончаниях проходная пешка играет, как правило, решающую роль. План сильнейшей стороны заключается в быстрейшем продвижении пешки в ферзи. Блокада пешки в большинстве случаев нереальная, так как ферзь оттесняет блокирующую фигуру. Поэтому в подобных окончаниях главное — не количество проходных пешек, а их качество. Так, например, одна далеко продвинутая проходная пешка оказывается более важным фактором, чем несколько пешек противника, удаленных от полей превращения.

Приводим окончание одной из партий большого знатока ферзевых эндшпилей венгерского гроссмейстера Г. Мароци (белые).



Последовало 1. b5! (конечно, не 1. Ф : сб ввиду 1...Фf4+ и Фc1+ с вечным шахом) 1...cb 2. с6 Фс2 3. Фd5 Крh6 4. Фd6

Фc4 5. с7 Крh7 6. Фd7 (поскольку пешка беспрепятственно движется вперед, то главная забота сильнейшей стороны в таких окончаниях состоит в том, чтобы найти укрытие от вечного шаха. В данном случае король белых находит надежное убежище) 6...Фf4+ 7. Крg1 Фc1+ 8. Крf2 Фc5+ 9. Крe2 Фc2+ 10. Крe3 Фc5+ 11. Крe4 Фc4+ 12. Крe5 Фc3+ 13. Крd5 Фc4+ 14. Крd6 Фb4+ 15. Крc6 Фc3+ 16. Крb7, и белые выигрывают.

ПОЛОЖЕНИЕ КОРОЛЯ

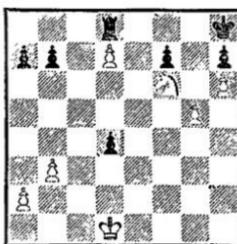
Мы уже отмечали, что в эндшпиле король становится активной фигурой. Он принимает непосредственное участие в борьбе, и от его положения часто зависит результат партии. При изучении предыдущих глав читатель мог познакомиться с ролью короля в создании позиции цугцванга или в ситуациях с проходными пешками. В этом разделе мы рассмотрим подробнее характерные особенности расположения короля в эндшпиле.

Активный и пассивный король

Короля называют активным тогда, когда он принимает реальное участие в осуществлении планов нападения и защиты. Пассивный король удален от театра боевых действий. Часто он нуждается в защите от прямой атаки фигур и пешек противника.

Наглядно можно заметить различие в расположении королей на примере позиции из партии Котов — Богатырев (Москва, 1935).

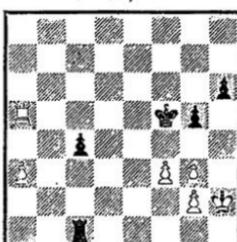
Король черных обречен на роль статиста. Выигрыш белых очевиден.



Последовало 1. Крd2 b5 2. b4 a5 3. ba b4 4. a6 Лa8 5. a7 Лd8 6. Крd3. Черные сдались, так как нет защиты от проникновения белого короля на e7.

Элисказес

Левенфиш
Москва, 1936



Здесь также участие королей в борьбе далеко не одинаково. Фактически черные имеют фигу-

рой больше в главном районе сражения — на пути движения пешки «с». Далее было: 1... Креб!

Не смущаясь потерей еще одной пешки, черный король направляется к линии «с»: 2. Лаб+ Кpd5 3. Л : h6 c3 4. Лh8 La1 (конечно, не 4... c2, что отнимает у короля укрытие от шахов) 5. Lc8 Л : a3 6. Kph3 Kpd4 7. Kpg4 (или 7. f4 gf 8. gf c2+ 9. Kph4 Lc3) 7... La5 8. f4 Lc5 9. Ld8+ Kpe3 10. Ld1 c2 11. Lc1 gf 12. gf Kpd2 13. La1 c1Ф 14. Л : c1 Л : c1!.

Читателю советуем проанализировать эту позицию и убедиться, что значительно слабее было 14... Kр : c1. Стремление к наибольшей активности короля видно в выборе черными хода 14... Л : c1.

15. Kpg5 Kpe3 16. f5 Kpe4 17. g4 Kpe5 18. Kpg6 Lc6+ 19. Kpg7 La6! 20. Kpf7 Kpf4.

Выясняется смысл хода 19... Lab. Король белых вынужден был занять поле перед пешкой, и теперь в случае 21. f6 выигрывает 21... Kpg5.

21. Kpg7 Kpg5, и белые сдались.

Пассивное положение короля не влияет на оценку позиции в тех случаях, когда исход борьбы может быть решен другими фигурами и пешками, без его участия.



Ферзь белых «самостоятельно» проводит пешку, и помоить короля здесь не нужна. В подобных положениях важно, конечно, учитывать надежность защиты пассивного короля от шахов.

Централизация короля

Как только на доске возникает эндшпиль, типичным приемом игры становится перевод короля в центр. Централизация короля служит необходимой предпосылкой для его последующей активной деятельности. Естественно, что если главные события развернутся на фланге, то король, находящийся в центре, сам по себе не будет выполнять активной роли. Но в начале эндшиля, когда противники еще подготавливают осуществление своих планов, принцип централизации короля оказывается правильным в большинстве случаев. Из центра король быстрее может попасть на любой фланг.

Силу централизованного короля иллюстрирует пример из партии АЛЕХИН — Файн (Кемери, 1937).



1. Kpd2!

Этот ход позволяет белым быстрее ввести в бой ладью. Конечно, учитывают они и выгоду положения короля в центре, так

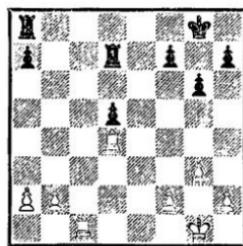
как неизбежны дальнейшие размены фигур.

1...Kb6 (лучше 1...b6) 2. Ke3 0—0.

Черные не могут оставить короля в центре (Kre7) из-за Cb4+. Теперь их король обречен на пассивное существование.

3. a4 Lfd8 4. Cd3 e5 5. Lhc1 Cе6 6. L : c8 L : c8 7. Сb4! (важный маневр, препятствующий централизации короля черных посредством 7...Kpf8) 7...Ke8 8. a5 Kd7 9. Kd5 C : d5 10. ed Kc5 11. Cf5 Ld8 12. Kpc3! (благодаря централизованному королю у белых в игре фактически участвует лишняя фигура. Нельзя сейчас 12...L : d5 из-за 13. Kpc4) 12...b6 13. ab ab 14. С : c5 bc 15. b6 Kd6 16. Cd7! L : d7 17. La8+. Черные сдались.

Рассмотрим положение из партии Крогиус — Николаевский (Тбилиси, 1967). Здесь уже определился план белых — атака пешки «d». Поэтому централизация короля необходима.



1. Kpf1 Lb8 2. b3 Lb5 3. Kpe2 La5 4. Ld2! (поле d4 освобождается для короля) 4...h5 5. Kpd3 Kpg7 6. Lc6 (препятствуя выходу короля черных) 6...Le7 7. Kpc3 (угрожает 8. Kpb4 с неожиданным выигрышем ладьи) 7...d4+ (упорнее было 7...Le6. В случае 8. L : e6

fe 9. Kpb4 La6 10. Krc5 Kpf6 черные защищаются. Вероятно, лучше 8. Lc7, хотя тогда угроза 9. Kpb4 не столь опасна) 8...Kpd3 h4? (больше шансов оставляла контратака: 8...Lf5 9. Ld6 Le1) 9. Lc4 Lf5 10. L : d4 h3 11. f4 Le1 12. Le2 La1 13. Kpe3 La5 14. Ldd2 La3 15. Kpf3 f5 16. g4 fg+ 17. Kp : g4 La5 18. Kp : h3, и белые вскоре реализовали свое материальное преимущество.

Различие в положении королей (активное и пассивное) может быть использовано различными методами. С наиболее важными из них мы сейчас познакомимся.

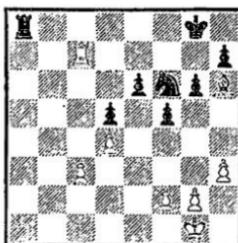
Атака на пассивного короля

Прямое нападение на пассивного короля обычно возможно, если король оттеснен к краю доски. В большинстве случаев атака приводит к созданию матовых угроз или цугцвангу.

Тарраш

Вена, 1922

Рети



Король черных заперт в углу, и фигуры не могут прийти к нему на помощь. Решает партию вторжение белого короля.

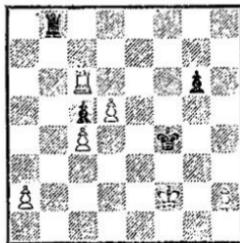
1. Lg7+ Kph8 2. Le7 Kpg8 3. f3 (конечно, не 3. L : e6, по-

скольку ходом 3...Kpf7 черный король освобождается из заточения) 3...Ke8 (если 3...Le8, то 4. Lg7+ Kph8 5. Lf7 Kh5 6. g4 Kpg8 7. Lb7 Kf6 8. Lg7+ Kph8 9. Lf7!) 4. Kph2 Kd6 5. Lg7+ Kph8 6. Ld7 (теперь оттесняется от короля его последний защитник, и объединенная атака трех белых фигур завершает дело) 6...Kb5 7. Kpg3! K:c3 8. Kpf4 Kb5 9. Krc5 Le8 10. Kpf6 Kpg8 11. Lg7+ Kph8 12. Lb7 Kd6 13. Ld7 Kb5 14. Kpf7 Lg8 15. Ld8! Kd6+ 16. L:d6 g5 17. Ld8 L:d8 18. Cg7×.

Будо

Москва, 1931

Мазель

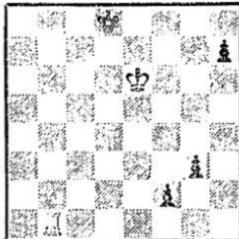


Белые ошибочно сыграли
1. L : c5?

Значительно сильнее было
1. Leb Lb4 2. Le2 L:c4 3. Ld2,
и позиция ладьи в тылу проходной пешки дает белым серьезные шансы на выигрыш. Теперь же черным удастся, преследуя короля, добиться ничьей: 1...Lb2+ 2. Krc1 Krc3 3. Kpd1 Kpd3 4. Kpc1 Lc2+ 5. Kpb1 Krc3 6. a4 (не помогало 6. Lb5 из-за 6...L:h2 7. a4 Kp:c4 8. d6 Ld2 9. Lb6 Krc5) 6...L:h2 7. d6 Lh1+ 8. Krc2 Lh2+ 9. Krc3 Lh1. Ничья.

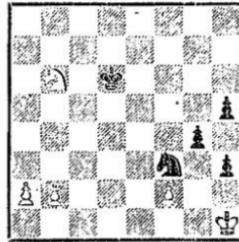
Сходная идея преследования короля могла осуществиться в

партии Арулайд — Гургенидзе (Ворошиловград, 1956).



Белые здесь сдались, хотя могли форсированно добиться ничьей: 1. Kpd6 Kpc8 2. Lc1+ Kpb7 3. Lb1+ Krb6 4. Krc6 Krb5 5. Krc5 Kra4 6. Krc4 Kra3 7. Krc3 Kra2 8. Lf1! (поскольку теперь 8...g2? невозможно ввиду 9. L:f2+, белые успевают приблизиться королем к пешкам) 8...h5 9. Kpd3 h4 10. Krc3 h3 11. L:f2+. Ничья.

В партии Тартаковер — Ботвинник (Гронинген, 1946) план черных был также основан на прямой атаке.



По поводу этого положения М. Ботвинник писал: «Беда белых заключается в отчаянном положении короля, при котором смертельна угроза h4 с последующим g4—g3—g2×. Даже в трудном варианте 1. a4 Kd2! (указано Д. Бронштейном) 2. ab h4 3. ab g3 4. a7 g2+ 5. Kph2 Kf3+ 6. Kp:h3 g1Φ 7. a8Φ Ph2+ 8. Kpg4 Ke5+ с быстрым

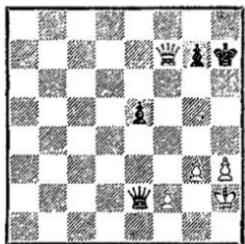
матом — белые не могли спасти».

В партии было сыграно 1. **Kc4+** **Kpd5** 2. **Ke3+** **Kre4** 3. **a4** (на 3. b4 Ботвинник собирался продолжать 3... Kd4 с угрозой Kpf3 и Kр : f2) 3... **Kpd3** 4. **Kd5** (если 4. a5, то 4... Kре2 5. ab Kр : f2 6. a7 g3) 4... **Kре2** 5. **Kf4+** **Kр : f2** 6. **K : h3+** (проигрывало и 6. K : h5 g3 7. K : g3 Kр : g3 8. ab ввиду 8... h2 9. ab Kg5 10. a7 Ke4 11. a8Ф Kf2×) 6... **Kpf1!** 7. **Kf4** g3 8. **Kg2** **Kpf2** 9. a5 h4 10. **Kf4** **Kpf1!** 11. **Kg2** h3 12. **Ke3+** **Kpf2** 13. **Kg4+** **Kре2**. Белые сдались.

Авербах

Киев, 1954

Суэтин



Попытка белых образовать проходную пешку не имеет шансов на успех. Для осуществления этого плана пришлось бы полностью раскрыть короля, и дело кончилось бы вечным шахом. Поэтому Авербах выбирает другой путь, стремясь использовать пассивное положение короля черных на краю доски. Прямая атака проводится соединенными усилиями ферзя и короля. Поучительно проследить за ролью белых пешек, которые надежно прикрыли короля от шахов с тыла.

1. **g4!** **Фd2** 2. **Kpg3** **Фc3+** (если 2... Фc1, то не 3. Фh5+

Кpg8 4. Ф : e5 из-за 4... Фg1+, а 3. Фf5+ Кpg8 4. g5 с угрозой g6) 3. **Kph4** **Фd4** 4. **Ff5+** **g6** (в случае отступления черного короля решало продвижение пешки до g6. Король же белых находил убежище на h5 и после Фd1+, f2—f3 шахи заканчивались) 5. **Ff7+** **Kph6** 6. **Ff6** **Kph7** 7. **Kpg5** **Фd2+** 8. **f4!** ef (после 8... Ф : f4+ 9. Ф : f4 ef 10. Кр : f4 выигрыш белых несложен. Например: 10... Крh6 11. Креб Kpg5 12. Креб или 10... Kpg8 11. Kpg5 Kpg7 12. h4 Kph7 13. Kpf6) 9. **Ff7+** **Kph8** 10. **Kph6!** Мат неизбежен. Черные сдались, так как на 10... f3+ следует 11. g5.

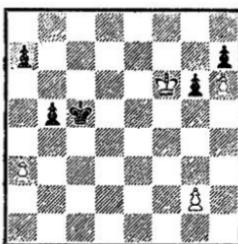
Ограничение подвижности фигур

При этом методе активный король отсекает короля или другие фигуры противника от решающего участка борьбы. Обычно такое ограничение подвижности короля и фигур ведет к цугцвангу.

Дода

Варна, 1962

Боумейстер

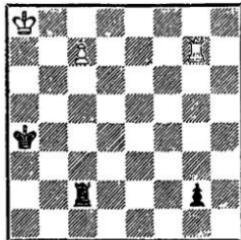


Шансы черных на выигрыш кажутся проблематичными. После естественного 1... a5 2. Kpg7 b4 3. ab+ ab 4. Kр : h7 b3 5. Kpg7 b2 6. h7 h1Ф 7. h8Ф Фb2+ ничья очевидна. Однако в рас-

поражении черных находится поучительный маневр, при котором их король буквально «замуровывает» короля белых.

1...Kpd6! После 2. g4 a5 3. Kpg7 Kpe7 4. Kp : h7 Kpf7 5. g5 у белых единственная надежда на пат в случае 5...b4 6. ab ab 7. Kph8 b3 8. h7. Но черные ответили 5...a4! И на вынужденное 6. Kph8 b4 7. h7 решает еще один ход на ограничение — 7...Kpf8! — с полным цугцвангом. Нетрудно убедиться, что теперь белые получают мат в три хода.

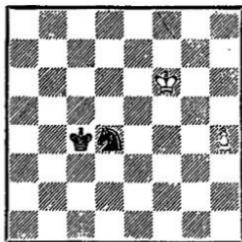
Ограничение подвижности короля хорошо иллюстрирует известный этюд Эм. Ласкера.



На первый взгляд позиция представляется совершенно ничейной. Но белым удается последовательно оттеснить короля черных до этой горизонтали и завершить борьбу отвлекающим ударом $L : g2$. Решение этюда таково: 1. Kpb7 Lb2+ 2. Kra6 Lc2 3. Lg4+ Kra3 (плохо 3...Kpb3 из-за 4. Kpb7 и с8Ф) 4. Kpb6 (с угрозой 5. L : g2) 4...Lb2+ 5. Kra5 Lc2 6. Lg3+ Kra7 7. L : g2 с выигрышем.

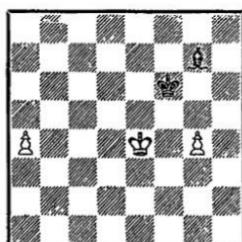
Из остальных фигур наиболее успешно активному королю удается ограничение коня.

После 1. h5 черные проигрывают, так как король белых отнимает у коня все поля, с кото-



рых он смог бы задержать пешку. При ходе черных добиться ничьей тоже не просто. Спасает лишь 1...Kpd5 2. h5 Ke6 3. h6 Kf8 4. Kpf7 Ke6.

Подвижность слона удается ограничить лишь в редких случаях. Один из них показан в знаменитом этюде Х. Оттена.

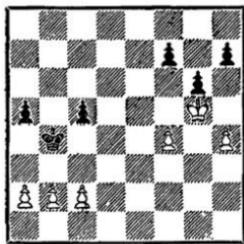


Белые выигрывают из-за исключительно неудачного положения короля черных, который вносит «свою лепту» в ограничение собственного слона. Решение этюда очень красиво: 1. ab Cf8 (иначе не задержать пешку «a») 2. Kpd5 Ch6 3. g5+! C : g5 (после 3...Kp : g5 4. ab пешку не остановить) 4...Kre4 Ch4 5. Kpf3, и выясняется, что слон не попадает на диагональ g1—a7. Белые выигрывают.

Выигрыш материала

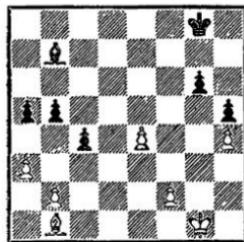
Активный король часто используется для материальных завоеваний. Это происходит при

вторжении короля в расположение сил противника. Вторжение становится возможным тогда, когда в позиции противника имеются слабые, то есть не контролируемые пешками или фигурами поля. По таким полям и осуществляется проход активного короля.



Несмотря на почти одинаковое положение фигур, возможности сторон далеко не одинаковы. У черных «дыры» на f6 и h6, по которым беспрепятственно проходит белый король. А король черных бессилен против сомкнутого строя белых пешек.

Оценим позицию из партии Решевский — Эйве (Гаага — Москва, 1948).



Материально силы равны, но заметна разница в расположении пешек. После 1. f4 белый король имеет удобный маршрут для вторжения: f2—e3—d4—c5. Черные же не могут подступиться к белым пешкам в центре.

Последовало: 1. f4 b4 (черные пытаются разменами уменьшить число пешек на ферзевом фланге. Совсем безнадежна была бы выжидательная тактика. Например: 1. . . Kpf8 2. Kpf2 Kpe7 3. Kpe3 Ccb 4. Kpd4 Ce8 5. Krc5 a4 6. Cc2, и черные в цугцванге. На 6. . . Kpf7 решает 7. Kpd6) 2. ab ab 3. Kpf2 c3 4. b3 (вполне возможно было и 4. bc bc 5. Cc2, и белые после выигрыша пешки с3 легко реализуют преимущество. В данном же случае, сохранив пешку b3, белые побеждают еще проще) 4. . . Kpf7 5. Kpe3 Cc8. Черные сдались. Это решение вполне обоснованно. П. Керес приводит возможный вариант: 6. Kpd4 Cg4 7. Cc2 Krb6 8. Kpc4 g5 9. fg Krb5 10. Kp : b4 Kpd4 11. g6 Ceb 12. g7 Cg8 13. Krb5 с последующим b3—b4 и легким выигрышем.

В этом примере мы наблюдаем прямое вторжение короля по слабым полям. Черным не удалось создать преград на его пути. Сложнее задача, когда поля вторжения короля контролируются противником. В таких случаях часто применяется жертва.



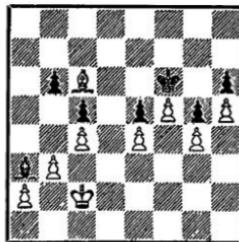
К этому положению пришла партия Авербах — Ботвинник (Москва, 1955). План черных состоит во вторжении короля на ферзевый фланг. Однако прямое

проникновение не удается, так как белые защищают поля с3 и д3. Попытка разменять коня d5 мало что принесет черным, так как белые построят неприступную позицию (разноцветные слоны!). Поэтому черные пока маневрируют, стремясь максимально усилить положение фигур, а затем жертвуют пешку, чтобы отвлечь от поля с3 коня белых.

Последовало 1... .Kpd4 2. Ce2 Cс8 3. Kpg2 (не давал удовлетворительной защиты и план с переводом короля на с2. Например: 3. Kpe1 Се6 4. Kpd1 Cf7 5. Kpc2 a5 6. Cd1 Cg6, и белые в цугцванге, так как угрожает 7... f4 8. gf e3+) 3... Cd7 4. Kpf1 Ce8 5. Kpg1 Cf7 6. Kpg2 a5 (все фигуры черных заняли идеальные позиции. Теперь решает жертва пешки «f») 7. Kpf1 f4! 8. gf gf 9. K : f4 (принятие жертвы вынужденно. Если 9. Kpg1, то 9... f3 10. Cf1 Се6 11. Kph2 Ch4 12. Kpg1 Kpc5! 13. Kf4 Cf5 14. Kd5 Cc8, и белые вынуждены пропустить короля противника к пешкам ферзевого фланга) 9... Kpc3 10. Cd1 Kpd2 11. Cg4 Kpc2 12. Ce6 С : e6 13. K : e6 Ce7 14. Kd4+ Kpc3 15. Kf5 Cf8 16. Kg3 Kр : b3 17. Kре2 Kр : a4 18. K : e4 Kpb3 19. Kpd3 a4 (план черных осуществлен. Теперь решает пешка «а») 20. Kd2+ Kpb2 21. с5 b5 22. с6 Cd6 23. Ke4 Cb8 24. Kc3 a3 25. f4 С : f4. Белые сдались.

(См. след. диагр.)

В позиции из партии Грунд—Юст (Веймар, 1968) надежды белых на победу могут стать реальными в случае устранения черных пешек на b6 или h6. Белые жертвой расчищают путь королю.



1. b4! С : b4.

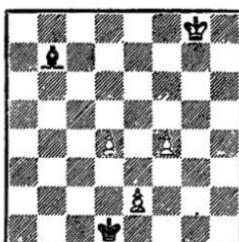
Если 1... cb, то 2. Kpb3 Cc1 3. Kр : b4 Ce3 4. Kpb5 Kре7 5. Cd5 Cg1 6. a4 Cd4 7. с5 `bc (или 7... С : c5 8. a5) 8. Cс4!, и одна из белых пешек проходит в ферзи.

2. Kpb3 Ca5 3. Kра4 Kре7 4. Kpb5 Kpf6 5. Cd5 Kре7 6. Krc6 Kpf6 7. Kpd7 Cc3 8. a4 Ca5 9. Kре8 b5 (иначе 10. Kpf8—g8—h7 : h6. Если 9... Kpg7, то 10. Kре7) 10. ab Cc7 11. Kpd7. Черные сдались.

На помощь проходной пешке

Очень важно установить взаимодействие короля с проходными пешками. Часто исход партии зависит от того, успеет ли король помочь пешке продвинуться или нет.

.Паоли



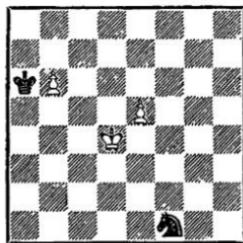
Выигрыш

На первый взгляд выигрыш белых кажется маловероятным. Их король далеко, а пешки за-

держиваются. Очевиден, к примеру, такой вариант: 1. f5 Kр : e2 2. f6 Кре3 3. f7 Cd5 4. Kpg7 С : f7, и ничья.

Однако остроумным маневром белые все же вовремя подводят короля на помощь пешкам. 1. e4! С : e4 2. Kpf7 Кре2 3. Креб Кре3 4. Креб. Черные оказываются в цугцванге. Теперь на 4... Kpd3 или отход слона по диагонали b1—h7 решает 5. d5, а в случае 4... Kpf3 (или отход слона по диагонали a8—h1) выигрывает 5. f5.

С. Изенегер



Выигрыш

Белые выигрывают поучительным способом, комбинируя угрозы продвижения обеих пешек.

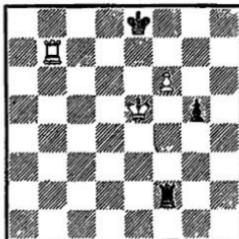
1. e6 Kg3 2. Кре5 Kh5 3. e7 Kg7. Хотя коню черных удалось задержать пешку, но, преследуя этого коня, белый король выигрывает время для поддержки другой пешки. 4. Kpf6 Ke8+ 5. Kpf7 Kd6+ 6. Креб Ke8 7. Kpd7 Kf6+ 8. Krc6! Ke8 9. b7 Kра7 10. Kpd7 Kf6+ 11. Krc8, и белые выигрывают.

(См. след. диагр.)

Взаимодействие белых фигур быстро решает исход борьбы. 1. Креб Le2+ 2. Kpf5 g4 3. Kpg6! (очень важный ход. Обращаем внимание читателя на этот характерный прием — король про-

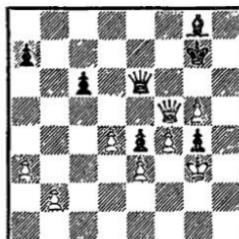
Котов

Элисказес
Стокгольм, 1952



никает в тыл, прячась за вражеской пешкой. Если бы черной пешки «g» вообще не было, то ничья была бы очевидна, так как король не мог укрыться от шахов. Вот поэтому-то белые отказались взять пешку g4. Одновременно они избежали и другого соблазна. А Котов приводит следующий любопытный вариант: 3. f7+? Kpf8 4. Kpf6 Lf2+ 5. Kpg6 g3 6. Lb8+ Kpe7 7. Le8+ Kpd7 8. Le3 g2 9.. Lg3 Kpe7 с ничьей) 3... Lf2 4. f7+ Kpf8 5. Lb8+ Kpe7 6. Le8+. Черные сдались.

Теперь познакомимся с позицией, которая возникла в партии Капабланка — Ласкер (Нью-Йорк, 1924).



Белые сыграли 1. Kр : g4, справедливо полагая, что проходные пешки, поддержаные королем, окажутся сильнее слона. Уклониться от размена ферзей черные не могут. Так, на-

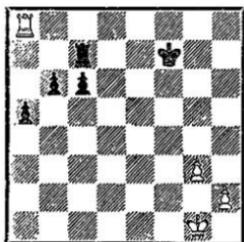
пример, на 1. . . Фb3 решает 2. Фf6+ Кph7 3. Фh6×. Последовало 1. . . Ф : f5+ 2. Кр : f5 Cd5 3. b4 a6 4. Kpg4! (поучительный маневр! Именно таким способом король лучше поддерживает движение проходных пешек. Значительно слабее было 4. Креб изза 4. . . Kpg6) 4. . . Сс4 5. f5 Сb3 6. Kpf4 Сс2 7. Креб Kpf7 8. a4!

Этот ход сделан с целью образовать третью проходную пешку. Помешать плану белых черные не могут. 8. . . Kpg7 9. d5 С : a4 (если 9. . . cd, то 10. Кр : d5 С : a4 11. Кр : e4) 10. d6 с5 11. bc Сс6 12. Креб a5 13. f6+. Черные сдались. Если 13. . . Kpf8, то 14. g6.

Константинопольский

Котов

Баку, 1945



Позиция очень острая. Определяющим фактором для ее оценки является не материальное преимущество, а способность черных быстрее создать угрозу продвижения пешки в ферзи. При осуществлении этого плана удачно координируются действия пешек и короля. По-видимому, такой метод игры является единственным, обеспечивающим выигрыш. Так, например, если бы черный король не двинулся на помощь своей пехоте, то король белых заблокировал бы пешку «с».

1. . . Креб! 2. Kpf2 c5 3. Кре3 Kpd5 4. Лb8.

Если 4. Kpd3, то 4. . . c4+ 5. Кре3 Kpc5 6. h4 b5! 7. Л : a5 Лf7 8. Лa8 Лf3+ 9. Кре2 Лf2+ 10. Крс1 (10. Кре3 b4×) 10. . . b4, и черные легко выигрывают. Поэтому белые решаются на контратаку.

4. . . Лc6 5. h4 c4 6. Kpd2 Кре5 7. h5 Kpb4 8. Лg8 b5 9. Лg6 Лc5 10. g4.

Несмотря на все усилия белых, они проигрывают, так как черный король обеспечивает беспрепятственное продвижение своих пешек в ферзи.

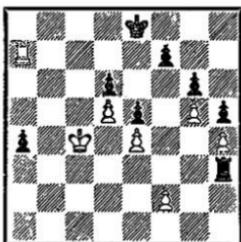
10. . . Kpb3 11. Лe6 c3+ 12. Кре1 Лc4 13. Лe5 b4 14. Лe1 (14. g5 Лg4) 14. . . Л : g4 15. Лh1 Лg2! 16. Kpb1 (если 16. h6, то 16. . . La2 17. Kpb1 c2+) 16. . . Лb2+. Белые сдались.

Рассмотрим теперь позиции, в которых образование проходной пешки еще только планируется. В подобных положениях распространенным методом игры является перемещение короля в тот участок доски, где предполагается возникновение проходной пешки.

Савон

Желядинов

Riga, 1964



У черных лишняя пешка, к тому же они приготовились забрать еще одну. Белые резон-

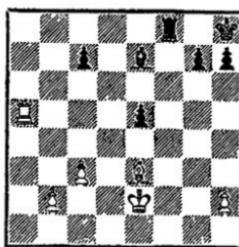
но полагают, что их единственным и, как впоследствии выяснилось, достаточным контршансом может быть маневр $Kpb5 - cb : d6$. Поэтому они сыграли 1. $Kpb5!$ Черные же, ответив 1. . . $L : h4?$, форсировали продолжение, в котором материальные приобретения не помогли им успешно противостоять королю и пешке противника. Необходимо было перейти к защите путем 1. . . $Lc3!$ После 2. $L : a4$ кажется, что белые выигрывают, осуществив маневр $La7 - Kpb6 - Lc7 - Krc6$. Пешечный эндшпиль в этом варианте, конечно, безнадежен для черных. Однако в распоряжении черных все же имелась любопытная возможность защиты: при $Kpb6$ и $Lc7$ они должны играть $La3!$ Теперь на $Krc6$ следует $Lab+$, и король белых не прорывается.

В партии было сыграно: 2. $Krc6!$ $L : e4$ 3. $Kp : d6$ $Kpf8$ (угрожал мат) 4. $La8+$ $Kpg7$ 5. $Kre7$ (как и в партии Котов — Элисказес, белый король удобно расположился за неприятельской пешкой) 5. . . $Ld4$ 6. $d6 e4$ (или 6. . . $h4$ 7. $d7 h3$ 8. $d8\Phi$ $L : d8$ 9. $L : d8 h2$ 10. $Ld1 a3$ 11. $Lh1 a2$ 12. $La1 e4$ 13. $Lh1$ $Kpg8$ 14. $Kpf6$ $Kpf8$ 15. $Kre6$ с выигрышем) 7. $d7 e3$ 8. fe $Le4+$ 9. $Kpd6$ $L : e3$ 10. $d8\Phi$ $Ld3+$ 11. $Kre5$. Черные сдались.

Алехин

Берлин, 1921

Тейхман



Белые планируют образование проходной пешки на ферзевом фланге. Туда и направляется их король. Минусы положения черных — пассивные король и слон. Чтобы не оживлять слона черных, Алехин не берет пешку $e5$.

Последовало: 1. $Kpd3!$ $Kpg8?$ (необходимо было путем 1. . . $e4+$ увеличить подвижность слона) 2. $Kre4$ $Lb8$ 3. $b4$ $Kpf7$ 4. $b5$ $Kre6$ 5. $c4$ $Kpd7$ 6. $La7$ $Cd6$ 7. $Kpd5!$ (король активно содействует образованию проходной пешки. Хуже было 7. cb из-за 7. . . $L : b5$ 8. cd $Kp : d6$ с шансами на ничью у черных) 7. . . $e4$ 8. $b6$ $Lf8$ (неудовлетворительно и 8. . . $C : h2$ 9. $c5$ $Kpc8$ 10. $Krc6$ cb 11. $L : g7$ с выигрышем — вариант указан А. Алехиным) 9. $c5$ $Lf5+$ 10. $Kpc4$. Черные сдались.

НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ

При возникновении эндшпилля стремитесь ориентироваться на точные позиции. Постарайтесь установить, возможен ли форсированный переход к точной позиции или нет.

Если форсированного решения позиции нет, то необходимо наметить стратегический план предстоящей игры. Для выбора плана очень важна верная оценка положения.

Дать какой-либо абсолютный рецепт для оценки всех эндшпильных позиций, конечно, нельзя. Но ряд соображений следует учитывать. В большинстве случаев они являются главными факторами в оценке позиции.

Важно определить возможности образования и продвижения проходных пешек. Однако к каждому движению пешки относитесь с особой внимательностью — исправить ошибку нельзя, пешки назад не ходят.

Постарайтесь продумать пути максимальной активизации короля. Помните, что оставляя короля в стороне от борьбы, вы фактически соглашаетесь играть без фигуры.

В эндшпиле все фигуры должны участвовать в борьбе. Поэтому избегайте ограничения

их подвижности, старайтесь, чтобы они действовали согласованно.

Значение времени в эндшпиле возрастает. Каждый темп должен учитываться. Особенно тщательно проверяйте выжидательные ходы.

Не забывайте, что во многих эндшпильных позициях изменяется привычное соотношение ценности фигур. Ладья в открытых позициях оказывается не слабее двух коней. Ферзь и конь часто бывают сильнее ферзя и слона, особенно в игре на одном фланге. Проходная пешка, поддержанная фигурой, обычно повышает относительную ценность этой фигуры и т. д.

При изучении эндшпили стремитесь прежде всего уяснить методы игры, а не отдельные ходы или комбинации.

СОДЕРЖАНИЕ

Когда начинается эндшпиль?	3
Цугцванг	8
Проходная пешка	20
Положение короля	36
Несколько практических советов	46

Николай Владимирович Крогиус

ЗАКОНЫ ЭНДШПИЛЯ

Редактор Ю. А. Бразильский. Художник И. М. Пучков. Художественный редактор В. К. Сафонов. Технический редактор С. С. Басилова. Корректоры З. Г. Сомылкина и Р. Б. Шупикова

Издательство «Физкультура и спорт» Комитета по печати при Совете Министров СССР
Москва, К-6, Калляевская ул., 27.

А10170. Сдано в производство 6/X 1970 г. Подписано к печати 16/XII 1970 г. Бумага тип. № 2. Формат 60×90^{1/16}. Печ. л. 3,0. Усл. п. л. 3,0. Уч.-изд. л. 2,65. Бум. л. 1,5. Тираж 50 000 экз. Издат. № 4291. Цена 13 коп. Зак. 1446.

Ордена Трудового Красного Знамени Первая Образцовая типография им. А. А. Жданова
Главполиграфпрома Комитета по печати при Совете Министров СССР. Москва, М-54,
Валовая, 28.

Цена 13 коп.



ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ • 1971