

Шахматы для начинающих

Виктор Хенкин

Виктор Хенкин  
Шахматы  
для  
начинающих



Виктор Хенкин

ШАХМАТЫ  
для  
начинающих

АСТ • Астрель • Полиграфиздат  
Москва

УДК 794  
ББК 75.581  
Х38

**Хенкин, В. Л.**

**Х38      Шахматы для начинающих / Виктор Хенкин. –  
М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2011. – 219, [5]с.**

ISBN 978-5-17-012235-6 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 978-5-271-03252-3 (ООО «Издательство Астрель»)

ISBN 978-5-4215-2333-8 (ООО «Полиграфиздат»)

В популярной и увлекательной форме автор — мастер спорта по шахматам, известный тренер и журналист — вводит читателей в волшебный мир шахмат, знакомит их с основами шахматной игры. Книга рассчитана на детей среднего школьного возраста.

**УДК 794  
ББК 75.581**

Подписано в печать 23.05.2011 г. Формат 70x90/ 16.  
Усл. печ. л. 16,38. Доп. тираж 3 000 экз. Заказ № СК 2766.

Общероссийский классификатор продукции  
ОК-005-93, том 2; 953005 – литература учебная

ISBN 978-5-17-012235-6 (ООО «Издательство АСТ»)  
ISBN 978-5-271-03252-3 (ООО «Издательство Астрель»)  
ISBN 978-5-4215-2333-8 (ООО «Полиграфиздат»)

© Хенкин В.Л.  
© ООО «Издательство Астрель»

## Глава

---

# 1

# Куда идет король?

Полторы тысячи лет пытаются люди разгадать загадки шахматной игры. Многие секреты уже перестали быть тайной. Создана стройная теория. На ее основе учатся и совершенствуются миллионы шахматистов. Но до сих пор, как сотни лет назад, блуждают они в бесконечном лабиринте вариантов.

Во все времена жили шахматисты, считавшиеся самыми сильными в мире. Казалось, что они крепко держат нить Ариадны, ведущую к выходу из лабиринта. Но каждый раз приходили новые герои и свер-

гали прежних. Никто не оставался непобежденным.

Наступил XX век. В спор вмешались вычислительные машины. Электронный мозг решил покончить с тайнами шахматной игры. Ученые занялись его обучением, создали специальные программы. И что же? Оказалось, что шахматы не поддаются точному математическому расчету.

Количество различных положений, которое могут занять на шахматной доске тридцать две фигуры, выражается 52-значным числом. Оно читается так: 7534 октilliona 686 312 септильонов

4 361 225 секстильонов 327 000 квинтильонов. Можно сломать язык, но представить это число невозможно. Оно больше, чем число атомов во вселенной. Чтобы перебрать варианты только первых десяти ходов, все население земного шара должно непрерывно передвигать шахматные фигуры в течение 217 миллиардов лет! И хотя современные компьютеры во многом обогатили шахматную игру, помогли систематизировать и углубить наши знания, разгадать все тайны им не удалось. Куда идет король — большой секрет.

Может, с неведомых  
звезд прилетела  
Эта игра, что загадочней  
сфинкса?  
Черные клетки и  
белые —  
Уравнение с тысячью  
иксов...

Нет, шахматы не подарок космических собратьев по разуму. Их изобрел человек. Имя его неизвестно, но роди-

на его Индия. Там, в стране чудес и загадок, на заре нашей эры начала свой путь шахматная игра, покорившая ныне весь мир.

Безвестный изобретатель шахмат был мудрецом. Он заложил в свою игру многие качества, сделавшие ее бессмертной: простоту правил и безграничные возможности, ясную цель и трудность ее достижения, строгую логику и парадоксальные исключения. Он создал маленькую модель настоящей жизни с ее радостями и огорчениями. И все это облек в форму соревнования умов и характеров, задев сокровенную струну человеческой натуры — потребность в спортивном соперничестве.

Шахматы — благородная игра, стоящая на грани искусства и науки. Но это еще и испытание воли, выдержки, наконец — мастерства. И если секрет вечной молодости шахмат в их многогранности и неисчерпаемости, то секрет мастерства в знаниях и опыте.

Чтобы стать мастером своего дела в любой области, нужно постоянно совершенствоваться. Внешняя легкость, с которой великие шахматисты одерживают свои блестательные победы, — это не только дар большого таланта, но и результат большого труда.

Все начинается с начала. Без таблицы умножения нет математики. Без «школы» нет фигурного катания на коньках. Так и в шахматах

нельзя добиться успеха, не овладев основами теории и практики.

Вы раскрыли небольшой учебник шахматной игры. Ее начальный курс. Он послужит маяком в безбрежном шахматном океане. Смело ведите ваш корабль по его бурным волнам. Настойчиво идите по следам шахматного короля. Этот путь принесет вам радость творчества, приведет к победам.

«Шахматная игра — не просто праздное развлечение. С ее помощью можно приобрести или укрепить в себе ряд очень ценных качеств ума, полезных в человеческой жизни.

Бенджамин Франклин

«Шахматы — это пробный камень для ума».

Иоганн Вольфганг Гёте

«Я не могу представить себе эту жизнь без шахмат... Я люблю шахматы потому, что это хороший отдых; они заставляют работать головой, но как-то очень своеобразно».

Лев Николаевич Толстой

«Что такое шахматы? Это одна из человеческих побед над самим собой. Для одних шахматы — звук, для других — картина, для меня они — поэзия, поэзия борьбы, разума и воли».

Пабло Неруда

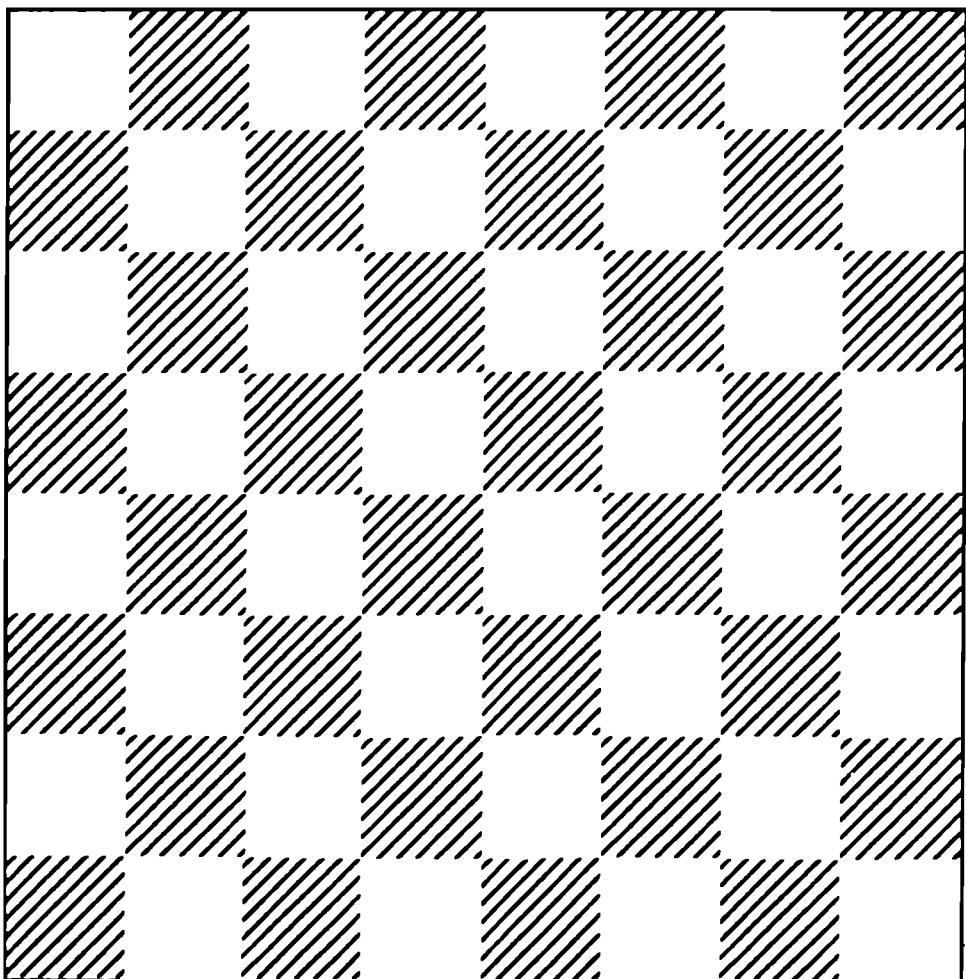
## *Глава*

# 2

# На капитанском мостике

Перед вами доска, разделенная на 64 квадрата, — 32 белые и 32 черные клетки (1).

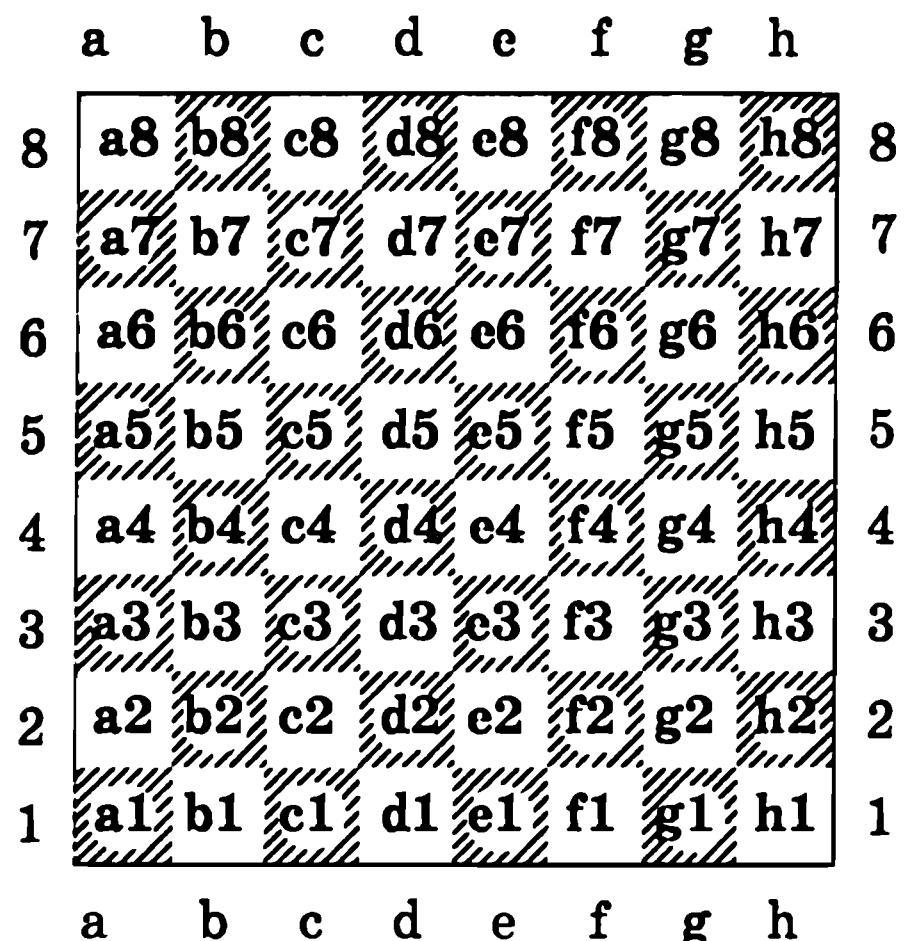
1



Каждая клетка называется полем. Это арена шахмат-

ного сражения. Но не спешите расставлять фигуры. Прежде чем начинать военные действия, необходимо научиться на этой доске ориентироваться. Иначе вы не сможете отдавать приказы и читать донесения с поля боя. Шахматная доска имеет свою географию.

Когда корабль терпит бедствие в открытом море, радиост пердает в эфир сигналы «SOS» и географические координаты катастрофы — долготу и широту. Суда, идущие на помощь тонущему кораблю, ищут его в районе пересечения этих координат. По такому же прин-



ципу отыскивается любое поле шахматной доски (2).

Долготу заменяют восемь вертикальных линий, обозначенных начальными буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h, широту — горизонтальные ряды от первого до восьмого. «Вертикаль «а», например, — это восемь полей от a1 до a8, а первая горизонталь — все восемь полей от a1 до h1.

Каждое поле одновременно находится и на вертикали и на горизонтали. Беря букву и цифру соответствующей вертикали и горизонтали, в точке пересечения

которых находится поле, получаем его обозначение.

Теперь уже вы не заблудитесь. И если получите сообщение, что ваша фигура терпит бедствие на поле h7, то не станете сломя голову носиться по всей доске, а сразу направите свой бинокль в нужную точку.

На шахматных диаграммах белые фигуры в исходной позиции принято располагать внизу (как бы на юге), а черные — наверху (на севере). Отсчет горизонталей ведется поэтому снизу вверх, а вертикалей — слева направо по отношению к той стороне, которая играет белыми. Необходимо запомнить: доска устанавливается таким образом, чтобы угловое поле слева от каждого играющего было черного цвета.

При более внимательном взгляде на шахматную доску можно заметить связь между всеми белыми, а также черными полями. Все связанные в каком-нибудь направлении поля одного цвета называются диагона-



лями (3). Диагонали в отличие от горизонталей и вертикалей на своей протяженности не равны. Так на диагонали  $a7 - b8$  находятся всего два поля, тогда как, скажем, на диагонали  $a3 - f8$  — шесть полей. Самые длинные диагонали  $a1 - h8$  и  $h1 - a8$  насчитывают восемь полей. Они называются большими диагоналями.

Свои названия имеют и группы полей. Четыре поля:  $e4, d4, e5$  и  $d5$  — называются центральными, все они образуют центр. Угловые поля находятся соответственно на  $a1, h1, a8$  и  $h8$ , а

крайние — на вертикалях и горизонталях, ограничивающих шахматную доску.

Умение быстро ориентироваться на шахматной доске помогает в игре, облегчает расчет вариантов, позволяет мысленно воспроизвести расположение фигур.

**Упражнение.** Сядьте к шахматной доске спиной. Пусть ваш товарищ, глядя на диаграмму 2, задает вам вопросы. Например: какого цвета поле  $c7$ ? Какие поля расположены на вертикали «d»? Назовите все поля на диагонали  $b1 - h7$ . Затем вы меняетесь ролями, и на вопросы отвечает ваш товарищ.

Тот, кто изучил закономерности передвижения фигур и хорошо представляет себе шахматную доску, сможет со временем путешествовать по ней «вслепую». Большим искусством игры «не глядя на доску» отличался чемпион мира А. Алехин.

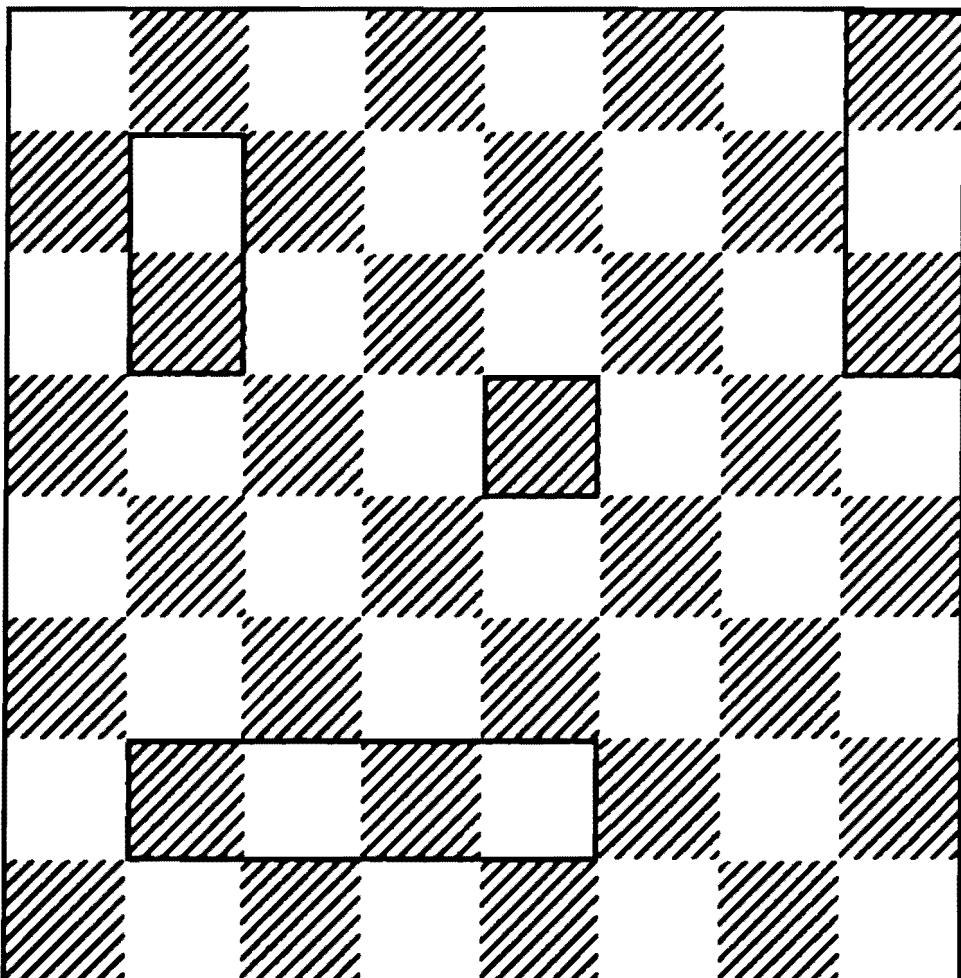
— Еще в гимназии, — рассказывал он, — мы с соседом

по парте имели дурную привычку играть на уроках. Однажды учитель застал нас на месте преступления и отобрал шахматы. Пришлось продолжать партию без доски. Вскоре мы убедились, что играть «вслепую» хотя и менее удобно, но зато намного безопаснее...

Надеюсь, что мои читатели не воспримут эту историю как совет. А вот следующая рекомендация окажется весьма кстати.

Все вы хорошо знаете игру «морской бой». Замените обычные квадратики шахматной доской, перерисовав ее в тетради ( $8 \times 8$  клеток). Очертите контуры кораблей и ведите сражение, пользуясь шахматными названиями полей. Эскадры нужно

4



располагать каждый раз по-разному. На диаграмме 4 показан один из вариантов. Сначала игра пойдет медленно, но когда привыкнете, сразу почувствуете, насколько свободнее вы стали ориентироваться на шахматной доске.

# Рыцарь в белом, рыцарь в черном

В шахматном сражении участвуют два соперника. Один руководит белыми фигурами, другой — черными. В составе каждого войска шестнадцать отважных воинов: один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Шахматные фигуры, которыми вы играете, могут быть разной формы и величины, но все они имеют определенные буквенные и графические обозначения:

Король	—	Кр		
Ферзь	—	Ф		
Ладья	—	Л		
Слон	—	С		
Конь	—	К		

Пешка сокращенного буквенного обозначения не имеет, а изображается она вот так — ♘ ♙.

В исходном положении белые и черные фигуры расставляются друг против друга в определенном порядке (5). Обратите внимание: белый ферзь находится на белом поле (d1), черный — на черном (d8). Это правило звучит еще и так: ферзь любит свой цвет. Короли же своеенравны и поступают как раз наоборот.

Проведем воображаемую линию между четвертой и пятой горизонтальми, где шахматная доска складывается



пополам, когда вы убираете ее со стола (5). Это вроде «государственной границы». Верхняя половина — лагерь черных, нижняя — лагерь белых. Теперь проведем такую же линию между вертикалями «d» и «e» (6). Мы снова разделили доску на две равные части. Та часть, на которой остались ферзи, называется ферзовым флангом, противоположная — королевским флангом.

Итак, фигуры и пешки расставлены в боевом порядке, численность и силы враждующих сторон равны.

В чем же разница между белыми и черными рыцарями? В том, что по правилам игру начинают белые. Поэтому они всегда опережают черных на один ход. В партиях новичков это заметной роли не играет, но во встречах опытных шахматистов нередко становится серьезным преимуществом.

Однажды великого русского шахматиста М. Чигорина спросили, имеет ли для него значение цвет фигур в партии.

— Никакого, — пошутил он. — Белыми я выигрываю,

потому что у меня белые, а черными, потому что я Чигорин!

Цвет фигур в соревнованиях определяется специальными правилами, вам же перед началом партии лучше всего бросить жребий: кому играть белыми, а кому — черными. Понятно, что в каждой последующей партии необходимо фигурами меняться.

Ходы в шахматной партии делаются поочередно. Не разрешается делать два хода подряд или пропускать очередь хода. Если вы взялись за фигуру или пешку, то обязаны ею пойти. Правило «tronул — ходи» — основной закон шахматной игры. При желании поправить смеившиеся или неаккуратно расставленные на доске фигуры следует предупредить партнера словом «поправляю».

Искушение переменить ход, показавшийся плохим, возникает, увы, не только у новичков. Однажды на крупном международном

турнире югославский гроссмейстер М. Матулович во встрече с венгерским гроссмейстером И. Билеком взялся за одну фигуру, но затем передумал и сделал ход другой. Никто этого не заметил, а сам Билек растерялся и заявил протест только после окончания партии. Все участники турнира осудили поступок Матуловича.

— Я сказал «жадуб» (по-французски — «поправляю»), но мой партнер, видимо, не слышал, — оправдывался югослав.

Доказать или опровергнуть это утверждение было невозможно. Но когда на следующий день Матулович простудился и обратился к турнирному врачу с жалобой на боль в горле, тот не удержался и съязвил:

— Боюсь, что это застряло слово «жадуб»...

С тех пор Матулович получил обидное, но заслуженное прозвище — «гроссмейстер Жадубович». Захотите ли вы ему уподобиться?



**Упражнение.** Позиция белых на диаграмме 5 записывается так: ♕e1, ♖d1, ♜a1, ♘h1, ♛c1, ♗f1, ♙b1, ♖g1, пешки a2, b2, c2 d2, e2, f2, g2, h2. Запишите положение черных.

Звание чемпиона мира по шахматам официально разыгрывается с 1886 года. За сто с лишним лет этим титулом владели 14 шахматистов. Предоставляем им слово.

### СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Шахматы не для людей, слабых духом. Шахматы трудны, они требуют работы, и меня может удовлетворить лишь серьезное размышление и ревностное исследование. Только безжалостная критика ведет к цели».

Вильгельм Стейниц

# У каждой фигуры — своя фигура

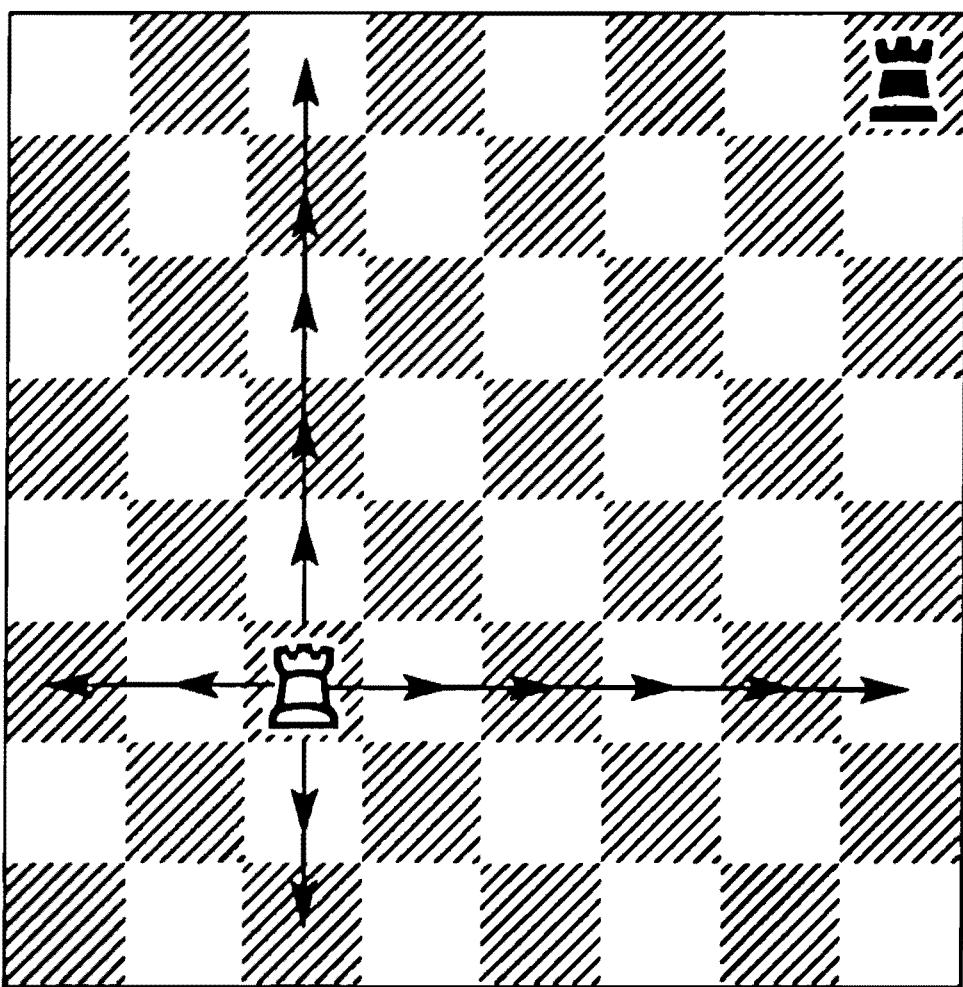
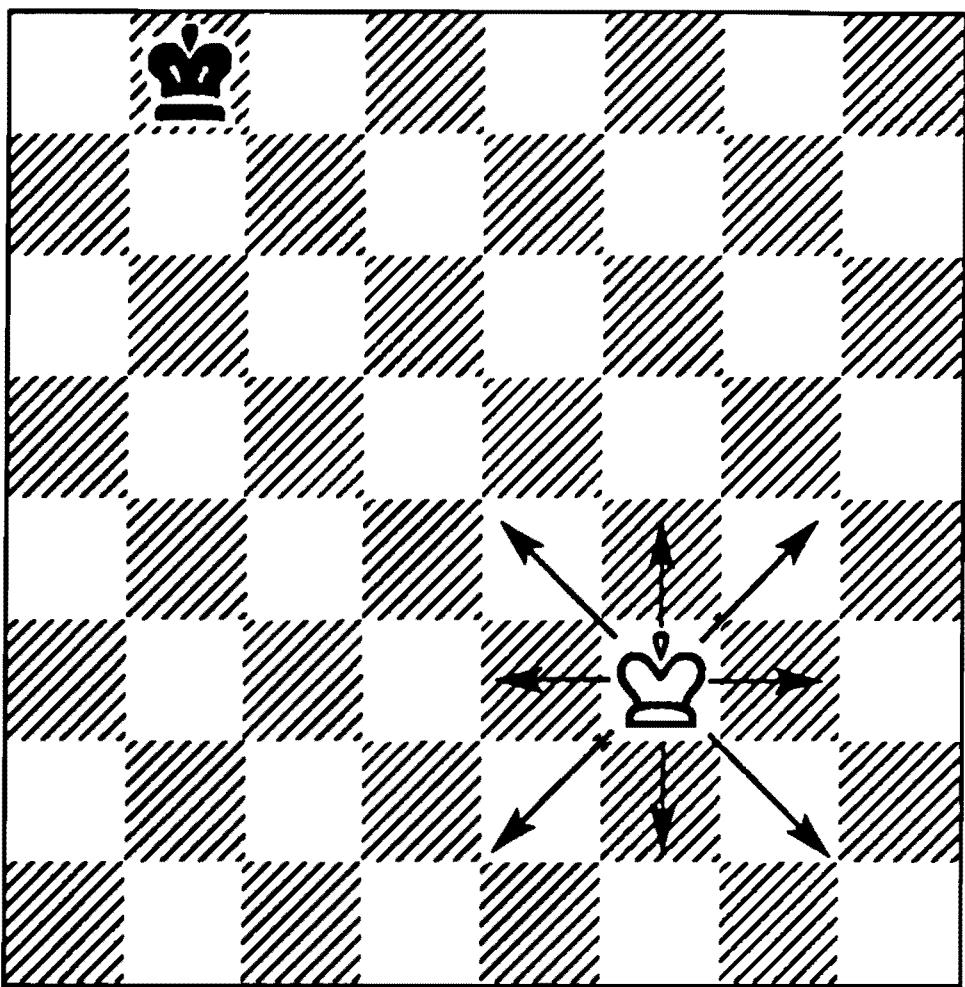
Шахматная игра построена на взаимодействии всех боевых сил. Фигурам трудно сражаться в одиночку, они должны помогать друг другу в достижении намеченной цели. На шахматной доске, как и в жизни, к успеху ведут взаимная выручка и поддержка. Но поскольку фигуры разнятся между собой по дальности и правилам передвижения, каждая из них имеет свою излюбленную специализацию. В этом смысле шахматы можно сравнить с хоккейной командой, где у каждого игрока отработаны броски по во-

ротам с разных точек ледяной площадки.

Нужно хорошо знать боевые свойства каждой фигуры, чтобы не уподобиться одному чудаку зоологу, не замечавшему на шахматной доске ничего, кроме слонов и коней. Или не попасть в такую, например, историю.

— Как вы оцениваете мою игру? — спросил однажды у чемпиона мира Х. Капабланки какой-то молодой человек.

— Вы играли неплохо, — вежливо ответил Капабланка. — Но почему вы не сделали ни одного хода конями?



— А я не знаю, как они ходят, — признался «шахматист»...

В этой главе вы познакомитесь с правилами передвижения фигур на шахматной доске. Их возможные ходы обозначены стрелками.

Король — главное действующее лицо шахматного сражения. Можно продолжать игру без любой фигуры, а без короля нельзя. Если гибнет король, партия считается проигранной. Но пленить короля не так-то просто. Его защищает вся

армия. Да и сам король хотя и тихоход, но фигура довольно верткая. Он ходит во всех направлениях на одно соседнее поле (7).

Как записываются ходы шахматных фигур? Сначала определяется поле, на котором фигура расположена. В нашем примере белый король находится на поле f3. Это, так сказать, «станция отправления». Ну а «станцией назначения» будет одно из близлежащих полей по вашему выбору: e2, e3, e4, f2, f4, g2, g3 или g4. Допустим, вы избрали ход ко-

16 ролем на e4. В игре вы просто переставляете короля на это поле, а в тетради записываете ♔f3 — e4, что означает: король с f3 пошел на e4.

**Упражнение.** Запишите все ходы белого и черного королей (7).

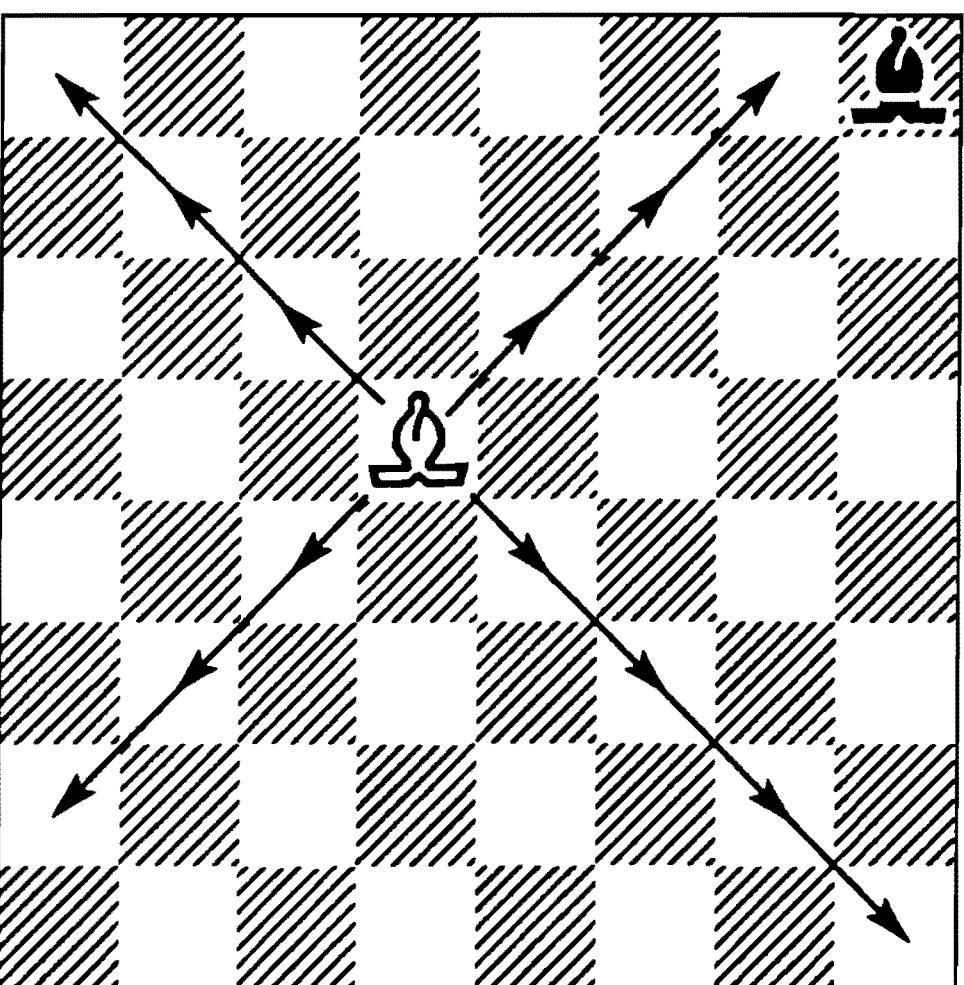
Ладья — фигура прямолинейная, но зато дальнобойная. Она передвигается по всем горизонтальным и вертикальным, взад и вперед, направо и налево (8). Ладью можно сравнить с тара-

ном, пробивающим брешь в неприятельской крепости.

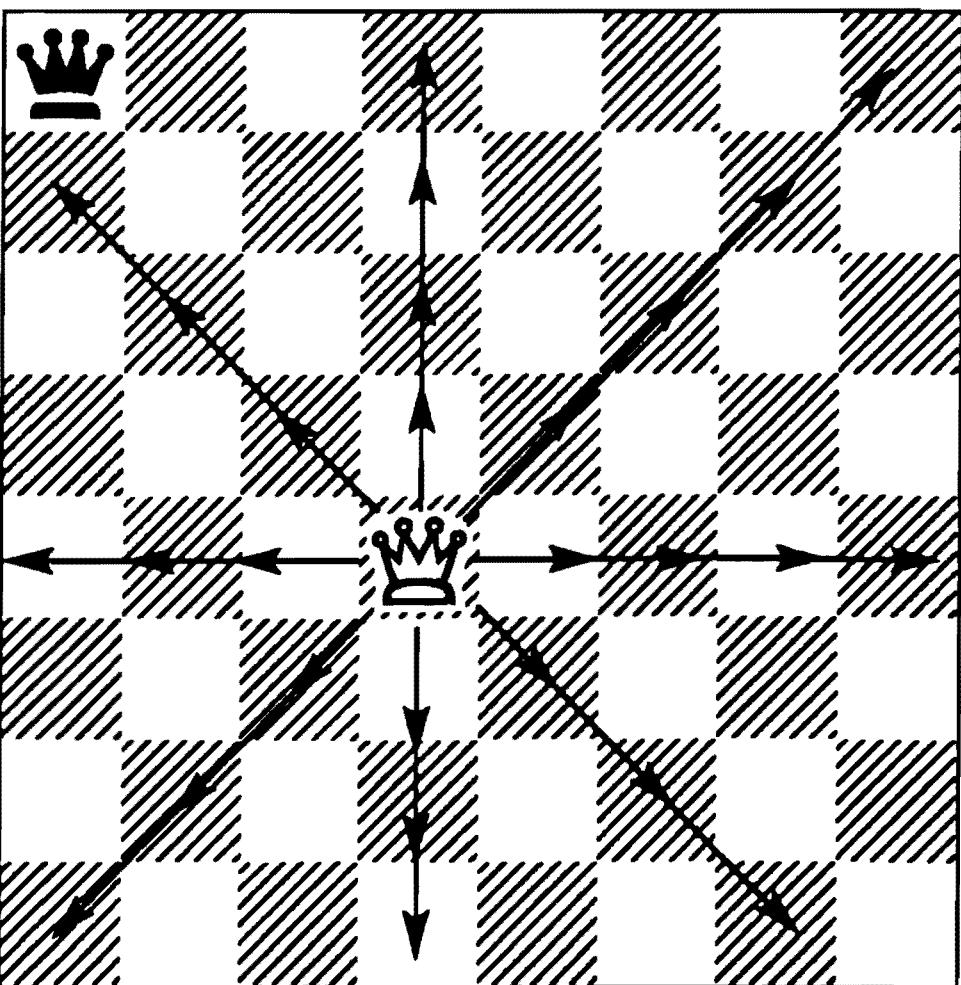
Ладье, как и другим фигурам (кроме коня), доступны все поля в пределах ее дальности. Так, белые могут сыграть не только ♕c3-c8 или ♕c3-h3, но и ♕c3-c7 или ♕c3-d3, то есть остановить ладью в любой точке ее маршрута.

**Упражнение.** Запишите все ходы белой и черной ладей. Посчитайте, сколько полей каждая из них обстреливает.

9



10



Слон ходит по диагоналям. Он любит наносить удары сбоку (9). Иногда говорят: кинжалный удар слоном.

В каждом шахматном войске два слона. Один из них в начальном положении находится на белом поле ( $f1$  или  $c8$ ) и называется белопольным, другой — на черном поле ( $c1$  или  $f8$ ) и называется чернопольным. Передвигаются они только по диагоналям своего цвета. Дороги разнопольных слонов никогда не пересекаются, каждому доступна лишь половина доски — 32 белые или 32 черные клетки. После, например,  $\Delta d5 - g8$  слоны стоят рядом, но как бы не видят друг друга.

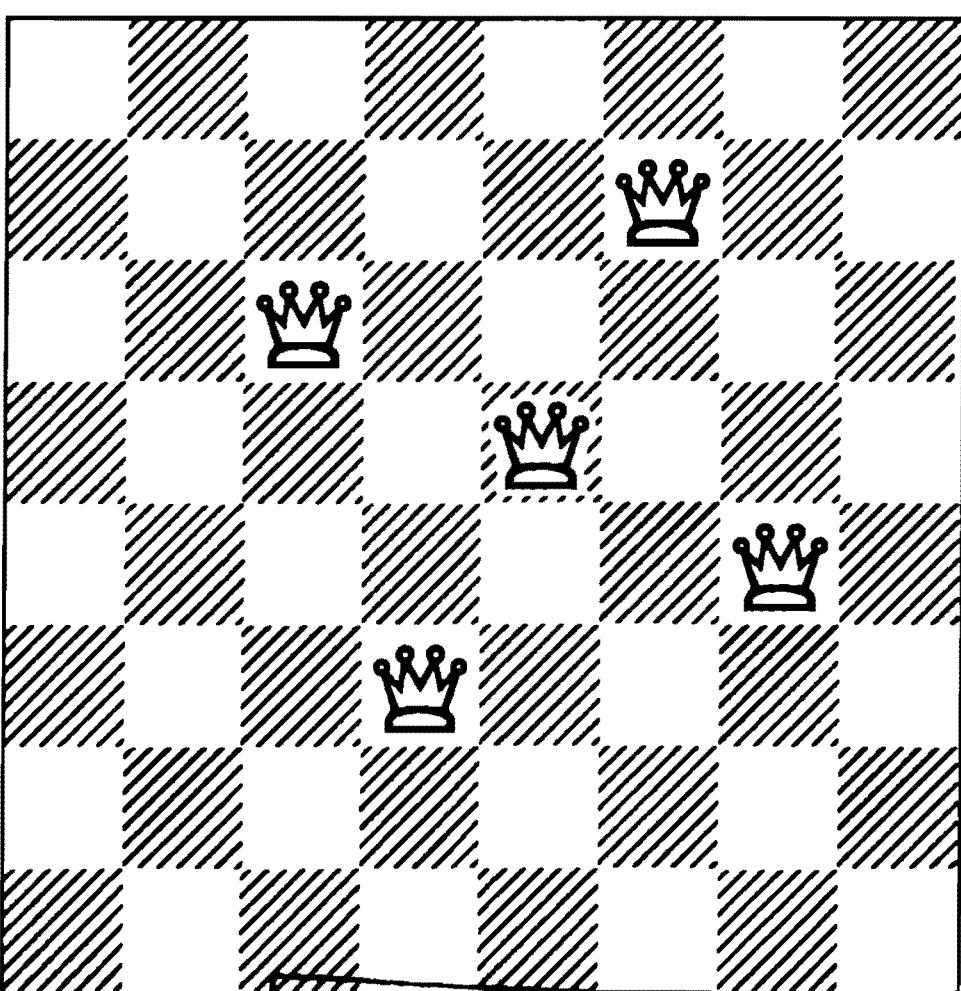
Маневренность фигур во многом зависит от их расположения. На диаграмме 9 белый слон  $d5$  может пойти на 13 полей, а его черный соперник  $h8$  только на 7. Вывод: наибольшую свободу передвижения получают фигуры, расположенные в центре доски. Исключение

составляет ладья (8). Вы уже, наверно, подсчитали, что с любой точки она обстреливает одинаковое число полей — 14.

**Упражнение.** Запишите все ходы белого и черного слонов (9).

Ферзь — самая мощная, самая подвижная фигура, главная атакующая сила шахматной армии. Ферзь передвигается, как ладья и любой из слонов, вместе взятые, по всем вертикалям, горизонталям и диагоналям во всех направлениях (10).

11

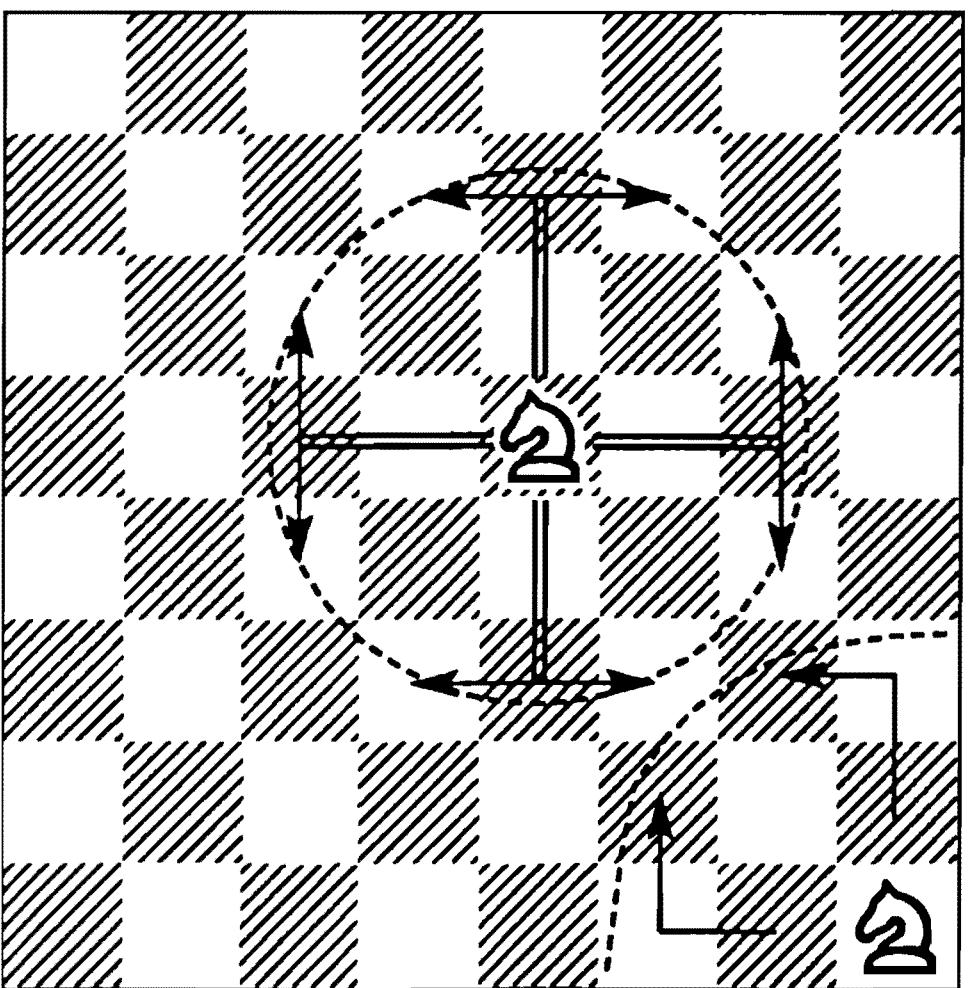


Пять ферзей способны взять на прицел все 64 поля шахматной доски. Существует 4860 таких позиций. Одна из них приведена на диаграмме 11. Попробуйте найти еще несколько расстановок.

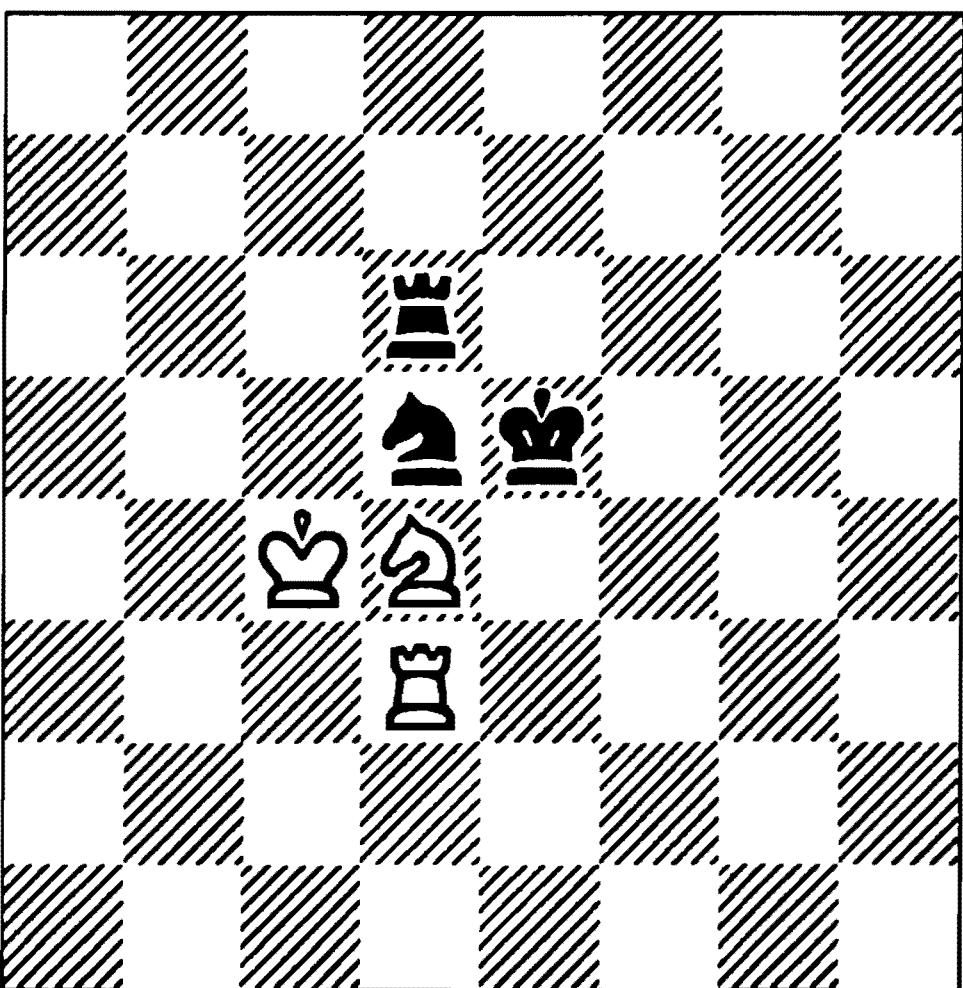
**Упражнение.** Запишите все ходы белого ферзя (10). Какое количество полей он обстреливает? Запишите все ходы черного ферзя. На сколько полей уменьшаются его возможности в углу доски?

Конь обладает особым ходом. Объяснить его словами совсем непросто. Недаром какую-нибудь хитрость или каверзу называют «ход конем». Больше всего этот ход напоминает букву Г — два шага вперед, вбок или назад, а затем шаг в сторону. Правда, буква получается иногда шиворот-навыворот или вверх ногами. Если вы напишете ее таким образом на диктанте, то двойка вам обеспечена. Попробуем объяснить ход коня графически (12).

12



13



Пусть поле e5, где находится один из коней, будет центром окружности, а ее радиусом — расстояние до конца смежного поля, расположенного по диагонали. В пределах этого радиуса конь может перемещаться по окружности на любое из восьми полей: f7, g6, g4, f3, d3, c4, с6 и d7. Сфера действия коня в центре доски напоминает раскрытый веер.

Обратите внимание: с черного поля конь переходит на белое поле. Второй конь (12) находится на белом поле h1. Ему доступны только черные поля: f2 и g3. Таким образом, конь на каждом ходу меняет цвет своего поля.

В отличие от других фигур конь не может останавливаться на полпути, свой прыжок он обязан совершить до конца.

Существует много увлекательных математических задач, связанных с ходом коня. Например, обойти конем все поля шахматной

доски, ступив на каждое только по одному разу. Трудно поверить, что число возможных маршрутов превышает 30 миллионов!

Ни одна другая фигура, переставленная на угловое поле, не теряет в подвижности столько, сколько теряет конь. Сравните маневренность обоих коней на диаграмме 12. Конь с h1 обстреливает всего два поля, то есть в четыре раза меньше, чем его напарник с e5. Поэтому сила коня, находящегося в центре доски, резко возрастает, и это обстоятельство необходимо во время игры учитывать.

Конь обладает еще одним важным свойством, отличающим его от товарищей по оружию. Все фигуры передвигаются только по свободным линиям. Если на пути встречаются другие фигуры или пешки, то перепрыгнуть через них нельзя. А вот для коня препятствий не существует, он имеет право преодолевать все барьера,

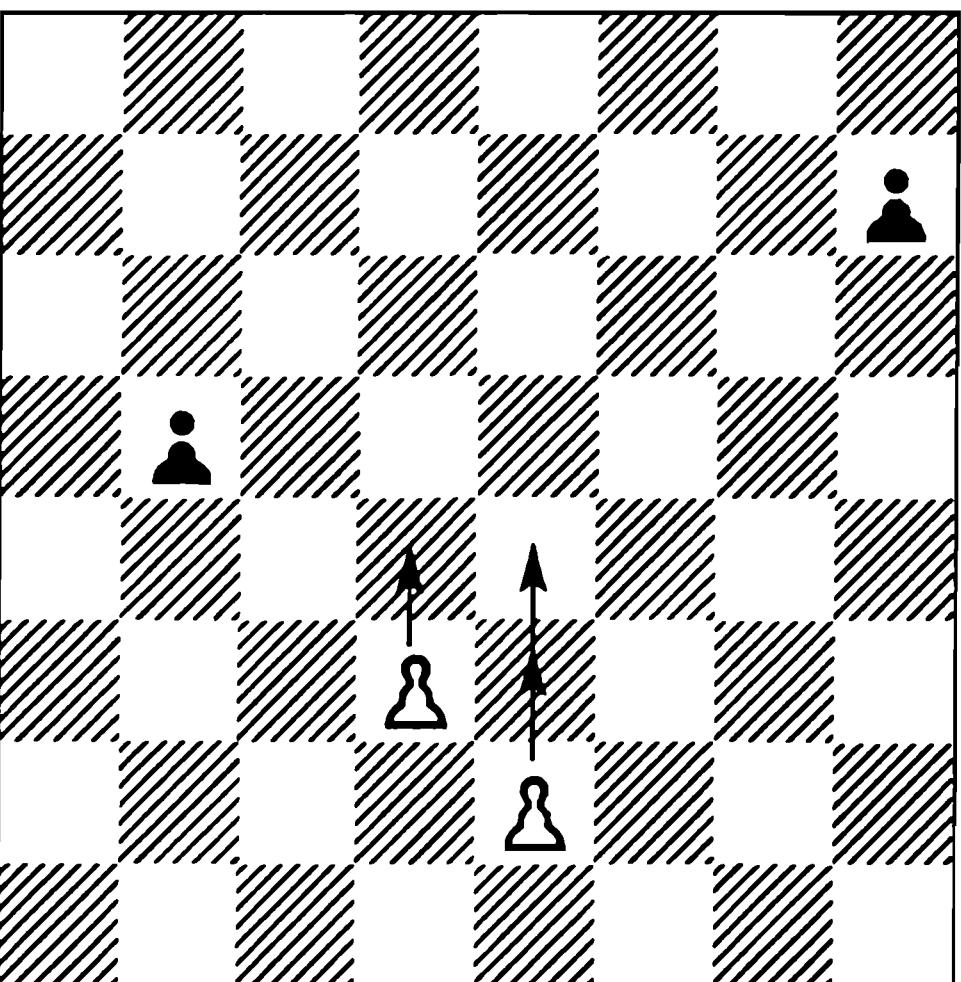
20

У каждой фигуры — своя фигура

хоть из своих, хоть из чужих фигур. На диаграмме 13 белые могут сделать любой ход конем по выбору: ♖d4-c2, ♖d4-b3, ♖d4-b5, ♖d4-c6, ♖d4-e6, ♖d4-f5, ♖d4-f3, ♖d4-e2. На такие же прыжки способен и черный конь d5, все его ходы вы найдете и запишете сами.

**Упражнение.** Прогуляйтесь конем h1 (12) по доске с таким расчетом, чтобы побывать в каждом углу по одному разу и вернуться назад, затратив на весь путь не более 20 ходов.

14

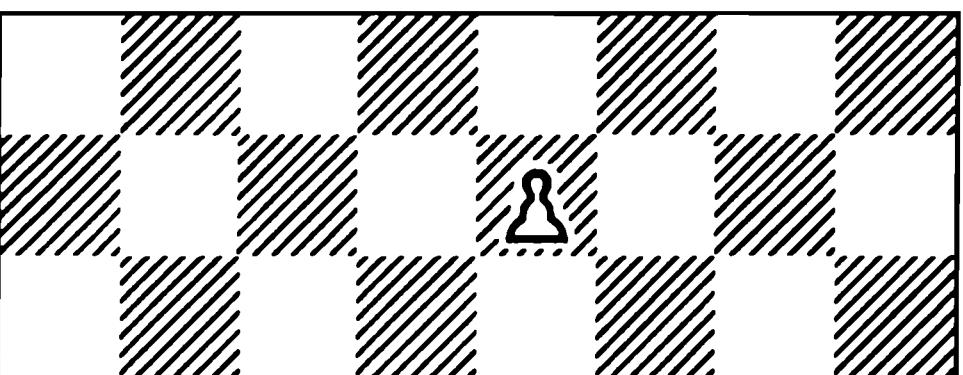


**Пешка** — младший чин в шахматной армии. Словом, рядовой. Фигуры могут наступать и отступать, пешка же знает только одну команду: вперед. Она погибает, но никогда не бежит с поля боя.

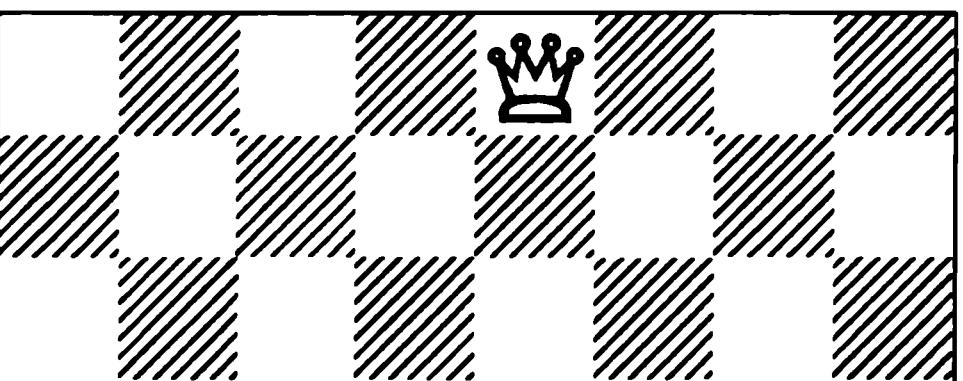
Ход у пешки неторопливый, на одно поле. Лишь в начальном положении она имеет право шагнуть на два поля. Это для того, чтобы быстрее вступить в сражение.

На диаграмме 14 белые могут сыграть либо e2-e3, либо e2-e4. Но пешка d3 уже передвинулась с исходной

15



16



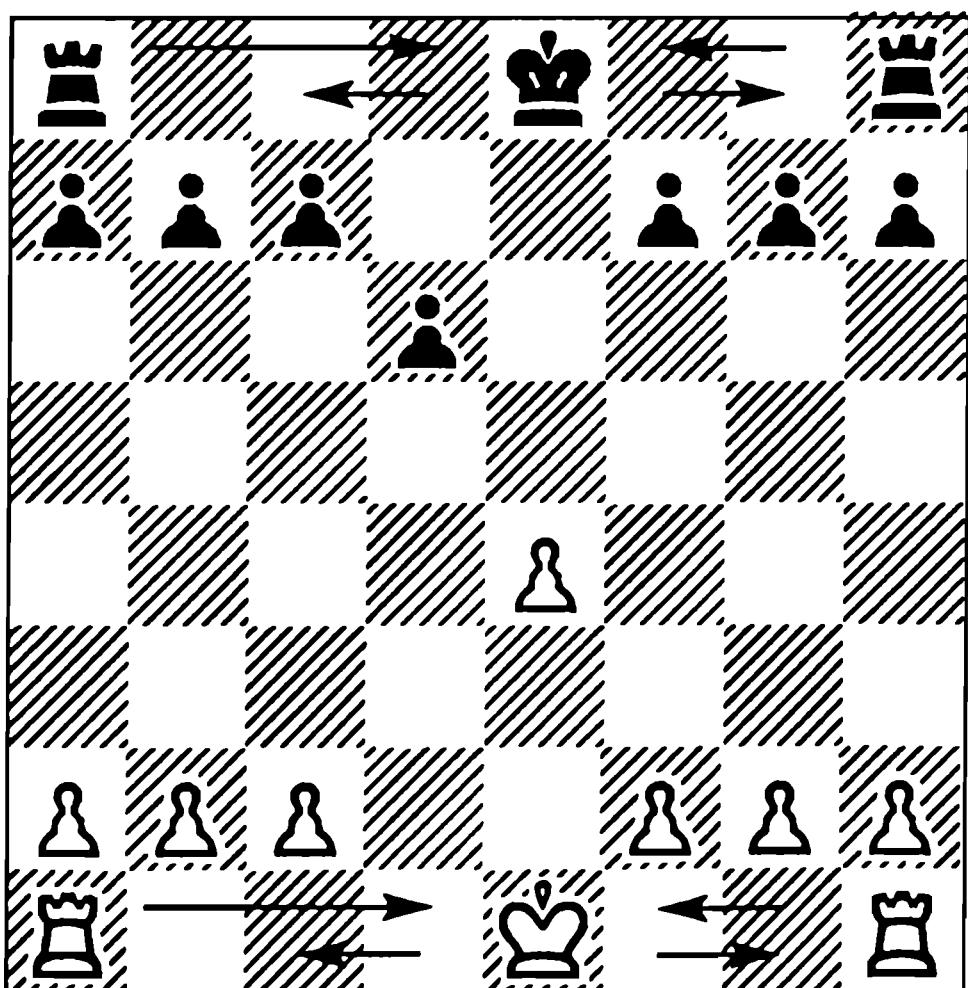
позиции и выбора не имеет. В ее распоряжении только один ход — d3-d4.

**Упражнение.** Какие ходы можно сделать черными пешками b5 и h7 (14)? Запишите их.

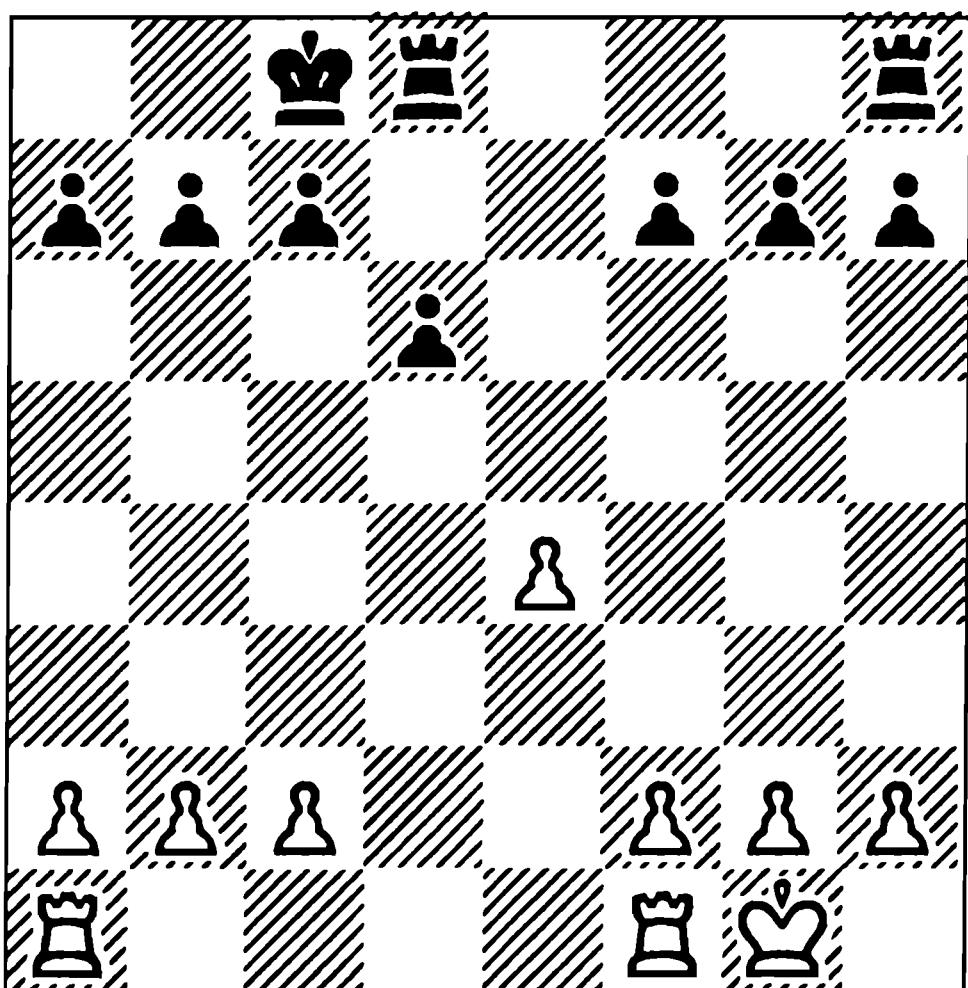
Каждый солдат, говорится в поговорке, носит в своем ранце маршальский жезл. Но награда ждет только того, кто отличится в бою. Храбрая пешка не всегда остается пешкой. Если она достигнет последнего ряда (восьмой горизонтали для

белых или первой для черных), то повышает «воинское звание», превращаясь в любую фигуру своего цвета, кроме короля. При этом не имеет значения, сохранились ли на доске такие же фигуры. Поэтому в игре с каждой стороны могут одновременно участвовать по несколько ферзей, ладей, слонов, коней. В какую фигуру целесообразней превратиться пешке, решает играющий. Чаще всего выбор падает на самую сильную фигуру — ферзя. В таких случаях говорят: пешка прошла

17



18



в ферзи. Но иногда бывает выгодно поставить менее ценную фигуру, обладающую иными боевыми свойствами.

Покажем, как происходит **превращение пешки** (15). Белые играют e7-e8, затем снимают пешку с доски и ставят на ее место фигуру. Если это ферзь (16), то ход записывается так: e7-e8 ♕. Поле, на котором произошла замена пешки фигурой, называется **полем превращения**. В нашем примере им было поле e8.

Ступив на поле превращения, пешка обязана превратиться в фигуру на том же ходу и сразу же приобретает все права новой фигуры.

Есть еще один своеобразный ход, отличающийся от всех других ходов. Это **рокировка**. Рокировку совершают две фигуры одновременно: король и ладья. Такое право предоставляется каждому из играющих только один раз в течение партии. Рокировка воз-

можна в том случае, если король и ладья еще не двигались со своих первоначальных мест и между ними нет фигур: ни своих, ни чужих (о других условиях мы расскажем позднее).

При рокировке король переставляется на два поля по направлению к ладье, а ладья перепрыгивает через него и становится на соседнее с ним поле (17).

Рокировать можно в любую сторону. На диаграмме 18 показано, как выглядит позиция после рокировок. Белые рокировали в сторону королевского фланга. Такая рокировка называется **короткой** и обозначается знаком 0-0. Черные рокировали в сторону ферзевого фланга. Эта рокировка называется **длинной**, ее обозначение — 0-0-0.

Рокировка — срочная эвакуация короля в запасное убежище. Как только неприятельские снаряды начинают ложиться в непосредственной близости, король может сменить командный



пункт и скрыться на фланге за частоколом пешек.

Прежде чем приступить к атаке, полезно обезопасить своего короля рокировкой.

Знаменитый гроссмейстер и остроумный журналист С. Тартаковер назвал рокировку «первым шагом к регулярной жизни».

### СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«На шахматной доске лжи и лицемерии нет места. Красота шахматной комбинации в том, что она всегда правдива».

Эмануил Ласкер

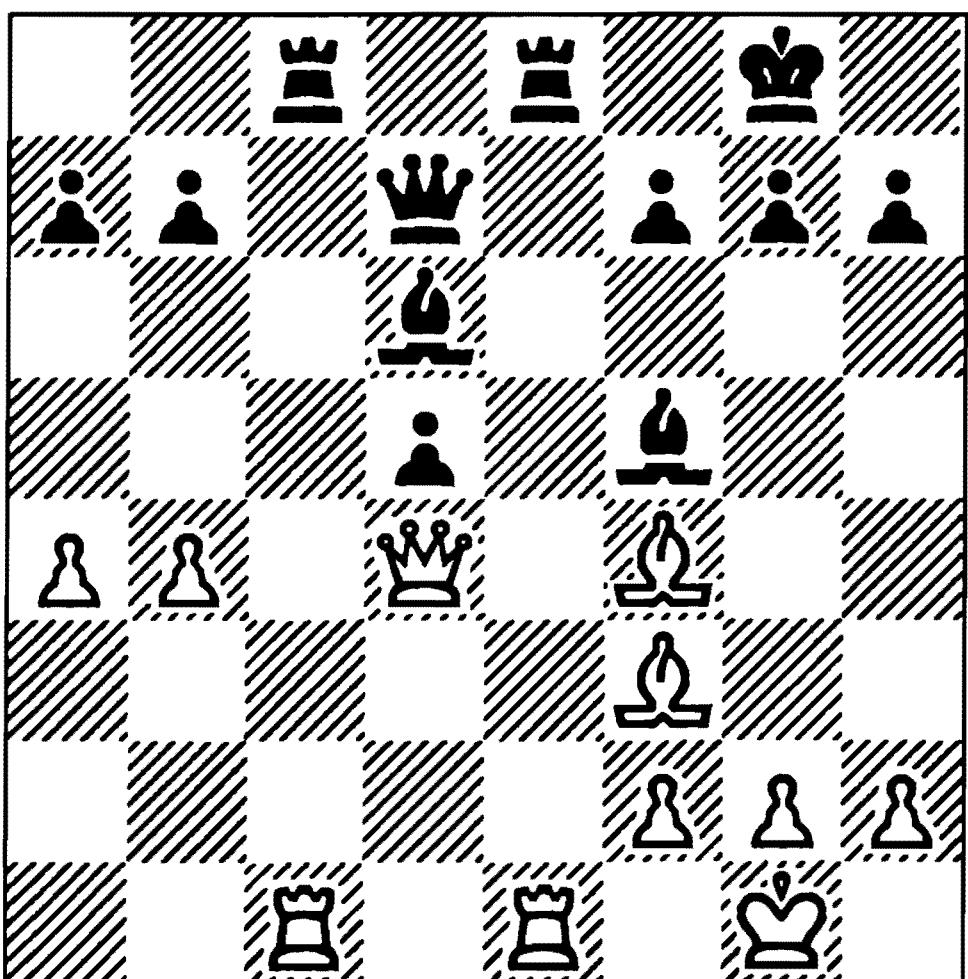
# Перебежка под огнем

Уже с самых первых ходов враждующие шахматные армии приходят в соприкосновение. Начинается перестрелка, в бой вступают все новые силы, сражение разгорается. На войне как на войне.

Если фигура встречает на своем пути неприятельскую фигуру или пешку, она может **взять ее (побить)**. Может, но не обязана.

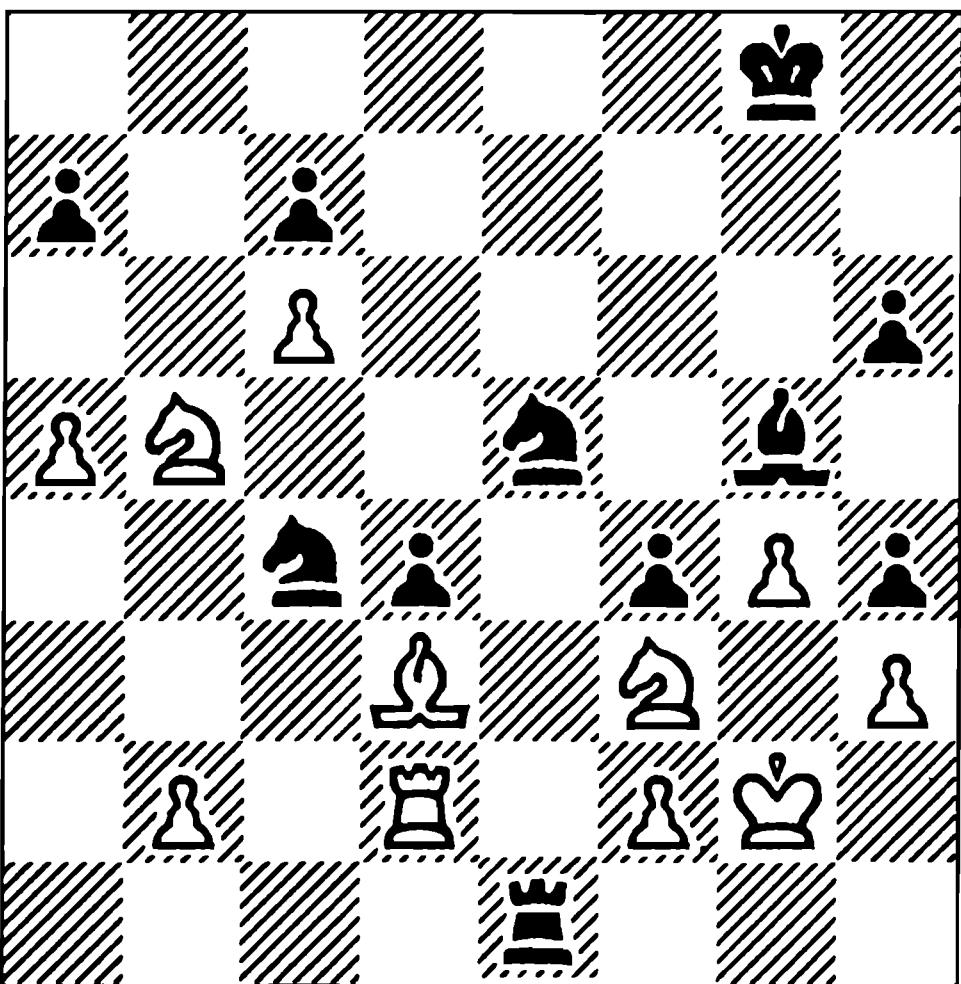
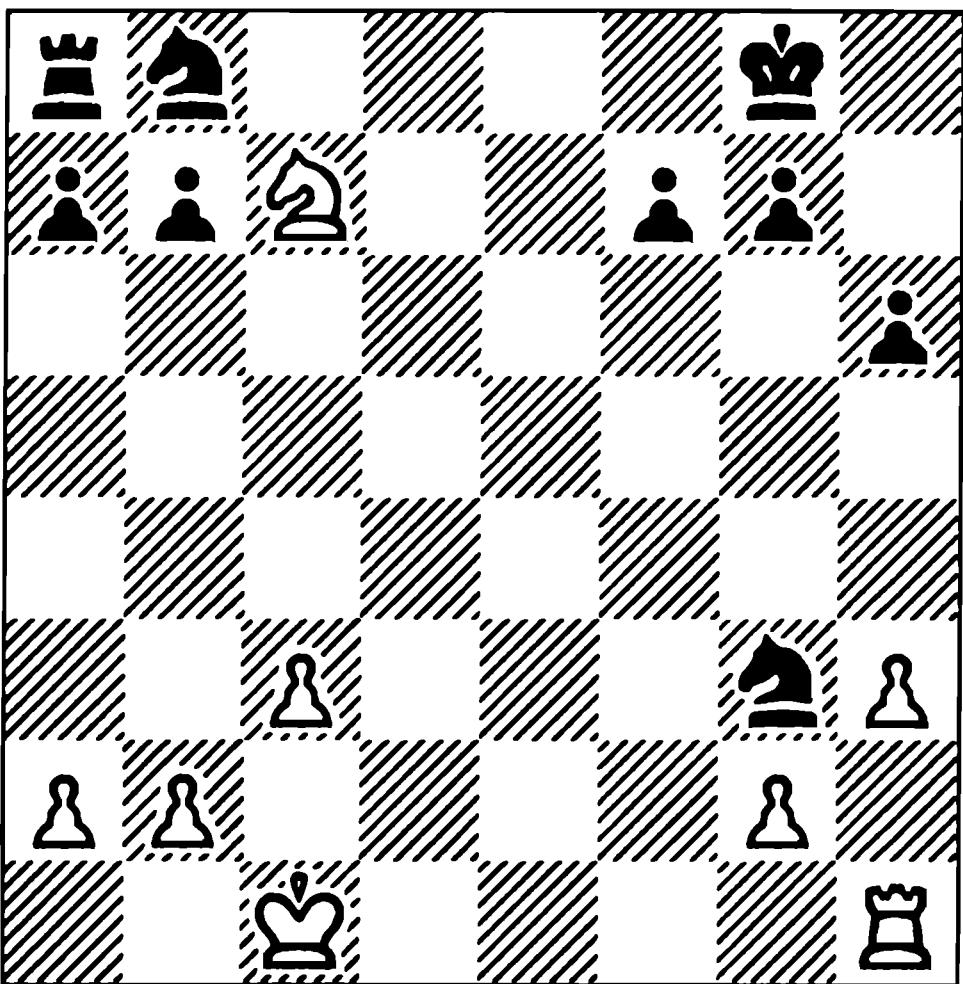
Почти в каждой позиции у шахматиста имеется выбор целей. На диаграмме 19 белые могут взять ферзем любую из трех пешек — a7, d5 и g7, ладьей c1 — ладью с8, ладьей e1 — ладью e8,

19



слоном f3 — пешку d5, слоном f4 — слона d6.

У черных также есть несколько возможностей, лишь



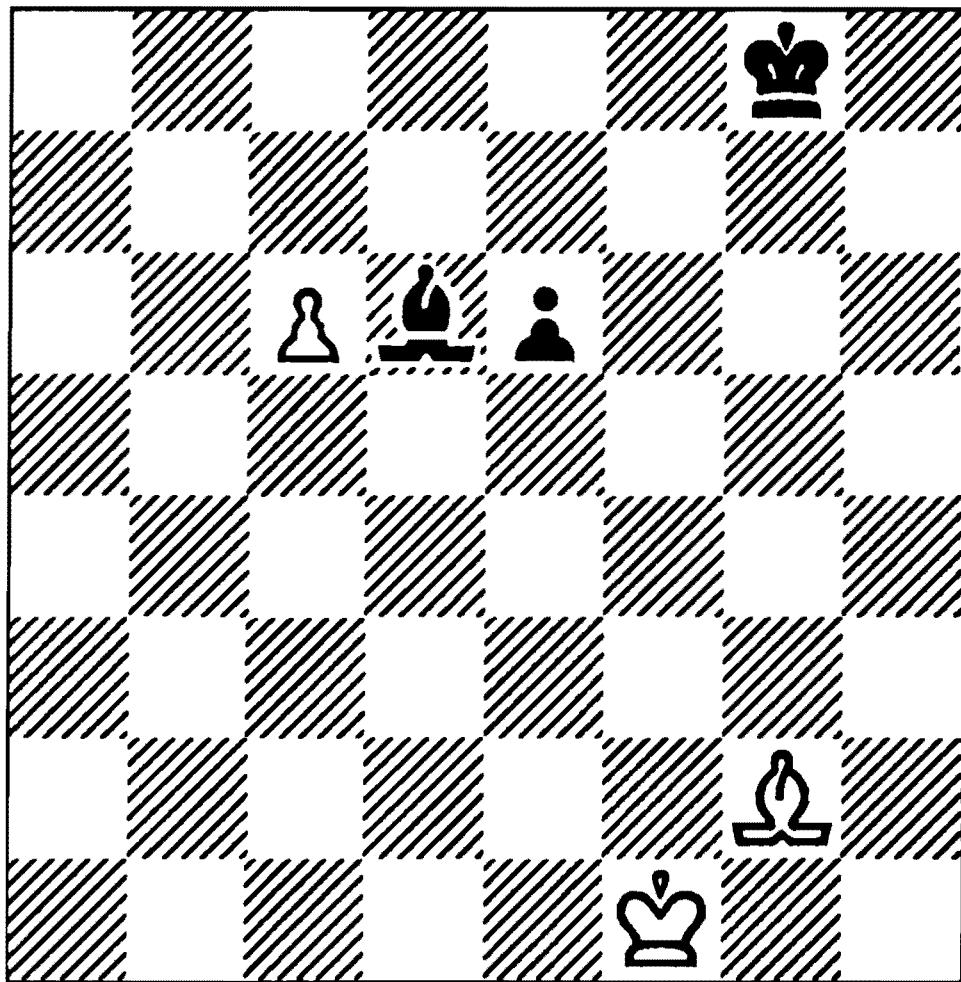
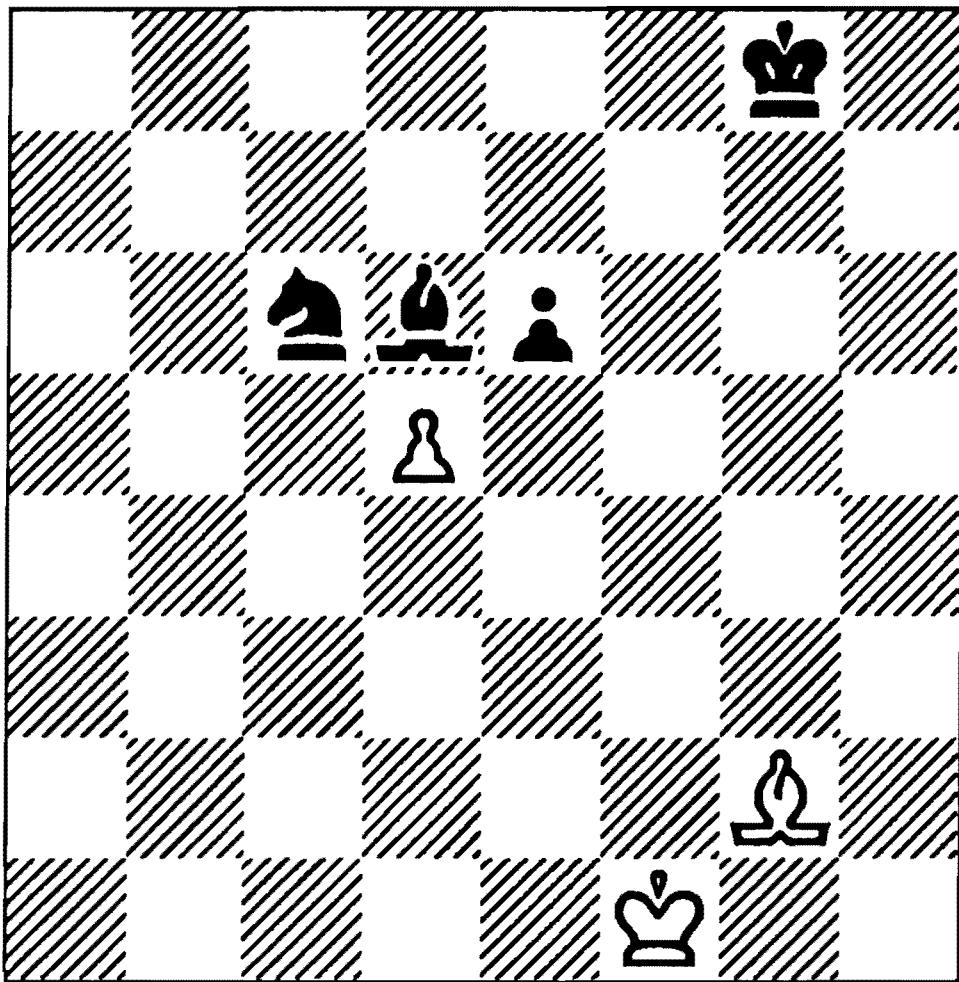
слон  $f_5$  стреляет вхолостую — на его пути нет объектов атаки. Но он защищает своего ферзя, это тоже ответственная работа. Если белые, например, возьмут ферзем пешку  $d_5$ , то черные возьмут слоном  $d_6$  слона  $f_4$ , пользуясь тем, что их ферзь находится под защитой. Пешку  $g_7$  защищает черный король, брать ее ферзем невыгодно. **Нападение и защита** — основные средства борьбы в шахматной партии.

При взятии неприятельская фигура или пешка счи-

мается с доски и на ее место ставится своя фигура. Взятие записывается так же, как и ход, только тире заменяется двоеточием. Допустим (19), вы взяли слоном  $f_4$  слона  $d_6$ , а в тетради записываете:  $\Delta f_4:d_6$ .

**Упражнение.** Запишите все ходы со взятием белых и черных (19).

Конь в отличие от ферзя, ладьи и слона не атакует неприятельские фигуры и пешки, стоящие на пути его



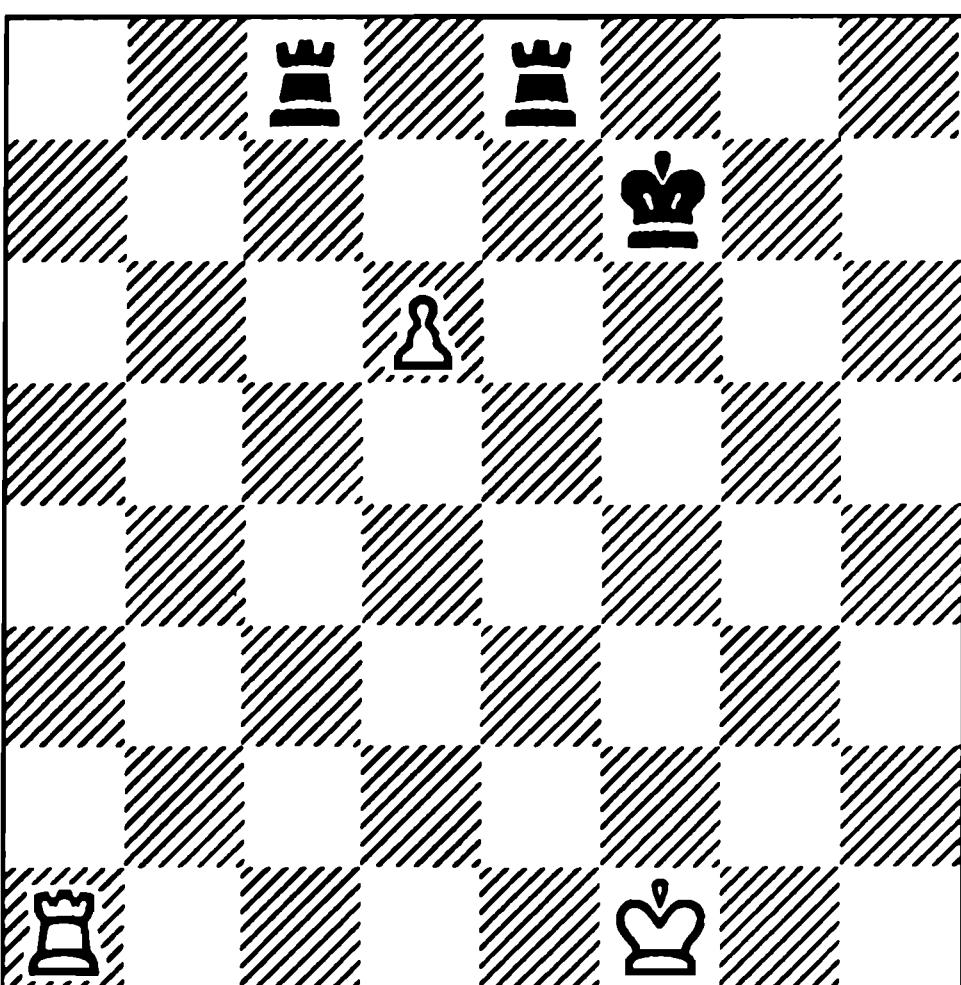
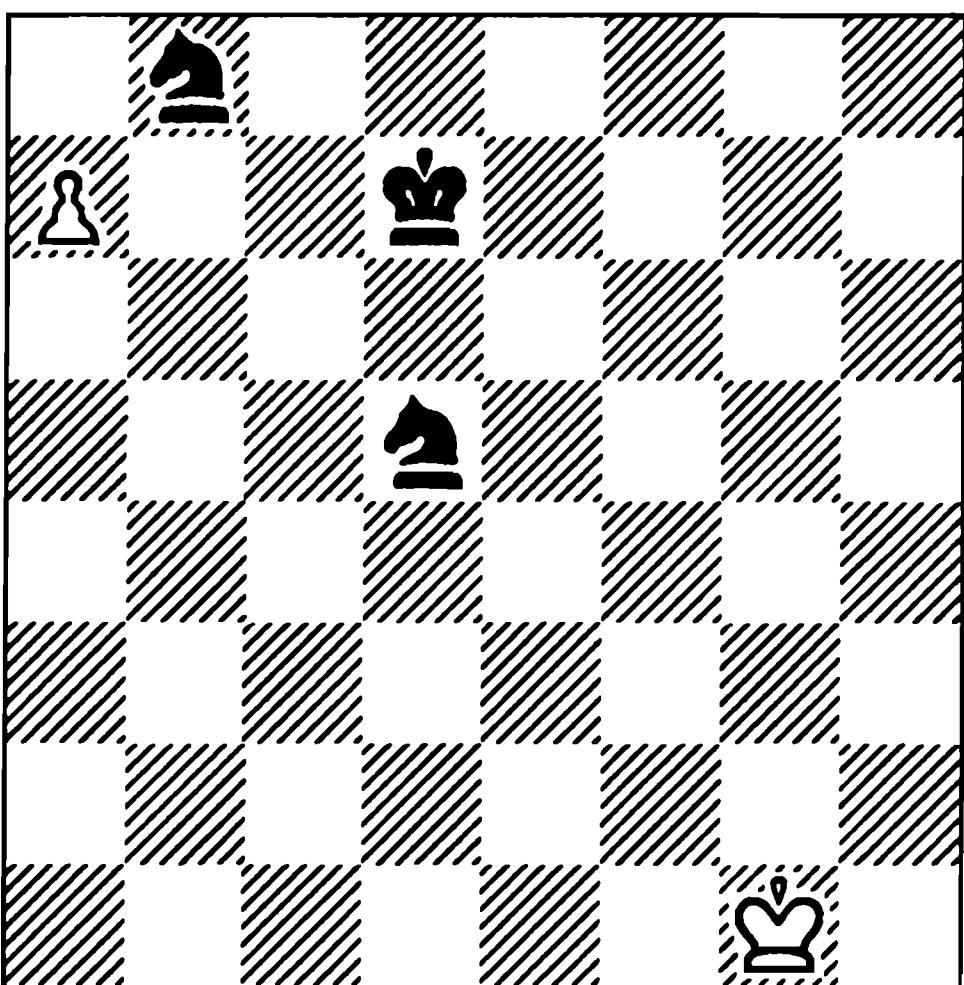
движения. Он их перепрыгивает и свою добычу настигает только в точке приземления. На диаграмме 20 белый конь обрушивается на ладью a8 ( $\mathbb{Q}c7:a8$ ), но пешки b7 и a7, через которые он перескакивает, остаются невредимыми. Черный конь g3, в свою очередь, атакует только ладью h1.

Позиция примечательна еще и тем, что у белой ладьи есть свободные поля для отступления, а у черной нет, и она должна погибнуть даже при ходе черных. Поэтому

белым лучше не торопиться со взятием на a8, а сначала увести свою ладью из-под удара ( $\mathbb{B}h1-d1$  или  $\mathbb{B}h1-e1$ ). Это еще один пример, поясняющий, почему не следует хватать немедленно все, что попадает под руку.

**Упражнения.** Какие фигуры и пешки могут взять белые и черные кони на диаграмме 21? Запишите эти ходы.

Пешка — единственная участница шахматного сра-



жения, атакующая неприятеля не так, как она продвигается. Пешка ходит вперед (по вертикали), но вражеские фигуры берет наискосок, на соседних полях по диагонали.

Пешка d5 (22) не может ни взять, ни столкнуть стоящего перед ней слона d6, но зато может побить коня сб или пешку e6. После d5:c6 пешка перемещается на соседнюю вертикаль (23). Черная пешка e6 (22) имеет выбор между ходом e6-e5 и взятием белой пешки — e6:d5. Такой выбор приобретает

особое значение при приближении пешки к полю превращения (24).

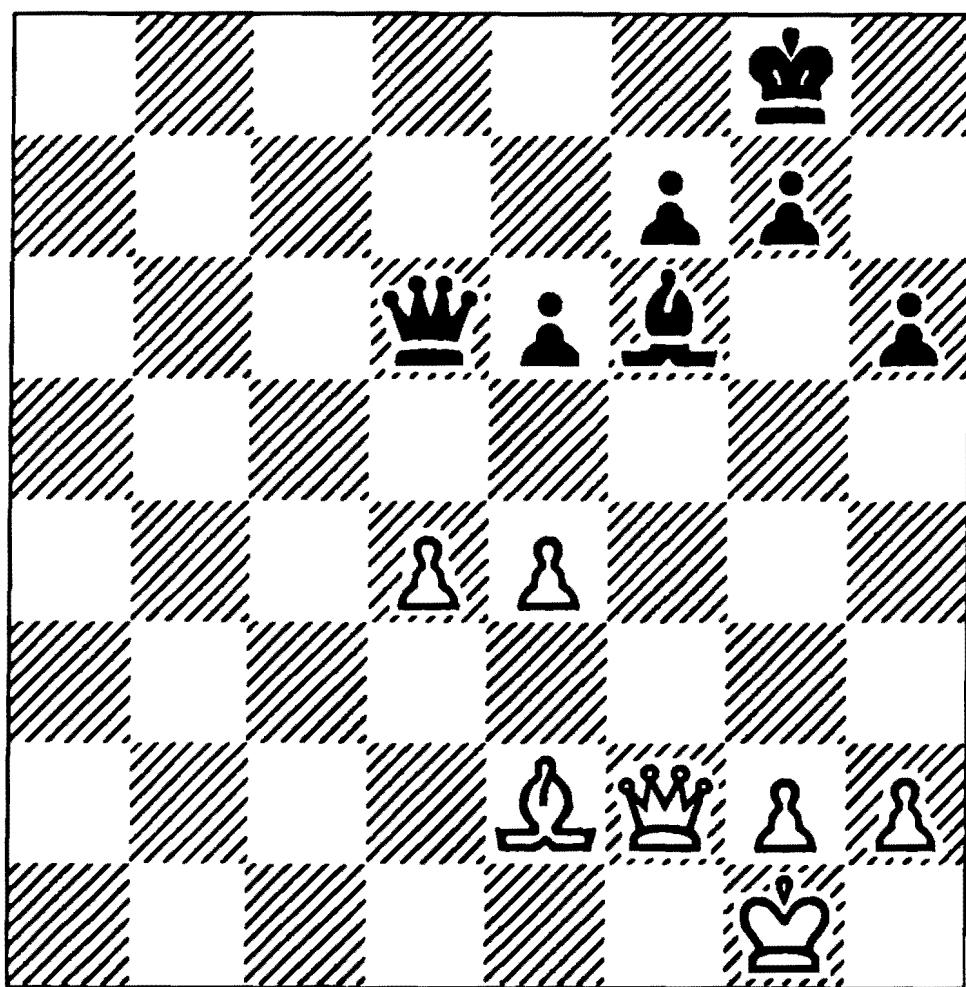
Ход черных. Белые угрожают превратить пешку в ферзя на любом из двух полей: a8 или b8. Черные могут парировать только одну из этих угроз. Если конь уйдет с b8 или король защитит коня ( $\mathbb{Q}d7-c7$  или  $\mathbb{Q}d7-c8$ ), то белые ответят a7-a8 $\mathbb{W}$ . В случае же  $\mathbb{Q}d5-b6$  или  $\mathbb{Q}d5-c7$  пешка превратится в ферзя на другом поле — a7:b8 $\mathbb{W}$ .

Благодаря умению наносить удары в обе стороны

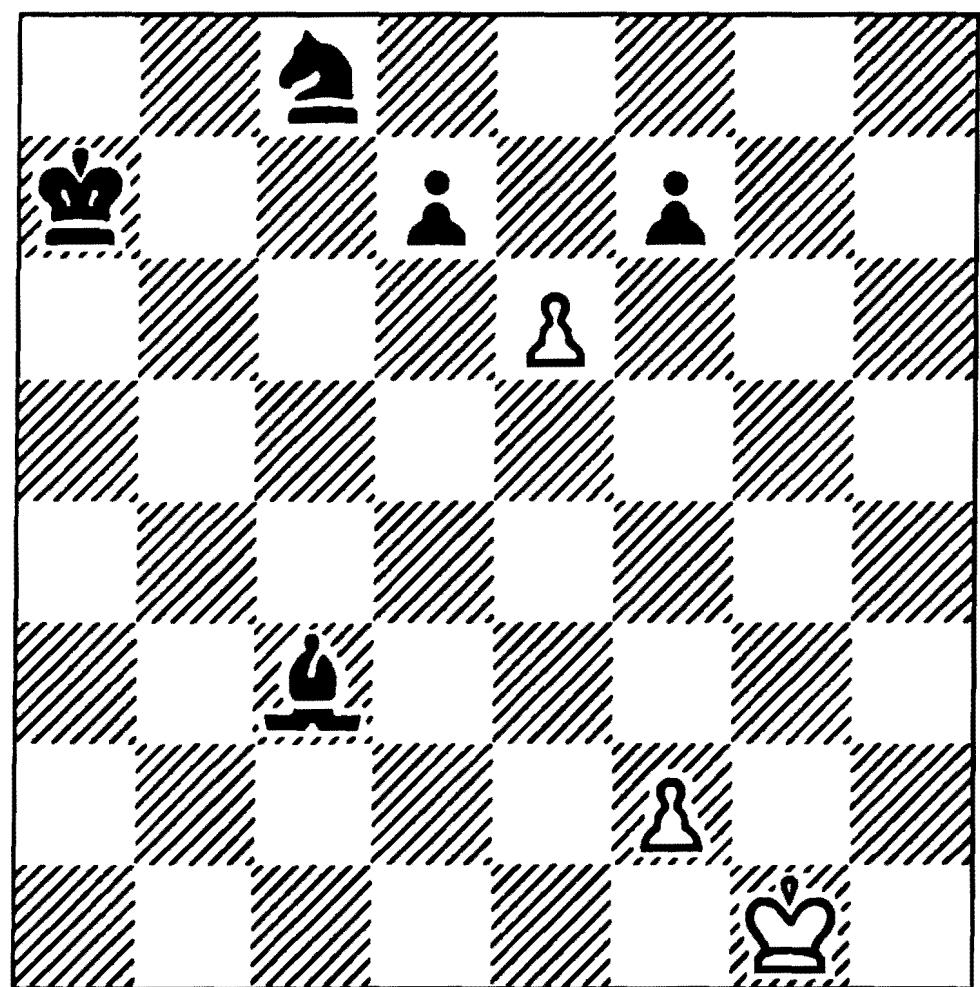
28

26

Перебежка под огнем

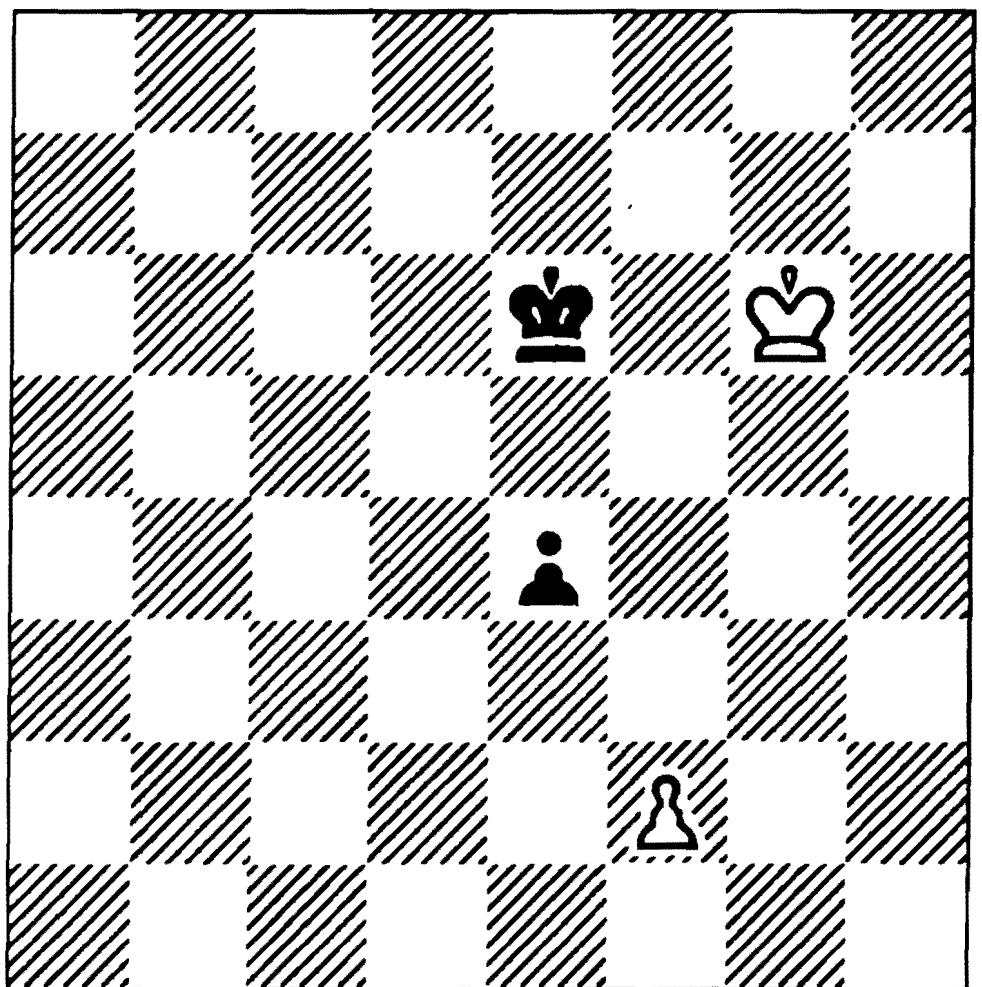
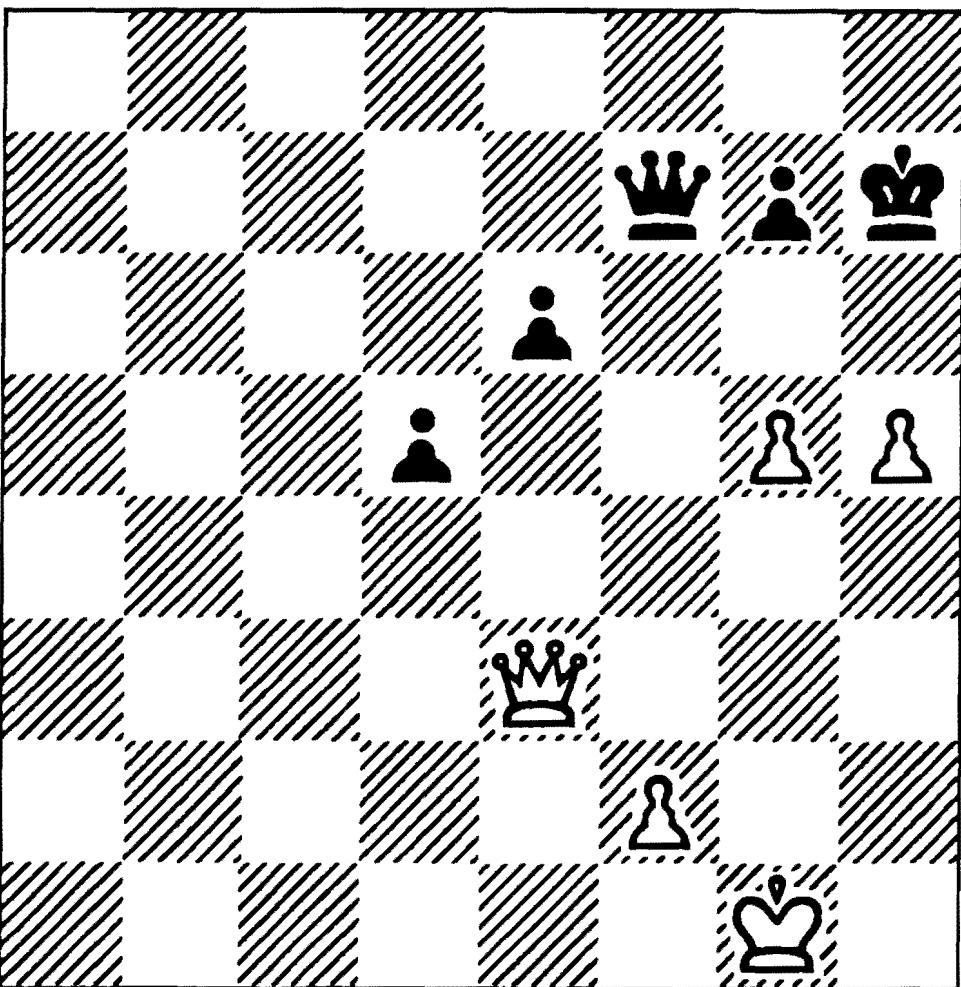


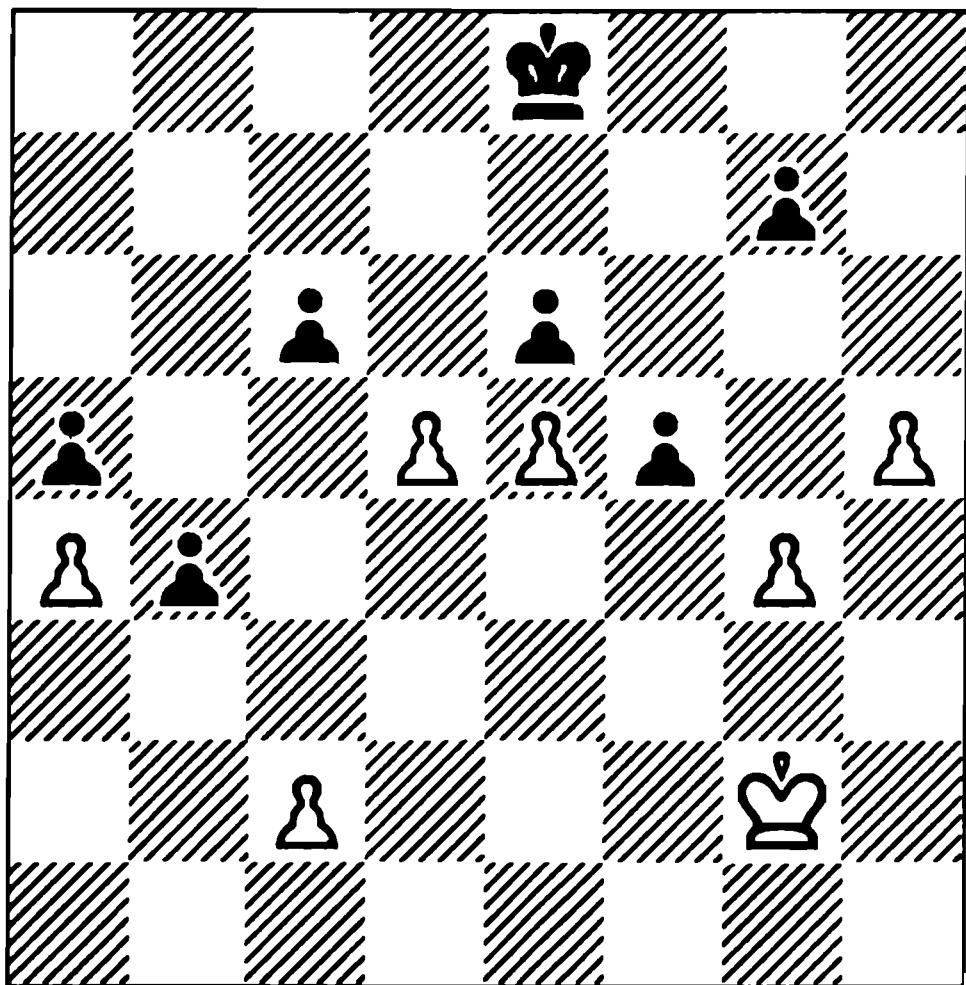
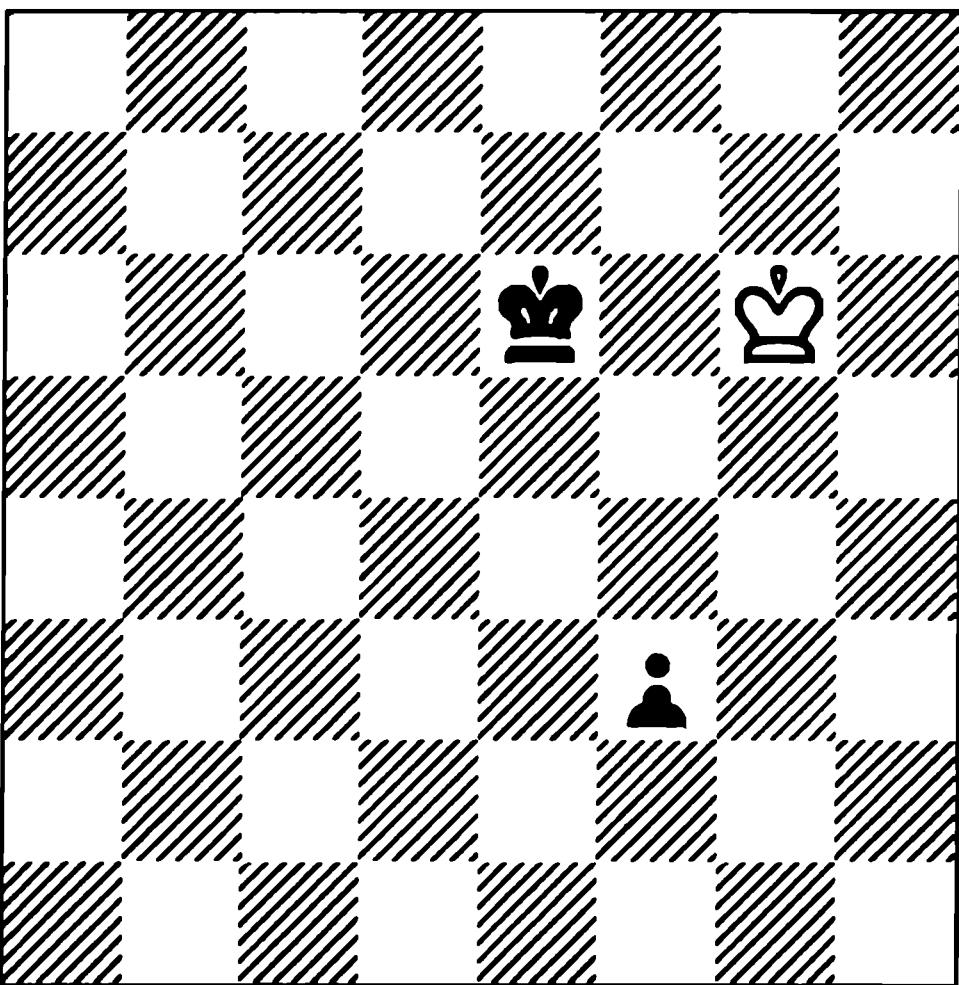
27



28

29





пешка может атаковать две фигуры одновременно. На диаграмме 25 белые играют d6-d7, и одна из черных ладей должна погибнуть. Под защитой своей подруги пешка способна атаковать любые неприятельские фигуры (26). После e4-e5 белые выигрывают ферзя или слона.

Двойной удар пешкой называется пешечной вилкой. «Слон попался на вилку и был зарезан без ножа», — сказал один остряк.

**Упражнения.** Проведите пешку в ферзи (27). Сделайте вилку (28).

Нам осталось познакомиться еще с одним хитрым пешечным ходом — взятием на проходе. Вы знаете, что в начальном положении пешка имеет право шагнуть вперед на одно или два поля. Если на диаграмме 29 белые изберут ход f2-f4, то их пешка пройдет через поле f3, атакованное (битое) черной пешкой e4. Такая перебежка под огнем не про-

ходит безнаказанно. Черные при желании могут взять белую пешку точно так же, как если бы она шагнула всего на одно поле — f2-f3. На диаграмме 30 показано, как будет выглядеть позиция после взятия на проходе. Ход записывается просто: e4:f3.

Заметим, что взятие на проходе разрешено только пешкам и лишь непо-

средственно вслед за ходом неприятельской пешки черезбитое поле. Если это сразу не сделано, то право на такое взятие утрачивается.

**Упражнения.** Разберите все взятия белых и черных пешек (31). Запишите их. Как могут ответить черные на ход c2-c4, а белые на ход g7-g5?

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Большинство шахматистов не любит проигрывать и считает проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Те, кто хочет совершенствоваться должны смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним — чего избегать в будущем».

Хосе Рауль Капабланка

# «Шах да и мат да и под доску!»

Такой обычай существовал среди шахматистов Древней Руси. Проигравший должен был лезть под стол, терпя обиды и насмешки.

В былине «Ставр Годинович» жена героя Катерина Ивановна, выдав себя за чужеземного посла, обыгрывает в шахматы киевского князя Владимира.

Первую заступь  
заступовали,

И ту посол поиграл\*;  
Другую заступь  
заступовали,

И другую заступь  
посол же поиграл;  
Третью заступь  
заступовали,  
Шах да и мат да  
и под доску.

Князь, конечно, под стол не полез и, к великой радости Катерины, откупился тем, что приказал выпустить Ставра Годиновича из погреба, где держал его в заточении.

Шахматная партия может иметь три результата: выигрыш, проигрыш и ничья. Выигравшим считается тот, кто первым поставит неприятельского короля в безвыходное положение, то есть

---

\* Первая заступь — первая партия. Поиграл — значит выиграл. Во всех былинах «шахматные матчи» состоят из трех партий.

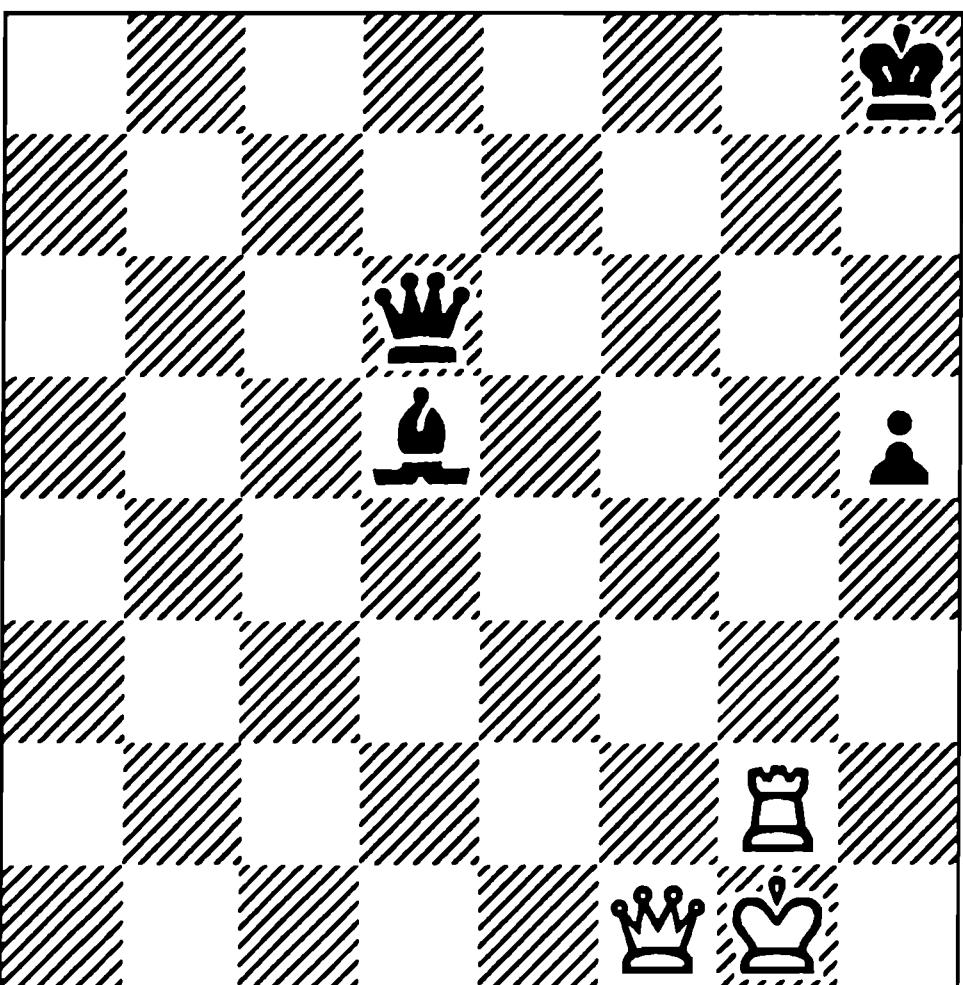
объявит ему шах и мат. Слово «шах» происходит от персидского «царь», а «мат» по-арабски означает «умер». «Царь умер» — война закончена.

— Вам мат в три хода! — обрадованно воскликнул один темпераментный испанец, играя с А. Алехиным.

— Не волнуйтесь, сеньор, — улыбнулся чемпион мира, — я объявляю вам мат в два хода...

**Шах** — это нападение фигуры или пешки на короля противника. Оставлять короля под ударом

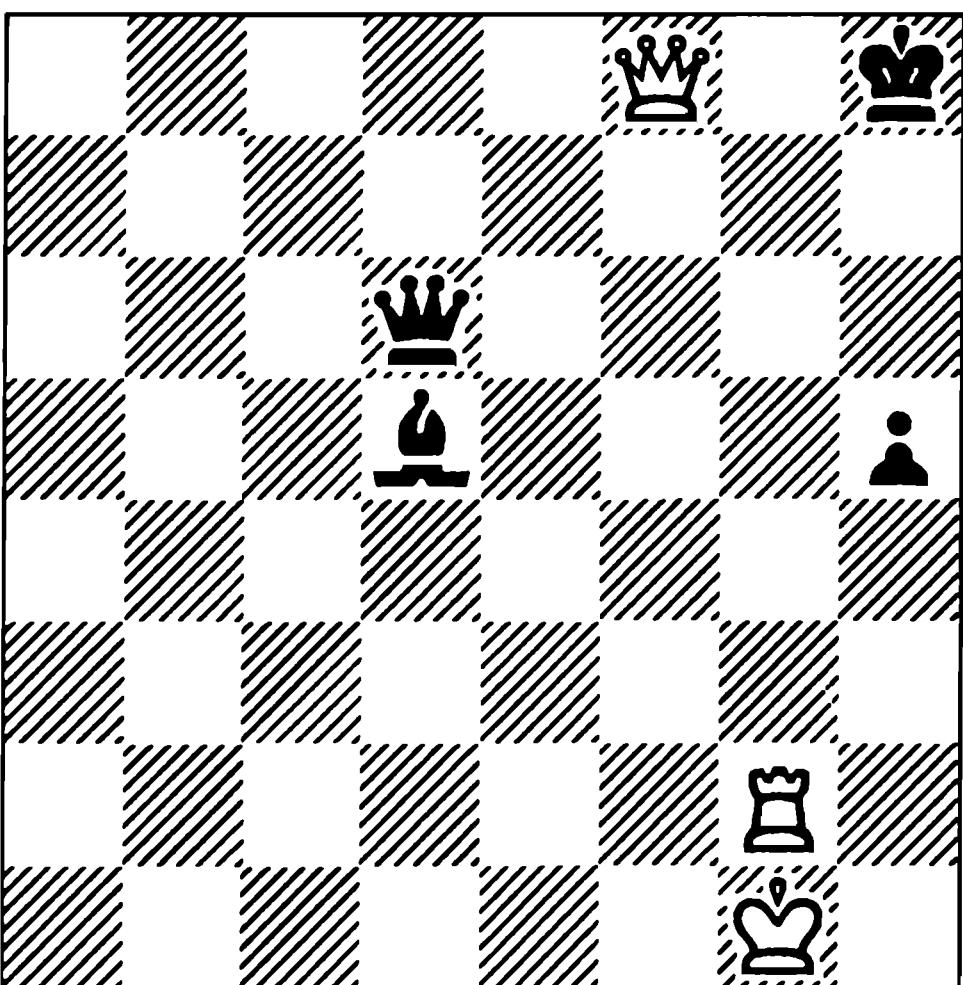
32



нельзя. Нападение необходимо отразить. Есть три способа защиты от шаха: 1) отойти королем на свободное поле, не находящееся под ударом неприятельских фигур, 2) закрыться от нападения своей фигурой или пешкой, 3) взять атакующую короля фигуру. Если же от шаха нет защиты, значит, король получил мат. Шах обозначается знаком + (плюс), мат — знаком умножения ×.

В позиции 32 белые могут атаковать короля различными ходами. Например,

33



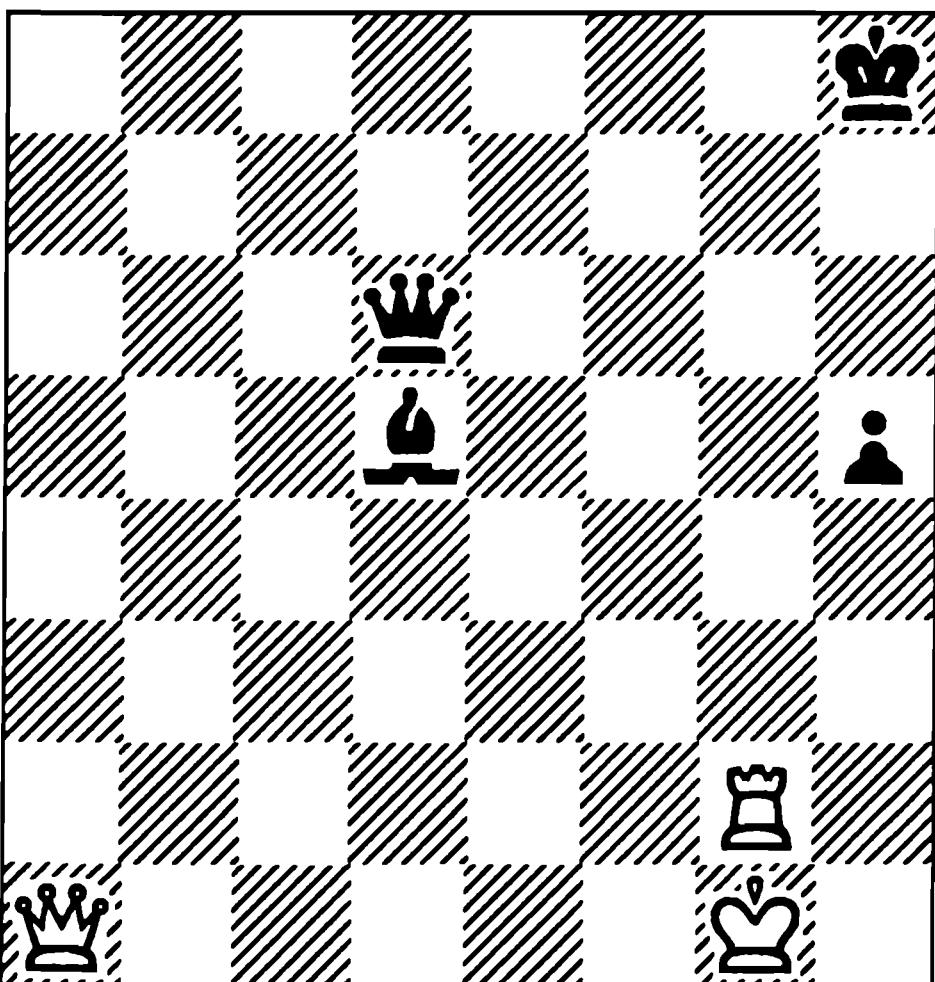
$\mathbb{W}f1-f8+$  (33). В ответ на это нападение черные располагают всеми тремя возможностями защиты: бежать королем на h7, закрыться слоном на g8 или уничтожить дерзкого ферзя посредством  $\mathbb{W}d6:f8$ . Разумеется, они изберут третью возможность. По той же причине белым невыгодно объявлять шах ферзем с f6 или ладьей с g8.

Но ферзь способен наносить удары издалека, и шахматист, хорошо знакомый с боевыми свойствами фигур, без труда найдет лучшее по-

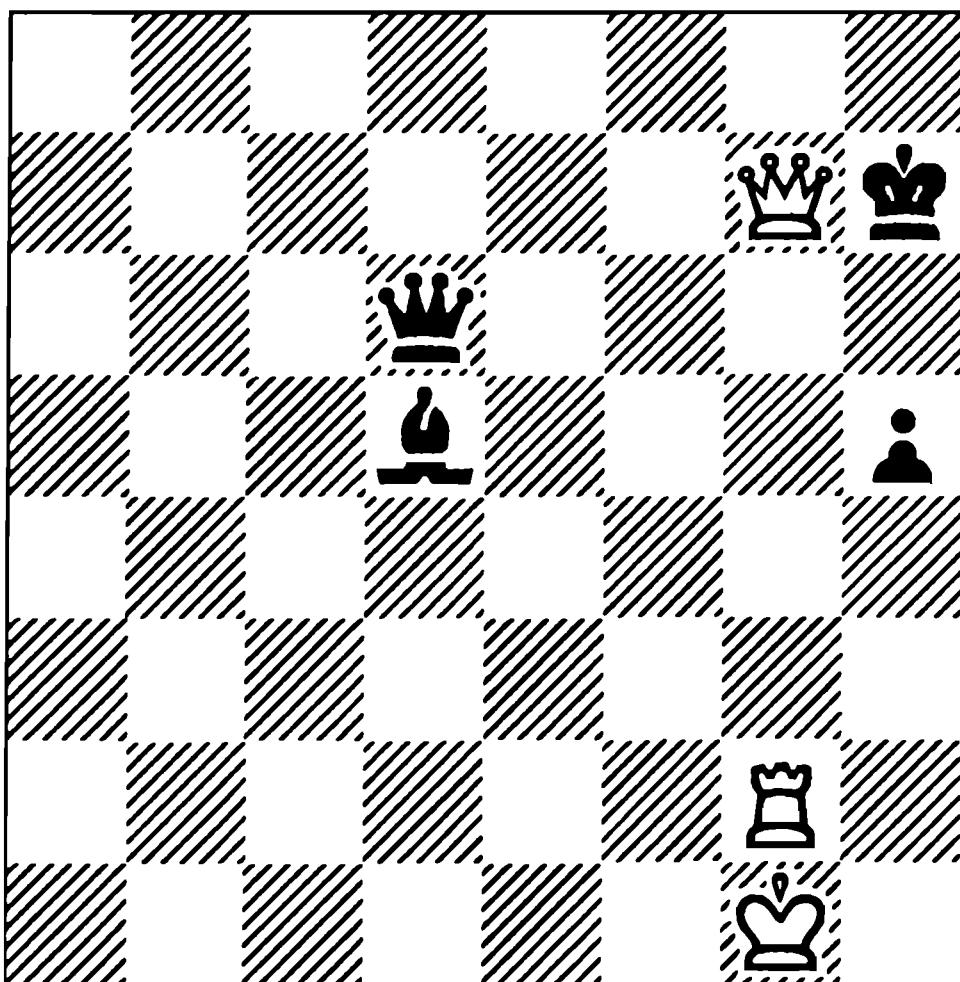
ле для нападения:  $\mathbb{W}f1-a1+$  (34). Если теперь черные закроются от шаха ферзем на e5 или f6, то белые просто заберут ничем не защищенного неприятельского ферзя. Король не может пойти на g8, так как это поле обстреливается ладьей g2. Остается ход  $\mathbb{Q}h8-h7$ , но тогда  $\mathbb{W}a1-g7x$  приводит к новому положению (35).

Черному королю объявлен шах. Бежать ему некуда, взять ферзя он не имеет права, так как ферзь защищен ладьей g2. Это и есть «шах и мат».

34



35



Позиция 36 отличается от предыдущей тем, что защита черных ослаблена отсутствием ферзя. После  $\mathbb{W}f1-f8+$  у черных единственный ответ  $\mathbb{A}d5-g8$ . Теперь к мату ведет  $\mathbb{W}f8-f6$  (37). Обратите внимание: слон и пешка оказывают своему королю медвежью услугу, отнимая у него поля для бегства.

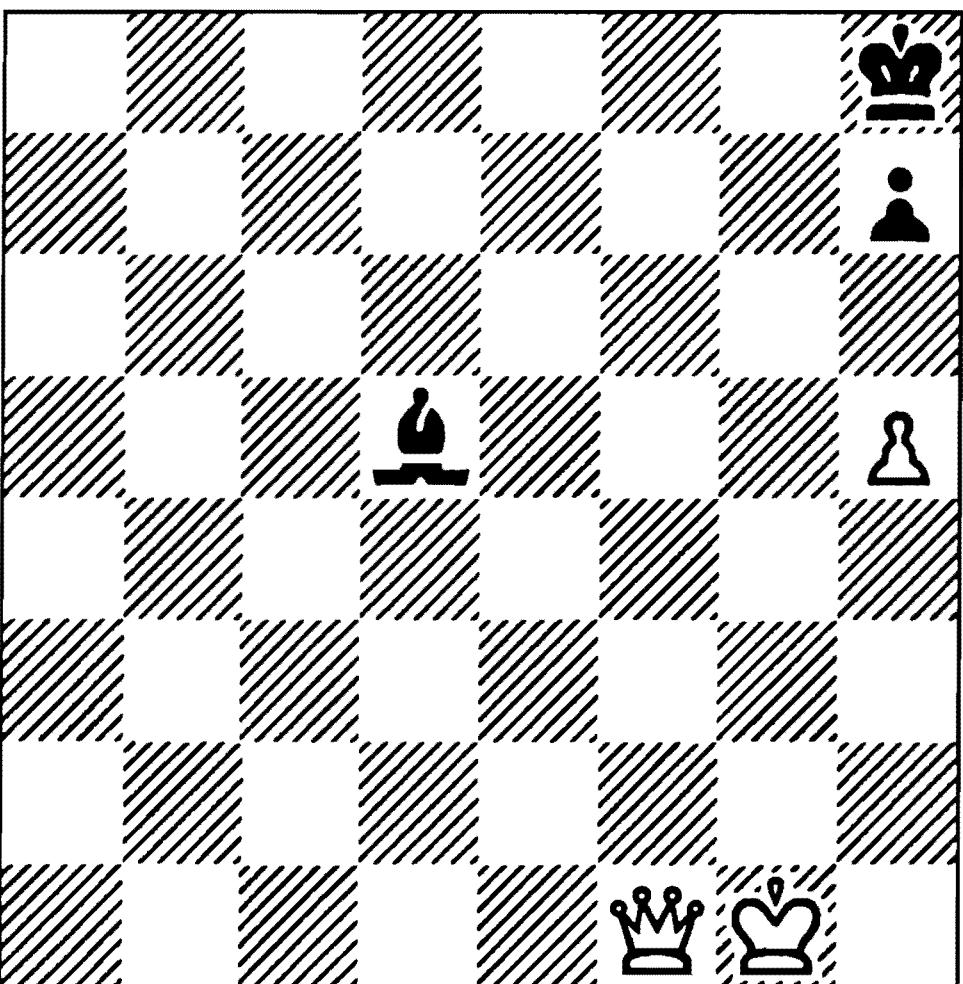
Если вместо  $\mathbb{W}f8-f6x$  белые сыграют  $h5-h6$  с намерением дать мат ферзем на поле  $g7$  под защитой своей пешки, то на доске возник-

нет весьма любопытная ситуация (38).

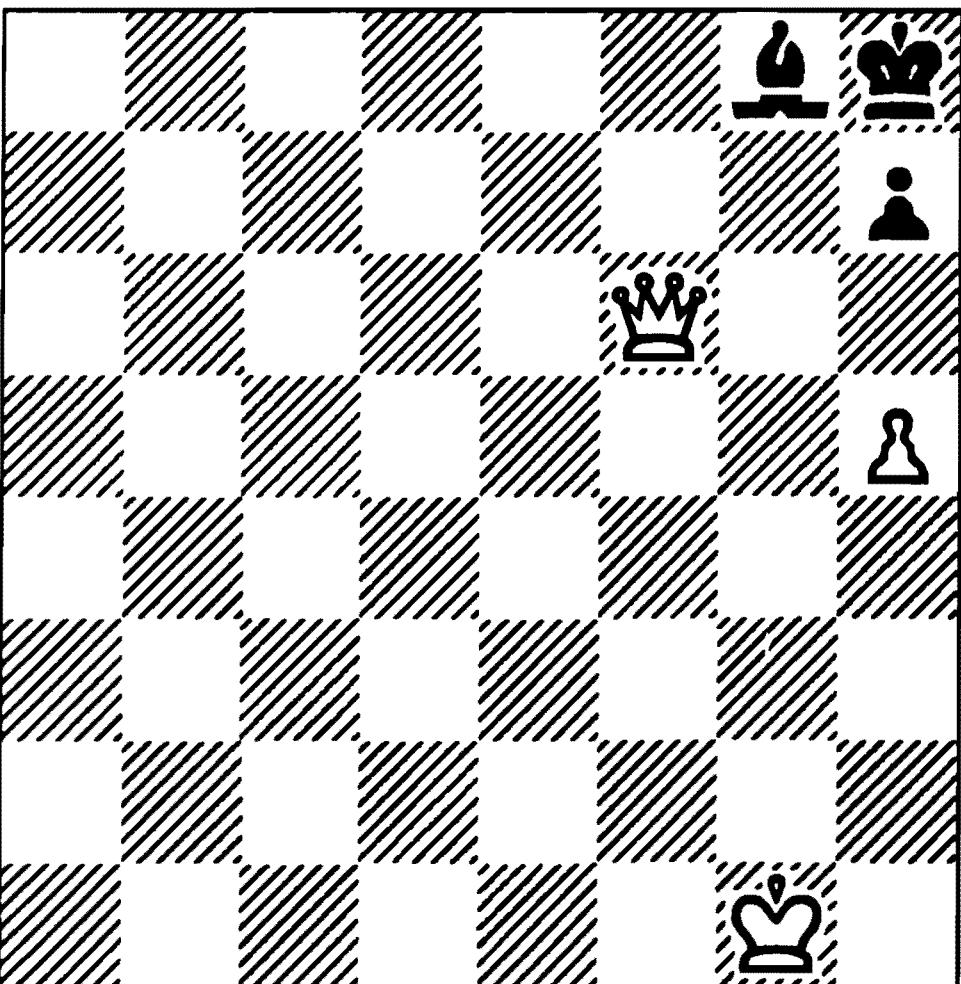
Очередь хода за черными, но им нечем ходить! Слон прикрывает короля и уйти не может. Пешка  $h7$  блокирована, король тоже не имеет свободных полей. Что это — мат? Нет, это — пат, то есть положение, при котором королю не объявлен шах, но ни у него, ни у его войска нет разрешенных правилами ходов.

В шашечной игре запреть все неприятельские шашки, лишив их хода,

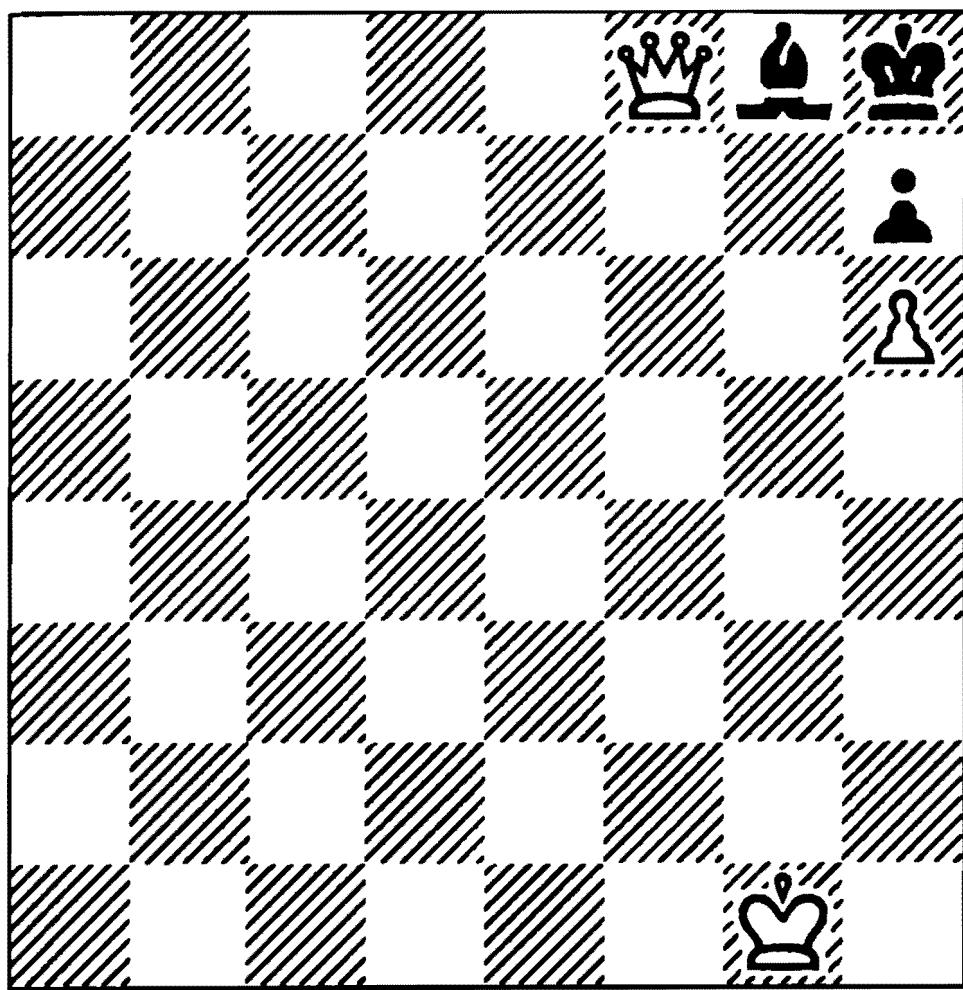
36



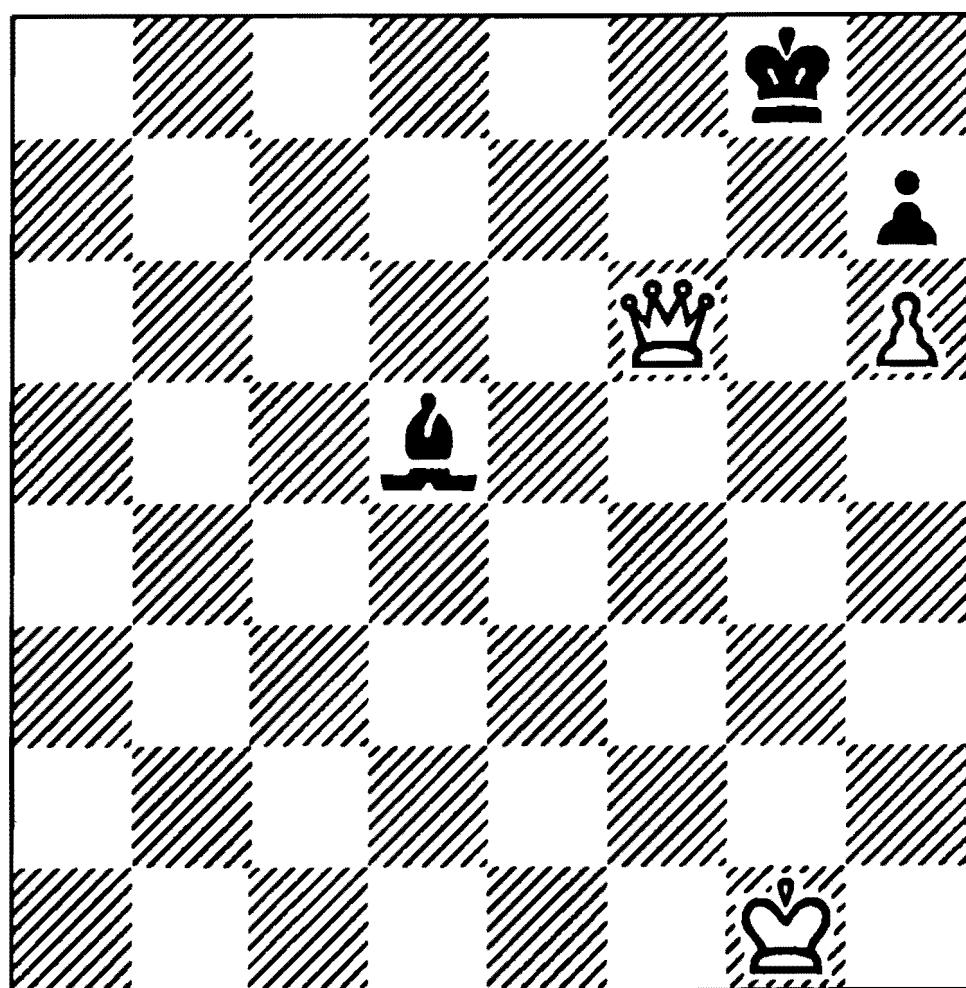
37



38



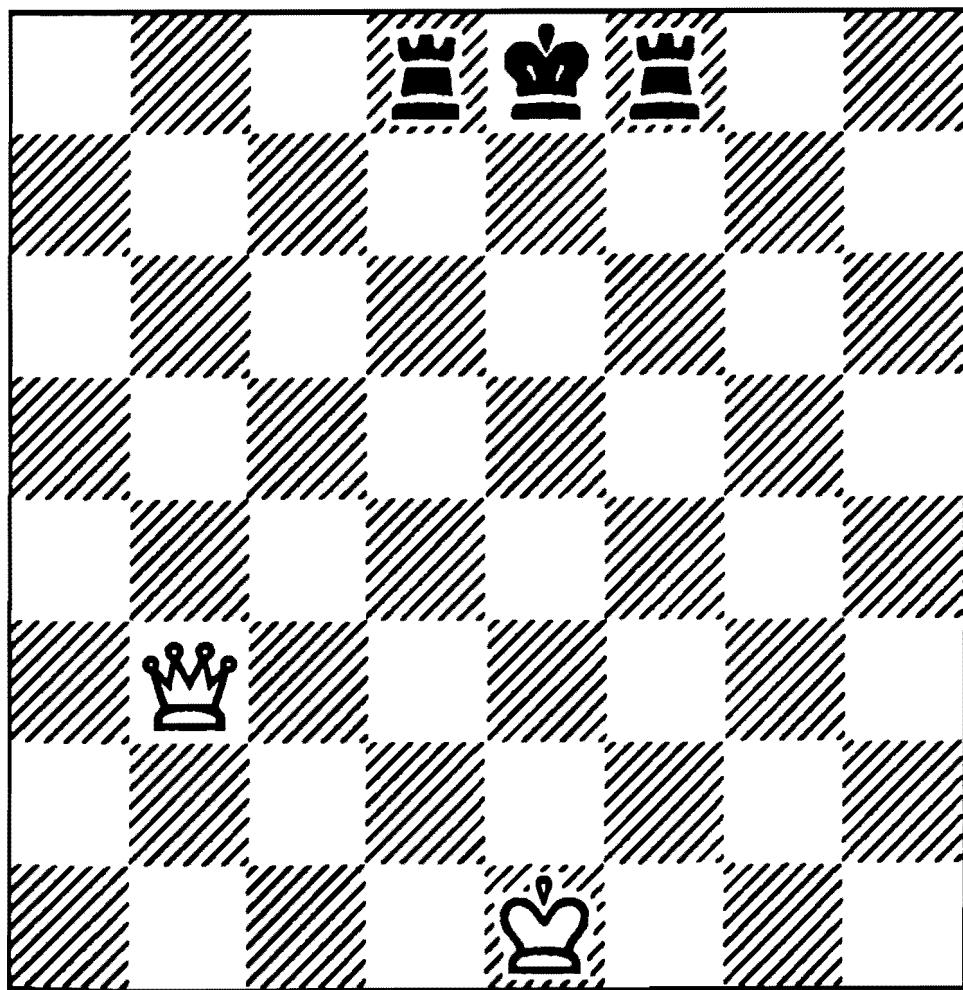
39



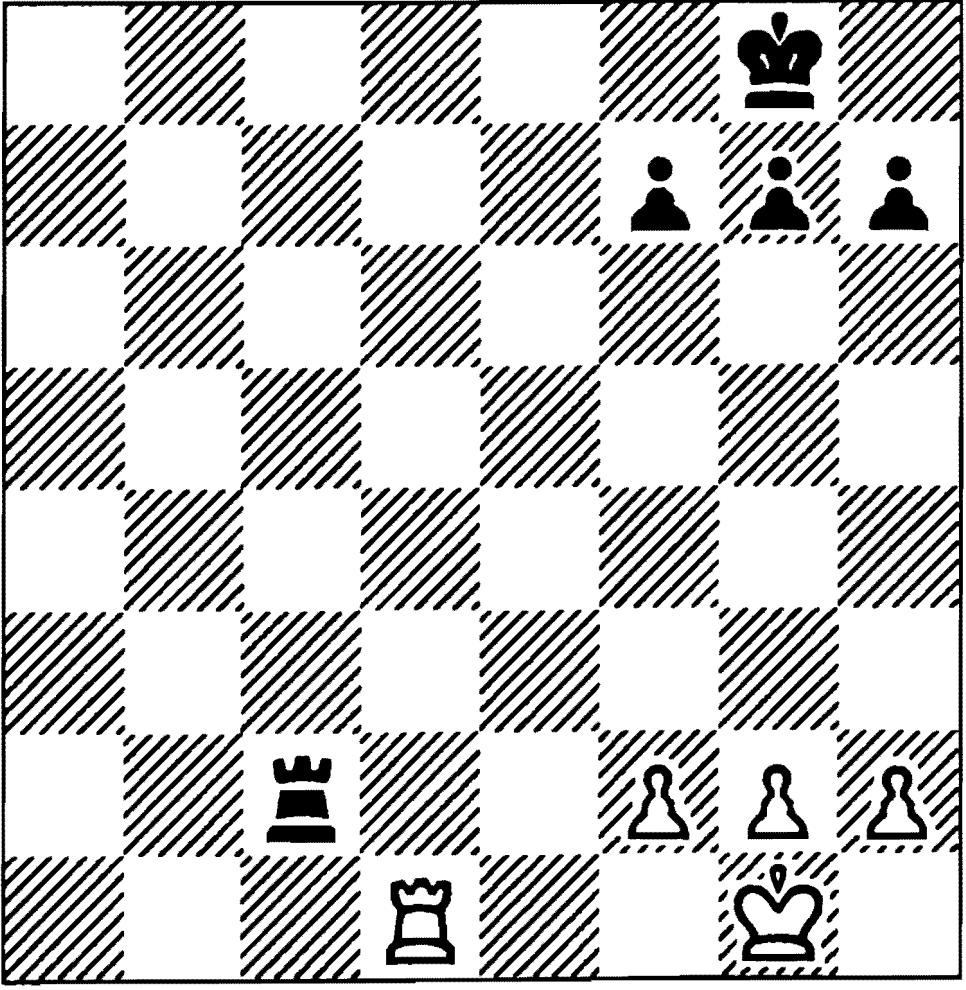
35

«Шах да и мат да и под доску!»

40



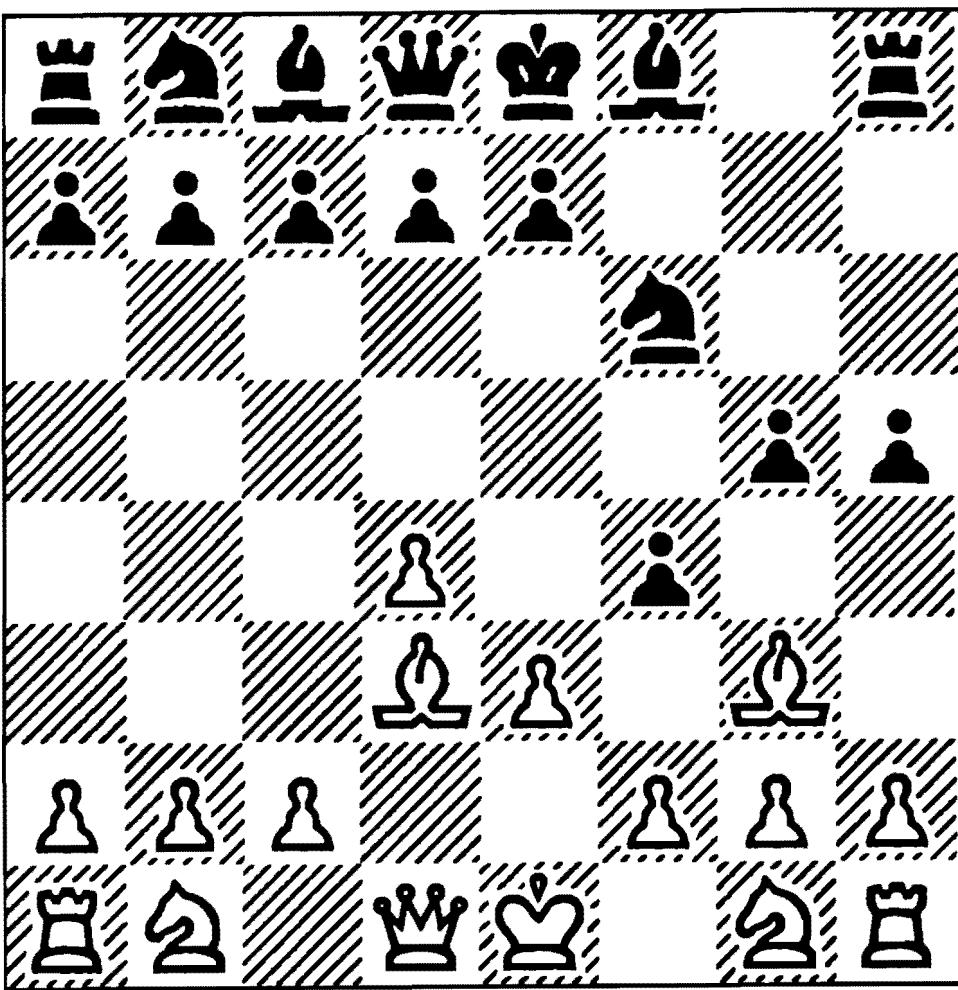
41



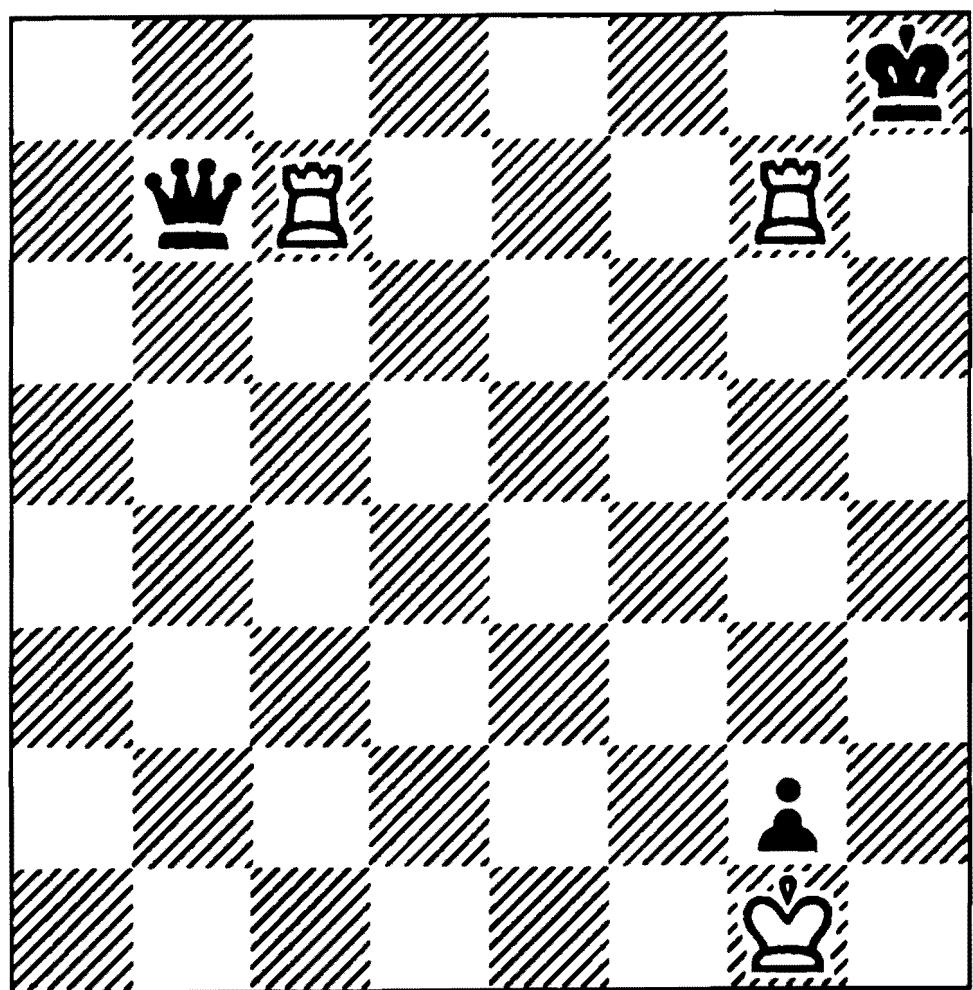
36

42

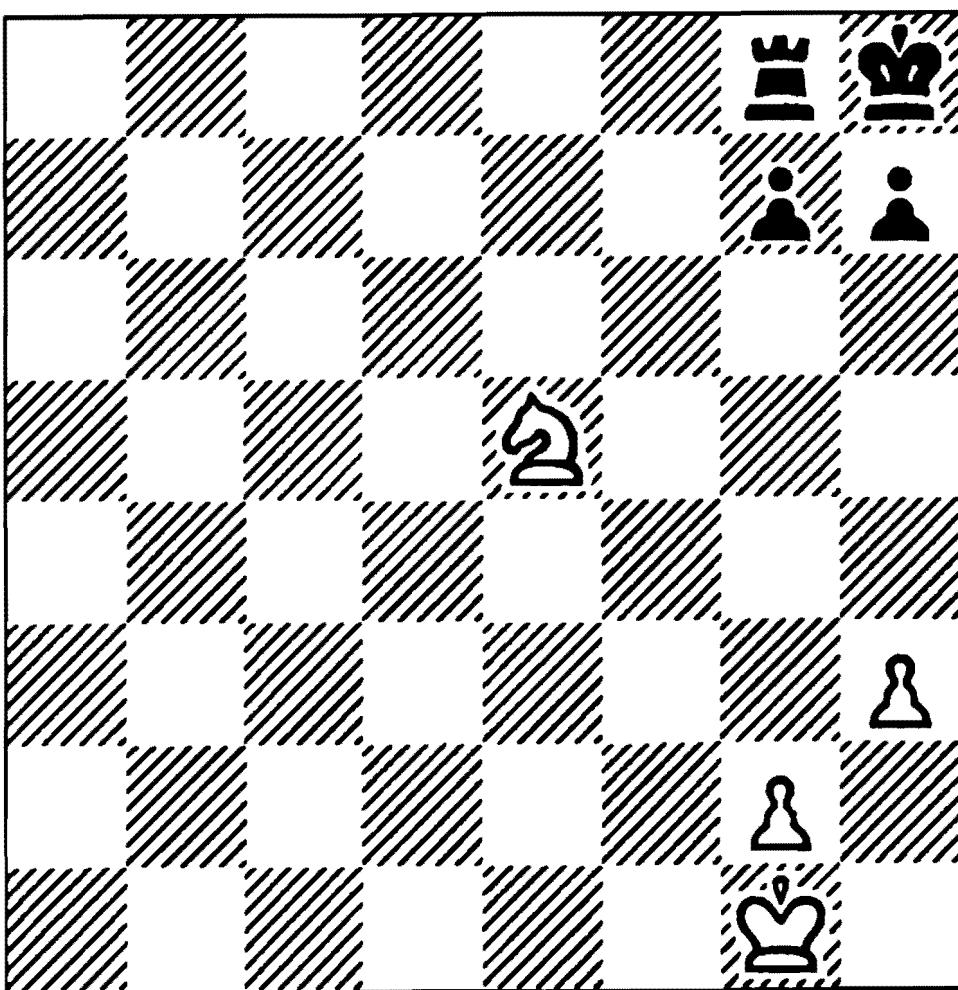
«Шах да и мат да и под доску!»



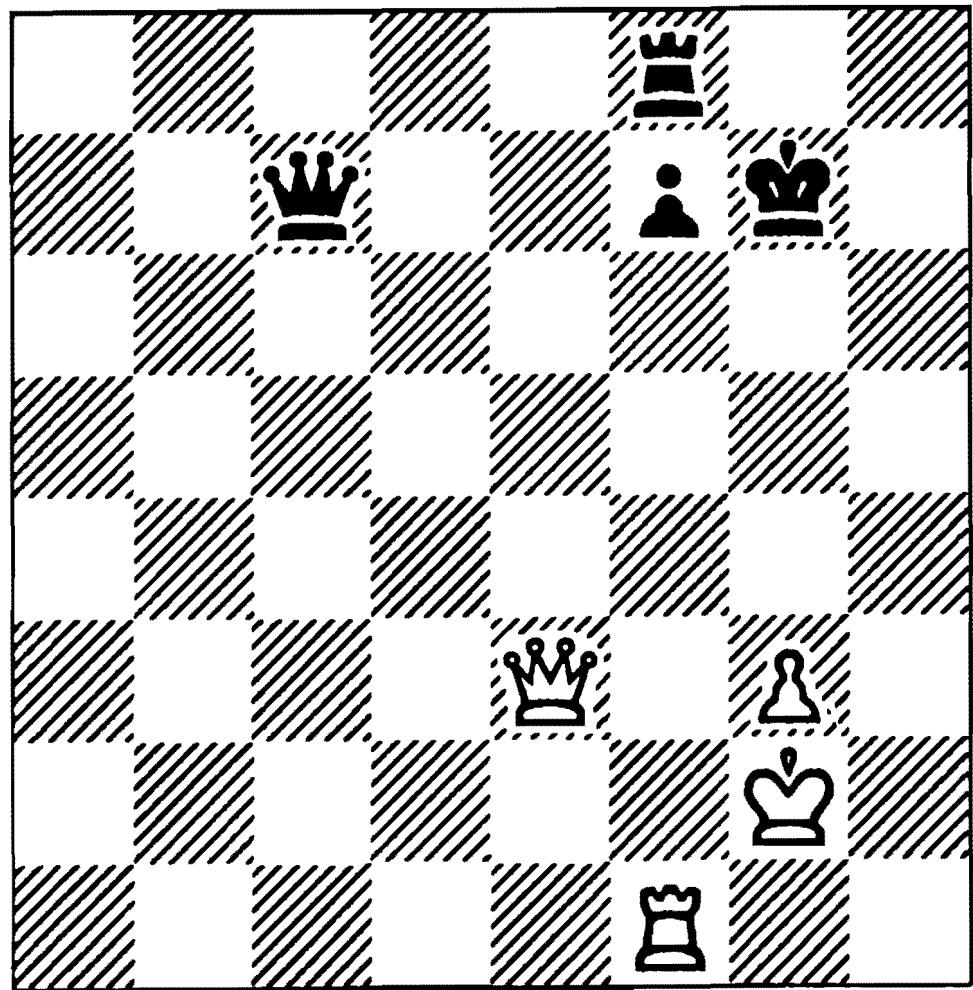
44



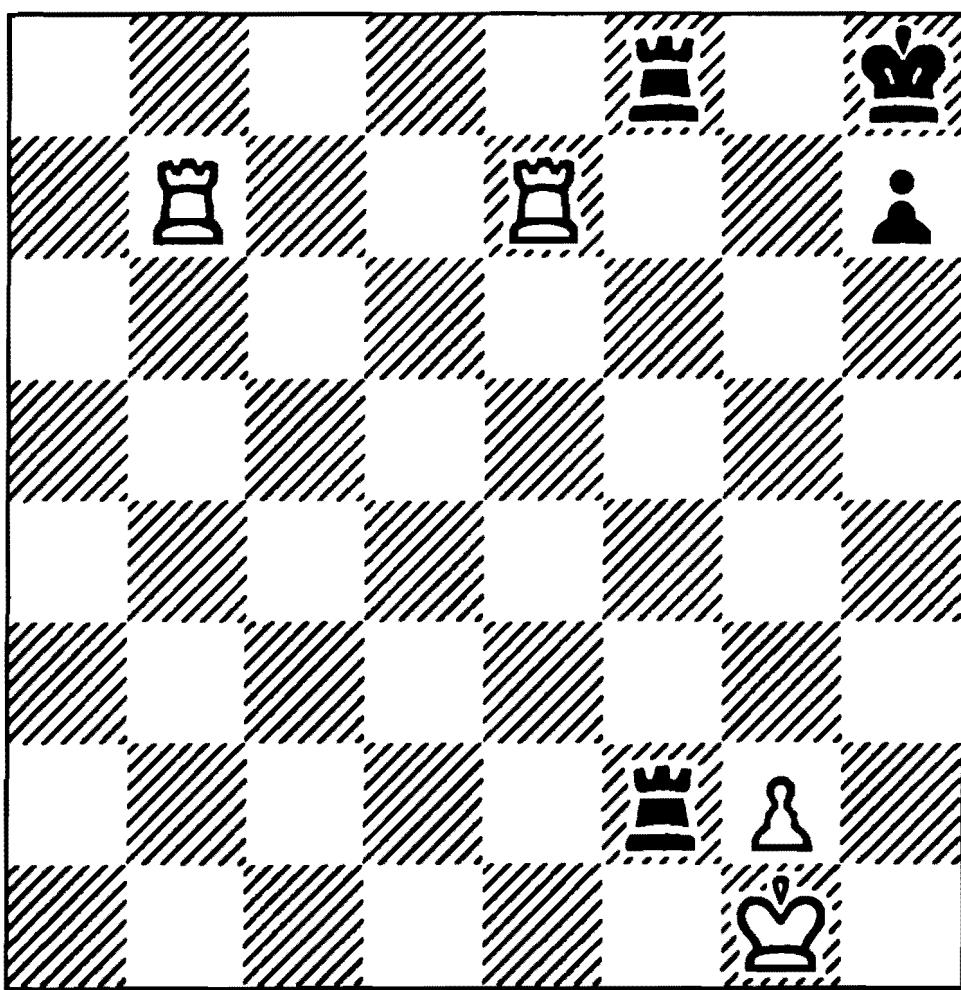
43



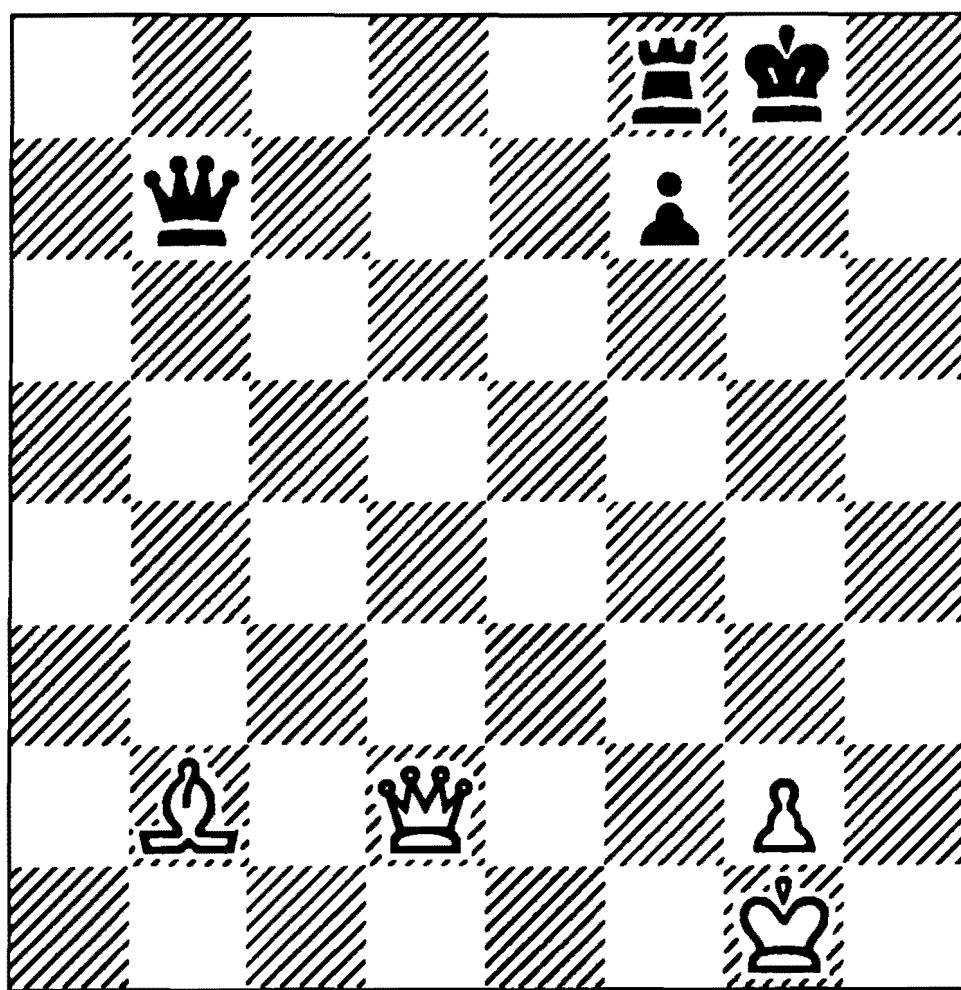
45



46



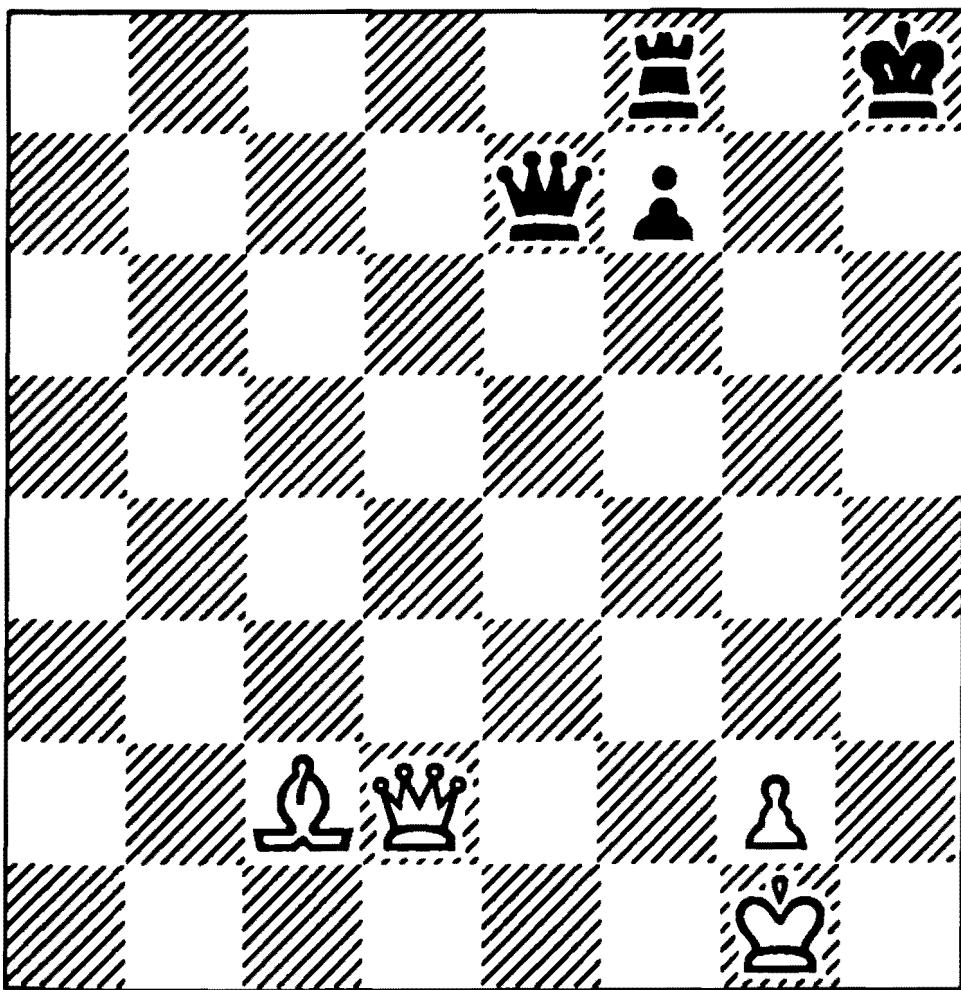
48



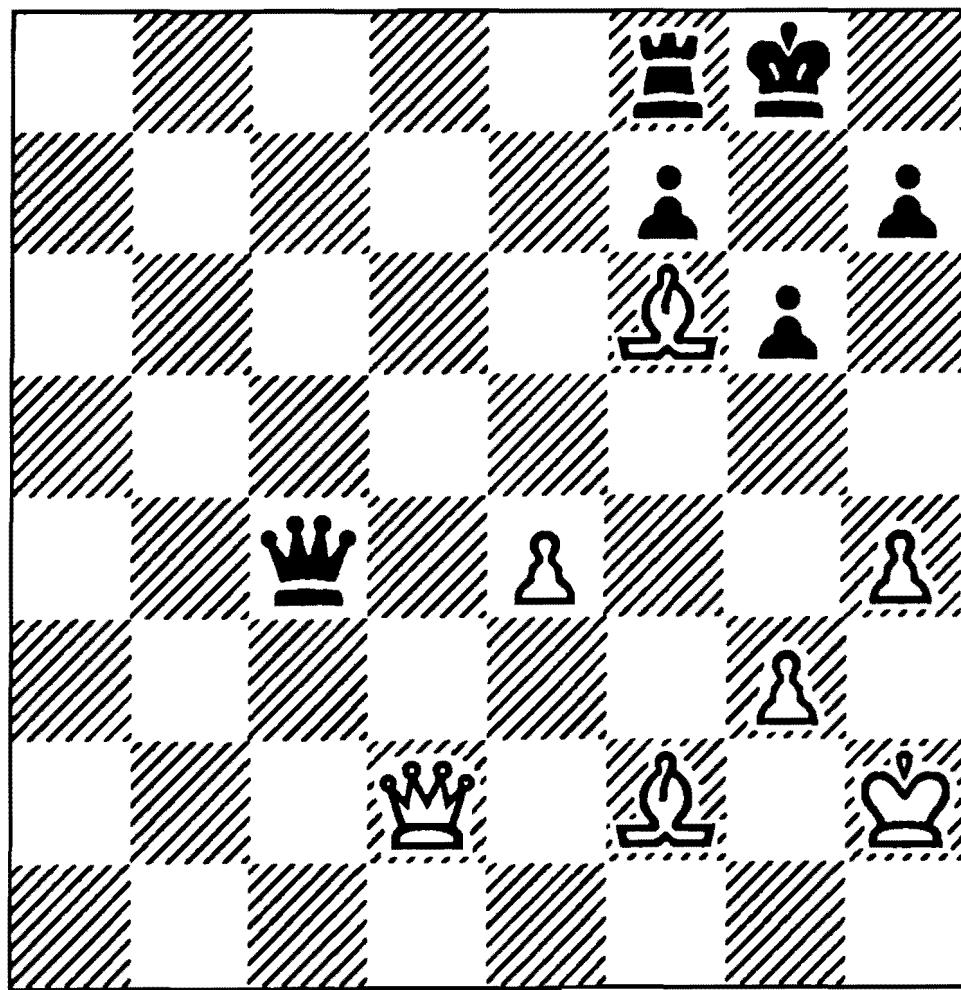
37

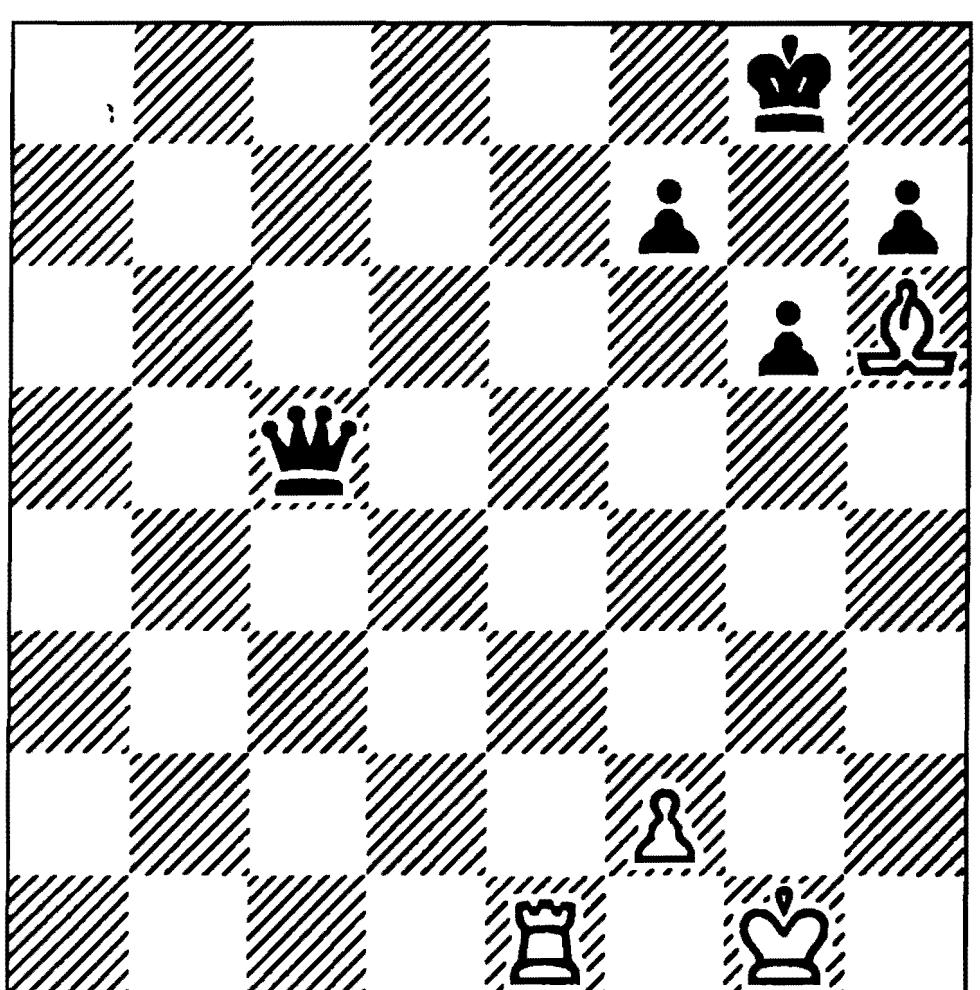
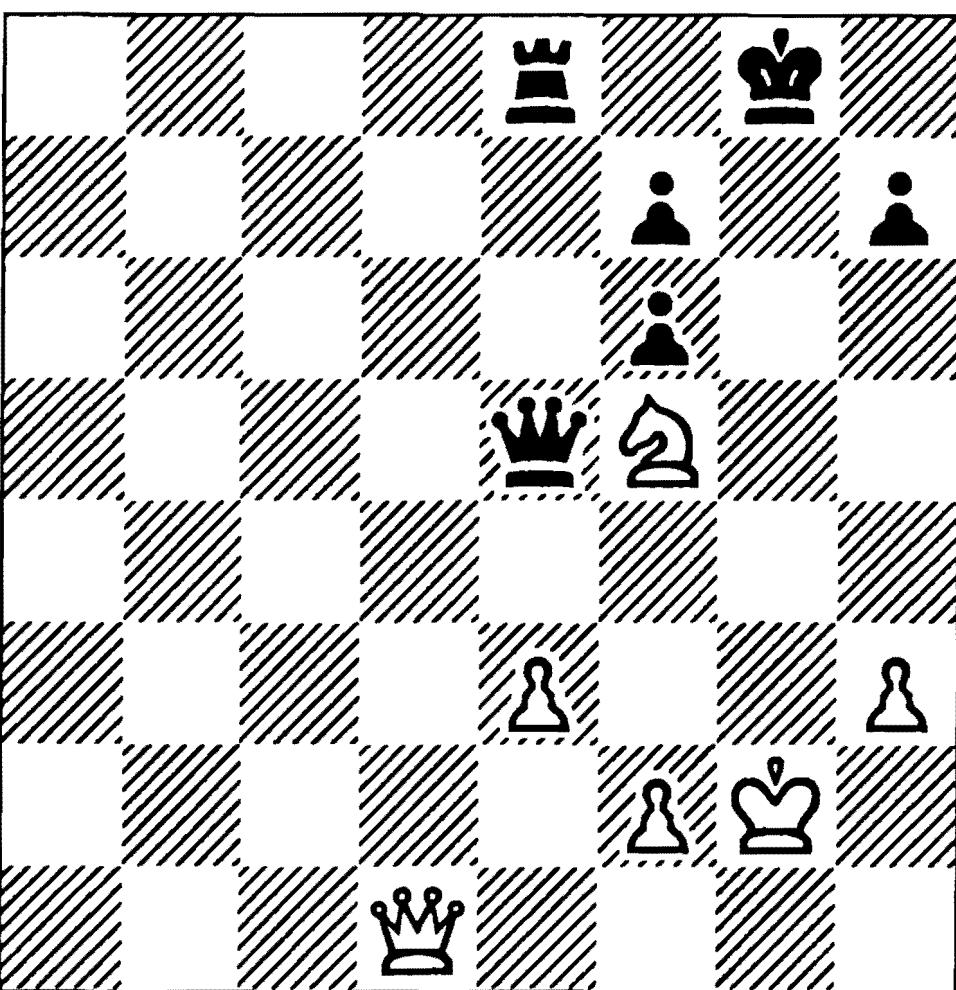
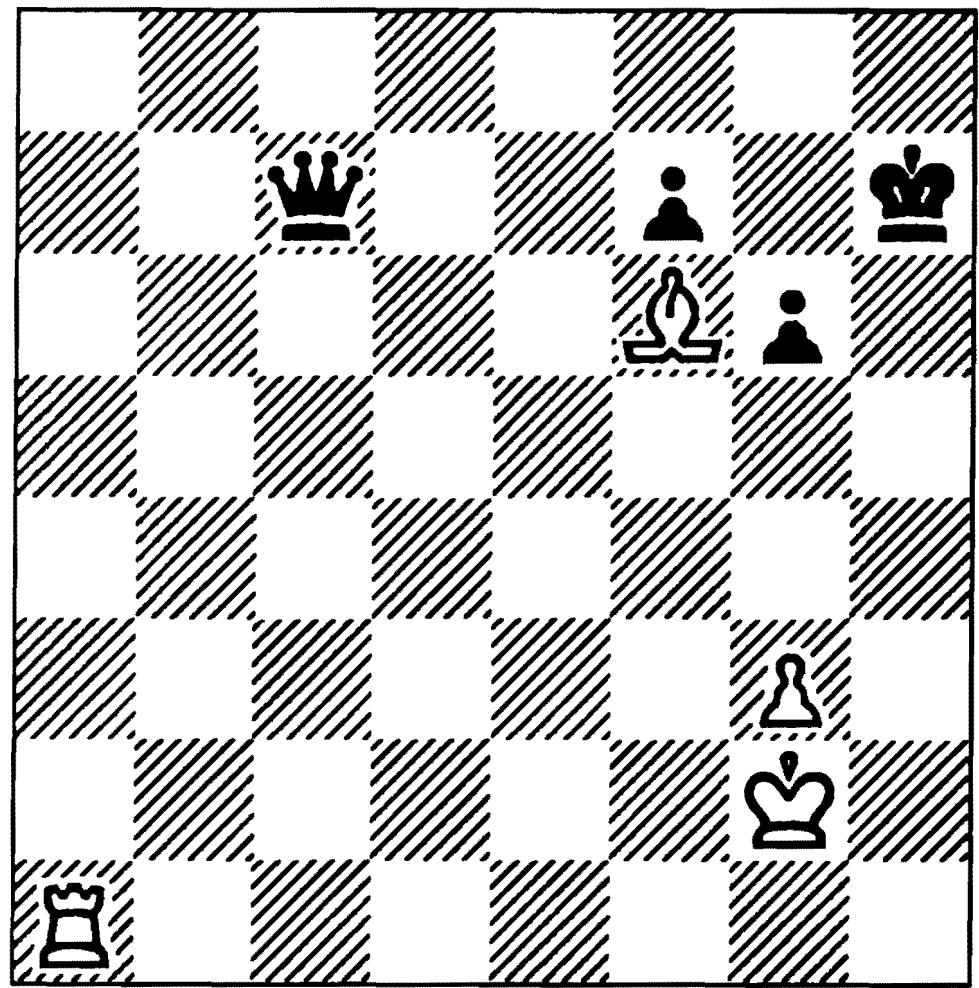
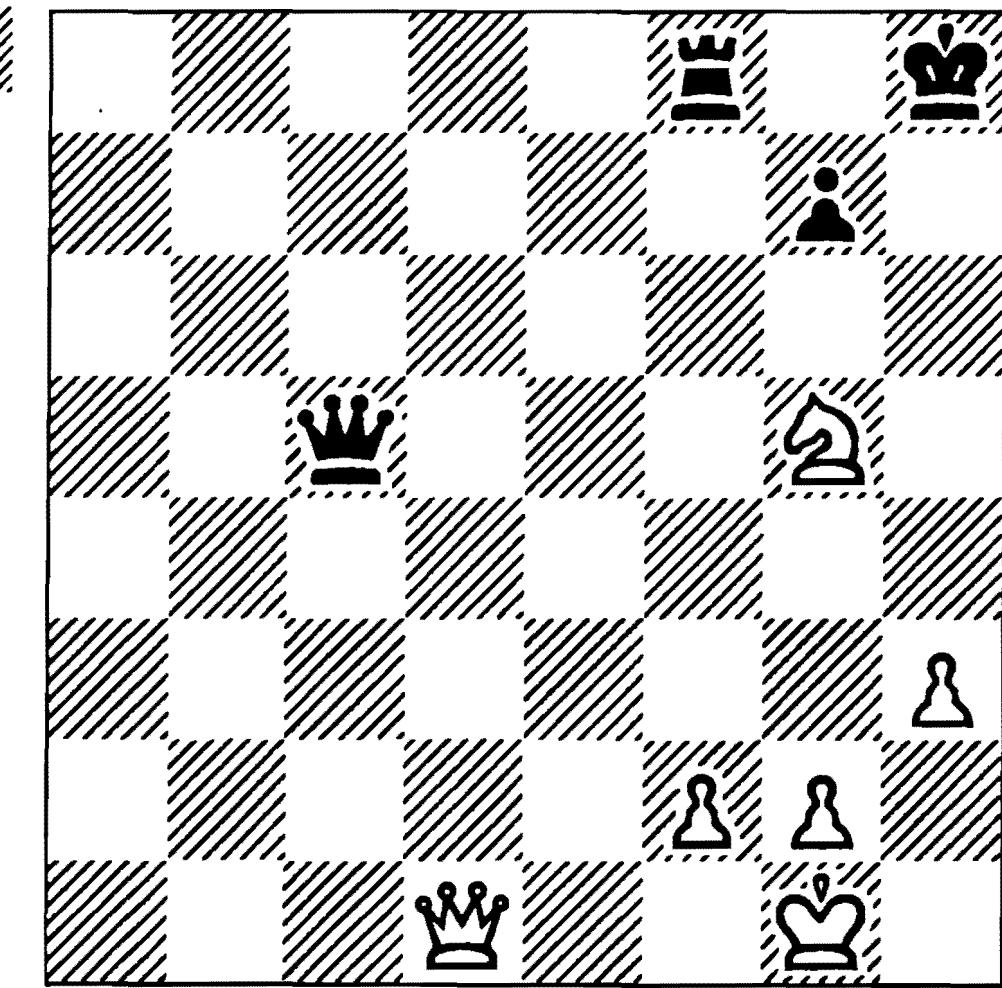
«Шах да и мат да и под лоску!»

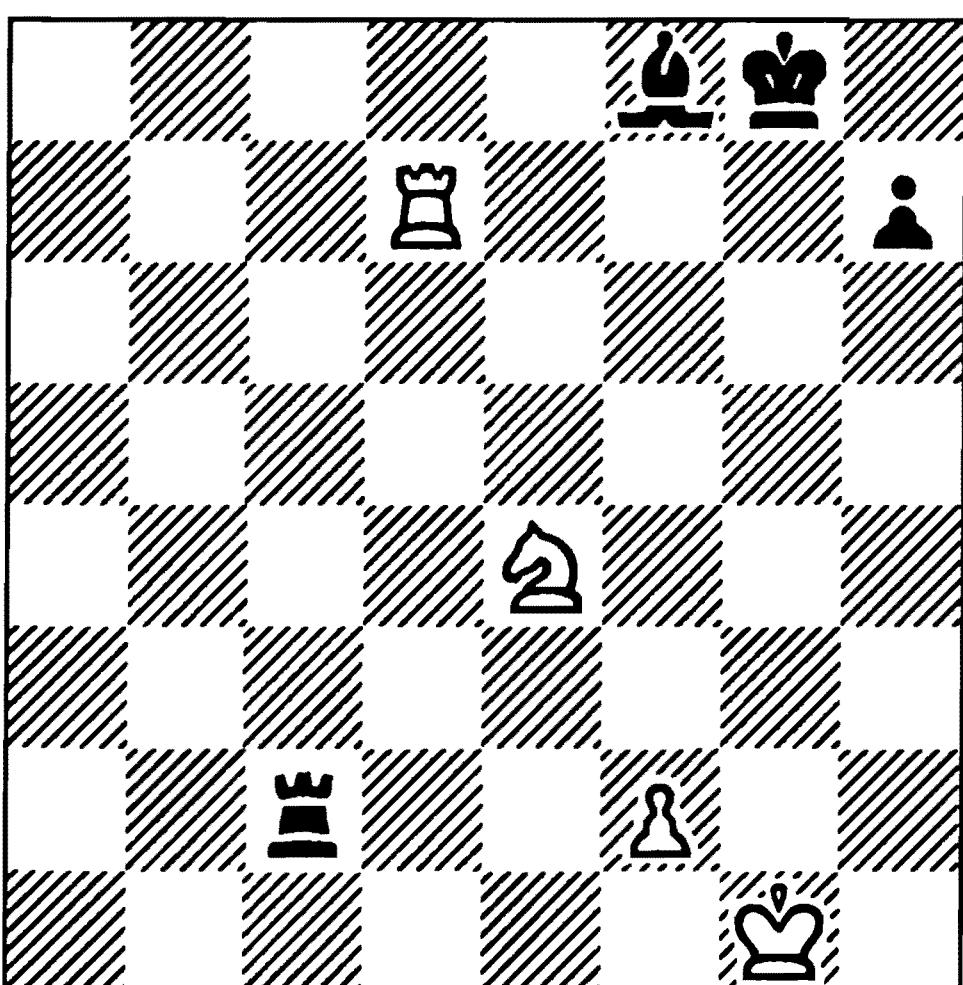
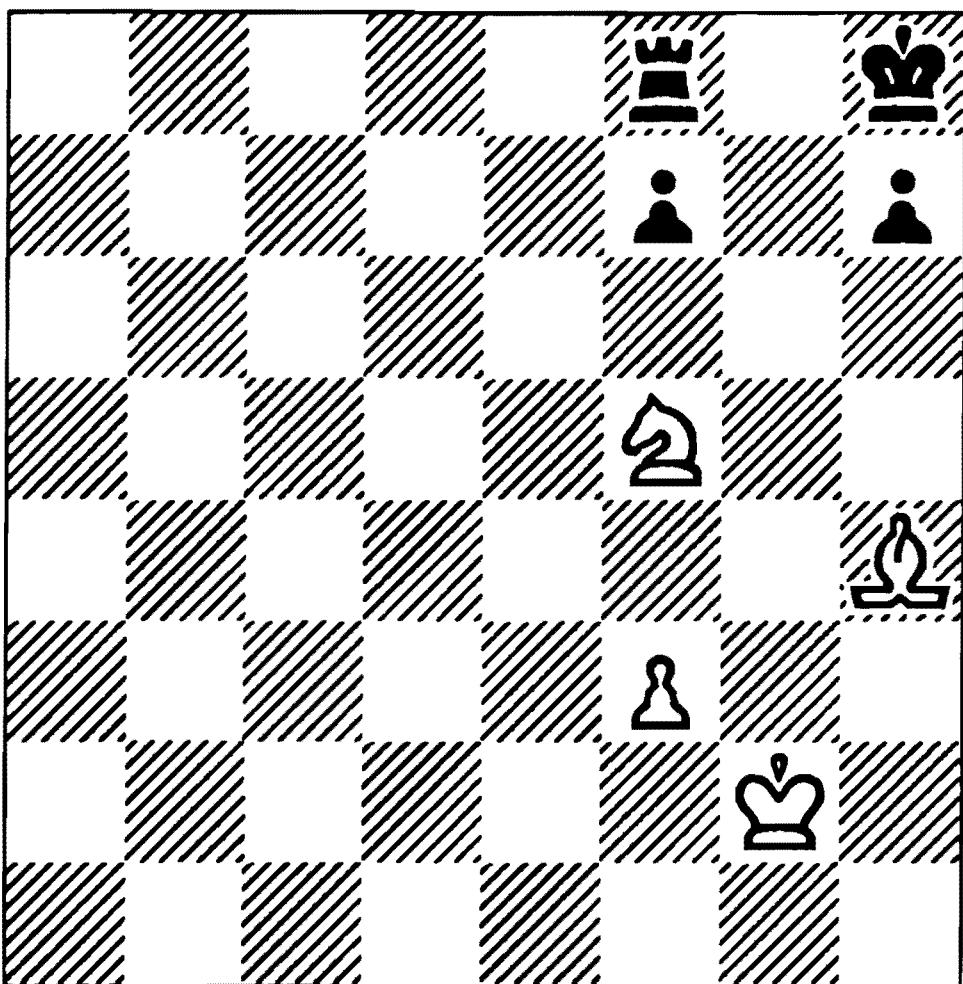
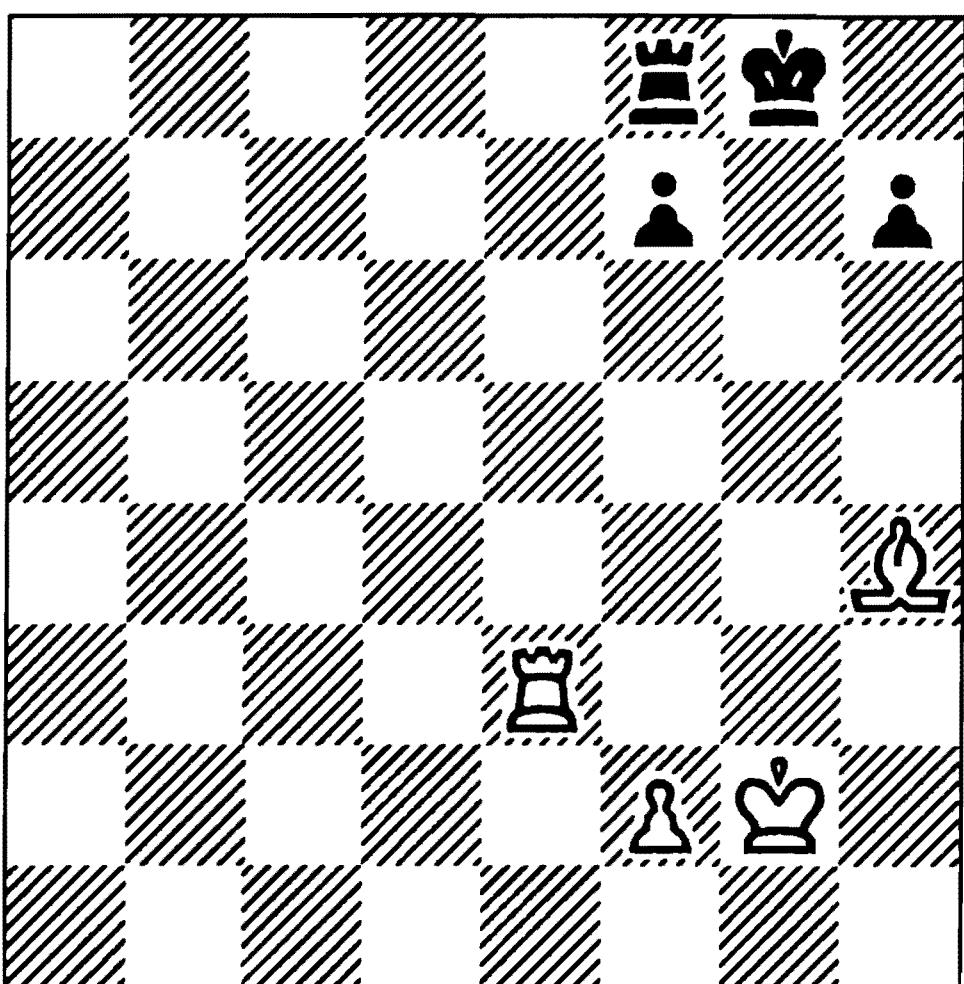
47



49







считается высшей доблестью. В шахматах же, напротив, пат означает не победу, а ничью. Пат — это последняя надежда короля, терпящего бедствие.

В позиции 36 белые могли объявить мат и другим способом:  $\mathbb{W}f1-f6+$ . Защита одна — нужно уходить королем:  $\mathbb{K}h8-g8$ . Но теперь белые играют  $h5-h6$ , и мат на  $g7$  неизбежен (39). Здесь то-

же королю ходить некуда, но зато черный слон может развеяться сколько угодно. Значит, пата нет.

**Упражнения.** В позициях 40–43 белые объявляют мат в один ход. 44. Ход белых. Могут ли они выиграть ферзя? В позициях

45–56 белые объявляют мат в два хода. В создании матовых конструкций принимают участие уже не одна, а две фигуры. Заключительные матовые положения часто встречаются в игре, их необходимо знать и помнить.

### СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. В шахматах можно стать хорошим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в жизни».

Александр Алехин

# О рокировке и «вечном двигателе»

Шахматные правила запрещают королю становиться под удар неприятельских фигур. Поэтому он по своей инициативе никогда не нападает на ферзя или короля противника, обладающих круговым обстрелом. К остальным фигурам король, подобно умелому охотнику, подбирается с «подветренной стороны», то есть с полей, которые этим фигурам недоступны.

На диаграмме 57 крестиками обозначены поля, куда вход королям строго воспрещен. Но на свободных полях короли могут вступать с неприятелем в рукопашную схватку.

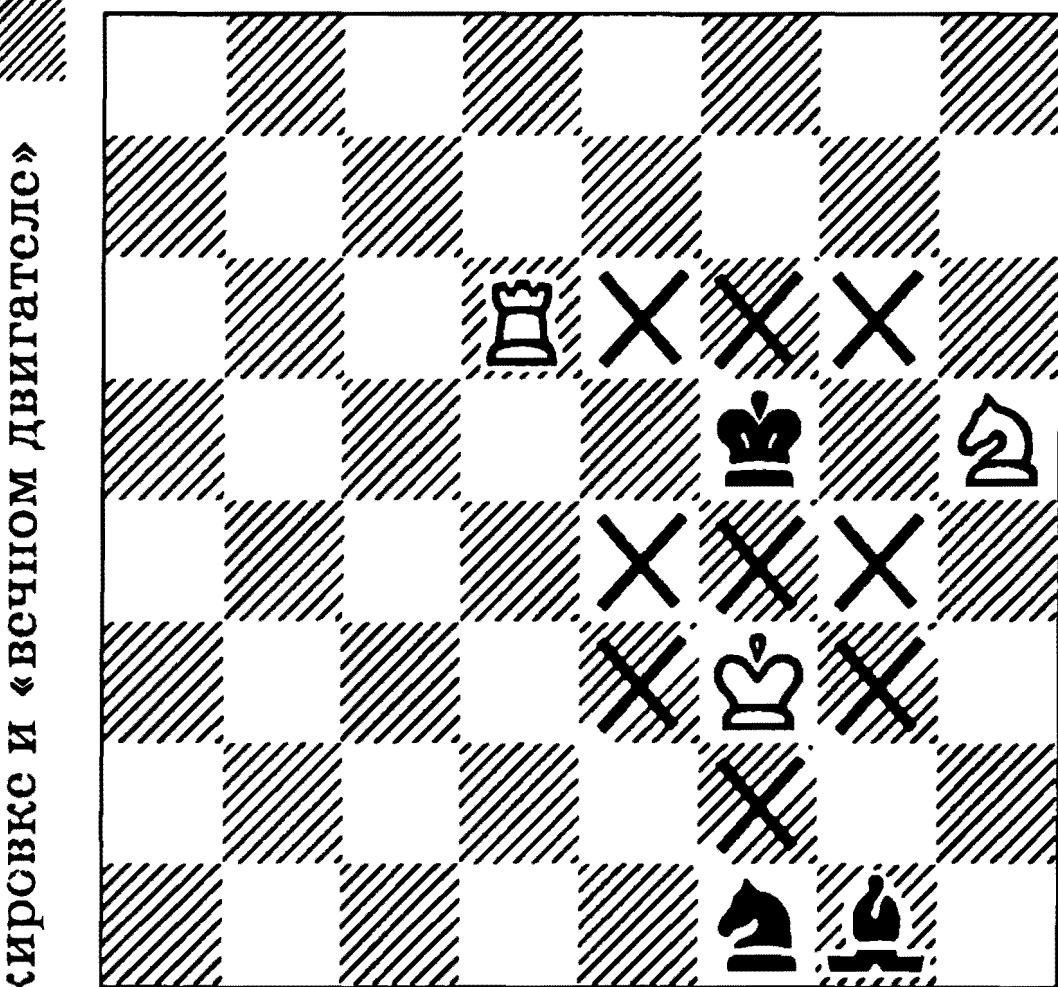
После  $\mathbb{Q}f3-g2$  белые атакуют одновременно слона и коня. Черные имеют возможность напасть на ладью  $\mathbb{Q}f5-e5$  или на коня  $\mathbb{Q}f5-g5$ .

В начале и середине игры, когда в сражении участвует много фигур, короли стремятся скрыться по дальше от неприятельских глаз. Любая фигура может нанести им жестокую обиду. Но едва шахматная доска начинает пустеть, как автобус на конечной остановке, короли выходят из своих укрытий и храбро вступают в последний, решающий бой. Король не-

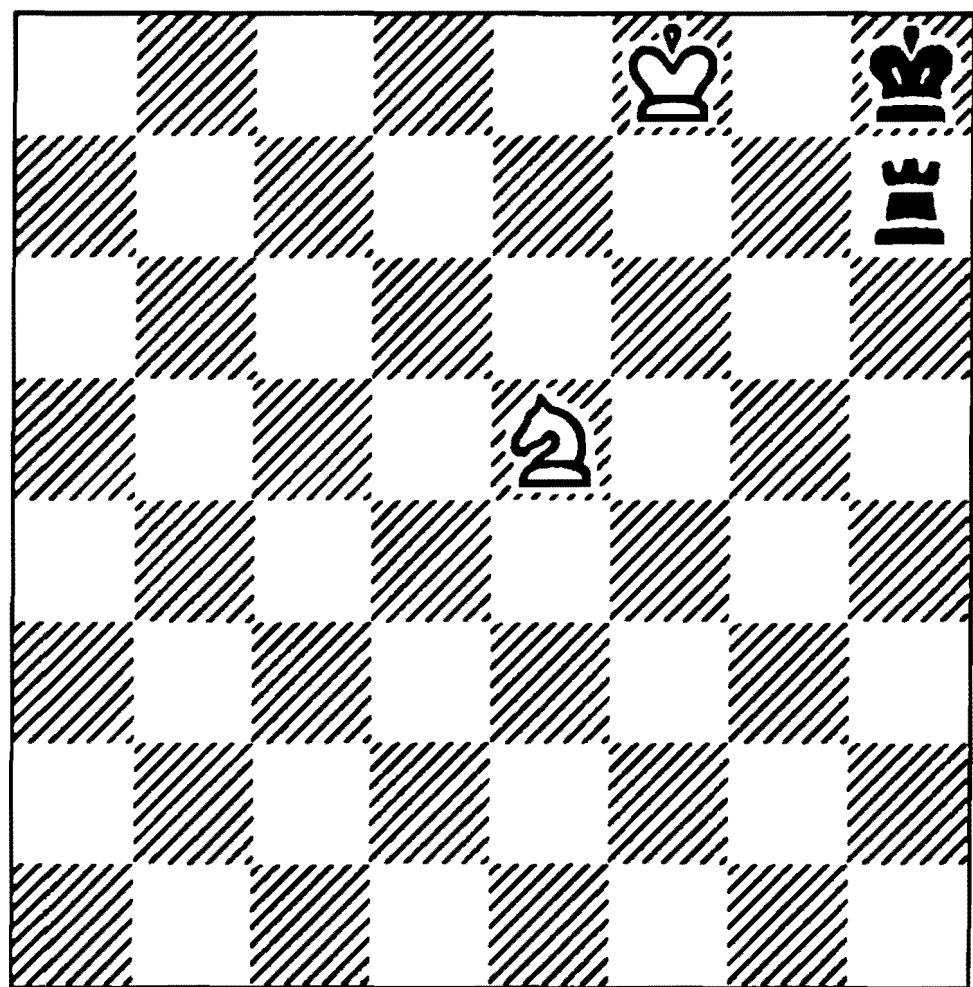
42

57

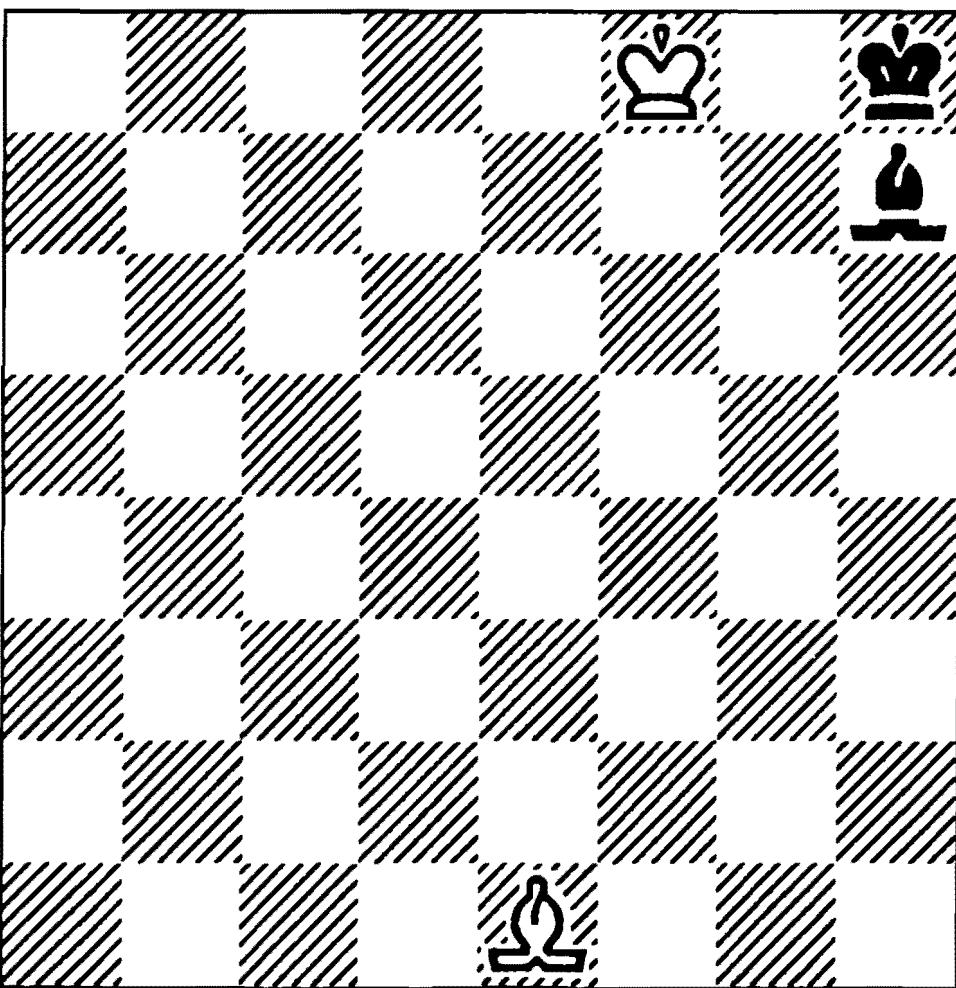
О рокировке и «всичном движатсле»



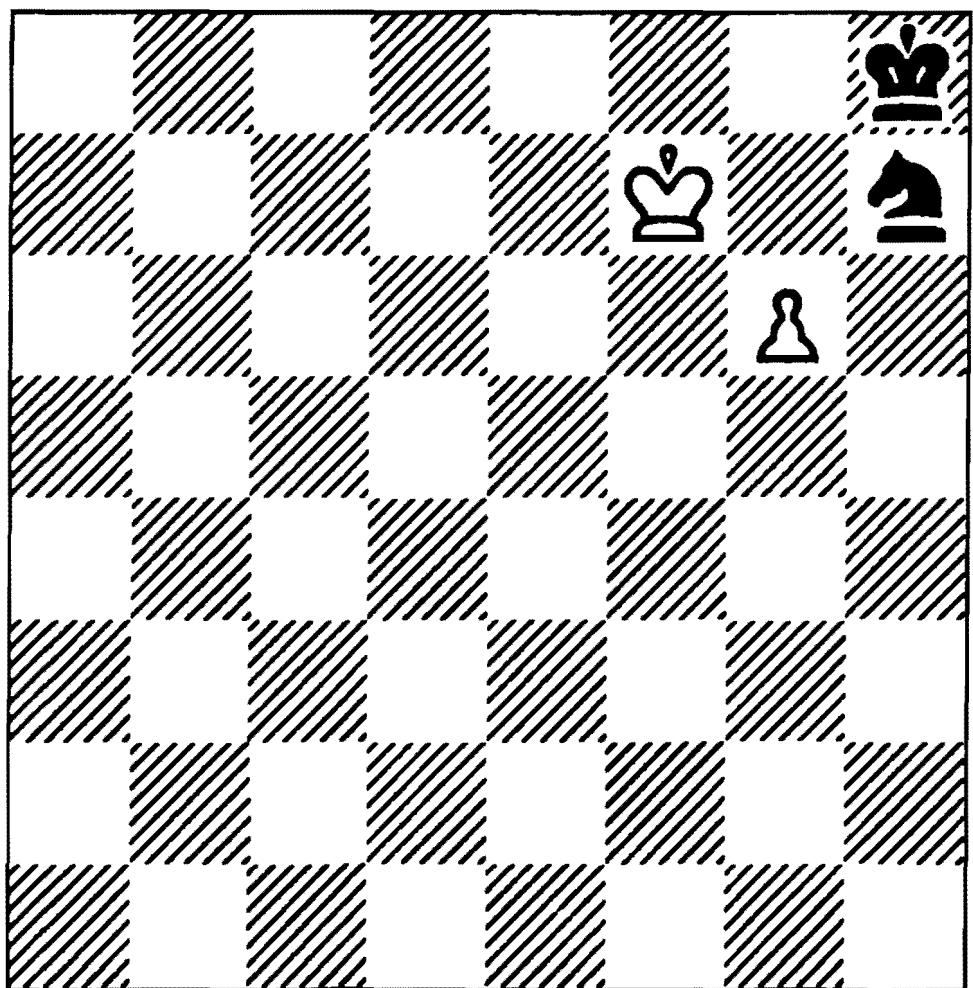
59



58



60



редко принимает участие и в создании матовых конструкций, отнимая у неприятельского короля поля для бегства или защищая свою атакующую фигуру.

**Упражнения.** В позициях 58–60 дайте мат в один ход.

Теперь, когда вы познакомились со взаимоотношениями короля с неприятельскими фигурами, расскажем о специальных правилах движения при рокировке. Вы уже знаете, что рокировка возможна лишь при условии, что король и ладья не сделали ни одного хода из начального положения. Но существуют еще три ограничения.

**Рокировка запрещается:**  
1) если король находится под шахом, 2) если после рокировки король окажется

под шахом, 3) если во время совершения рокировки король должен пройти через атакованное поле.

Первый запрет ясен: нельзя спасаться от шаха рокировкой. Остальные ограничения поясним примером (61).

Черным нельзя рокировать в короткую сторону (0-0), так как поле f8, через которое должен пройти их король, находится под ударом белого ферзя b4. А вот в длинную сторону (0-0-0) они рокировать могут. То обстоятельство, что ладья a8 проходит через атакованное поле b8, значения не имеет. Белые же, напротив, могут рокировать только в короткую сторону, так как при рокировке в длинную сторону их король на поле c1 окажется под ударом слона h6.

Эти ограничения нередко используются при атаке. Порой бывает очень важно не дать неприятельскому королю спастись бегством.

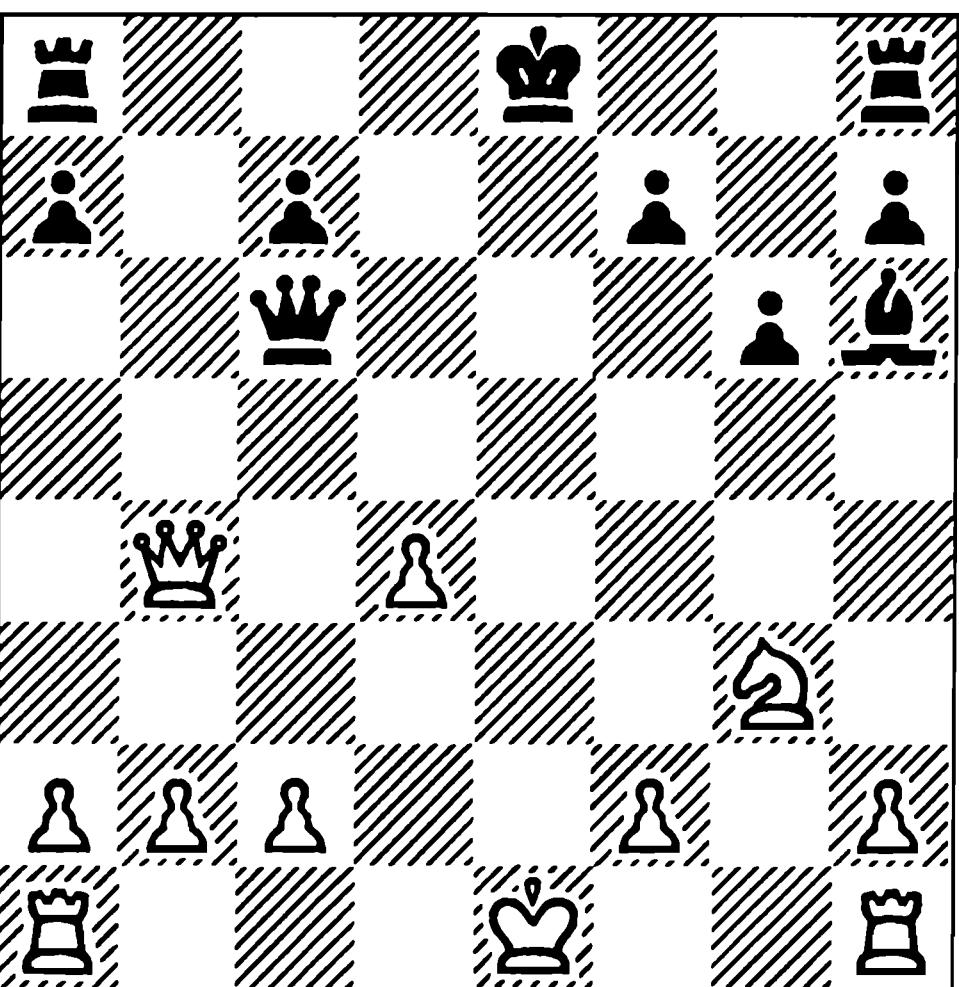
**Упражнения.** В какую сторону могут рокироватьсь белый и черный короли (62)? Какой ход должны сделать белые, чтобы воспрепятствовать рокировке противника (63)?

Пытались ли вы когда-нибудь изобрести «вечный двигатель»? Если не пытались, то, пожалуйста, не старайтесь. Наукой доказано, что это невозможно. А вот шахматисты изобре-

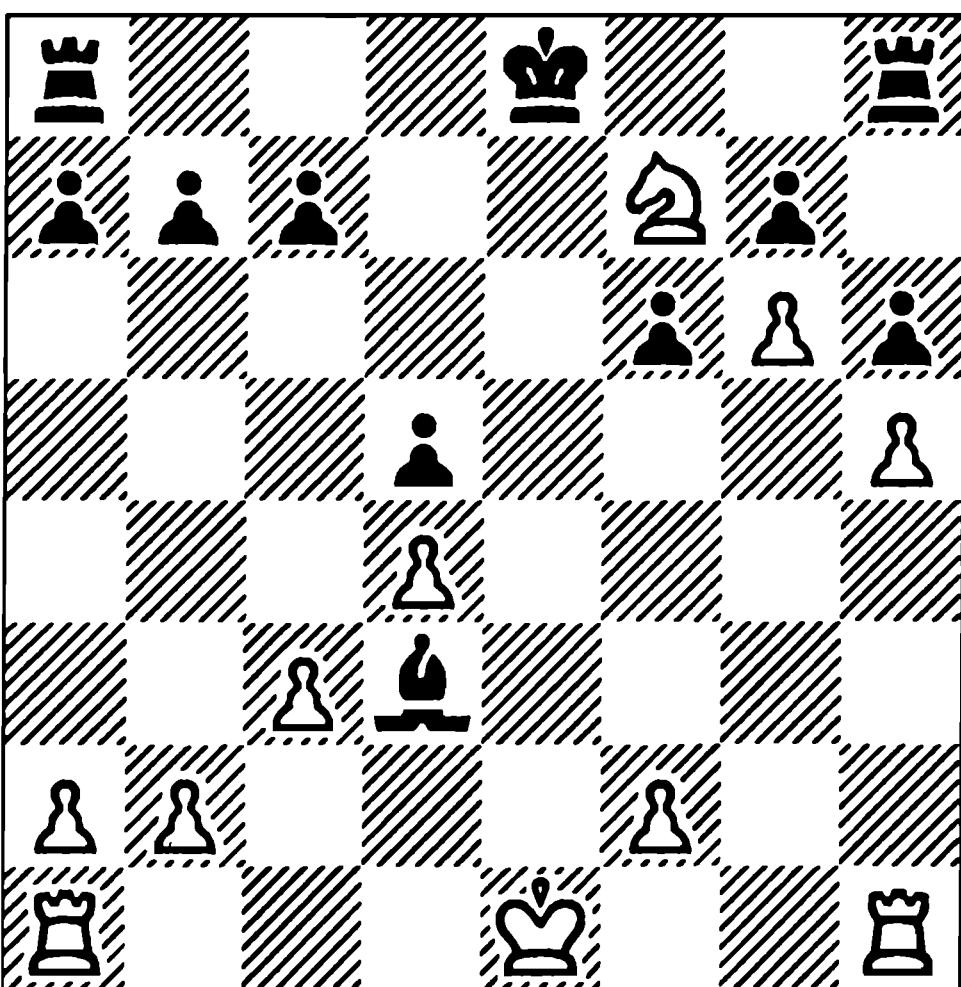
ли. Если и не «вечный двигатель», то нечто на него похожее — **вечный шах**.

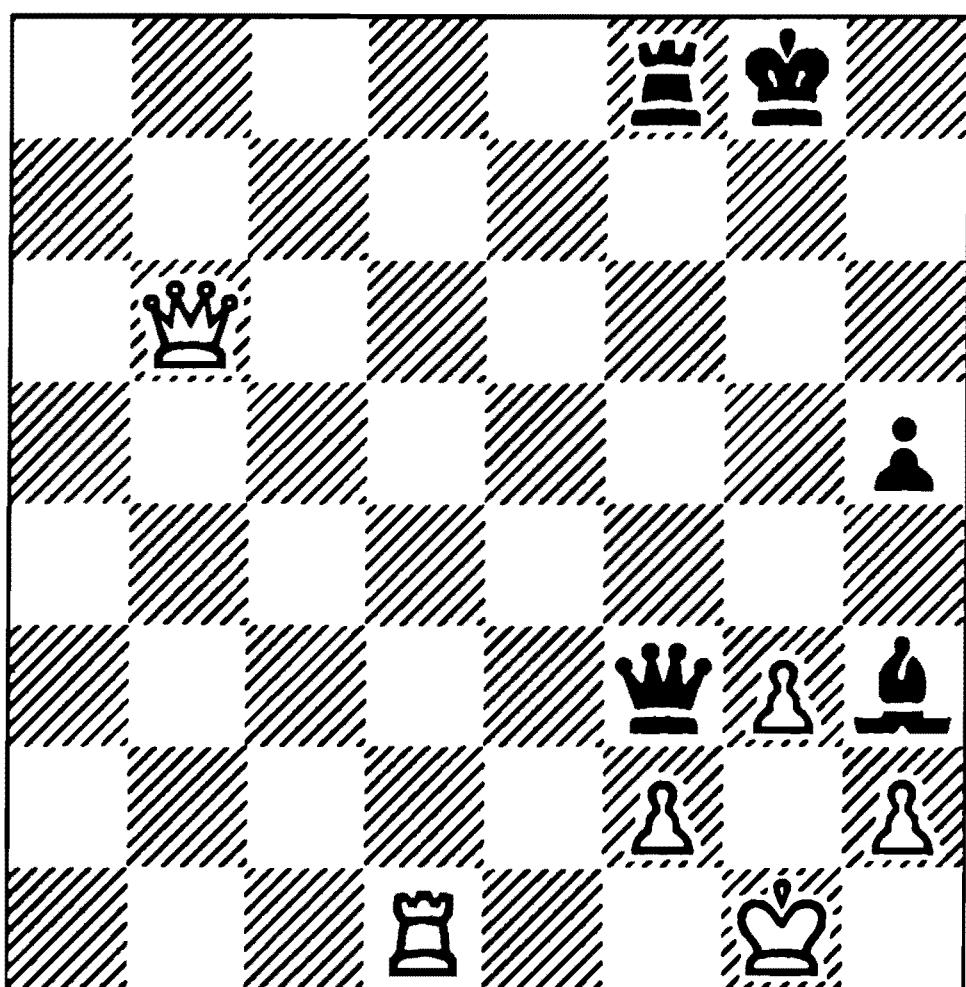
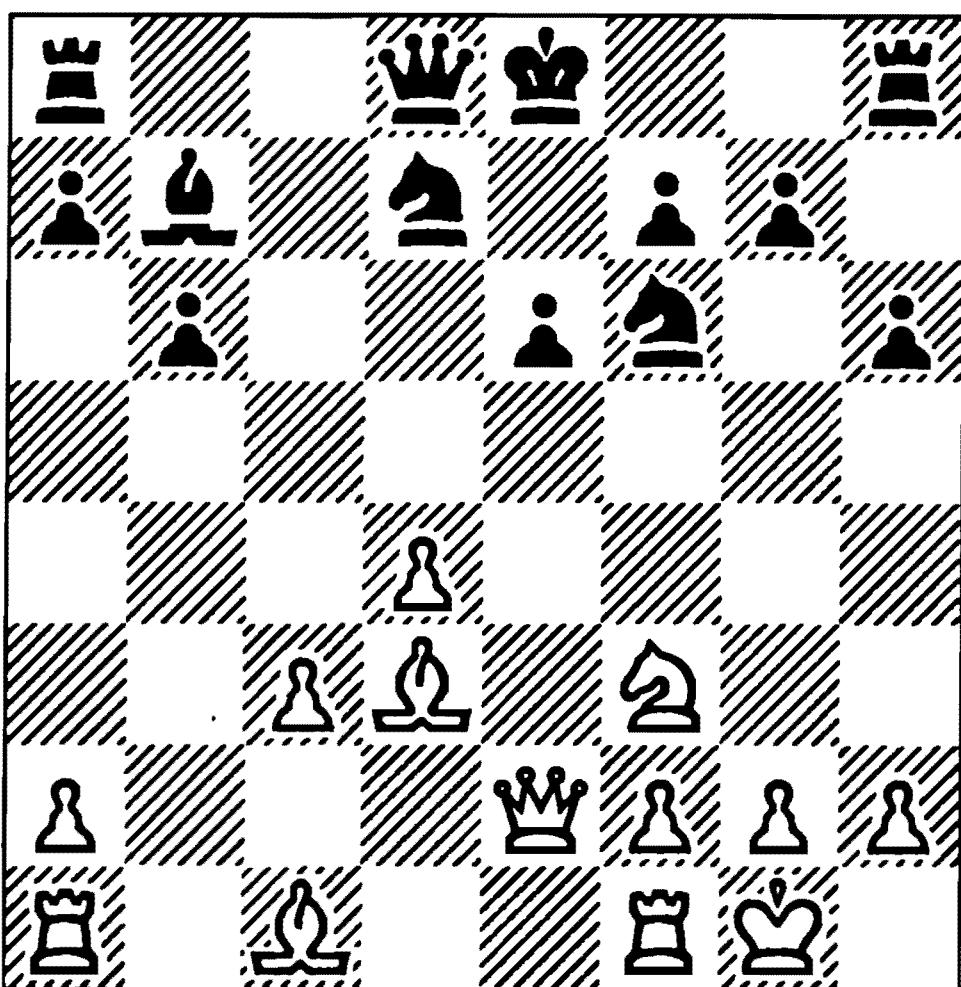
**Белый король в смертельной опасности (64).** Но ход белых, и они первыми начинают нападать на неприятельского короля  $\mathbb{W}b6-g6+$ . Король должен отступить —  $\mathbb{Q}g8-h8$ . Белые продолжают преследование —  $\mathbb{W}g6-h6+$ , король снова должен уйти от шаха —  $\mathbb{Q}h8-g8$ . Теперь все повторяется сначала, как в

61



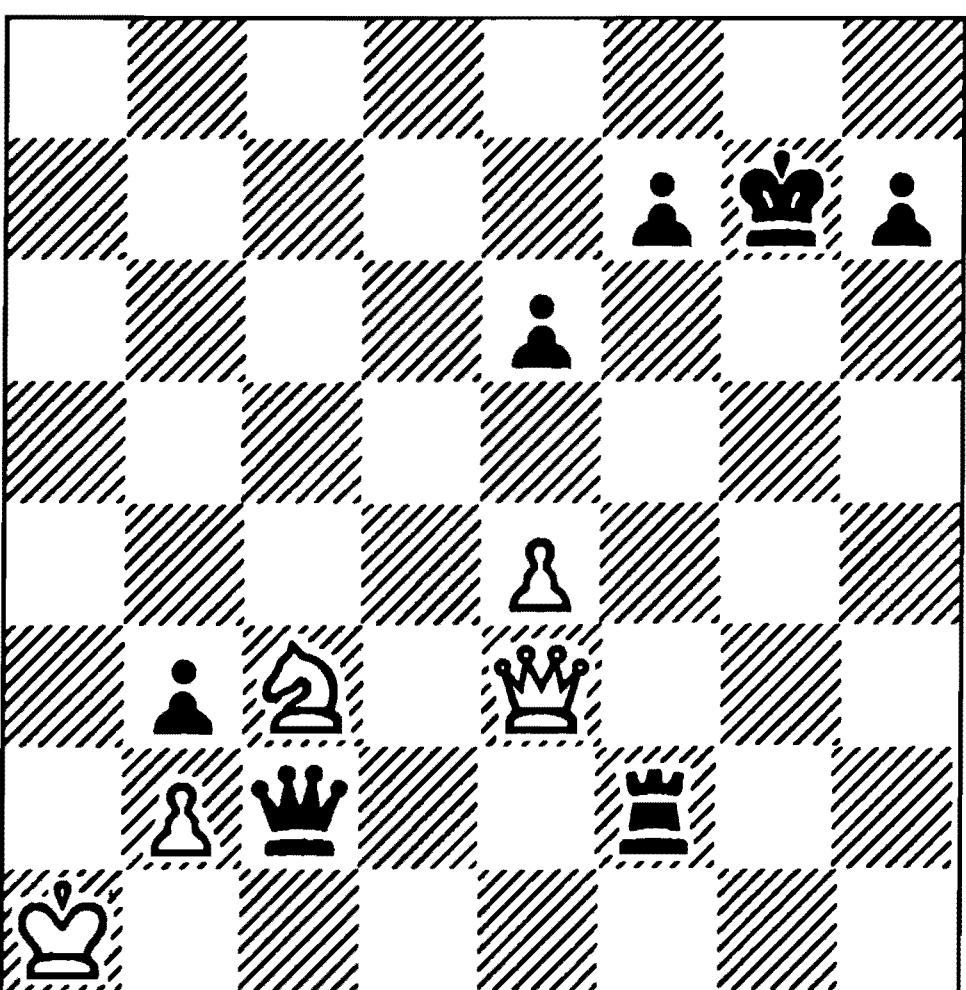
62





сказке про белого бычка:  
 $\mathbb{W}h6-g6+$  и так далее до тех пор, пока у вас не отрастут бороды.

**Вечный шах** означает ситуацию, когда одна сторона преследует неприятельского короля непрерывными шахами, а другая не может этого избежать. Партия считается законченной вничью. Вечный шах



служит средством спасения в тех случаях, когда вы понесли урон и вам угрожает проигрыш.

**Упражнение.** Могут ли спасти белые при своем ходе (65)?

### СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«В шахматах нельзя опираться исключительно на общие, твердые правила, и в этом состоит их главная трудность. Изучая шахматы, приходится учиться на собственном опыте. Штудирование шахматных учебников прокладывает лишь те пути, по которым надо учиться мыслить самостоятельно, лично преодолевая всякие трудности».

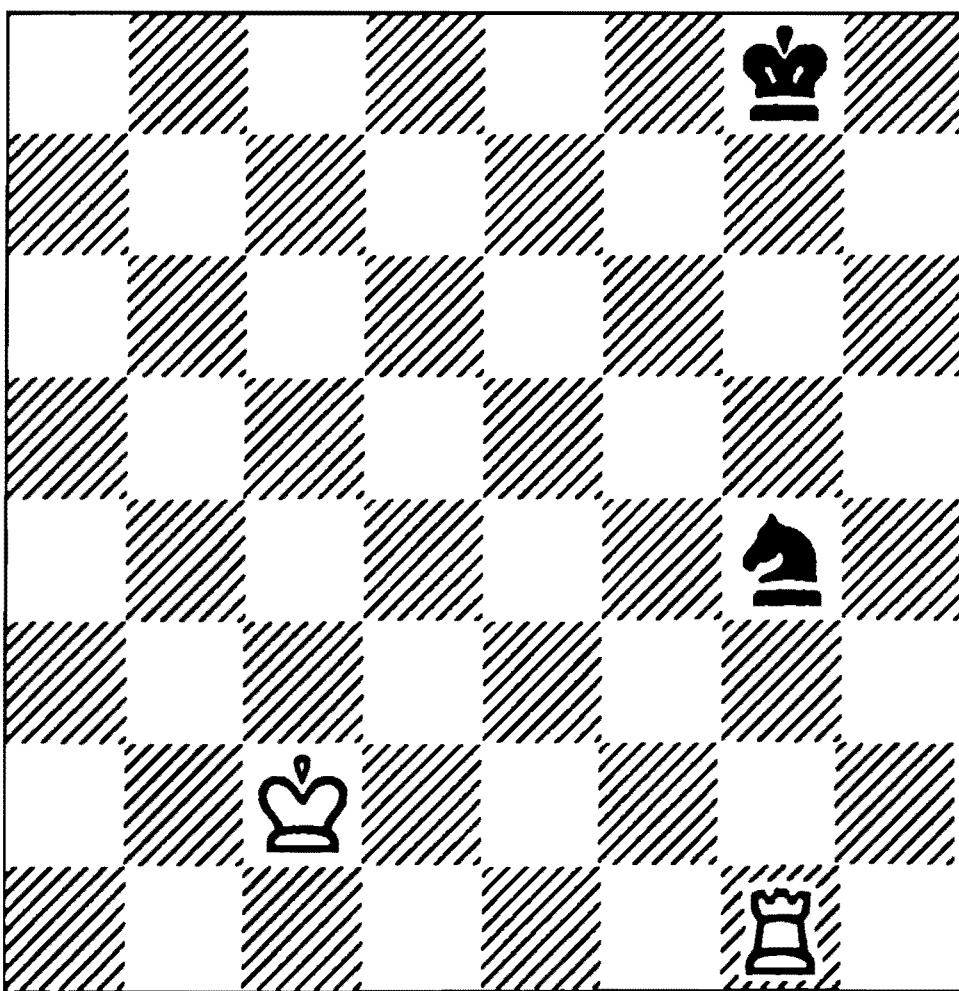
Макс Эйве

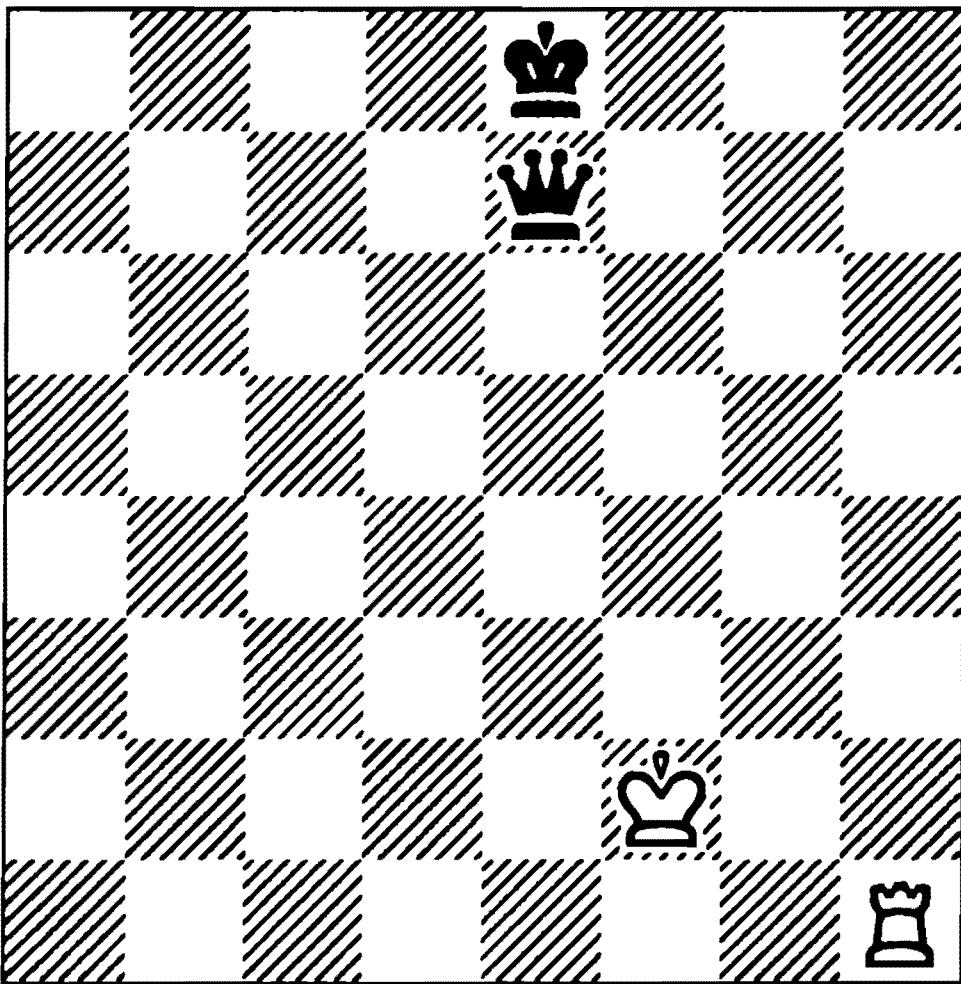
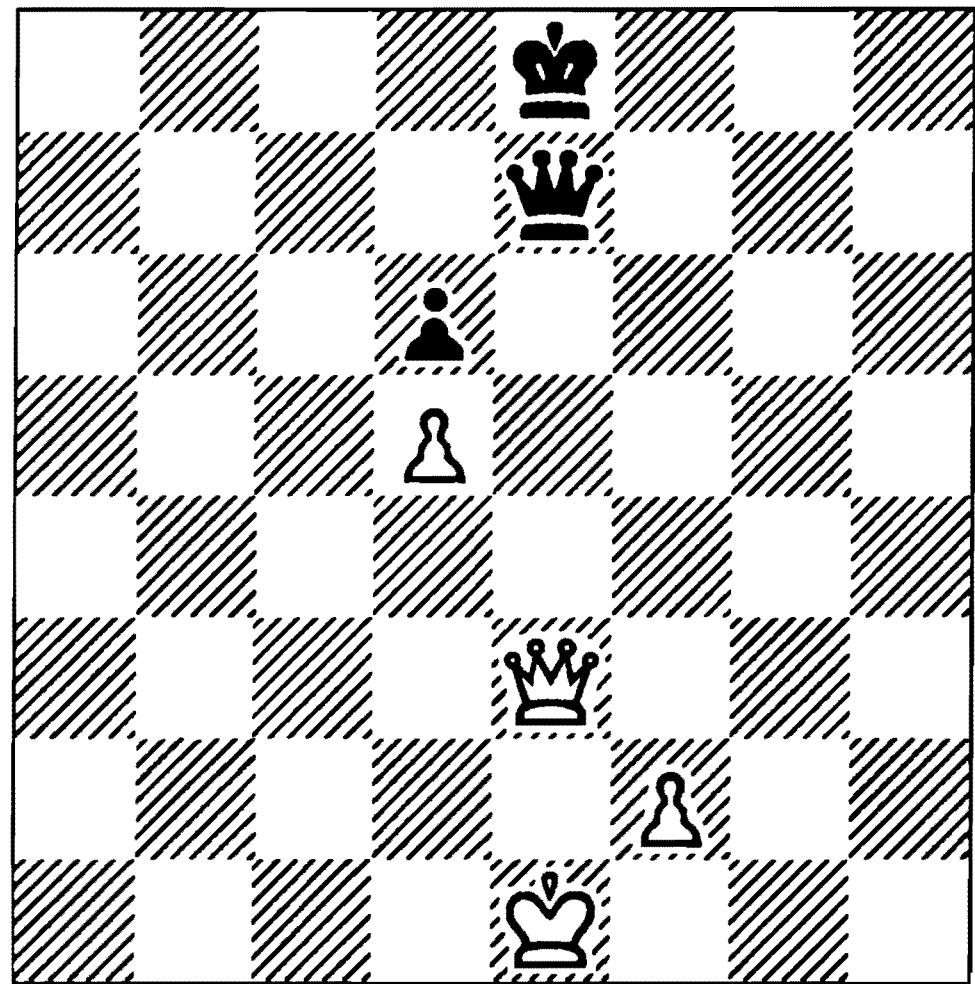
Если фигура или пешка прикрывает короля от нападения, то она, подобно часовому, не имеет права покидать свой пост. Такая фигура теряет многие боевые качества, а иногда и вовсе становится неподвижной, как бы связанной по рукам и ногам. В шахматах так и говорят: **связанная фигура (66).**

Коню угрожает гибель, его атакует ладья. Но уйти он не может, так как под ударом окажется король. Защитить коня нечем, значит, он обречен. Связка нередко приводит к выигрышу фигуры.

На диаграмме 67 взаимно связаны оба ферзя. Их подвижность ограничена. Они могут либо уничтожить друг друга, либо вы-

66





брать один из ходов по вертикали «е». Например, при ходе белых  $\mathbb{W}e3-e2$  или  $\mathbb{W}e3-e6$ , при ходе черных  $\mathbb{W}e7-e5$ .

Более ценные фигуры выгодно связывать менее ценными (68). После  $\mathbb{B}h1-e1$  белые выигрывают ферзя за ладью.

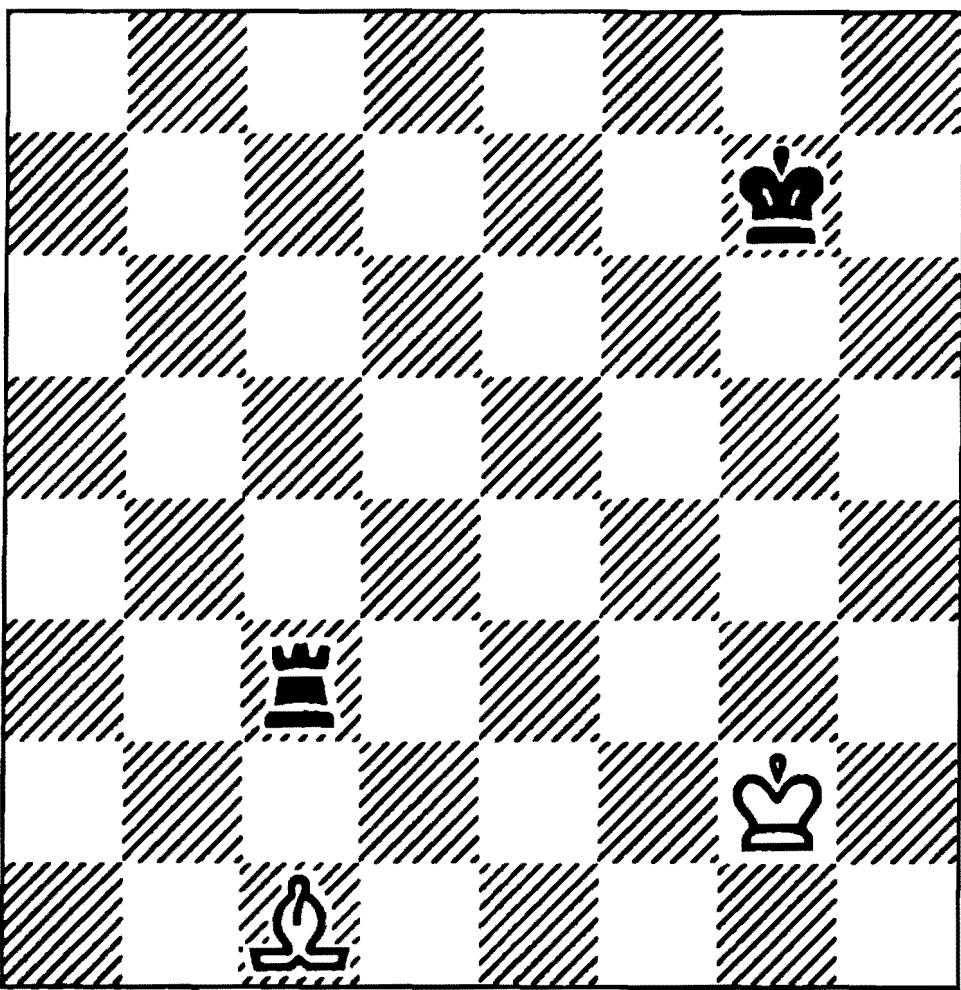
Слоны действуют по диагоналям, поэтому и неприятельские фигуры они связывают в направлении своего удара (69). Белые играют  $\mathcal{L}c1-b2$ , и ладья должна погибнуть.

В позиции 70 кажется, что пешка  $f7$  надежно за-

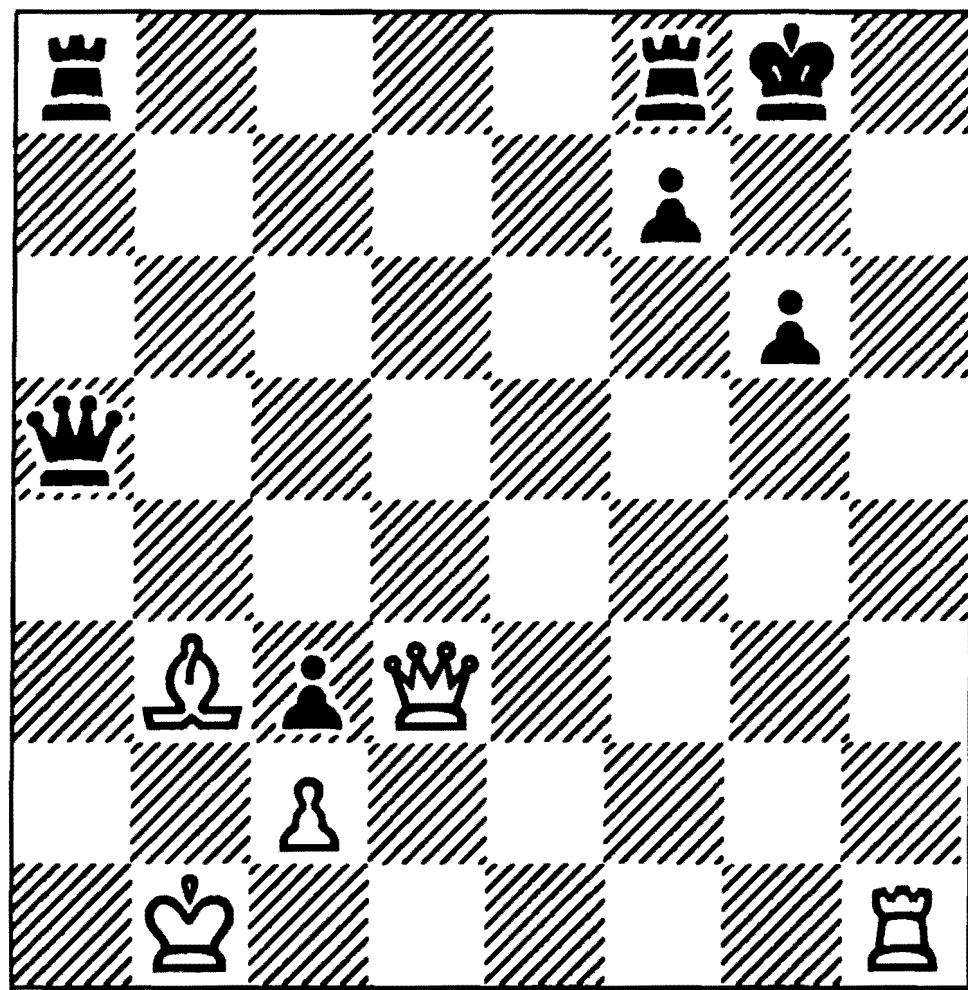
щищает пешку  $g6$ . Но это только кажется. Она прикрывает черного короля от слона  $b3$  и другие обязанности выполнять не может. Значит, пешка  $g6$  фактически беззащитна. Раз так, то  $\mathbb{W}d3:g6x$ .

Связка лишает фигуру подвижности лишь на какое-то время, и этим временем нужно умело распорядиться (71). Конь готовится взять пешку  $d4$ . В случае  $d4-d5$  черные ответят  $\mathcal{Q}c6-b4$ , снова атакуя пешку, а затем спокойно подойдут королем и заберут ее

69



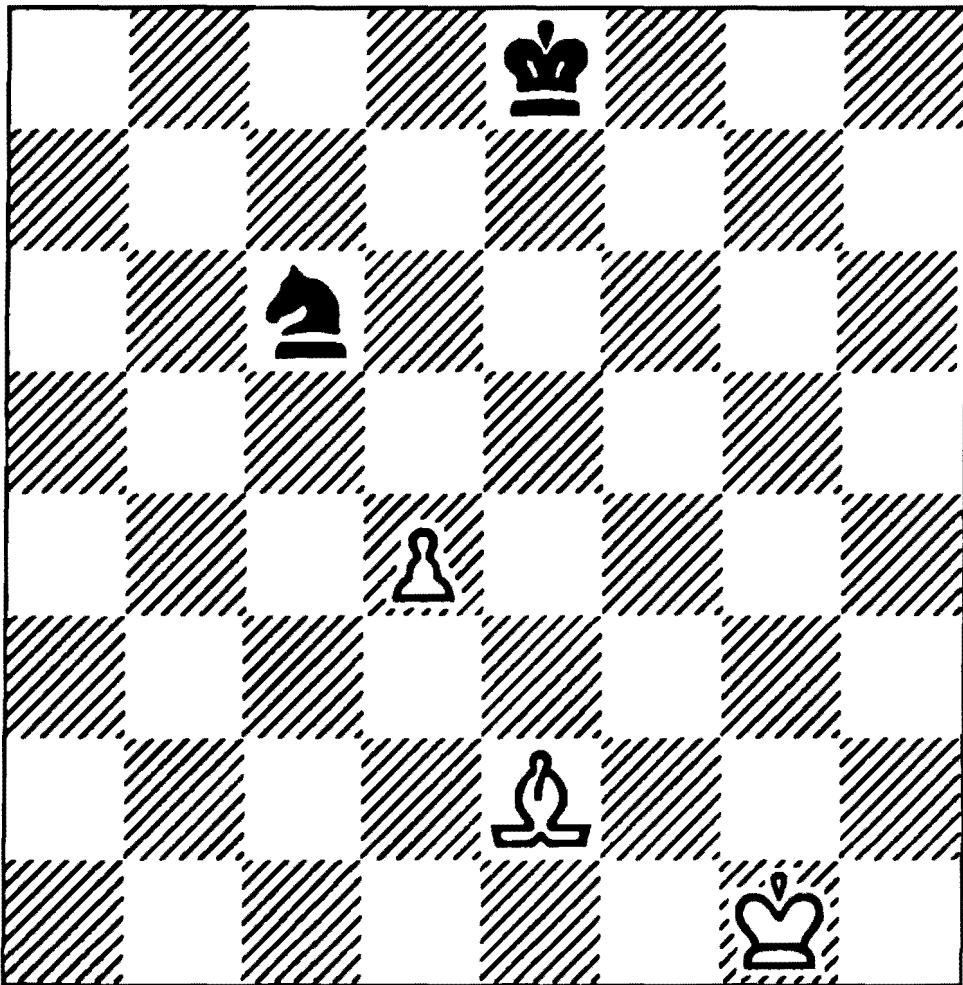
70



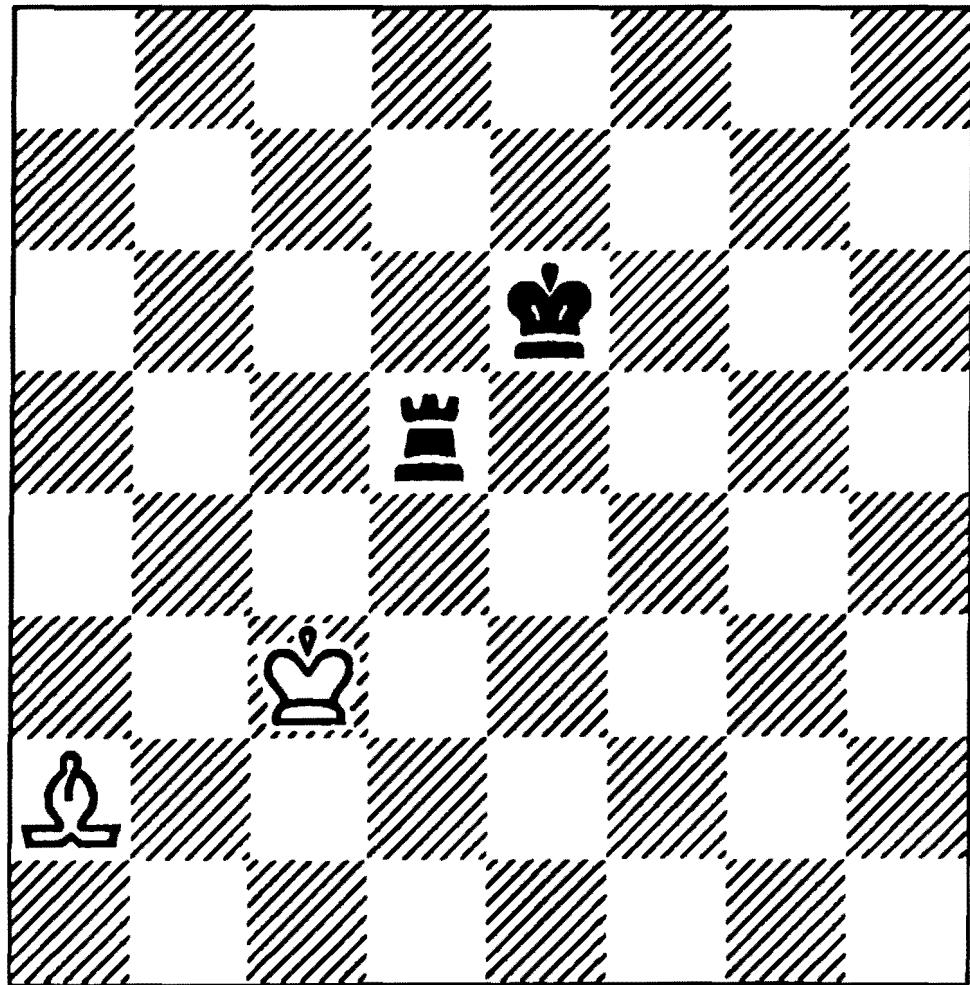
49

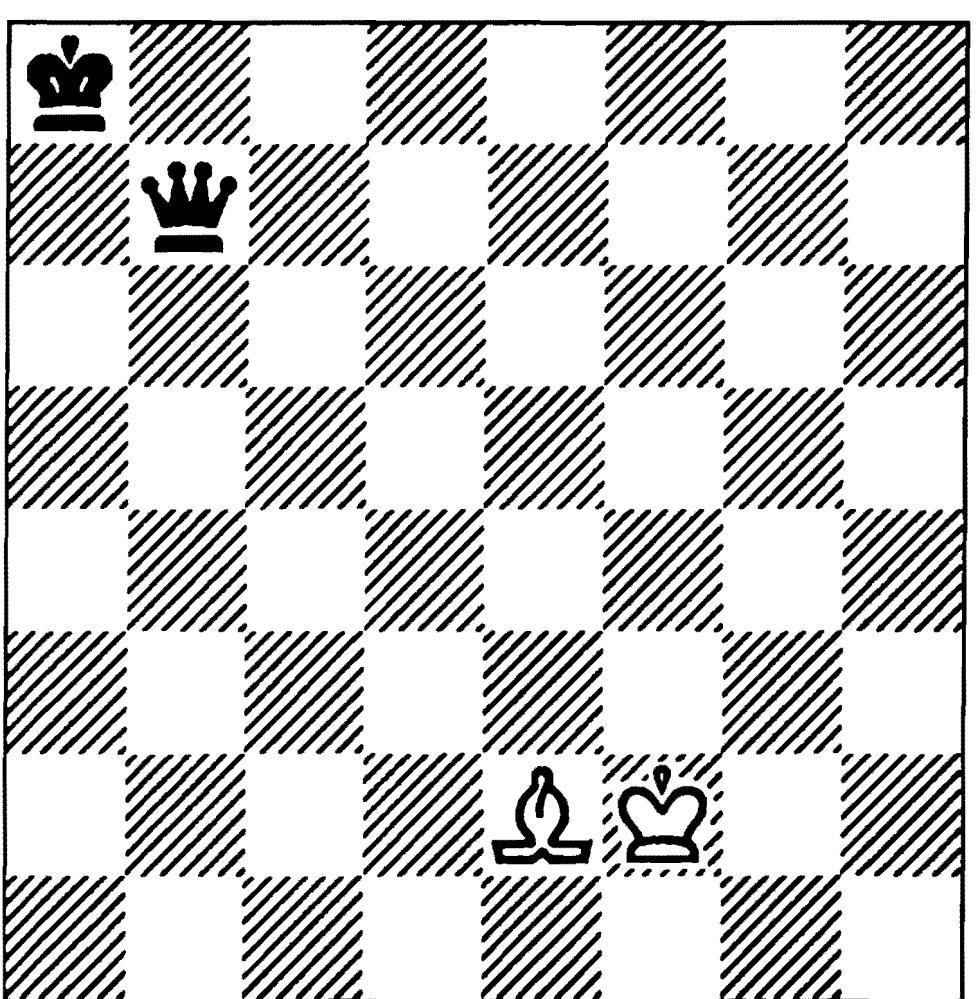
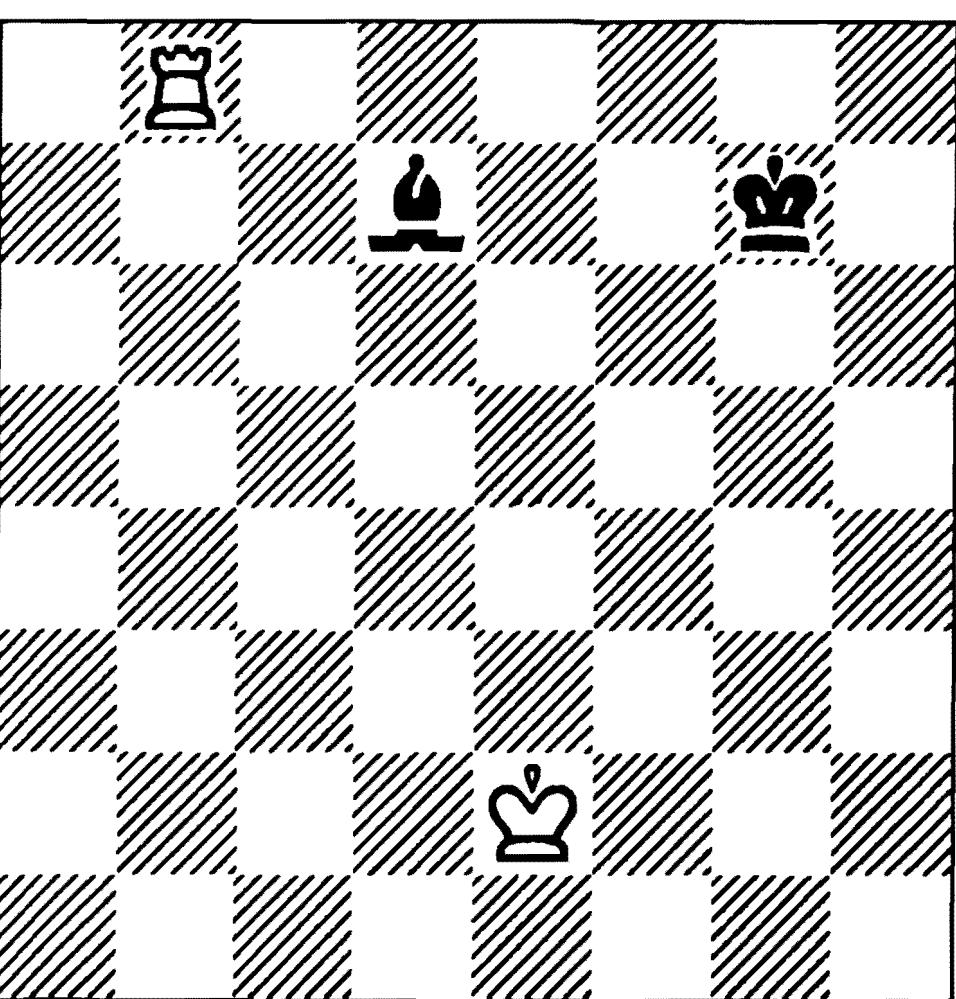
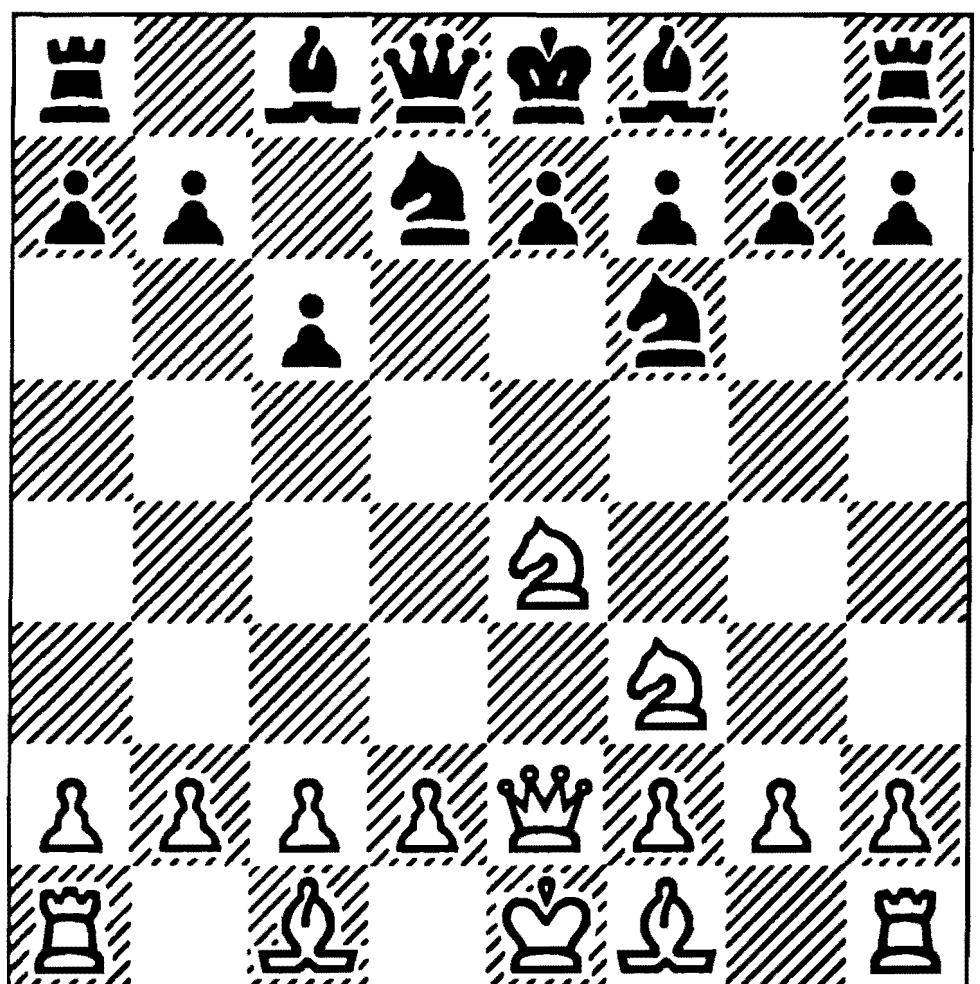
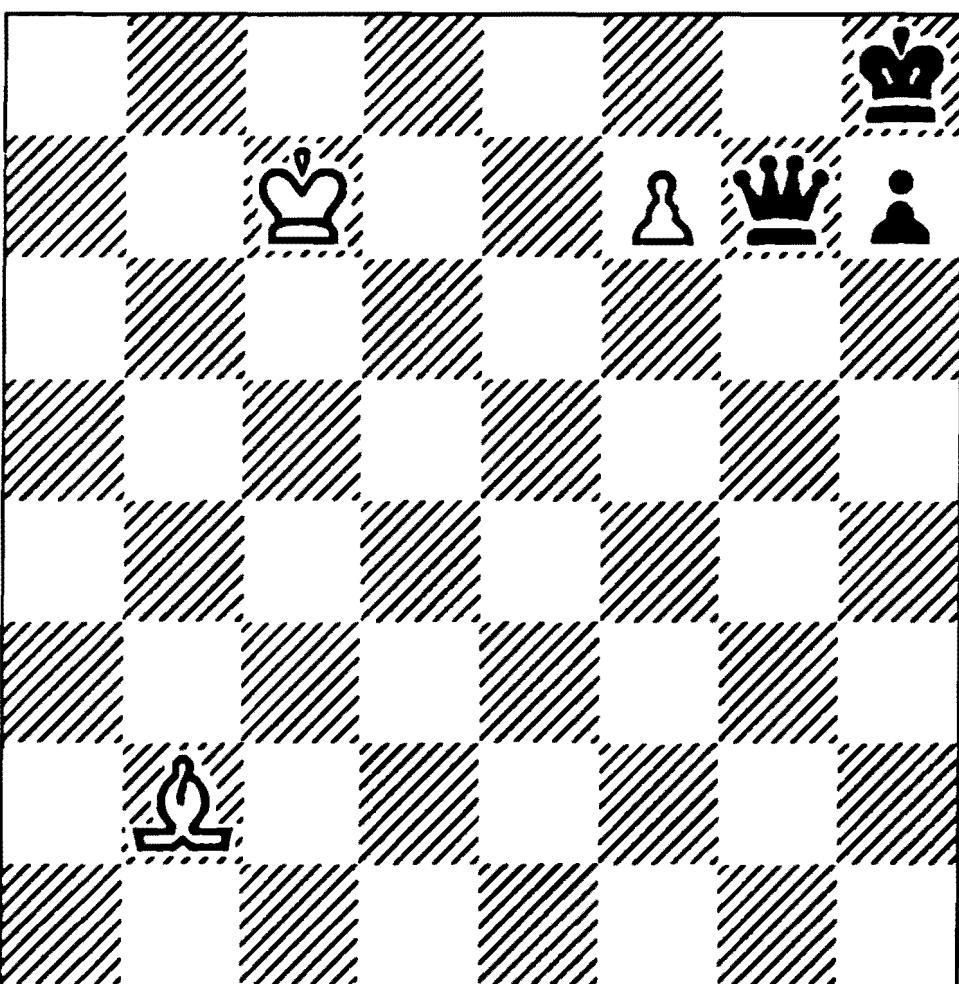
По рукам и ногам

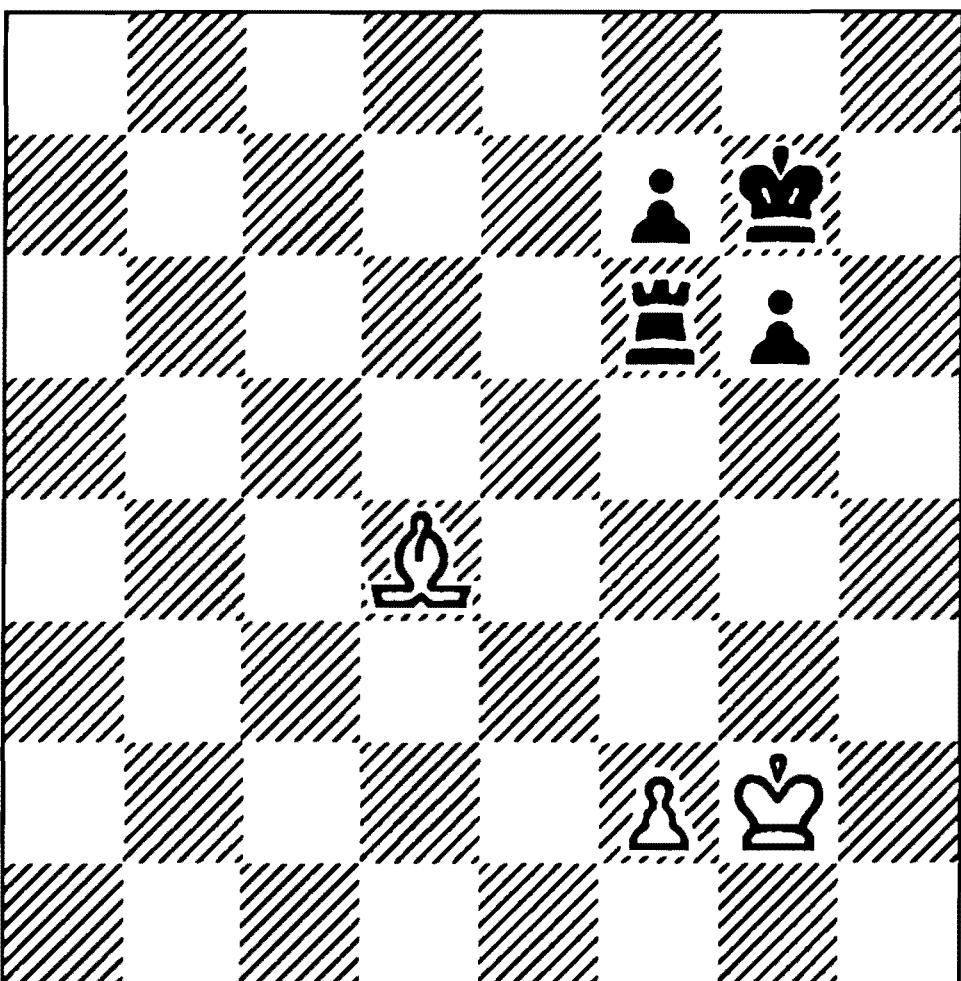
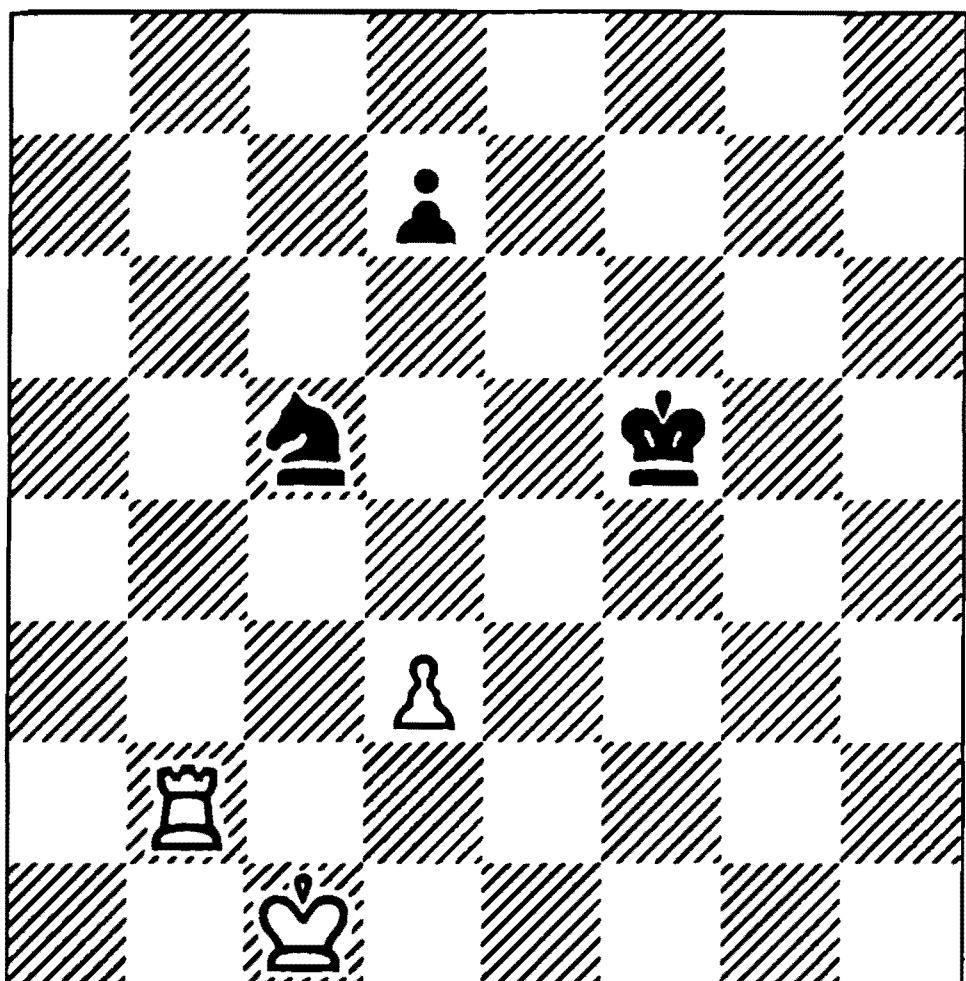
71



72







со всеми удобствами. Предупредить эту угрозу помогает связка. Белые играют  $\mathbb{Q}f1-b5$ , и конь застывает как вкопанный. Черные защищаются ходом  $\mathbb{Q}e8-d7$ , собираясь развязаться после  $\mathbb{Q}d7-d6$ . Но связка еще продолжает действовать. Играя d4-d5, белые вторично атакуют коня и забирают его.

Какой бы беспомощной связанная фигура ни была, по отношению к неприятельскому королю она всегда ведет себя агрессивно (72). Ладья связана слоном

и уйти с поля d5 не может. Тем не менее она не пускает белого короля на линию «d». Стать под удар даже связанной фигуры король не имеет права.

Вот еще один пример (73). Ферзь связан слоном, и кажется, что к мату ведет f7-f8 $\mathbb{Q}$ . Однако этот ход запрещен, так как пешка f7, в свою очередь, связана ферзем: если она продвинется, под шахом окажется белый король. Правда, белые все равно выигрывают. Они уходят королем из-под связки

(например, ♜c7-d6), и черные не в состоянии предотвратить появление нового ферзя на f8 с неизбежным матом.

Связка — коварное оружие, в игре ее легко и не заметить. Вот как закончилась одна из партий международного турнира (74). Своим последним ходом черные, ничего не подозревая, сыграли ♜g8-f6, и вдруг... Неожиданный удар

вы найдете сами. Остается добавить, что белыми фигурами руководил эстонский гроссмейстер П. Керес, а черными не какой-нибудь новичок, а польский мастер Г. Арламовский.

**Будьте внимательны!**

**Упражнения.** 75 — свяжите слона. 76 — свяжите ферзя. 77. Можно ли выиграть коня? 78. Можно ли выиграть ладью?

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Молодой человек может проявить в шахматах максимум своих способностей, если он прежде всего изучает содержание шахмат, а затем уже их особенности, связанные с игрой, со спортивной борьбой. Лишь этот путь может обеспечить длительный и прочный успех».

**Михаил Ботвинник**

# За что Елена бьет Федора?

Язык шахмат для непосвященных все равно что китайская грамота для европейцев. Слышали вы когда-нибудь, как разговаривают два шахматиста, возвращаясь домой после игры? «Эх, — говорит один, — мне бы взять коня эф-три, тогда шах на же-пять был бы неизбежен». «Но, — возражает другой, — я бы тогда связал ферзя е-семь ладьей бэ-два». А мимо идут прохожие и думают: «Что за тарабарщина!»

Однажды я диктовал по телефону в редакцию текст шахматной партии для публикации в очередном номере

ре молодежной газеты. Это сейчас все редакции оснащены компьютерами, электронной почтой и всячими там прибамбасами. А тогда единственной ниточкой связи корреспондента с газетой был телефон.

В тот раз слышимость была плохая, и, чтобы стенографистка не перепутала ходы, пришлось заменять латинские буквы русскими именами. Звучало это примерно так: ход d2-d4 передавался как «Дмитрий два — Дмитрий четыре», ♘b1-c3 — «конь Борис один — цапля три» и т.д. Когда нужно было назвать ход e4:f5, я ска-

зал: «Елена бьет Федора». Тут в разговор вмешалась девушка с междугородной станции и с неподдельным любопытством спросила: «Скажите, а за что она его бьет?» «За то, — ответил я, — что он мешает дать мат на Харитон семь (h7)». Телефонистка обиделась и прервала разговор. Пришлось объясняться со старшей дежурной...

А был еще такой случай. В 1891 году между М. Чигориным и первым чемпионом мира В. Стейницем, проживавшим в Америке, игрался матч из двух партий. Ходы передавались по телеграфу. Необычный текст телеграмм вызвал подозрение нью-йоркской полиции, и в один прекрасный день Стейниц был арестован как русский шпион по обвинению в передаче секретных сведений!

Это, конечно, курьез. Но вот более серьезное происшествие, свидетельствующее о пользе шахматных знаний.

На границе между Бразилией и Уругваем в помещении таможни играли в шахматы два господина. За игрой наблюдали двое полицейских. Один из них как раз в этот день впервые приступил к обязанностям таможенника.

Опытный полицейский объяснил молодому, что эти люди здесь частые гости. Несколько раз в месяц они пересекают границу и всегда играют в шахматы, ожидая, пока их вызовут на таможенный досмотр.

Вдруг молодой полицейский решительно подошел к доске и, не обращая внимания на протесты игроков, взял несколько фигур... и развинтил их. В каждой фигуре были спрятаны бриллианты.

Контрабандистам не повезло. Новый полицейский оказался хорошим шахматистом и сразу заметил, что один из игравших не имел о шахматах ни малейшего представления. Это вызвало подозрения.

Вернемся, однако, к нашей Елене, которая бьет Федора.

**Система обозначения полей и запись ходов называются шахматной нотацией.** Вы с ней уже познакомились. Но, как говорится, повторение — мать учения. Поэтому давайте сведем все известные нам знаки в одну таблицу:

—	— ход;
:	— взятие;
0-0	— короткая рокировка;
0-0-0	— длинная рокировка;
+	— шах;
×	— мат.

А теперь расставьте фигуры в начальное положение и разыграйте на доске следующую партию. Перед каждым ходом ставится его порядковый номер, затем записывается ход, сделанный белыми, а за ним — черными.

Белые	Черные
1. e2-e4	e7-e5
2. ♜g1-f3	♜b8-c6
3. ♛f1-b5	a7-a6
4. ♛b5-a4	♛f8-c5
5. 0-0	♝g8-f6
6. c2-c3	♝c5-a7
7. ♜f1-e1	♝f6-g4
8. d2-d4	e5:d4
9. c3:d4	♝c6:d4
10. ♜f3:d4	♝d8-h4
11. ♜d4-f3	♝h4-f2+
12. ♜g1-h1	♝f2-g1+
13. ♜f3:g1	♝g4-f2×

Эта партия приведена в полной нотации. При краткой нотации, которой мы в целях экономии места будем иногда пользоваться, обозначается лишь конечный пункт, куда прибывает фигура или пешка. Запись той же партии в краткой нотации выглядит так:

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5  
a6 4. Ca4 Cc5 5. 0-0 Kf6 6. c3  
Ca7 7. Le1 Kg4 8. d4 ed 9. cd  
K:d4 10. K:d4 Ph4 11. Kf3  
Φ:f2+ 12. Kph1 Φg1+ 13. Kg1  
Kf2×.

Краткая нотация имеет еще некоторые особенности.

Объясним их на примере (79). Черные при своем ходе могут пойти любым из коней на поле d5. Допустим, они выбрали коня с3. В полной нотации запись выглядит предельно четко — ♖c3-d5. Если же мы запишем сокращенно — ♖d5, то возникнет неясность, какой из двух коней сделал ход. В этом случае необходимо добавлять еще один знак, указывающий «стартовое» поле — ♖cd5.

То же относится и к ладьям. На поле c8, например, могут пойти обе черные ладьи. Поэтому ход ♕f8-c8 в краткой нотации записывается так: ♕fc8. При ходе белых пешку e3 может взять любая из ладей, расположенных на вертикали «e». Если пешку возьмет ладья e7, то пишется ♕7:e3.

Наконец, при взятии пешками обозначение горизонтали и двоеточие не ставятся вовсе. В нашем примере ход b3:a4 или a4:b3 записывается в первом случае ba, во втором — ab.

Поскольку на разных языках шахматные фигуры называются по-разному<sup>1</sup>, существует еще и универсальный способ записи партии, где буквы, обозначающие фигуры, заменяются общепринятыми международными символами. В нашем случае запись партии предстанет в таком живописном виде:

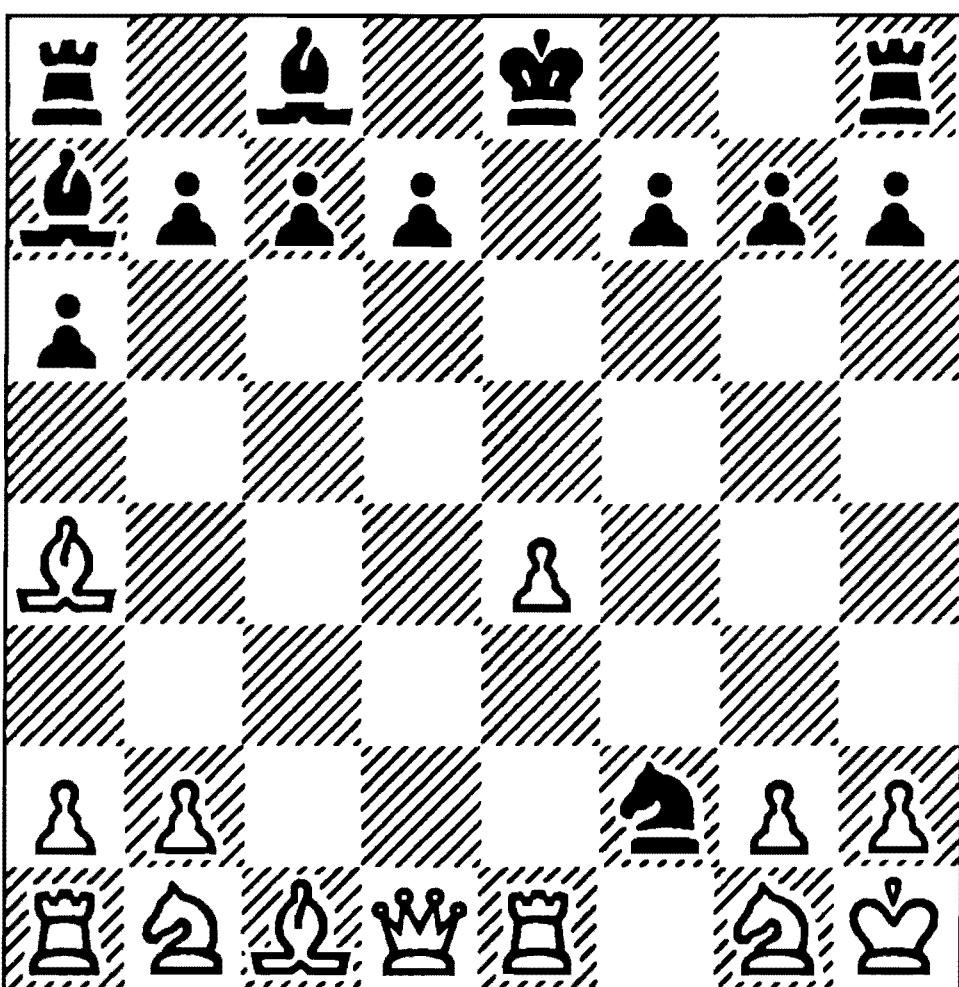
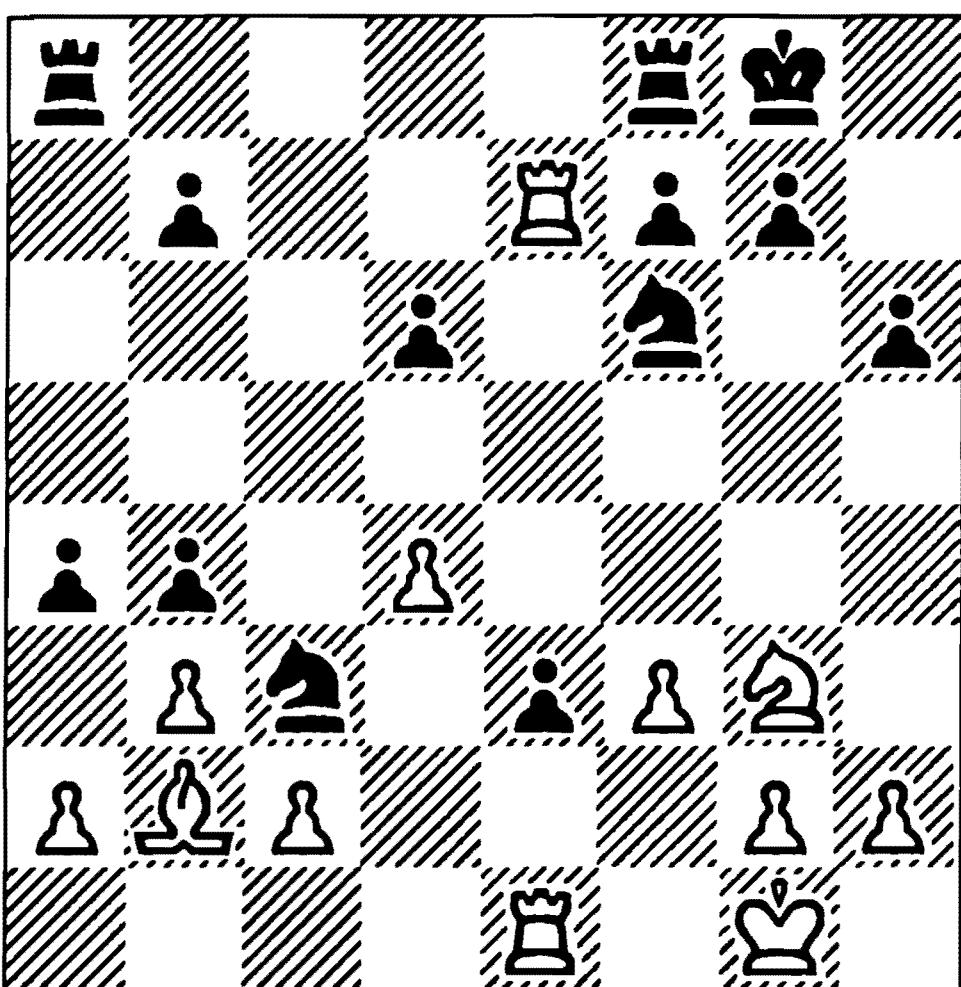
1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♜b5  
a6 4. ♜a4 ♜c5 5. 0-0 ♖f6 6. c3  
♜a7 7. ♜e1 ♖g4 8. d4 ed 9. cd  
♖:d4 10. ♖:d4 ♜h4 11. ♖f3  
♗:f2+ 12. ♜h1 ♜g1+ 13. ♖:  
g1 ♖f2x.

Этим способом записи партий мы и будем пользоваться в дальнейшем.

При записи конкретной позиции сначала пишется положение белых фигур и пешек, затем черных. Фигуры располагаются по старшинству, а при равенстве «в звании» — со стороны ферзя-

---

<sup>1</sup> Например, фигура «слон» на немецком «бегун», на французском «шут», на английском «епископ».



вого фланга. В скобках иногда указывается общее число боевых сил. Вот финальная позиция (80) в приведенной партии и ее запись:

**Белые:** ♔h1, ♕d1, ♘a1, ♗e1, ♙a4, ♙c1, ♖b1, ♙g1, пешки a2, b2, e4, g2, h2, (13).

**Черные:** ♔e8, ♘a8, ♗h8, ♙a7, ♙c8, ♖f2, пешки a6, b7, c7, d7, f7, g7, h7 (13).

Когда к партиям даются пояснения (примечания), принято оценивать отдельные ходы условными знаками:

- ! — сильный ход;
- !! — очень сильный ход;
- ? — слабый ход;
- ?? — грубая ошибка;
- ± — положение белых лучше;
- положение черных лучше;
- = — игра равна.

В теоретических справочниках и журналах встречаются и другие знаки, о значении которых вы узнаете в свое время.

**Упражнения.** Разыграйте на доске партию: 1. e4 c6 2. ♜c3 d5. 3. d4 de 4. ♜:e4 ♜f6 5. ♜:f6+ ef 6. ♜c4 ♜e7 7. ♜h5 0-0 8. ♜e2 g6 9. ♜f3 ♜d7 10. ♜h6 ♜e8 11. ♜:f7+

♛:f7 12. ♜b3x. Запишите эту партию полной нотацией. Запишите расположение фигур в заключительной позиции.

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Творческий подход к шахматам, как к одному из проявлений высокой культуры народа, я всегда считал единственно плодотворным... Шахматист-художник должен стремиться к широте шахматных воззрений, к непрерывным поискам таких путей, которые могут двигать шахматы вперед».

Василий Смыслов

## *Глава*

# 10

# Одинокий король

Незавидна участь короля, растерявшего свое войско. Укрыться негде, кругом одни враги. В какую бы сторону он ни подался, всюду его подстерегают опасности. И все-таки король не теряет надежды. Шахматные правила оставляют ему последний шанс: если одинокий король продержится в течение 50 ходов, он спасен. Партия считается законченной вничью. Можно собирать разбитое войско и начинать новую партию.

Чтобы избежать такого конфуза, не следует беспечно гонять неприятельского короля по всей доске,

необходимо наметить конкретный план игры и его придерживаться.

Познакомимся с методами матования одинокого короля различными фигурами. Но сначала сделаем небольшую оговорку.

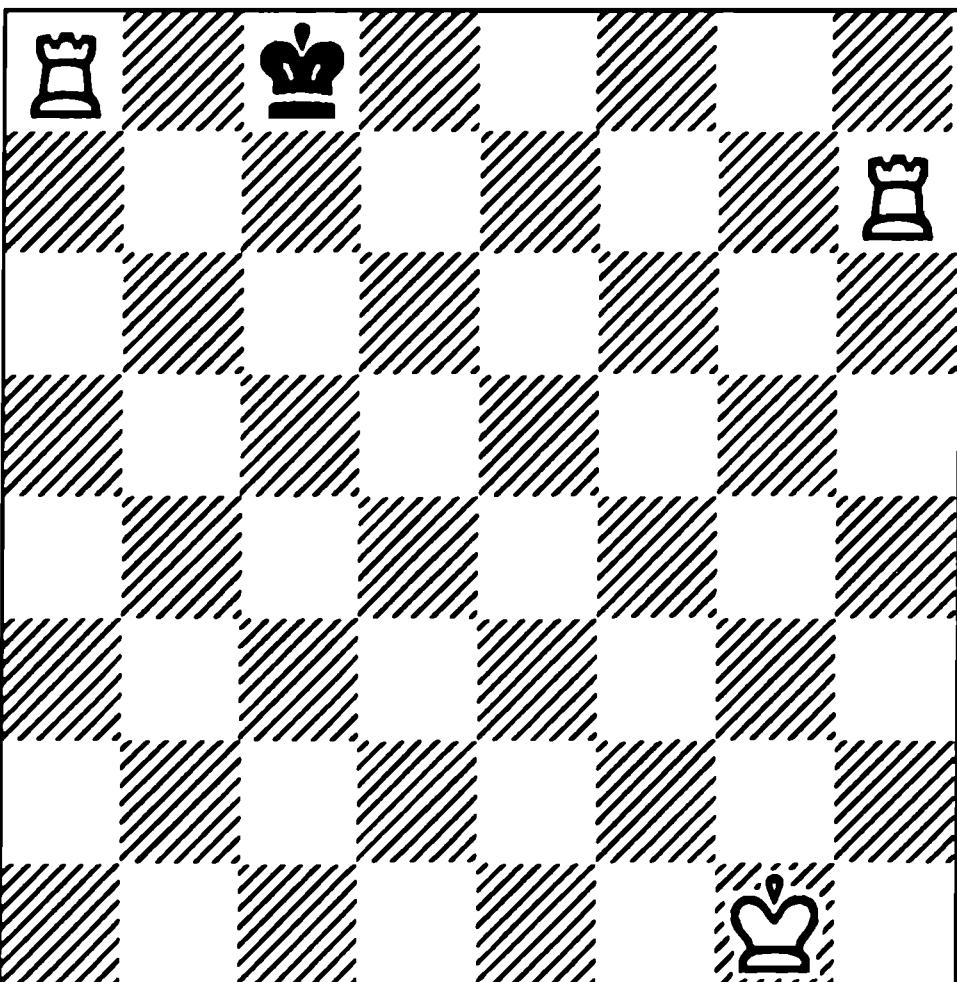
Вы, наверно, обратили внимание, что почти во всех учебных примерах побеждают белые. Это вовсе не означает, что белый цвет нравится автору больше, чем черный. Так принято для единобразия во всех книгах по шахматам. Но на практике сильнейшей стороной могут, конечно, оказаться и черные. Поэтому все выво-

ды в равной степени относятся к любому из двух шахматных цветов.

## ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

Проще всего мат достигается двумя ладьями. Финальные позиции изображены на диаграммах 81 и 82. Как видите, в первом случае ладьи успешно справляются с королем без посторонней помощи. Такой мат называется **линейным**. Расправа происходит на краю доски. Но как заставить короля от-

81



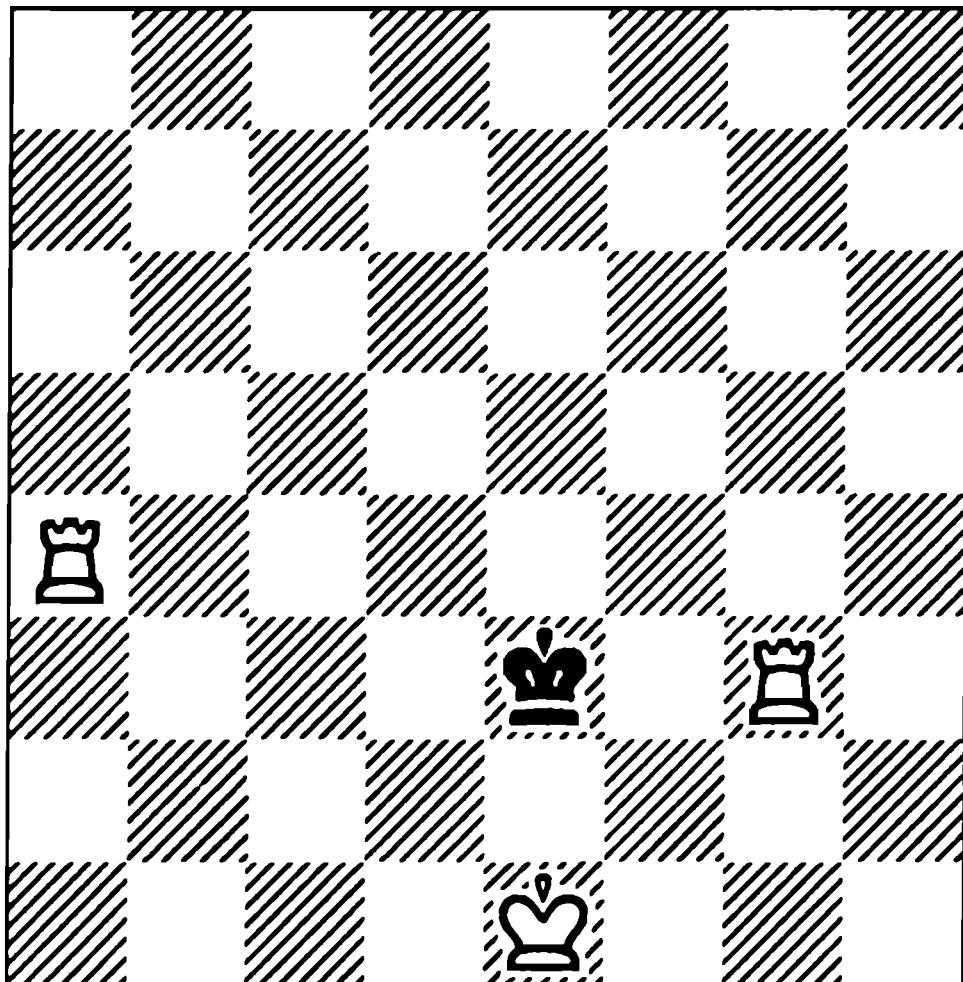
ступить на последний рубеж (83)?

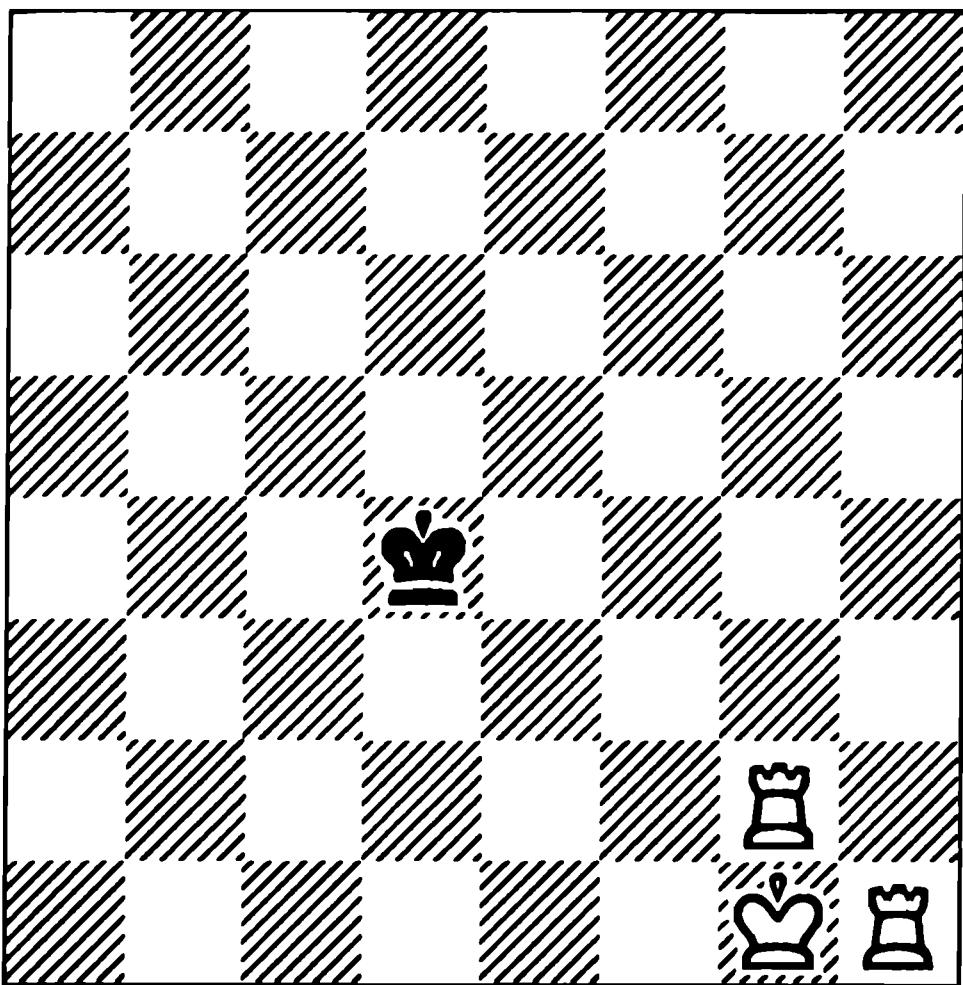
Король оттесняется последовательными шахами по горизонталям или вертикалям, причем одна из ладей (попеременно) отрезает ему путь к бегству.

1. ♕ h1-h3 ♔d4-e4
2. ♕ g2-g4+ ♔e4-f5

Отступая, король напал на ладью. Ее следует отвести по той же горизонтали как можно дальше, чтобы она вновь не подверглась нападению.

82



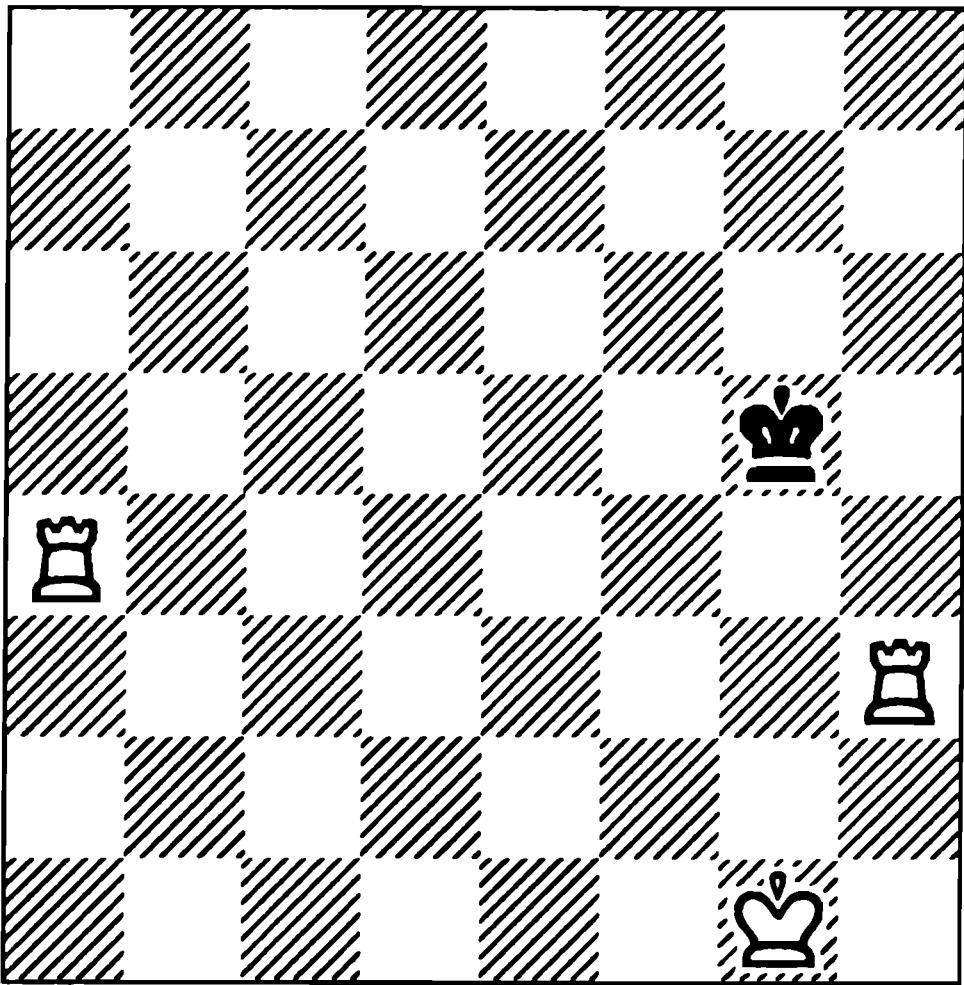


3. ♕g4-a4 ♔f5-e5
4. ♕h3-h5+ ♔e5-d5
5. ♕a4-a6+ ♔d6-c7
6. ♕h5-h7+ ♔c7-b8

Цель достигнута, король на краю доски, дальше ехать некуда. Ладья перебрасывается на другую сторону.

7. ♕a6-g6 ♔b8-c8
8. ♕g6-g8x

Вернемся немного назад. Вместо 3... ♔e5 черные могли сыграть 3... ♔g5. Тогда у белых был еще более короткий путь к победе (84).



1. ♕h3-f3! ...

Главное — это быстрее оттеснить короля на край доски, все равно на какой, горизонтальный или вертикальный.

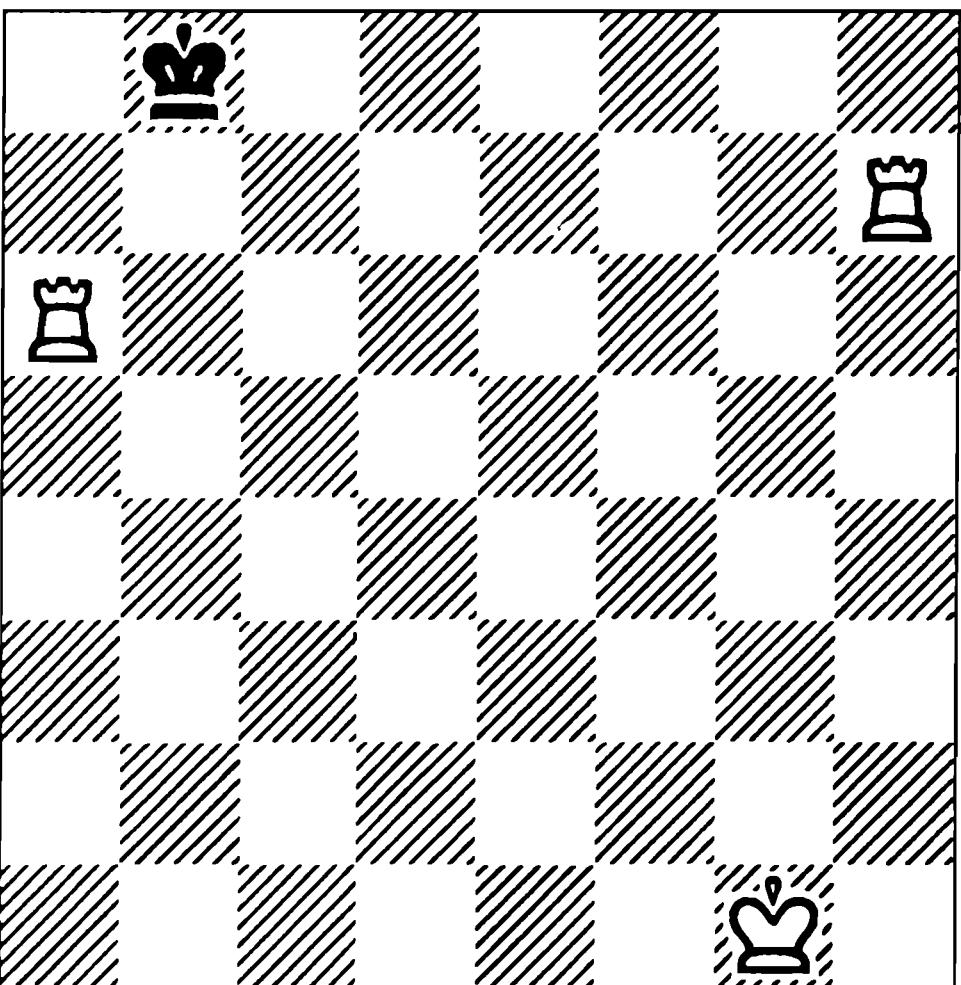
1. ... ♔g5-g6
2. ♕a4-g4+ ♔g6-h5
3. ♕f3-g3 ♔h5-h6

Мат объявляет любая из ладей по вашему вкусу.

Остановимся еще на одной позиции, которая возникала у нас ранее (85). Здесь мы играли ♕g6, пото-

му что поле a8 ладье недоступно. Но если бы очередь хода принадлежала черным, то они были бы вынуждены отойти королем и освободить путь ладье ab на a8. Возникает вопрос: а нельзя ли передать черным очередь хода, сохраняя все выгоды положения? Оказывается, можно. Для этого белые должны сделать **выжидательный ход**, не меняющий существа позиции. Таких ходов много. Например, любой ход королем (остальные вы легко найдете сами).

85



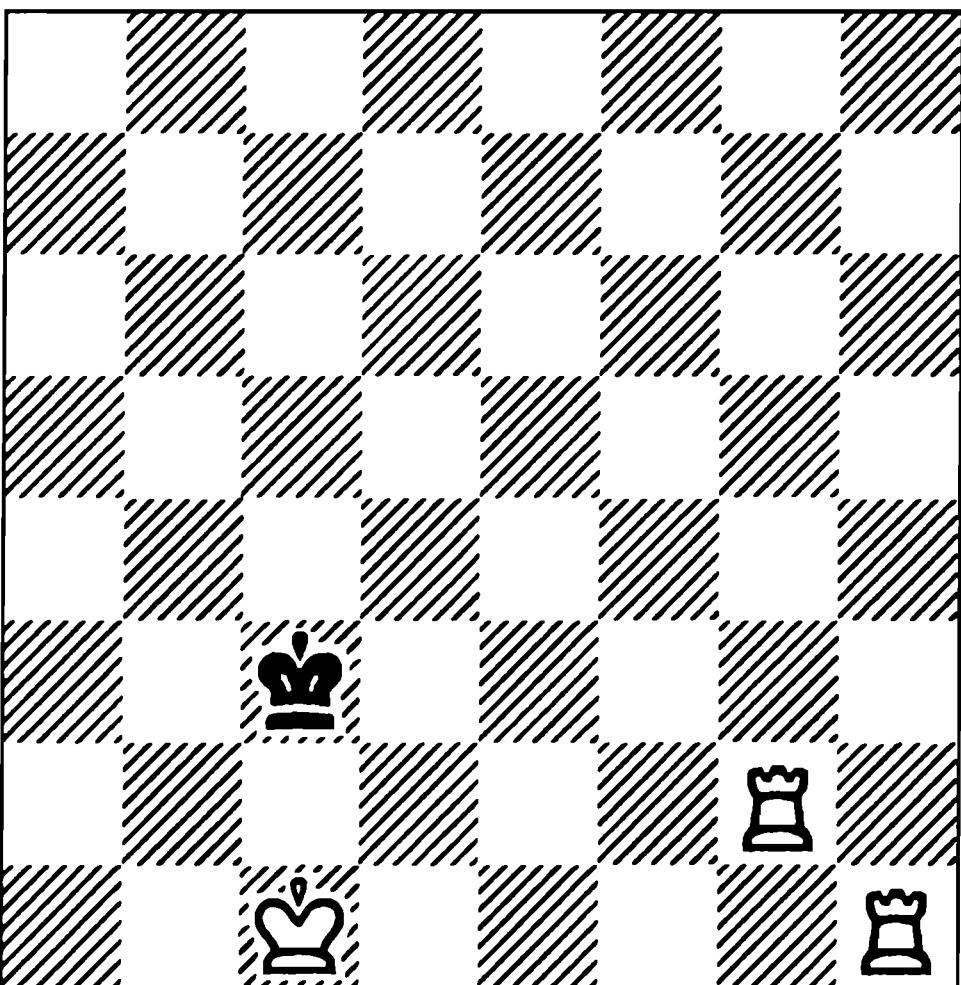
**Передача очереди хода — один из важнейших приемов борьбы, заставляющий соперника ухудшить свое положение.**

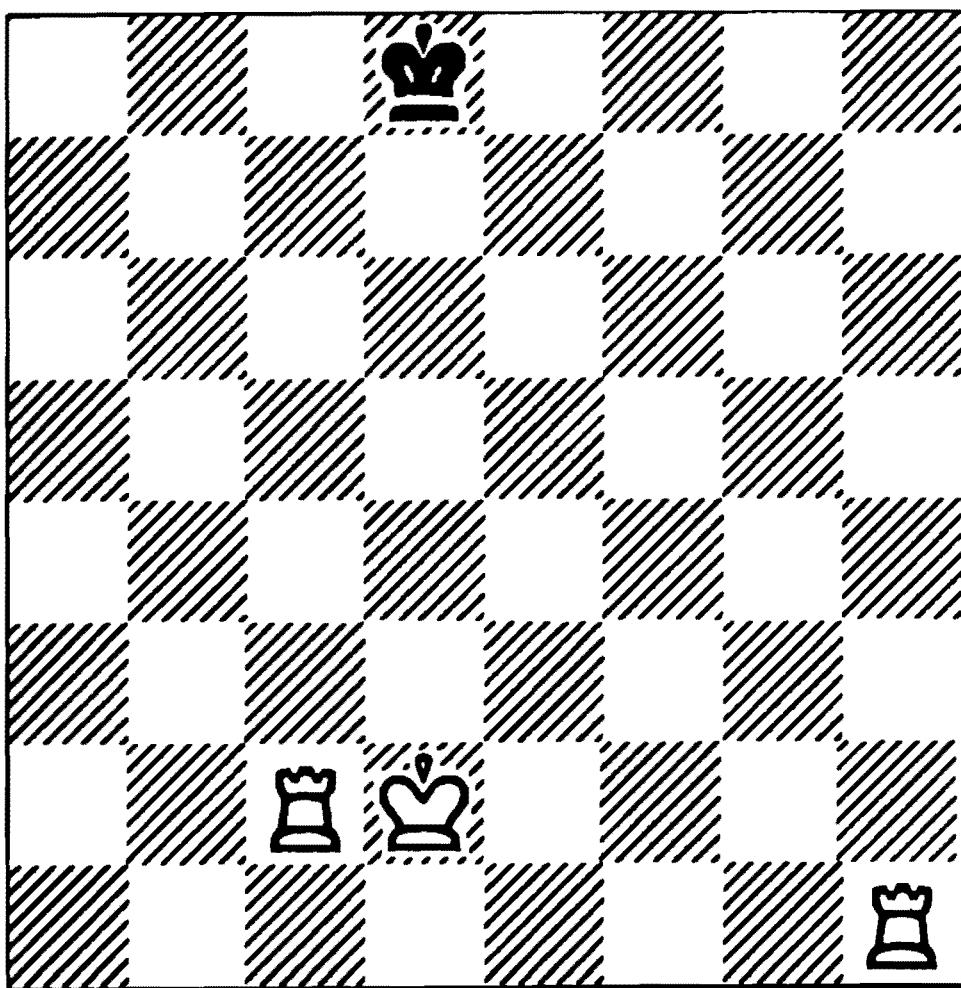
В тех случаях, когда атаку двух ладей поддерживает собственный король, матовые ситуации возникают не только на краю доски (86).

1.  $\mathbb{B}g2-g4\dots$

Ладья отрезает королю дорогу в тыл. Если сейчас 1...  $\mathbb{Q}b3$ , то 2.  $\mathbb{B}h3+$   $\mathbb{Q}a2$  3.  $\mathbb{B}a4x$ .

86





1. ... ♔c3-d3
2. ♕h1-e1! ...

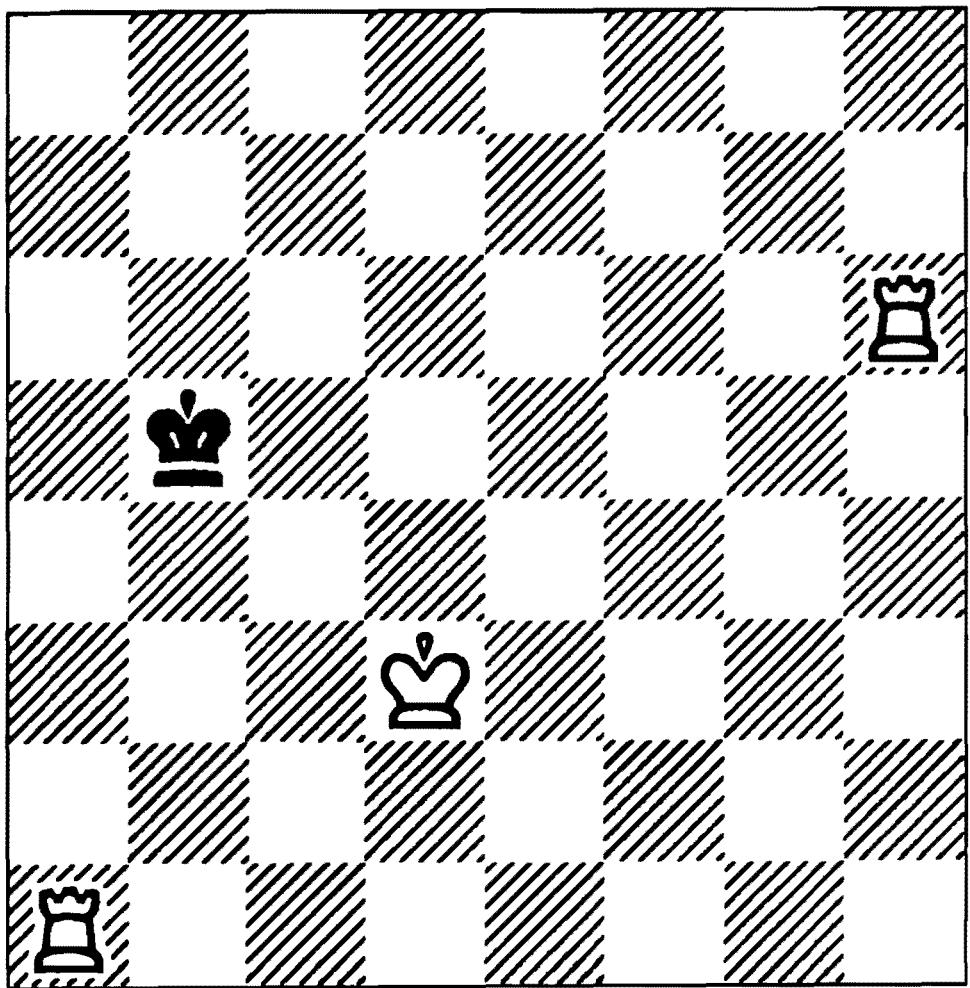
Заставляя короля вернуться на прежнее место.

2. ... ♔d3-c3
3. ♕e1-e3x

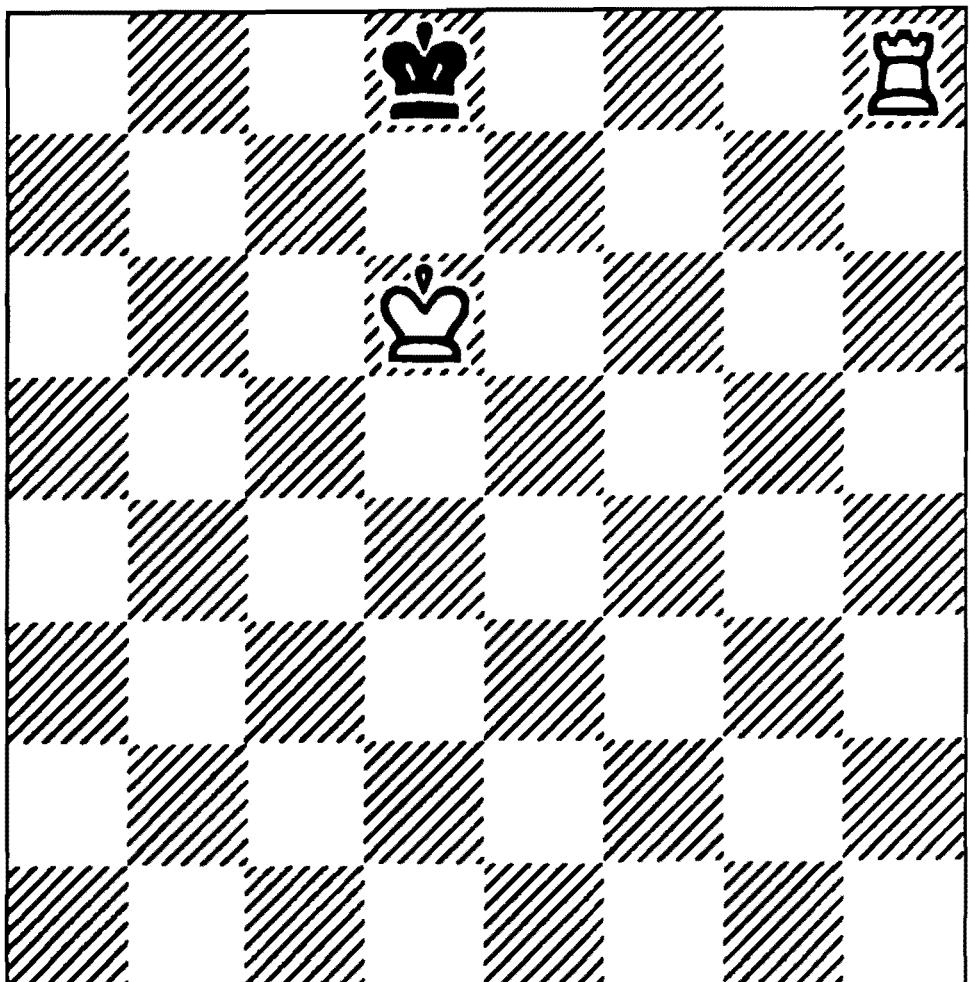
**Упражнения.** 87. Мат в два хода. 88. Тоже мат в два хода, но двумя способами.

## СИЛОВОЙ ПРИЕМ

Одной ладье с неприятельским королем не спра-



виться. В лучшем случае она может «попугать» его шахами, да и то с почтительного расстояния. Задача решает-

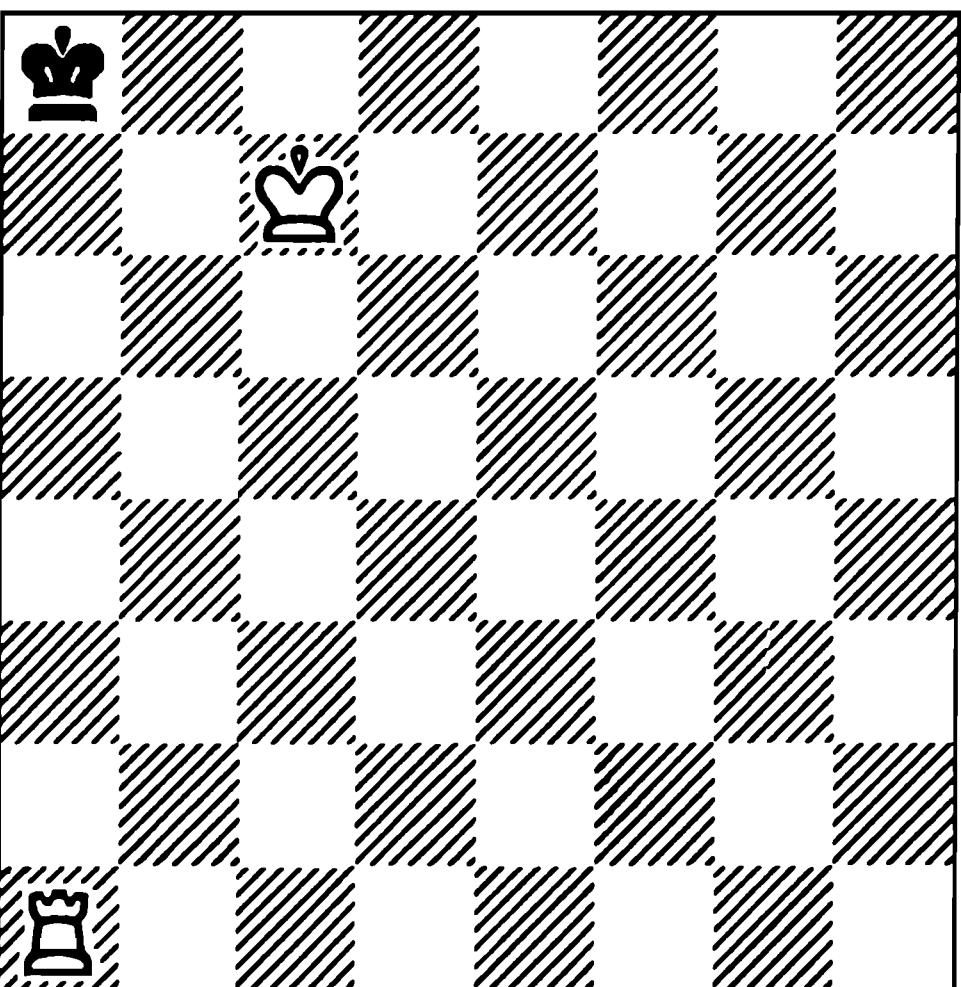


ся только в содружестве с собственным королем (89 и 90). Согласованные действия двух фигур позволяют оттеснить неприятеля на край доски и поставить его в безвыходное положение (91).

1. ♘ h2-h4 ♕d5-e5
2. ♖e1-e2 ♕e5-f5
3. ♖e2-e3 ♕f5-e5

Король не желает добровольно отступать. Но именно сейчас возникла позиция, на которую необходимо обратить особое внимание.

90

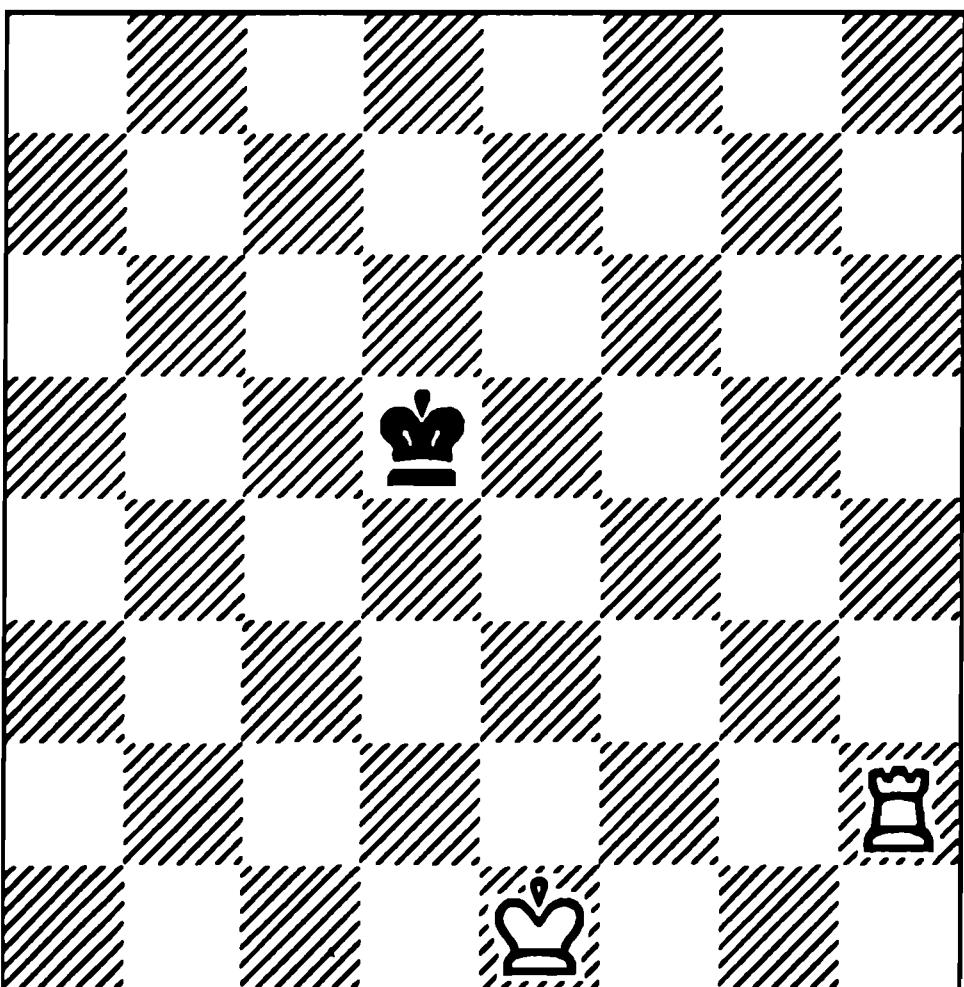


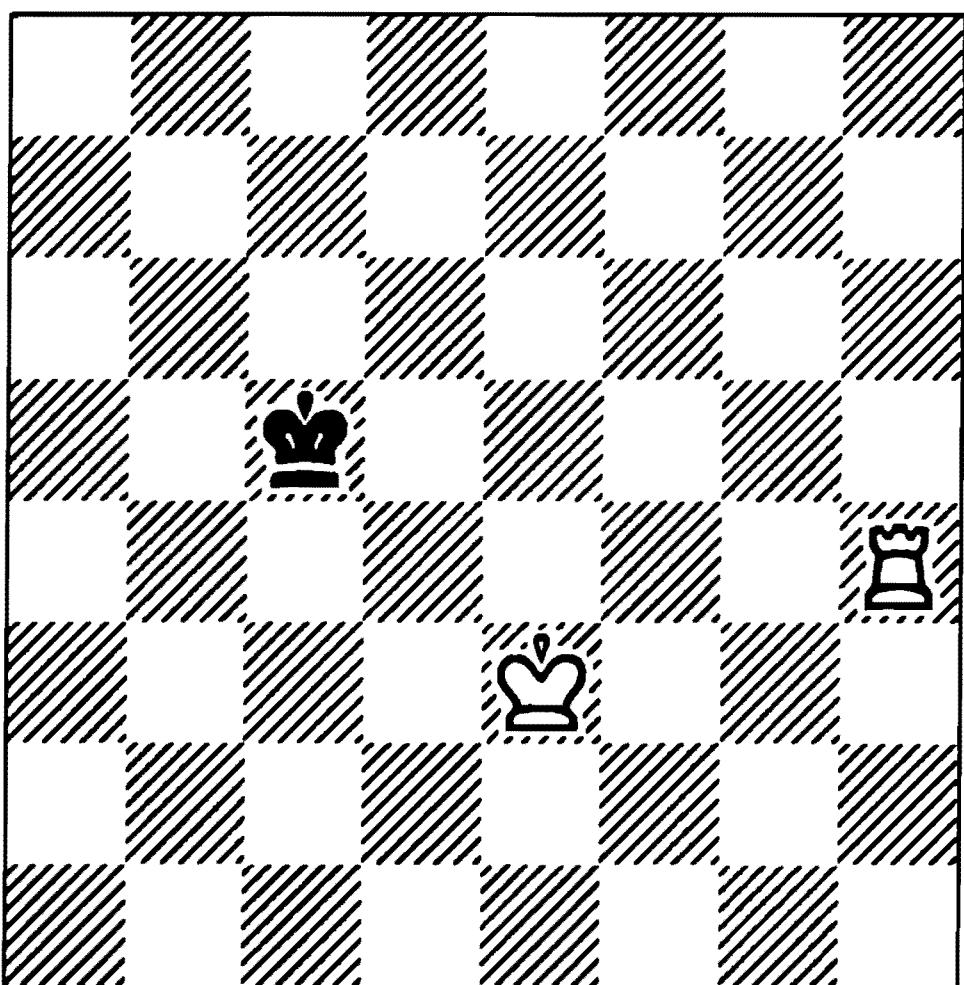
Как только короли становятся друг против друга, ладья получает возможность шахом по горизонтали отбросить неприятеля еще на один ряд.

4. ♘ h4-h5+ ♕e5-d6
5. ♖e3-e4 ...

Важный момент. Белый король становится по отношению к черному на расстоянии хода конем. Если черные сыграют 5... ♖e6, то вновь возникнет благоприятная ситуация для шаха ладьей по горизонтали.

91

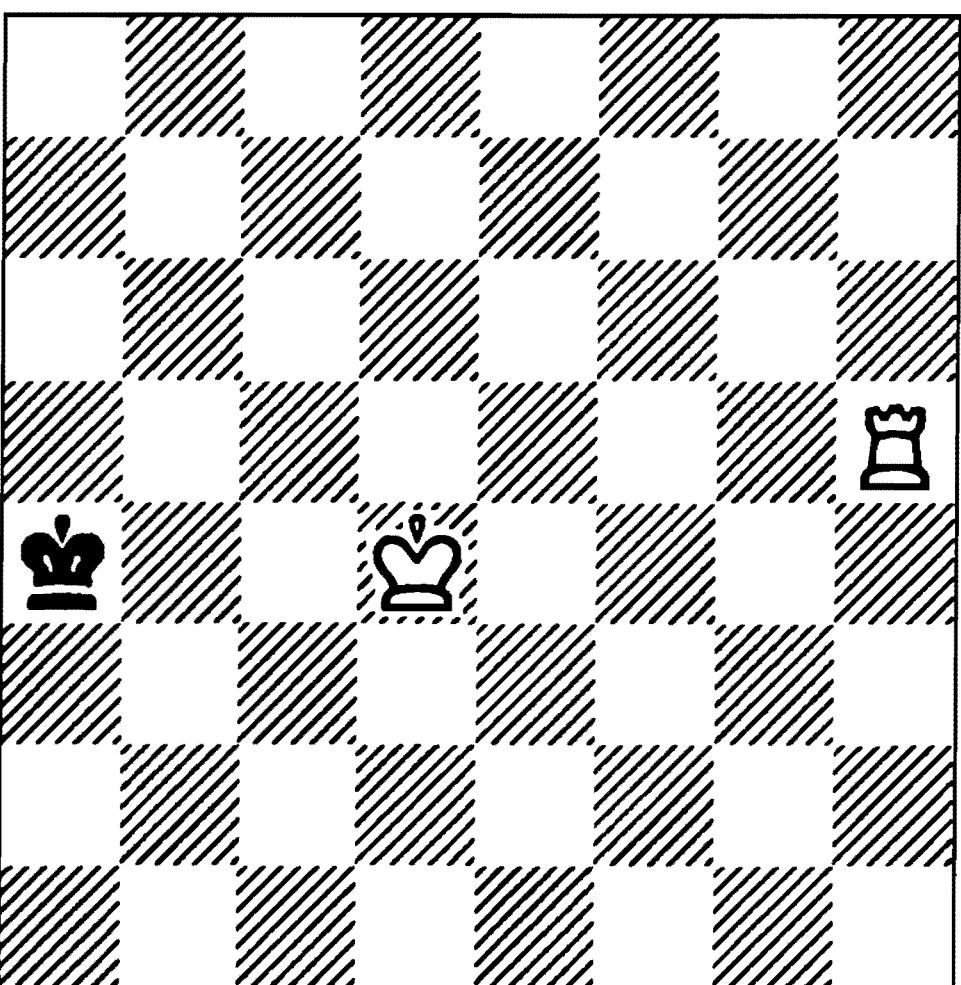




- 5....  $\hat{\omega}d6-c6$   
 6.  $\hat{\omega}e4-d4$   $\hat{\omega}c6-b6$   
 7.  $\hat{\omega}d4-c4$  ...

Преследование продолжается. У черных выбор невелик. Если король отойдет на а6, то после 8.  $\hat{B}b5$  он будет отрезан на крайней вертикали. Значит, черные вынуждены снова вступить в неприятное соседство с белым королем. История повторяется.

7. ....  $\hat{\omega}b6-c6$   
 8.  $\hat{B}h5-h6+$   $\hat{\omega}c6-d7$   
 9.  $\hat{\omega}c4-c5$   $\hat{\omega}d7-e7$   
 10.  $\hat{\omega}c5-d5$   $\hat{\omega}e7-f7$   
 11.  $\hat{\omega}d5-e5$   $\hat{\omega}f7-g7$   
 12.  $\hat{B}h6-f6$   $\hat{\omega}g7-h7$



13.  $\hat{\omega}e5-f5$   $\hat{\omega}h7-g7$   
 14.  $\hat{B}f6-a6$   $\hat{\omega}g7-f7$   
 15.  $\hat{B}a6-a7+$   $\hat{\omega}f7-e8$

Король, как замешкавшись хоккеист, прижат к бортику, наступает заключительная фаза борьбы. Мат достигается тем же способом, что и оттеснение.

16.  $\hat{\omega}f5-f6$   $\hat{\omega}e8-d8$   
 17.  $\hat{\omega}f6-e6$   $\hat{\omega}d8-c8$   
 18.  $\hat{\omega}e6-d6$   $\hat{\omega}c8-b8$   
 19.  $\hat{B}a7-c7$   $\hat{\omega}b8-a8$   
 20.  $\hat{\omega}d6-c6$   $\hat{\omega}a8-b8$   
 21.  $\hat{B}c7-h7$   $\hat{\omega}b8-a8$   
 22.  $\hat{\omega}c6-b6$   $\hat{\omega}a8-b8$   
 23.  $\hat{B}h7-h8x$

Познакомимся с более экономичным методом выигрыша (92).

1.  $\mathbb{B} h4-d4 \dots$

Король отрезается и по четвертой горизонтали, и по линии «d».

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| 1. ...                | $\mathbb{Q} c5-b5$ |
| 2. $\mathbb{Q} e3-d3$ | $\mathbb{Q} b5-c5$ |
| 3. $\mathbb{Q} d3-c3$ | $\mathbb{Q} c5-b5$ |
| 4. $\mathbb{B} d4-c4$ | ...                |

Жизненное пространство черного короля все сужается. Шаг за шагом он был вы-

нужден отступить на край доски, а теперь оттесняется в угол.

- |                          |                    |
|--------------------------|--------------------|
| 4. ...                   | $\mathbb{Q} b5-b6$ |
| 5. $\mathbb{Q} c3-b4$    | $\mathbb{Q} b6-a6$ |
| 6. $\mathbb{B} c4-c6+$   | $\mathbb{Q} a6-a7$ |
| 7. $\mathbb{Q} b4-c5$    | $\mathbb{Q} a7-b7$ |
| 8. $\mathbb{Q} c5-b5$    | $\mathbb{Q} b7-a7$ |
| 9. $\mathbb{B} c6-c7+$   | $\mathbb{Q} a7-a8$ |
| 10. $\mathbb{Q} b5-c6$   | $\mathbb{Q} a8-b8$ |
| 11. $\mathbb{Q} c6-b6$   | $\mathbb{Q} b8-a8$ |
| 12. $\mathbb{B} c7-c8x.$ |                    |

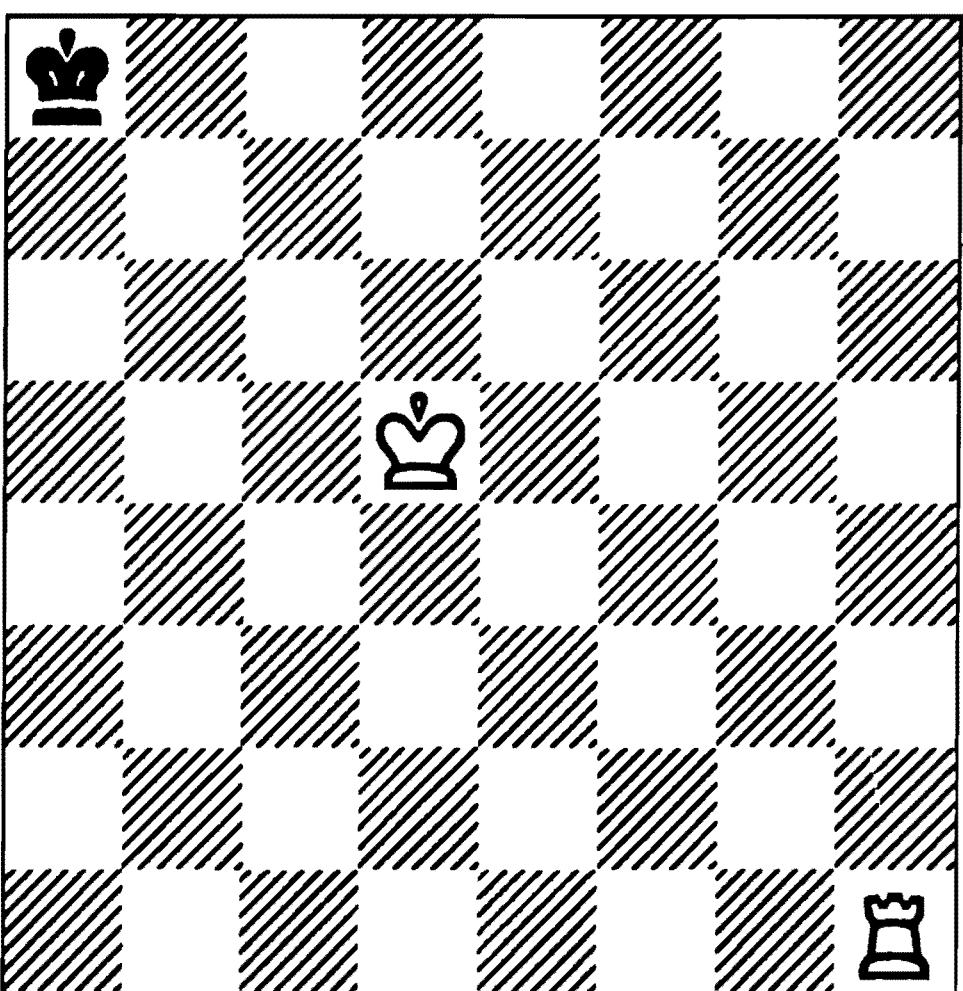
**Упражнения.** 93. Мат в два хода. 94. Мат в три хода.

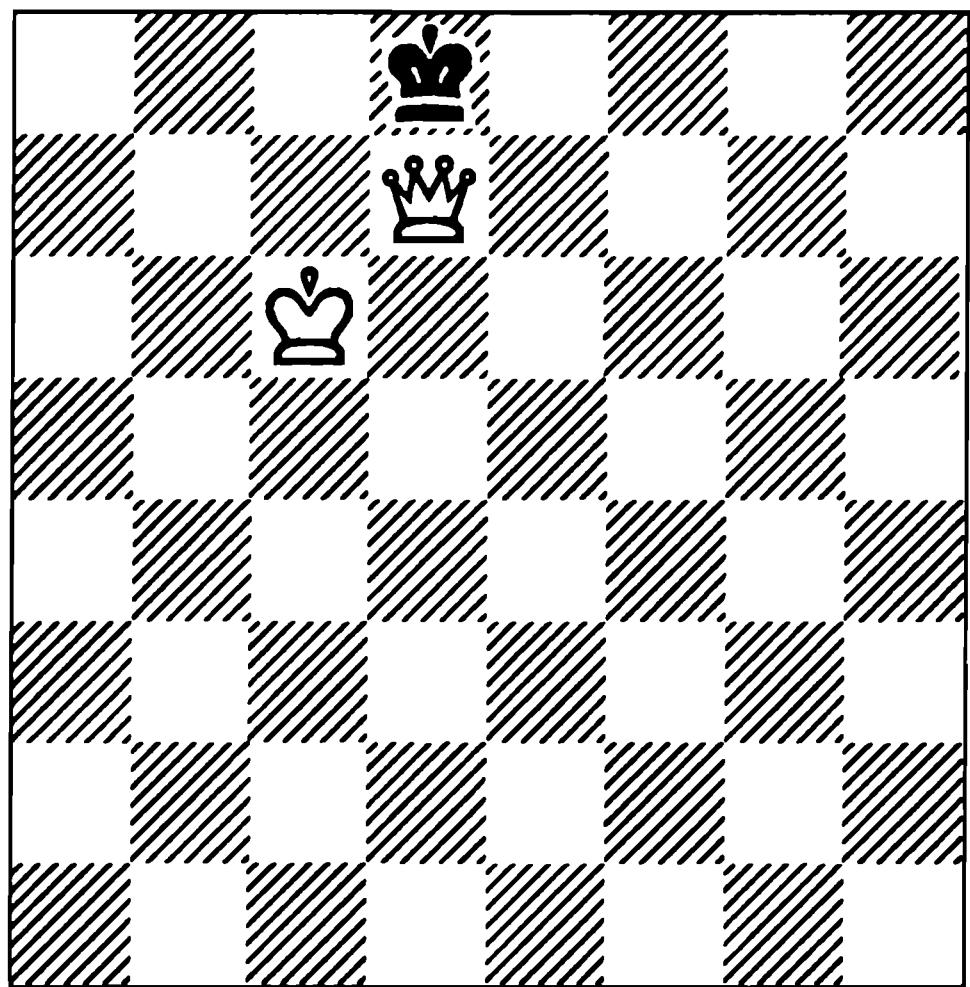
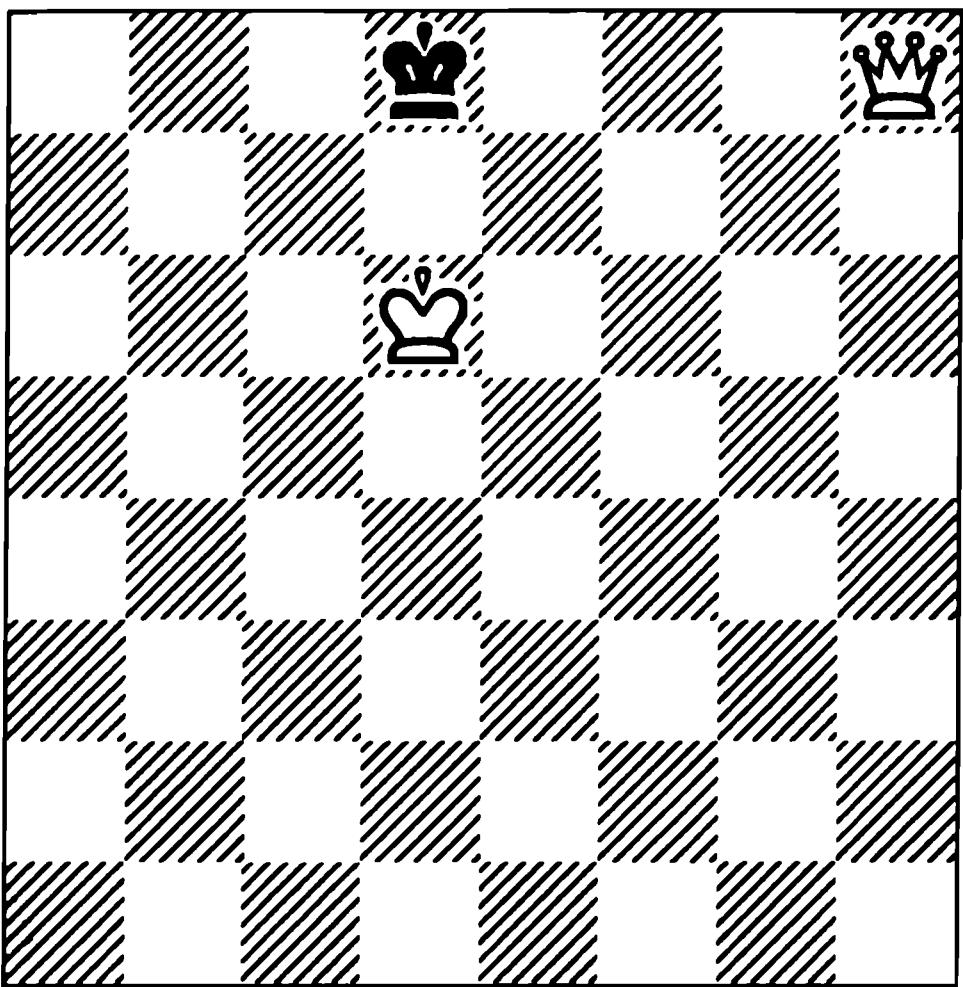
## ОПЕРАЦИЯ «ПОГОНЯ»

Поскольку ферзь пользуется правами ладьи, он может ей во всем подражать (95). «Слоновьи повадки» позволяют ему расширить круг матовых позиций (96–98).

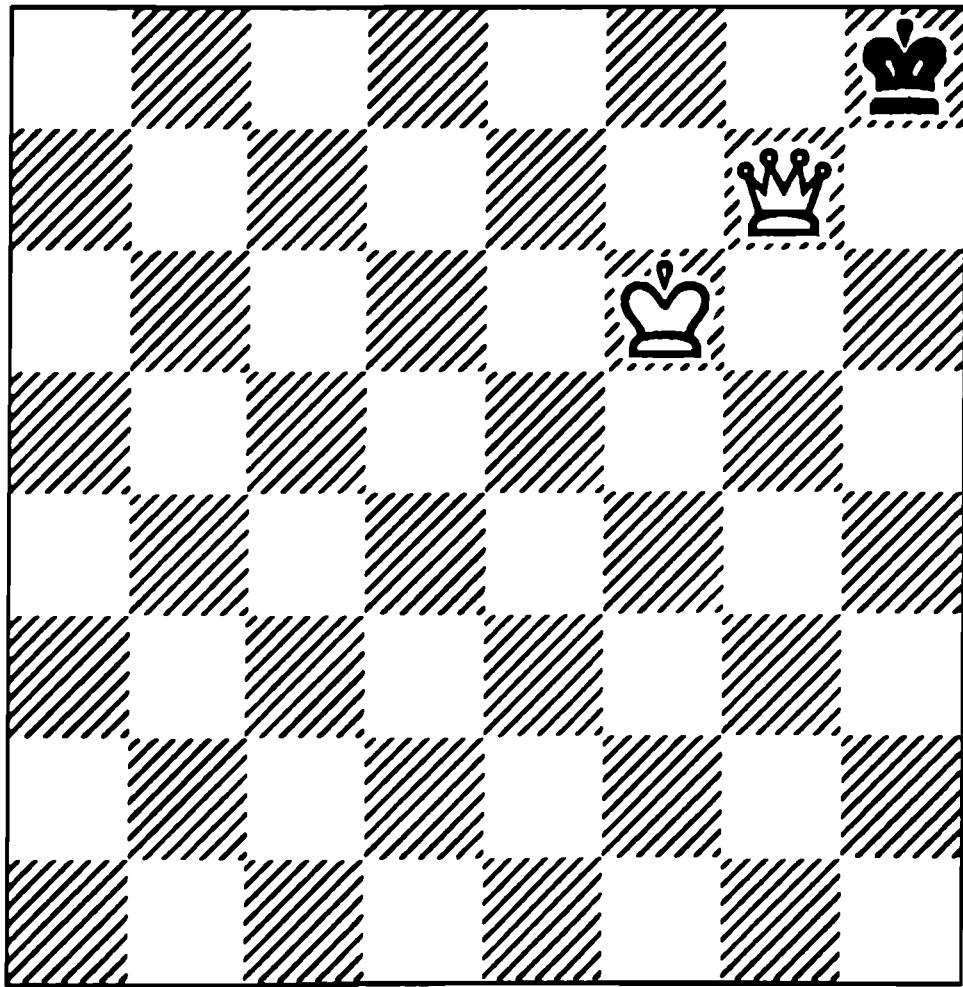
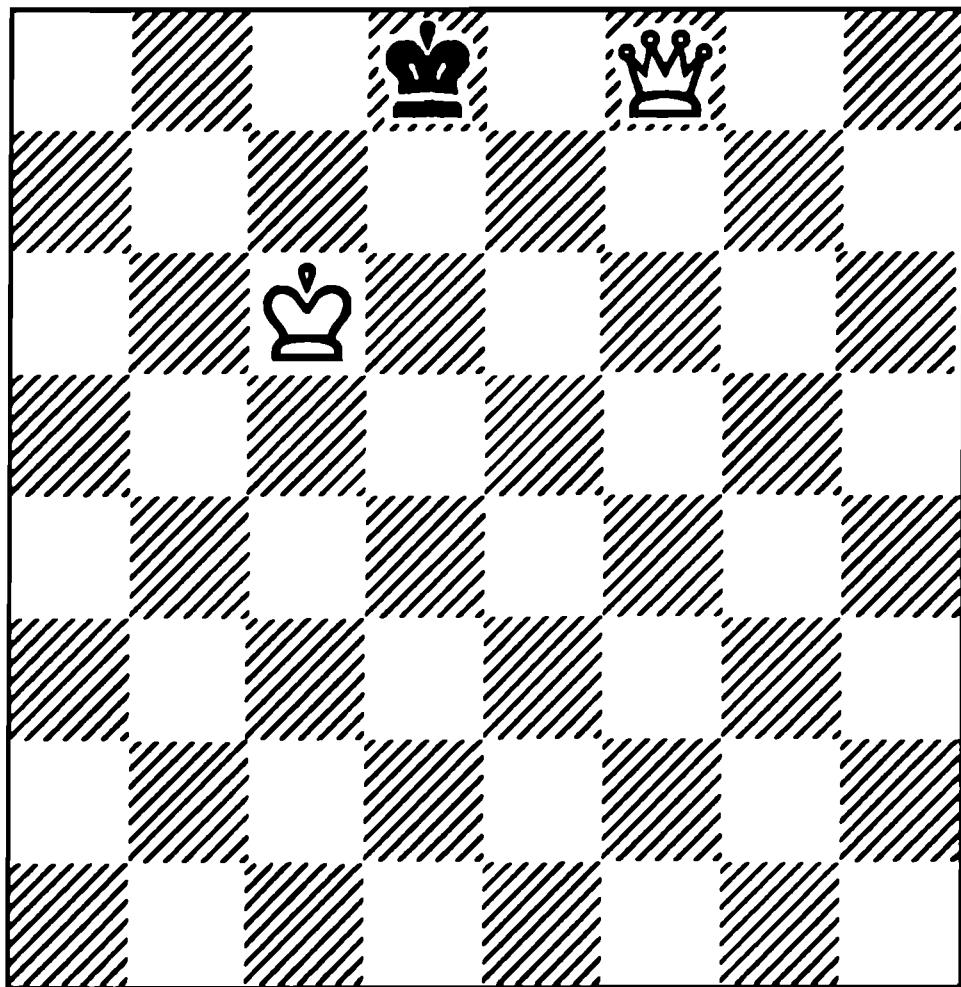
Благодаря выдающимся личным качествам ферзь способен самостоятельно оттеснить неприятельского короля на край доски. Но для достижения мата даже ему необходима помощь своего короля. В одних случаях

94





подоспевший король отнимает у противника близлежащие поля, в других — защищает собственного ферзя.



В создании матовых конструкций ферзь не имеет себе равных. По своим «инженерным» способностям он

превосходит все остальные фигуры. В то же время его самоуверенность нередко переходит границы. Поэтому ферзем нужно руководить с особым вниманием.

Рассмотрим военную операцию под кодовым назначением «Погоня» (99).

1. ♕h2-f4 ♔d5-e6
2. ♕f4-g5 ♔e6-d6
3. ♕g5-f5 ...

Заметьте: ферзь каждый раз становится по отношению к черному королю на расстоянии хода конем (ох, этот волшебный «ход ко-

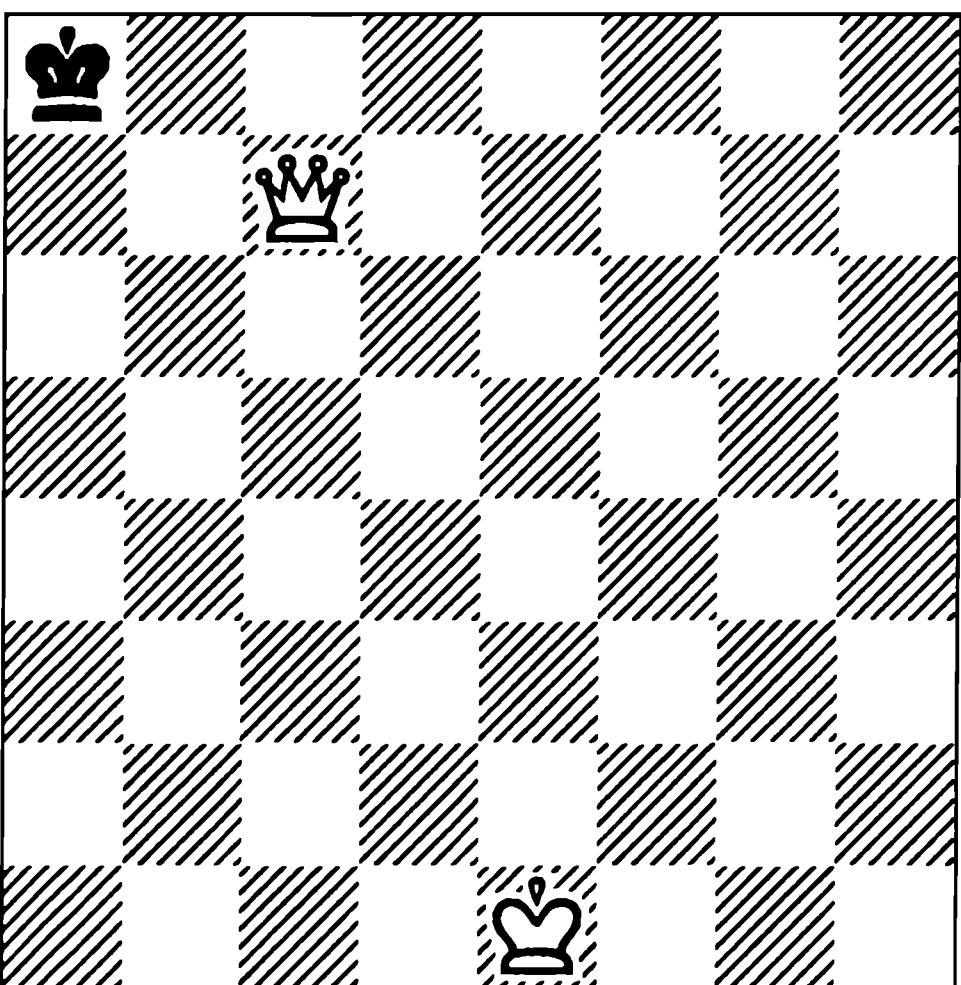
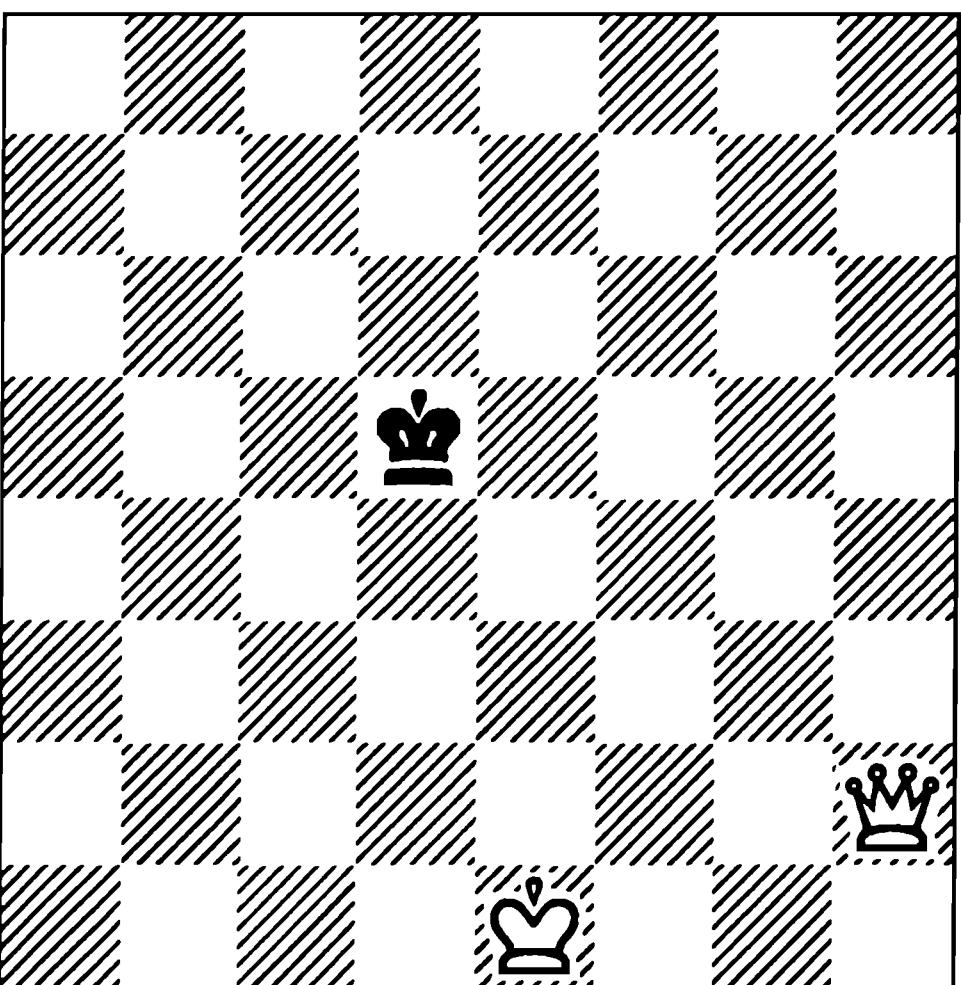
99

нем»!). В таком положении он предельно ограничивает короля в подвижности, заставляя постепенно отступать на одно из угловых полей доски. Этот прием повторяется многократно.

3. ... ♔d6-c6
4. ♕f5-e5 ♔c6-b6
5. ♕e5-d5 ♔b6-c7
6. ♕d5-e6 ♔c7-b7
7. ♕e6-d6 ♔b7-a7
8. ♕d6-c6 ♔a7-b7
9. ♕c6-d7 ♔b8-a8

Внимание! Если сейчас белые продолжат погоню 10. ♕c7?? (100), то у черных

100



не окажется ни одного хода. Возникнет положение пата, то есть ничья. Приятно сделать ничью, имея лишнего ферзя? Не особенно... Вот какие опасности подстерегают беспечного шахматиста даже в самых простых позициях! Никогда не нужно торопиться. Победа от вас не убежит. Настало время подтянуть к полю боя своего короля. Помните, что фигуры должны помогать друг другу.

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. ♕e1-d2 | ♛a8-b8 |
| 11. ♕d2-c3 | ♛b8-a8 |
| 12. ♕c3-b4 | ♛a8-b8 |
| 13. ♕b4-a5 | ♛b8-a8 |
| 14. ♕a5-b6 | ♛a8-b8 |

Шах и мат с одного из трех полей — b7, d8 или e8.

Мат ферзем можно дать еще быстрее, если теснить неприятельского короля соединенными усилиями двух фигур (99).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. ♜h2-f4 | ♛d5-e6 |
| 2. ♕e1-d2 | ♛e6-d5 |
| 3. ♕d2-d3 | ♛d5-e6 |

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. ♜d3-d4  | ♛e6-e7 |
| 5. ♜d4-d5  | ♛e7-d7 |
| 6. ♜f4-f7+ | ♛d7-c8 |
| 7. ♜d5-c6, |        |
- и мат на следующем ходу.

**Упражнения.** 101. Мат в два хода (три решения). 102. Мат в три хода.

## ДРУЖНЫЕ СОСЕДИ

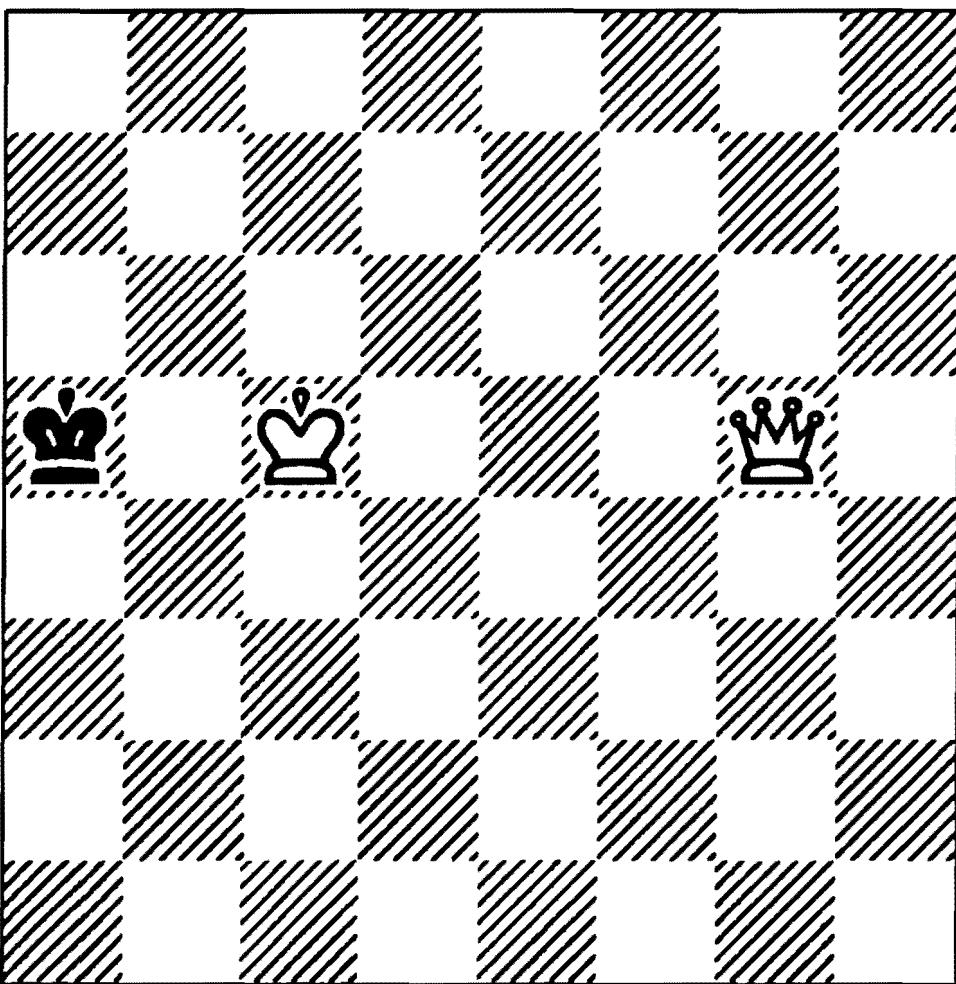
Два слона легко расправляются с одиноким королем. Но оттеснить короля на край доски — это еще полдела. Его нужно загнать в угол, все равно в какой. Если угол черного цвета, то заключительный удар наносит чернопольный слон; если белого цвета, то последнее слово принадлежит белопольному слону (103 и 104).

Чтобы оттеснить короля, слоны должны действовать на соседних диагоналях (105). В таком положении они создают непреодолимый барьер, отрезая короля на одной стороне доски. Свой же король направляет-

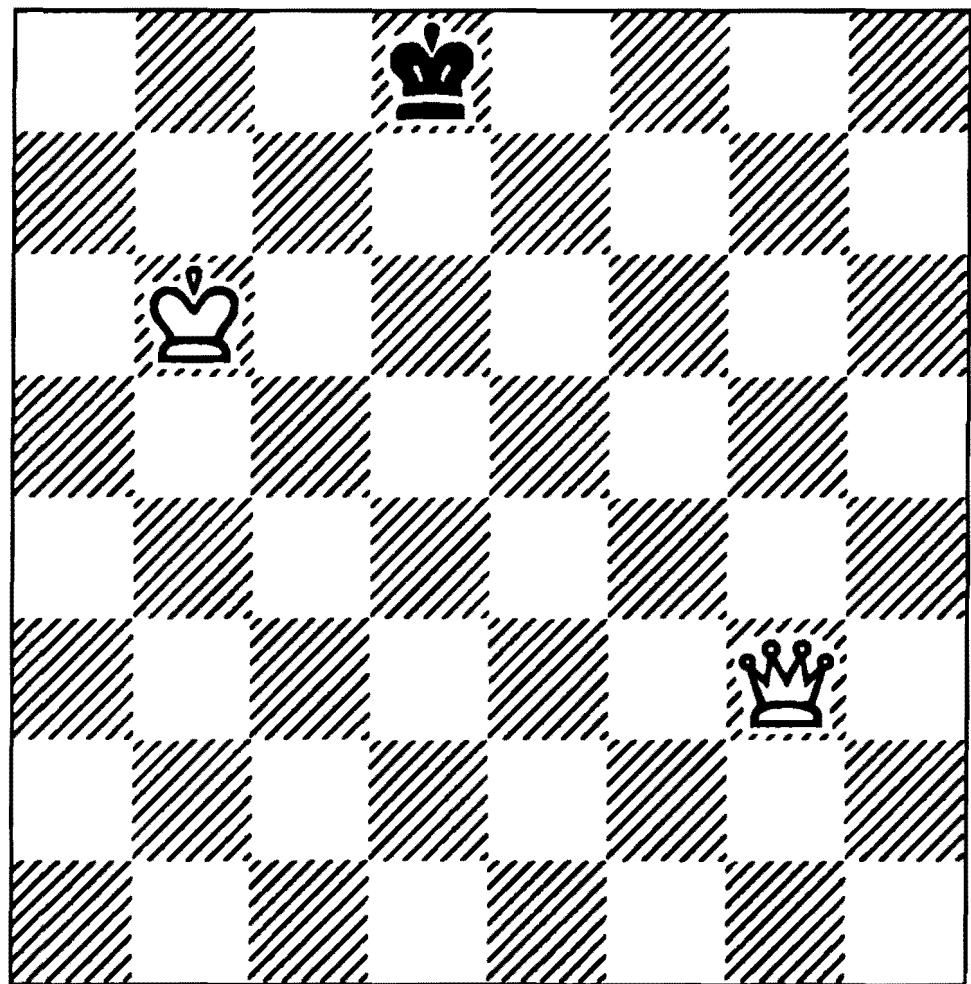
70

101

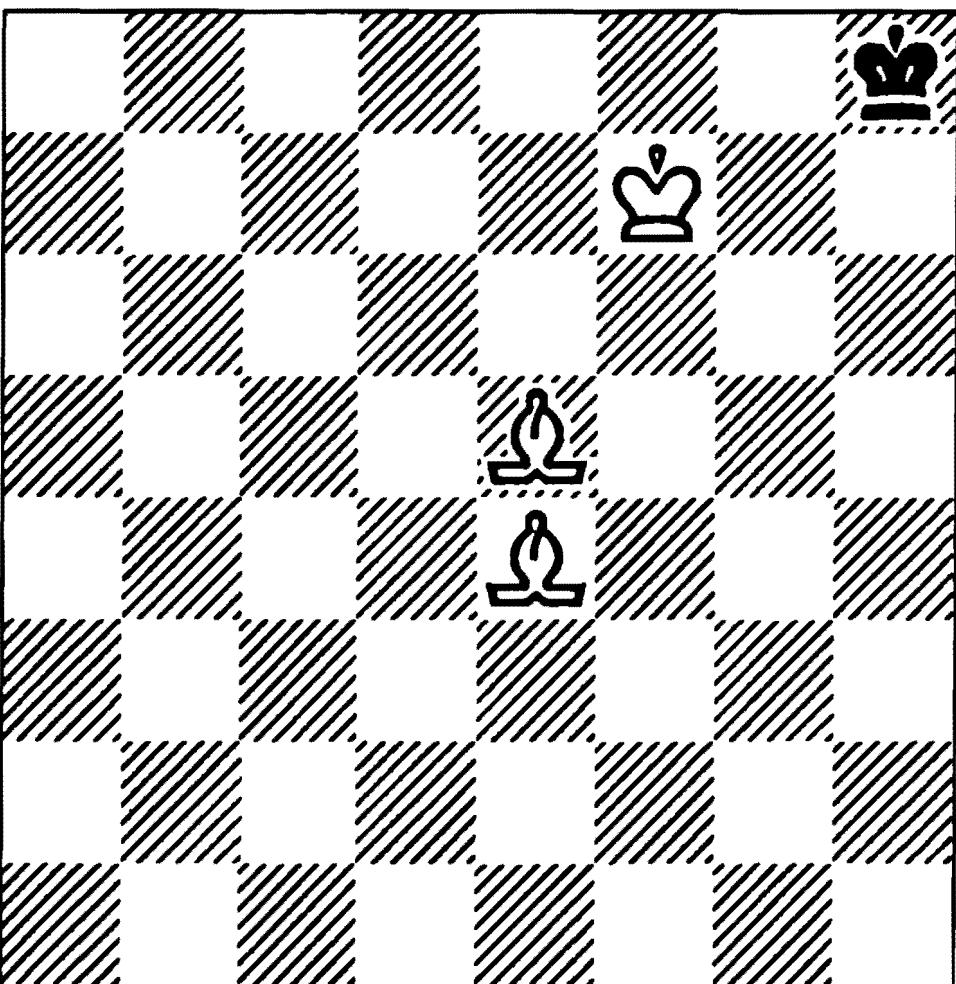
Одинокий король



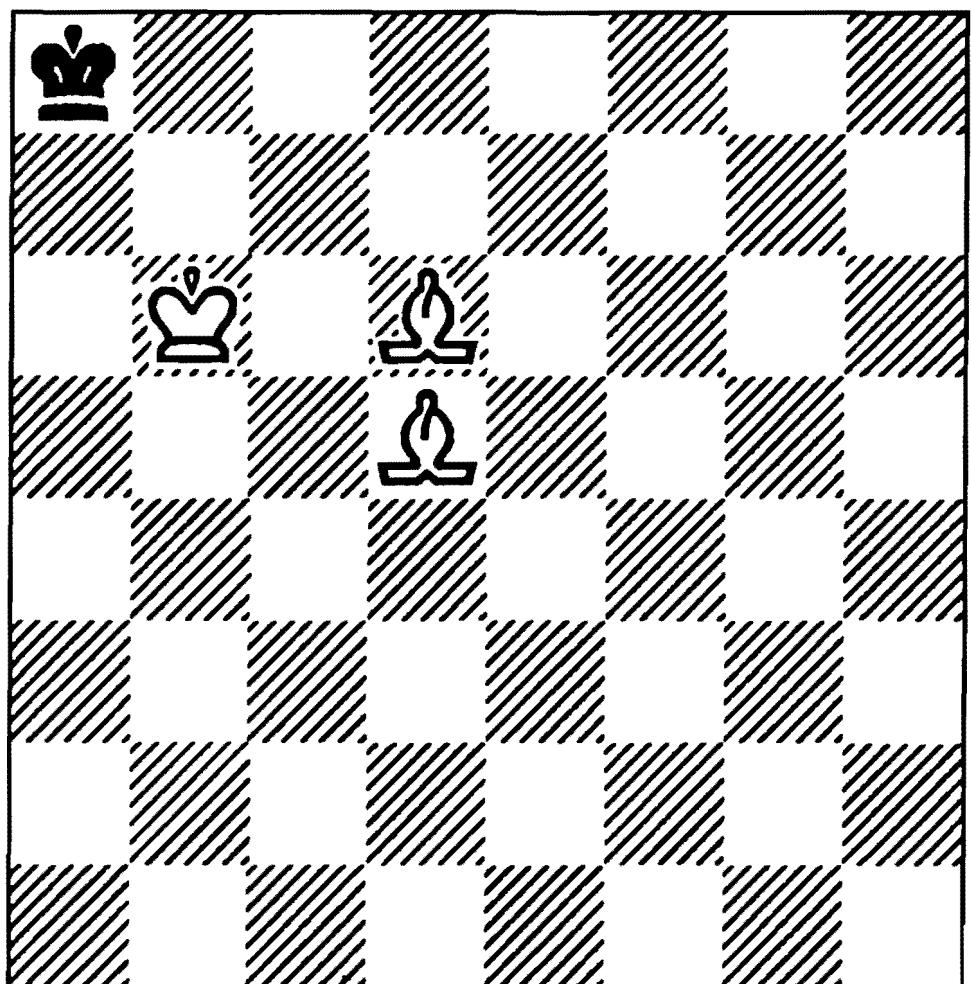
102

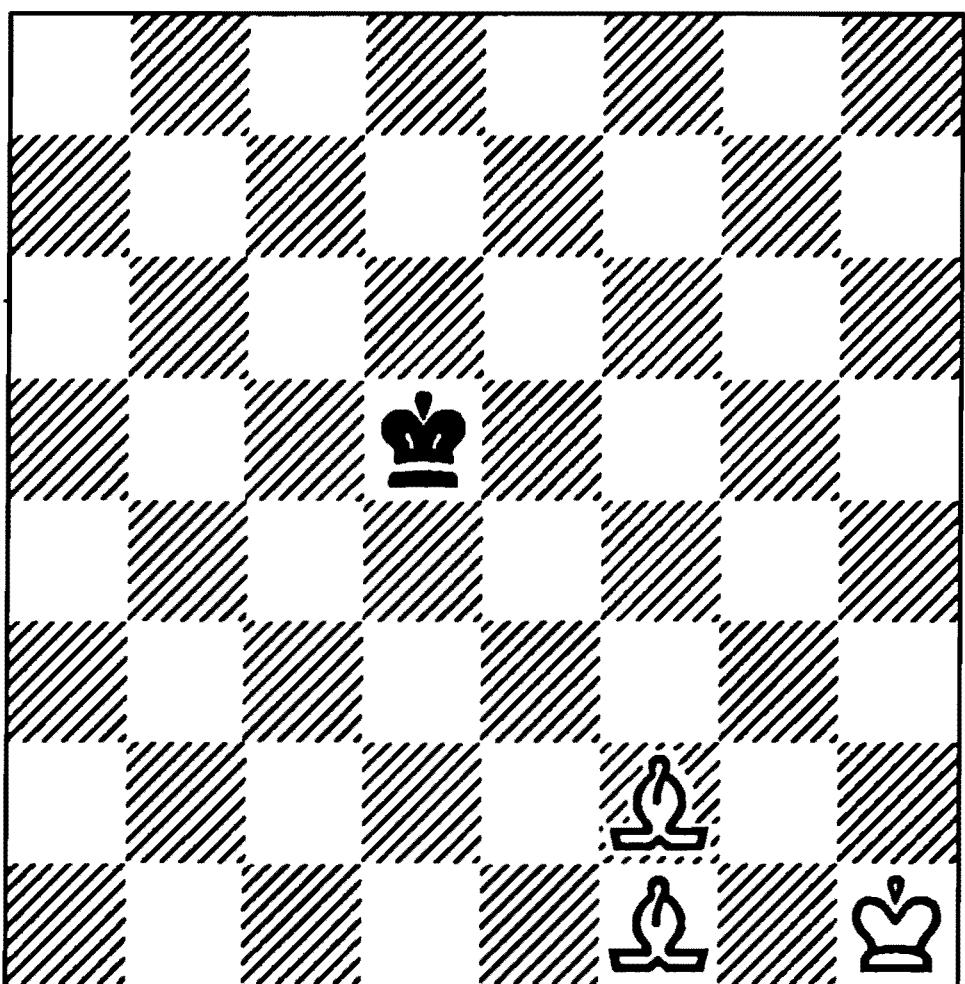


103



104





ся в обход с другого края. Противник по законам военного искусства берется в клещи.

1. ♕h1-h2 ♔d5-e4
2. ♕h2-g3 ♔e4-d5
3. ♕g3-f4 ♔d5-e6
4. ♖f1-g2 ...

Барьер переместился на одну диагональ, слоны по-прежнему закрывают все лазейки.

4. ... ♔e6-f6
5. ♕f4-g4 ♔f6-e5

6. ♕g4-g5 ♔e5-e6
7. ♖f2-g3 ...

Сделан еще один шаг в сторону. Черный король вынужден отступать.

7. ... ♔e6-e7
8. ♖g2-h3 ♔e7-f7
9. ♖g3-d6 ♔f7-e8

Теперь необходимо оттеснить короля в угол. Это тоже нетрудно, нужно лишь остерегаться пата.

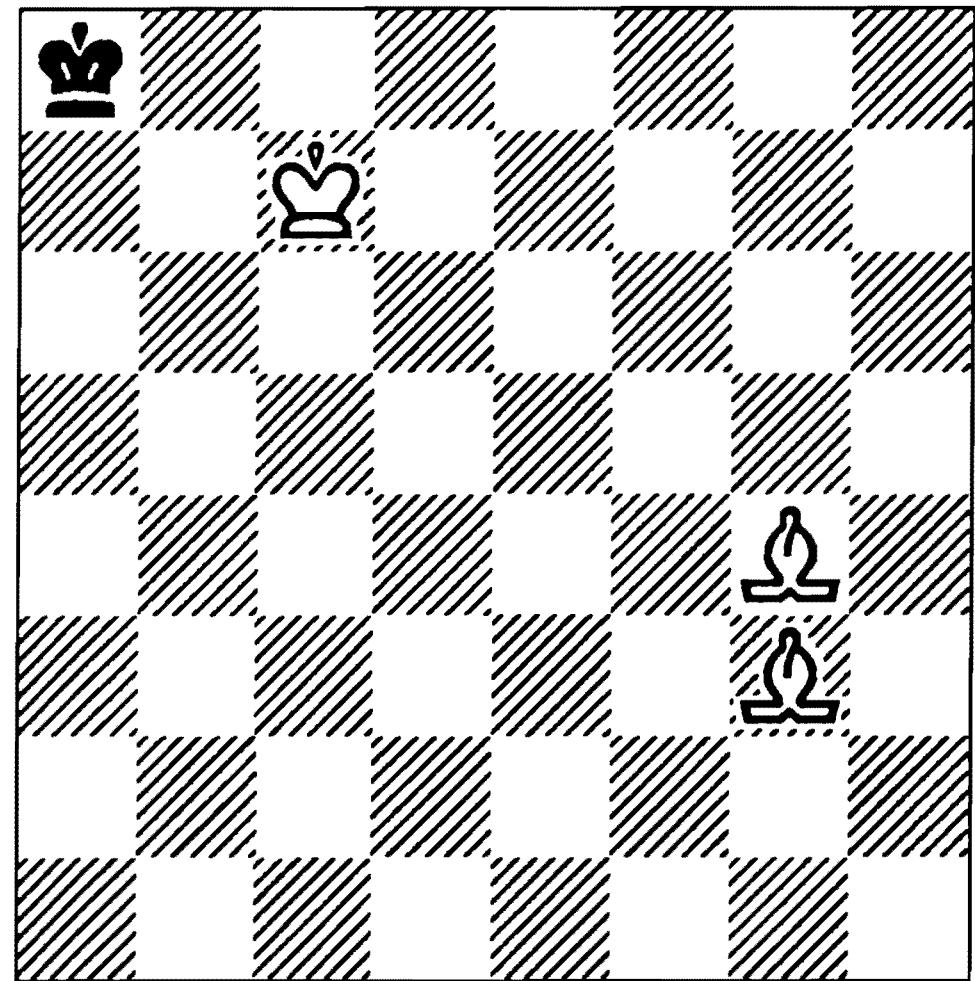
10. ♕g5-f6 ♔e8-d8
11. ♖h3-f5 ...

Выжидательный ход, заставляющий черного короля шагать к месту казни. Поспешность — 11. ♕f7?? вела к пату.

11. ... ♔d8-e8
12. ♖d6-c7 ...

Один из слонов отнимает у короля путь к бегству. (Еще не поздно было ошибиться — 12. ♖e7?? — пат!)

Одиночный король



12. ... ♔e8-f8  
13. ♛f5-d7 ...

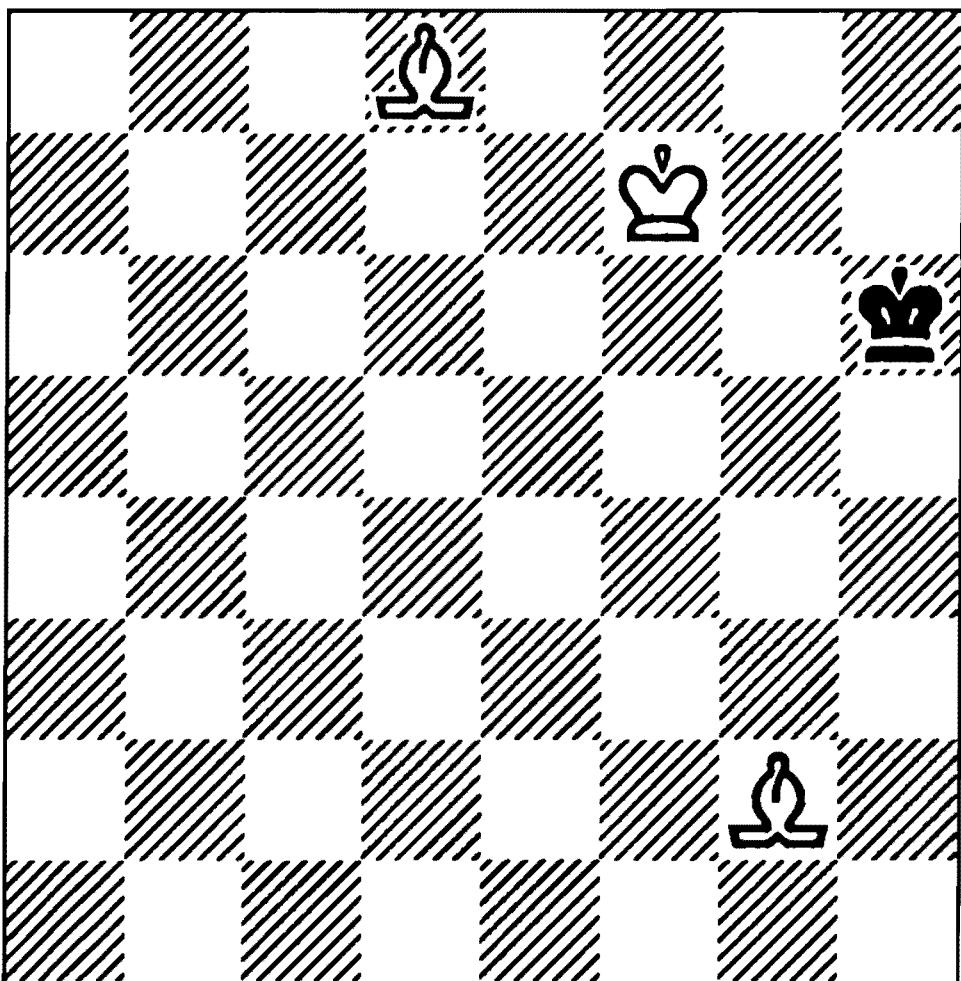
Теперь другой слон выполняет ту же работу.

13. ... ♕f8-g8  
14. ♜f6-g6 ♔g8-f8

И в заключение море удовольствия.

15. ♛c7-d6+ ♕f8-g8  
16. ♛d7-e6+ ♕g8-h8  
17. ♛d6-e5x

Как видите, игра была подчинена строгому плану.

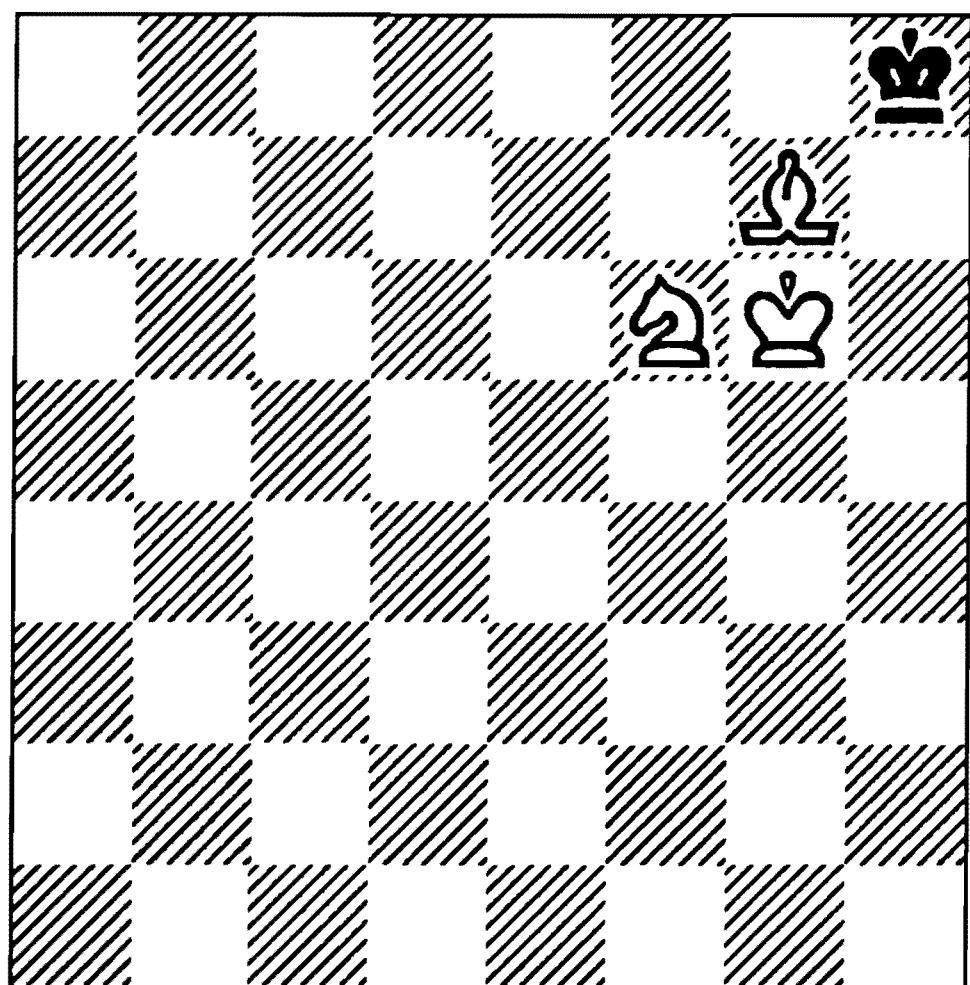
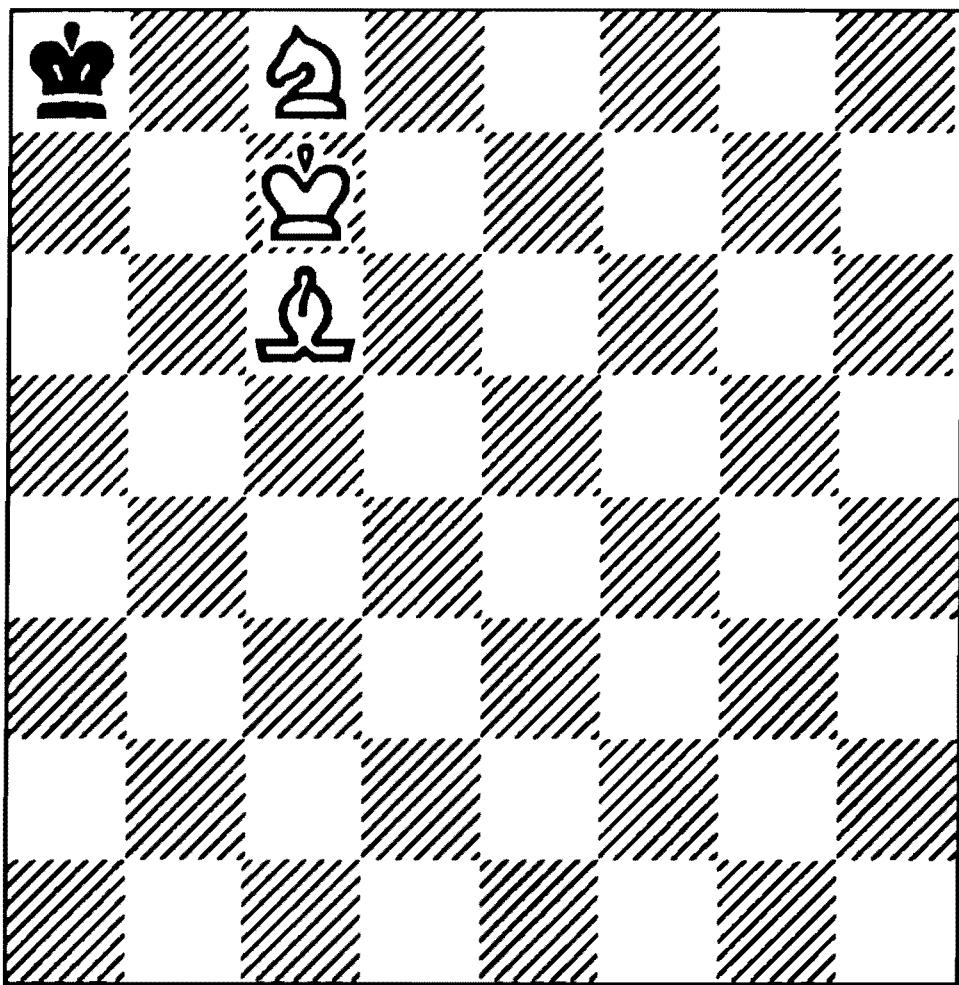


Каждое передвижение белых фигур преследовало конкретную цель.

**Упражнения.** 106. Мат в три хода (два решения).  
107. Мат в пять ходов.

### «ОН ТУДА НЕ ИДЕТ!»

Окончания со слоном и конем против короля возникают сравнительно редко. Мат достигается только в углу цвета слона: при чернопольном слоне — на полях a1 или h8, при белопольном — на a8 или h1 (108 и 109).



Загнать короля в роковой угол — задача не из простых. Известен случай, когда киевский мастер Е. Поляк не сумел решить ее в отведенные правилами 50 ходов, и партия закончилась вничью.

— Почему ты не гнал короля в нужный угол? — спросили у него товарищи по команде.

— Я-то гнал, да он туда не шел! — ответил растерянный мастер.

И действительно, при оттеснении короля возникают серьезные трудности. В отличие от ладьи или двух сло-

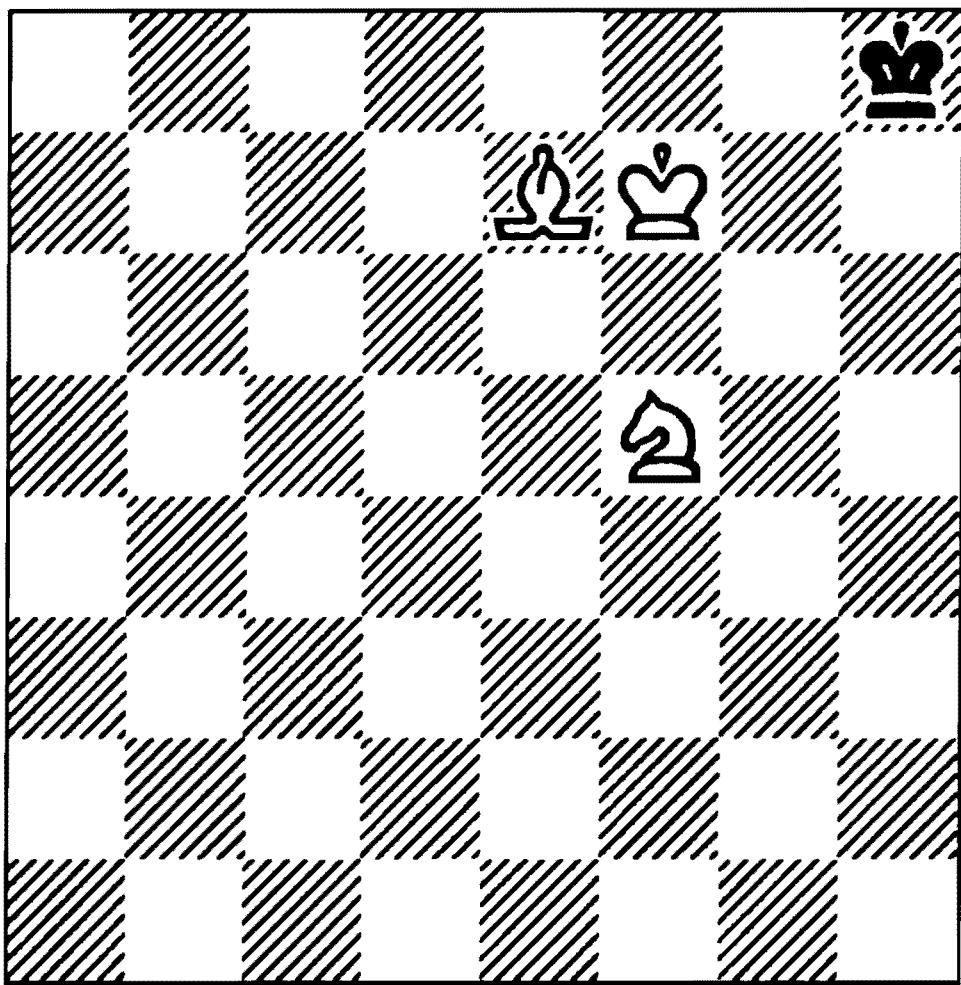
нов, создающих перед неприятельским королем плотную завесу, слон с конем способны отрезать его только на ограниченном участке доски.

Рассмотрим заключительную стадию борьбы (110). Черный король находится в желанном углу и покорно ожидает своей участи. Запомните матовый механизм.

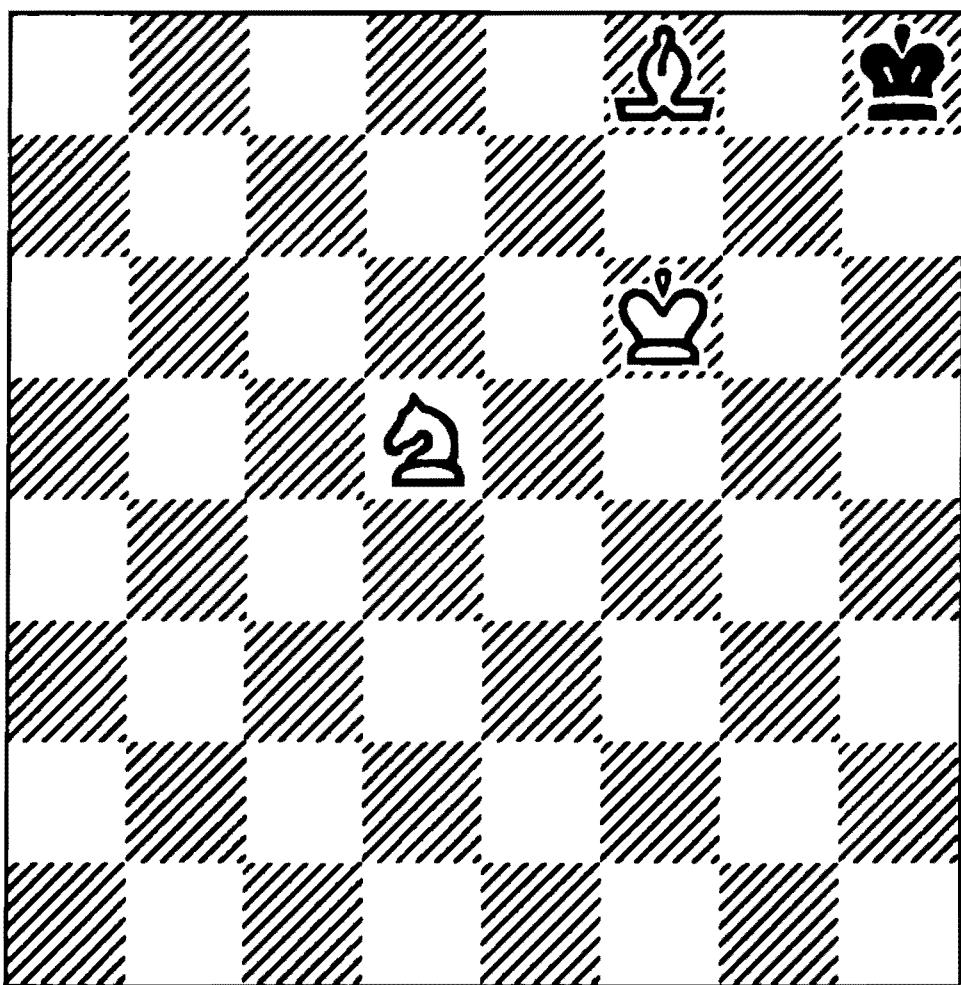
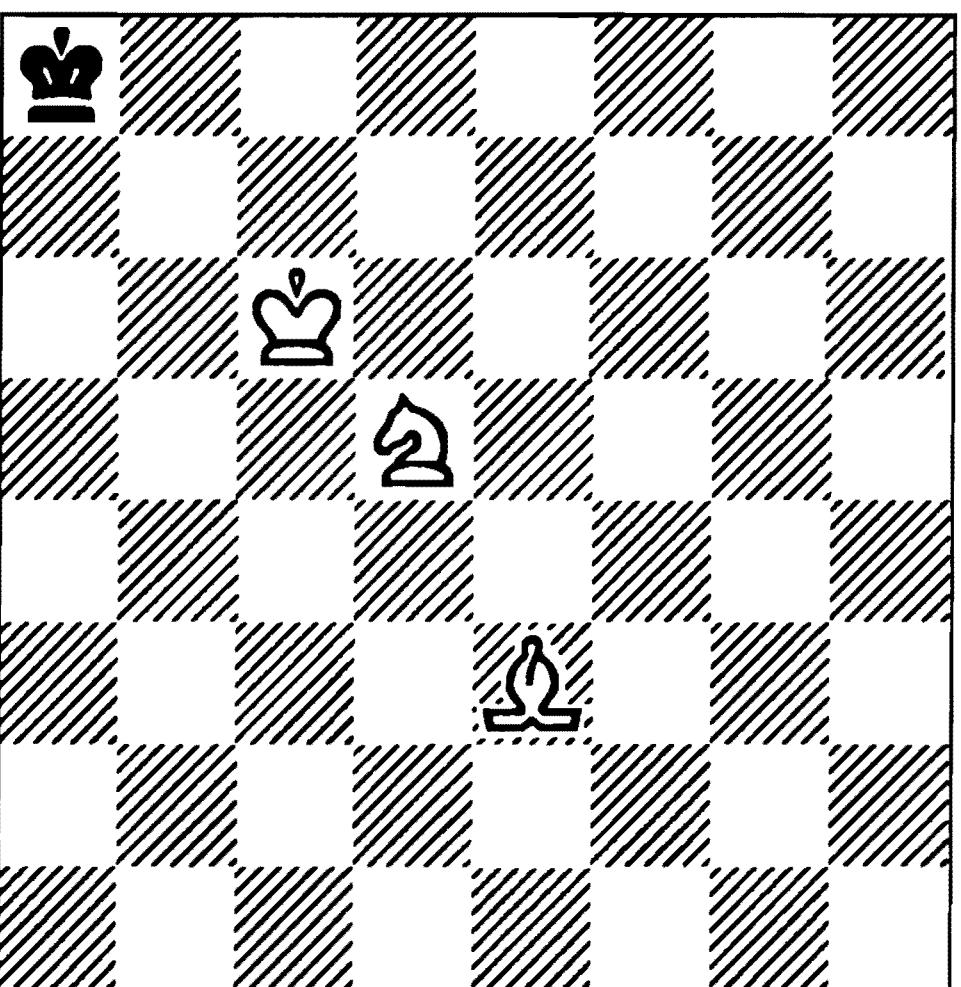
1. ♔f7-g6 ♕h8-g8
2. ♜f5-h6+ ♕g8-h8
3. ♖e7-f6x

Король и конь ограничивают подвижность непри-

Однокий король



ятельского короля, а слон наносит последний удар. Туже картину мы видим на диаграмме 111.



1. ♘f6-f7      ♔h8-h7
2. ♖d5-f6+      ♔h7-h8
3. ♗f8-g7x

Но можно и так:

1. ♘f6-g6      ♔h8-g8
2. ♗f8-h6      ♔g8-h8
3. ♗h6-g7+      ♔h8-g8
4. ♖d5-f6x

Здесь уже почетная обязанность последнего шаха выпала на долю коня.

Методы оттеснения короля на край доски очень сложны, не будем на них останавливаться. Покажем лишь,

как заставить противника покинуть безопасный угол и пойти навстречу собственной гибели (112), хотя и эта фаза борьбы новичку может оказаться не по силам.

Как ни старайтесь, а в белом углу мата вы не дадите, можно лишь нарваться на пат (1. ♔c7??). Задача белых — оттеснить короля в черный угол h8, не давая ему вырваться на свободу.

1. ♕d5-c7+ ♔a8-b8
2. ♣e3-d4 ...

С выжидательными ходами вы уже знакомы.

2. ... ♔b8-c8
3. ♣d4-a7 ♔c8-d8
4. ♕c7-d5 ♔d8-e8

До сих пор все шло гладко (если 4... ♔c8, то 5. ♕e7+ ♔d8 6. ♕d6). Но сейчас, когда белые фигуры находятся в отдалении, черный король собрался бежать из плена.

5. ♔c6-d6 ♔e8-f7

Еще мгновение, и пленник вырвется через поле g6 на свободу, а там, глядишь, недалеко и до безопасного убежища — белого угла h1.

6. ♜d5-e7! ...

Не тут-то было! Конь-чайкой не дремлет.

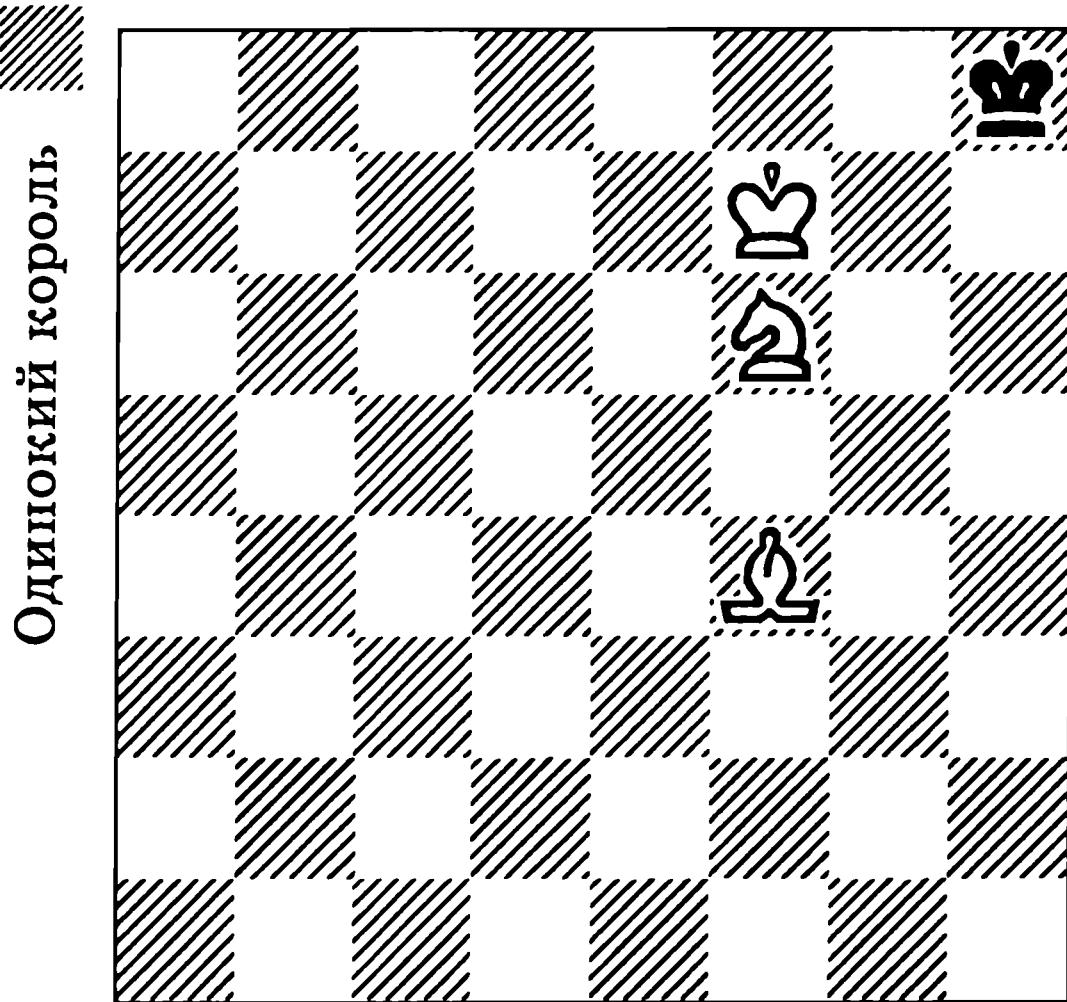
6. ... ♔f7-f6

Появилась другая лазейка — поле g5. Но для чего у нас слон?

7. ♣a7-e3! ...

Последние два хода белых — самые трудные. Это и есть взаимодействие фигур: каждая выполняет свои обязанности. Слон отнимает у неприятельского короля черные поля, конь — белые. А все вместе они преследуют общую цель. Надежды черного короля на спасение рухнули, он снова подвергается аресту.

7. ... ♔f6-f7

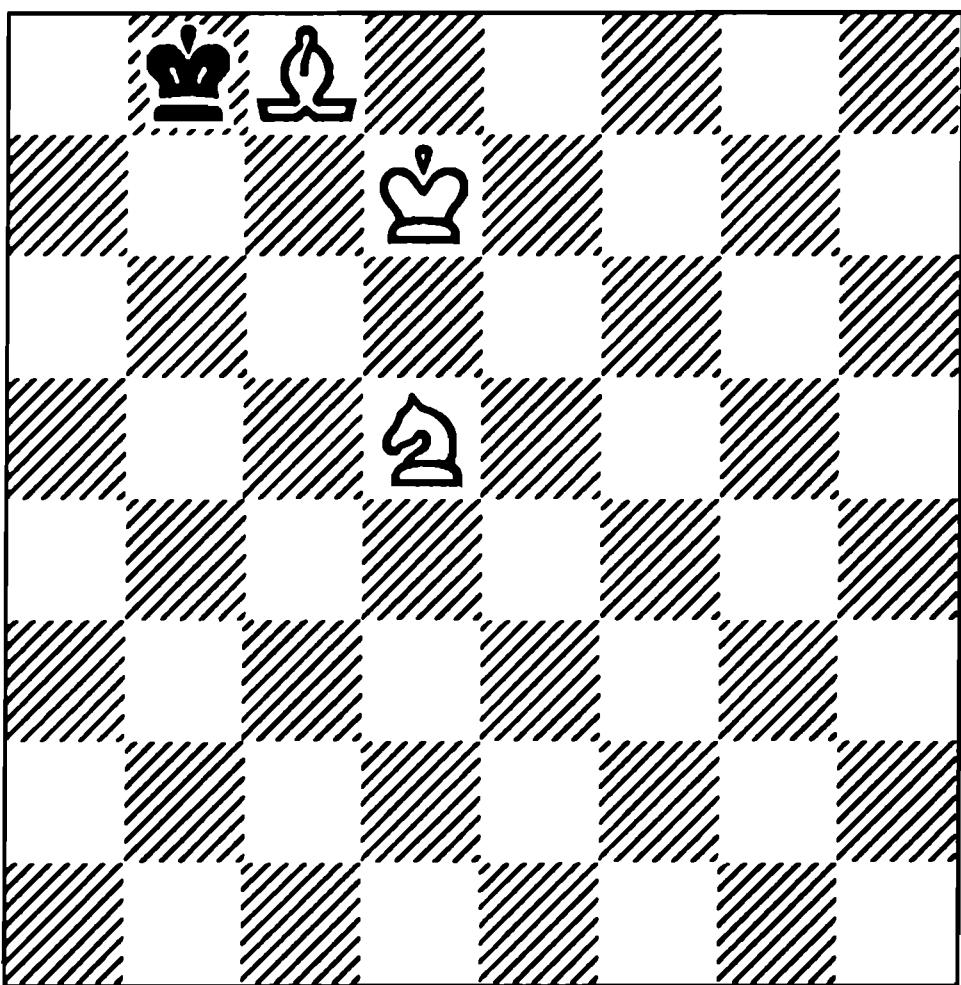


Однокий король.

8. ♜e3-d4      ♚f7-e8  
 9. ♜d6-e6      ♚e8-d8  
 10. ♜d4-b6+     ♚d8-e8

Мы достигли такой же позиции, как и после третьего хода, с той лишь разницей, что черный король приблизился к углу h8 на два поля. Белые повторяют маневр конем.

11. ♜e7-f5      ♚e8-f8  
 12. ♜b6-d4      ♚f8-e8  
 13. ♜d4-f6      ♚e8-f8



14. ♜f6-e7+      ♚f8-g8

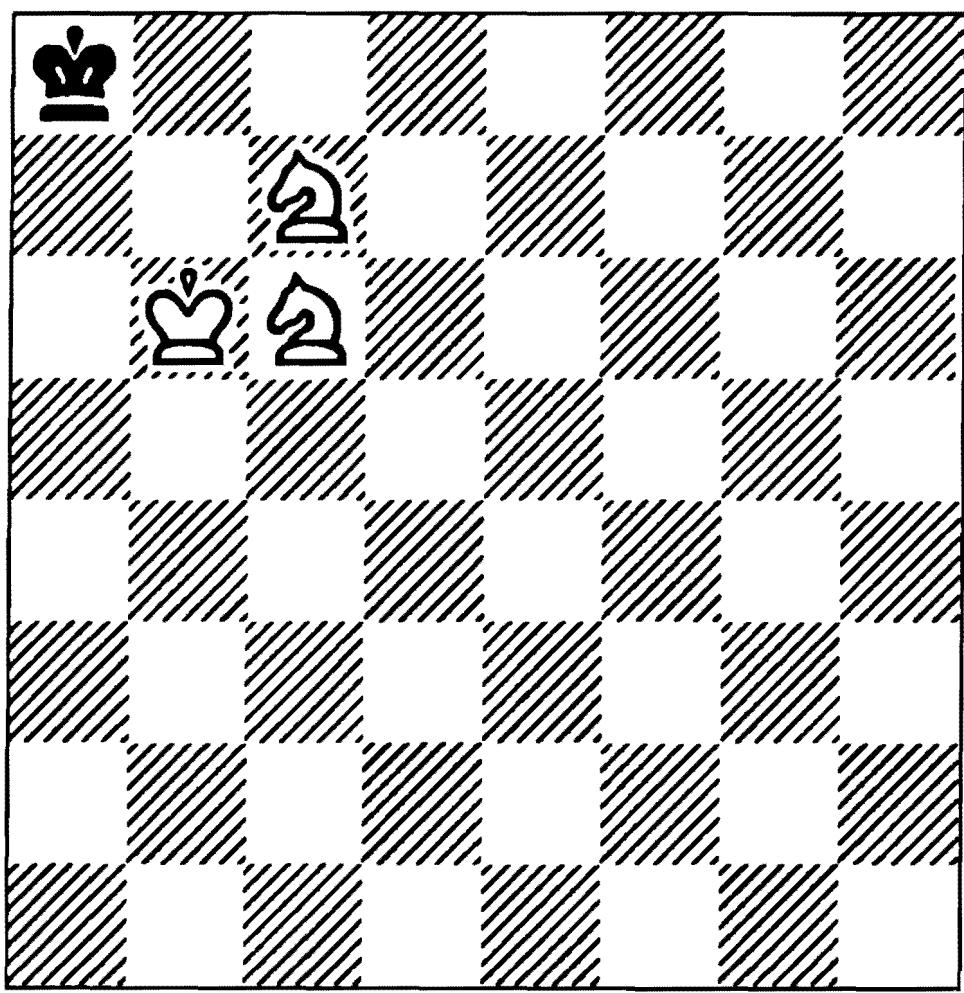
Можно потерять голову еще по дороге на эшафот:  
 14. ... ♚e8 15. ♜d6 (g7)x.

15. ♜e6-f6      ♚g8-h7  
 16. ♜f6-f7      ♚h7-h8

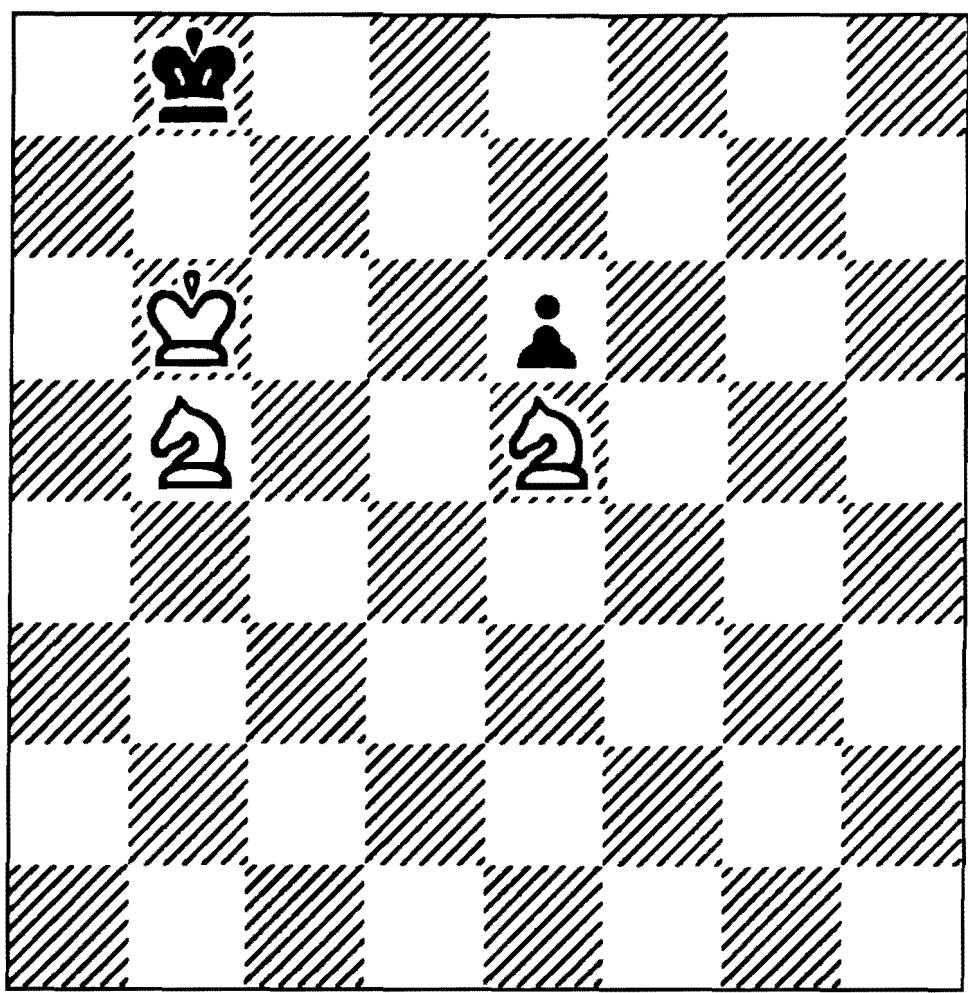
Все. Приехали. Перед вами позиция 110. Мат в три хода.

**Упражнения.** 113. Мат в три хода. 114. Мат в четыре хода (два решения).

115



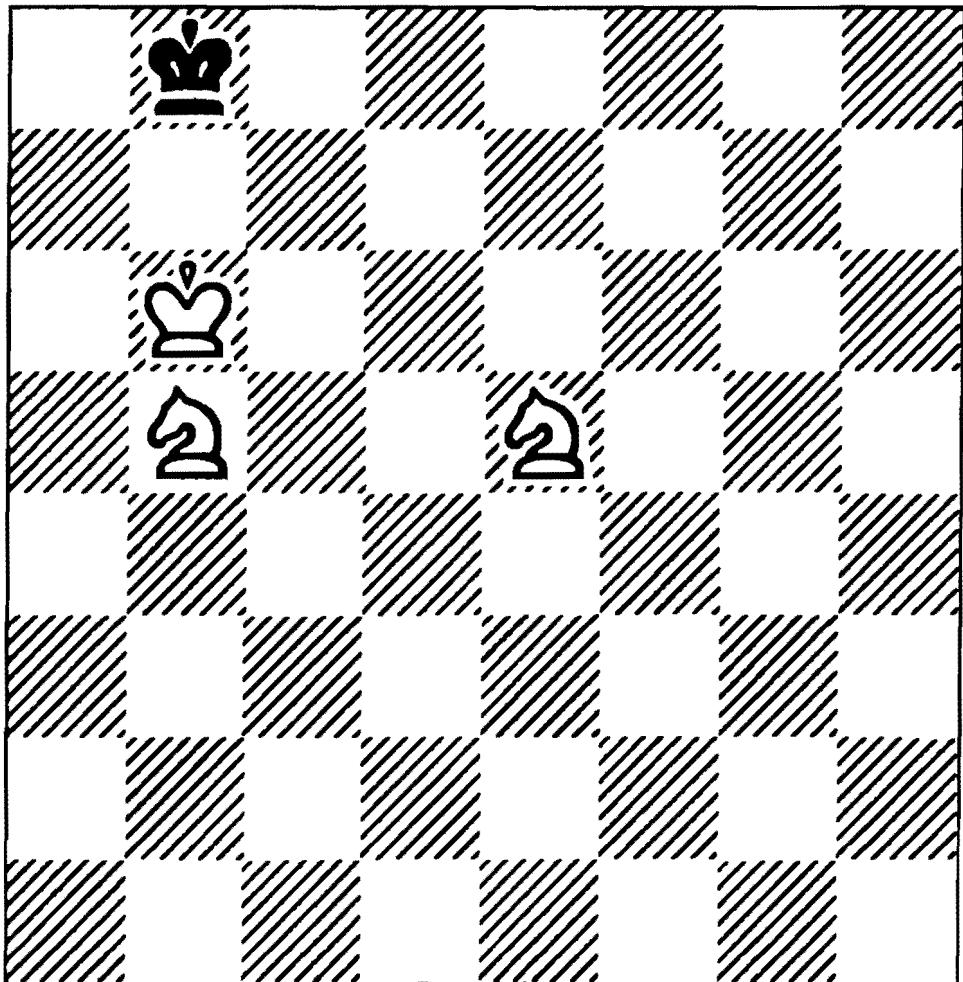
117



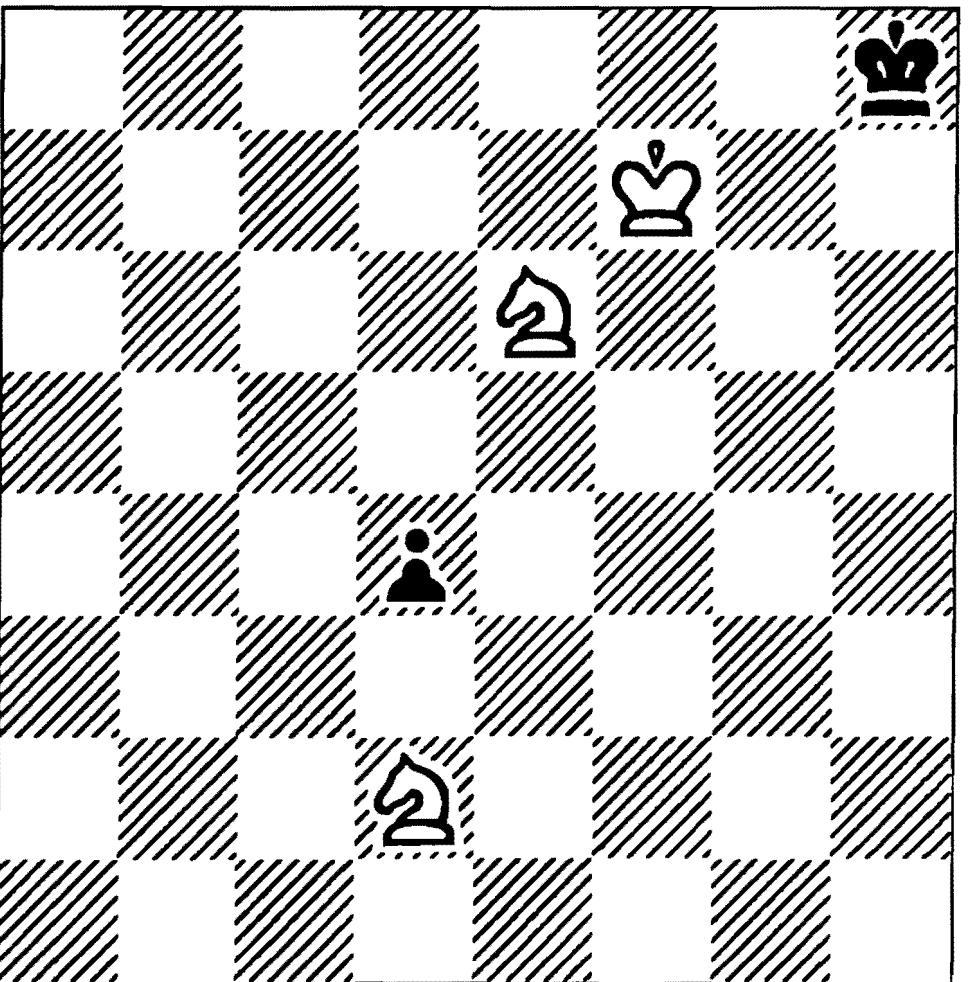
77

Однокий король

116



118



## ДВЕ «ЛОШАДИНЫЕ СИЛЫ»

Ни слон, ни конь одинокому королю не страшны. Игра заканчивается вничью. Не хватает силенок и у двух коней. Вообще-то механизм в две «лошадиные силы» сконструировать нетрудно (115), но при правильной защите он работает вхолостую. Например (116), после 1. ♖c6+ или 1. ♖d7+ черные не станут забиваться в угол — 1... ♕a8?? 2. ♖c7x, а спокойно уйдут на c8. Давайте испробуем другой способ.

1. ♖b5-d6 ♕b8-a8
2. ♖e5-c6.

Доигрались до пата — ничья. Но если добавить черным пешку, скажем, на e6 (117), то у них появится ре-

зервный ход, и результат окажется иным.

1. ♖b5-d6 ♕b8-a8
2. ♖e5-c6 e6-e5

Из-за собственной пешки патовая конструкция разрушается. Черные были бы рады эту пешку отдать, да белым такое приобретение ни к чему. Они перестраиваются для решающего удара.

3. ♖d6-b5 e5-e4
4. ♖b5-c7x.

Вот уж действительно лучше уметь, чем иметь! Впрочем, вскоре мы встретимся с более удивительными происшествиями.

**Упражнение. 118.** Мат в четыре хода (два решения).

# Бить или не бить?

Вы только что видели, как различные фигуры матовали одинокого короля. Ферзю и ладье это удавалось быстрее и легче, чем двум слонам или слону с конем. А двум коням такая задача вообще была не по плечу. Значит, сила фигур неодинакова: одни сильнее, другие слабее.

Во время игры сила фигур меняется в зависимости от их расположения и общей ситуации на доске. Встречаются позиции, где конь или даже пешка оказываются сильнее ферзя. И все же каждая фигура имеет определенную ценность. Единицей измерения

служит пешка. Вот прейскурант шахматных цен.

Слон равен трем пешкам  
Конь — тоже трем пешкам.

Ладья — пяти пешкам.  
Ферзь — девяти пешкам.  
Король цены не имеет, «продать» его нельзя.

Ферзь и ладья — самые «толстые» и дорогие — называются тяжелыми фигурами, слоны и кони — легкими фигурами.

Теперь займемся арифметикой. Ферзь по силе равен примерно трем легким фигурам, или двум ладьям, или ладье, легкой фигуре и пешке. Ладья равна легкой

фигуре и двум пешкам, две легкие фигуры — ладье и пешке. Эти веса необходимо всегда иметь в виду, чтобы не отдать более ценную фигуру за менее ценную. Если же это произошло, значит, вы потерпели урон, а ваш соперник получил материальное преимущество.

Чем больше материальный перевес, тем легче добиться победы. Не все партии заканчиваются матом. Когда один из противников владеет достаточным для выигрыша материальным перевесом, другой нередко сдается, признавая таким образом, что не сможет защитить своего короля от на- тиска превосходящих неприятельских сил.

Однажды В. Стейниц играл со своим главным соперником за шахматную корону И. Цукертортом, но долго не сдавался, хотя его положение было безнадежным. Неожиданно Цукерорт перестал атаковать неприятельского короля и начал продвигать

пешки на другой стороне доски.

— Куда вы идете пешками? — спросил удивленный Стейниц.

— А вот проведу еще двух ферзей, тогда и займусь вашим королем, — спокойно ответил Цукерорт.

Стейниц немедленно сдался.

Мы уже говорили о том, что атака и защита — основные приемы борьбы в шахматной партии. Перед играющими всегда стоит вопрос: брать ту или иную неприятельскую фигуру, отдавая взамен свою, или не брать? Бить или не бить? В большинстве случаев следует руководствоваться шкалой ценности фигур. Разберем начало одной партии.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ¤g1-f3 | ¤b8-c6 |

Белые атаковали пешку e4, черные ее защитили. На 3. ¤:e5 черные ответят 3... ¤:e5. Кому эта операция выгодна? Разумеется, чер-

ным. Они взяли бы коня по дешевой цене — всего за одну пешку, хотя конь в три раза дороже.

### 3. ♡f1-b5 a7-a6

Белым вновь приходится решать задачу: брать коня слоном или не брать? Слон и конь, как мы уже знаем, имеют одинаковую стоимость. Поэтому материальные соображения здесь роли не играют.

### 4. ♡b5:c6 d7:c6

Произошел размен — из игры выбыли две равноценные фигуры. Материальное равенство не нарушилось. Но теперь без защиты осталась пешка e5. Попробуем этим воспользоваться.

### 5. ♡f3:e5 ...

Белые выиграли пешку, то есть получили материальный перевес. Но надолго ли?

### 5. ... ♘d8-d4

Ферзь одновременно напал на коня e5 и пешку e4. Кого спасать в первую очередь? Конечно, коня, оненнее.

### 6. ♡e5-f3 ♘d4:e4+

Черные отыграли пешку, материальное равновесие восстановлено.

### 7. ♘d1-e2 ♘d4:e2+

### 8. ♜e1:e2

Снова произошел размен — с доски исчезли ферзи. Силы сторон по-прежнему равны. Можно спокойно продолжать игру.

Следует, однако, помнить, что не всякий размен выгоден его зчинщику. Взвешивая разменную операцию, необходимо каждый раз учитывать все особенности позиции. Вот пример невыгодного размена, которым грешат многие новички.

### 1. e2-e4 e7-e5

### 2. ♡g1-f3 ♘b8-c6

### 3. ♡f1-c4 ♡f8-e7

- |    |                    |                   |
|----|--------------------|-------------------|
| 4. | 0-0                | $\mathbb{Q}g8-f6$ |
| 5. | $\mathbb{Q}f3-g5$  | 0-0               |
| 6. | $\mathbb{Q}g5:f7?$ | $\mathbb{B}f8:f7$ |
| 7. | $\mathbb{A}c4:f7+$ | $\mathbb{Q}g8:f7$ |

Казалось бы, белых не за что порицать. Они отдали слона и коня за ладью и пешку, размен равнозначенный. На самом же деле они ухудшили свою позицию. В начальной стадии партии, когда ладья еще не вышла на простор, она не может в полной мере проявить свои способности. В то же время легкие фигуры черных мобилизованы и уже принимают участие в сражении. В предстоящей борьбе шансы черных лучше.

Материальные соображения далеко не всегда бывают решающими. Нередко шахматист добровольно идет на материальный ущерб, получая взамен другие преимущества. Это называется жертвой. Жертвы вносят в шахматную игру элементы неожиданности и красоты. В них особенно ярко проявляется торжество духа над материей.

Известный московский шахматист XIX века Р. Фальк признался как-то, что боится играть с М. Чигориным.

— Почему? — спросили его.

— Я всегда боюсь, что он мне что-нибудь пожертвует...

Расставьте фигуры в исходное положение и разыграйте коротенькую партию:

1. e2-e4 e7-e5
2.  $\mathbb{Q}g1-f3$  d7-d6
3.  $\mathbb{A}f1-c4$  h7-h6

Слабый ход, к которому питают пристрастие начинающие шахматисты. В начале партии нельзя терять времени, главное — ввести в бой новые фигуры.

4.  $\mathbb{Q}b1-c3$   $\mathbb{A}c8-g4?$
- (119)

А это уже прямая ошибка. Однако найти опровержение не так просто.

5.  $\mathbb{Q}f3:e5!$   $\mathbb{A}g4:d1$

Меньшим из зол было 5...de, примиряясь после 6.  $\mathbb{W}:g4$  с потерей пешки. Но

ведь черные выиграли целого ферзя! Может быть, белые просто «зевнули» его? Нет, они его пожертвовали, имея в виду красивый финал.

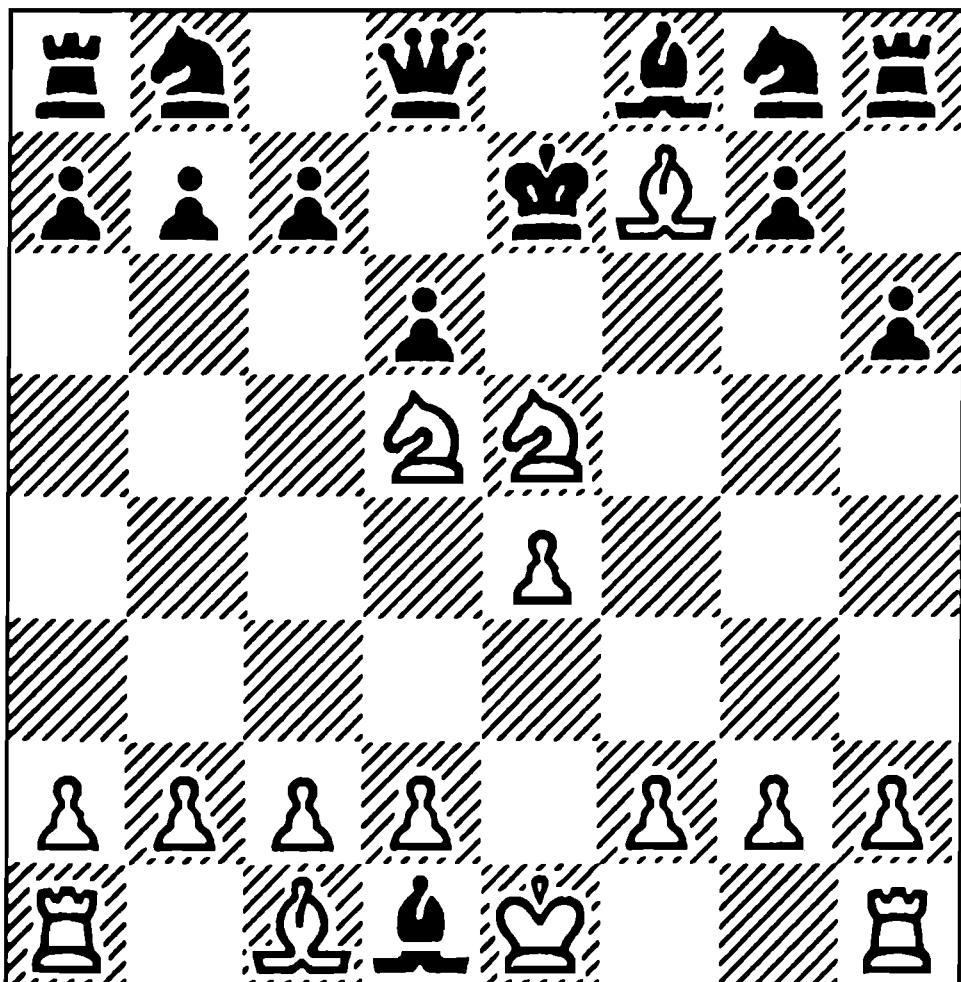
6.  $\mathcal{L}c4:f7+$   $\mathfrak{Q}e8-e7$

7.  $\mathfrak{Q}c3-d5x$

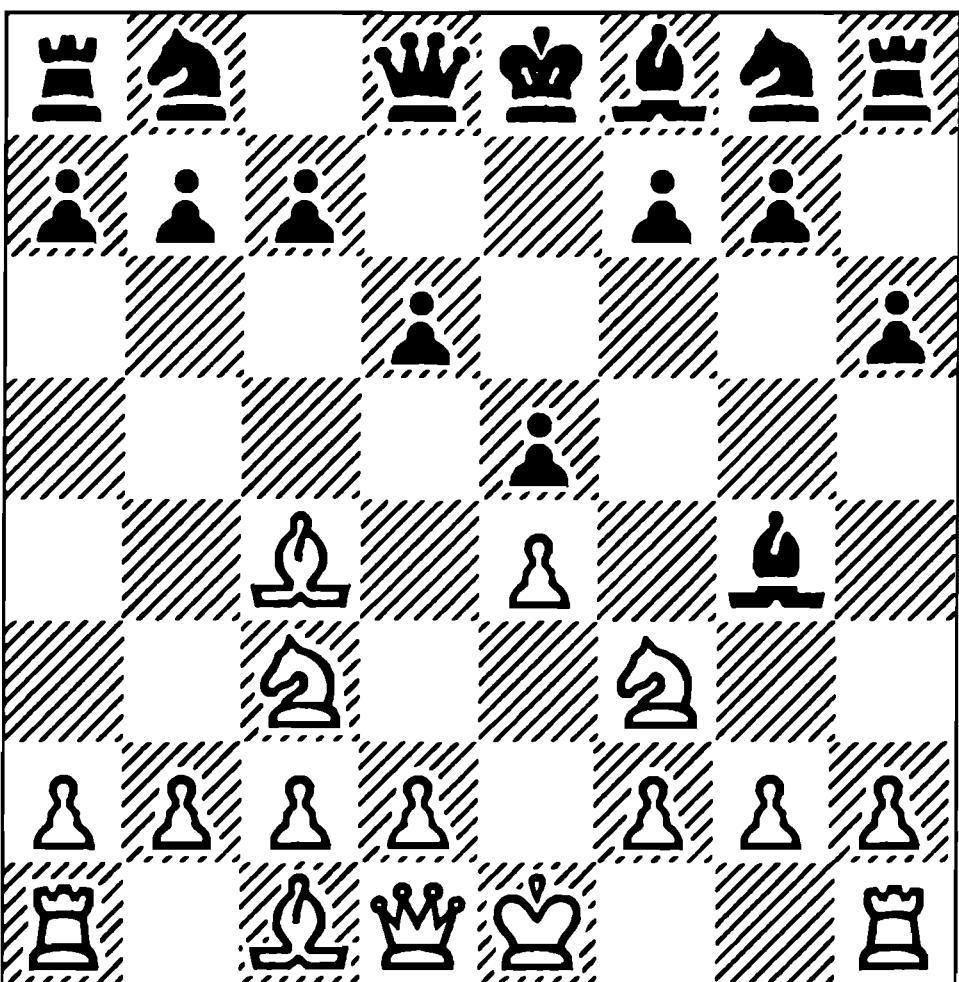
(120).

Вы видите эту позицию в первый раз? А она уже известна 200 лет. Так закончилась партия между французскими шахматистами Кермюром сир де Легалем и Сен-Бри, игранная в 1787 году. С тех пор такой финал носит название «мат Легаля».

120

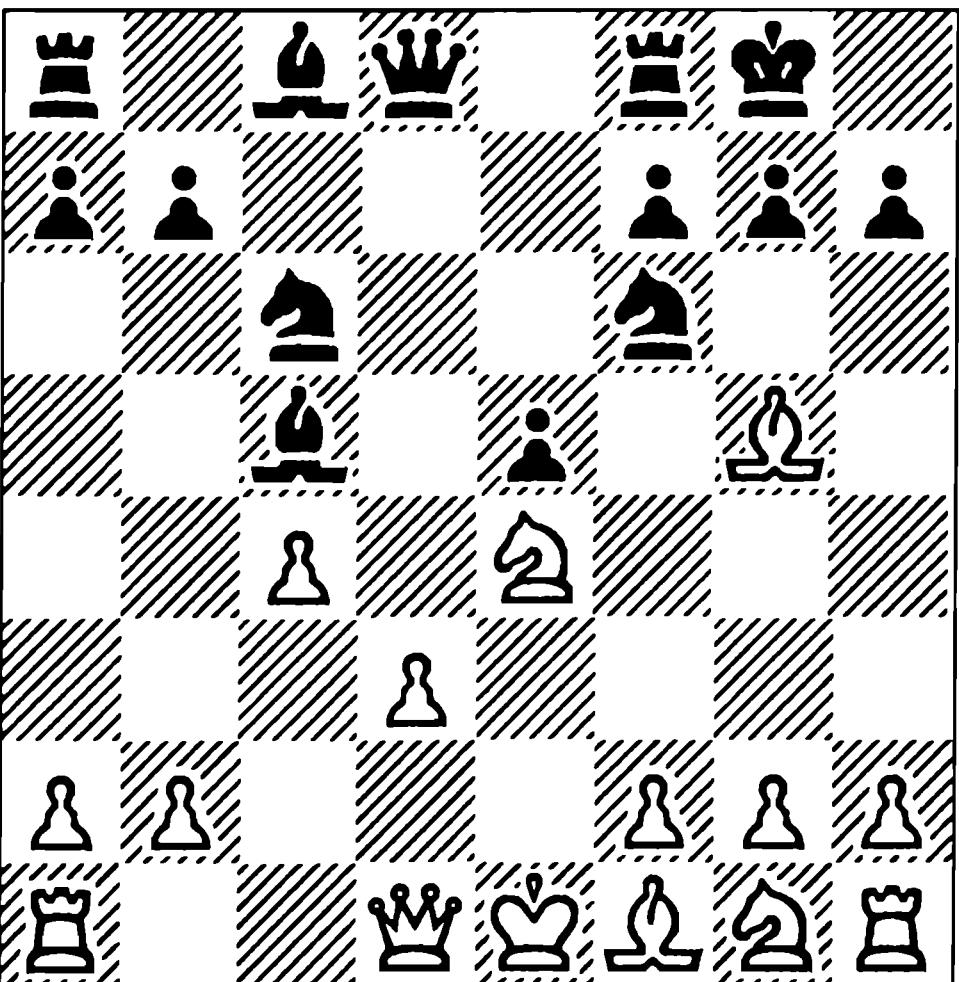


119



**Упражнение. 121.** Ход черных. Как бы вы сыграли?

121



Шахматная партия делится на три стадии, как хоккейный матч на три периода, — дебют (начало игры), миттельшпиль (середина игры) и эндшпиль (окончание). В дебюте происходит развертывание боевых сил, всеобщая мобилизация фигур, в миттельшпиле разгорается решающее сражение, эндшпиль подводит итог всей борьбы. Но в отличие от хоккейного матча перерыва между «периодами» не бывает, шахматные фигуры на отдых не уходят.

Перед новичком, вступающим на трудный путь познания шахматных истин,

всегда встает вопрос: с чего начать? Он уже знаком с правилами игры, не раз испытал горечь поражений и ждет от шахматной книги формулы победы.

Поэтому он упивается теорией дебютов, пытаясь вырубить сотни коварных ловушек, обильно рассыпанных в начале партии. Вскоре, однако, такой шахматист убеждается, что во встречах с более опытными соперниками все его хитрости терпят неудачу. Потому что абсолютной формулы победы не существует, и секрет успеха кроется не в механическом заучивании ва-

риантов, а в глубоком проникновении в тайны шахматной борьбы.

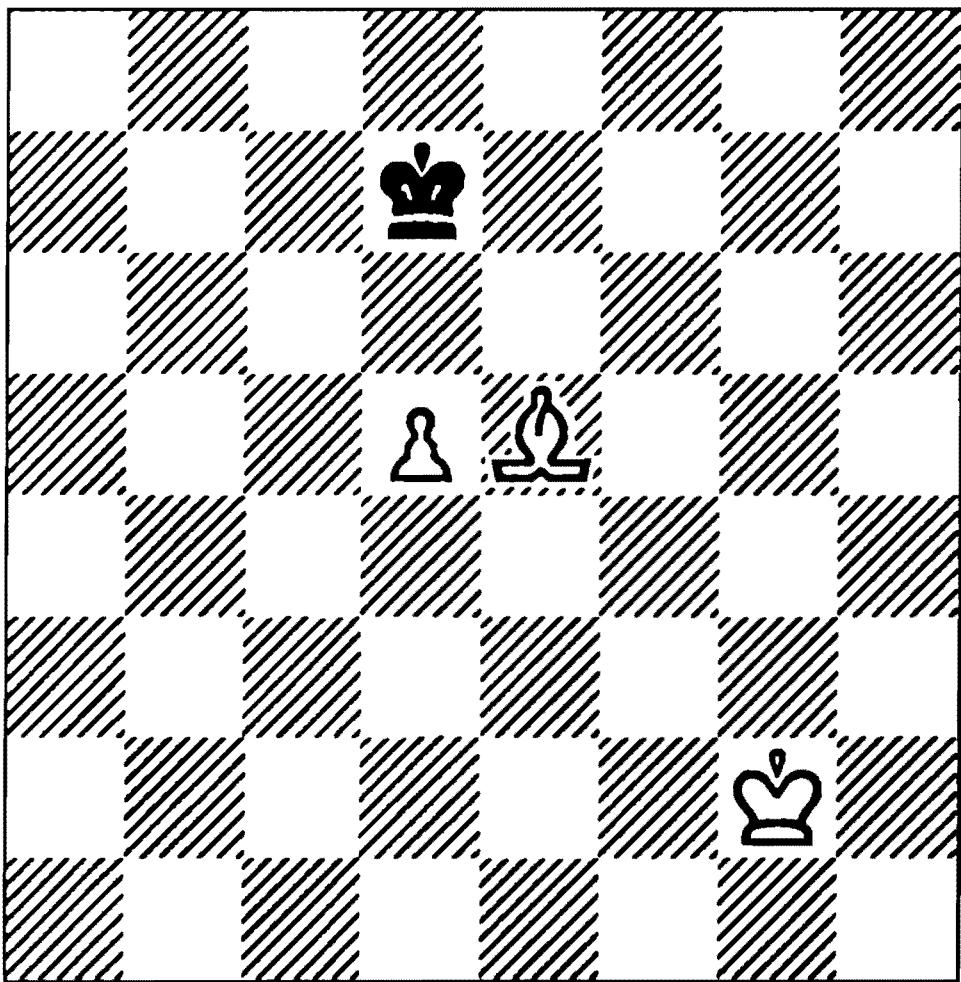
Все великие шахматисты настоятельно советовали не увлекаться блужданием в дебютных лабиринтах, а начинать планомерное изучение шахмат с простейших позиций эндшпилля. Именно эндшпиль наиболее наглядно раскрывает логику шахматных ходов, потому что основывается на точных законах. Практическая сила шахматиста во многом зависит от его искусства игры в эндшпиле.

Далеко не все партии заканчиваются прямой атакой на короля. Допустим, в одном из «периодов» вы добились численного, прости те, материального преимущества, но не знаете, как его реализовать. Тогда вся ваша предыдущая игра идет на смарку. Более того, может оказаться, что позиция, к которой вы так упорно стремились, расценивая ее как выигрышную, в действительности ничейная или да-

же проигрышная. Знание типичных позиций и методов их достижения поможет избежать многих ошибок.

Когда на доске остается мало фигур, нередко случается, что наличных сил для достижения мата не хватает. Тогда заметно возрастает роль пешек. Только пешка способна превратиться в фигуру и тем самым увеличить боевую мощь своей армии. В таких случаях цель игры сводится к проведению пешки в ферзи. Ну а поставив нового ферзя, вы уже сумеете им с толком распорядиться.

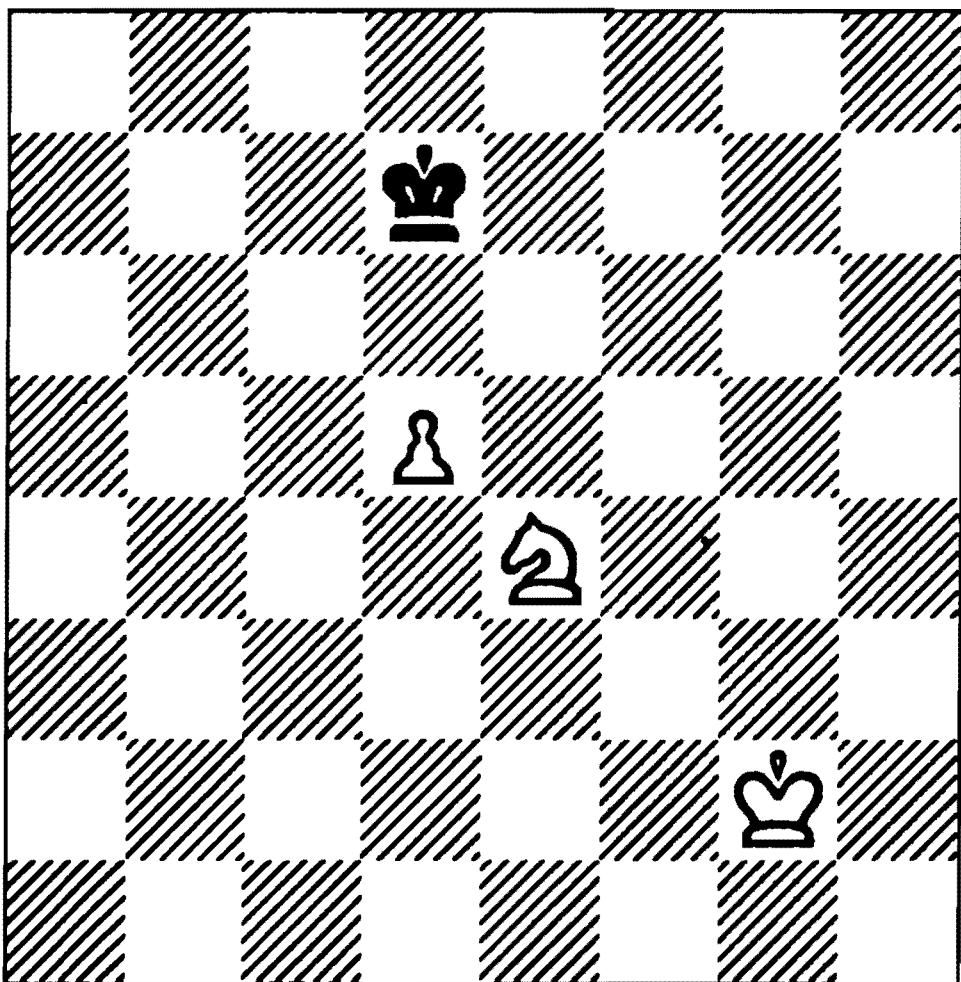
Рассмотрим окончания с легкой фигурой и пешкой против короля. За небольшими исключениями такой перевес обеспечивает победу. Задача стороны, владеющей перевесом, — провести пешку в ферзи. Надежда защищающегося связана с уничтожением этой пешки. Чтобы обезопасить ее от нападения, лучше всего расположать свои фигуры так, как это показано на диаграммах 122 и 123.



Черный король не может атаковать пешку в лоб, все поля перед ней простреливаются. Идти же в обход слишком долго, да и, как мы увидим в дальнейшем, бесполезно.

Познакомимся с методом проведения пешки в ферзи (122). Сначала к месту событий подтягивается король.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. ♕g2-f3 | ♕d7-e7 |
| 2. ♕f3-e4 | ♕e7-d7 |
| 3. ♕e4-f5 | ♕d7-e7 |
| 4. d5-d6+ | ♕e7-f7 |
| 5. ♛e5-c3 | ...    |



Пешка должна продвигаться при поддержке короля. Преждевременно было 5. d7?? ♔e7, и черные уничтожали врага. Но возможно и 5. ♛f6 ♔e8 6. ♔e6, отрезая неприятеля от пешки.

- |            |        |
|------------|--------|
| 5. ...     | ♔f7-e8 |
| 6. ♔f5-e6  | ♔e8-d8 |
| 7. ♛c3-f6+ | ...    |

К выигрышу вели и другие ходы: 7. ♛a5 или 7. d7.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 7. ...      | ♔d8-c8 |
| 8. d6-d7+   | ♔c8-c7 |
| 9. d7-d8♔+. |        |

При слоне другого цвета  
(124).

1. ♜e4-g6+ ♜e8-d8
2. d6-d7 ♜d8-c7
3. ♜e6-e7

Не слишком много хлопот и с конем (123).

1. ♜g2-f3 ♜d7-e7
2. ♜f3-f4 ♜e7-d7
3. ♜f4-e5 ♜d7-e7
4. d5-d6+ ♜7-d7
5. ♜e4-c5+ ♜d7-d8
6. ♜e5-e6 ♜d8-e8
7. d6-d7+ ...

Можно и 7. ♜b7.

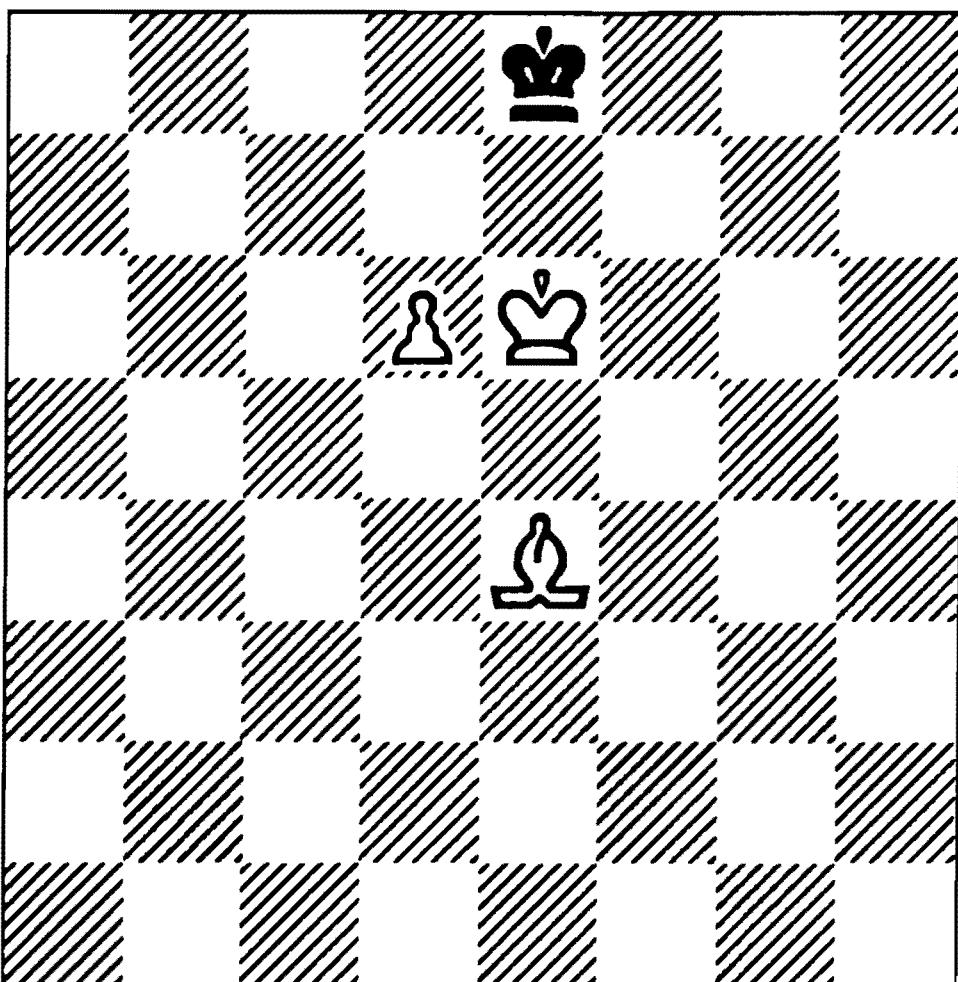
7. ... ♜e8-d8
8. ♜c5-b7+ ...

Только не 8. ♜d6?? — пат. Но годился выжидательный ход конем, например: 8. ♜d3 ♜c7 9. ♜e7.

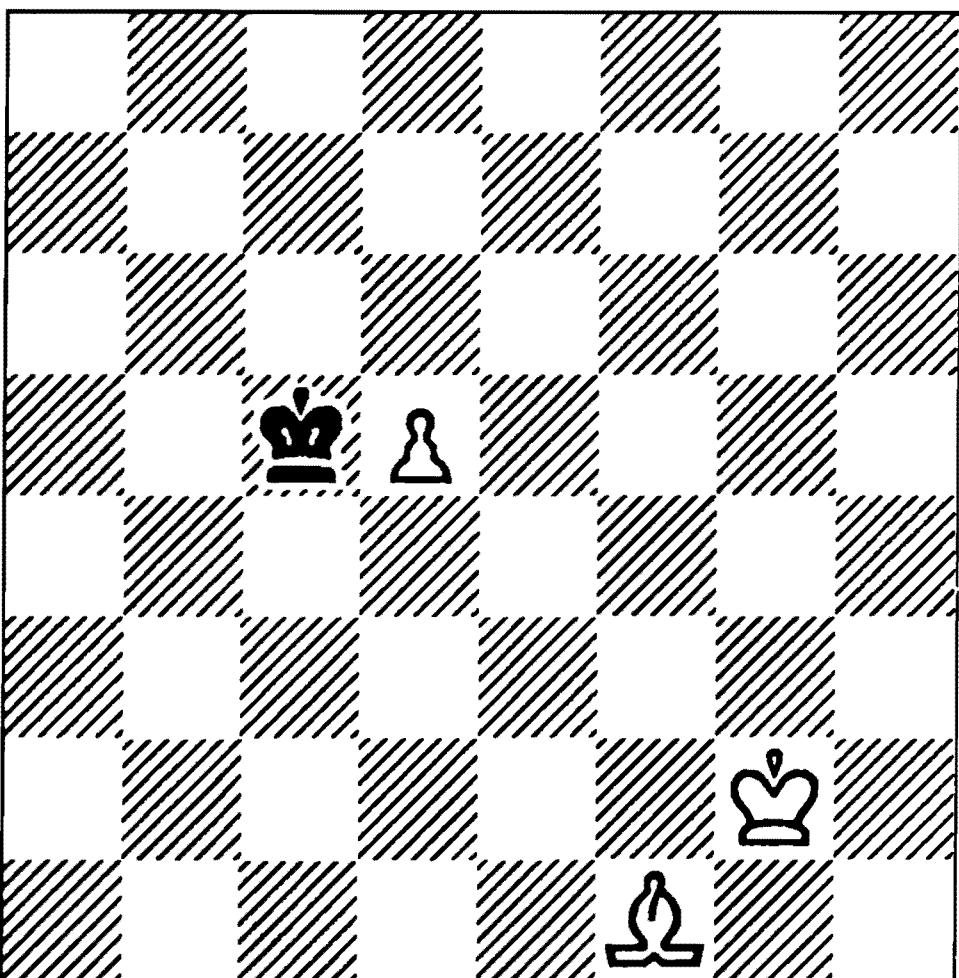
8. ... ♜d8-c7
9. d7-d8♛+.

В менее благоприятных ситуациях главной заботой

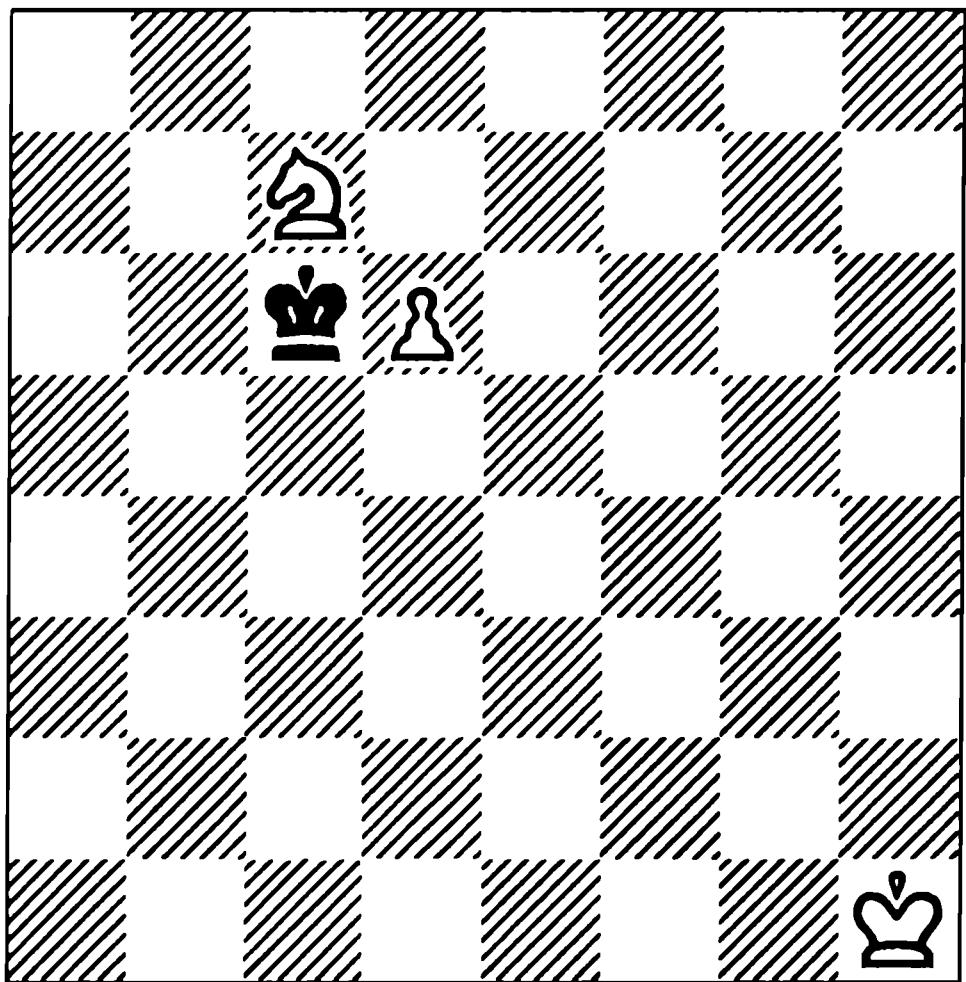
## 124



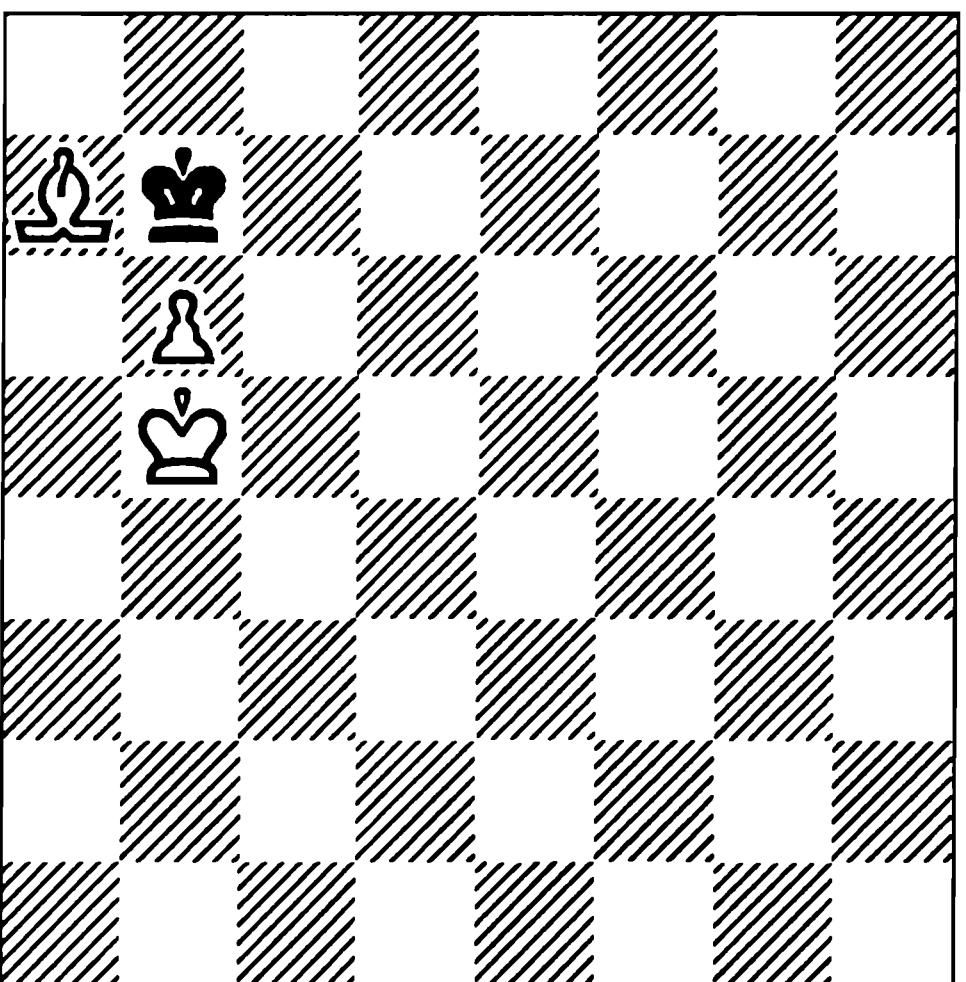
## 125



становится безопасность пешки (125). Черные угрожают забрать пешку. Белые



126



защищают ее ходом 1.  $\mathbb{Q}c4$ . Слон приносится в жертву. Но если король возьмет его,

то окажется позади пешки, и она беспрепятственно пройдет в ферзи. Значит, слон косвенно защищен. Белый король спокойно приближается к полю боя.

Более хитрые задачи приходится решать коню (126). И здесь король атакует пешку. Если конь защитит ее с поля e8, то после 1...  $\mathbb{Q}d7$  сам попадет под удар и, спасаясь от гибели, оставит пешку без присмотра. Правильно 1.  $\mathbb{Q}b5$ ! Теперь возникает та же ситуация, что и при слоне; угроза продвижения пешки в ферзи не позволяет королю забрать коня.

**Вывод:** коню выгодно поддерживать проходную пешку с тыла.

До сих пор мы говорили о правилах. Теперь познакомимся с исключениями. В некоторых позициях даже большой материальный перевес оказывается недостаточным для победы (127).

Черные достигают ничьей благодаря неудачному положению слона. Например:

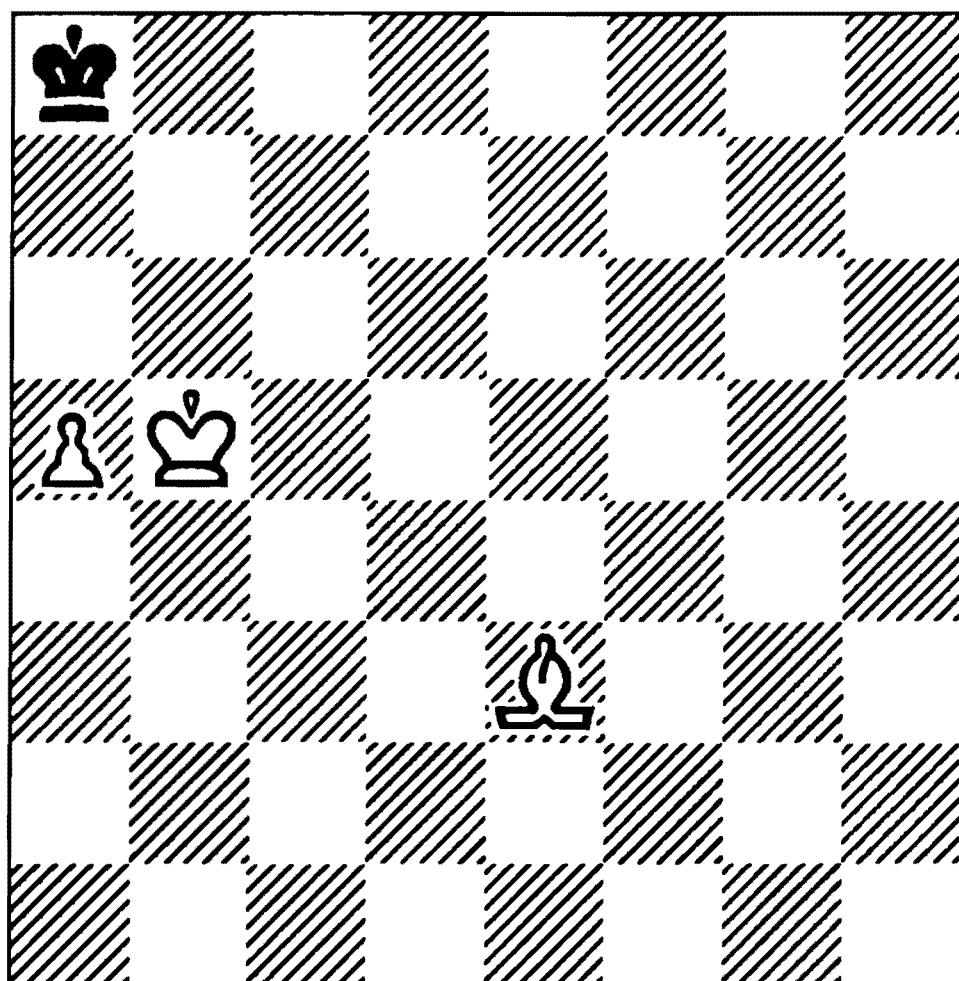
1. ♔c5 ♔a8 2. ♔d6 ♔b7  
 3. ♔d7 ♔a8, и белые стоят перед выбором — либо запатовать неприятеля, заняв королем одно из полей по линии «с», либо отдать слона на b8, что тоже ведет к ничьей.

Это очень редкая позиция, а вот следующая (128) имеет большое практическое значение.

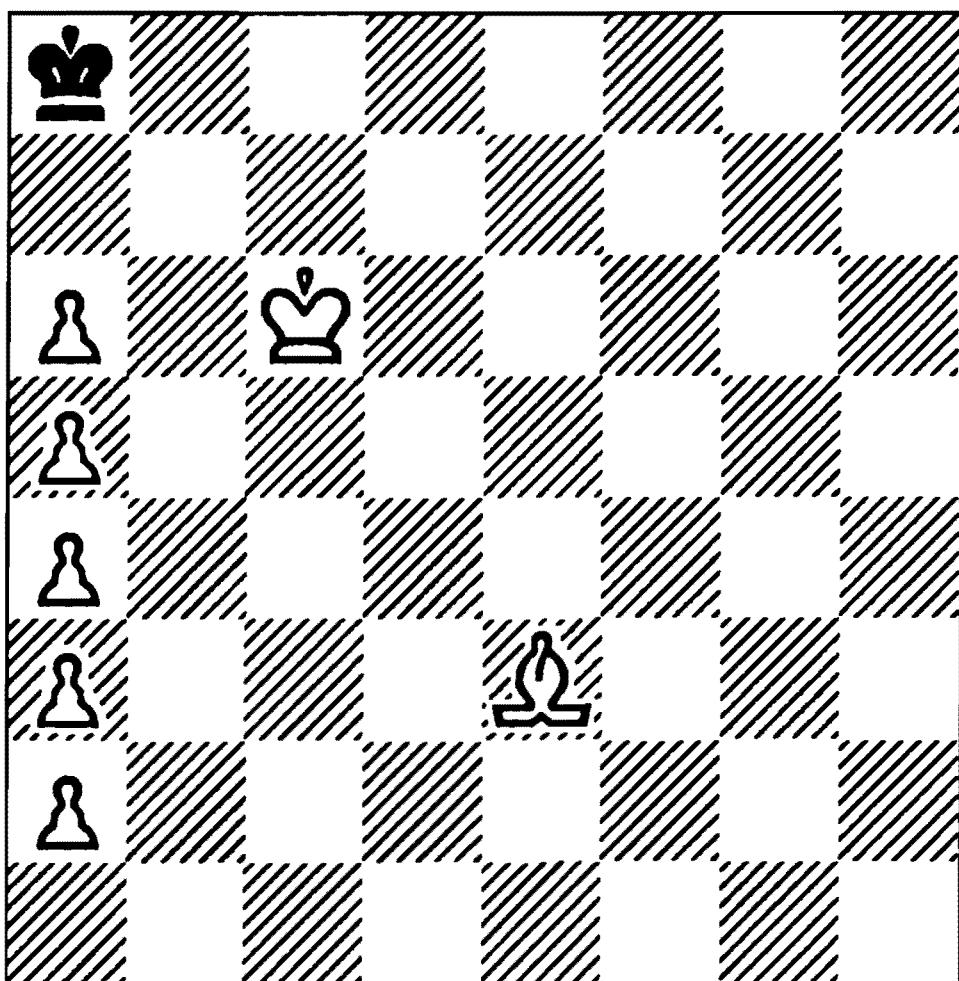
Чернопольный слон не может «выкурить» неприятельского короля из белого угла: 1. a6 ♔b8 2. ♔b6 ♔a8. Теперь 3. a7 или 3. ♣f4 приводит к пату. Не помогает и 1. a6 ♔b8 2. a7+ ♔a8, и любая попытка приблизиться королем к пешке также заканчивается патом. Вы можете поставить на линию «а» еще сколько угодно пешек (129), но результат не изменится. Ничья неизбежна.

Один из старейших русских мастеров, Федор Иванович Дуз-Хотимирский, любил предлагать смешные пари. Как-то он расставил на шахматной доске только что рассмотренную нами позицию (130).

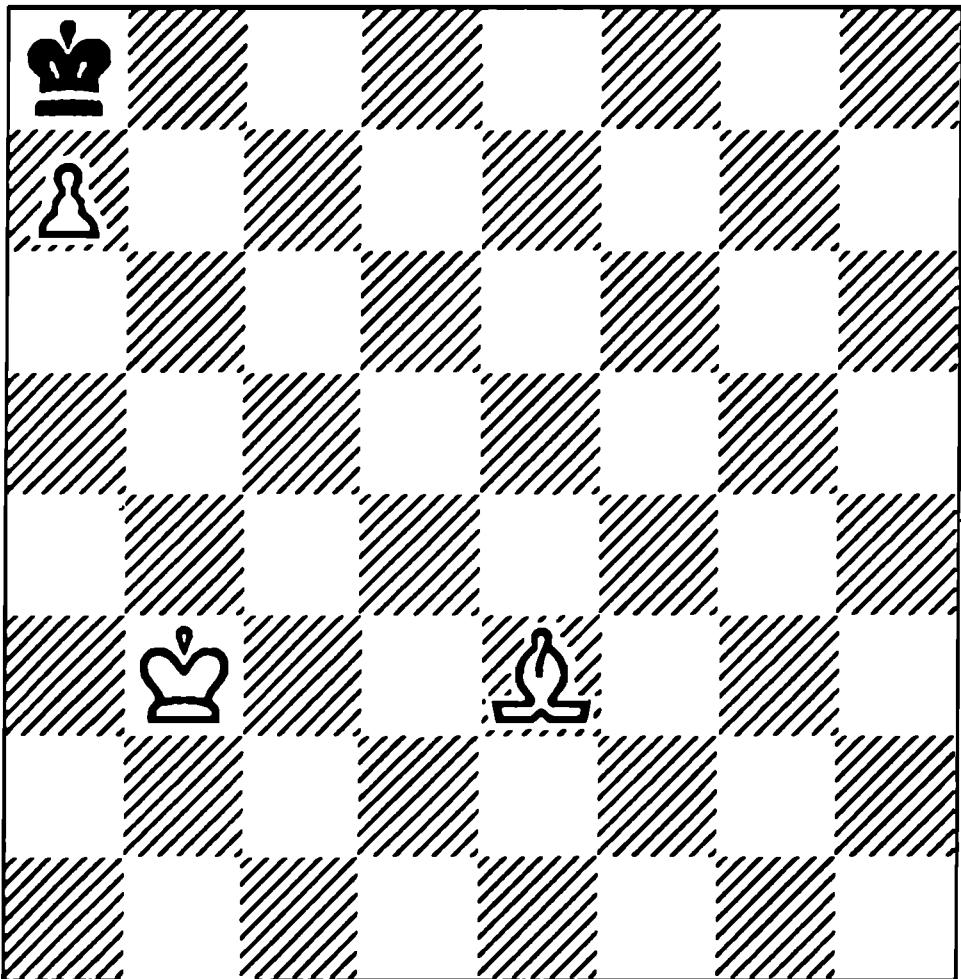
128



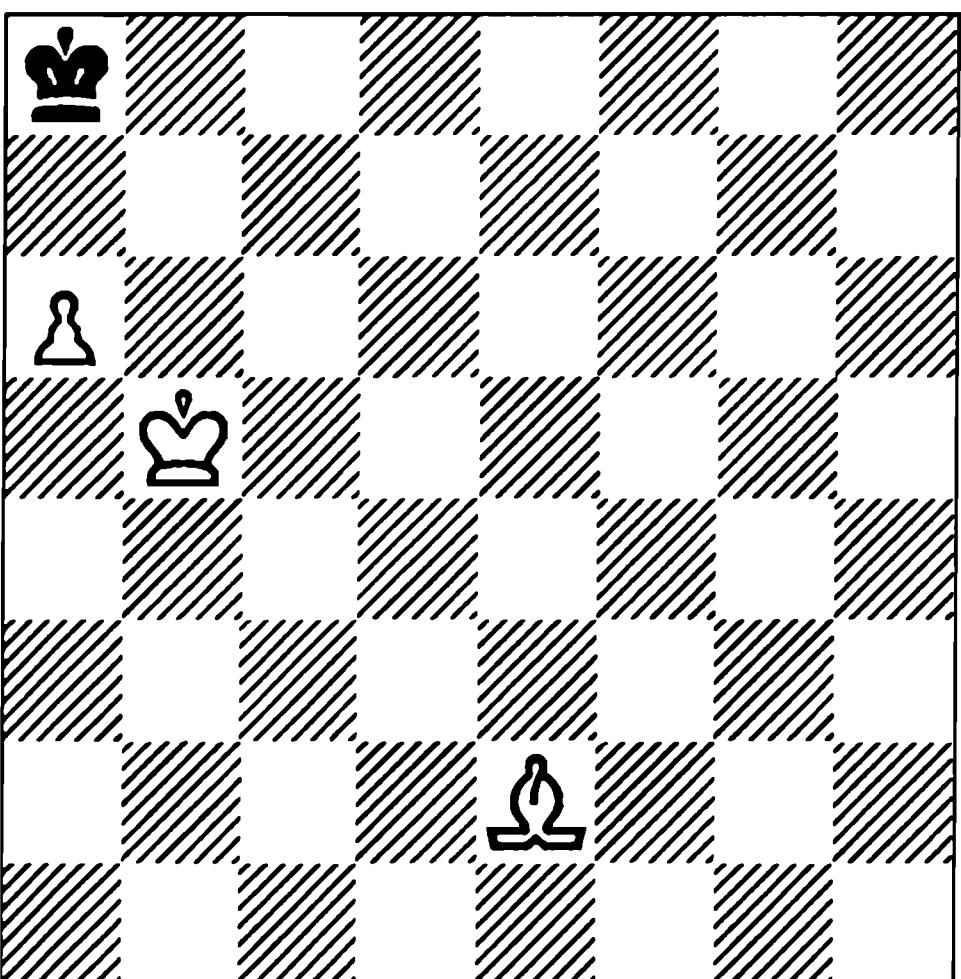
129



— Спорим на «американку»: я проведу пешку a7 в ферзи, — сказал он окружающим.



130



Все рассмеялись. Спор казался нелепым. Но один легковерный шахматист решил наказать мастера за шутку.

— Держу пари, что это невозможно.

Тогда Федор Иванович сыграл 1. ♘b4 и предложил сделать ход за черных.

— Ну, где же ваш ферзь? — иронически спросил спорщик, ответив 1... ♘b7.

— А вот он, — сказал мастер и поставил на a8 ферзя.

— Но я ж его немедленно съедаю королем! — воскликнул соперник.

— А об этом мы не спорили, — улыбнулся Дуз-Хотимирский.

Все единодушно постановили: pari выиграл Федор Иванович.

Возвращаясь «к нашим баранам» отметим, что если заменить чернопольного слона белопольным (131), то выигрыш достигался бы совсем просто: 1. ♘b6 ♘b8 2. a7+. После 2... ♘a8 дело заканчивается матом (3. ♖f3x), а в случае 2... ♘c8 белые получают нового ферзя, но не «по Дуз-Хотимирскому», а взаправду.

**Вывод:** при крайней пешке выгодно иметь слона то-

го же цвета, что и угловое поле превращения.

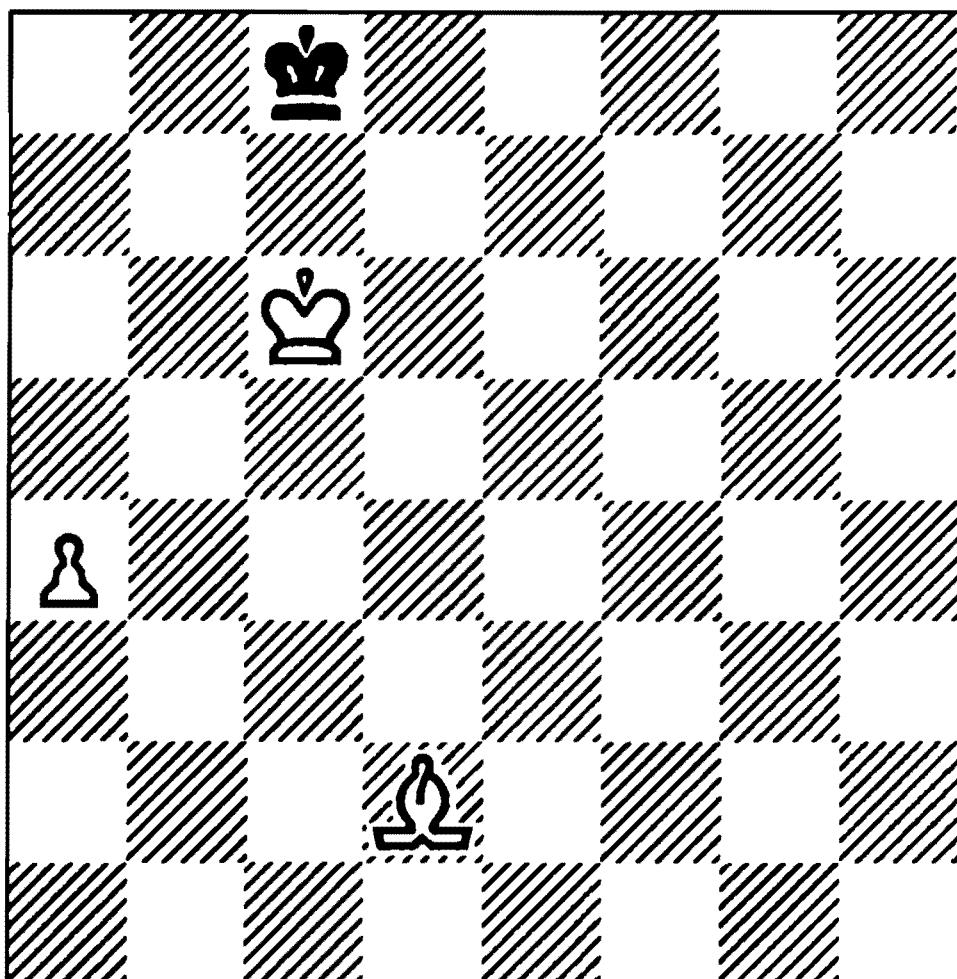
Если все же вы располагаете «не тем слоном», то страйтесь не пропускать неприятельского короля в спасительный угол (132).

После 1.  $\mathbb{Q}f4$  путь на a8 черному королю прегражден, и пешка проходит в ферзи форсированным маршем. Однако при ходе черных король прорывается в угол, и игра заканчивается ничьей.

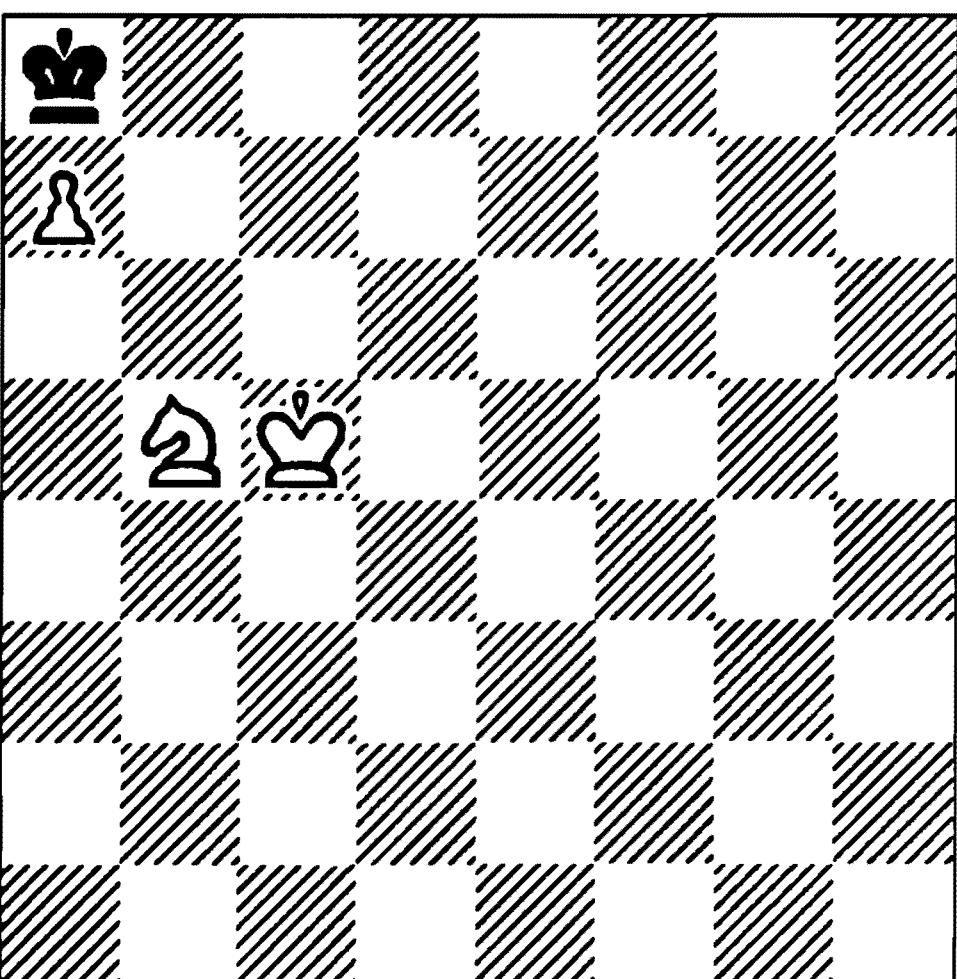
При крайней пешке (или как еще говорят, ладейной пешке) можно не выиграть и с конем (133). Конь скован защитой пешки, а любая попытка приблизиться королем ведет к пату. Поэтому в позиции 134 не нужно гнать пешку «до упора»: 1. a7+??  $\mathfrak{Q}a8$ . Следует сначала подойти королем: 1.  $\mathfrak{Q}b6$   $\mathfrak{Q}a8$ . Теперь пешка автоматически проскакивает в ферзи: 2.  $\mathbb{Q}c7+$   $\mathfrak{Q}b8$  3. a7+  $\mathfrak{Q}c8$  4. a8 $\mathbb{W}+$ .

Крайние пешки вообще крайне своенравны. С ними связано немало приключе-

132

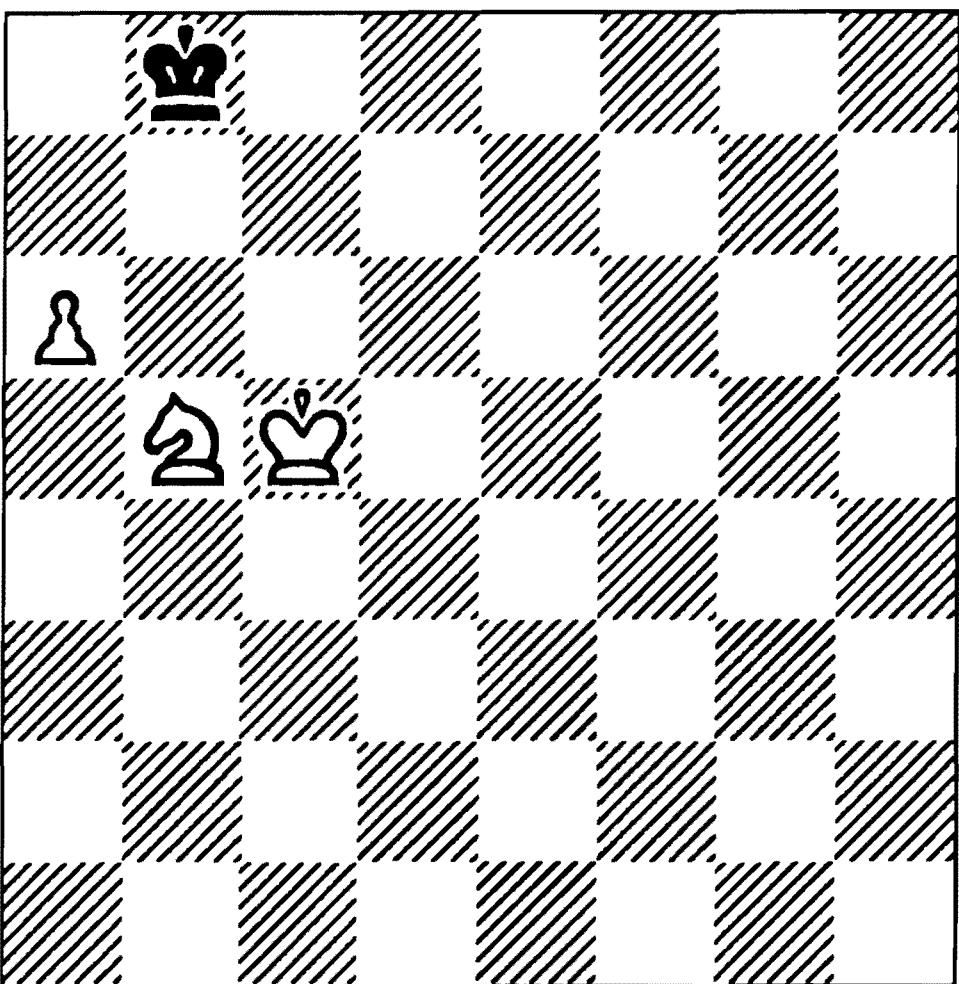


133



ний. Вот одно из удивительных (135).

Результат зависит от того, чей ход. Черный король

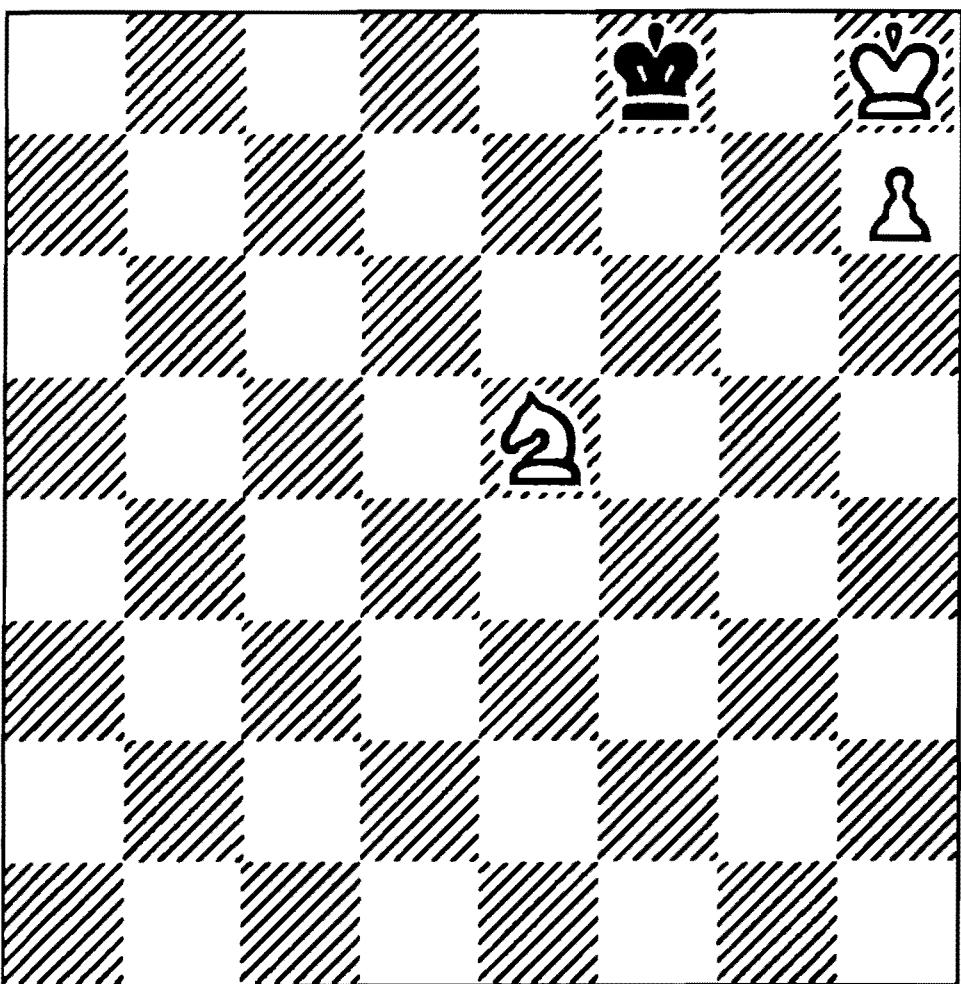


запер недруга в темном углу. Однако при своем ходе он вынужден снять охрану, так как поле f7 обстреливается конем. После 1... ♖e7 2. ♖g7 белые выигрывают.

Но что произойдет, если начинают белые? Тогда их король на веки вечные застrevает в углу.

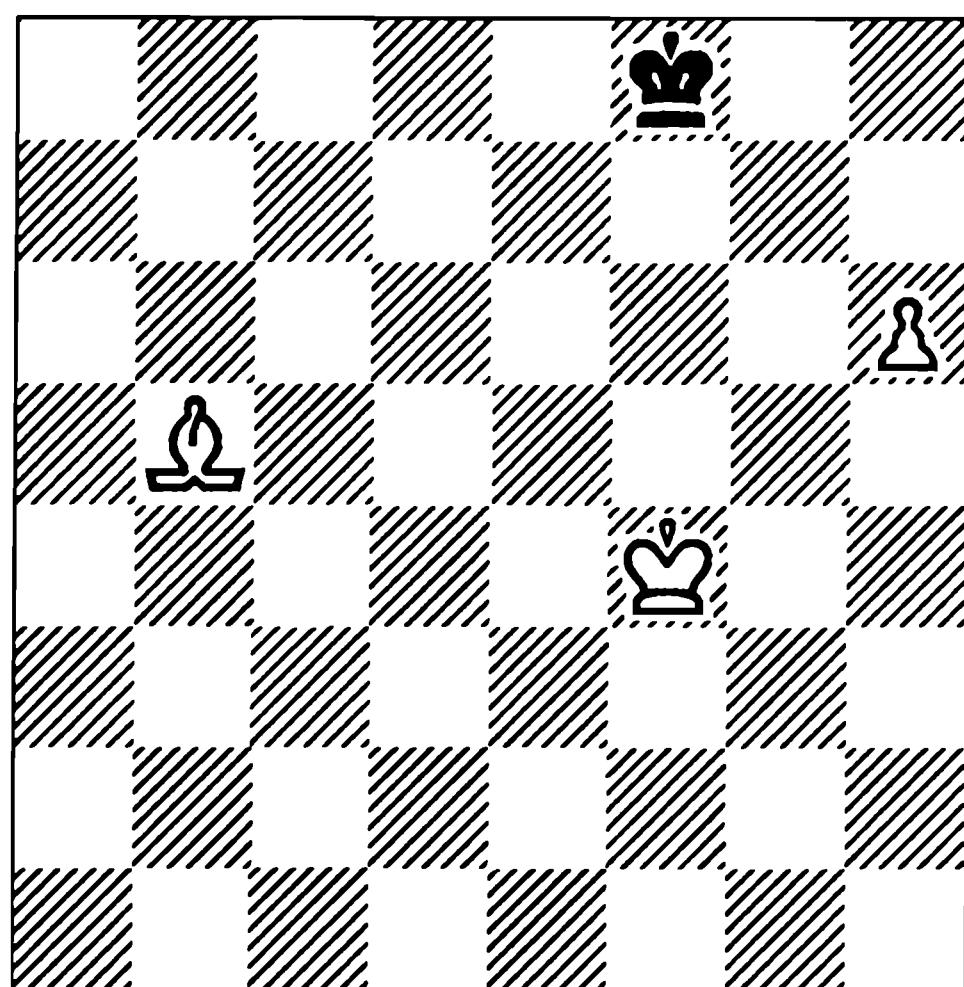
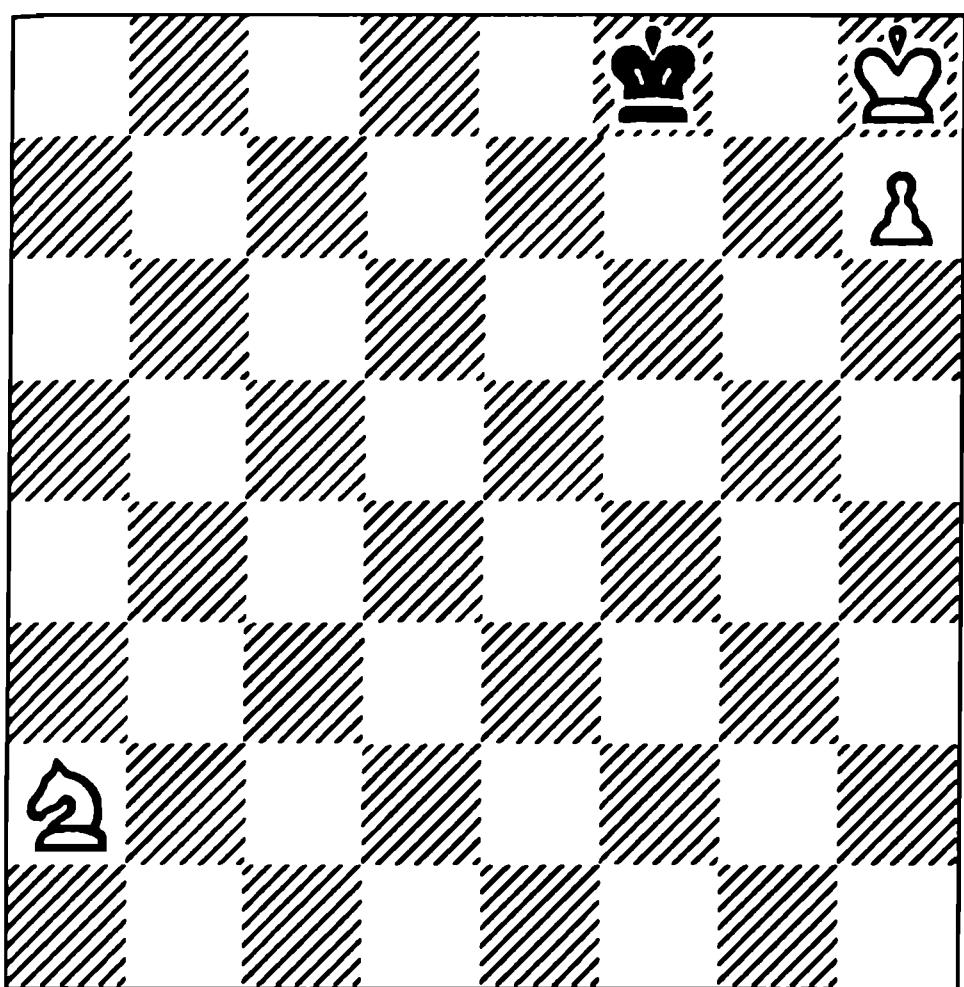
1. ♖e5-g6+ ♖f8-f7
2. ♖g6-e7 ♖f7-f8!

Черные не соблазняются выигрышем коня, их задача — не выпустить неприятельского короля на свободу.



3. ♖e7-d5 ♖f8-f7
4. ♖d5-f6 ♖f7-f8!
5. ♖f6-d7+ ♖f8-f7!

Вы заметили, что в исходной позиции черный король и белый конь находились на полях одного цвета? Это и есть необходимое условие для достижения ничьей. Хотите убедиться еще раз? Пожалуйста. Переставьте коня на любое поле (только обязательно черное) и попробуйте заставить короля снять осаду. Не удается? Это потому, что конь по необходимости на каждом хо-



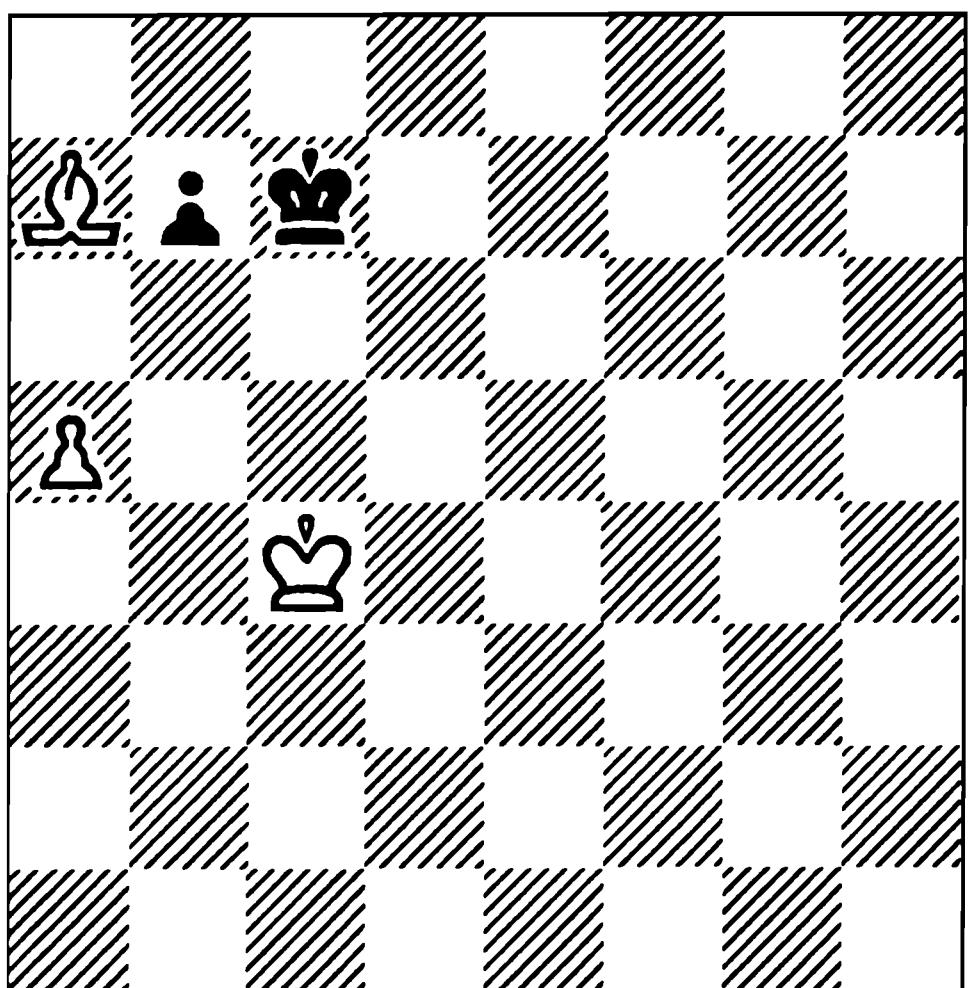
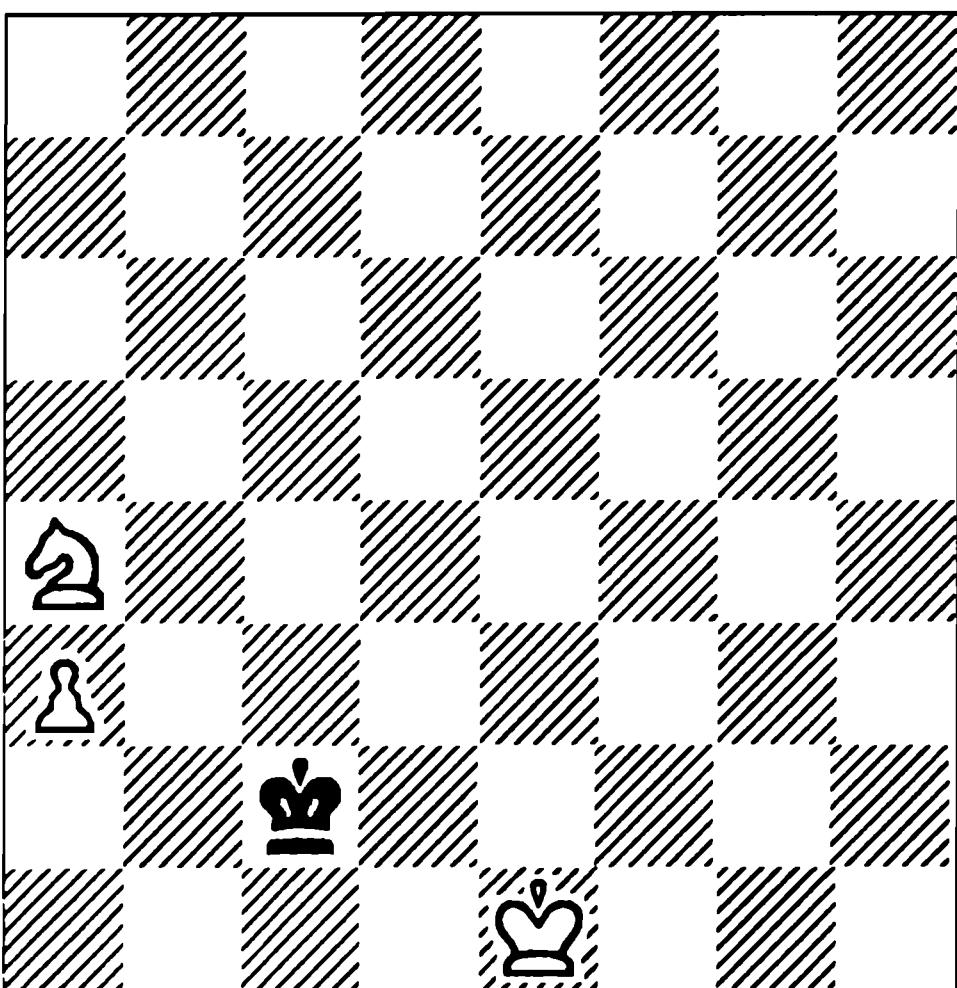
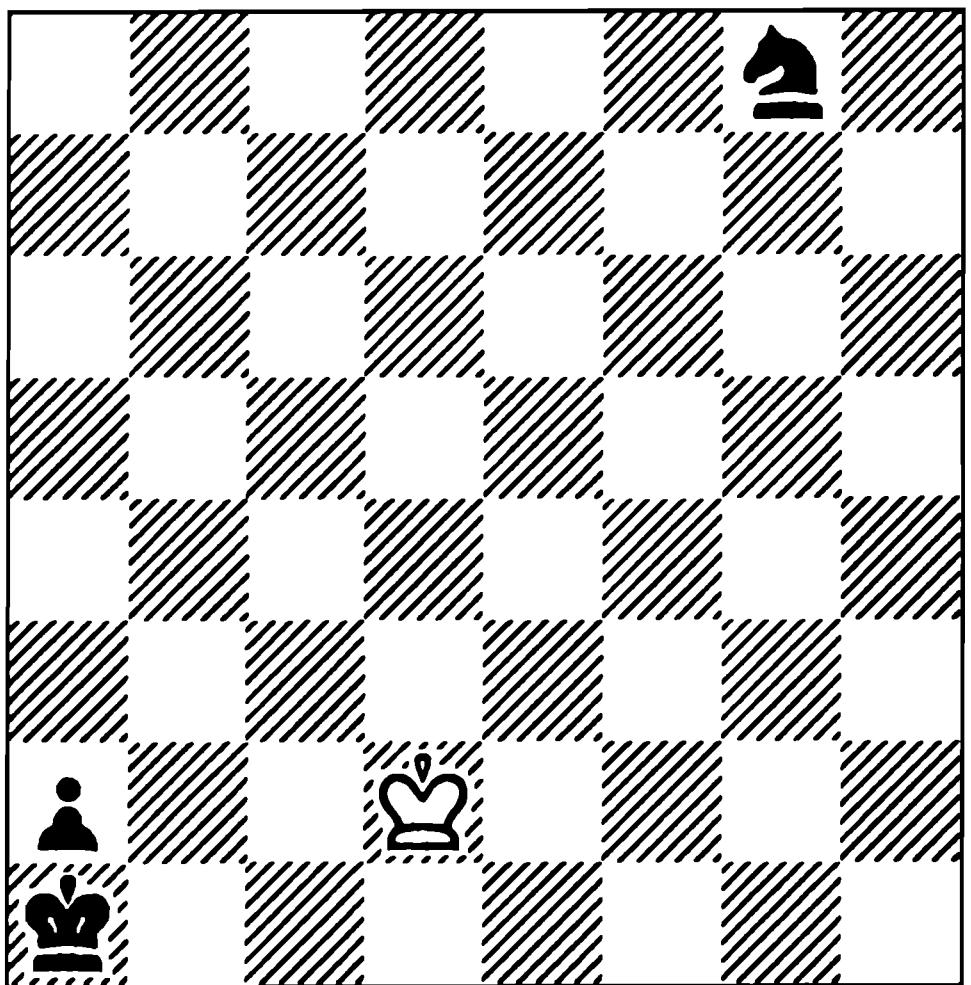
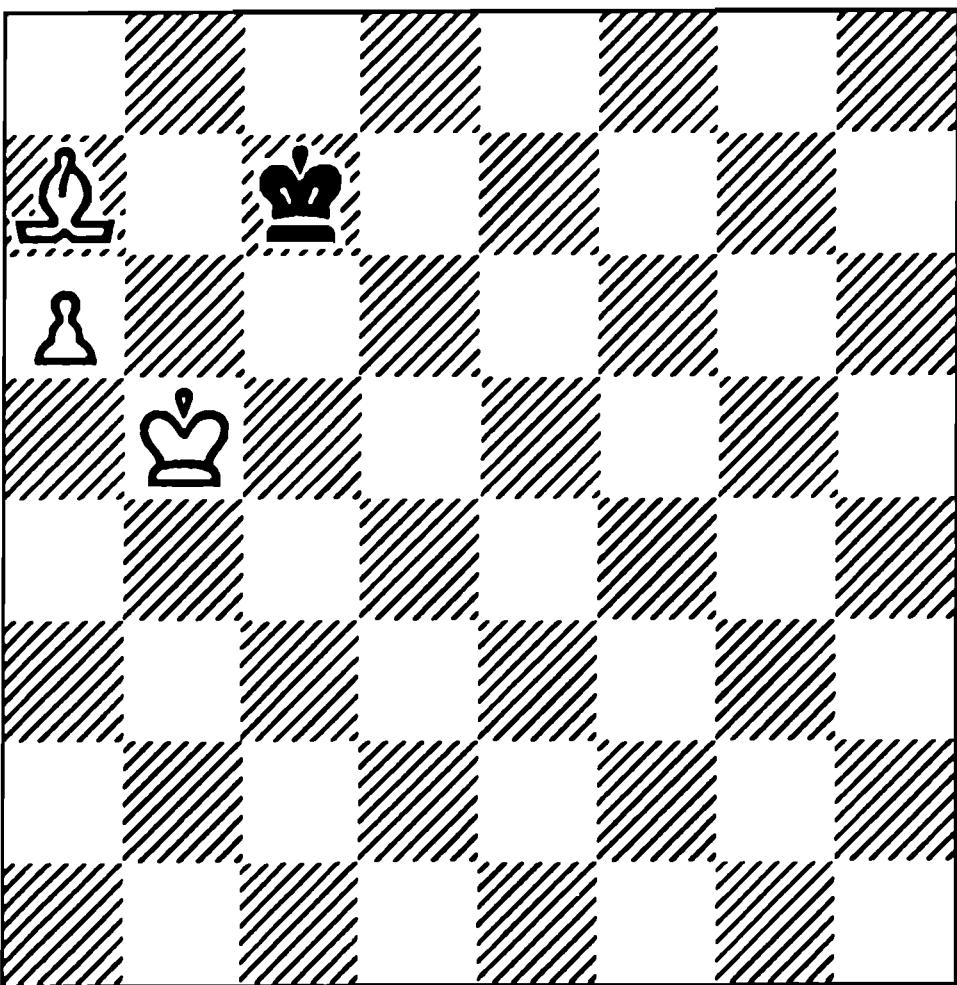
ду меняет цвет своего поля. То же самое, но зато по расчету делает и черный король. Но если расположить их на полях разного цвета, то белые при своем ходе легко выигрывают (136): 1.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}f8$  3.  $\mathbb{Q}g5$ . Однако при ходе черных — вы уже знаете — к ничьей ведет 1...  $\mathbb{Q}f7$ .

**Упражнения. 137–139.** Ход белых. Могут ли они

выиграть? 140. Ход белых. Найдите пути к ничьей. 141. Черные начинают и делают ничью.

При решении позиций нужно помнить о правилах, но не забывать и исключения. В шахматах нередко случается, что даже самое незначительное изменение во взаимном расположении фигур приводит к совершенно неожиданному исходу борьбы.

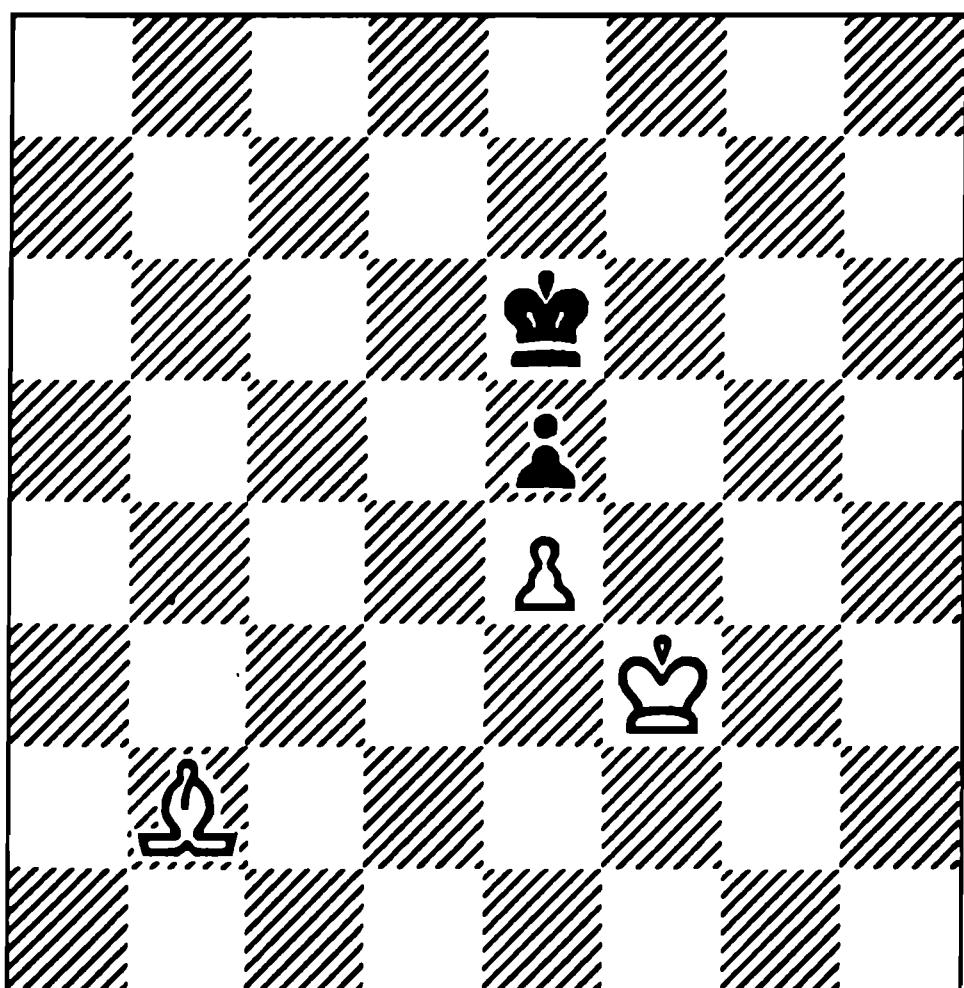
Третий период



# Лишняя фигура

Это только так говорит-  
ся. На самом деле она вовсе  
не лишняя и в «шахмат-  
ном хозяйстве» пригодит-  
ся. Перевес на фигуру в энд-  
шпиле почти всегда обеспе-

**142**



чивает несложный выиг-  
рыш.

Какой план за белых мы  
наметим в позиции 142? Сна-  
чала нужно завоевать чер-  
ную пешку, а затем провести  
свою пешку в ферзи. Но од-  
ному слону это не под силу.  
Значит, вперед, король!

1. ♔f3-g4      ♔e6-f6

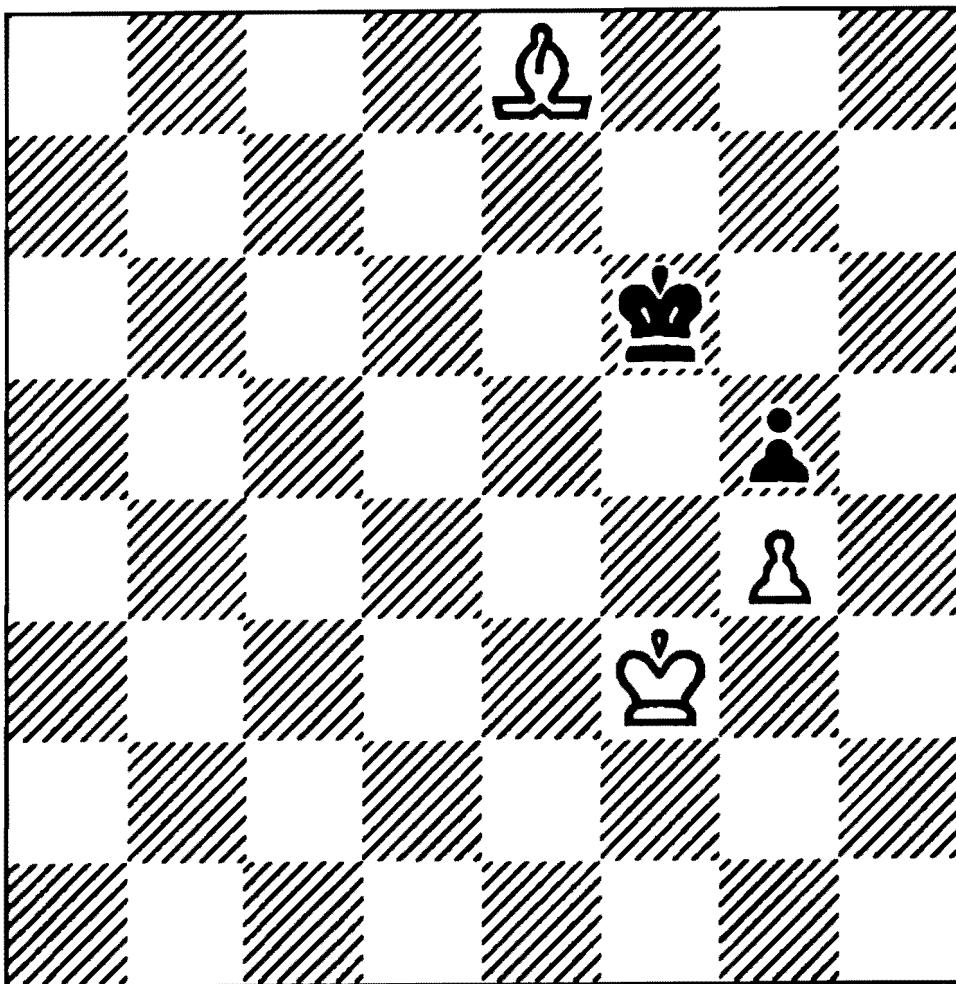
Пока к пешке прибли-  
зиться нельзя, но можно  
пойти в обход (2. ♔h5) или  
сделать выжидательный ход  
слоном.

2. ♔b2-c3      ♔f6-e6  
3. ♔g4-g5      ♔e6-d6  
4. ♔g5-f6.

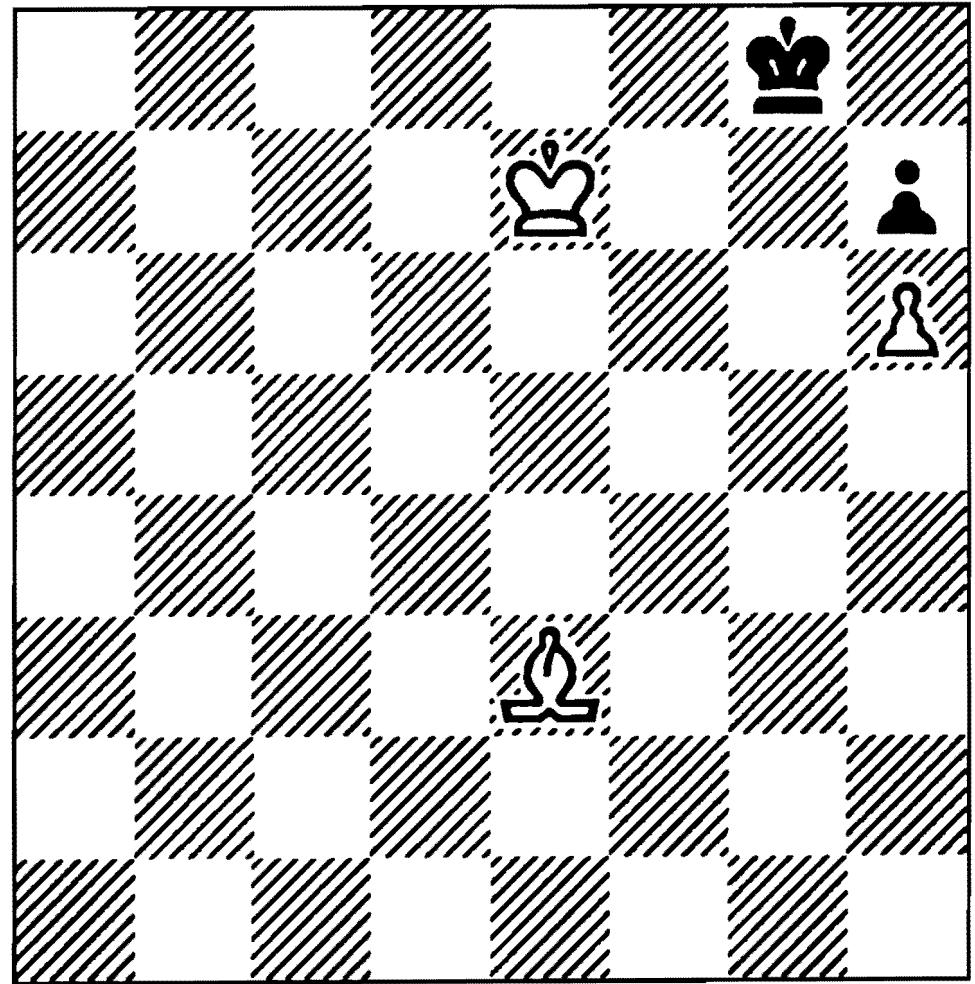
96

143

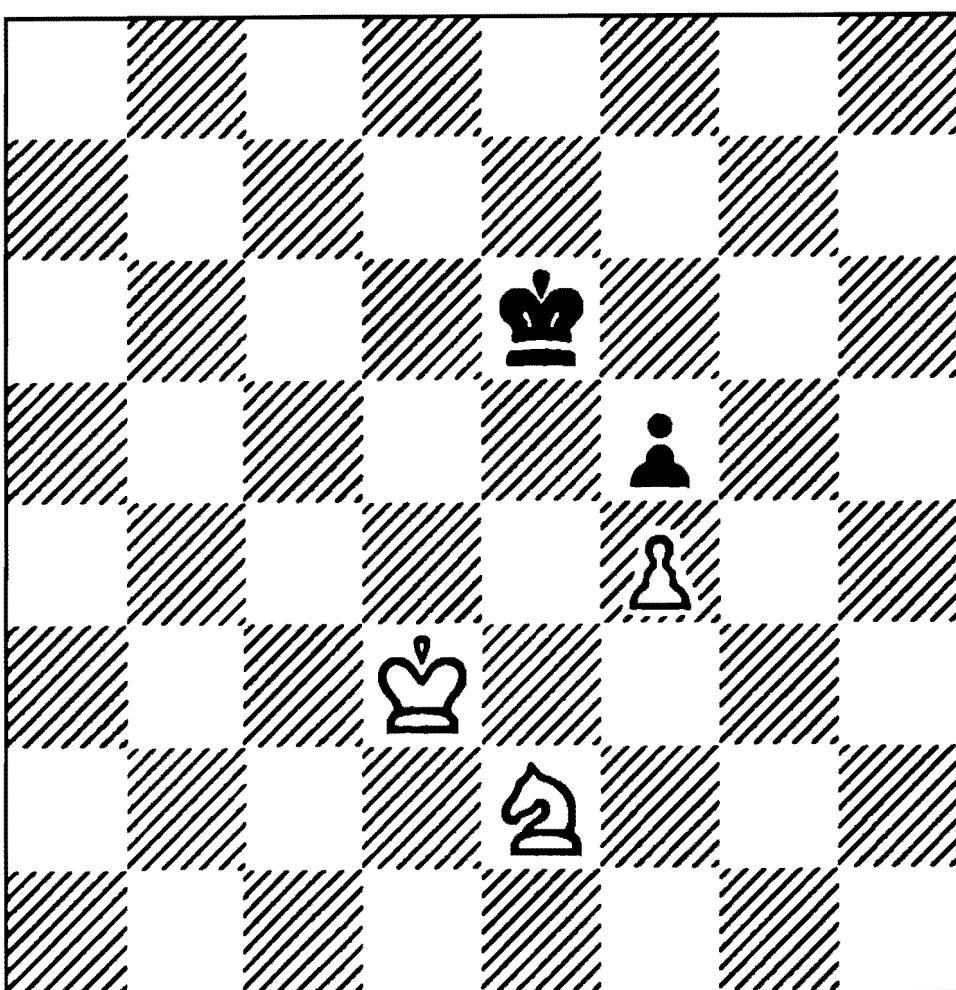
Линияя фигура



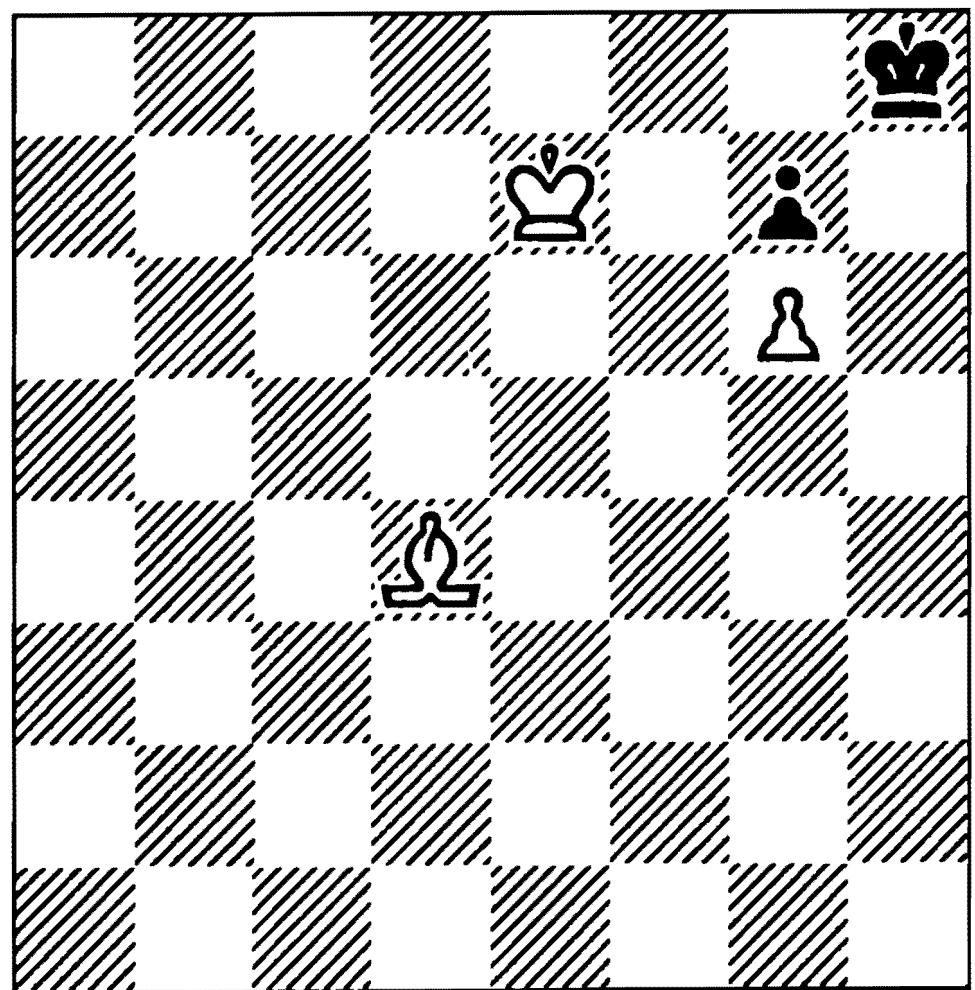
145



144



146



Белые забирают пешку e5 и выигрывают, как в предыдущей главе.

В позиции 143 слон не держит под прицелом черную пешку, она находится на недоступном ему поле. Но план оттеснения неприятельского короля остается прежним.

1. ♖f3-e4 ♕f6-e6
2. ♖e8-a4 ...

И здесь выжидательный ход слоном заставляет черных уступить дорогу.

2. ... ♕e6-f6
3. ♖e4-d5 ♕f6-g6
4. ♖d5-e5 ♕g6-g7
5. ♖e5-f5 ♕g7-h6
6. ♖a4-b3 ...

Вновь выжидательный ход слоном (хотя можно было и 5. ♖f6). Белые выигрывают пешку и партию.

В аналогичных ситуациях конь успешно заменяет слона (144).

1. ♖d3-d4 ♕e6-d6

2. ♖e2-g3 ♕d6-e6
3. ♖d4-c5 ♕e6-f6
4. ♖c5-d6 ♕f6-g6
5. ♖d6-e6.

И снова несколько исключений. В позициях 145–148 любая попытка приблизиться королем к черной пешке приводит к пату. В таких случаях говорят: черные построили крепость. Эту крепость нельзя взять ни штурмом, ни осадой. Ничья.

Остановимся лишь на позиции 145. Здесь необходимо проявить аккуратность. После 1. ♖f6 ♕h8 2. ♖d4 ♕g8 3. ♖e5 черные не должны возвращаться в угол — 3... ♕h8?? 4. ♖f7x. Правильно 3... ♕f8.

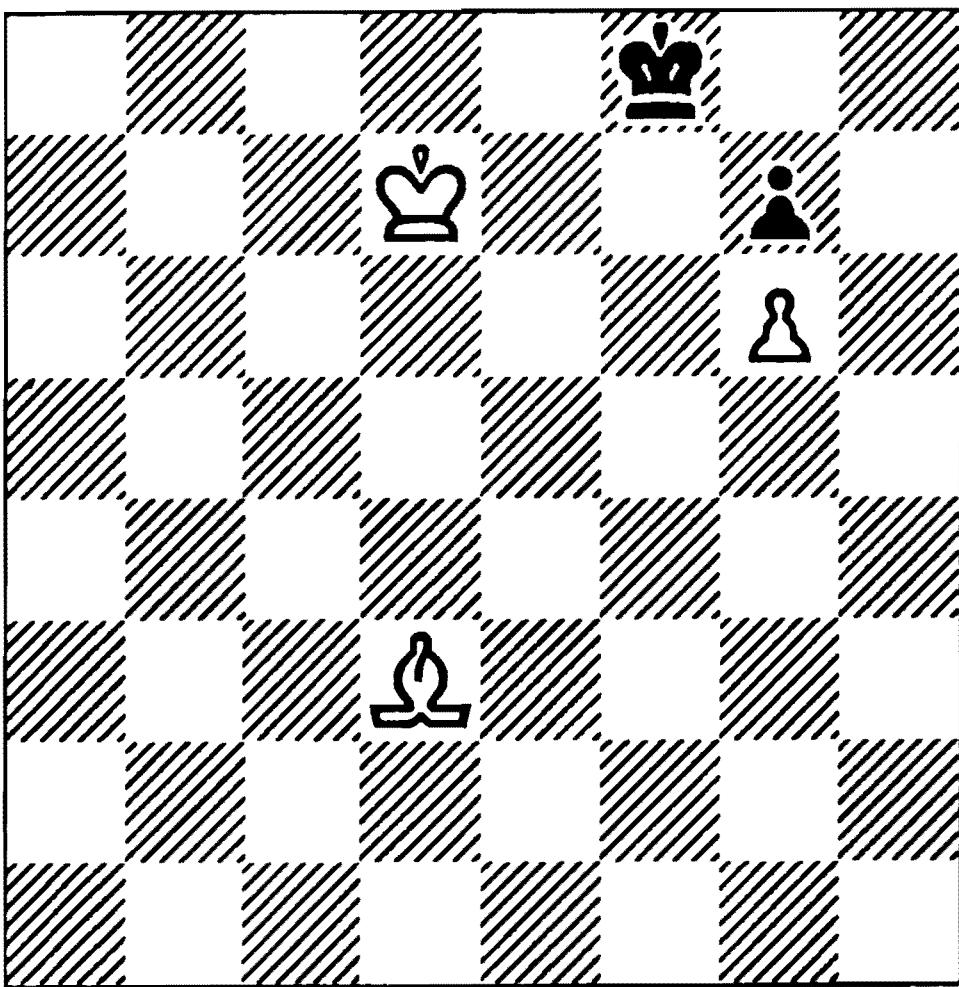
С проходной пешкой противника дальнобойный слон справляется легко. (149). Белые играют 1. ♖d6 или 1. ♖e5, затем отдают слона за черную пешку, а свою спокойно проводят в ферзи.

Конь задерживает проходную пешку только с близкого расстояния. При этом он может попасть под

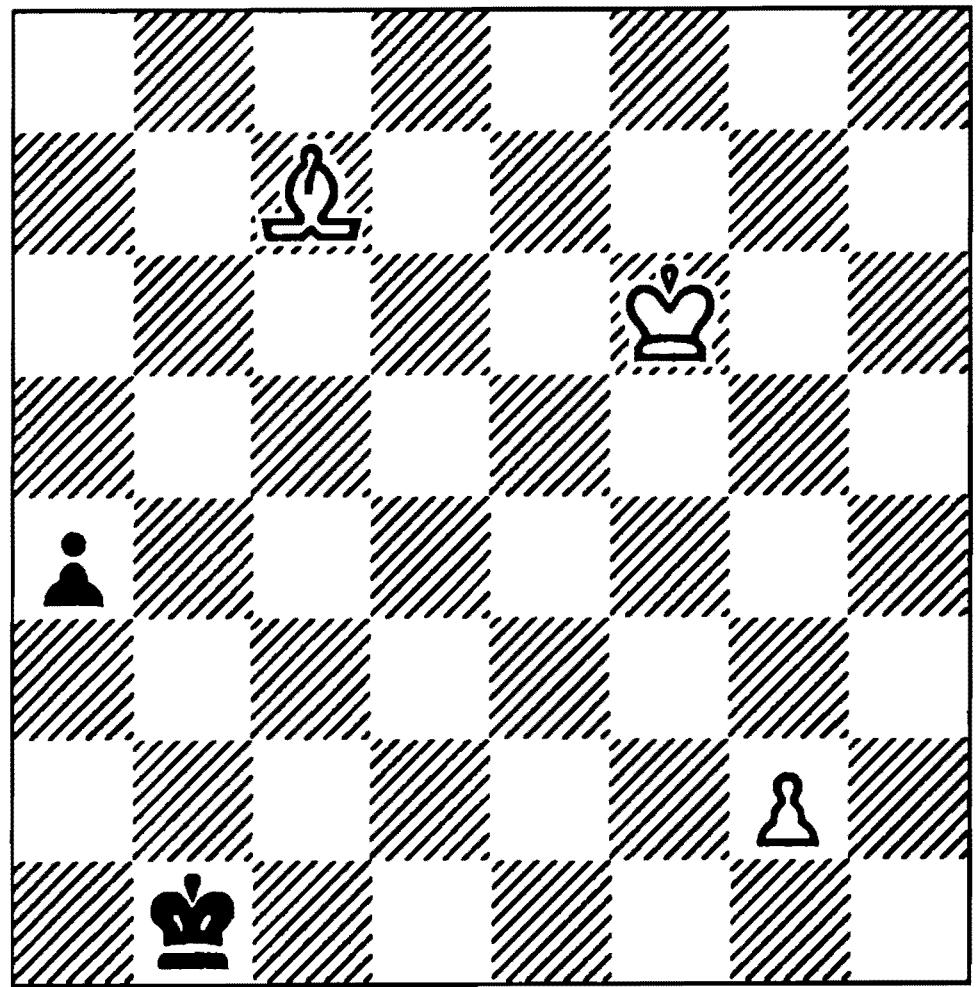
98

147

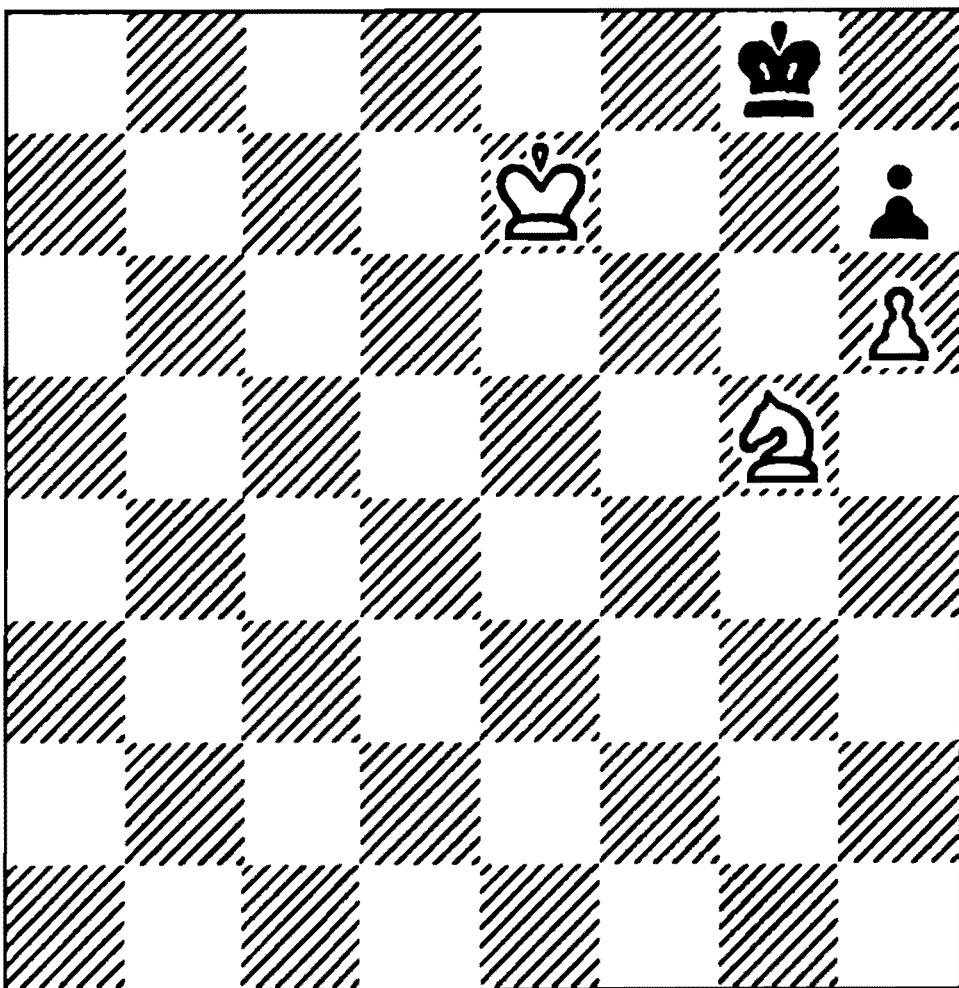
Линияя фигура



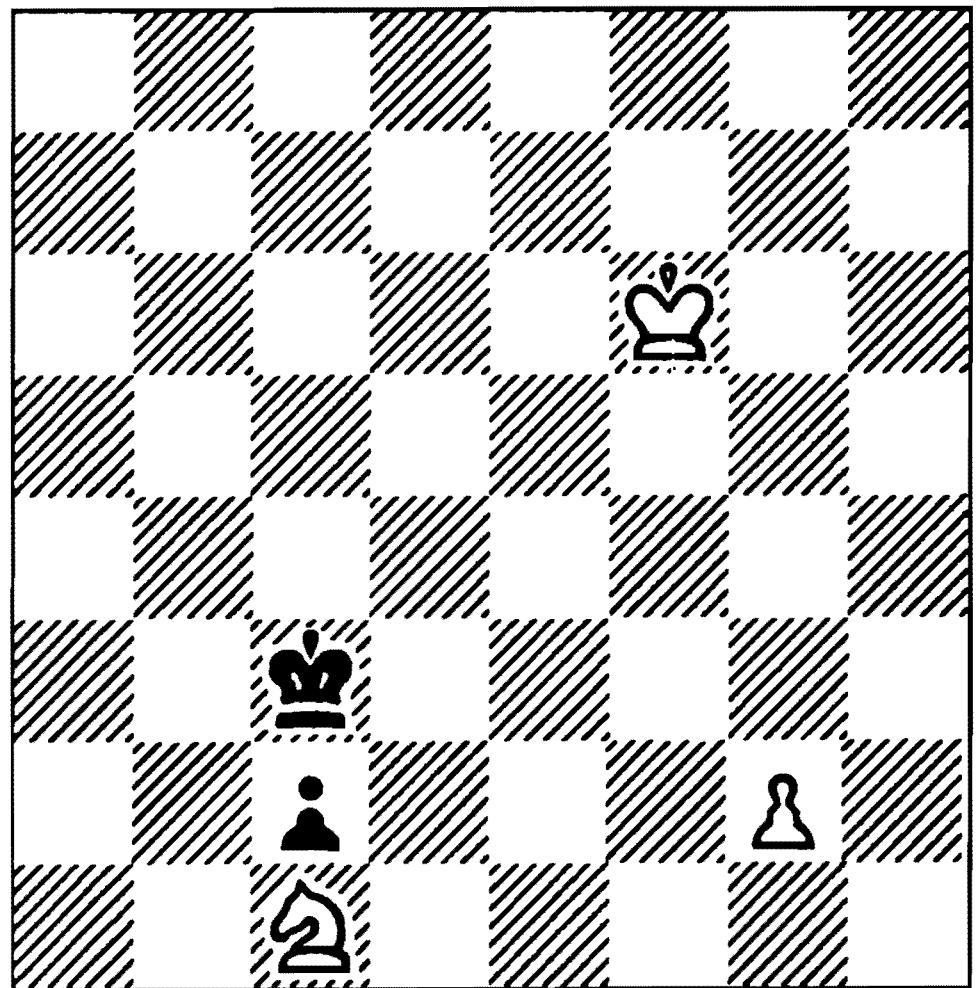
149



148

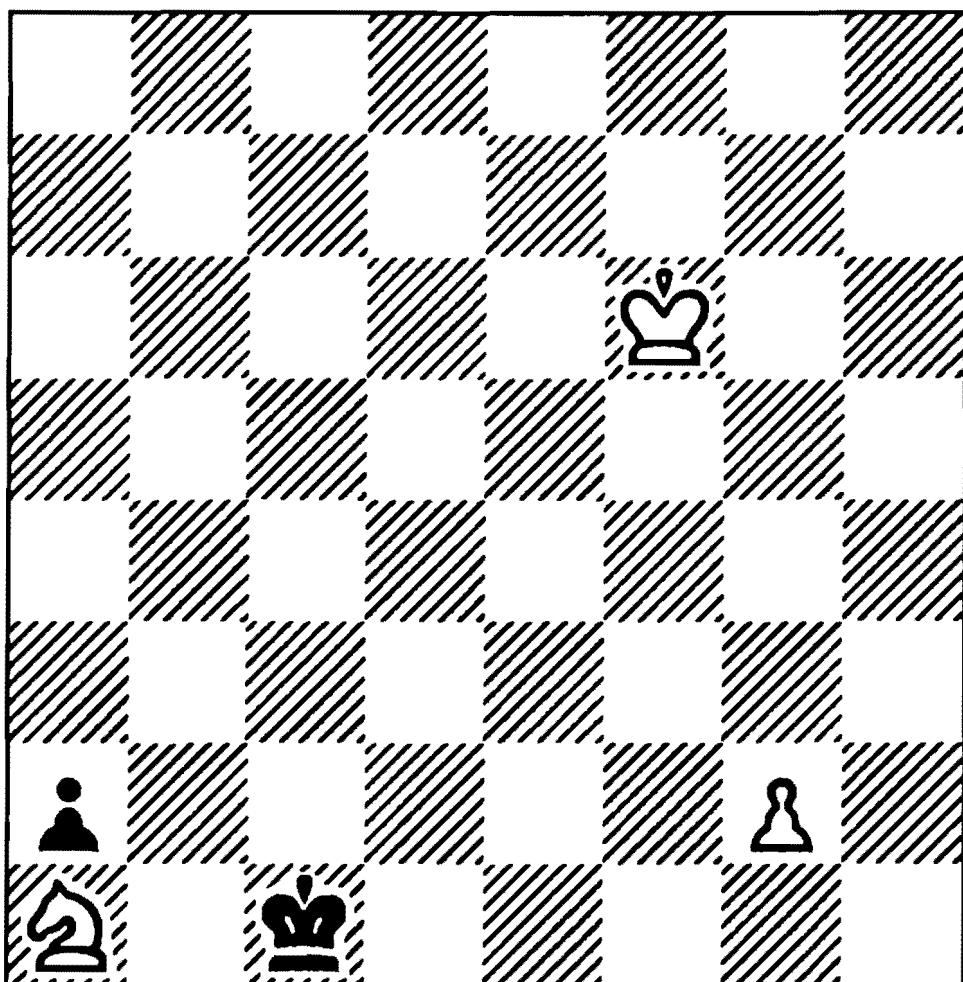
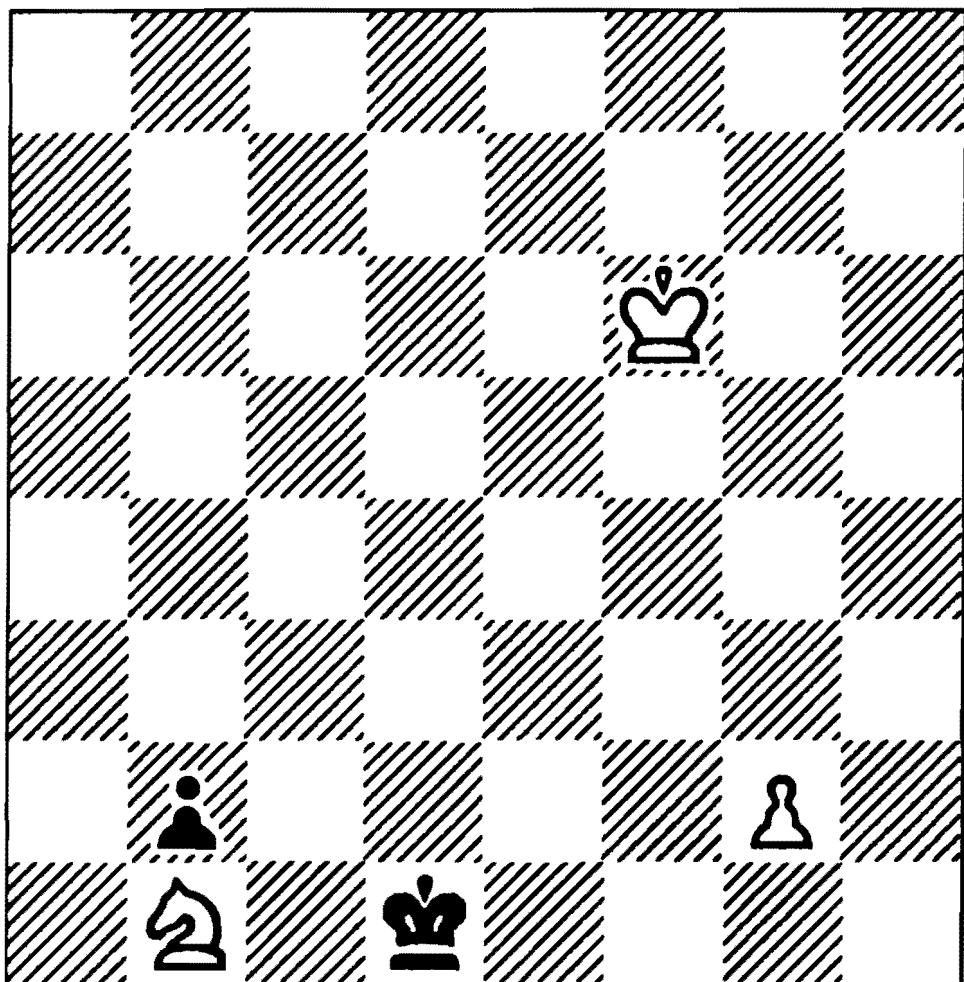


150



151

152



удар неприятельского короля и должен проявить всю свою изворотливость (150).

1. ...  $\mathbb{Q}c3-d2$
2.  $\mathbb{Q}c1-a2!$  ...

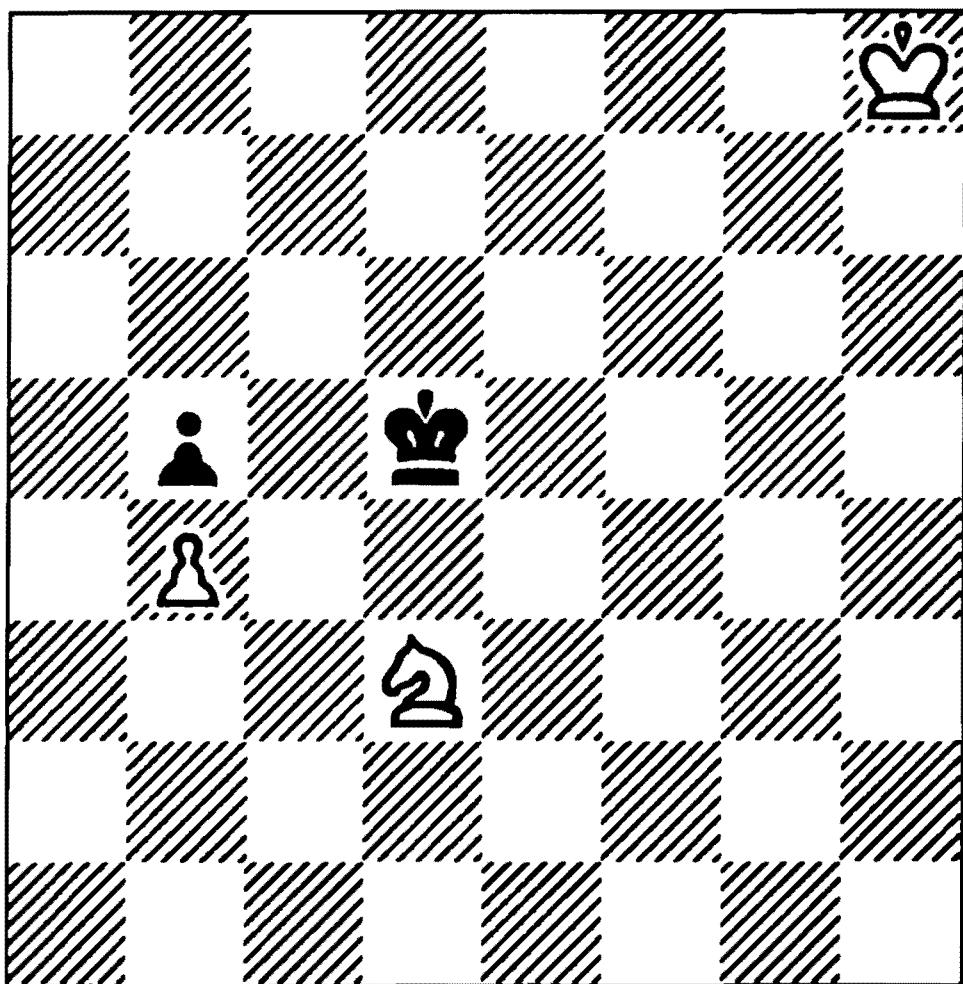
Подальше от короля. Если 2.  $\mathbb{Q}b3+$ , то 2...  $\mathbb{Q}c3$ , и конь снова подвергается нападению. Поэтому на 1...  $\mathbb{Q}b2$  белые ответили бы 2.  $\mathbb{Q}e2$ . Теперь же белые выигрывают, как в предыдущем примере.

Чем ближе к краю доски находится пешка, тем труднее коню с ней бороться. Свобода передвижения коня резко уменьшается (151).

1. ...  $\mathbb{Q}d1-c2!$

Только так. После 1...  $\mathbb{Q}c1?$  2.  $\mathbb{Q}a3$  черному королю потребовалось бы целых пять ходов, чтобы вновь добраться до коня: 2...  $\mathbb{Q}d1$  (нельзя 2...  $\mathbb{Q}d2$  из-за 3.  $\mathbb{Q}c4+$  и 4.  $\mathbb{Q}:b2$ ) 3. g4  $\mathbb{Q}e2$

Линия фигура



4.  $g5 \mathbb{Q}d3$  5.  $g6 \mathbb{Q}c3$  6.  $g7 \mathbb{Q}b3$  7.  $g8\mathbb{Q}+$ , и белые выигрывают.

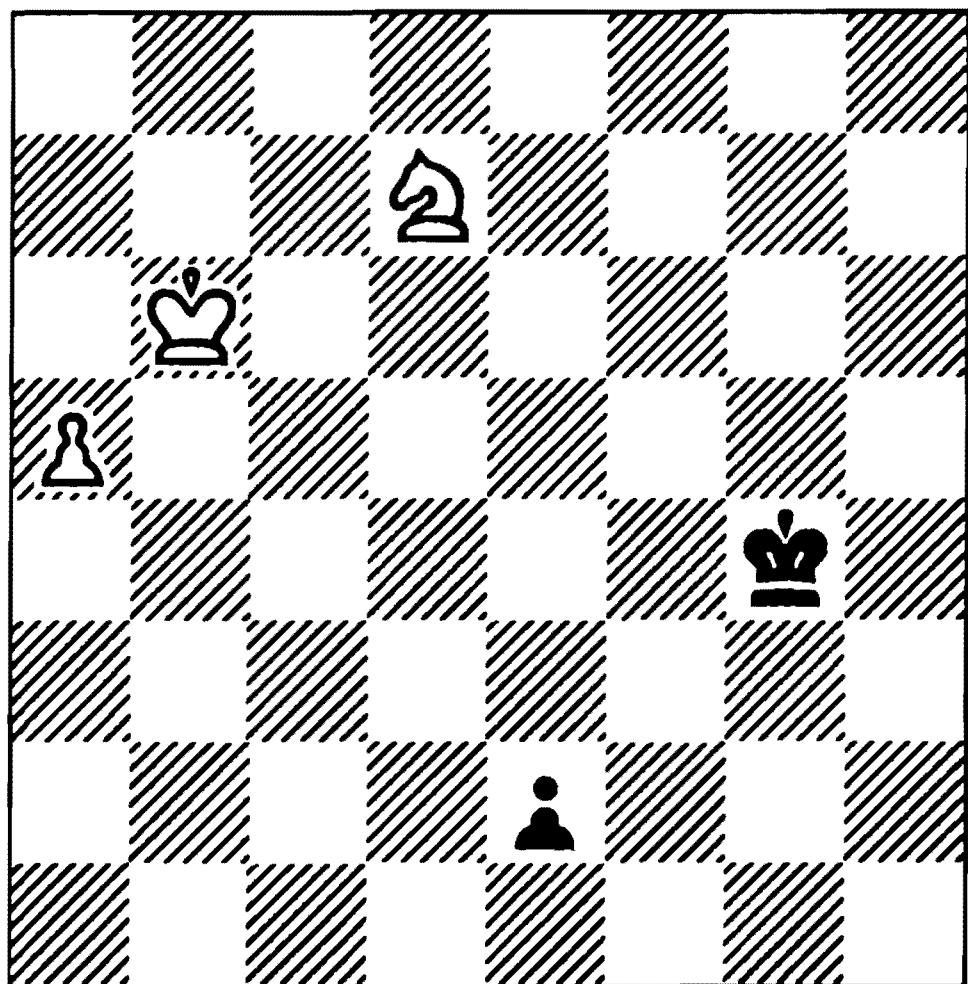
2.  $\mathbb{Q}b1-a3+$  ...

Нетрудно рассчитать, что в случае 2.  $g4 \mathbb{Q}:b1$  3.  $g5 \mathbb{Q}c2$  черные ставят ферзя первыми.

2. ...  $\mathbb{Q}c2-b3$

3.  $\mathbb{Q}a3-b1$   $\mathbb{Q}b3-c2$

Конечно, не 3...  $\mathbb{Q}a2??$  из-за 4.  $\mathbb{Q}d2!$  Черные продолжают преследование ко-



ня, белые не могут этого избежать.

4.  $\mathbb{Q}b1-a3+ \mathbb{Q}c2-b3$

**Ничья** повторением ходов.

При крайней пешке конь становится совсем беспомощным (152). После 1...  $\mathbb{Q}b2$  черные отнимают у него оба поля и выигрывают.

**Упражнения. 153 и 154.** Белые начинают и выигрывают.

## Глава

# 14

# Душа шахмат

«Пешки — душа шахмат». Так тепло отзывался о самых скромных участниках сражения великий французский шахматист XVIII века А. Филидор.

Маленькие пешки играют большую роль во всех стадиях партии. В окончаниях они становятся главным наступательным оружием. Особенно в пешечных эндшпиллях, где на доске нет других фигур, кроме королей. Это основа всей шахматной игры, ее «таблица умножения».

Шахматисты говорят: над каждой позицией стоит тень пешечного эндшпилля. Почек-

му? Потому что в процессе игры происходит размен за разменом; фигуры постепенно исчезают с «лица доски», и порой очень важно правильно оценить положение, если будет разменена последняя фигура и останутся лишь короли да пешки.

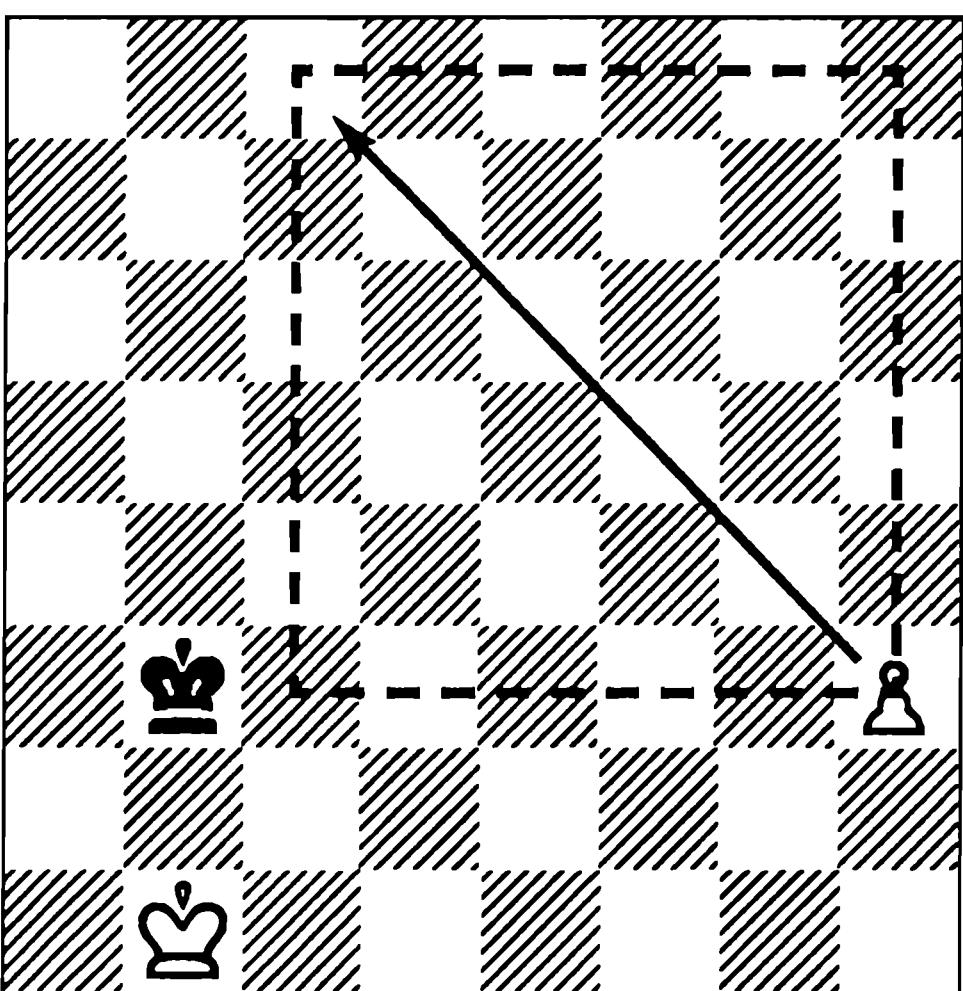
### «АХ, НЕ ДОГНАЛ!»

Когда король с пешкой борется против одинокого короля, добиться победы можно лишь в том случае, если удастся провести пешку в ферзи. А это зависит от взаимного расположения

боевых сил и нередко от очереди хода (155).

Может ли черный король задержать «бегущую в ферзи» пешку h3? Новичок начнет считать ходы, загибая пальцы: он — туда, я — сюда, он — туда, я — сюда... Да и не только новичок. Я был знаком с одним смешным старицком, который сорок лет играл в шахматы, но всякий раз, когда ему не удавалось задержать королем проходную пешку, огорченно восклицал: «Ах, не догнал!» Видимо, он всегда надеялся ее догнать...

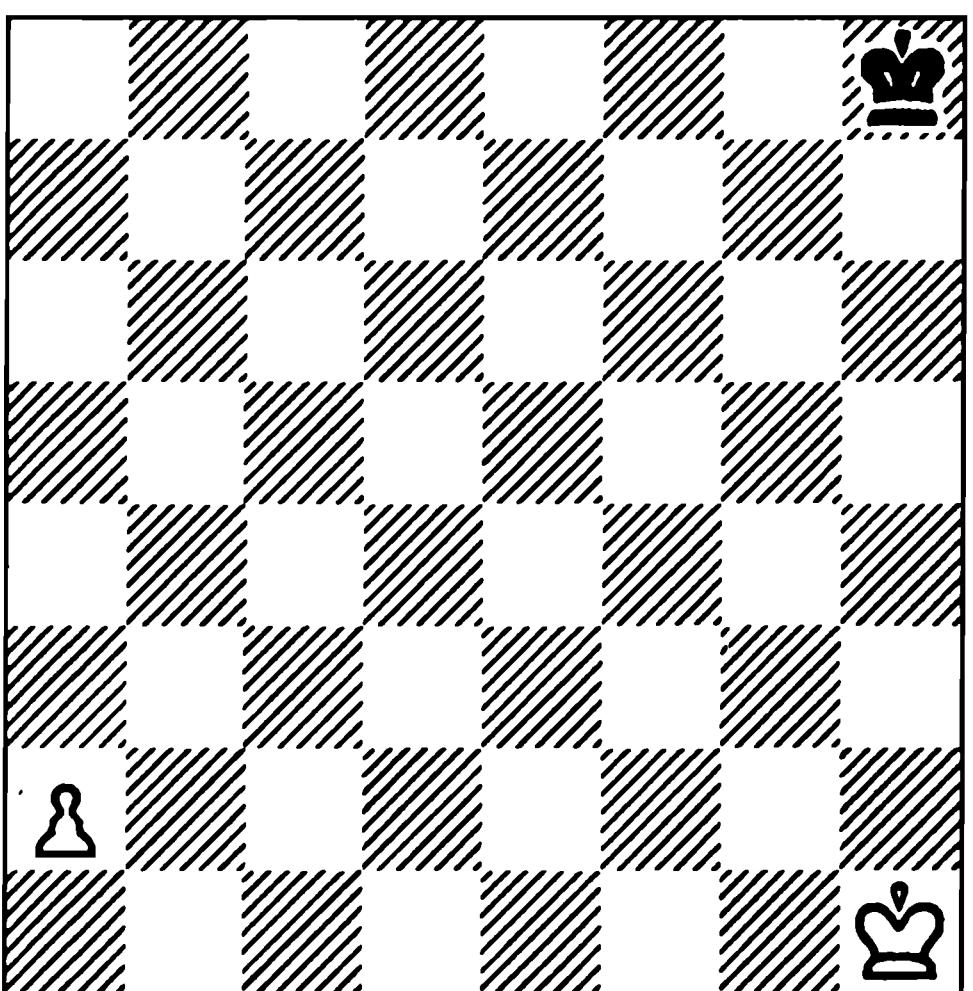
155

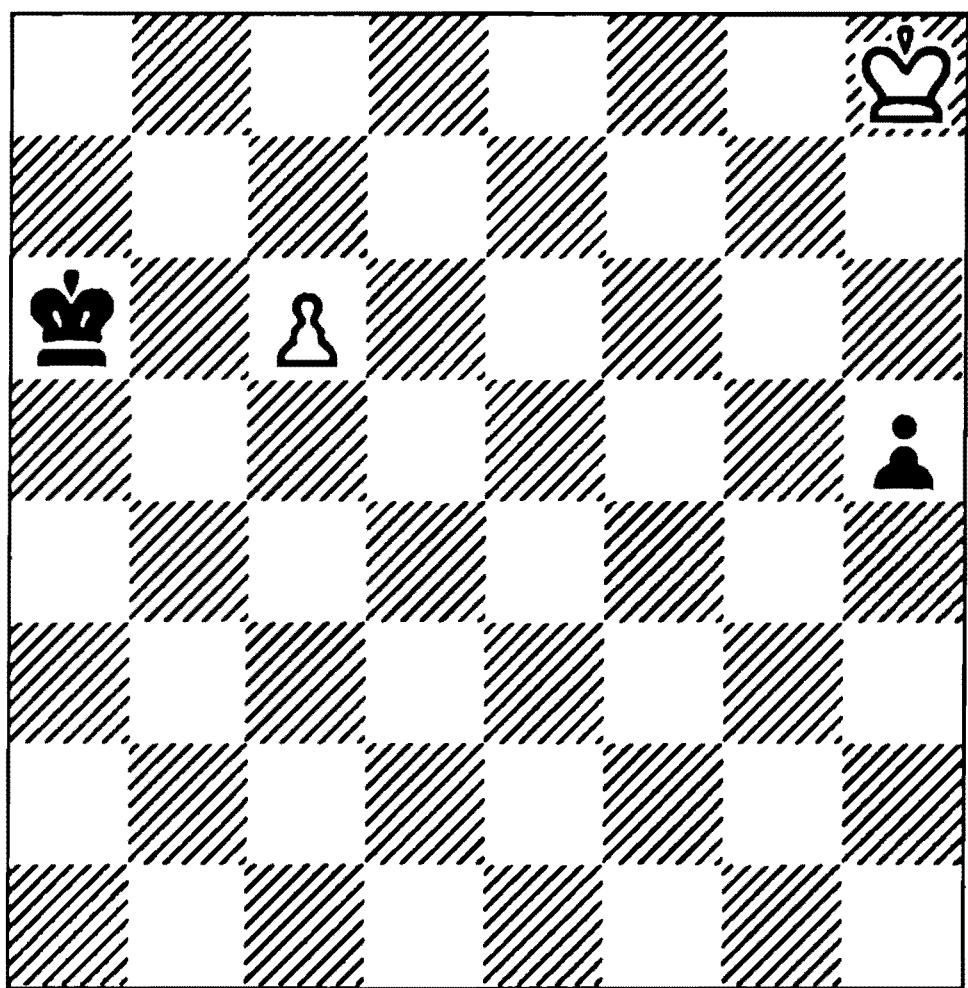


Между тем на этот случай существует «правило квадрата»: если король при своем ходе вступает в квадрат, стороной которого служит расстояние от поля находящегося пешки до поля превращения, то он задерживает пешку.

В нашем примере стороны квадрата будут расстояние от поля h3 до поля h8. Для облегчения расчета лучше всего мысленно провести по диагонали линию, соединяющую два противоположных угла, как это показано на диаграмме. Тогда

156

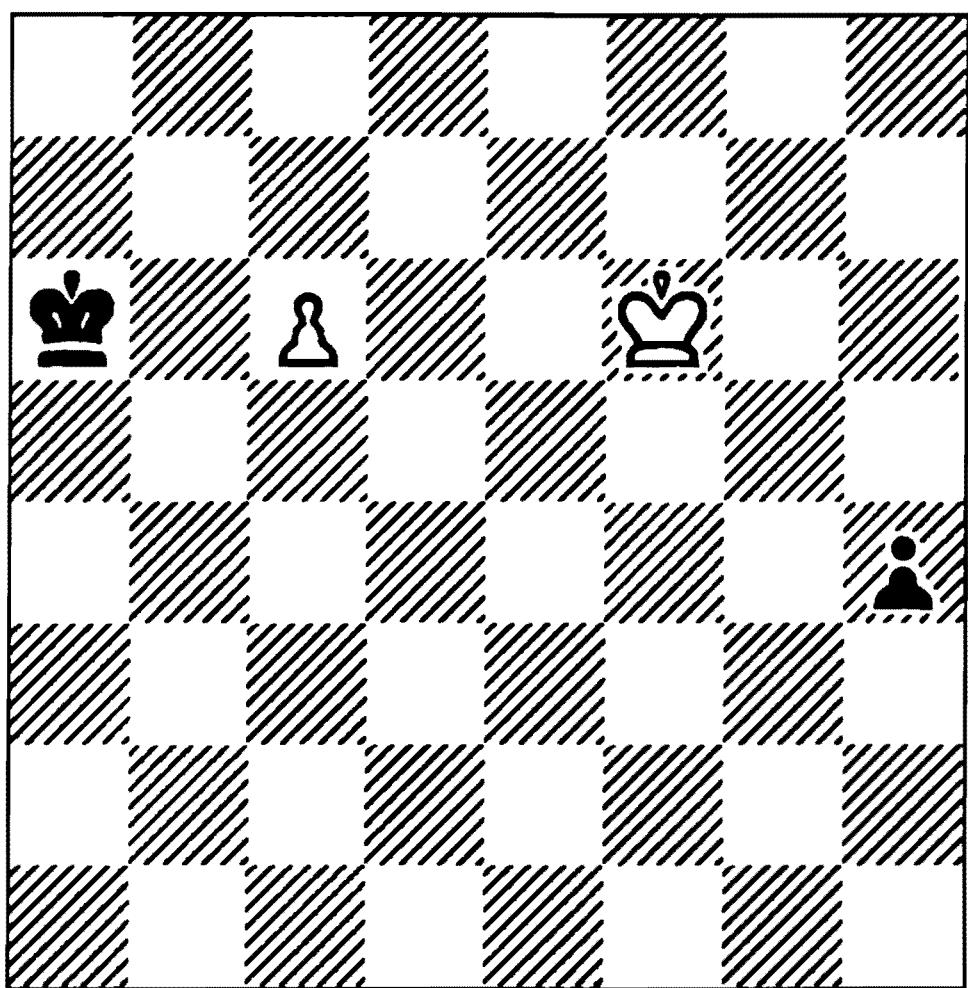




сразу видно, что черному королю достаточно вступить на одно из полей по линии «с», чтобы попасть в квадрат пешки. При своем ходе это удается.

- |          |                   |
|----------|-------------------|
| 1. ...   | $\mathbb{Q}b3-c3$ |
| 2. h3-h4 | $\mathbb{Q}c3-d4$ |
| 3. h4-h5 | $\mathbb{Q}d4-e5$ |
| 4. h5-h6 | $\mathbb{Q}e5-f6$ |
| 5. h6-h7 | $\mathbb{Q}f6-g7$ |

С каждым ходом квадрат пешки уменьшался, но король успевал зацепиться за его краешек. Но если в позиции 155 ход белых, то чер-



ный король «опаздывает на поезд» и пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

Необходимо помнить, что из начального положения пешка имеет право шагнуть сразу на два поля, и при построении квадрата это следует учитывать (156).

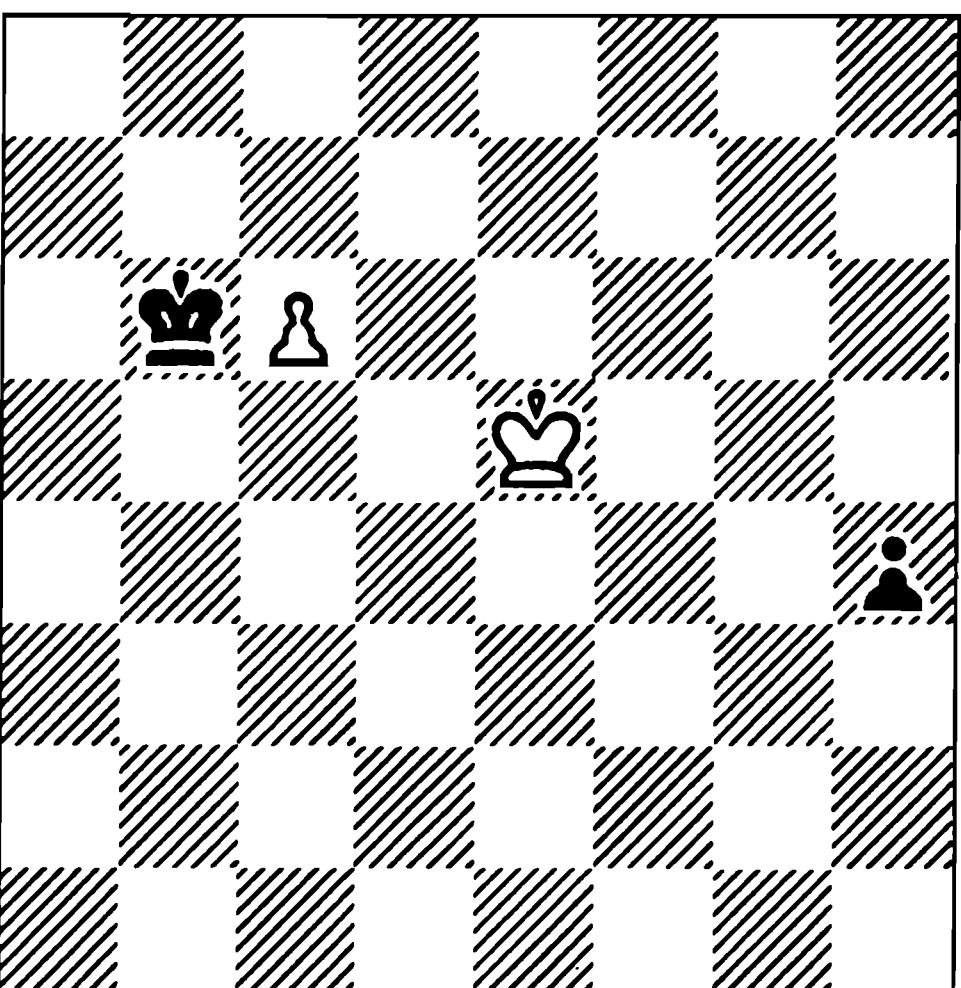
Кажется, что одна из сторон квадрата белой пешки — линия «g». Однако пешка a2 может пойти и на a3 и на a4. В последнем случае сторона квадрата уменьшается сразу на два поля, и король не догоняет пешку. Поэтому квадрат следует строить так, буд-

то пешка находится на а3, и черный король даже при своем ходе в него не попадает.

Борьба «за квадрат» нередко становится главным содержанием игры. Рассмотрим самый известный и вместе с тем самый яркий этюд на эту тему. Он был составлен чехословацким гроссмейстером Р. Рети в 1921 году и вызвал всеобщее восхищение (157). Белые начинают и делают ничью.

На первый взгляд задание кажется абсурдным. Белый король находится далеко позади черной пешки h5.

159



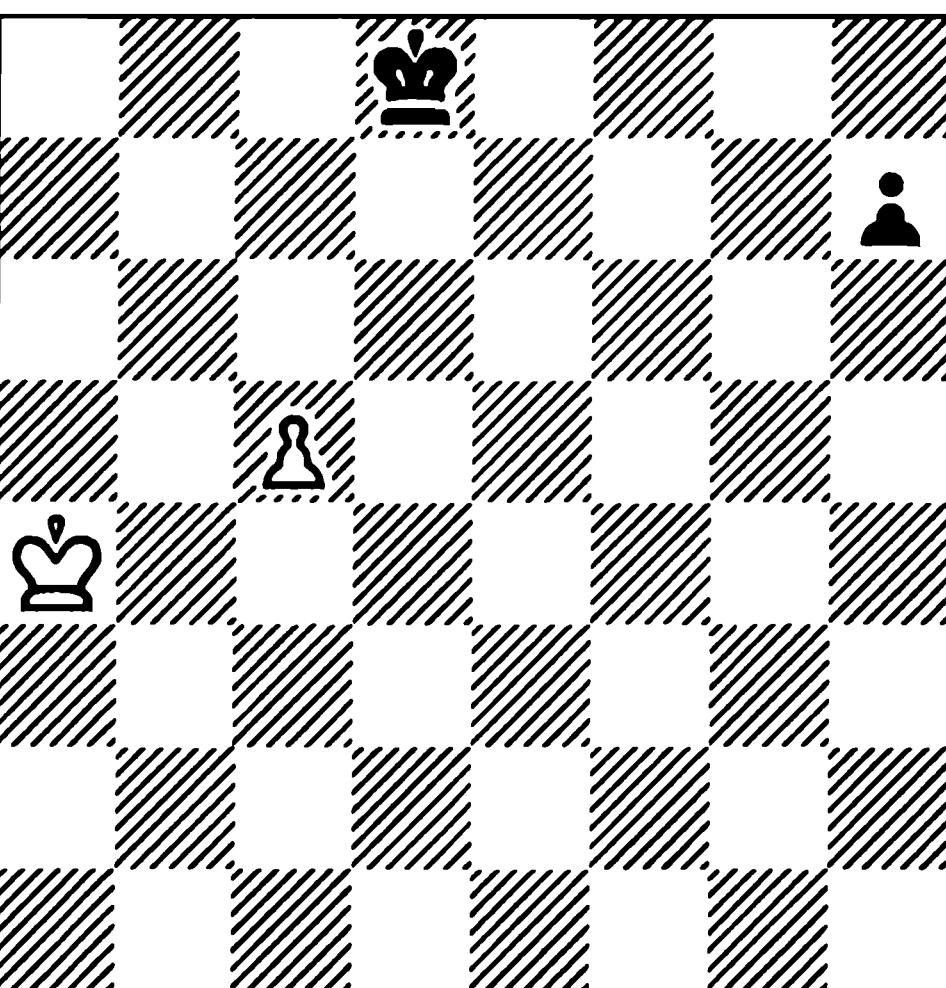
Даже невооруженным глазом видно, что догнать ее невозможно. Черный же король легко задерживает белую пешку сб. И все-таки белые добиваются ничьей! Они маневрируют королем с таким расчетом, чтобы, создавая угрозу, поддержать продвижение собственной пешки, попасть в квадрат неприятельской.

1. ♔h8-g7      h5-h4
2. ♔g7-f6

(158).

Начинается охота за двумя зайцами. Если черный «за-

160



яц» продолжит сейчас свой бег — 2... h3, то охотник неожиданно повернет в другую сторону: 3. ♔e7! и поможет белому «зайцу» проскочить в ферзи. Например: 3... h2 4. c7 ♔b7 5. ♔d7 или 3... ♔b6 4. ♔d7 h2 5.c7, и ферзи появляются один за другим.

2. ... ♔ab-b6

3. ♔f6 e5!

(159)

Белые снова угрожают поддержать свою пешку: 3... h3 4. ♔d6! h2 5. c7 ♔b7 6. ♔d7.

3. ... ♔b6:c6

4. ♔e5 f4

Легко убедиться, что белый король настигает свою добычу — пешку «h».

Вернемся к исходной позиции этюда. Не выигрывают черные и после 1. ♔g7 ♔b6 2. ♔f6 h4 3. ♔e5!, и снова перед нами знакомое положение 159.

В чем здесь дело? Почему не оправдалась поговорка

«за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь»?

Мы привыкли считать кратчайшим расстоянием между двумя точками прямую линию. Движение белого короля в этюде Р. Рети иллюстрирует особую «геометрию» шахматной доски. Один из ее законов гласит: путь по прямой равен пути по ломаной. Это происходит потому, что расстояния на шахматной доске измеряются не линейными мерами, а ходами. В начальном положении этюда (157) белый король может попасть в квадрат пешки h5 тринадцатью разными способами, каждый из которых требует одинаковое число ходов — три. Например, по прямой: 1. ♔h7 2. ♔h6 3. ♔:h5 или ломаной: 1. ♔g7 2. ♔h6 3. ♔g5 (остальные маршруты найдите сами). Практический вывод: при необходимости движение короля по вертикали или горизонтали можно заменить движением по ломаной линии.

Именно это обстоятельство помогло белым догнать черную пешку. Вот где особенно справедливо знаменитое изречение А. Суворова: каждый солдат должен знать свой маневр!

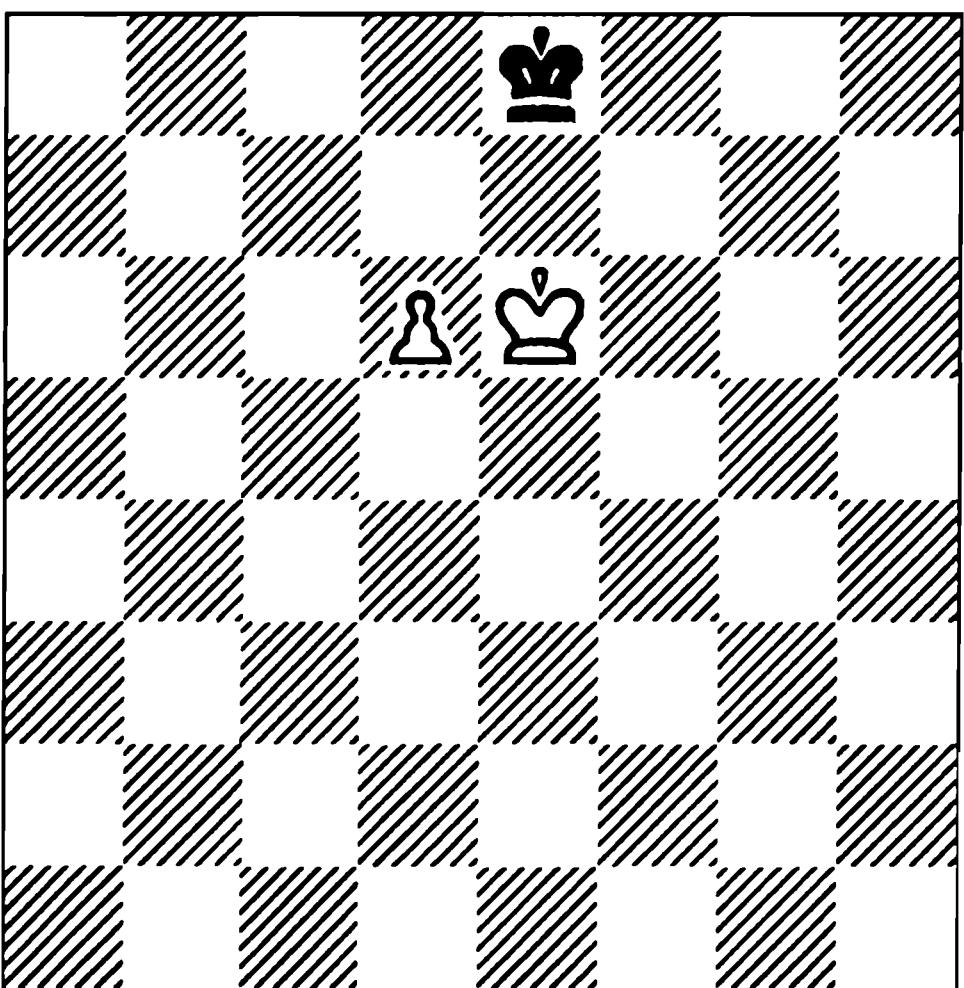
**Упражнения.** Поставьте короля на e1. Двигаясь по вертикали «е», он достигает поля e8 за семь ходов. Но за эти же семь ходов он может прийти на e8 — не удивляйтесь — еще по 392 различным маршрутам! Найдите и запишите десять разных до-

рог. 160. Белые начинают и делают ничью.

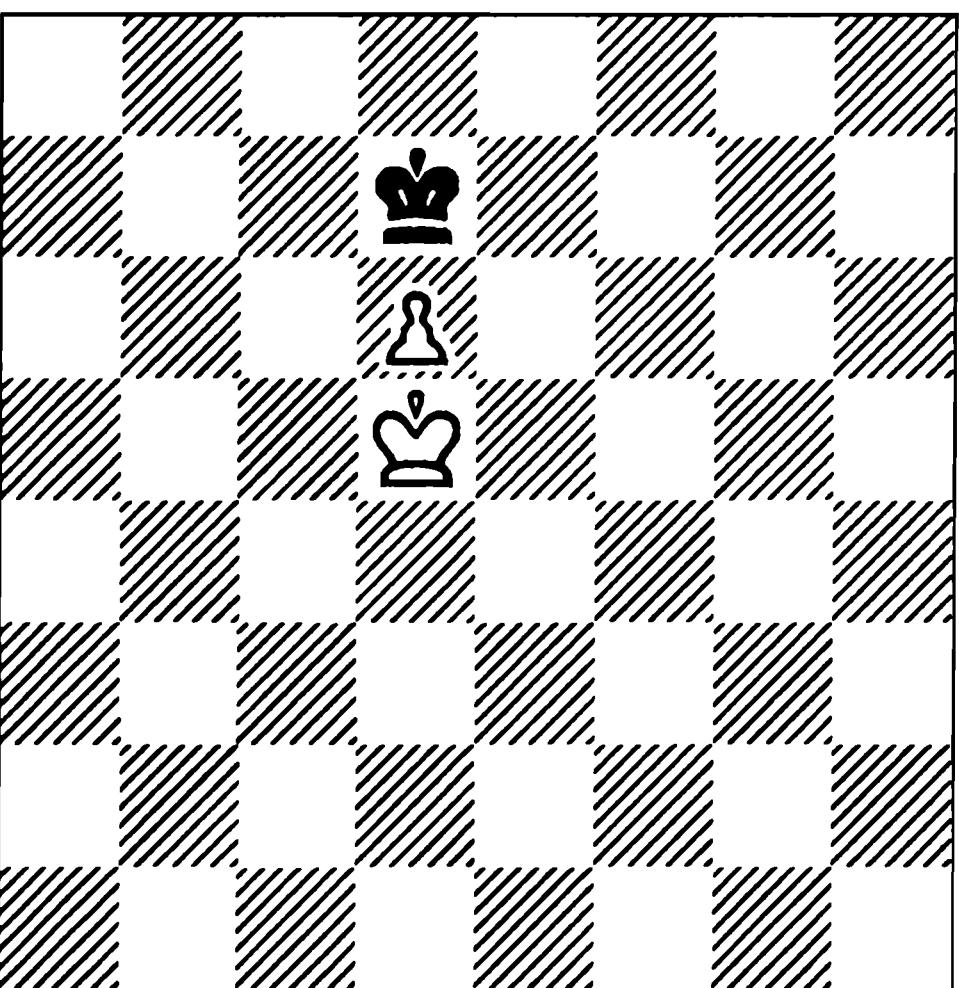
## ЧТО ЛУЧШЕ?

В большинстве пешечных окончаний на пути движения проходной пешки собственной персоной появляется неприятельский король. Это серьезная, но не всегда непреодолимая преграда. Вот основное положение, к которому так или иначе сводятся все пешечные эндшпили этого типа (161).

161



162



Белые выигрывают только при ходе черных: 1... ♕d8 2. d7 ♔c7 3. ♔e7, и пешка проходит в ферзи.

Но если ход белых, то игра заканчивается вничью: 1. d7+ ♕d8, и, чтобы не потерять пешку, белым придется отвечать 2. ♕d6, запатовывая неприятельского короля.

Можно попытаться сыграть хитрее: 1. ♔e5 ♕d7 2. ♕d5 (162). Теперь черные должны проявить повышенное внимание. Если они отступят королем на с8 или e8, то после 3. ♔с6 или 3. ♔е6 снова возникнет позиция 161, но уже с ходом черных, что ведет к проигрышу. Правильно 2... ♕d8!, и черные готовы встретить неприятельского короля на с8 или e8 — в зависимости от обстоятельств.

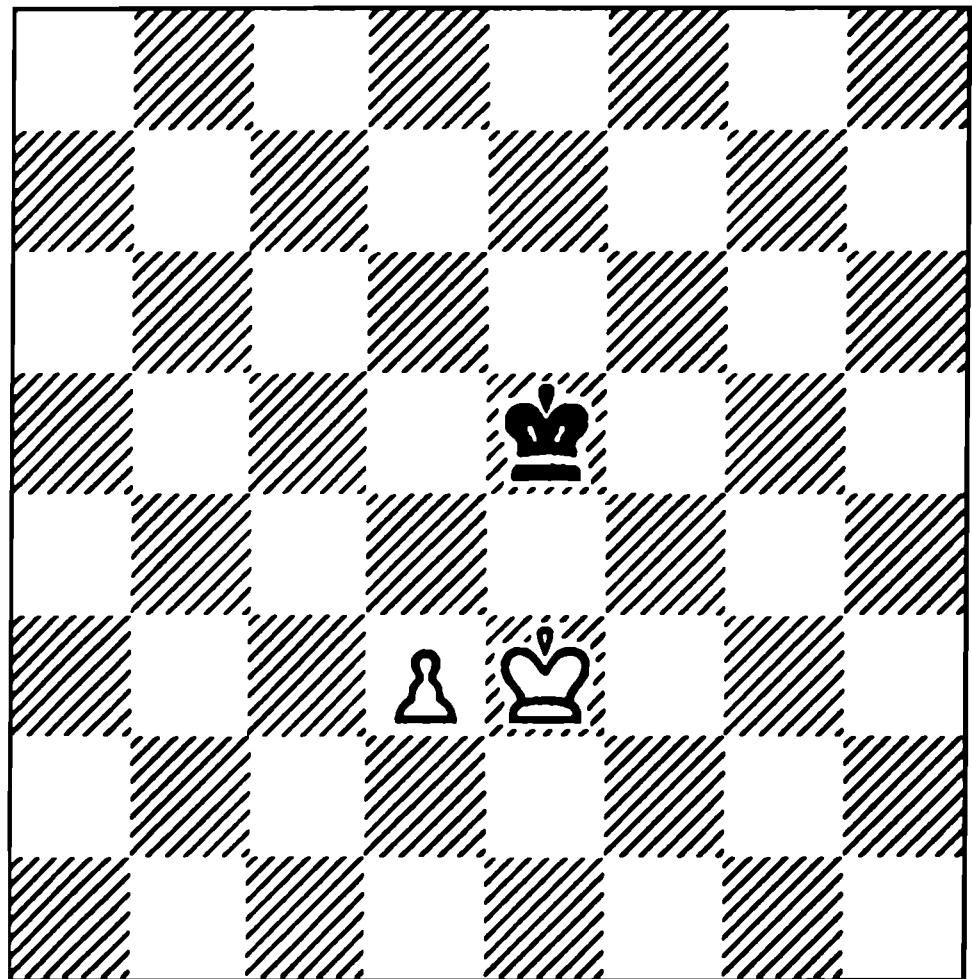
Полезно знать «особую примету»: пешка проходит в ферзи, если она становится на предпоследний ряд без шаха.

Противостояние королей через одно поле по вертика-

ли или горизонтали называется оппозицией (161). В таком положении короли отнимают друг у друга максимальное число полей и, подобно двум упрямым баранам на узком мостице, не хотят уступать дороги. Древние греки говорили: лучше сидеть, чем стоять, лучше лежать, чем сидеть. Это скорее от лени, нежели от мудрости. Деревянных шахматных королей в лени не упрекнешь. Но когда они становятся в оппозицию, то готовы окаменеть, лишь бы не двигнуться с места. Ведь при своем ходе каждый из них вынужден пропустить другого.

Если в положении 161 ход черных, мы говорим, что оппозицией владеют белые, и наоборот, если ход белых, значит, оппозицией владеют черные. В нашем примере от этого зависел исход борьбы. Не нужно быть древним греком, чтобы сделать вывод: владеть лучше, чем не владеть.

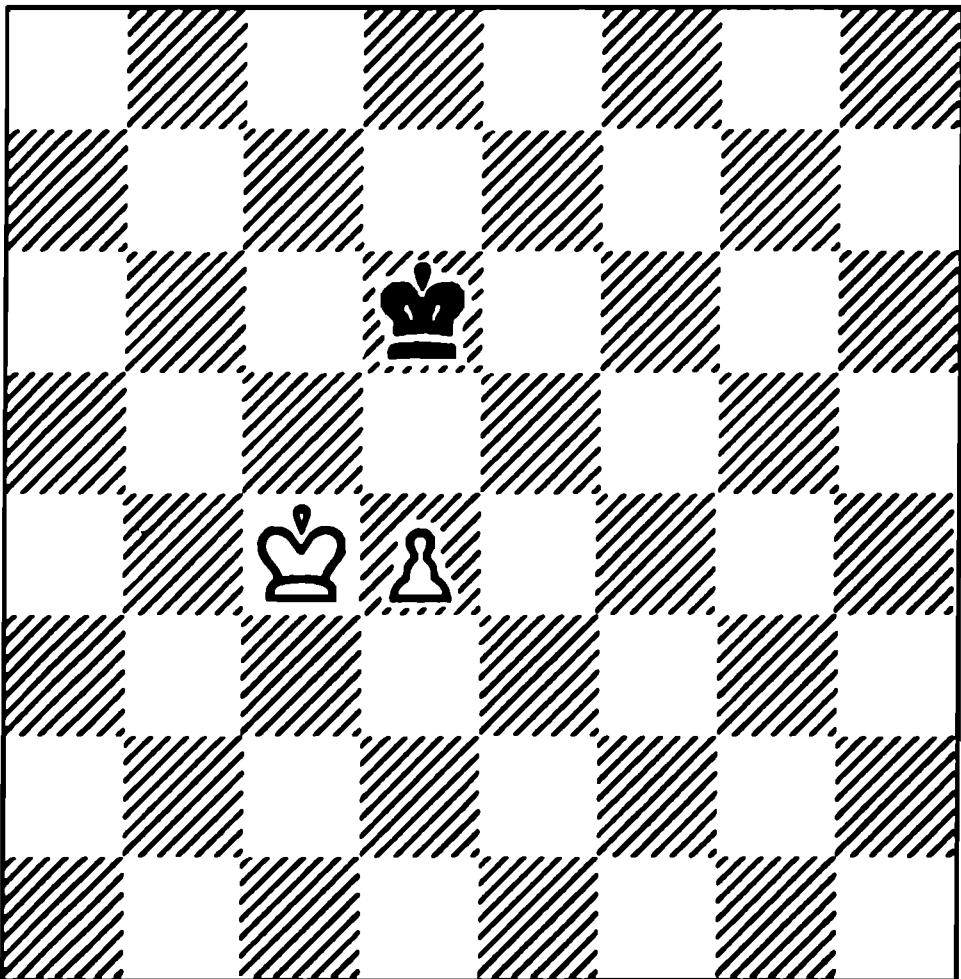
Переместим позицию на несколько рядов вниз (163).



Здесь черные достигают ничьей независимо от очереди хода. Для уверенной защиты полезно знать простой способ: одинокий король должен до тех пор оставаться на пути движения пешки, пока король противника не станет рядом с ней; тогда следует занять оппозицию.

1.  $d3-d4+$   $\mathbb{Q}e5-d5$
  2.  $\mathbb{Q}e3-d3$   $\mathbb{Q}d5-d6$
  3.  $\mathbb{Q}d3-c4$
- (164)

Настал тот самый момент, черный король занимает оппозицию.



3. ...  $\mathbb{Q}d6-c6$
4.  $d4-d5+$   $\mathbb{Q}c6-d6$
5.  $\mathbb{Q}c4-d4$   $\mathbb{Q}d6-d7$
6.  $\mathbb{Q}d4-e5$   $\mathbb{Q}d7-e7$

Снова неприятельский король встречается грудью.

7.  $d5-d6+$   $\mathbb{Q}e7-d7$
8.  $\mathbb{Q}e5-d5.$

Перед вами позиция 162.

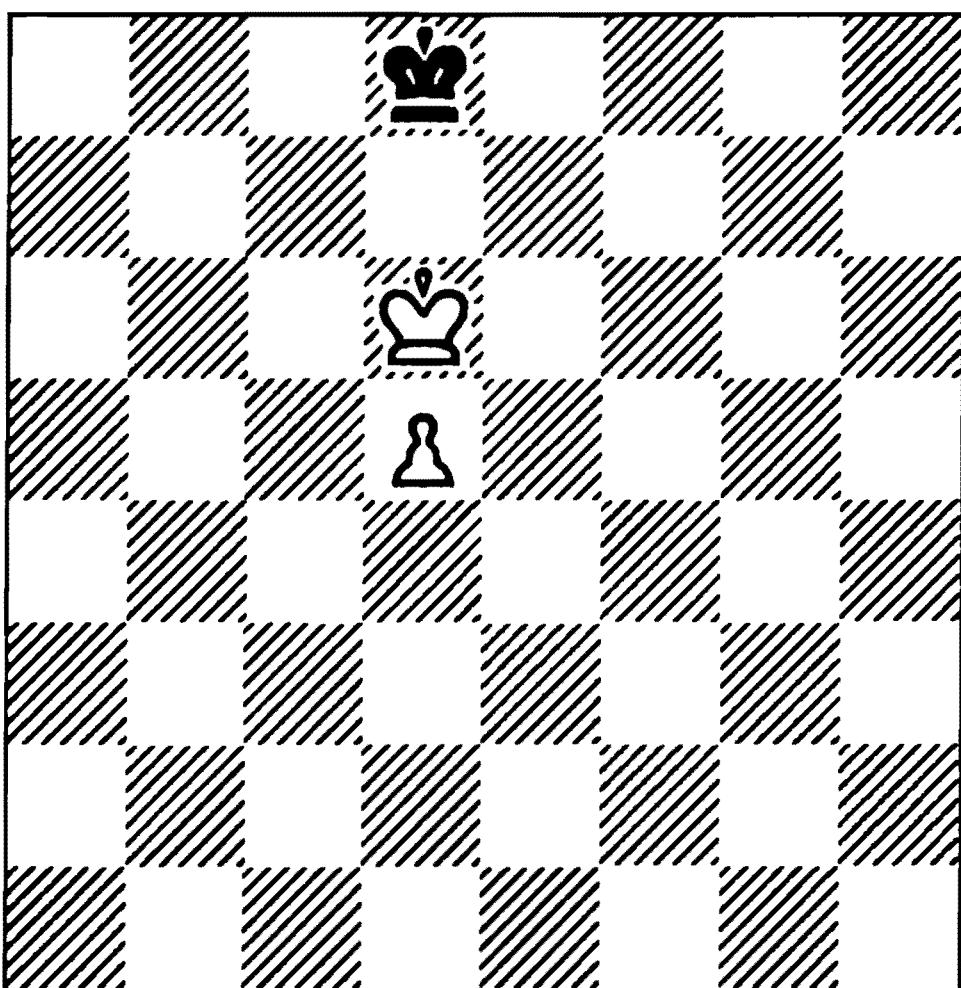
Какой ход необходимо сделать черным, чтобы не пропустить пешку в ферзи?

Более сложные задачи приходится решать в пози-

циях, где король находится впереди своей пешки.

Если пешка уже достигла пятой горизонтали (165), то она проходит в ферзи независимо от того, кто владеет оппозицией. При ходе черных — 1... ♕e8 (c8) 2. ♕c7 (e7), при ходе белых — 1. ♕e6 (c6) ♕e8 (c8) 2. d6, и возникает позиция 161 с ходом черных. Почему противостояние королей не спасает черных даже при чужом ходе? Потому что резервный ход пешкой 2. d5-d6 позволяет белым в решающий момент овладеть оппозицией.

165



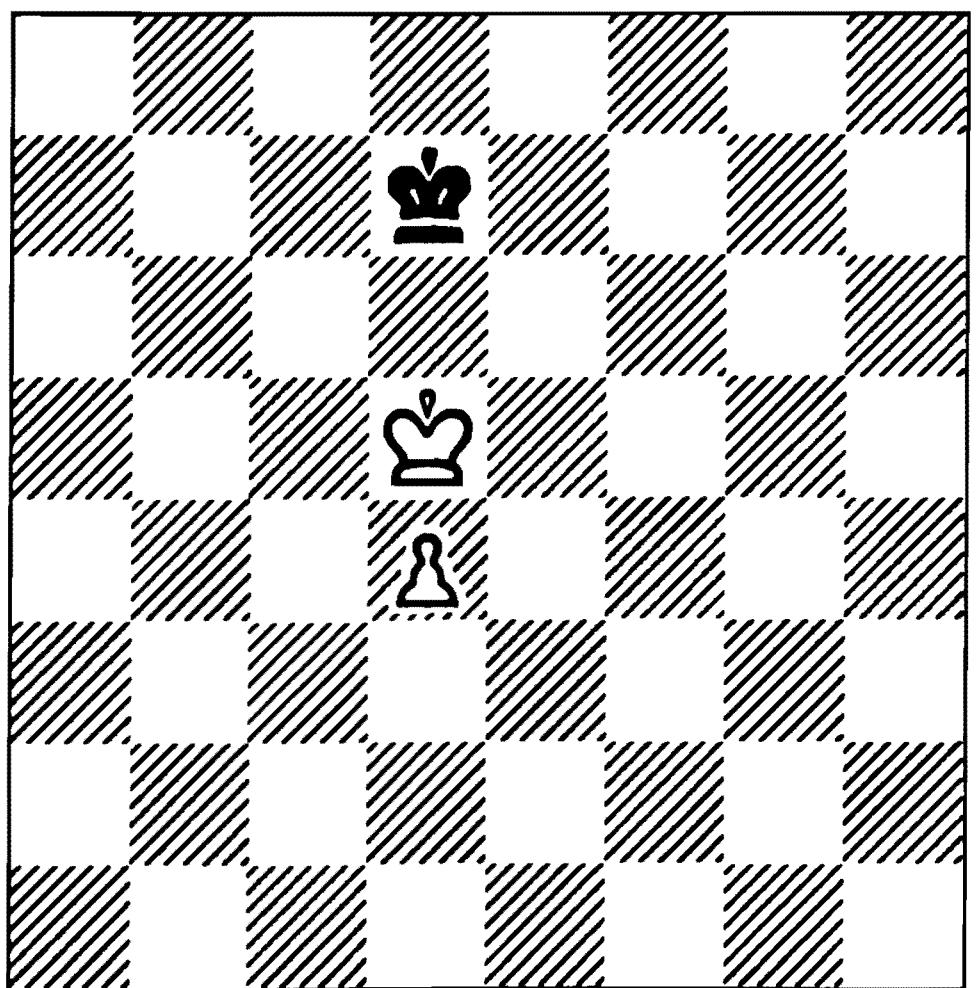
Если пешка еще не достигла пятой горизонтали (166), то результат зависит исключительно от того, чей ход. При своем ходе белые вынуждены либо топтаться на месте, либо продвинуть пешку.

1. ♔d5-e5 ♕d7-e7
2. ♔e5-d5 ♕e7-d7
3. ♔d5-c5 ♕d7-c7

Заметьте: черный король все время держит оппозицию, не уступая неприятелю ни пяди доски.

4. d4-d5 ♕c7-d7

166



5. d5-d6                    ♔d7-d8  
 6. ♔c5-c6                    ♔d8-c8

**Ничья (161).** Однако при ходе черных король вынужден уступить дорогу, и белые выигрывают (166).

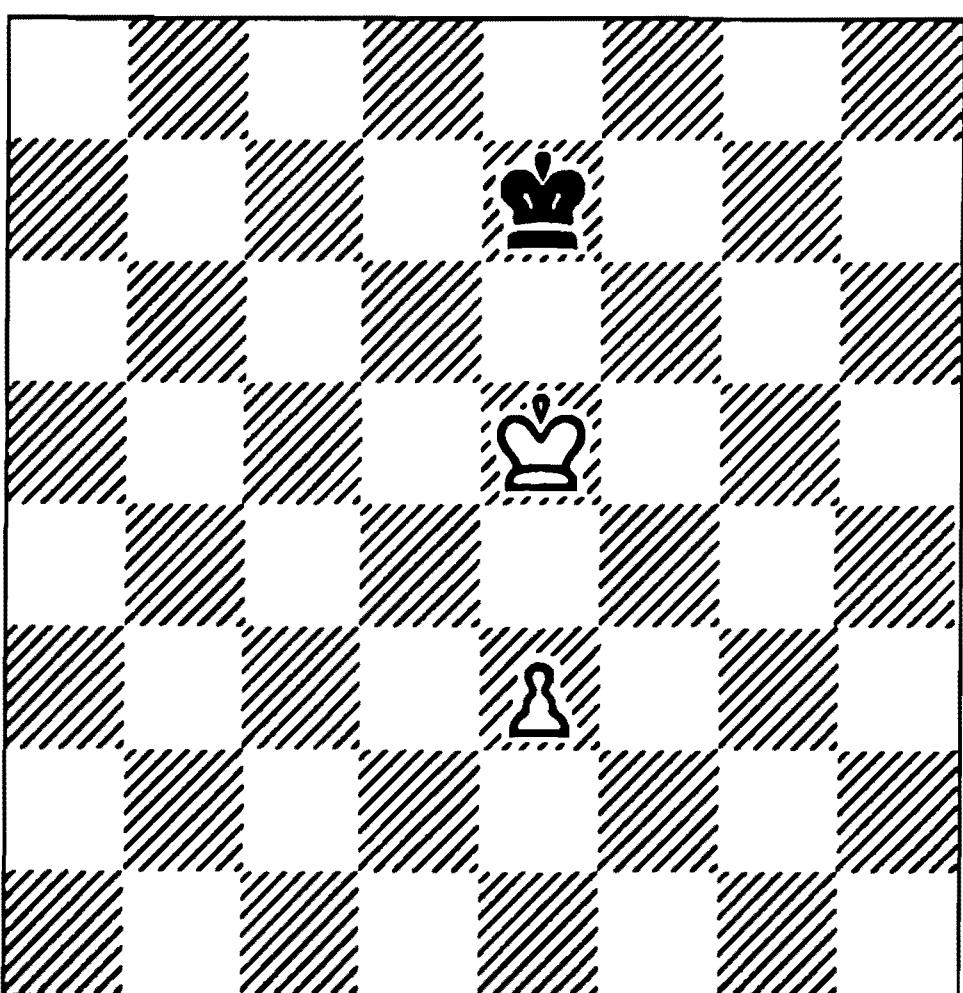
1. ...                        ♔d7-e7  
 2. ♔d5-c6                    ...

На 1... ♔c7 белые ответили бы, конечно, 2. ♔e6.

2. ...                        ♔e7-d8  
 3. ♔c6-d6                    ♔d8-c8  
 4. ♔d6-e7.

Пешка проходит в ферзи.

## 167



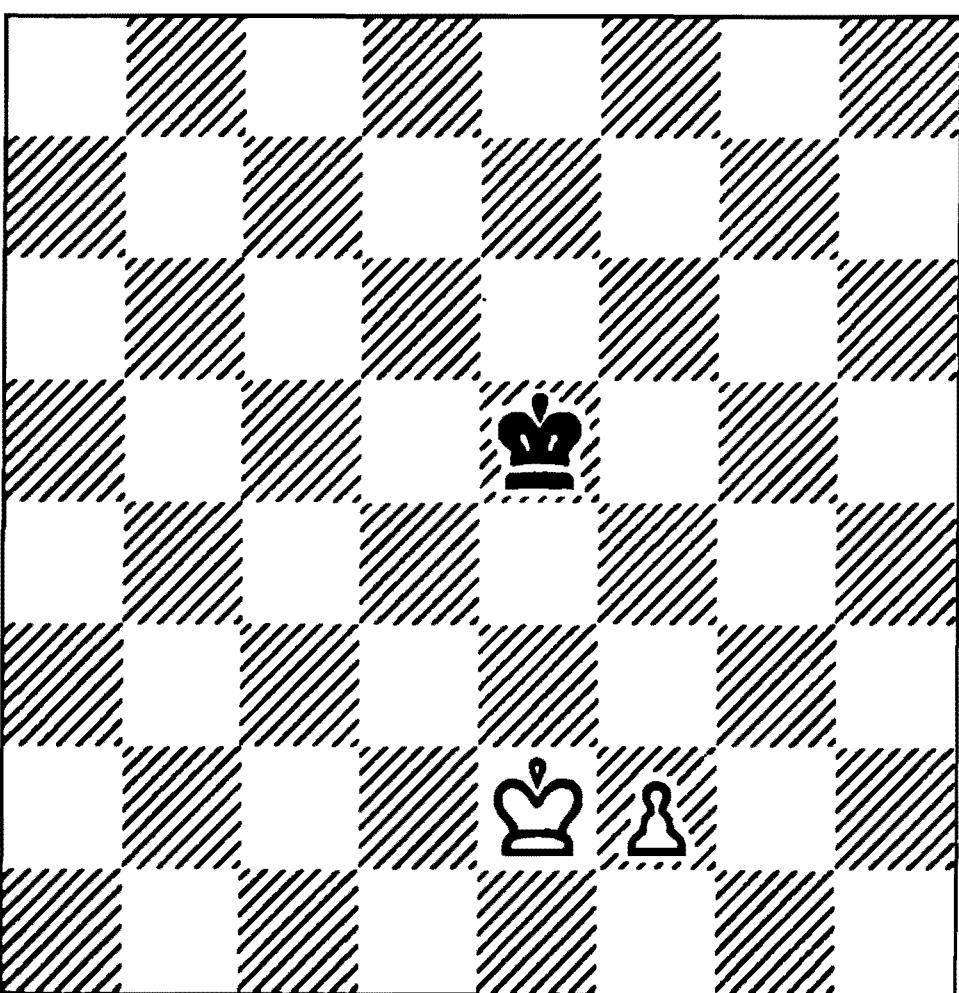
Если в позиции 166 белая пешка находилась бы не на d4, а на d3 (167), то белые выигрывали бы и при своем ходе, так как после 1. d4 они передавали черным очередь хода и овладевали оппозицией.

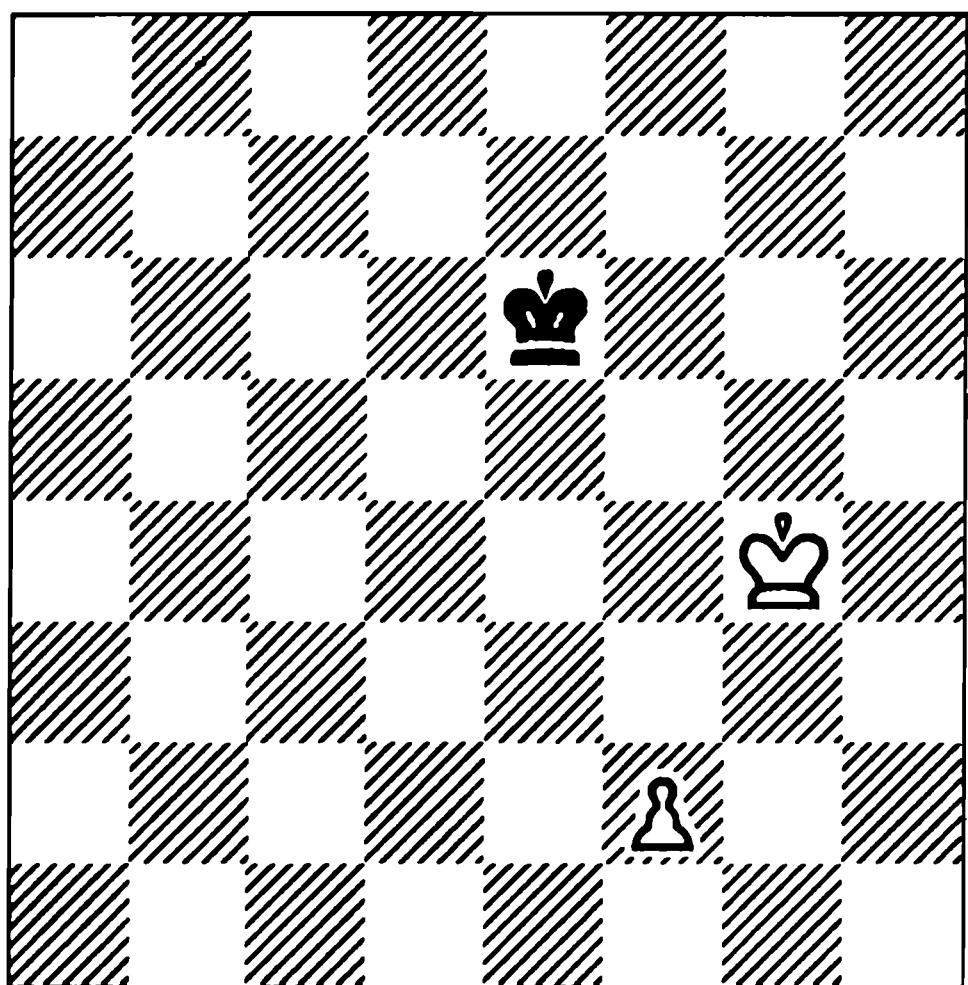
Практический совет: в первую очередь следует продвигать короля, чтобы всегда иметь возможность резервным ходом пешки овладеть оппозицией (168).

1. ♔e2-e3!                ...

Белые занимают оппозицию. Это единственный путь

## 168





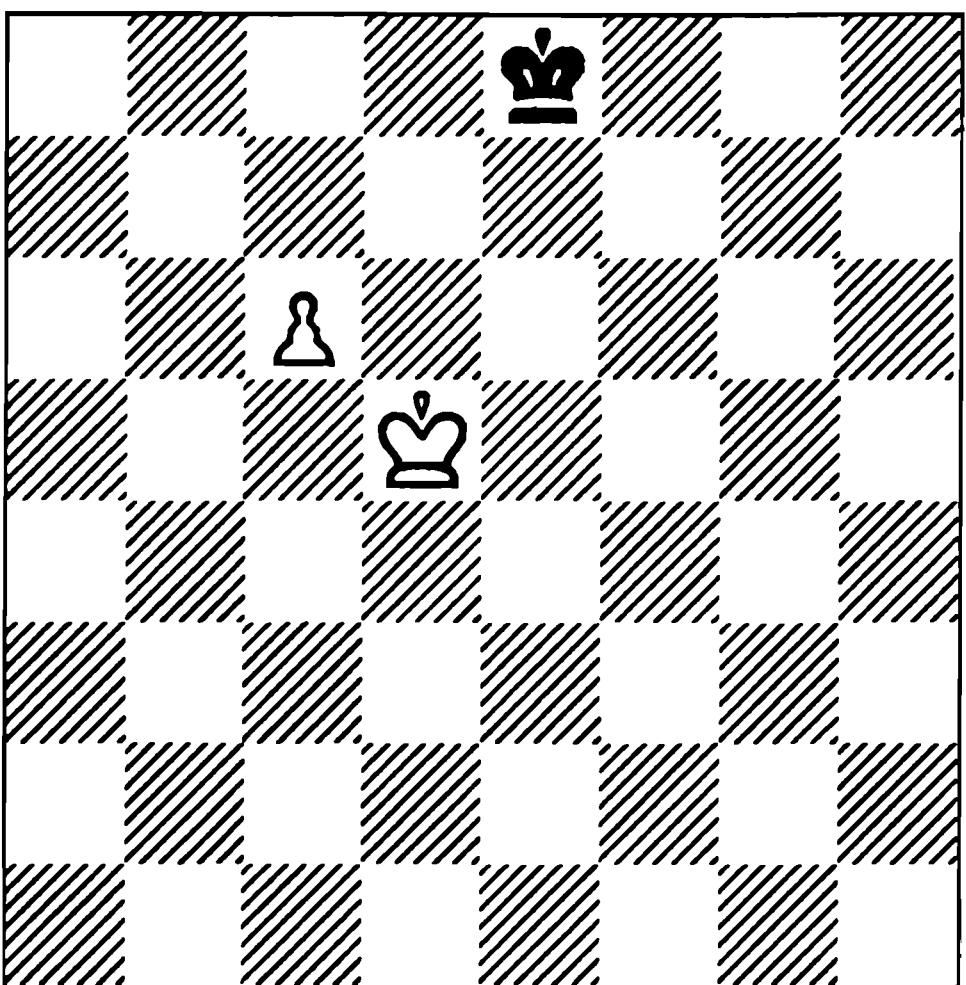
к победе. К ничьей вело  
1. ♔f3? ♔f5! (166).

1. ... ♔e5-f5
2. ♔e3-f3! ...

Шахматисту, незнакомому с законами оппозиции, ход королем, мешающий продвижению собственной пешки, покажется нелепым.

2. ... ♔f5-e6
3. ♔f3-g4 (169)

Такое противостояние королей называется диагональной, или косой оппози-



цией. Практически она имеет то же значение, что и прямая оппозиция, потому что также обеспечивает прорыв короля. Сейчас вы увидите, как это происходит.

3. ... ♔e6-f6

Если 3... ♔e5, то 4. ♔g5.

4. ♔g4-f4! ...

Только так! На 4. f3? черные сыграли бы 4... ♔g6! с ничьей (166). Теперь же косая оппозиция перешла в прямую, и черные вновь

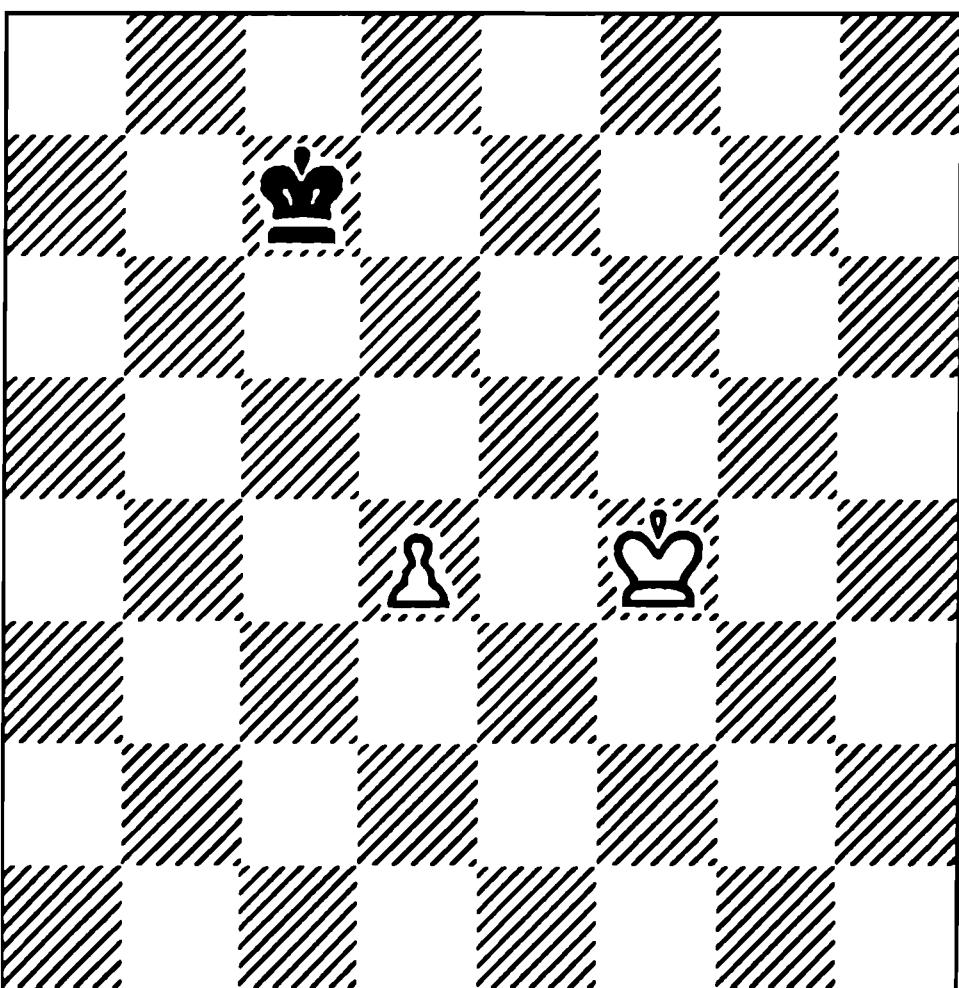
должны уступить дорогу неприятельскому королю.

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 4. ...                  | $\hat{\square}f6-e6$ |
| 5. $\hat{\square}f4-g5$ | $\hat{\square}e6-f7$ |
| 6. $\hat{\square}g5-f5$ | ...                  |

Здесь уже можно было сыграть 6. f3  $\hat{\square}g7$  7. f4, вновь овладевая оппозицией. Но не сразу 6. f4 из-за 6...  $\hat{\square}g7$  с ничьей. Все же рекомендуется продвигать своего короля как можно дальше, это гарантирует от ошибок.

- |        |                      |
|--------|----------------------|
| 6. ... | $\hat{\square}f7-g7$ |
|--------|----------------------|

171



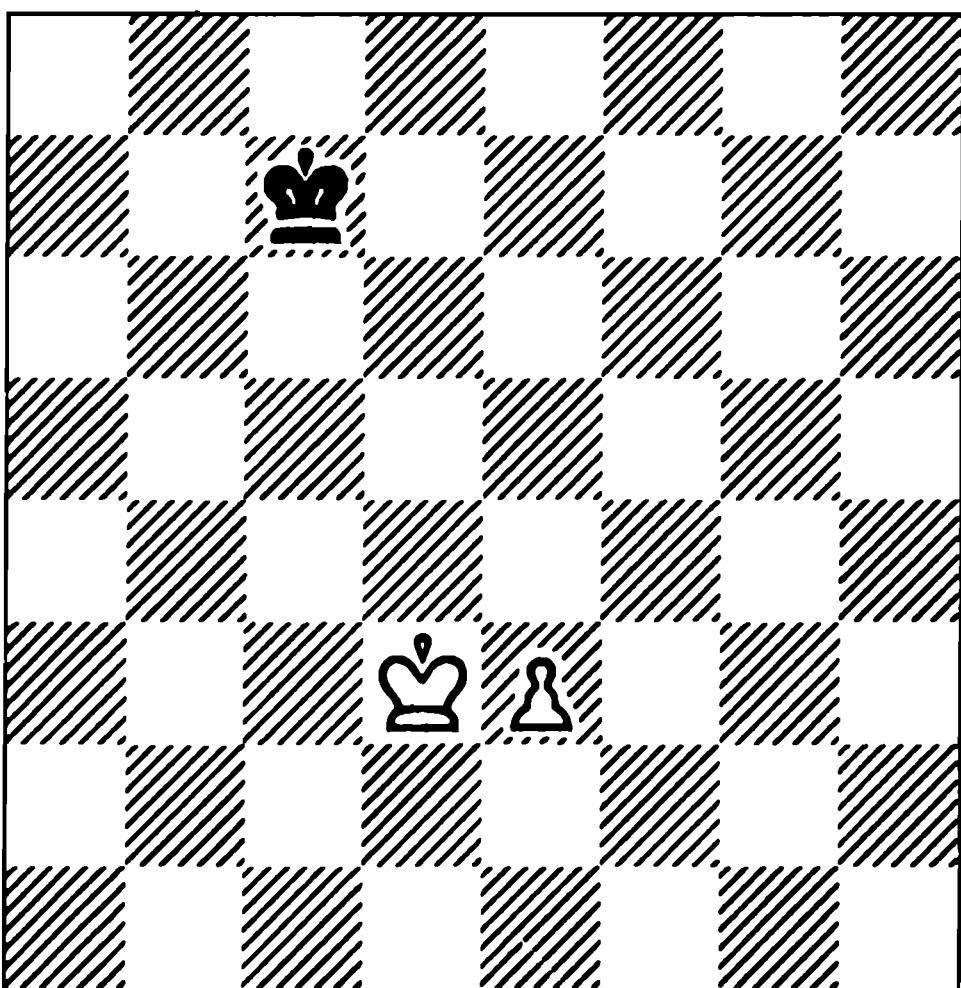
- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 7. $\hat{\square}f5-e6$ | $\hat{\square}g7-g6$ |
|-------------------------|----------------------|

Черные пытаются контратаковать пешку, но она сама идет в атаку.

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| 8. f2-f4                  | $\hat{\square}g6-g7$ |
| 9. f4-f5                  | $\hat{\square}g7-f8$ |
| 10. $\hat{\square}e6-f6!$ | ...                  |

Внимательность до самого конца. Еще не поздно было допустить промах — 10. f6??  $\hat{\square}e8$  — ничья. Теперь же белые в последний раз занимают оппозицию, обеспечивая пешке маршальский жезл.

172



10. ... ♔f8-e8

11. ♔f6-g7.

Звучат победные фанфары, пешка проходит в ферзи.

**Упражнения.** 170. Белые начинают и выигрывают (два решения). 171. Ход белых, проведите пешку в ферзи.

## НЕ ВСЕ РАВНО!

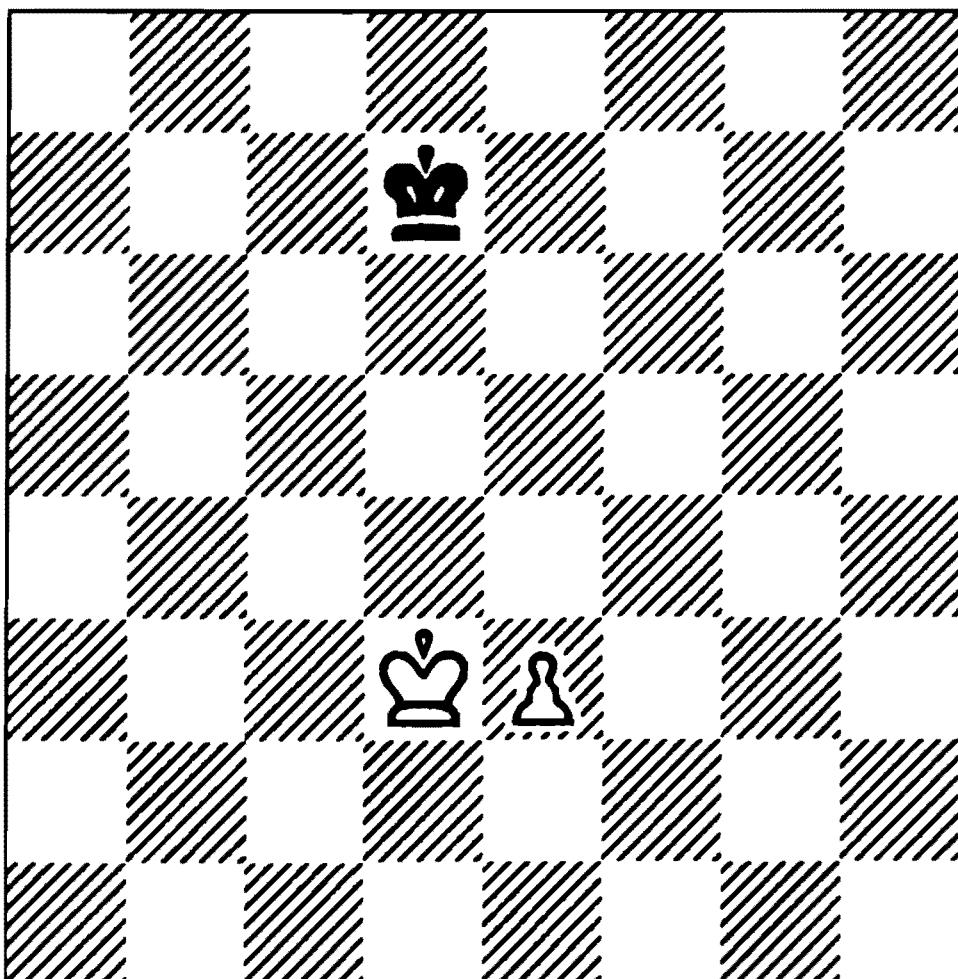
В шахматах ни один ход не делается «просто так». Каждое передвижение фигуры или пешки должно преследовать определенную цель. Опыт и знания помогают правильно наметить цель и определить пути ее достижения.

Разберем позицию 172. Допустим, очередь хода за белыми. К чему вы будете стремиться? «А вот проведу пешку в ферзи и дам мат, чего ж тут думать», — скажут некоторые. Все это верно, кроме одного: думать все-таки надо. Как, например, вы поведете свою пеш-

ку? И здесь ответ находится быстро. Вы уже знаете, что король должен действовать впереди. Поэтому ход пешкой вы сразу отвергнете и бодро возьметесь за короля. Но куда пойти королем? На c4, d4 или e4? Все равно? Далеко не все равно!

Необходимо всегда учитывать ответ противника, который всеми силами старается разрушить ваши замыслы. Гроссмейстер С. Тартаковер шутил: «Противник тоже имеет право на существование». Так вот, если вы сыграете 1. ♔d4?, то противник

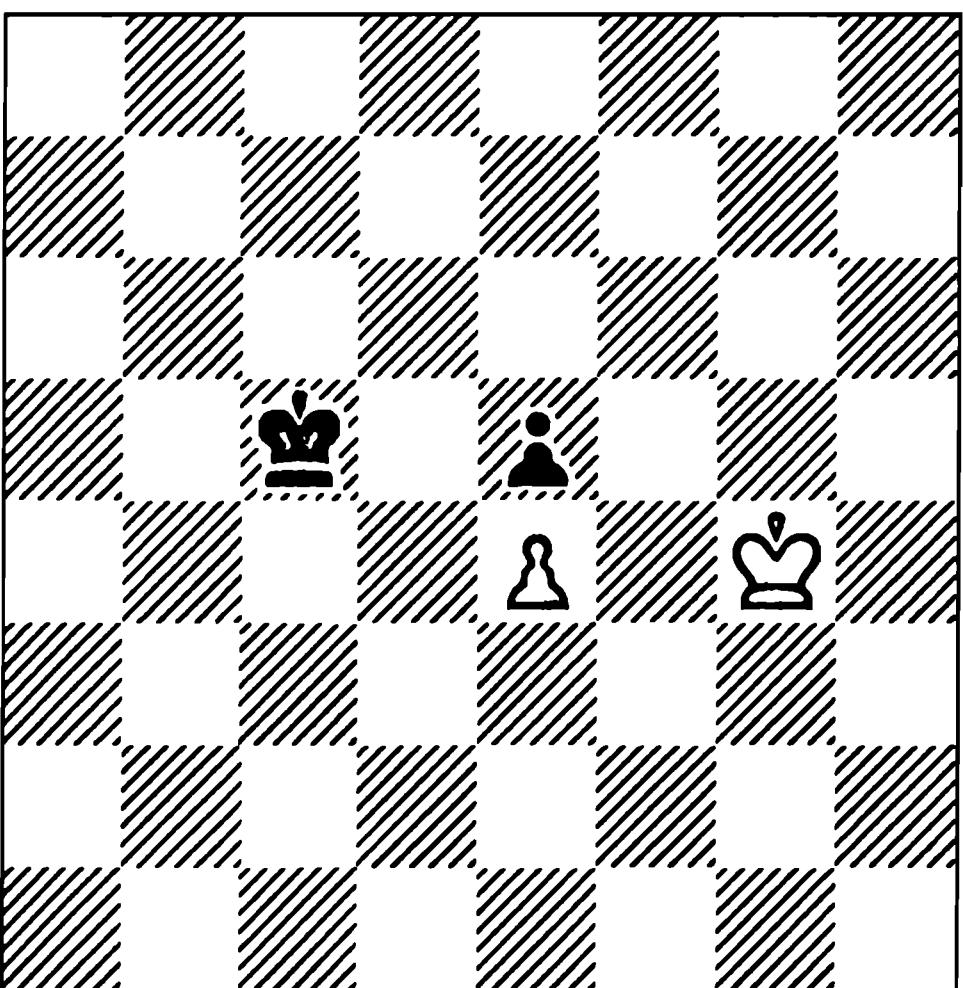
173



реализует свое право на существование и ответит 1... ♔d6, занимая оппозицию. Теперь вы можете заглянуть на диаграмму 166 и... попробовать укусить себя за локоть. Выигрыш упущен. Ничья. То же самое произойдет и в случае 1. ♔c4? ♔c6.

К выигрышу ведет только 1. ♔e4! — ход, учитывающий положение неприятельского короля, не имеющего возможности занять оппозицию. После 1... ♔d6 2. ♔f5 вы уже знаете, что делать дальше.

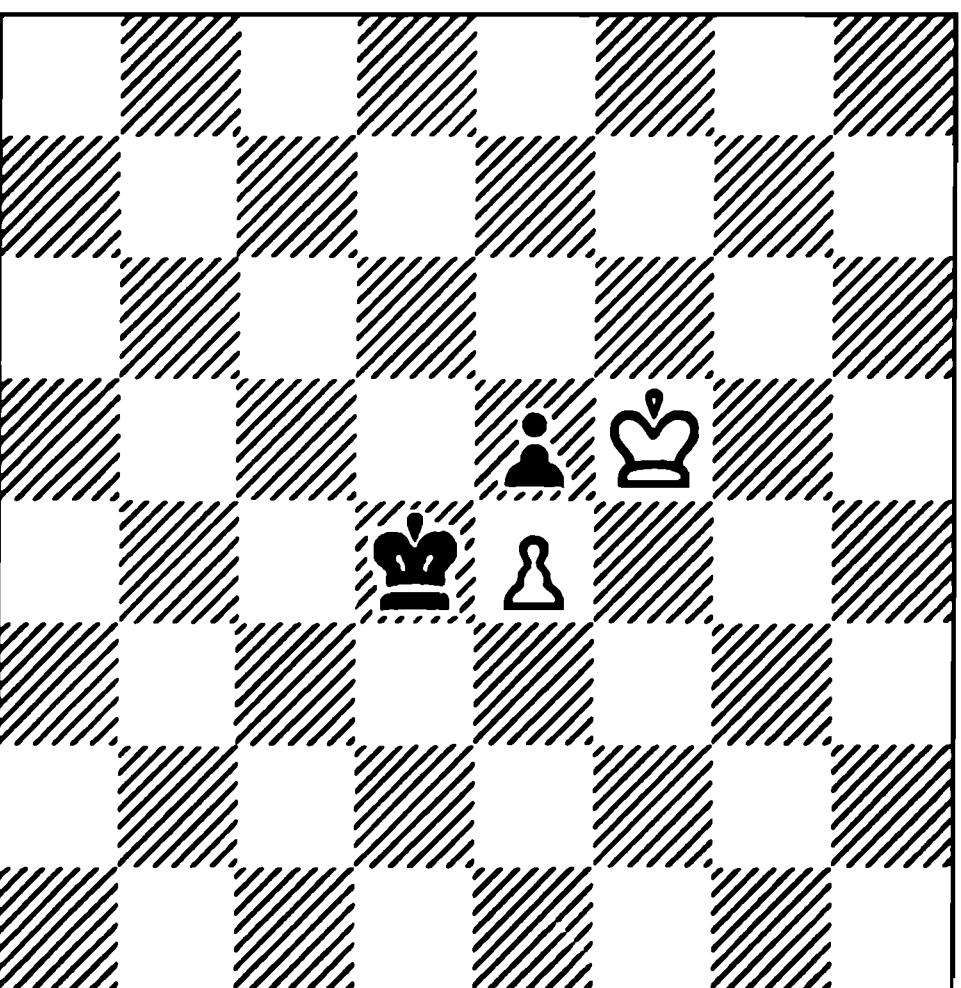
174

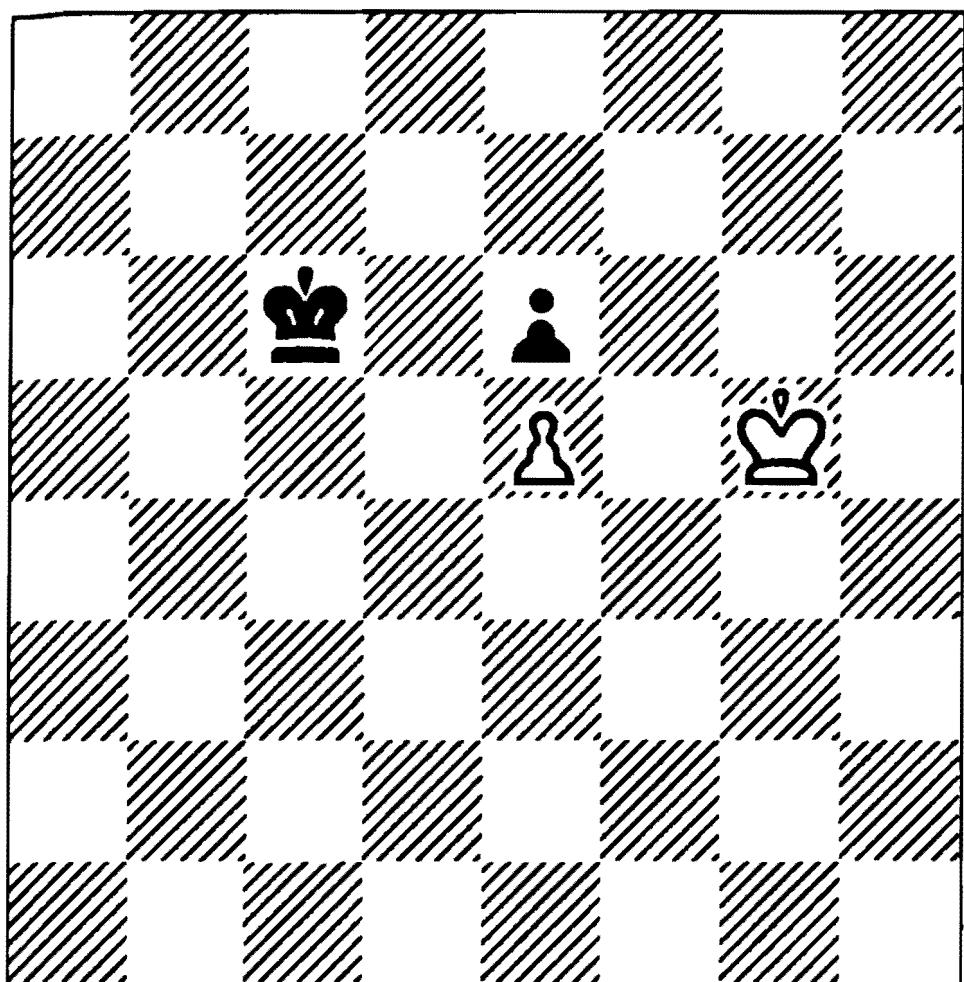


Вернемся к начальной позиции (172) и представим теперь, что вы боретесь за ничью и руководите черным королем. Куда вы его направите при своем ходе? На d6? Но тогда последует 2. ♔d4 ♔e6 3. ♔e4, и белые выигрывают (166). Оказывается, и у черных единственный путь к ничьей: 1... ♔d7! (173).

Посчитайте, сколько полей пролегло между королями? Три? Нечетное число. Противостояние королей, разделенных нечетным числом полей (тремя или пя-

175





тью), называется дальней оппозицией. Ход белых. Значит, оппозицией владеют черные. Попробуем: 2. ♔d4 ♔d6 или 2. ♔e4 ♔e6 (166). Ничья. Вывод: владение дальней оппозицией при сближении королей приводит к овладению и ближней оппозицией.

Познакомимся еще с одной позицией (174). Ход белых. Попытаемся завоевать пешку e5 — 1. ♔f5. Черные защищают ее — 1... ♔d4 (175). Но что это? Белые хотели выиграть неприятельскую пешку, а неожиданно

теряют свою. Теряют только потому, что настала их очередь хода. Ситуация, когда нет полезных ходов и любой ход заставляет ухудшить собственное положение, называется цугцвангом (от немецкого Zug — ход, Zwang — нужда, буквально «нужда в ходе»).

Теперь представим себе, что в позиции 175 ход черных. Оказывается, и они не имеют полезных ходов. Такое положение называется взаимным цугцвангом. Кто начинает, тот проигрывает. Снова «стоять лучше, чем идти».

Вернемся к позиции 174. Цель каждой из сторон — прийти к положению 175, но только с ходом противника.

1. ♔g4-g5 ...

Белые ждут хода 1... ♔d4. Тогда 2. ♔f5 приведет к желанному результату.

1. ... ♔c5-c4  
2. ♔g5-f6! ...

Нападая на пешку с тыла, белые заставляют неприятельского короля занять роковое поле.

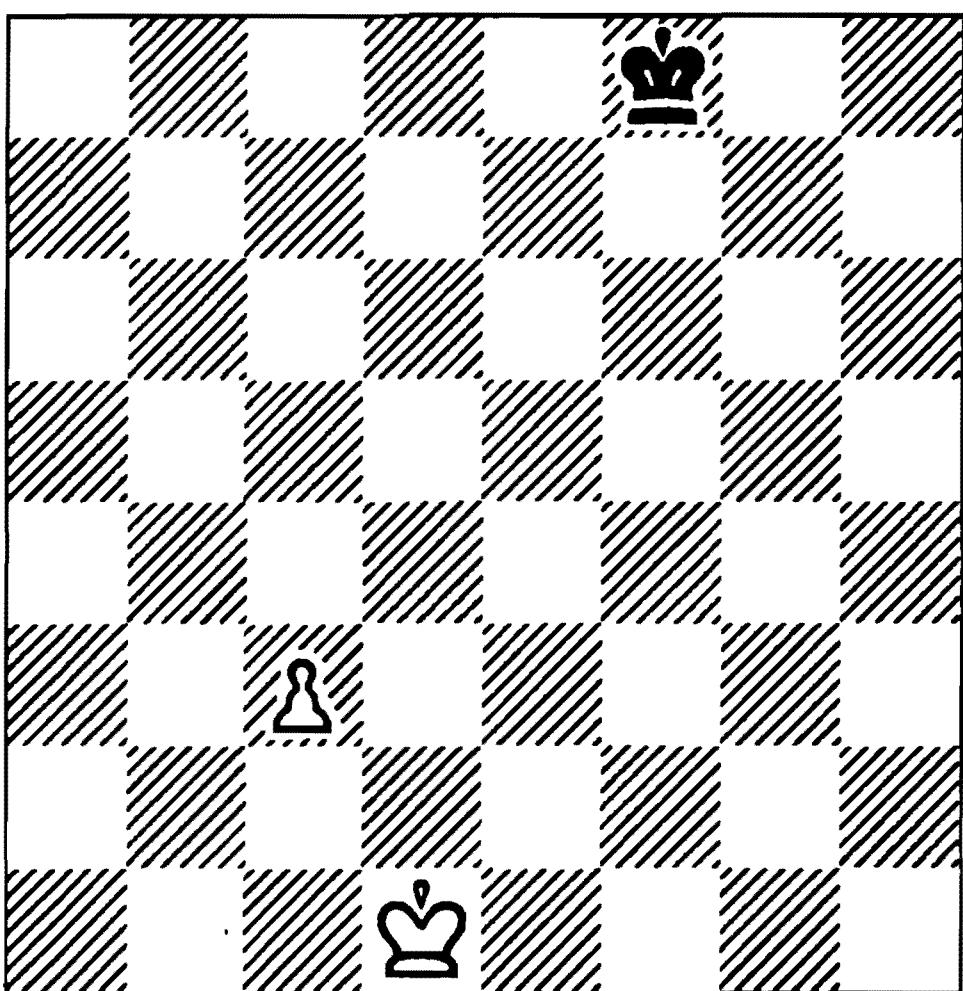
2. ...  $\mathbb{Q}c4-d4$
3.  $\mathbb{Q}f6-f5!$

(175).

Если в позиции 174 ход черных, то они, в свою очередь, начиная 1...  $\mathbb{Q}c4$ , забирают белую пешку тем же способом.

Значит, выигрывает тот, кто начинает? Нет. Закономерный исход сражения — ничья, чей бы ход ни был.

177



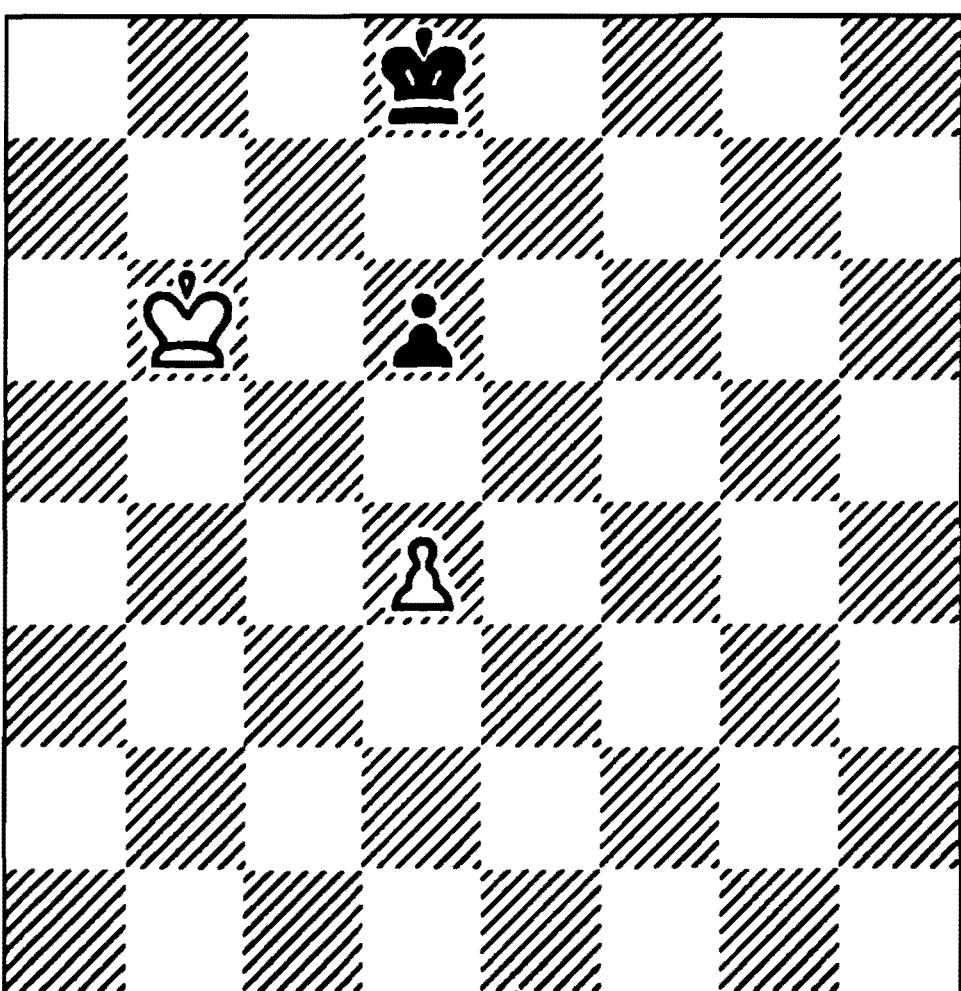
1.  $\mathbb{Q}g4-g5$   $\mathbb{Q}c5-d6!$
2.  $\mathbb{Q}g5-f5$   $\mathbb{Q}d6-d7!$
3.  $\mathbb{Q}f5:e5$   $\mathbb{Q}d7-e7!$

Перед вами диаграмма 166. Ничья.

Точно так же добиваются ничьей белые при ходе черных.

Но если переместить все фигуры на один ряд вверх (176), то белые при своем ходе выигрывают, так как их пешка уже находится на пятой горизонтали и дело сводится к известной нам позиции 165.

178

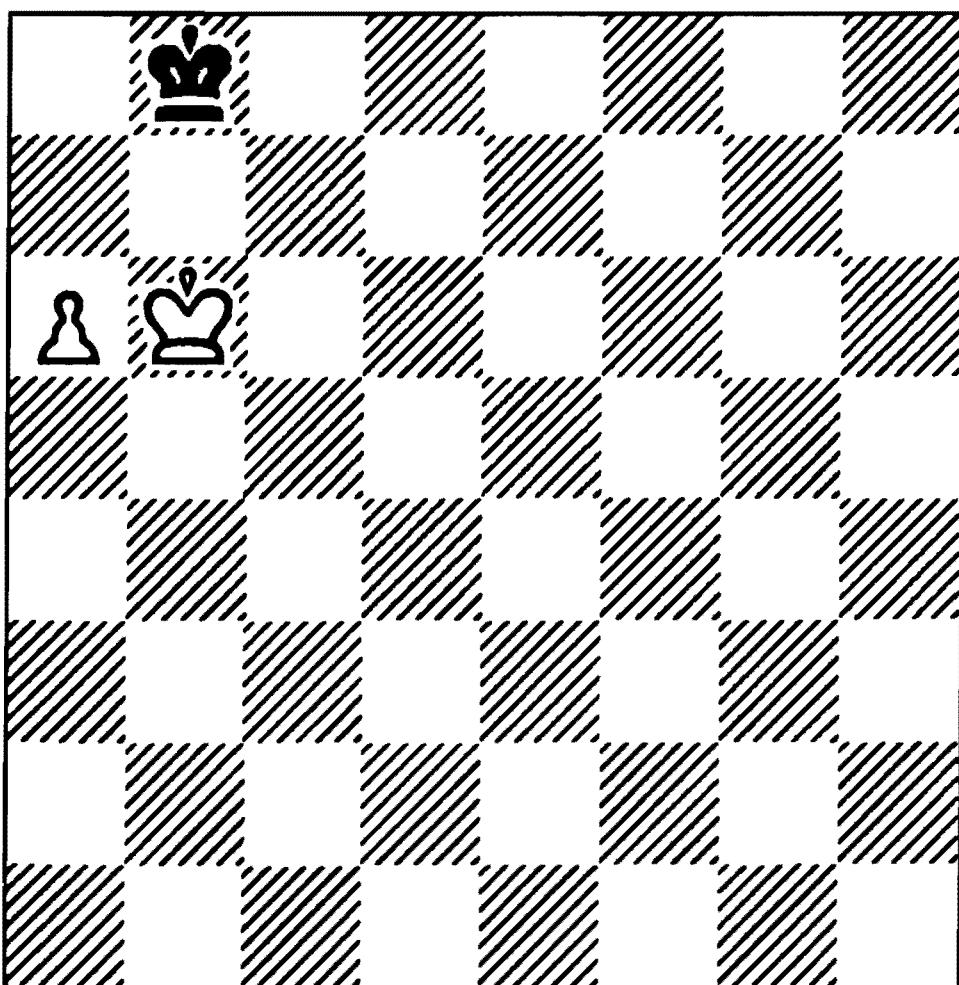


**Упражнения.** 177. Белые начинают и выигрывают. 178. Ход белых — выигрыш, ход черных — ничья.

## МОЯ ХАТА С КРАЮ

При ладейных пешках оппозиция теряет свое значение. Край доски не позволяет вытеснить неприятельского короля из угла, если он туда забрался (179). Любая попытка продвинуть пешку ведет либо к ее потере, либо к пату.

179

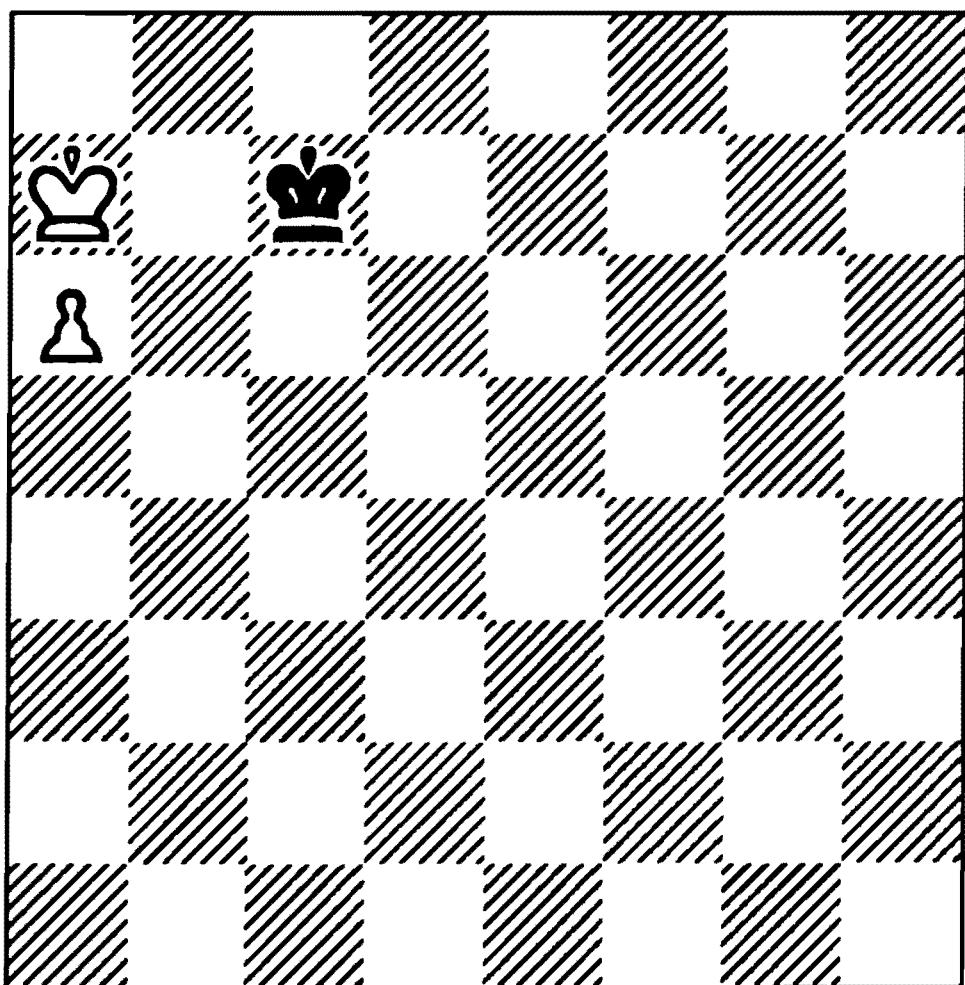


Чтобы остановить движение ладейной пешки, черному королю даже не обязательно попасть в угол, ему достаточно прижать соперника к краю доски (180). Для этого нужно занять поле c8. Здесь как бы хранится ключ от позиции (181).

1. ♕b6-a7 ...

При всякой другой пешке этот ход обеспечил бы ее превращение в ферзя. Но край доски ограничивает свободу белого короля, и он подвергается аресту.

180



- |    |                   |                   |
|----|-------------------|-------------------|
| 1. | ...               | $\mathbb{Q}c8-c7$ |
| 2. | a5-a6             | $\mathbb{Q}c7-c8$ |
| 3. | $\mathbb{Q}a7-a8$ | ...               |

Или 3.  $\mathbb{Q}b6 \mathbb{Q}b8$  с ничьей.

- |    |       |                   |
|----|-------|-------------------|
| 3. | ...   | $\mathbb{Q}c8-c7$ |
| 4. | a6-a7 |                   |
- (182).

Черные играют 4...  $\mathbb{Q}c8$ , и белым пат.

В позиции 183 черные добиваются ничьей тем же способом: 1...  $\mathbb{Q}c6$  2.  $\mathbb{Q}a7$   $\mathbb{Q}c7$  3. a5  $\mathbb{Q}c8$  и т.д. Заметим, что и при ходе белых результат не изменится, так

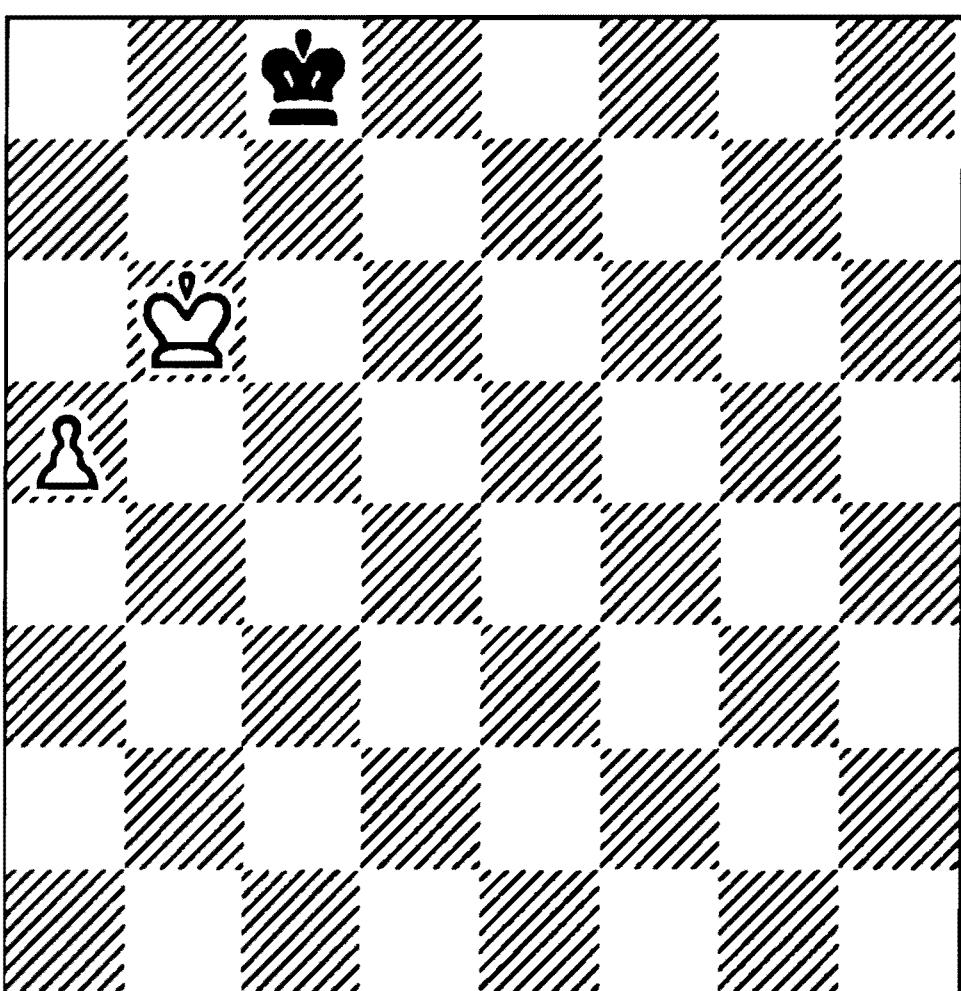
как нельзя 1.  $\mathbb{Q}b7$  из-за 1...  $\mathbb{Q}b4$ , и черные выигрывают пешку.

Приведем лишь одно исключение. В позиции 184 белые побеждают при своем ходе — 1. a7.

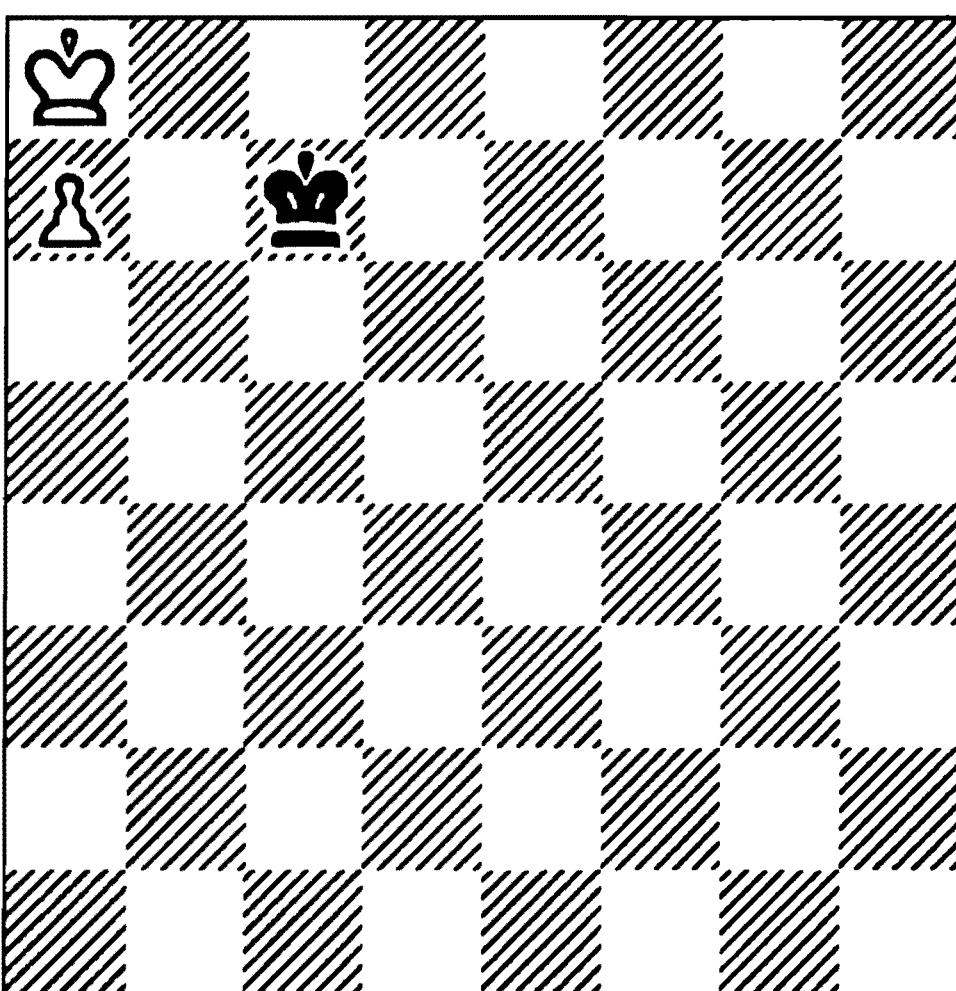
В тех случаях, когда черному королю недоступно поле c8 (185), пешке открыта «зеленая улица» и она беспрепятственно проходит в ферзи за широкой спиной своего короля.

Капризы ладейной пешки нередко помогают спасти партию в худшем положении (186). Пешка a5 немину-

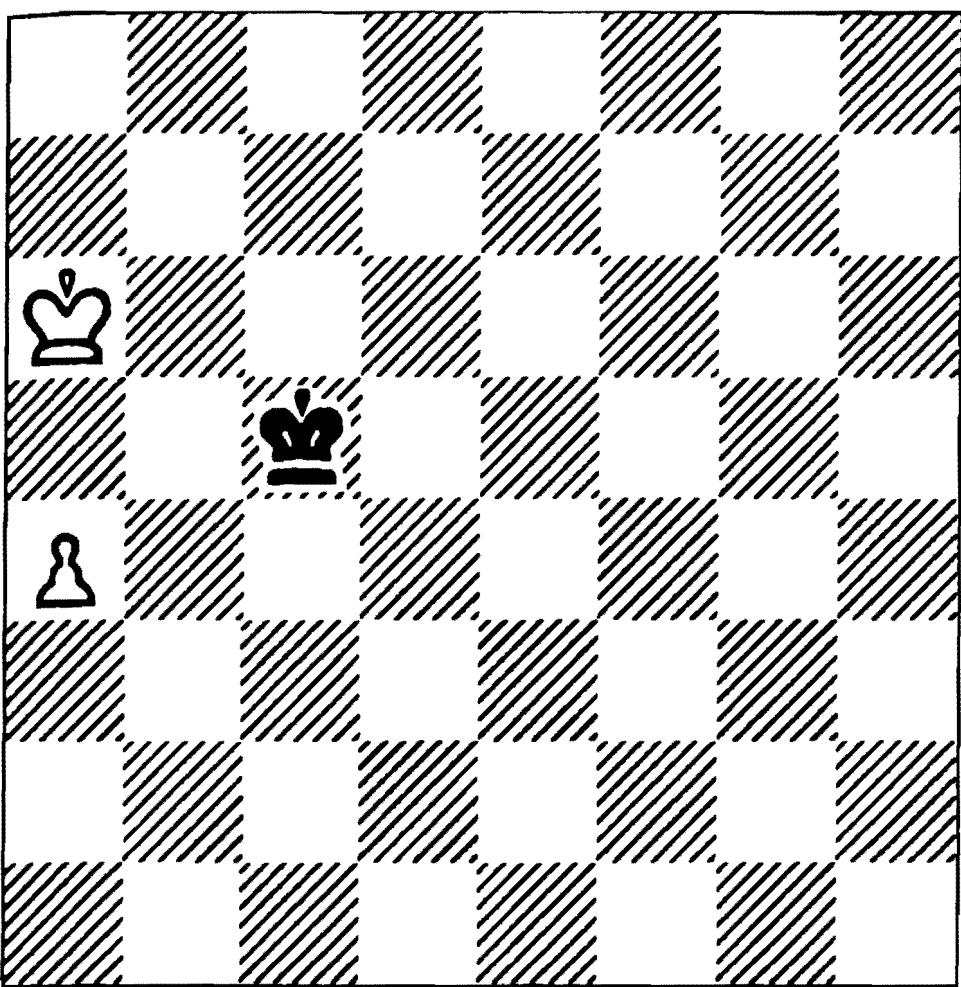
## 181



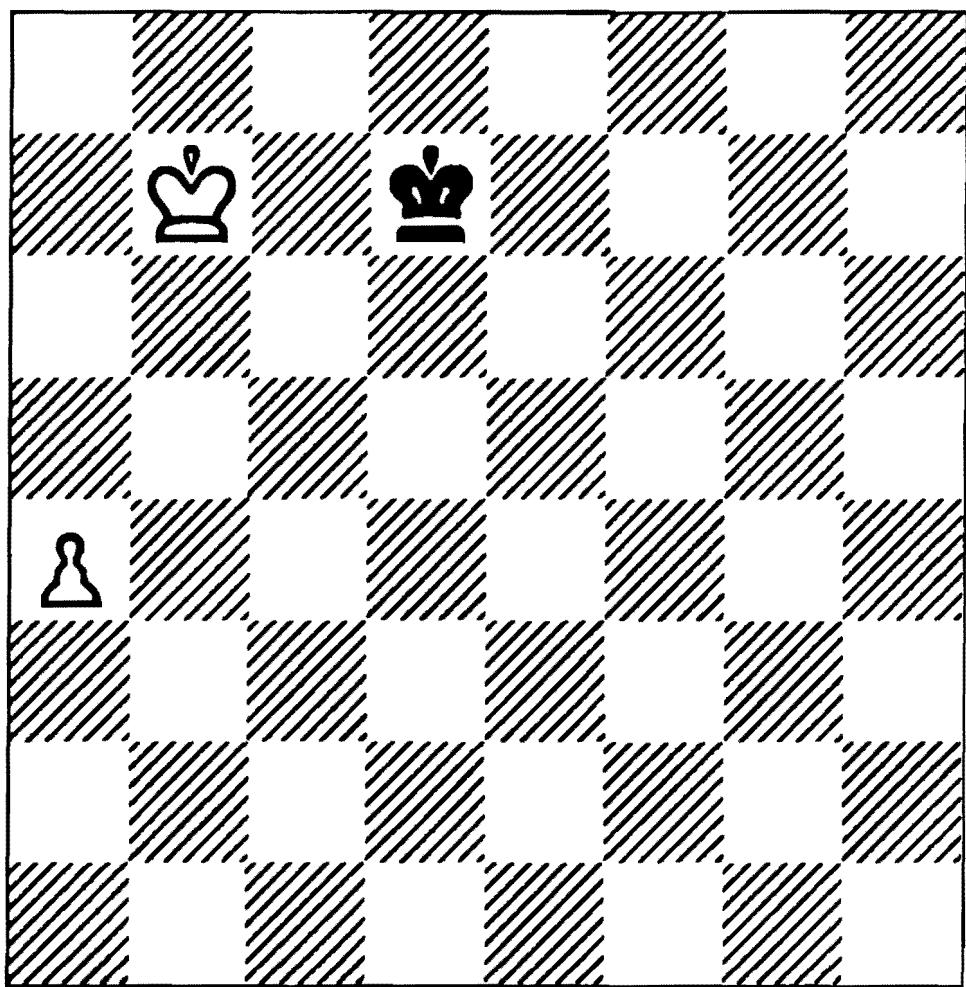
## 182



183



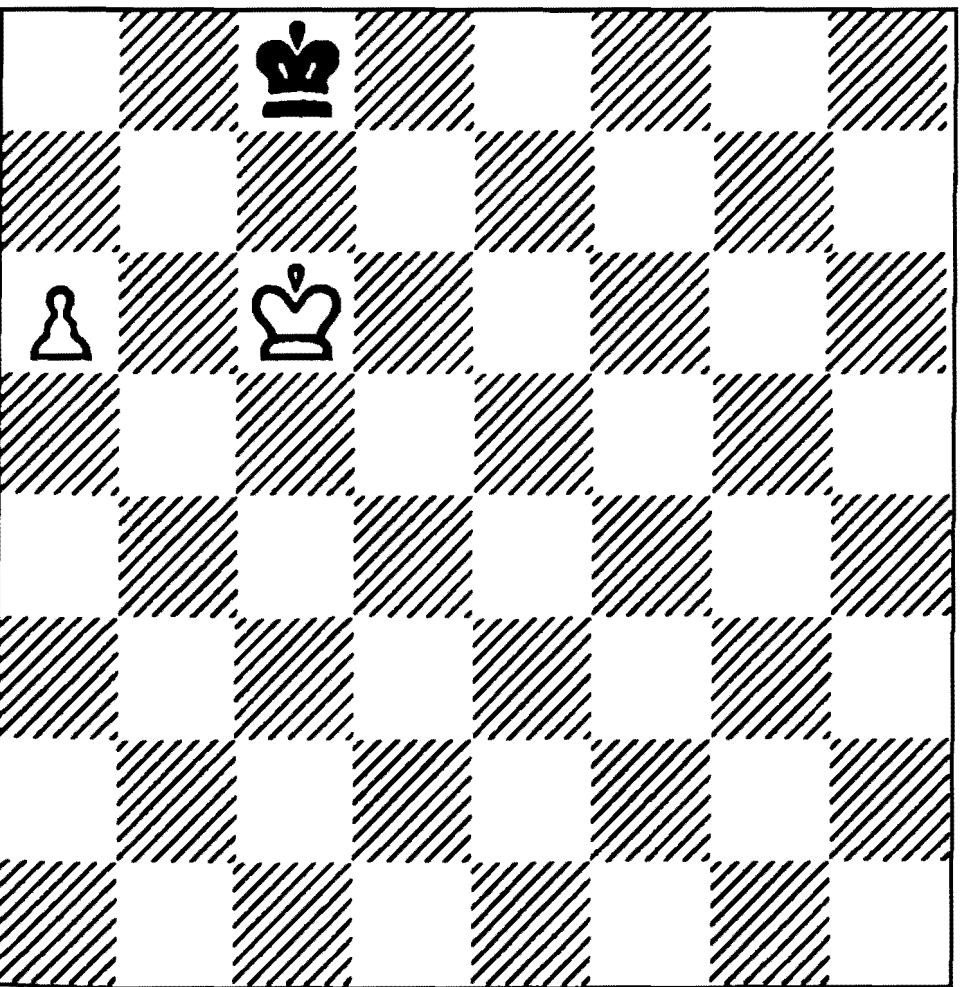
185



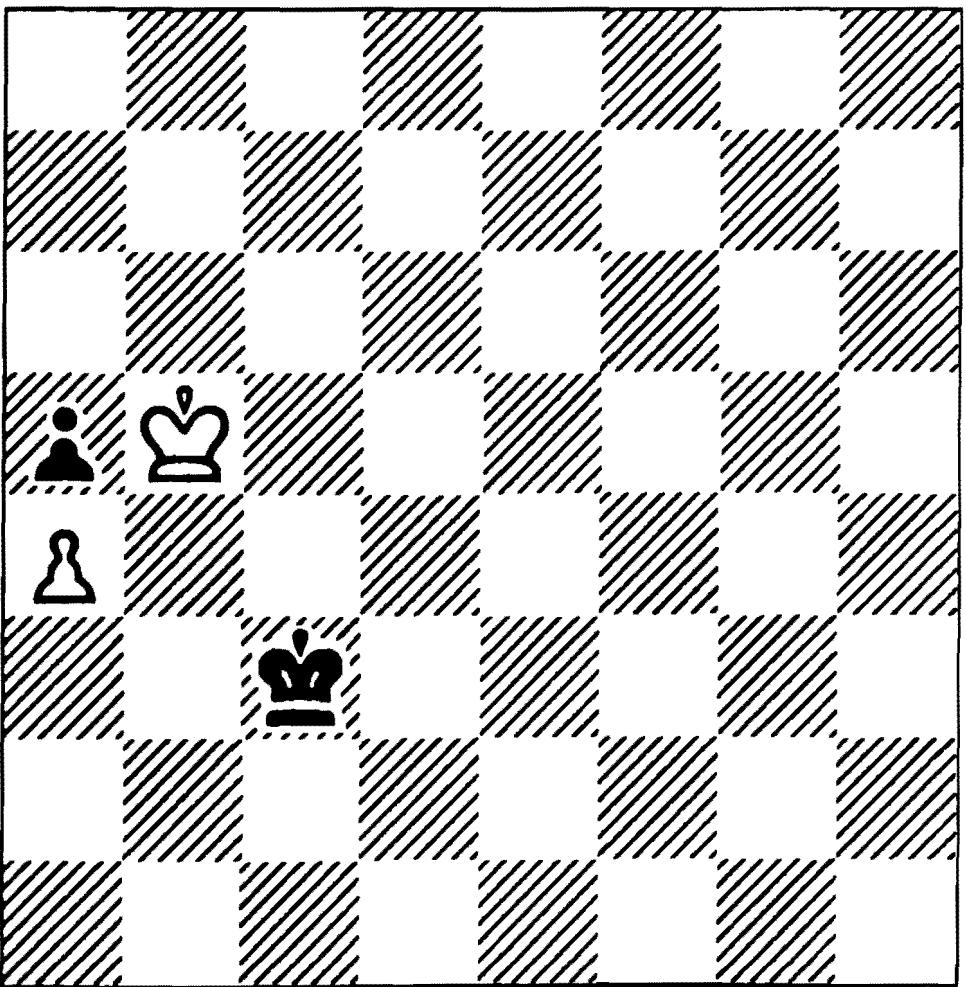
119

Душа шахмат

184



186



емо гибнет, но черные успевают построить ничейную конструкцию: 1... ♕d4 2. ♕:a5 ♖c5.

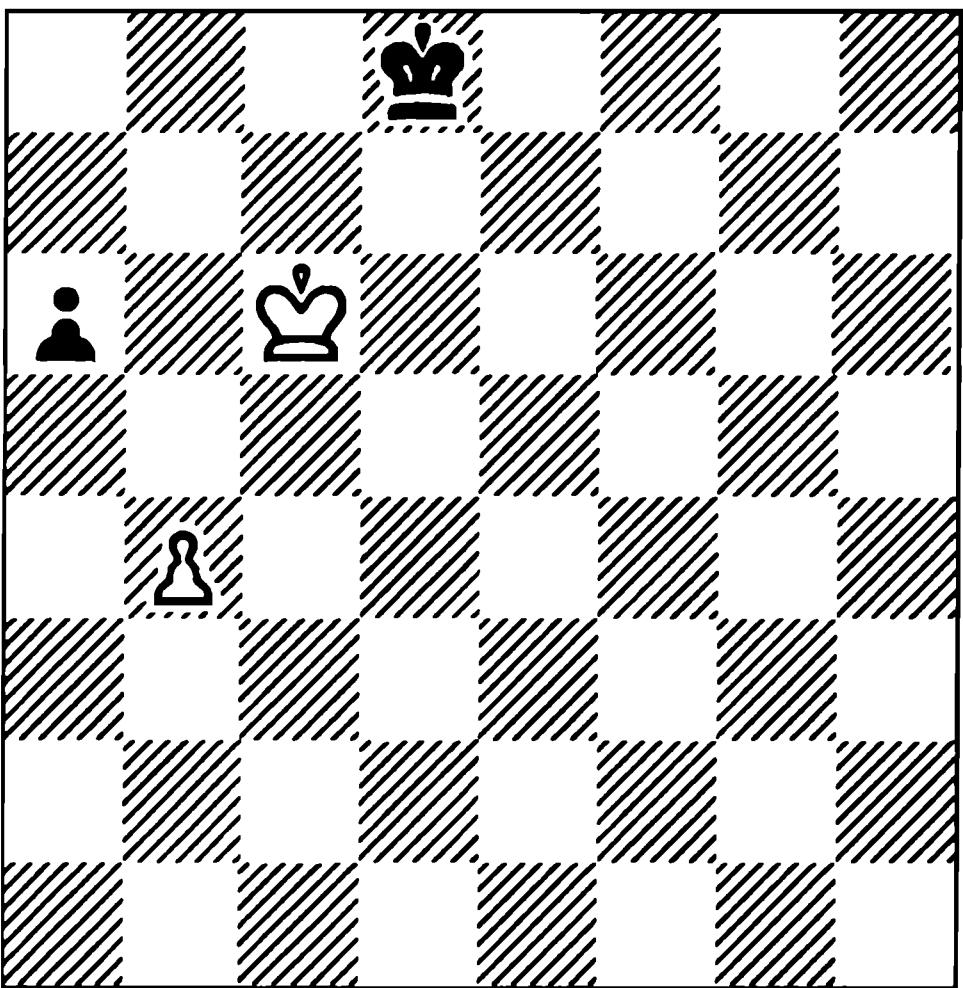
Неожиданный оборонительный ресурс находится в позиции 187. Белые хотят сыграть 1. ♖b6 и забрать пешку со всеми удобствами. Но ход черных.

1. ...

a6-a5!

Белые обязаны принять жертву пешки. В случае 2. b5 a4 3. b6 ♖c8 они рисуют проиграть.

187



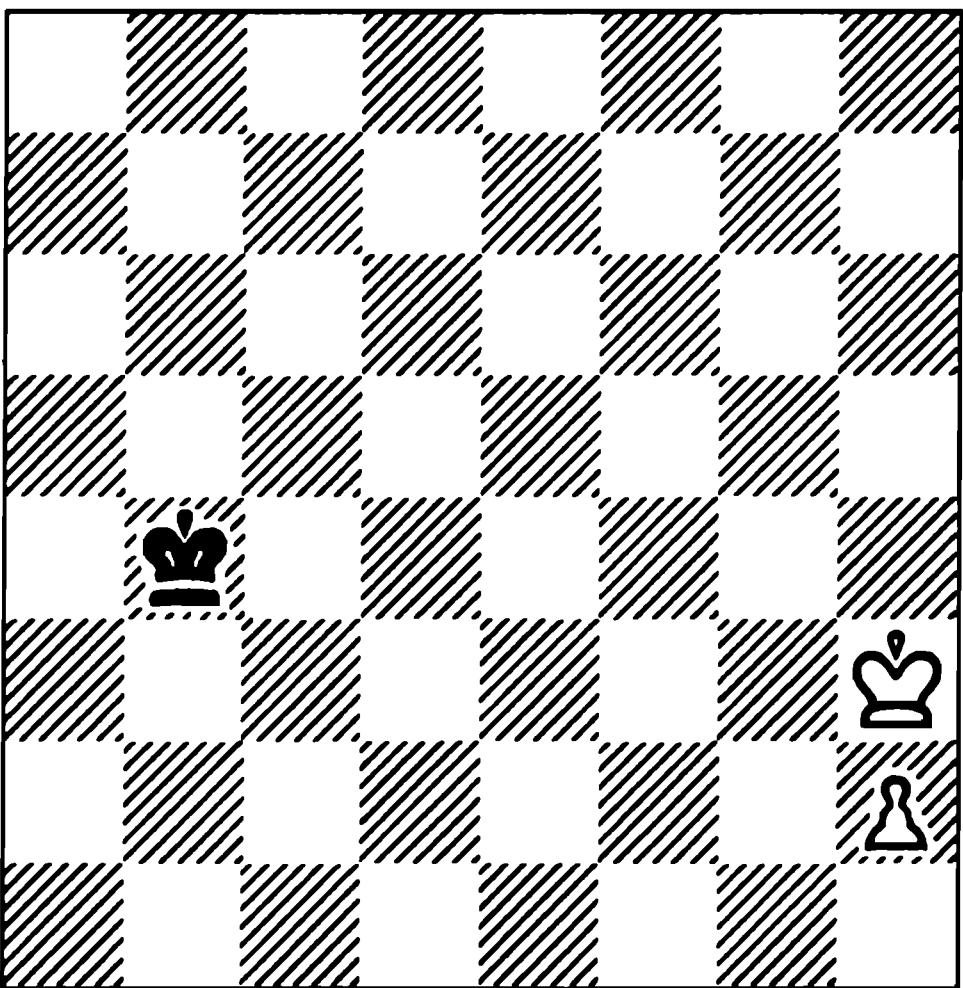
2. b4:a5

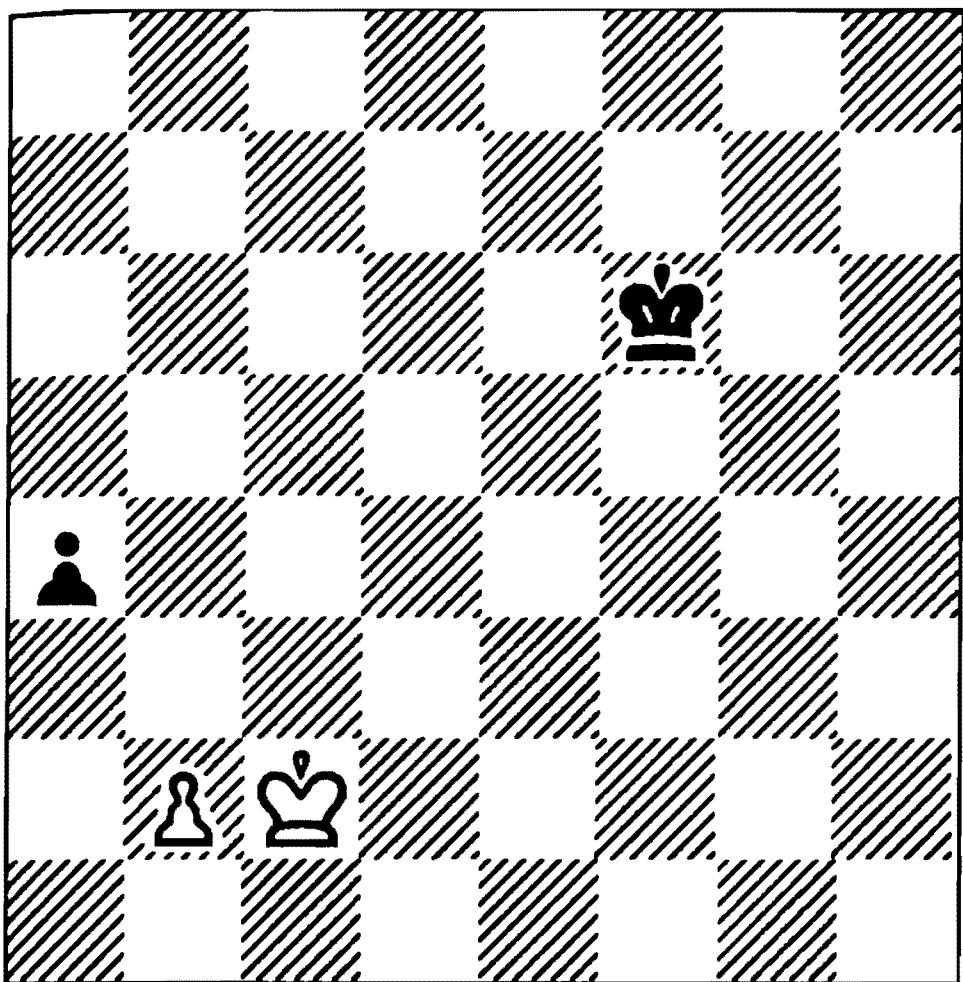
...

Вот так фокус! Из коневой пешка превратилась в ладейную. Не хуже, чем у Кио. Теперь «черный маг» становится на поле c8 и отдельывается легким испугом.

Это был единственный путь к спасению. Если бы черные сыграли сначала 1... ♖c8 и только после 2. ♖b6 решились бы на жертву пешки — 2... a5, то они проигрывали: 3. ♕:a5 ♖b7 4. ♖b5, и оппозицией владеют белые (166).

188

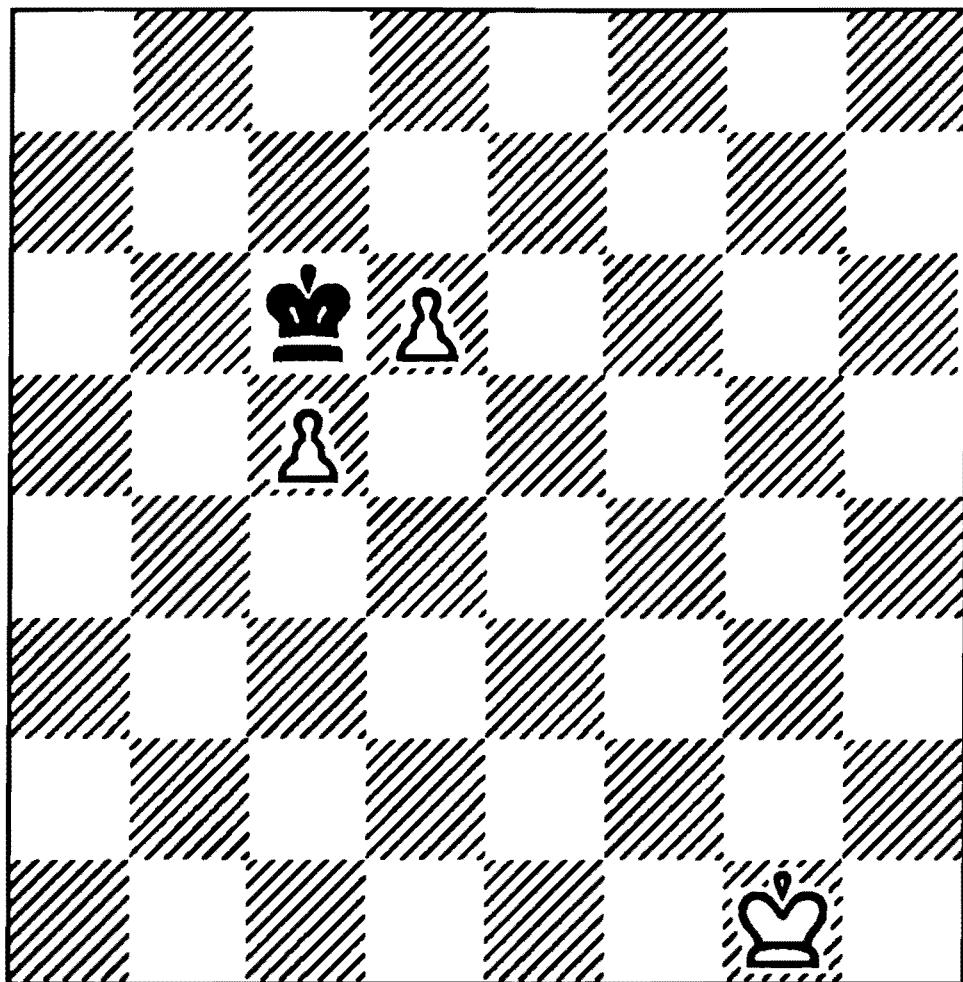




**Упражнения.** 188. Чем закончится игра при ходе белых и при ходе черных?  
189. Белые начинают и выигрывают.

### ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ

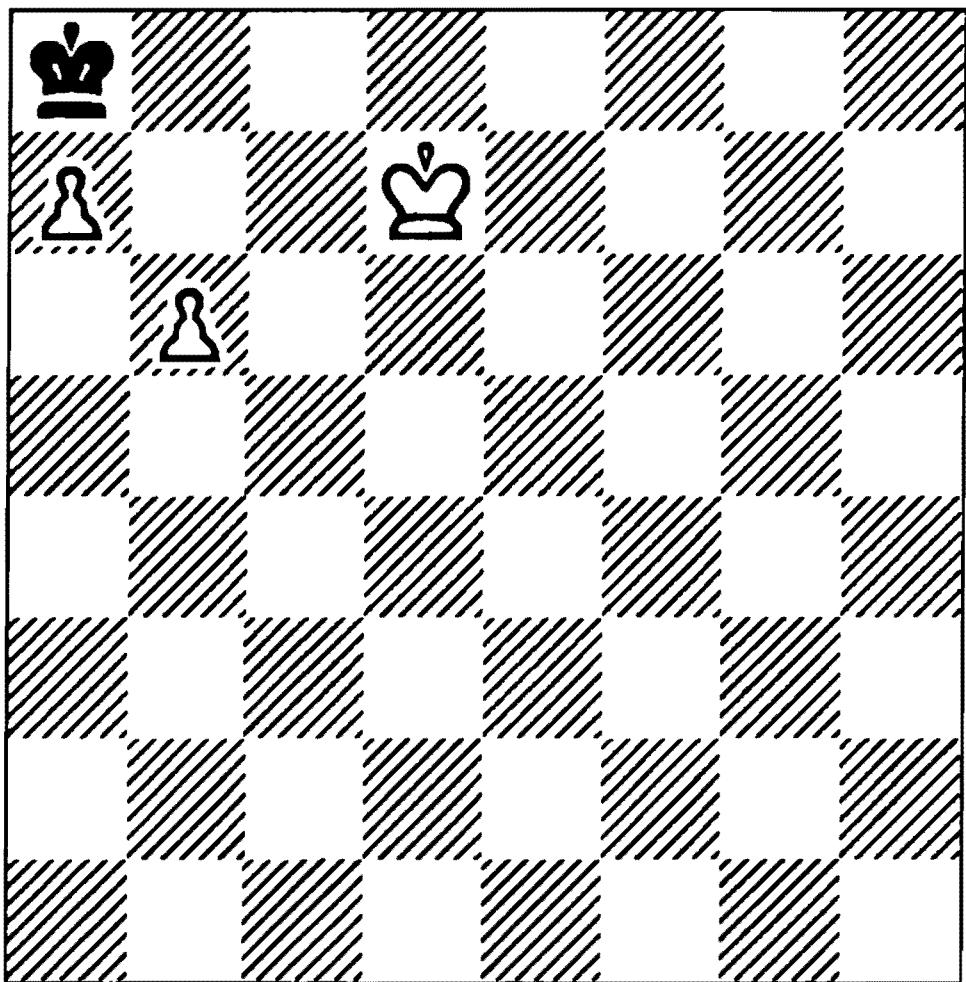
Проходные пешки, расположенные на соседних вертикалях, называются связанными (190). Вы видите, как надежно они друг друга защищают. Если черные уничтожат одну из них, оставшаяся в живых безудержанно ринется вперед. Поэтому



тому черные вынуждены безропотно ожидать, пока белый король не придет на помощь своей пехоте.

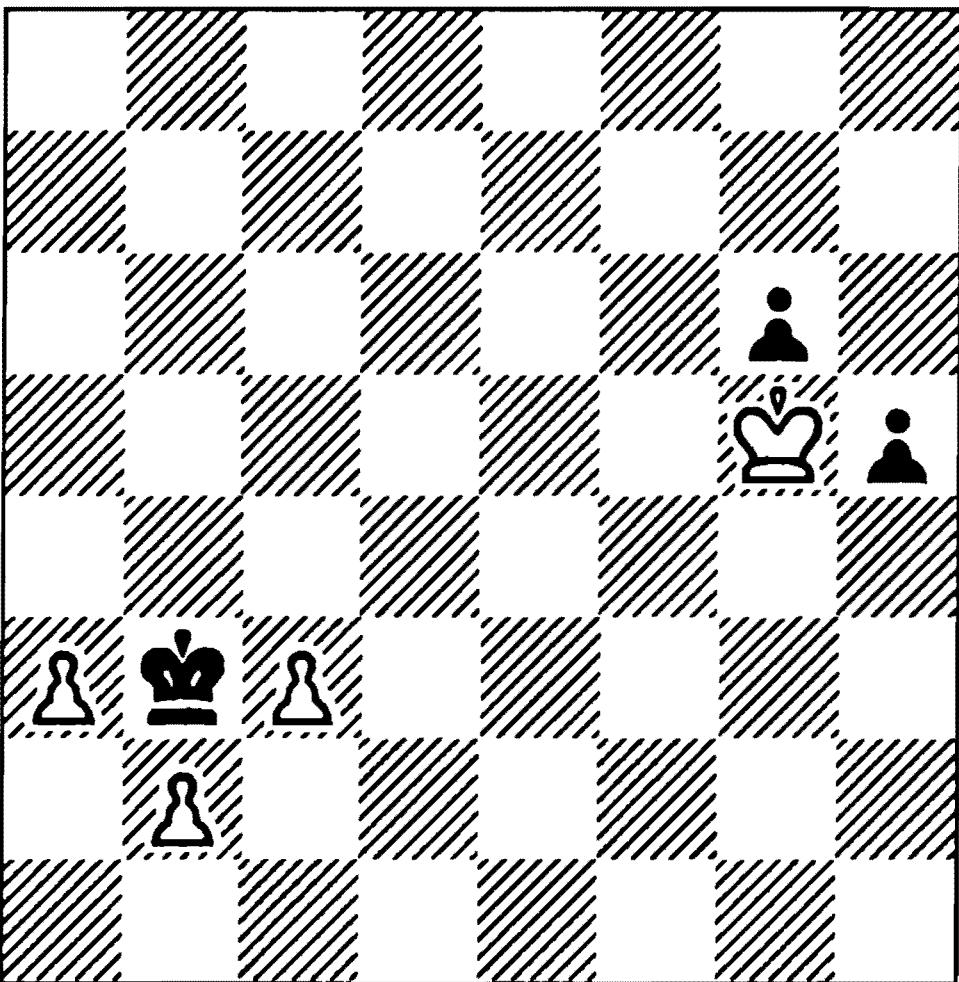
Связанные пешки обеспечивают легкую победу. Следует лишь остерегаться пата. На диаграмме 191 белый король не может занять ни одно из полей по линии «с», так как у черных не окажется хода. Чтобы привести пешку b6 в ферзи, необходимо в подходящий момент пожертвовать другую.

1. ♕d7-d6! ♖a8-b7



2. a7-a8 $\ddagger$ !  $\ddagger$ b7:a8
3.  $\ddagger$ d6-c6  $\ddagger$ a8-b8
4. b6-b7.

Почему мы отметили ход 1.  $\ddagger$ b6 восклицательным знаком? Потому, что в случае 1.  $\ddagger$ d8  $\ddagger$ b7 жертва пешки вела к ничьей: 2. a8 $\ddagger$ ?  $\ddagger$ :a8, и, чтобы не потерять пешку b6, белые должны играть 3.  $\ddagger$ c8 или 3.  $\ddagger$ c7, после чего возникало положение пата. Исключительный характер этой позиции обусловлен тем, что действие происходило на краю доски.



Три связанные проходные идут в ферзи без посторонней помощи. (192). У белого короля, как вы видите, свои заботы. Он занят важной беседой с черными пешками. Оставить их без присмотра он не может, но зато выжидательных ходов у короля хоть отбавляй. Этим он и пользуется каждый раз, когда возникнет необходимость. Как, например, сейчас.

1.  $\ddagger$ g5-h4  $\ddagger$ b3-a4
2. c3-c4  $\ddagger$ a4-a5
3. b2-b4+  $\ddagger$ a5-a4

4. c4-c5 ♕a4-b5
5. a3-a4+ ♕b5-c6
6. a4-a5 ♕c6-b5

Снова пешки застопорены, и снова выручает выжидательный ход королем.

7. ♘h4-g5 ♕b5-c6
8. a5-a6 ♕c6-c7
9. b4-b5 ♕c7-c8
10. b5-b6 ♕c8-b8
11. c5-c6 ♕b8-a8
12. b6-b7+ ...

Можно и 12. c7 h4 13. c8♘x.

12. ... ♕a8-b8
13. ♘g5-h4 ♕b8-a7
14. c6-c7.

Взявшись за руки, словно детсадовцы, пешки миновали все опасные перекрестки и благополучно дошли до цели.

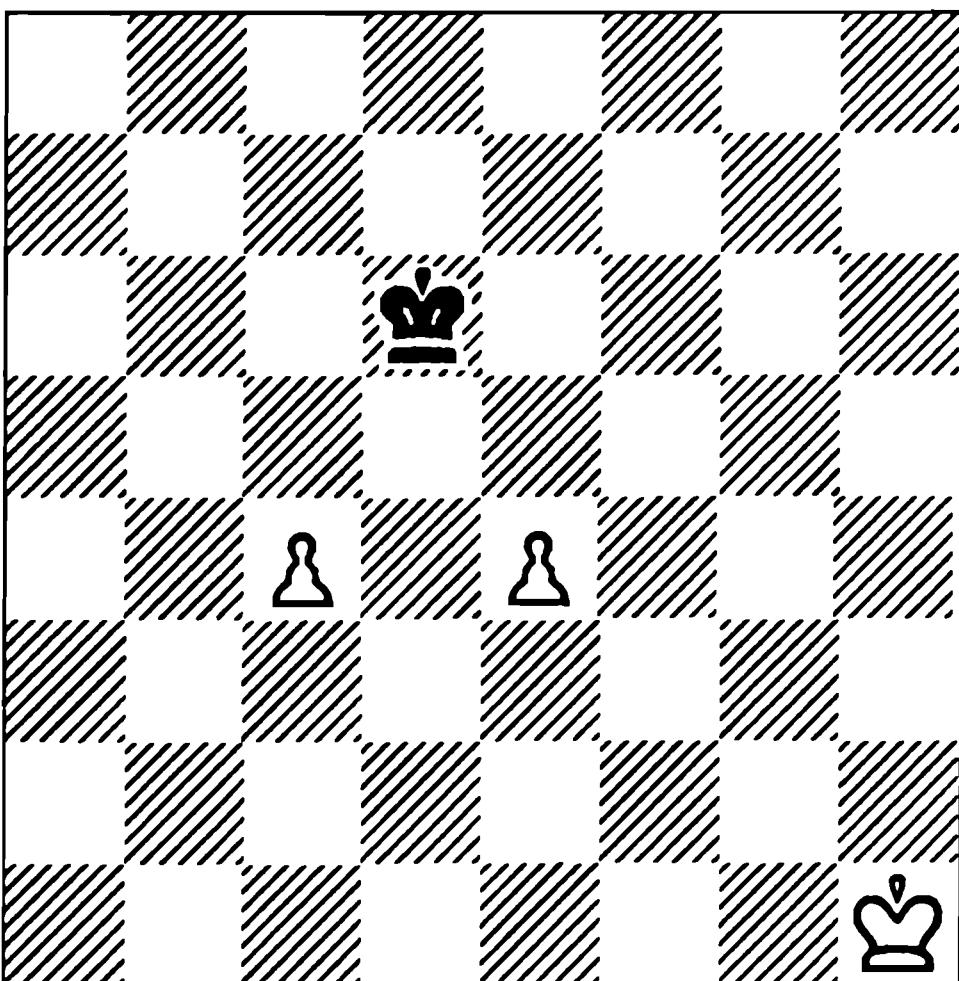
Нам осталось познакомиться с поведением изолированных пешек. Нет, эти пешки ни в чем не проницались. Они называются так, потому что между ними

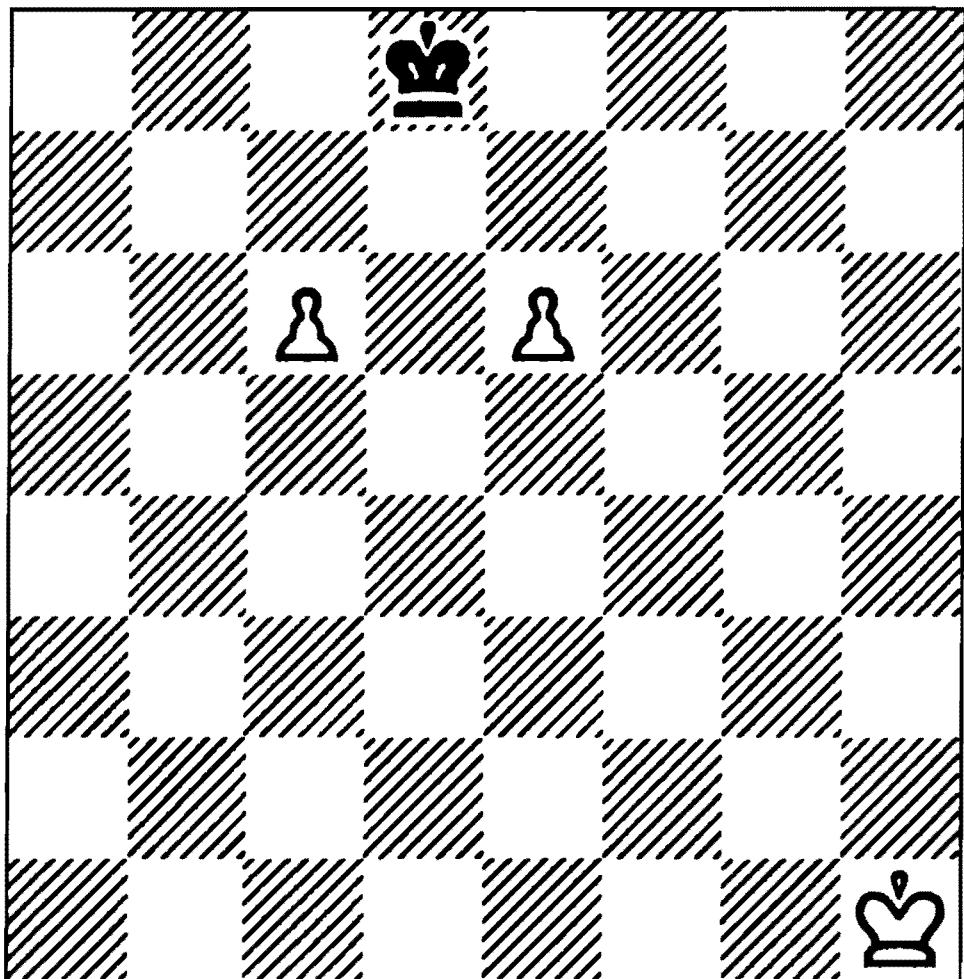
пролегла вертикальная пропасть. И хотя соединиться они не могут, все же косвенно друг друга защищают (193).

Если черные атакуют одну из пешек, скажем, ходом 1... ♘e5, то достаточно продвинуть другую — 2. c5, чтобы первая оказалась в безопасности. Однако после 2... ♘e6 дальнейшее продвижение пешек должен поддержать белый король.

На диаграмме 194 представлен случай, когда далеко продвинутые пешки про-

193

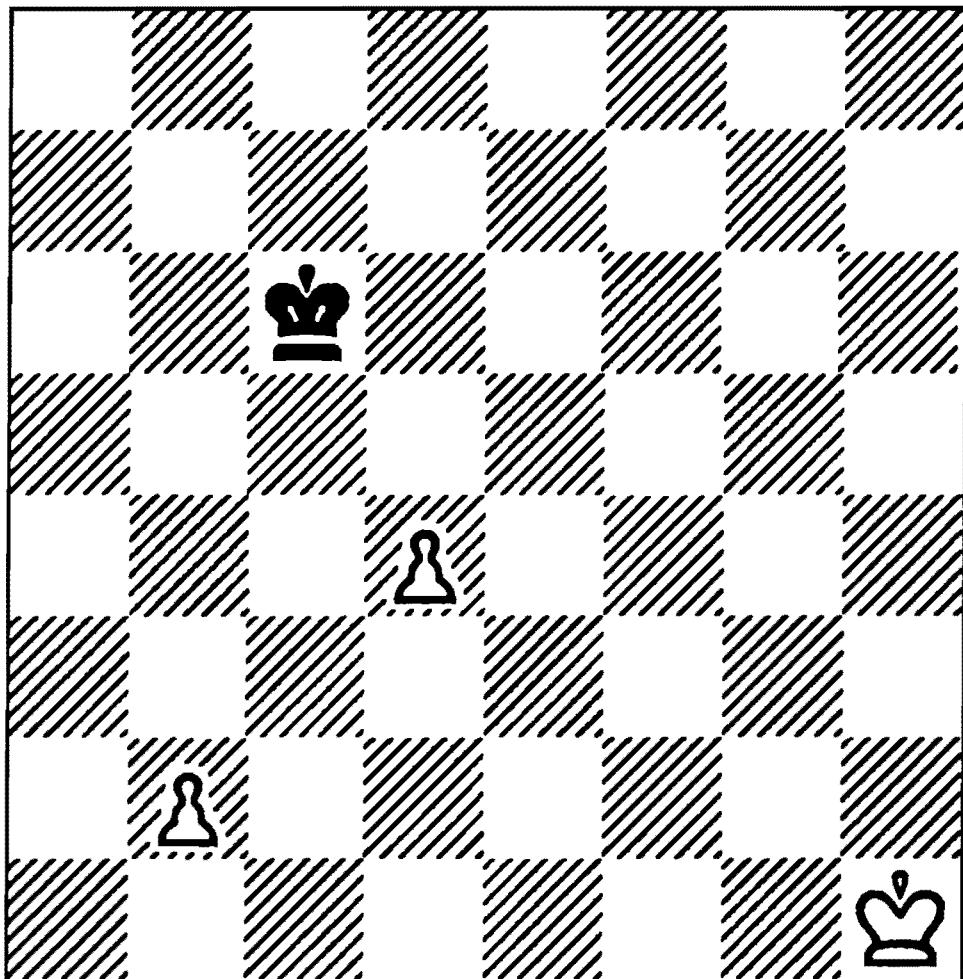




ходят в ферзи без помощи короля: 1... ♕c7 2. e7 или 1... ♔e7 2. c7.

Из этого вытекает рекомендация: изолированные пешки лучше всего держать на одной горизонтали, подтягивая отстающую, чтобы в случае нападение на одну из них могла продвигаться другая.

**Упражнение. 195.** Какой ход должны сделать



белые, чтобы обезопасить свои пешки?

На примере ряда пешечных окончаний вы имели возможность убедиться в том, что лишняя пешка почти всегда приносит победу. Поэтому переход в пешечный эндшпиль служит одним из приемов реализации материального перевеса.

## Глава

# 15

# Со знаком качества

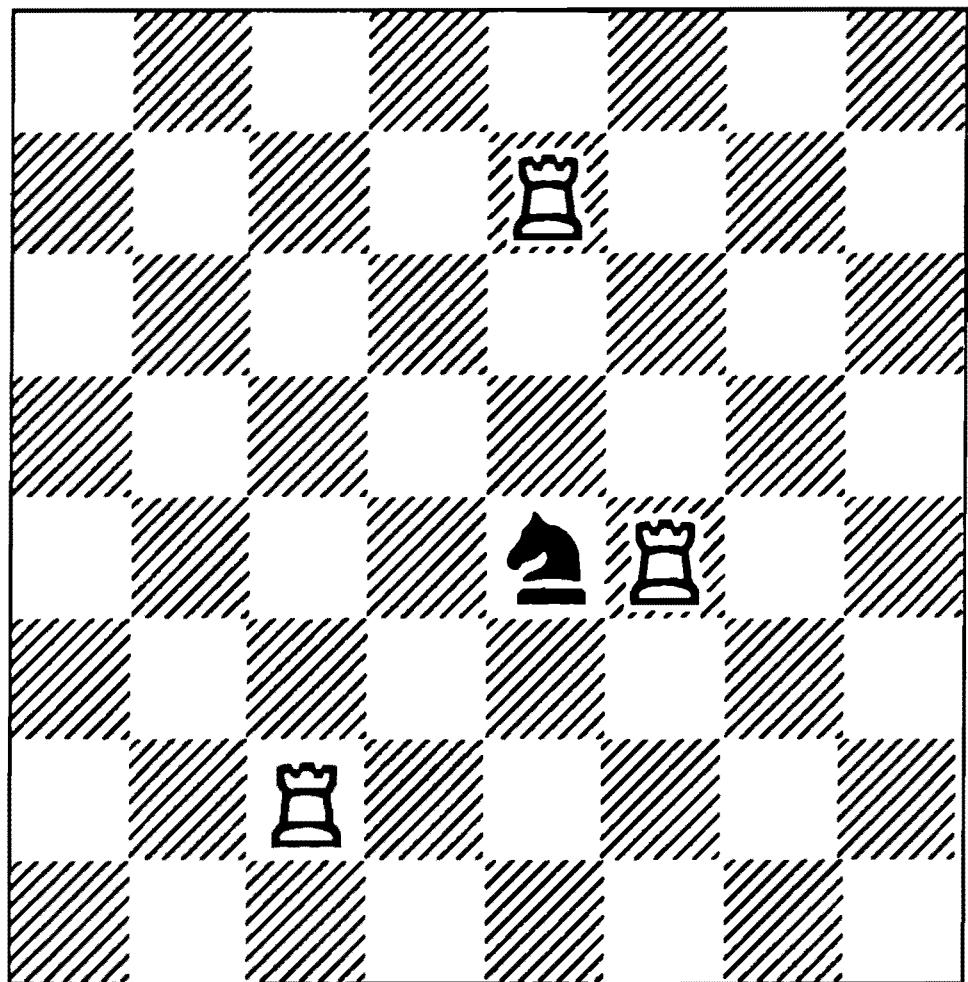
Если у вас на фигуру или пешку больше, то вряд ли нужно объяснять, почему при прочих равных условиях ваша армия сильнее неприятельской. Но вот вы выиграли ладью за слона или коня. На шахматном языке это называется **выигрышем качества**. Значит, у ладьи особый знак качества. Но чем она лучше? Тем, что ладьей можно дать мат однокому королю, а слоном или конем нельзя? Но до одинокого короля и до матов как далеко!

Давайте сравним некоторые боевые свойства ладьи и коня (196). Пусть белые ла-

дьи стоят неподвижно, как телеграфные столбы, и ни на что не обращают внимания. Черному коню тем временем разрешим сделать несколько ходов подряд. За сколько ходов конь может забрать каждую из ладей?

Начнем с самой близкой — f4: 1. ♕e4-g3, 2. ♕g3-h5, 3. ♕h5:f4. Возможны и другие маршруты, но меньше чем за три хода это не удастся даже чемпиону мира. Возвратим коня назад и обратим его взоры на ладью e7:1. ♕e4-f6, 2. ♕f6-d5, 3. ♕d5: e7. Нам снова понадобились три хода. Осталась ладья c2: 1. ♕e4-d6,

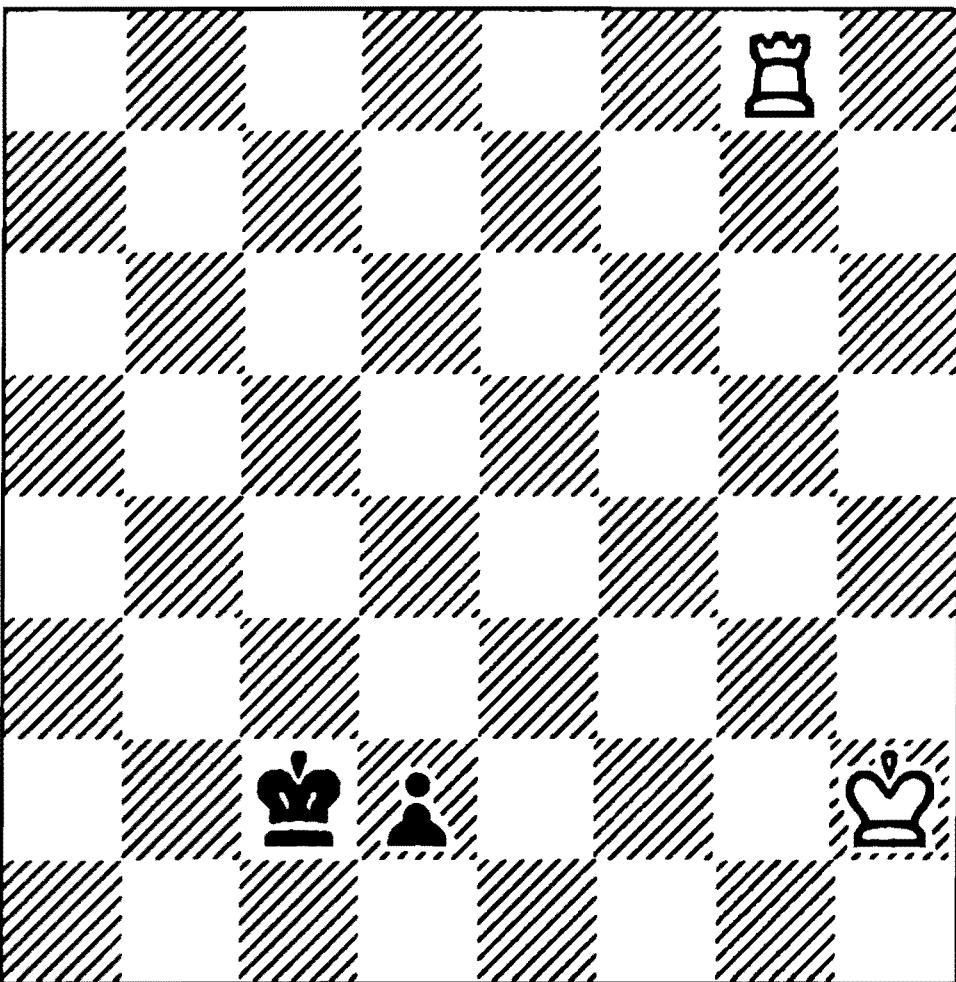
Со знаком качества



2. ♜d6-b5, 3. ♜b5-a3, 4. ♜a3:c2. Ого, добраться до этой ладьи оказалось труднее всего. Немудрено было и заблудиться в трех соснах.

Теперь заставим застыть на месте коня e4, как на памятнике Юрию Долгорукому в Москве, и попросим показать свою походку каждую из ладей по очереди: 1. ♕f4:e4; 1. ♕e7: e4; 1. ♕c2- e2; 2. ♕e2:e4. Две ладьи справились с заданием за один ход, третья — за два хода.

Понятно, насколько ладья расторопнее коня на



свободной доске? А подвижность и дальность фи- гур — главный показатель их силы.

Как проявляются эти ка- чества в игре?

В позиции 197 черные уг- рожают поставить нового ферзя. Ладья может воспре- пятствовать этому несколь- кими способами. Например, 1. ♕g2, связывая пешку, или 1. ♕g1, имея в виду при- нести себя в жертву после 1... d1 ♕ 2. ♕:d1. Но лучше всего обойтись без жертв.

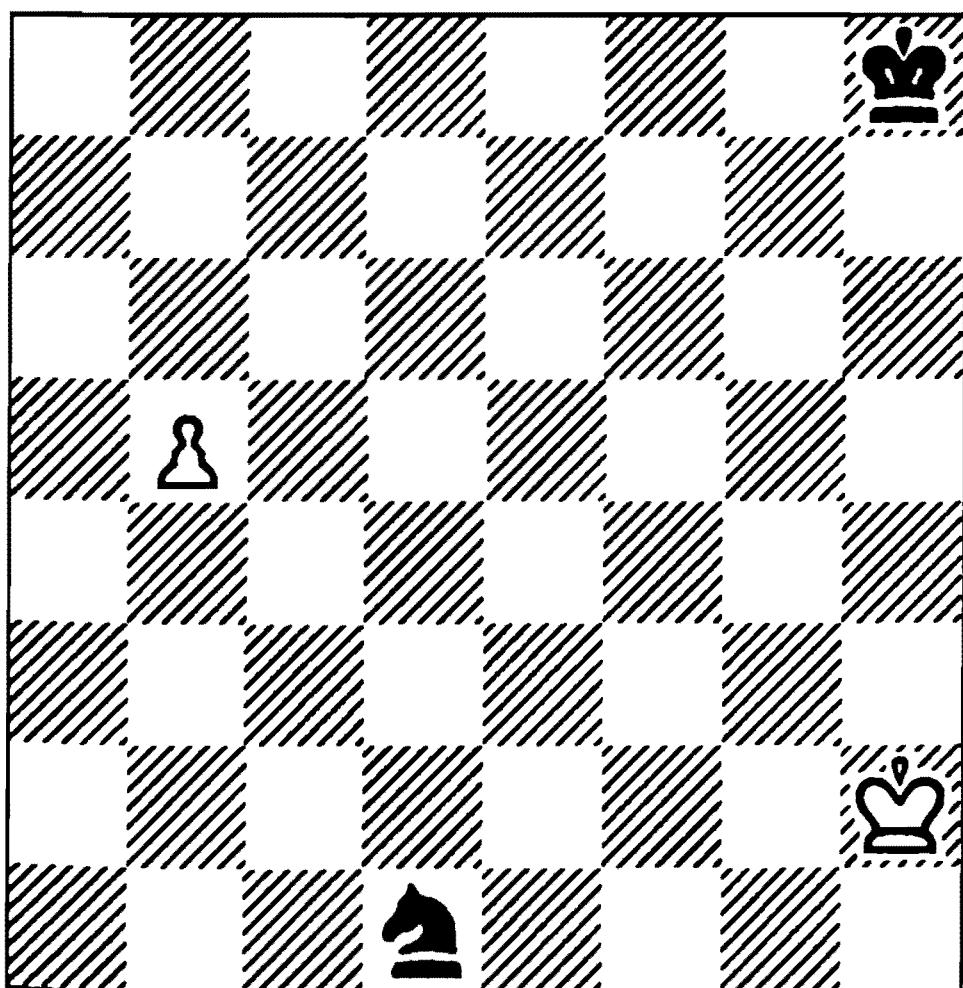
1. ♕g8-c8+! ♖c2-b2.

Если черный король станет на d1, то он затормозит собственную пешку и даст возможность белому королю приблизиться к месту сражения.

2.  $\mathbb{Q}c8-d8$  ...

Ладья издалека атакует пешку, не давая ей пройти в ферзи. Запомните: лучшая позиция ладьи — позади неприятельской пешки. Вместо 2.  $\mathbb{Q}d8$  можно было продолжать преследование короля шахами по вертикали.

198



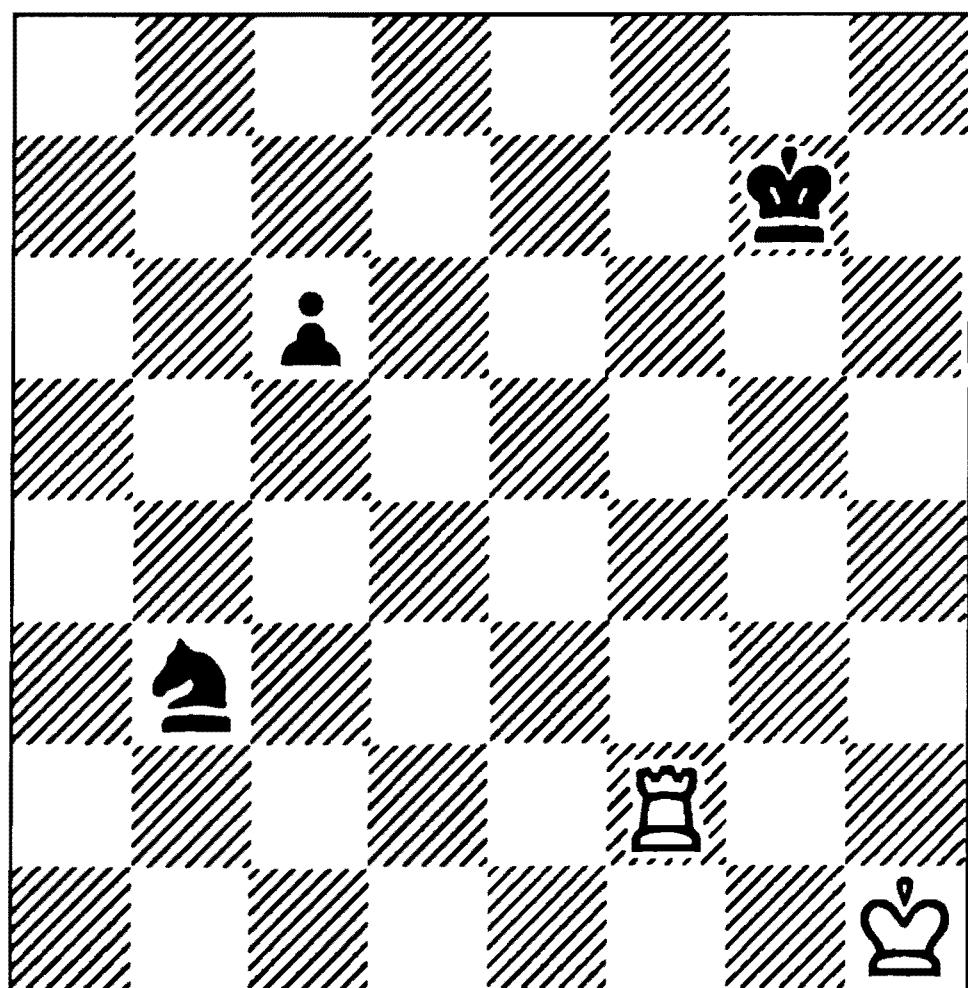
2. ...  $\mathbb{Q}b2-c2$
3.  $\mathbb{Q}d8-c8+$   $\mathbb{Q}c2-d3$
4.  $\mathbb{Q}c8-d8+$   $\mathbb{Q}d3-e2$
5.  $\mathbb{Q}d8-e8+$   $\mathbb{Q}e2-f3$
6.  $\mathbb{Q}e8-d8.$

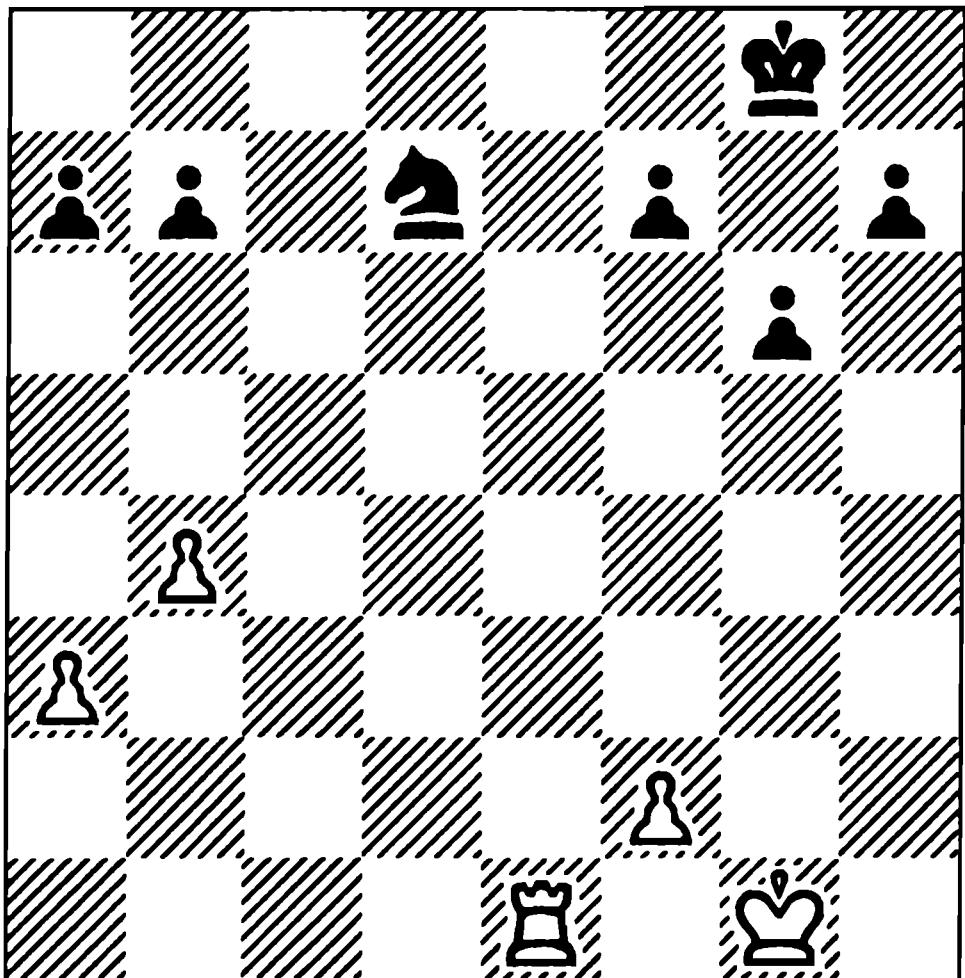
Черные не могут усилить положение. Ничья.

Коню куда труднее бороться с проходной пешкой противника. Чтобы задержать ее продвижение, нередко приходится проявлять чудеса изворотливости (198).

1. ...  $\mathbb{Q}d1-e3$
2.  $b5-b6$   $\mathbb{Q}e3-g4+!$

199



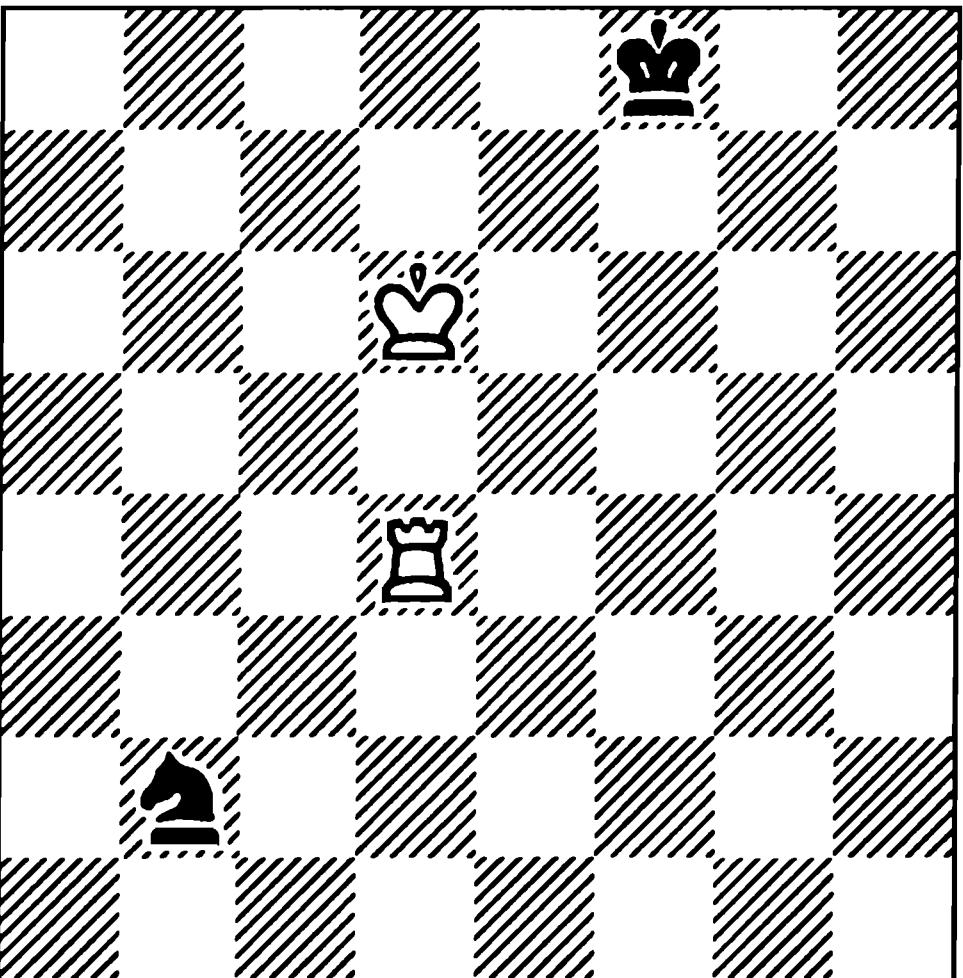


Другим путем пешку не догнать.

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 3. ♖h2-g3 | ♕g4-e5      |
| 4. b6-b7  | ♕e5-c6(d7). |

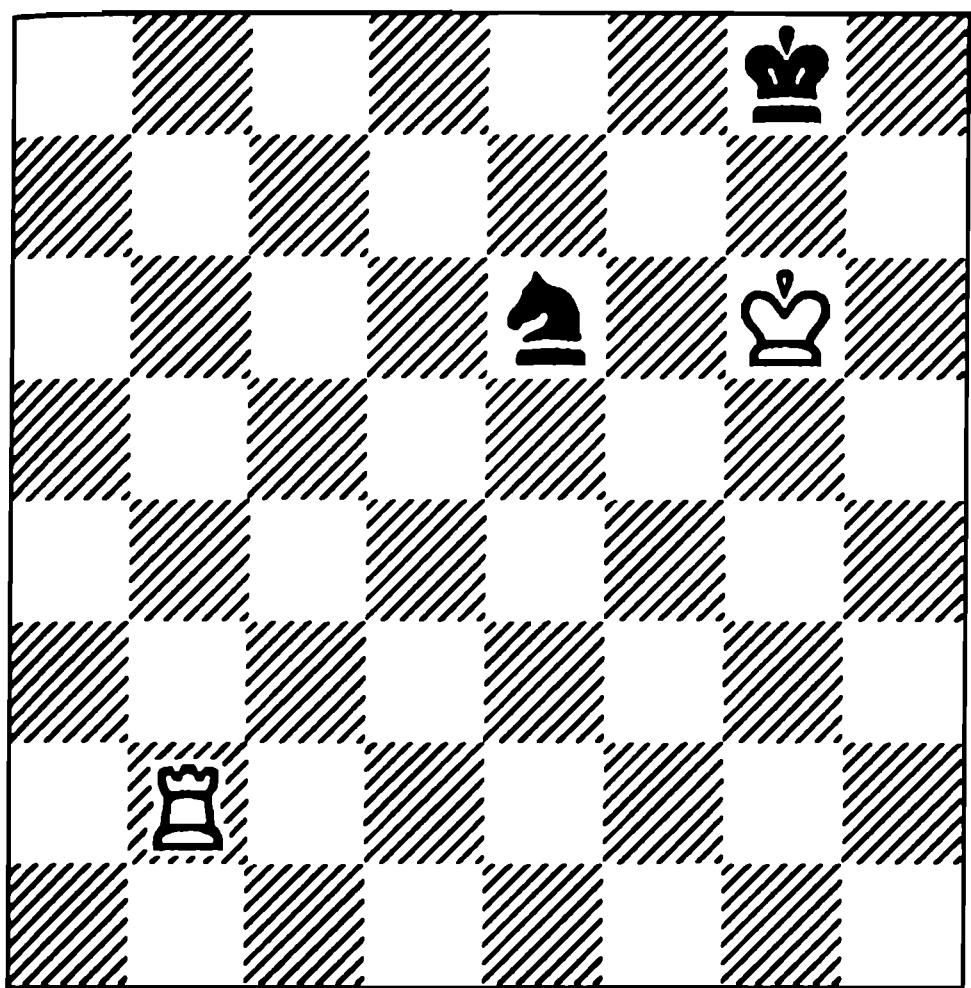
Едва-едва успели... И то только потому, что нашелся спасительный шах. Но если бы белый король находился в более комфортабельной резиденции, скажем, на d4, то конь вообще бы не смог выбраться из конюшни.

Познакомимся с некоторыми методами борьбы ладьи против коня. В позиции 199 ладья атакует



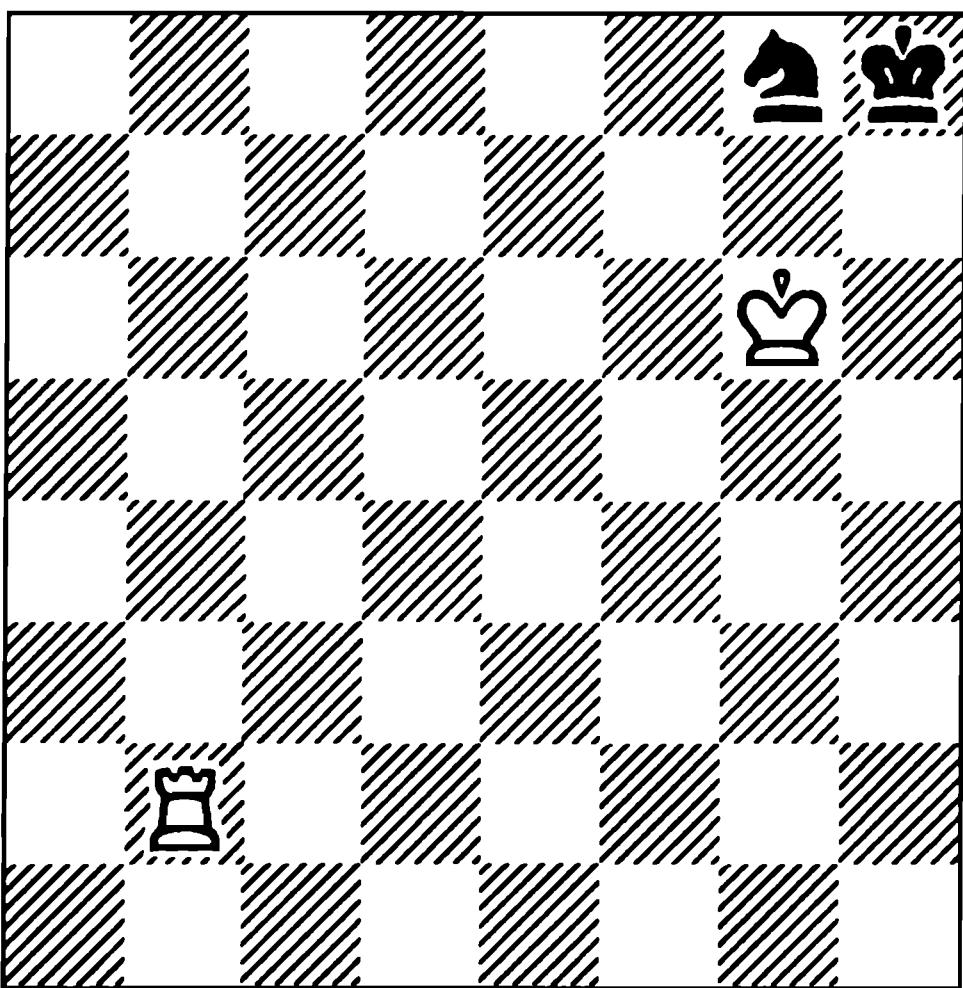
пешку ходом 1. ♕c2 и выигрывает ее без помощи короля: 1... ♜d4 2. ♕c4, или 1... ♜a5 2. ♕c5, или, наконец, 1... c5 2. ♕c3. Во всех случаях конь подвергается нападению, а пешка держится под прицелом.

В окончаниях с пешками ладья обычно намного сильнее коня, если пешки расположены на разных флангах (200). Белые играют 1. ♕e7, нападая на коня, а когда конь отойдет, начнут «объедать» беззащитные пешки. При своем ходе черные могут предупредить



вторжение ладьи на e7 по-средством 1... ♕f8. Но тогда белые ответят 2. ♖c1 и про-никнут в тыл по другой ли-нии, но с теми же последст-виями.

Ну а что произойдет, ес-ли конь с ладьей вдруг оста-нутся с глазу на глаз? Здесь все зависит от взаимного расположения фигур. Ладья побеждает, если удаст-ся разлучить коня с коро-лем. В этих случаях конь отрезается на отдаленном участке доски и погибает. На диаграмме 201 один из таких примеров. Конь в оф-



сайде, его надежно карау-лит ладья. Сейчас прозву-чит судейский свисток, и белый король направится к «нарушителю».

1. ♔d6-c5 ♕f8-e7
2. ♔c5-b4 ♕e7-e6
3. ♖d4-d2.

Если король и конь вза-имно друг друга поддержи-вают, то игра обычно закан-чивается вничью, хотя в некоторых положениях за-щита сопряжена с немалы-ми трудностями. Особенно опасны позиции, когда ко-

роль находится на краю доски (202).

Белые выигрывают: 1.  $\mathbb{B}b8+$   $\mathfrak{Q}f8+$  2.  $\mathfrak{Q}f6$ . Однако при своем ходе черные спасаются: 1...  $\mathfrak{Q}f8+$  2.  $\mathfrak{Q}f6$   $\mathfrak{Q}h7+$ . Чтобы избавиться от шахов, белые вынуждены выпустить короля из окружения.

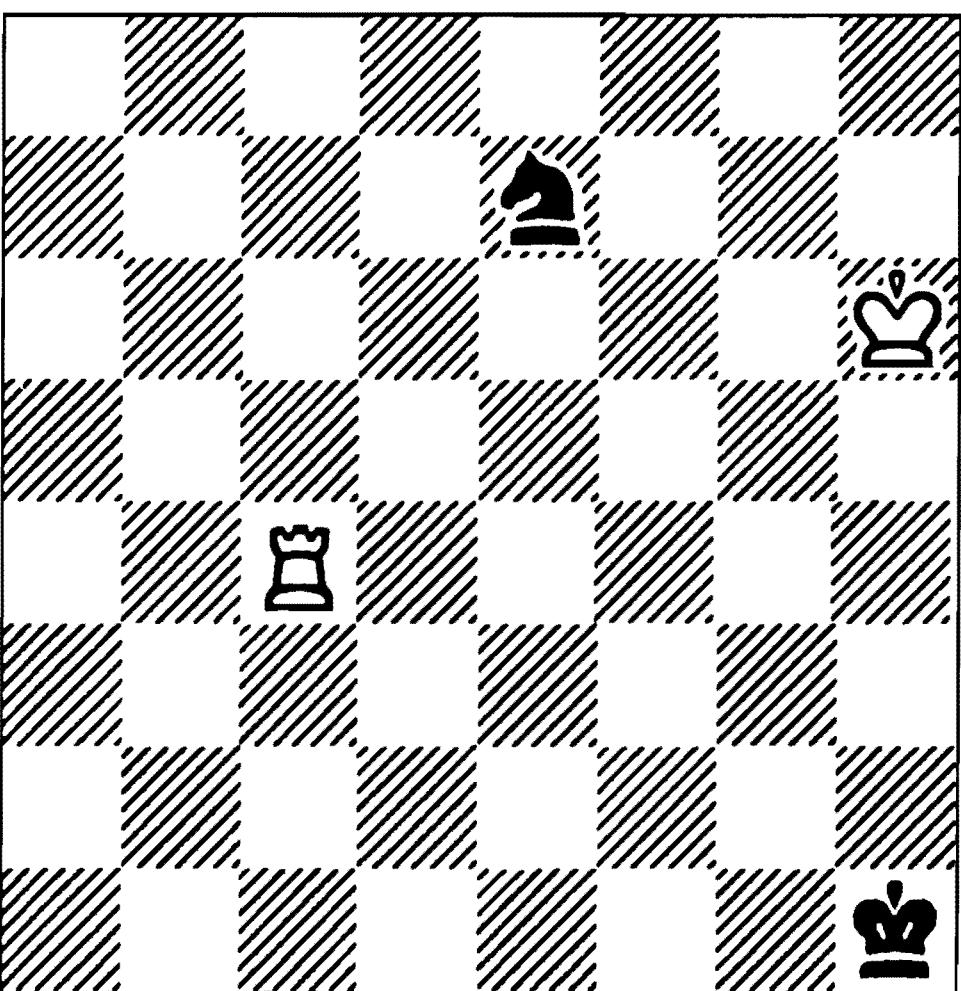
Совсем плохи дела, если король попал в угол. Подобно боксеру, зажатому в углу ринга, он может быстро получить нокаут (203): 1...  $\mathfrak{Q}e7+$  2.  $\mathfrak{Q}f7$   $\mathfrak{Q}g8$  3.  $\mathbb{B}h2+$   $\mathfrak{Q}h6$  4.  $\mathbb{B}:h6x$ . При ходе бе-

лых выигрывает 1.  $\mathbb{B}h2+$ , но не 1.  $\mathbb{B}b8??$  — пат.

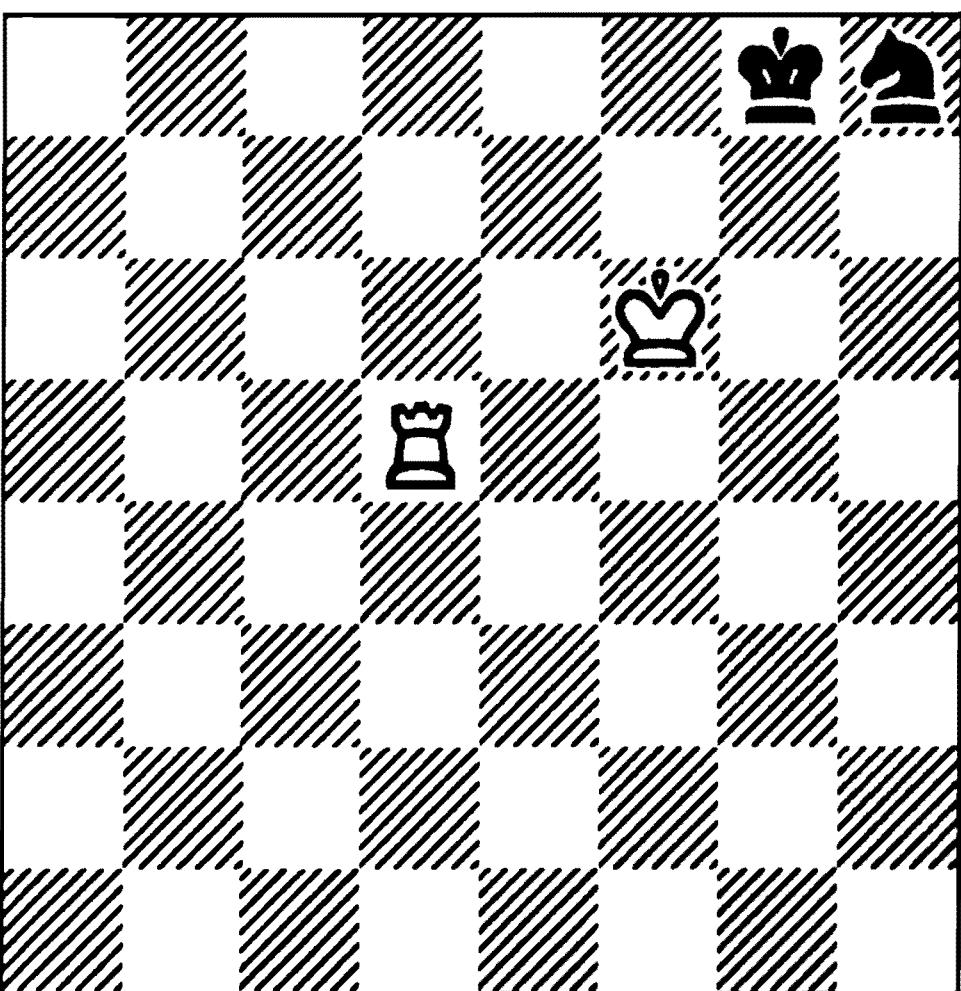
**Упражнения.** 204. Ход белых. Поймайте коня. 205. Ход черных. Белые выигрывают.

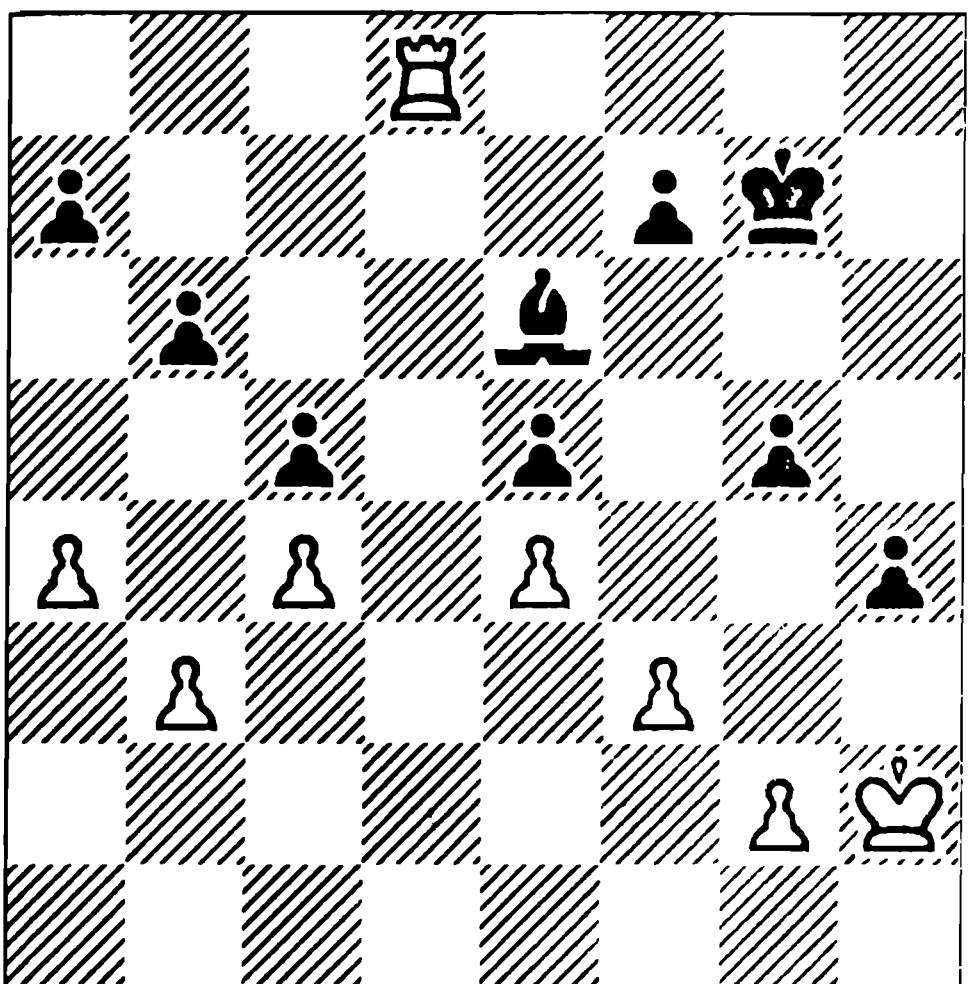
Слон по дальнобойности ненамного уступает ладье, но зато имеет природный изъян: косит на один глаз. Чернопольный слон не замечает белых полей, белопольный — черных. На этом-то ладья его нередко и надувает.

## 204



## 205





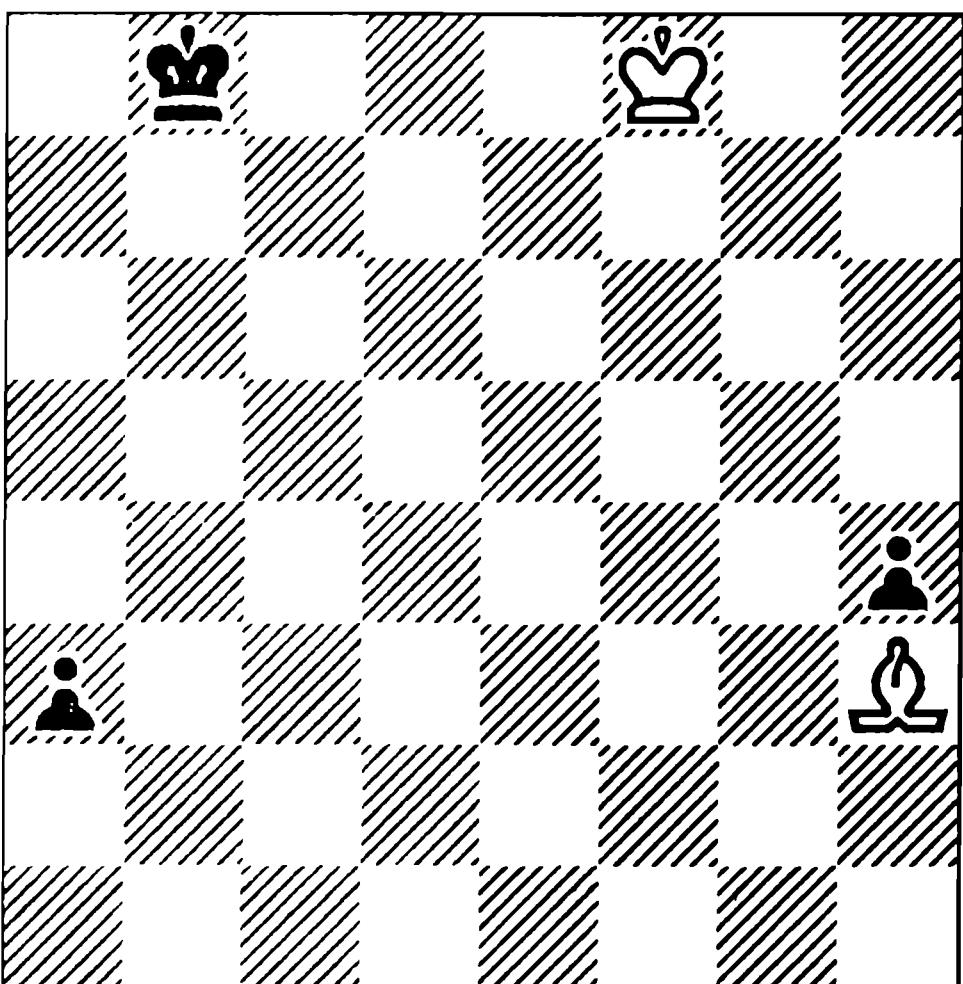
В позиции 206 слон не может защитить пешки ферзевого фланга, расположенные на черных полях. После 1.  $\mathbb{B}a8\ a5$  2.  $\mathbb{B}b8$  пешки гибнут одна за другой.

А вот пример, где слон бессилен против проходных пешек, бегущих по разным сторонам доски (207).

1.  $\mathfrak{L}h3-e6$  h4-h3!

Пешка неуязвима. В случае 2.  $\mathfrak{L}:h3$  a2 белопольный слон не может взять под контроль черное поле a1.

2.  $\mathfrak{L}e6-d5$  h3-h2



История повторяется. Слон снова сидит между двумя стульями. Защиты нет. Одна из пешек проходит в ферзи.

В той же ситуации ладья легко расправляется с пешками (208).

1.  $\mathbb{B}d5-a5$  ...

Первым уничтожается враг, проникший дальше в тыл.

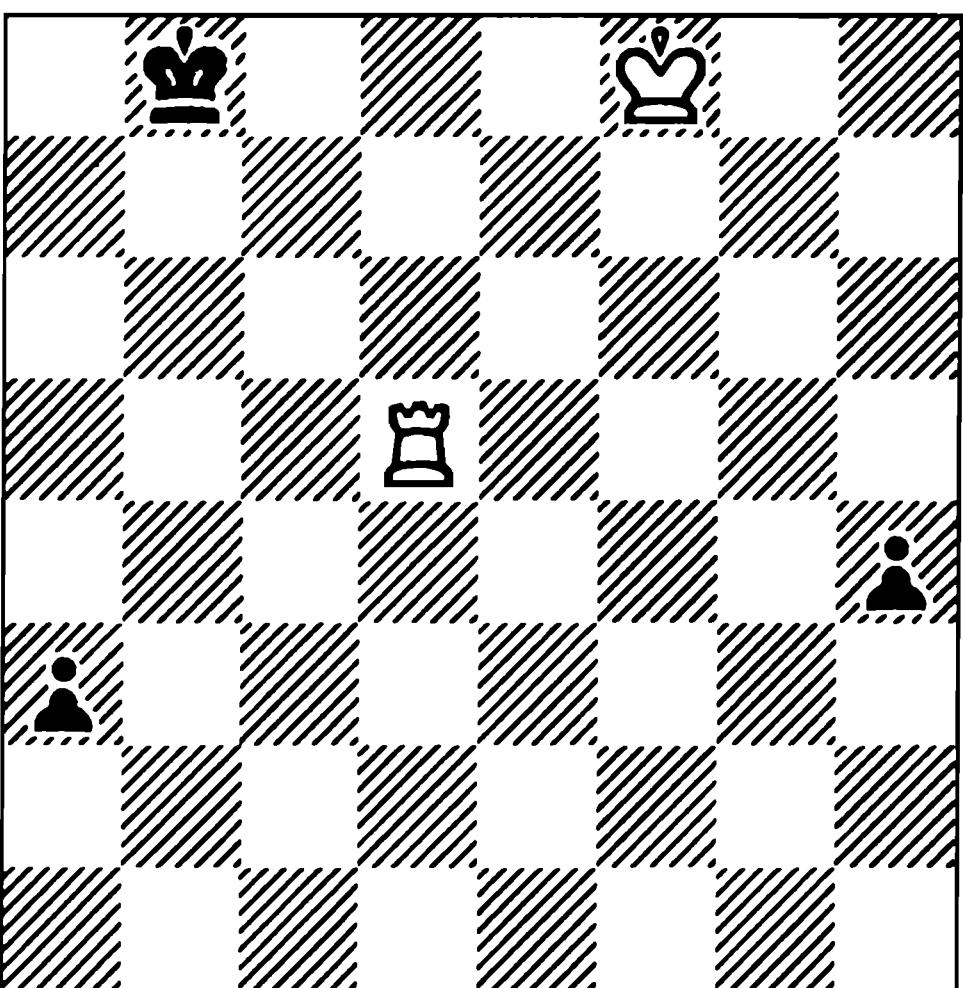
- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1. ...                | h4-h3 |
| 2. $\mathbb{B}a5:a3$  | h4-h2 |
| 3. $\mathbb{B}a3-h3.$ |       |

Настала очередь и другого пехотинца. Белые выигрывают.

Не проходят в ферзи пешки и при ходе черных: 1...h3 2. ♕d2. Ладья держит под прицелом и белое поле a2, и черное поле h2. Для любого слона это было бы непосильной работой.

Без пешек борьба слона против ладьи при правильной защите заканчивается вничью, если даже ладье удается оттеснить неприятельского короля на край доски. В этом случае король спасается, забиваясь в угол, как мышь в нору.

208

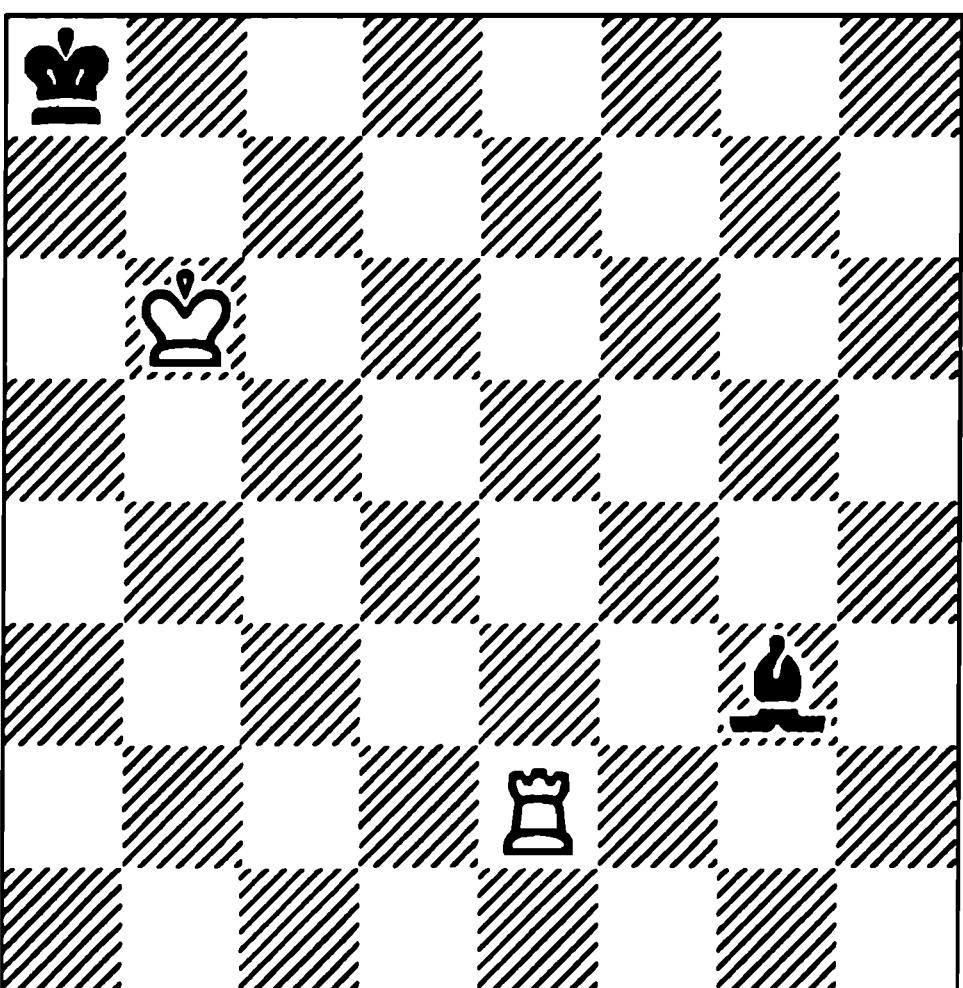


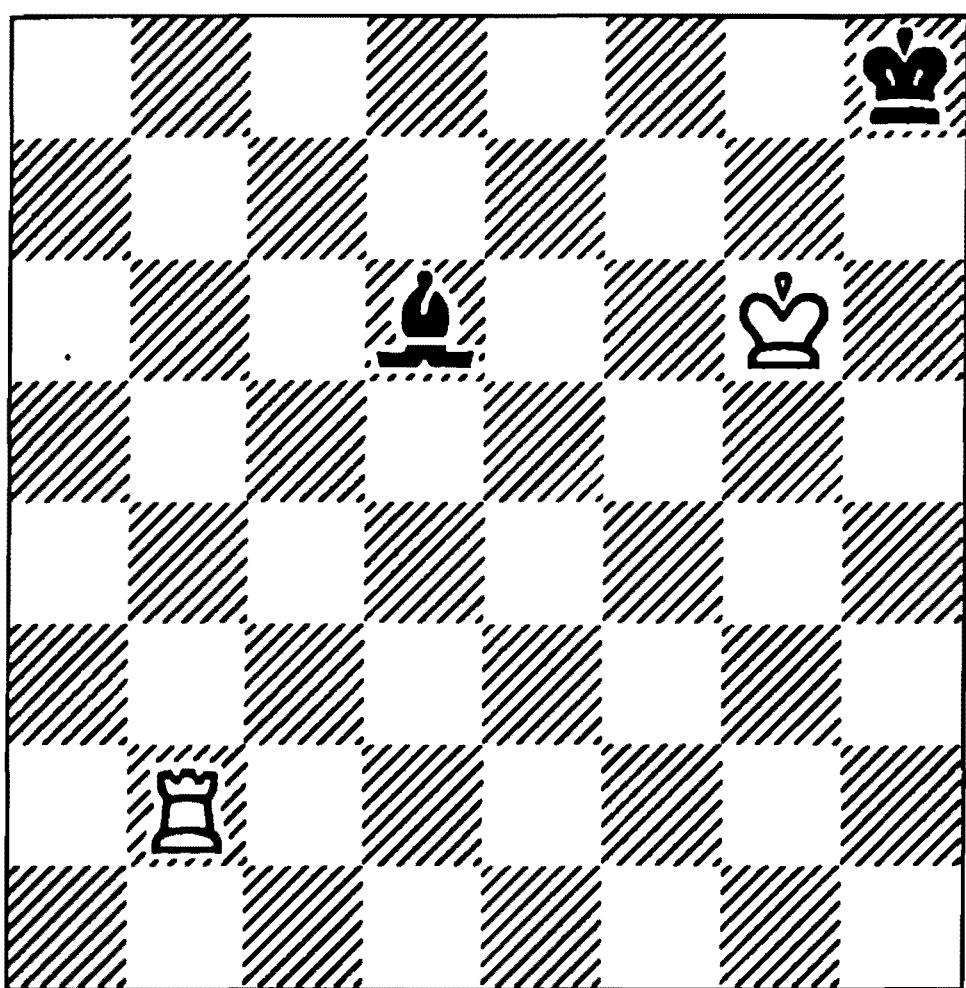
Но не всякий угол служит надежным убежищем. При белопольном слоне король должен стремиться в черный угол (209).

Вот основная идея защиты: 1. ♕e8+ и ♖b8, и во избежание пата ладья должна покинуть восьмую горизонталь. Если 1. ♕a2+ ♖b8 2. ♕g2 с намерением после отступления слона дать мат на g8, то 2... ♖c7+ 3. ♜cb ♖f4, и матовая конструкция разрушается.

При том же слоне, но в противоположном углу, нора превращается в мышеловку (210). Здесь черные

209



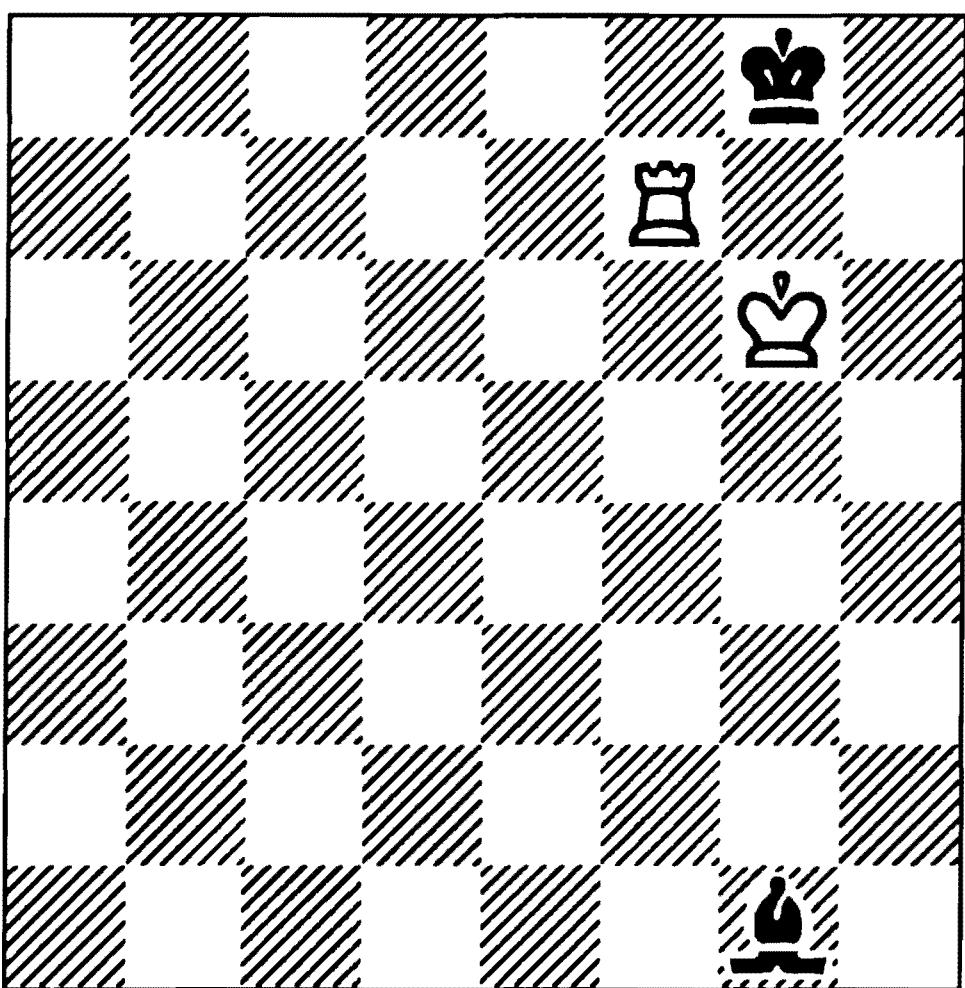


лишены обеих возможностей защиты — и пата, и спасительного шаха слоном:

1.  $\mathbb{B}a2 \mathfrak{Q}g8$
2.  $\mathbb{B}a8+ \mathfrak{L}f8$
3.  $\mathbb{B}b8$ , и мат следующим ходом.

Любопытен случай, когда слон прячется за спиной у белых фигур, а король пытается вырваться из ненавистного угла (211).

Если ладья уйдет с линии «f», то черный король со всех ног бросится к белому углу a8. Преследуя слона, ладья выгоняет его из загона и создает матовую ситуацию.



1.  $\mathbb{B}f7-f1$        $\mathfrak{L}g1-h2$
2.  $\mathbb{B}f1-f2$        $\mathfrak{L}h2-g3$
3.  $\mathbb{B}f2-g2$        $\mathfrak{L}g3-d6$

Нельзя 3...  $\mathfrak{L}f4$  из-за

4.  $\mathfrak{Q}f5+$ .

4.  $\mathbb{B}g2-d2$       ...

Но не 4.  $\mathbb{B}a2?$   $\mathfrak{Q}f8$ , и черные спасаются.

4. ...       $\mathfrak{L}d6-e7!$

Лучший шанс. Теперь на

5.  $\mathbb{B}d7$  или 5.  $\mathbb{B}e2$  последует 5...  $\mathfrak{Q}f8$ .

## 5. ♕d2-a2!

Белые выигрывают во всех вариантах: 5... ♔f8 6. ♕a8+ или 5... ♔f8 6. ♕a8.

Итак, выигрыш качества дает серьезное преимущество. Однако следует помнить, что сила ладьи проявляется обычно в открытых позициях, особенно в эндшпиле. В начале же и середине игры легкие фигуры

подчас развиваются большую активность. Не увлекайтесь. Помните, что нормальная цена ладьи — легкая фигура и две пешки. А то в погоне за качеством можно растерять свое войско. Как сказал однажды поэт:

Король, Его Величество,  
Из чистого чудаства  
Отдал врагу количество  
За призрачное качество.

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Шахматы — это прежде всего искусство. Чем еще можно было бы объяснить их огромную притягательную силу?».

Михаил Таль

## Глава

# 16

# «Ферзь всяческая»

В далеком прошлом шахматы по своим правилам существенно отличались от современных. Одной из самых неприметных фигур был ферзь. Он ходил лишь на соседнее поле по диагонали.

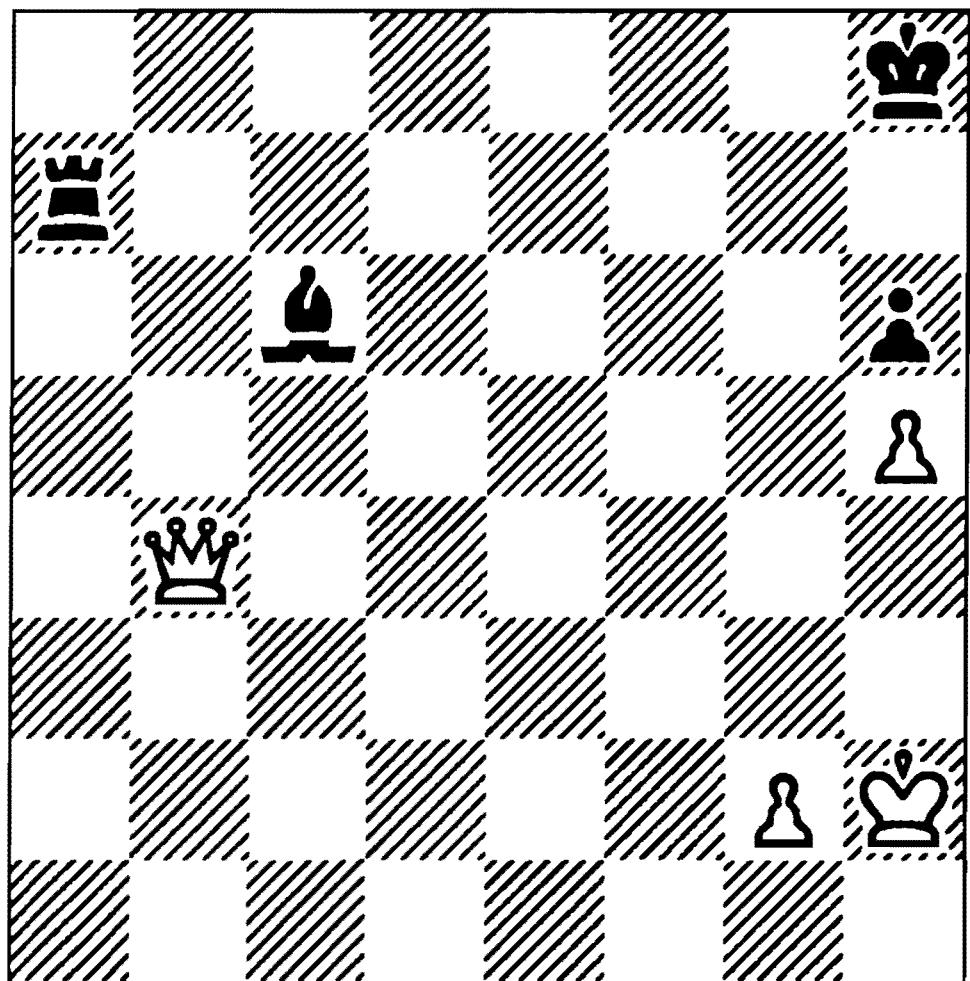
Так шли века, пока кто-то не поинтересовался: «А чем, собственно, ферзь занимается?» И всем стало ясно, что ферзь бездельник. Тогда его заставили работать за ладью и слона, вместе взятых. «Ферзь всяческая» — такое название получила новая шахматная фигура в нашей стране, что и было узаконено в «Словаре Академии Российской», изданном в 1774 году.

Свое название ферзь опправдал незамедлительно. Он стал грозою на шахматной доске. Прикидываясь то слоном, то ладьей, ферзь быстро появляется на любом участке сражения, наводя на неприятеля страх, сея в его рядах панику и опустошения.

На свободной доске ферзь становится полновластным хозяином положения (212).

При своем ходе белые могут выиграть любую из черных фигур, причем разными способами: 1. ♜b8+ и 2. ♜:a7; 1. ♜c3+ и 2. ♜:c6; 1. ♜b6, и ладья или слон должны погибнуть. В каж-

«Ферзь, всяческая»

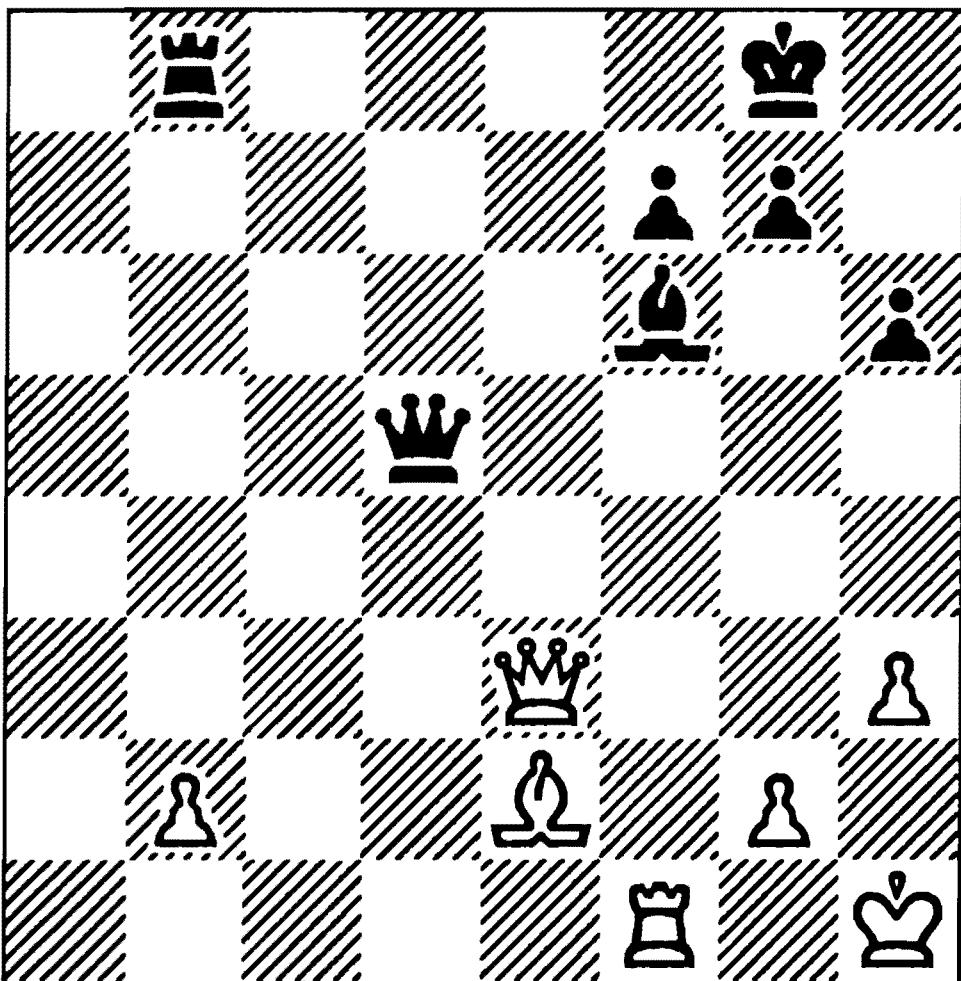


дом из этих эпизодов ферзь одновременно атаковал две незащищенные фигуры противника. Двойной удар — излюбленное оружие ферзя, обладающего дальнобойностью и круговым обстрелом.

Даже при своем ходе черные не в состоянии уберечь фигуры от разъяренного ферзя (212).

1. ...  $\mathbb{B}a7-g7$

Единственная возможность избежать немедленных потерь. Если 1...  $\mathbb{B}ab$ , то 2.  $\mathbb{W}c3+$  и  $\mathfrak{Q}h7$  (2...  $\mathfrak{Q}g8$

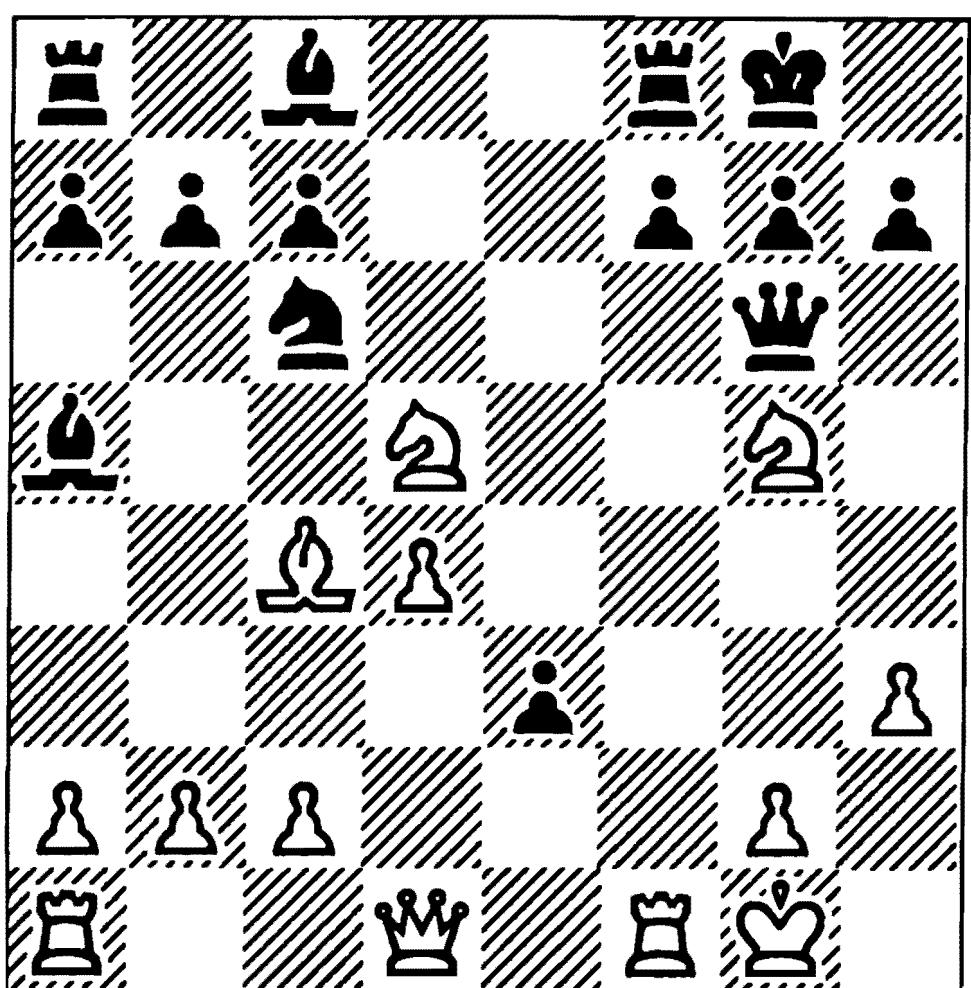


3.  $\mathbb{W}c4+$  и 4.  $\mathbb{W}:a6$ ) 3.  $\mathbb{W}d3+$  и 3.  $\mathbb{W}:ab$ . На 1...  $\mathfrak{L}b7$  белые выигрывают ладью (2.  $\mathbb{W}d4+$ ), а после 1...  $\mathfrak{L}e8$  — слона (2.  $\mathbb{W}f8+$ ). Во всех вариантах объектами двойного удара становятся король и незащищенная фигура.

Сейчас черные атакуют пешку g2, но ферзь не защитник, а нападающий. Серией шахов он дезорганизует оборону противника.

2.  $\mathbb{W}b4-f8+$   $\mathfrak{Q}h8-h7$

Нельзя 2...  $\mathbb{B}g8$  из-за  
3.  $\mathbb{W}:h6x$ .



3.  $\mathbb{W}f8-f5+$   $\mathbb{Q}h7-h8$

Теперь появилась возможность нанести двойной удар.

4.  $\mathbb{W}f5-c8+$   $\mathbb{Q}h8-h7$

5.  $\mathbb{W}c8:c6.$

Выиграв слона, белые получили решающий материальный перевес.

За ферзем необходимо следить в оба, по части двойного удара он самый крупный специалист (213).

У черных вполне прочная позиция. Они атакуют пеш-

ку b2, и не видно, как ее удерживать. Но в их боевых порядках имеется слабое звено — ладья b8. Она ничем не защищена. Вообще-то совсем не обязательно, чтобы все фигуры защищали друг друга. Но в данном конкретном положении это обстоятельство оказывается существенным.

1.  $\mathbb{B}f1:f6$   $g7:f6$

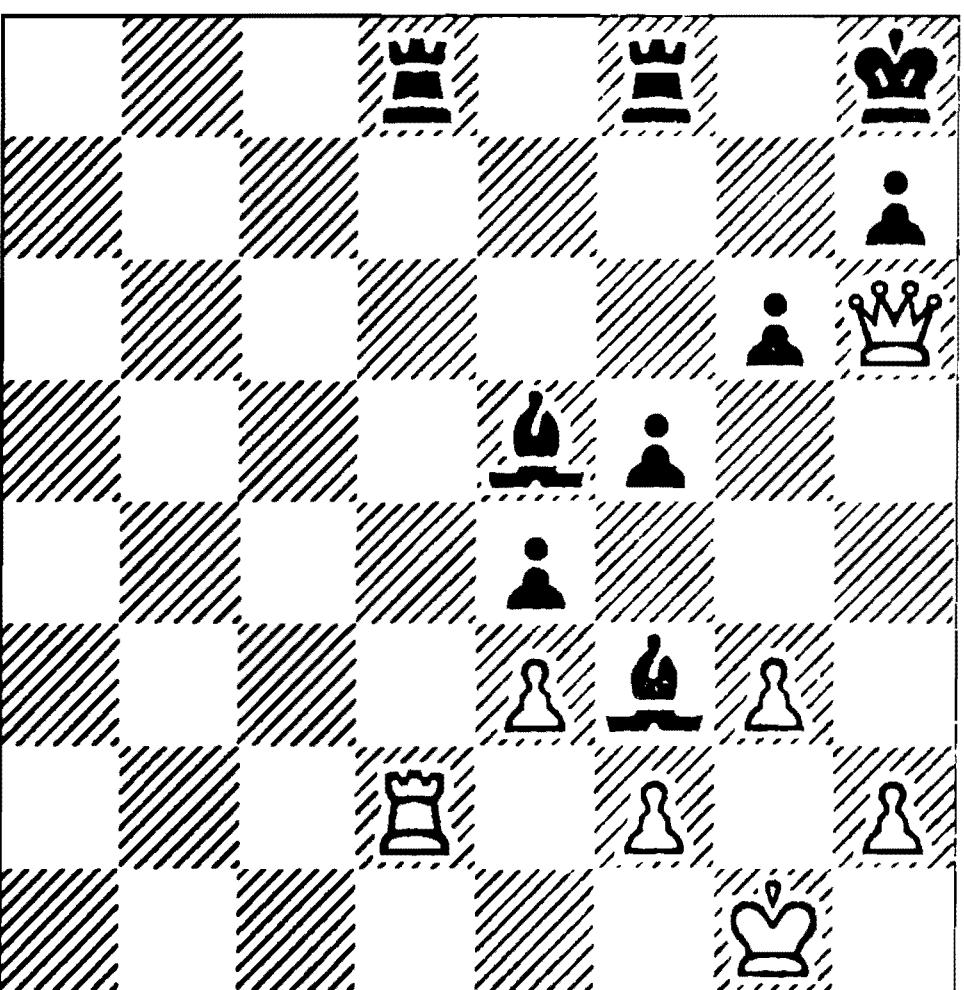
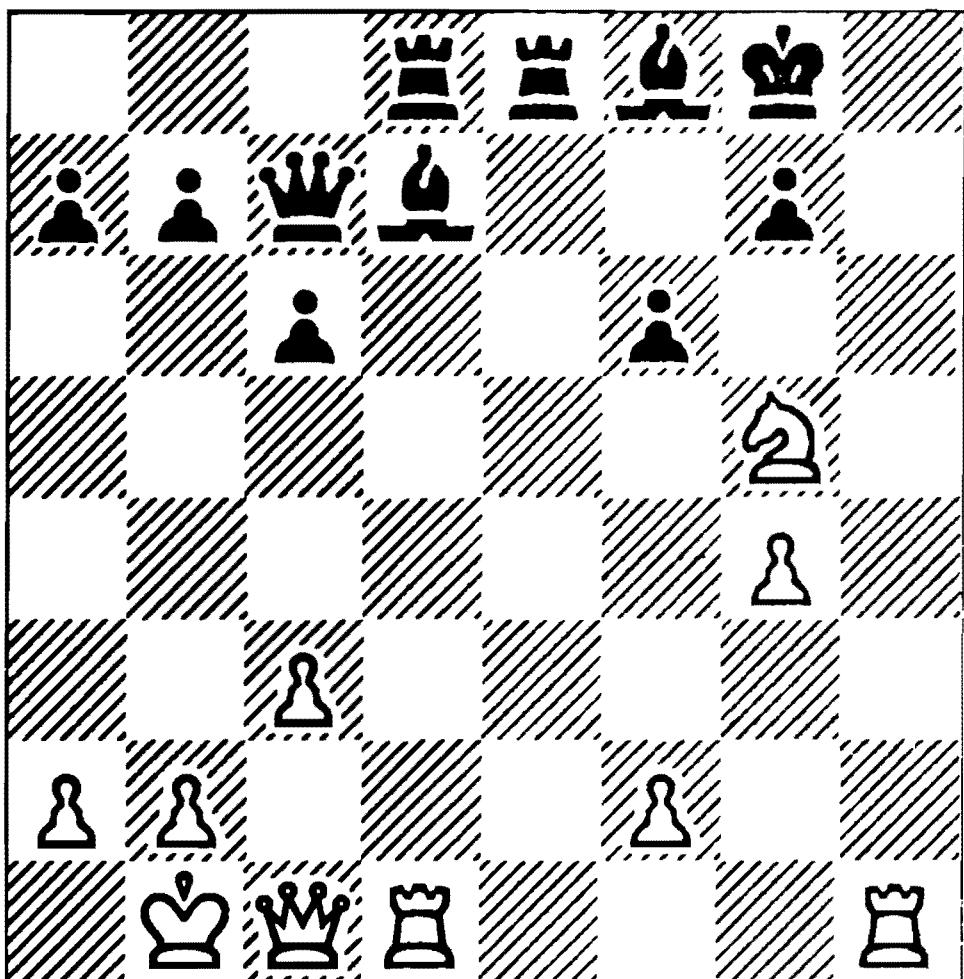
Пожертвовав ладью за слона, белые расчистили дорогу к неприятельскому королю и создали еще одну мишень в лагере черных.

2.  $\mathbb{W}e3-g3+$ .

Игру венчает двойной удар, белые остаются с лишним слоном.

Нередко фигурам приходится как следует поработать, чтобы дать возможность ферзю сказать свое веское слово. Вот как завершил М. Чигорин партию против К. Шлехтера, игранную в 1899 году (214).

«Ферзь всяческая»



Атака белых на королевском фланге достигла «критической массы», Чигорин переходит к решительным действиям.

1. ♔g5:f7! ♕f8:f7
2. ♔d5-e7+! ...

Жертвуя второго коня, белые освобождают диагональ слону с4.

2. ... ♔c6:e7
3. ♖c4:f7+ ...

Это тоже двойной удар. Слон одновременно угрожает и королю и ферзю. Объектами двойного нападения могут быть фигуры более ценные, чем атакующая.

3. ... ♜g6:f7
4. ♕f1:f7

Черные сдались. Почему? Ведь после 4... ♔:f7 они получают за ферзя три легкие фигуры, эквивалент вполне достаточный... Однако, начиная операцию, Чигорин учел, что в заключительной

позиции слон на a5 остается без защиты и новый двойной удар 5. ♜h5+ приводит к его потере. Поэтому Шлехтер и признал себя побежденным. Вот как важно видеть не только отдельный участок сражения, но и всю доску.

Преимущества ферзя над другими фигурами особенно ярко проявляются в атаке на короля (215).

У белых не хватает фигуры, кроме того, атакован конь g5. Медлить они не могут. Но ладья h1 не угрожает черному королю. Вот если бы на ее месте оказался ферзь, то ход ♜h1-h7 привел бы к мату. Так возникает мысль о переброске ферзя в направлении главного удара.

1. ♕h1-h8+! ♔g8:h8
2. ♕d1-h1+ ♔h8-g8
3. ♕h1-h8+! ♔g8:h8
4. ♜c1-h1+ ...

Жертвой двух ладей белые достигли цели. Ферзь заменил ладью h1.

4. ... ♔h8-g8

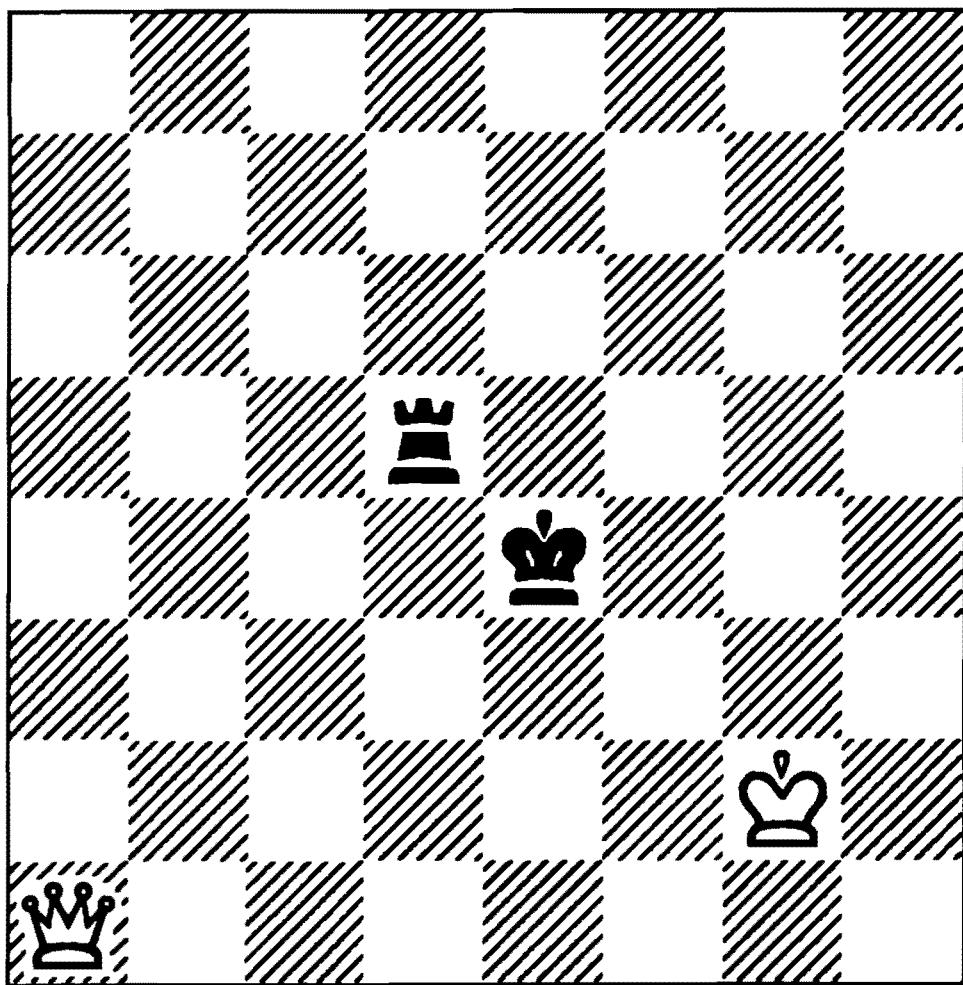
5. ♜h1-h7x.

В позиции 216 у черных материальный перевес — ладья и два слона за ферзя. Более того, белая ладья не может уйти с линии «d» из-за мата по первой горизонтали. В случае размена (1. ♕:d8 ♜:d8) мат также неизбежен. С другой стороны, будь сейчас ход черных, они не могли взять ладью d2, так как их собственная ладья f8, атакованная ферзем, осталась бы без защиты. Эта особенность позиции позволяет белым решить исход борьбы неожиданным ходом 1. ♕d2-d7!

Угрожает 2. ♜:h7x. В случае 1... ♜f7 белые объявляют мат в два хода (2. ♜:d8+), а после 1... ♜:d7 — в один (2. ♜:f8x).

Но пора опуститься с облаков на землю. Шахматы не только романтика. Добиться перевеса — это еще полдела, нужно довести дело до победы. Реализация преимущества — нередко

«Ферзь всяческая»



кропотливая, но необходимая работа.

В единоборстве с легкой фигурой ферзь побеждает без всяких хлопот, слишком уж велика разница в силах. Однако с ладьей приходится изрядно помучиться (217).

Сначала нужно оттеснить неприятельские фигуры на край доски.

1.  $\mathbb{W}a1-e1+$   $\mathfrak{Q}e4-d4$
2.  $\mathbb{W}e1-b4+$   $\mathfrak{Q}d4-e5$
3.  $\mathfrak{Q}g2-f3$   $\mathbb{B}d5-d3+$

Ладья «огрызается», но скоро она будет укрошена.

4.  $\mathfrak{Q}f3-e2$   $\mathbb{B}d3-d4$

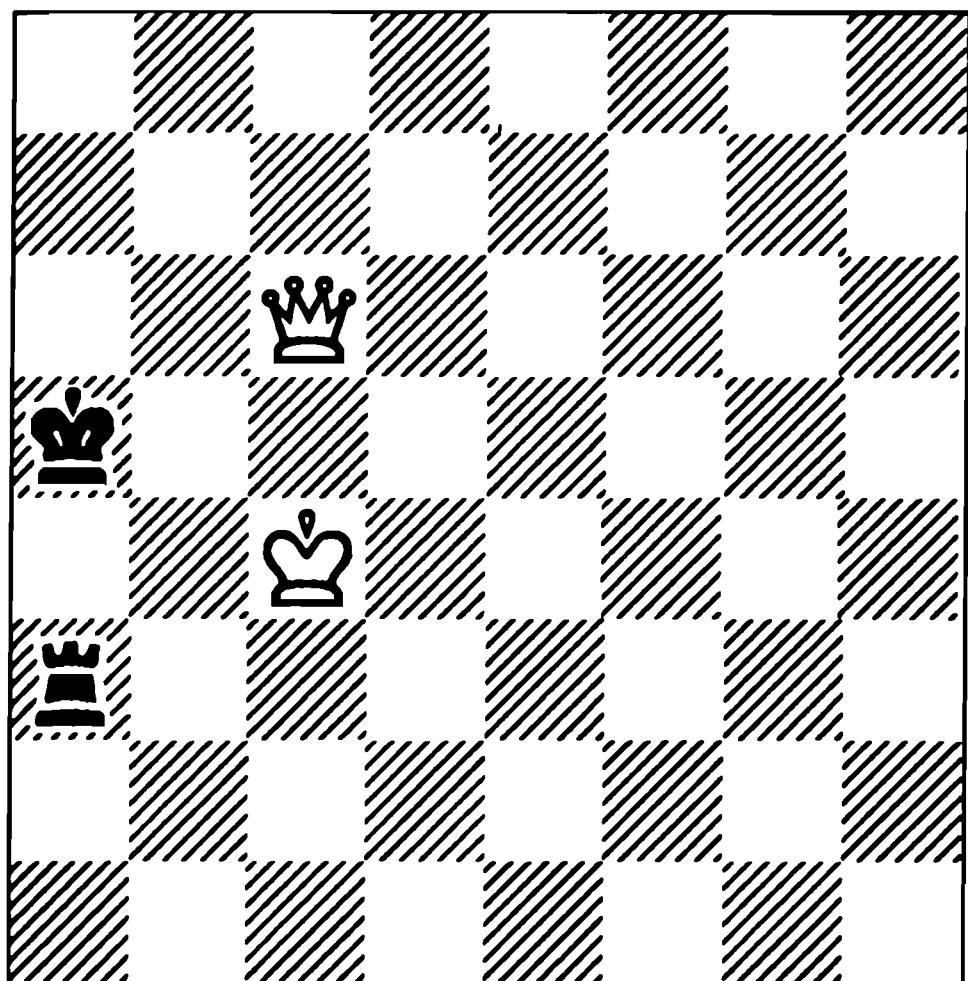
Черные должны держать ладью вблизи короля, иначе она может попасть под двойной удар. Например: 4...  $\mathbb{B}d8$  5.  $\mathbb{W}e7+$ .

5.  $\mathbb{W}b4-e7+$   $\mathfrak{Q}e5-d5$
6.  $\mathfrak{Q}e2-e3$   $\mathbb{B}d4-c4$
7.  $\mathbb{W}e7-d7+$   $\mathfrak{Q}d5-c5$

Король вынужден отступать из центра, после 7...  $\mathfrak{Q}e5$  8.  $\mathbb{W}b5+$  терялась ладья.

8.  $\mathfrak{Q}e3-d3$   $\mathbb{B}c4-b4$
9.  $\mathbb{W}d7-c7+$   $\mathfrak{Q}c5-b5$
10.  $\mathfrak{Q}d3-c3$   $\mathbb{B}b4-a4$
11.  $\mathbb{W}c7-d7+$   $\mathfrak{Q}b5-a5$
12.  $\mathbb{W}d7-e8!$  ...

А почему не 12.  $\mathbb{W}c6$ ? Поэтому что в этом случае черные продлевали сопротивление: 12...  $\mathbb{B}a3+$ , и нельзя 13.  $\mathfrak{Q}c4?$  (218) из-за 12...  $\mathbb{B}c3+!$  14.  $\mathfrak{Q}:c3$  — пат! Из этого следует, что ферзя нужно держать на почтительном расстоянии от неприятельского короля.



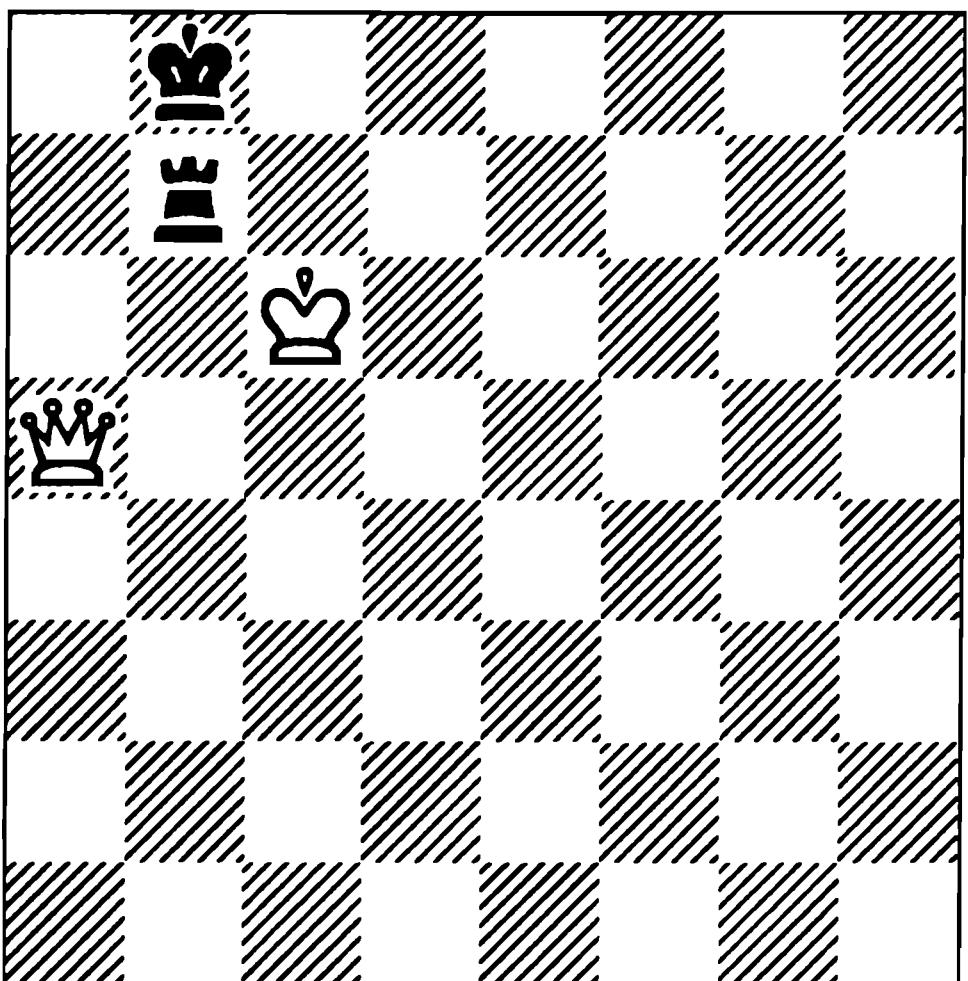
Ферзь обладает достаточной дальностью, чтобы вести прицельный огонь издалека.

12. ...

$\mathbb{Q}a4-a3+$

Все другие ходы вели к проигрышу ладьи. Например: 12...  $\mathbb{Q}a1$  13.  $\mathbb{W}a8+$ , 12...  $\mathbb{B}b4$  13.  $\mathbb{W}a8+ \mathbb{Q}b5$  14.  $\mathbb{W}b8+$ , 12...  $\mathbb{B}g4$  13.  $\mathbb{W}d8+ \mathbb{Q}a4$  (13...  $\mathbb{Q}ab$  14.  $\mathbb{W}c8+$ ) 14.  $\mathbb{W}d1+$ .

13.  $\mathbb{Q}c3-c4$  .  $\mathbb{B}a3-a4+$   
14.  $\mathbb{Q}c4-c5.$



Угрожает мат на а8. Отдав ладью (14...  $\mathbb{B}c4+$ ), черные лишь ненадолго отсрочат поражение.

Более трудные задачи возникают перед ферзем, если ладья с королем бегут в угол доски (219).

При своем ходе ладья должна расстаться с королем, так как нельзя ни 1...  $\mathbb{B}a7$  2.  $\mathbb{W}d8x$ , ни 1...  $\mathbb{Q}c8$  2.  $\mathbb{W}ab$ . Приходится пускаться в опасное плавание, где рыщет злой пират — ферзь.

1) 1...  $\mathbb{B}e7$  2.  $\mathbb{W}d8+$ .

- 2) 1... ♕f7 2. ♜e5+ ♔a7
3. ♜e3+ ♔a8(b8) 4. ♜e8+.
- 3) 1... ♕g7 2. ♜e5+
- 4) 1... ♕h7 2. ♜e5+ ♔a8
3. ♜a1+ ♔b8 (3... ♜a7 4. ♜h8x) 4. ♜b1+.
- 5) 1... ♕b3 2. ♜d8+ ♔a7
3. ♜d4+ ♔b8 4. ♜f4+ ♔a8
5. ♜a4+.
- 6) 1... ♕b2 2. ♜e5+.

- 7) 1... ♕b1 2. ♜d8+ ♔a7
3. ♜d4+ ♔a8 4. ♜h8+ ♔a7
- (4... ♕b8 5. ♜a1x) 5. ♜h7+.

Вот какой силой обладает ферзь! Никто не может скрыться от его «локаторов». Он проносится над доской как сверхзвуковой истребитель, пикируя на любую точку.

Вернемся к позиции 219 и допустим, что ход белых. Как заставить ладью выйти в открытое море? Нужно передать черным очередь хода.

1. ♜a5-e5+ ♔b8-a8
2. ♜e5-a1+ ♔a8-b8
3. ♜a1-a5!

Возникла та же позиция, но уже с ходом черных. Белые выигрывают.

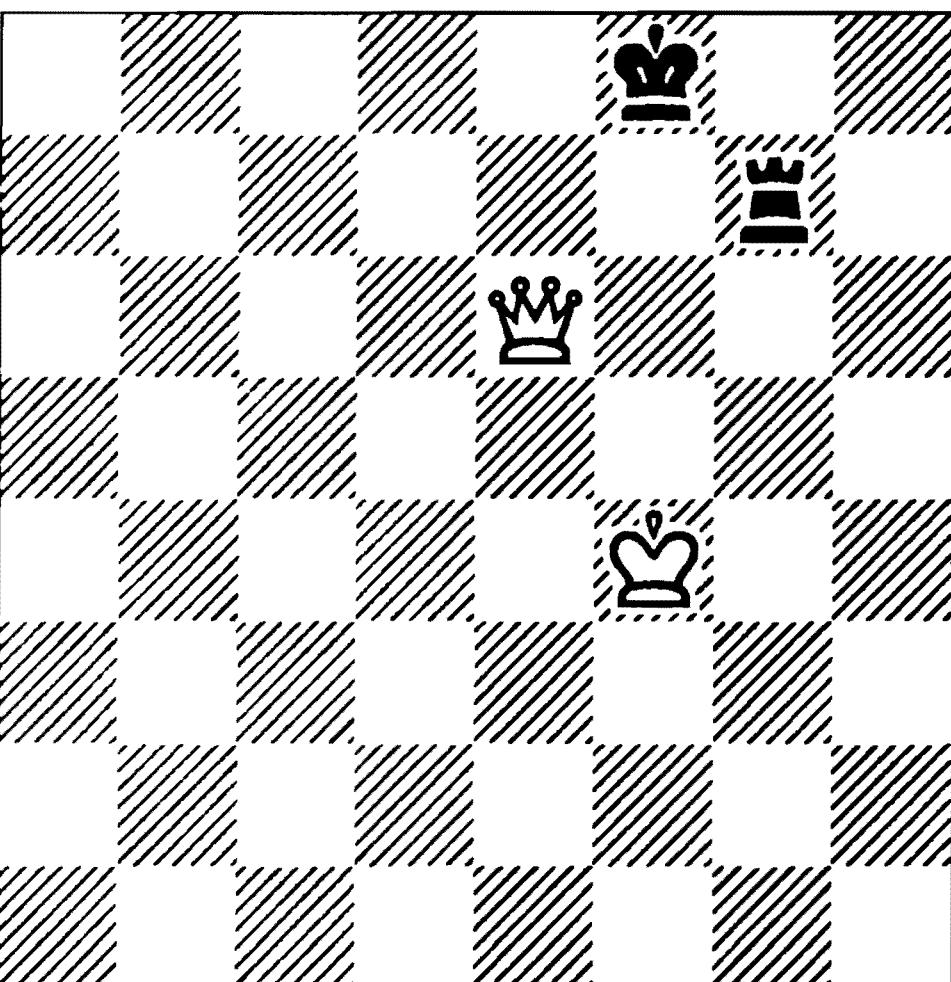
И все же всесильный ферзь не всегда одолевает ладью. Встречаются и исключения. Вот одно из них (220). Ход черных, ничья.

1. ... ♕g7-f7+
2. ♔f4-g5 ...

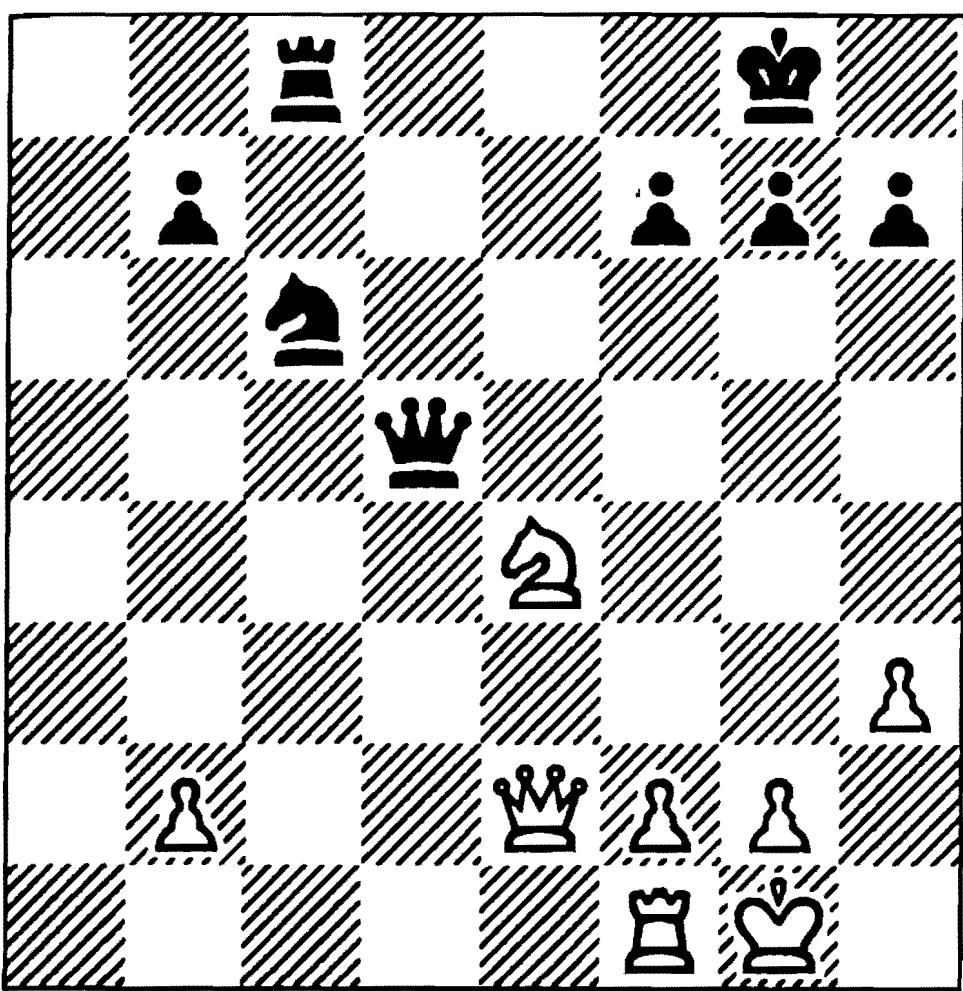
Первая особенность позиции: белый король не может ступить на линию «е» из-за ♕f7-e7.

2. ... ♕f7-g7+
3. ♔g5-h6 ...

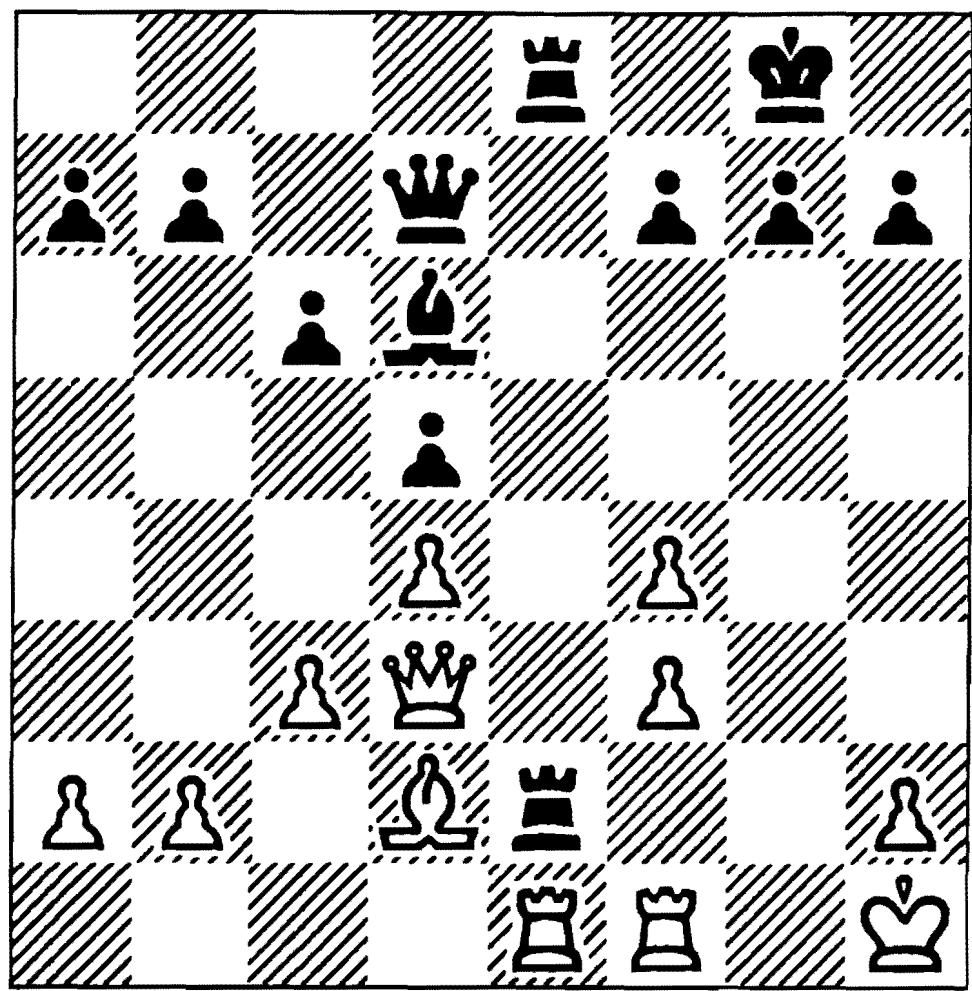
220



221



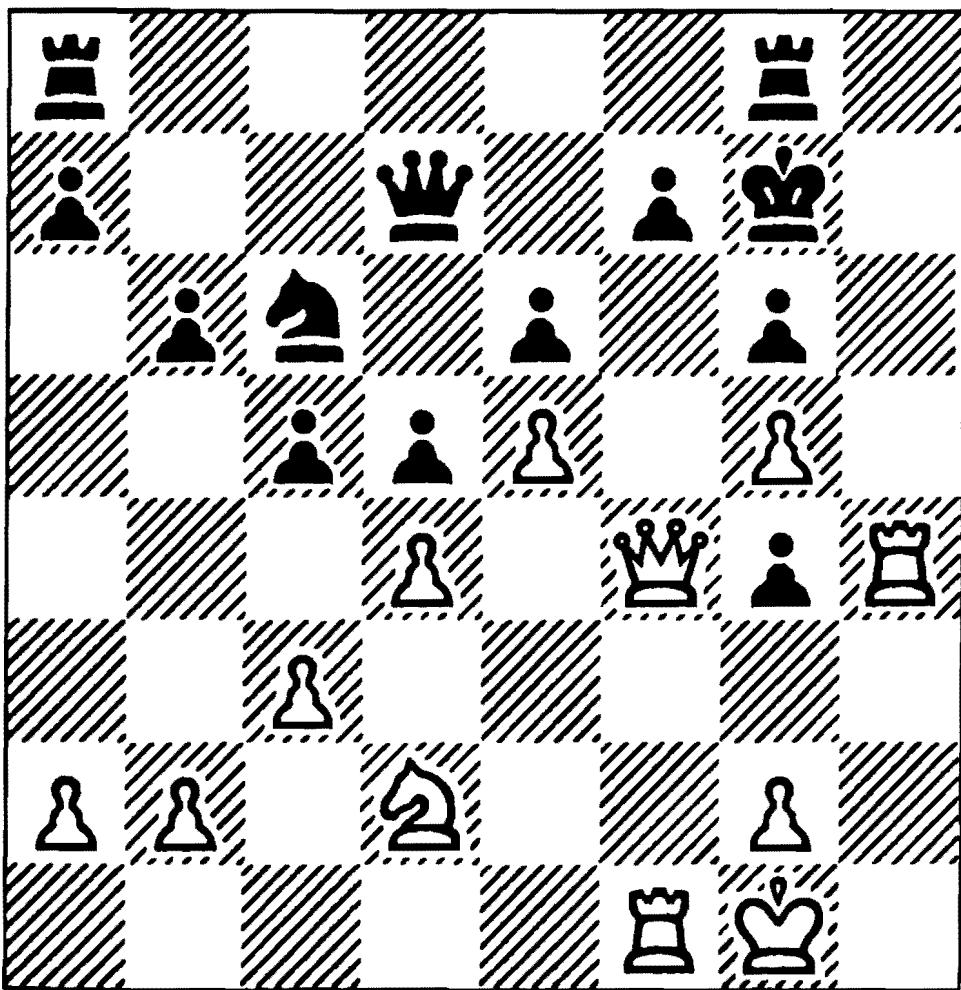
223



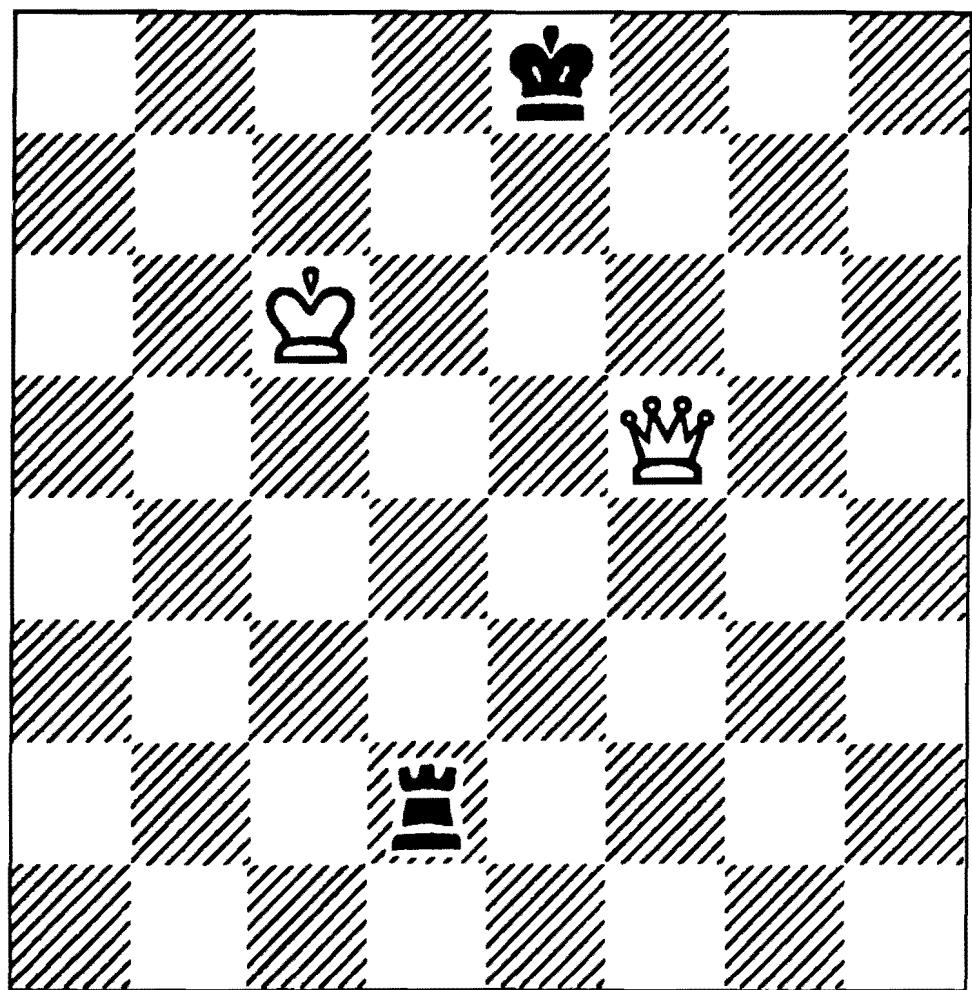
«Ферзь всяческая»

143

222



224



К знакомому вам положению (218) приводит 3. ♔f6 ♕g6+! 4. ♔:g6 — пат. Но и теперь черные спасаются благодаря пату.

3. ... ♕g7-h7+!

Вторая тонкость позиции: если король возьмет ладью, то у черных не окажется ходов. Значит, нужно отступать. Но ладья уже не отстанет от короля. Она будет шаховать его до потери соз-

нания: 4. ♔g5 ♕g7+ 5. ♔f5 ♕f7+ и т.д.

Почему это стало возможным? Потому что ферзь поспешил прилизиться к неприятельскому королю. И резко ограничил его подвижность.

**Упражнения.** 221 и 222 — ход белых, 223 — ход черных. Как бы вы сыграли? 224. Ход черных. Они теряют ладью во всех вариантах. Найдите и запишите их.

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«В шахматах необходимо быть борцом. Шахматы сами подталкивают человека на определенные действия. В одних случаях они заставляют проявить активность, в других — терпение и выдержку. Короче говоря, шахматы воспитывают характер».

Борис Спасский

Есть у Льва Кассиля очень интересная книга про страну Швамбранию. Там рассказывается о мальчике Оське, который страшно любил задавать вопросы. Однажды он спросил: «Если слон и вдруг на кита влезет, кто кого сборет?» Никто на этот вопрос ответить не мог, и все решили, что это глупый вопрос. А на самом деле он не такой уж глупый. Слон «сборет» кита на суше, кит слона — на море. Каждый сильнее в своей родной стихии.

«Стихия» всех шахматных фигур — шахматная доска. Поэтому мы можем с

полным основанием утверждать, что ферзь, например, сильнее ладьи или легкой фигуры, а пешки и поздно. В этом вы уже не раз убеждались сами. Но тем-то и интересны шахматы, что сила фигур меняется в зависимости от их взаимного расположения. Встречаются ситуации, когда более слабая фигура побеждает более сильную. И вопрос, кто кого сборет — ферзь слона или слон ферзя, может быть решен только с учетом всех особенностей позиции.

Рассмотрим окончание этюда С. Каминера (225). Задание: белые начинают и вы-

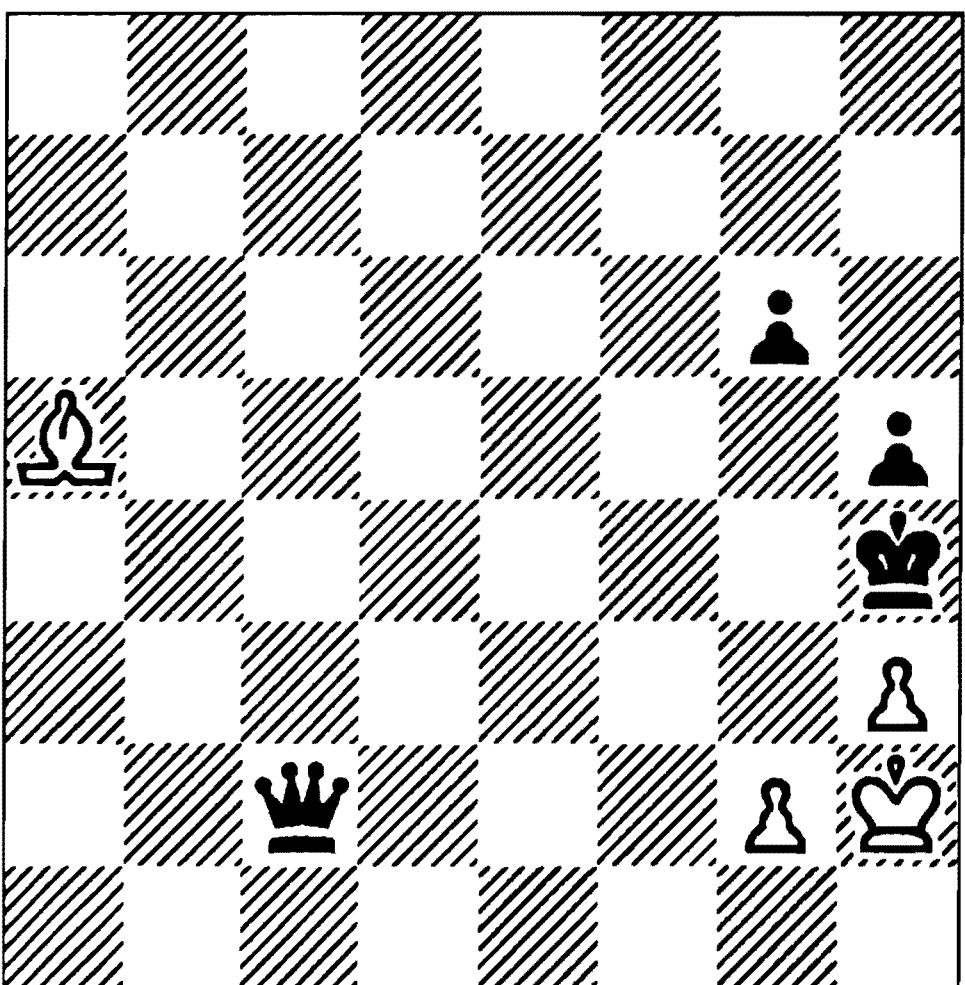
игрывают. «Как же так, — скажете вы, — ведь у черных огромный материальный перевес» Это верно. Но стесненная позиция черного короля, прижатого к краю доски своими и неприятельскими пешками, как бы утраивает силы белых. Они побеждают, создавая неотразимые матовые угрозы.

1.  $\mathbb{A}a5-d8+!$  ...

Прежде всего слон отрезает королю путь к бегству.

1. ...  $g6-g5$   
2.  $\mathbb{A}d8-a5!$  ...

225



Теперь уже угрожает  
3.  $\mathbb{A}e1+$   $\mathbb{W}f2$  4.  $\mathbb{A}:f2x$ .  
Пешку  $g5$  нельзя продвигать изза мата слоном на  $d8$ .  
Возможности ферзя резко ограничены. Он должен сторожить поле  $e1$  и одновременно держать под связкой пешку  $g2$ . Как только ферзь уйдет со второй горизонтали, пешка двинется вперед, объявляя шах и мат.

2. ...  $\mathbb{W}c2-e2$   
3.  $\mathbb{A}a5-c7!$  ...

Создавая новую угрозу мата на  $g3$ , слон посматривает одним глазом в сторону поля  $d8$  на тот случай, если пешка  $g5$  вздумает двинуться вперед.

3. ...  $\mathbb{W}e2-f2$   
4.  $\mathbb{A}c7-d6!$  ...

Черные в цугцванге. Вроде бы белые ничем не угрожают, а хороших ходов у черных нет. Нельзя  $4\dots g4$  из-за  $5. \mathbb{A}e7+$ . Ферзь должен охранять поле  $g3$  и по-

прежнему связывать пешку g2. С этими обязанностями он пока справляется, но при своем ходе разорваться на части не может.

4. ....  $\mathbb{W}f2-f4+$

С последней надеждой на ничью: 5.  $\mathbb{Q}:f4?$  gf.

5. g2-g3+!  $\mathbb{W}f4:g3$

6.  $\mathbb{Q}d6:g3x.$

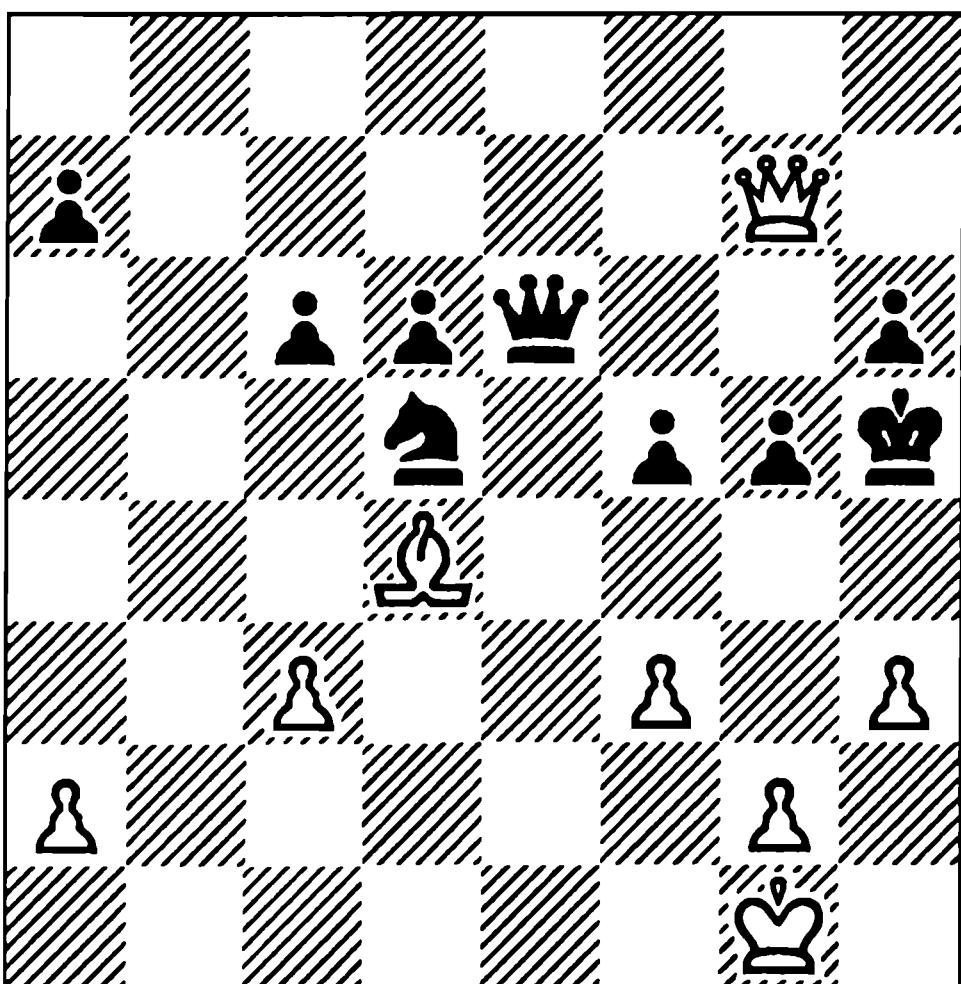
Тонкими маневрами слон запутал ферзя и в конце концов взял над ним верх.

Обсудим поведение слона. Создавая угрозы королю, он заставил неприятельские фигуры занять такое положение, при котором мат или крупные материальные потери стали неизбежными. Все ответы черных были вынужденными. Такая игра называется форсированной. Форсировать — значит ускорять, приближать. Форсированный вариант в шахматах не оставляет противнику выбора или заметно этот выбор ограничивает, то есть

как бы ускоряет игру и приближает конечный результат.

Во время игры следует стремиться к тому, чтобы улучшить положение своих фигур, а неприятельских ухудшить. Тогда относительная сила ваших фигур возрастает. Вот как решил эту задачу австрийский гроссмейстер К. Шлехтер в партии с А. Метнером, игранной в 1899 году (226). Как и в предыдущем примере, белые используют стесненное положение неприятельского короля.

## 226



1. g2-g4+ f5:g4
2. h3:g4+ ♜h5-h4

Что делать дальше? Если сыграть 3. ♜g2 с намерением дать мат слоном на f2, то черные ответят 3... ♜f4+ и сами перейдут в контратаку. То же произойдет и в случае 3. ♜h2 ♜e2+. Шлехтер разрубает узел блестящей жертвой ферзя. Ее цель — завлечь черного ферзя на плохую позицию и выгадать время для решающего удара слоном.

3. ♜g7:h6+!! ♜e6:h6
4. ♜g1-h2.

Черные сдались. Мат слоном на f2 неизбежен.

С комбинациями в шахматных партиях вы уже встречались и не раз встретитесь в дальнейшем. Что же это такое?

Вот один из эпизодов спортивного репортажа о футбольном матче: «Андрей Тихонов стремительно продвигается по левому краю,

доходит до углового флажка, делает прострельную передачу, и набежавший Егор Титов посыпает мяч в сетку ворот. Великолепная комбинация!»

Может быть, и великолепная. Но был ли гол неминуем? Представьте себе, что защитники оказались более расторопными и прервали передачу. Или вратарь дотянулся до мяча. Гола бы не было. Значит, комбинация создала лишь голевой момент, а ее результат зависел не только от действий нападающих, но и от мастерства защитников.

В шахматах по-другому. Если комбинация правильно рассчитана, то будь ваш соперник хоть семи пядей во лбу, ему не удается изменить ход событий. Все его ответы вынуждены, варианты носят форсированный характер, конечный результат предопределен.

Но есть еще одно отличие. Шахматная комбинация не обходится без жертв. В только что рассмотренной пози-

ции (226) К. Шлехтер отдал ферзя за пешку и объявил мат. Применительно к футболу это звучало бы так: «Титов пожертвовал Тихоновым и забил мяч в ворота». Смешно?

И все же в футбольных и шахматных комбинациях имеется общая черта: и там и тут используются особые игровые условия.

Теперь мы можем вывести формулу. Шахматная комбинация — это форсированный вариант, связанный с жертвой и реализующий конкретные особенности позиции. Целью комбинации может быть достижение мат-а, пата, вечного шаха, материальных или позиционных выгод.

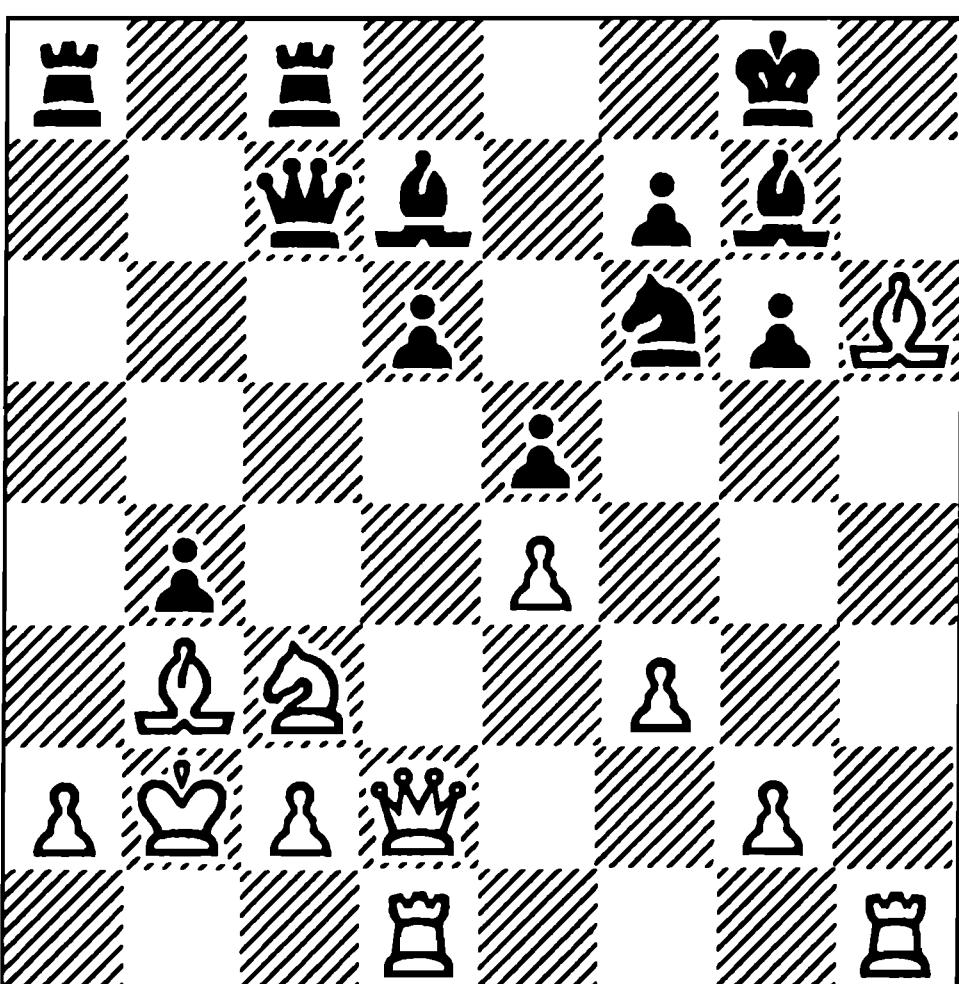
Комбинация требует точного расчета. Ошибочную комбинацию или ошибочную жертву в шахматах принято называть некорректной. Это, конечно, не означает, что вы вели себя невежливо и показали сопернику «комбинацию из трех пальцев». Просто вы

неправильно оценили ко- нечный результат варианта или допустили промах в расчете.

Комбинация — одно из самых сильнодействующих средств в шахматной борьбе. Ее можно использовать и в атаке и в защите. Она по- добна нежданной грозе и не- редко опрокидывает наши привычные представления о силе фигур (227).

Это положение из партии Гаприндашвили — Вуянович (1975 г.). Своим последним ходом b5-b4 черные

## 227



атаковали коня с3. Но замечательная грузинская шахматистка и не помышляет об отступлении. Она проводит эффектную комбинацию с жертвой ферзя.

1. ♜h5:g7!! ♕c7:c3+

Плохо, разумеется, 1... ♕:g7 2. ♖h6+ ♔g8 3. ♖h8x, а в случае 1... bc+ белые отвечали, как и в партии, — 2. ♔b1!

2. ♔b2-b1! ♕c3:d2

3. ♜g7:f6!!

Удивительная позиция! У черных громадный материальный перевес, но угроза мата на h8, созданная взаимодействием белых фигур, заставляет не только возвратить «награбленное», но и понести потери.

3. ... ♕d2:d1+

Если 3... ♜h3, то 4. ♘:d2, и слон от своей судьбы никаку не уйдет.

4. ♘h1:d1 ♔g8-f8

5. ♘d1-h1 ...

Снова угрожает мат на h8, а слон d7 мешает королю спастись бегством, приходится отдавать и слона.

5. ... ♜d7-h3

6. ♘h1:h3 ♔f8-e8

7. ♘h3-h8+ ♔e8-d7

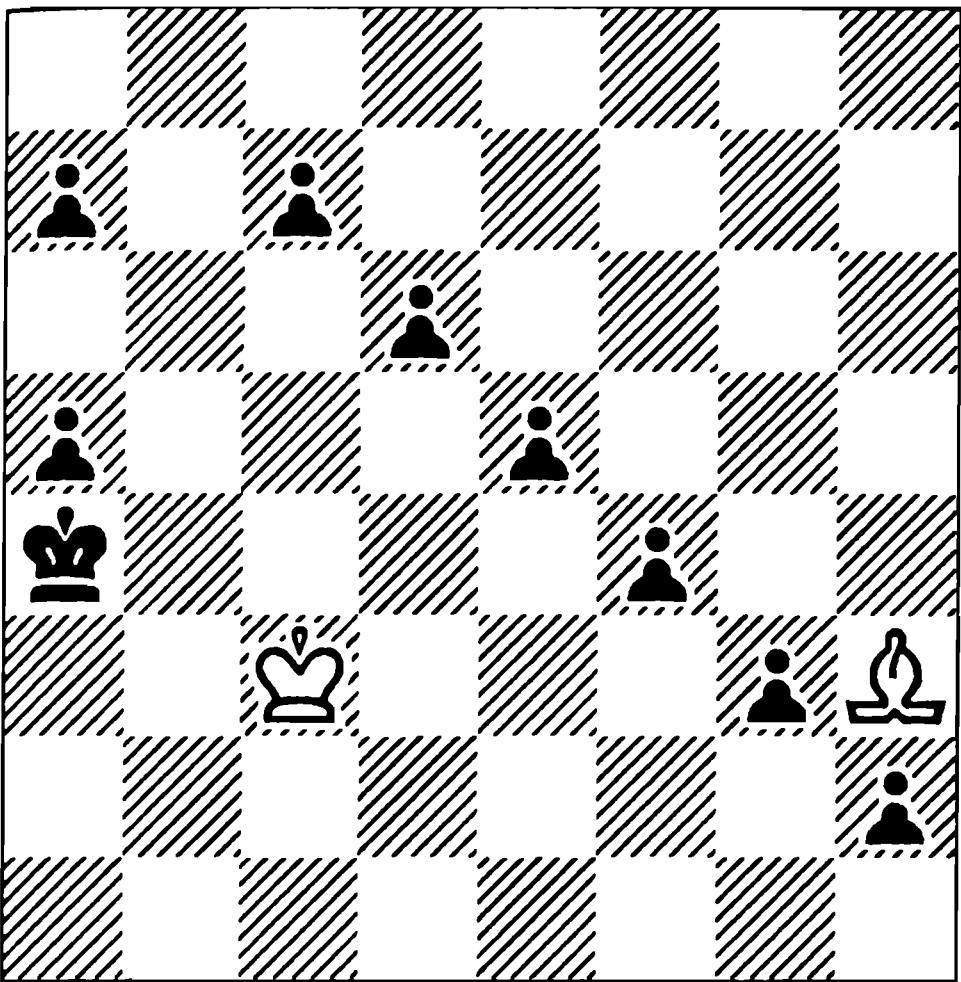
8. ♘h8-h7 ♘c8-f8

9. ♜f6-g7.

Черные сдались. После 9... ♘g8 10. ♜h6 гибнет пешка f7, а с ней рушится вся оборона.

Вот так неожиданная комбинация резко меняет сравнительную ценность фигур.

Вы помните, что слон приравнивается к трем пешкам? Но это в обычных условиях. А в необычных? В позиции 228, составленной знаменитым американским шахматным композитором XIX века С. Лойдом, слон совместно с королем задерживает все восемь неприятельских пешек!



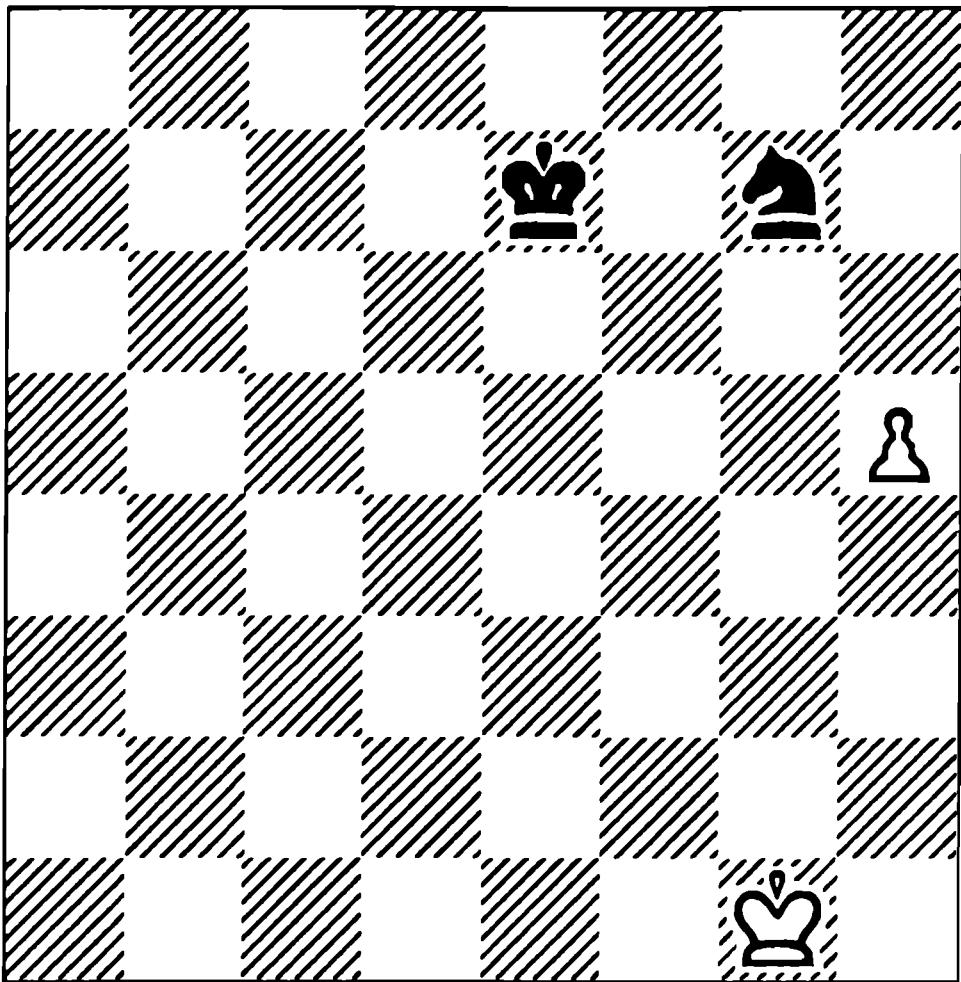
1. ♖a6-d7+! ...

Нельзя немедленно занимать большую диагональ: 1. ♖g2?, так как после 1... ♖b5 черный король вырвется на свободу и поможет движению своих пешек.

1. ... ♖a4-a3

2. ♖d7-c6.

Забавное положение. Слон тормозит всю пешечную цепь, а король держит вражеского монарха в заперти. Например: 2... ab 3. ♖h1 ♖a2

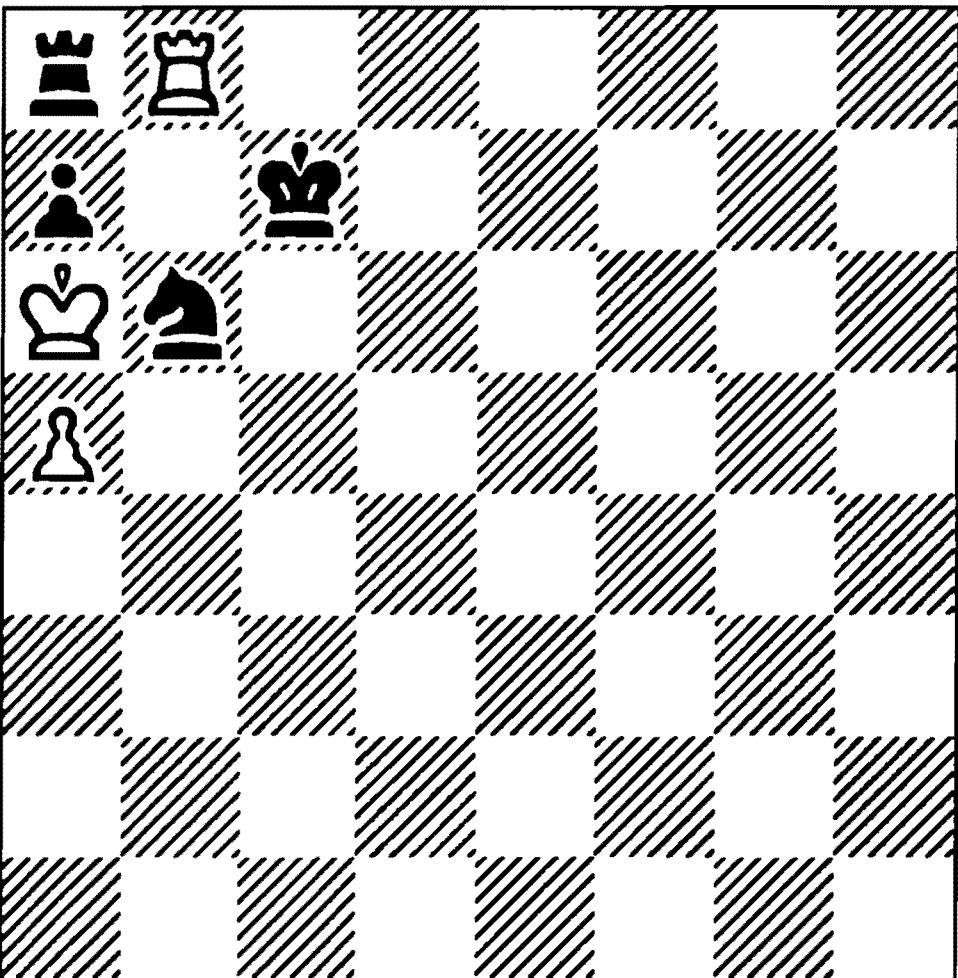


4. ♖c2 c5 5. ♖d5+ ♖a3  
6. ♖c3 c4 7. ♖h1 ♖a2 8. ♖c2, и игра заканчивается вничью.

Даже скромная пешка может заметно прибавить в весе в зависимости от общего рисунка позиции. Особенно увеличивается сила пешки при приближении к полю превращения. Чем дальше проходная пешка продвинулась, тем опаснее она становится (229).

После 1. h5-h6 черным фигурам остается только присутствовать при рождении нового ферзя. На 1... ♖f8

Кто кого сбирует?



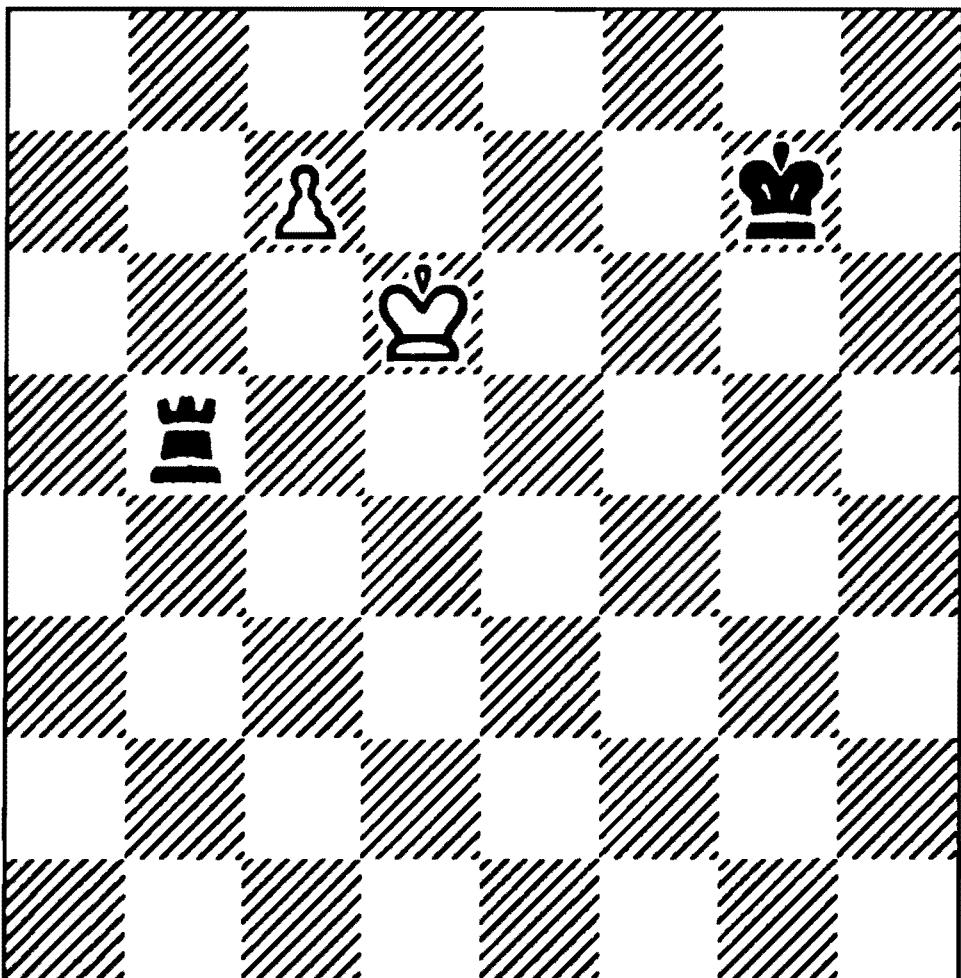
или 1... ♔f7 пешка, пренебрегая конем, продолжает свою счастливую прогулку.

В этюде М. Кляцкина (1924 г.) пешка оказывается сильнее ладьи (230).

1. a5:b6+!      ♔c7:b8
2. b6-b7!!

Как часто необходимость сделать ход портит настроение! Черный король вынужден расстаться с ладьей, и пешка становится грозным ферзем.

А вот еще одна пешка на пороге превращения (231).



Задержать ее мешает белый король. Если бы ладья могла атаковать пешку с тыла... Впрочем, подождите.

1. ...              ♕b5-b6+
2. ♔d6-d5!        ...

После 2. ♔d7 ♕b7 пешка была бы связана, и черные достигали ничьей, отдавая за нее ладью. Но почему нельзя было отступить королем на c5? Этого только ладья и добивалась. Она бы немедленно спускалась на b1 и спокойно ждала, пока белые поставят ферзя, чтобы не-

медленно уничтожить его шахом на с1.

2. ...  $\mathbb{B}b6-b5+$
3.  $\mathbb{Q}d5-d4$   $\mathbb{B}b5-b4+$
4.  $\mathbb{Q}d4-d3$  ...

Король и ладья движутся на параллельных курсах.

4. ...  $\mathbb{B}b4-b3+$
5.  $\mathbb{Q}d3-c2.$

Стоп, причалили к берегу. Ладья на мели, пешка проходит в ферзи.

Покажем еще один подвиг проходной пешки, прав-

да, из области шахматной фантастики (232). Белые угрожают поставить ферзя (или ладью) на e8 с матом. Но ход черных, и они вооружаются первыми.

1. ...  $d2-d1\mathbb{W}+$

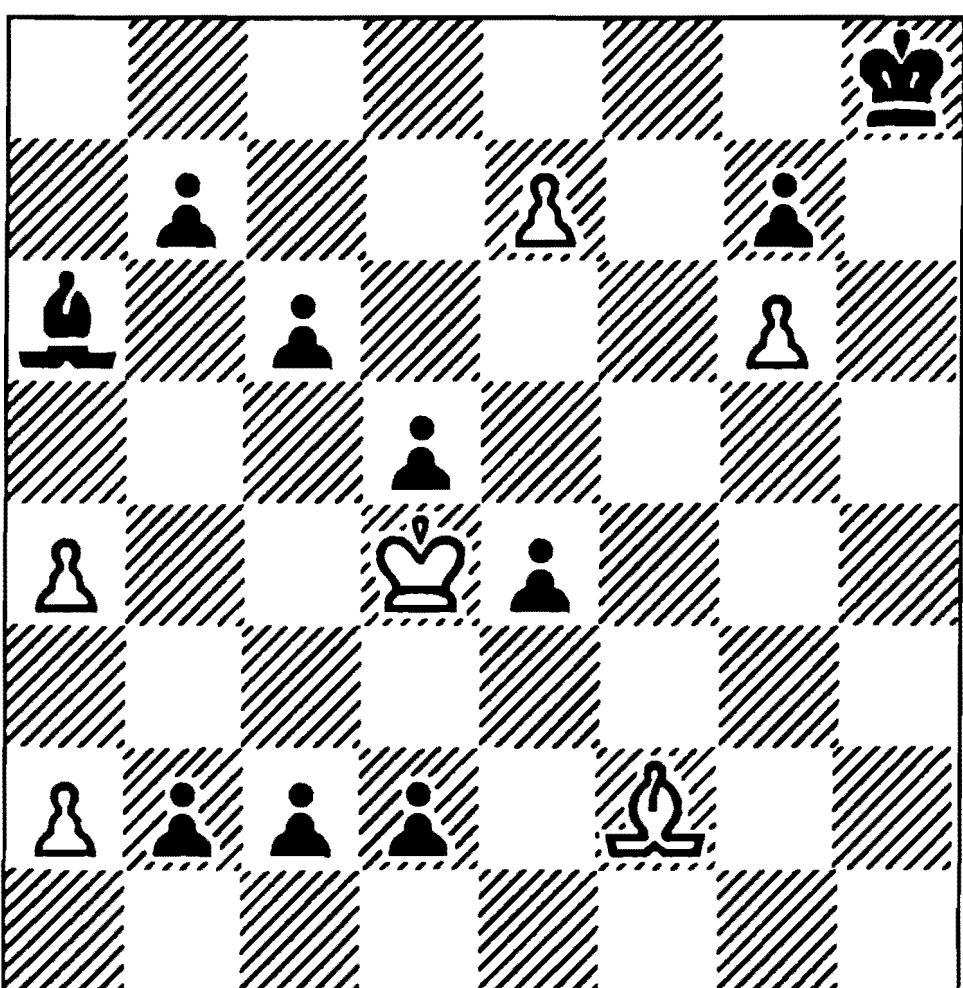
Если 1... c5+, то 2.  $\mathbb{Q}e5.$

2.  $\mathbb{Q}d4-c5$   $c2-c1\mathbb{W}+$
3.  $\mathbb{Q}c5-b6$  ...

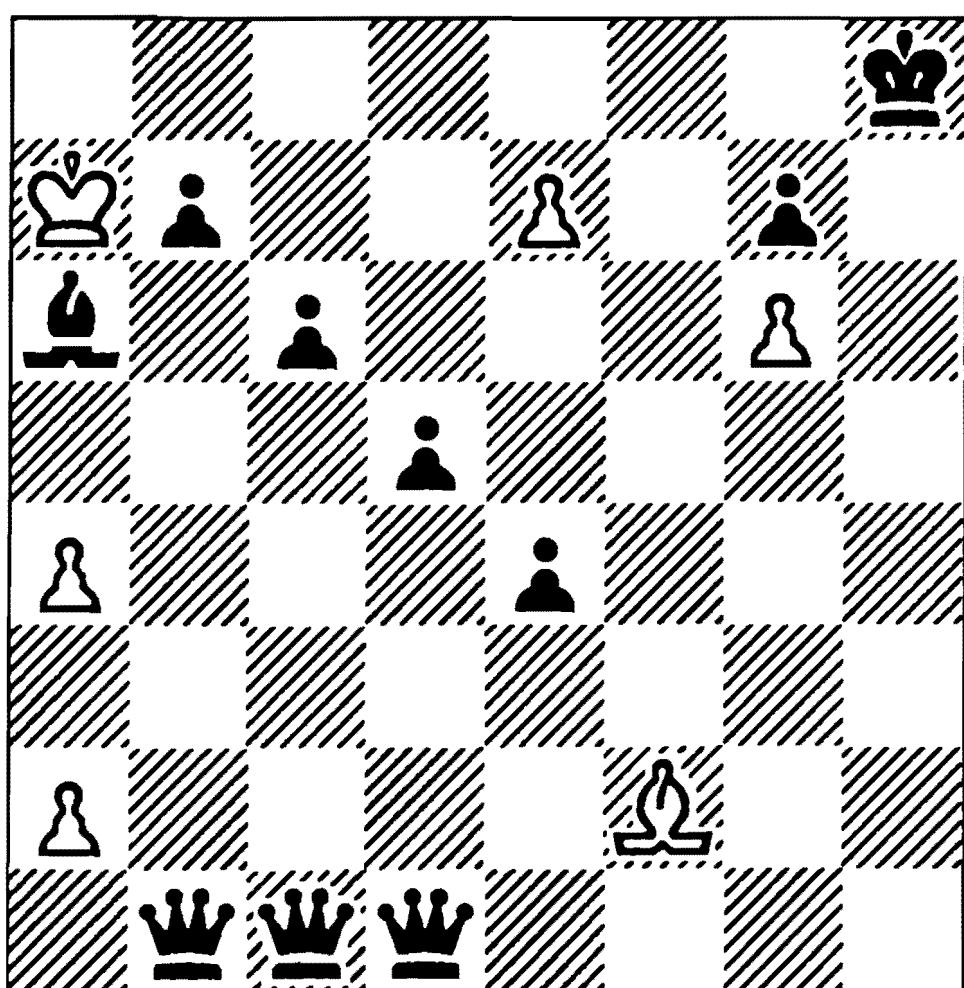
Здесь 3.  $\mathbb{Q}d6$  не годилось ввиду 3...  $\mathbb{W}f4+.$

3. ...  $b2-b1\mathbb{W}+$

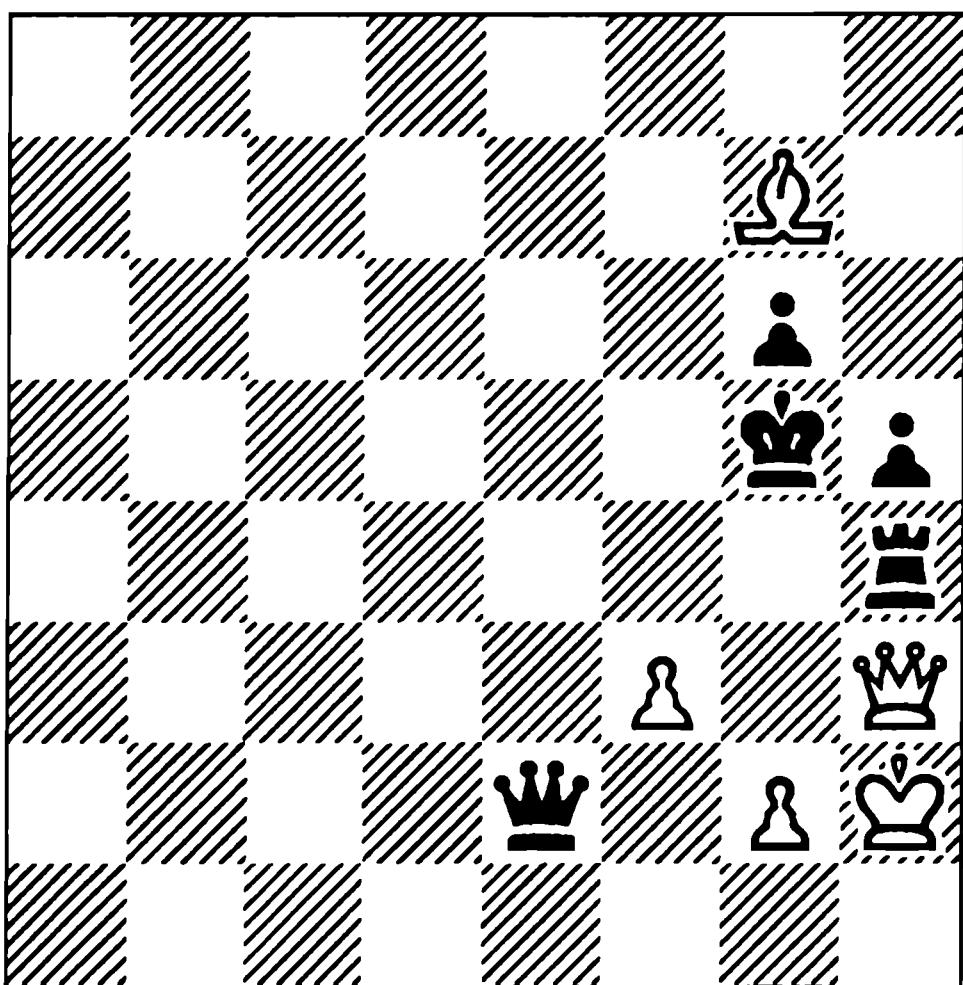
## 232



## 233



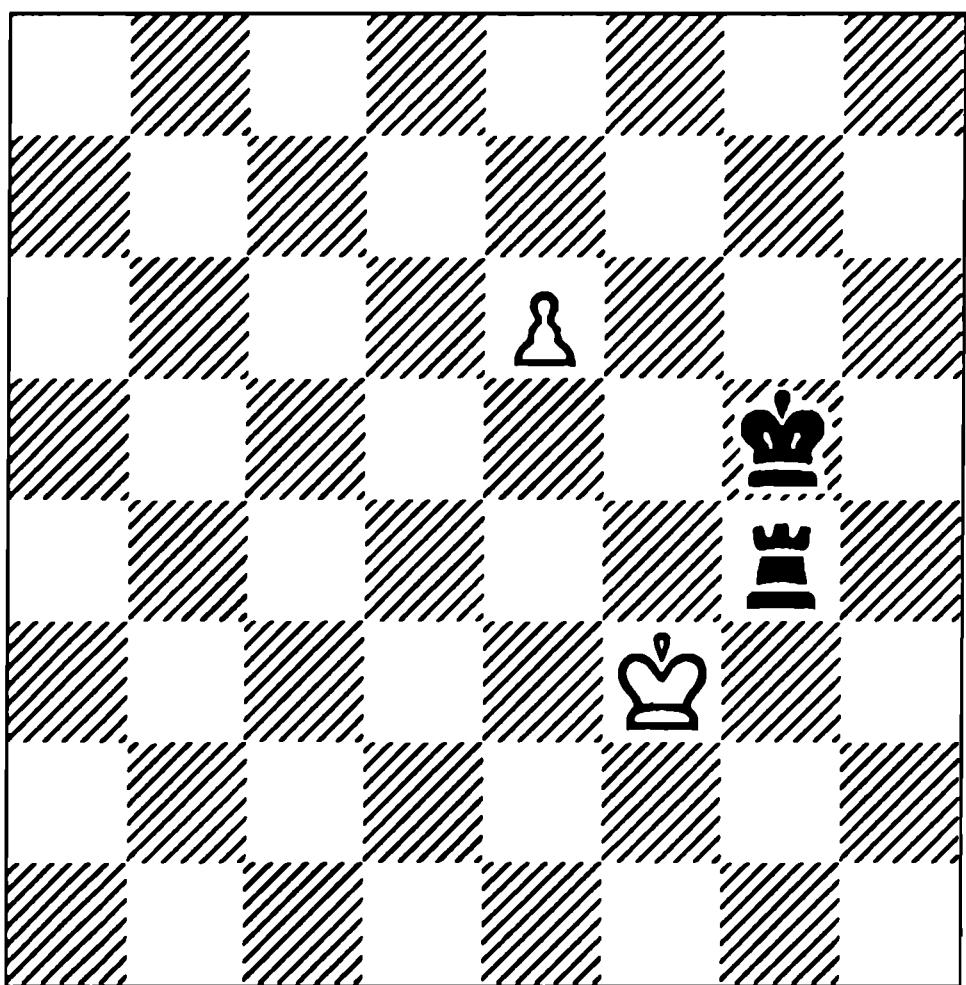
Кто кого собирает?



4. ♔b6-a7

(233).

Король скрылся от шахов. Диагональ, ведущая к его убежищу, охраняется слоном f2. Три черных ферзя в бессильной ярости взирают на пешку e7. А она уже готова наря-



диться хотя бы в ладейный мундир, что вполне достаточно для мата. Защиты нет.

Вот какие чудеса происходят в шахматах!

**Упражнения. 234 и 235.** Белые начинают и выигрывают.

СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения — наука... Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга или музыка. Но надо научиться играть хорошо, и тогда вы испытаете настоящую радость».

Тигран Петросян

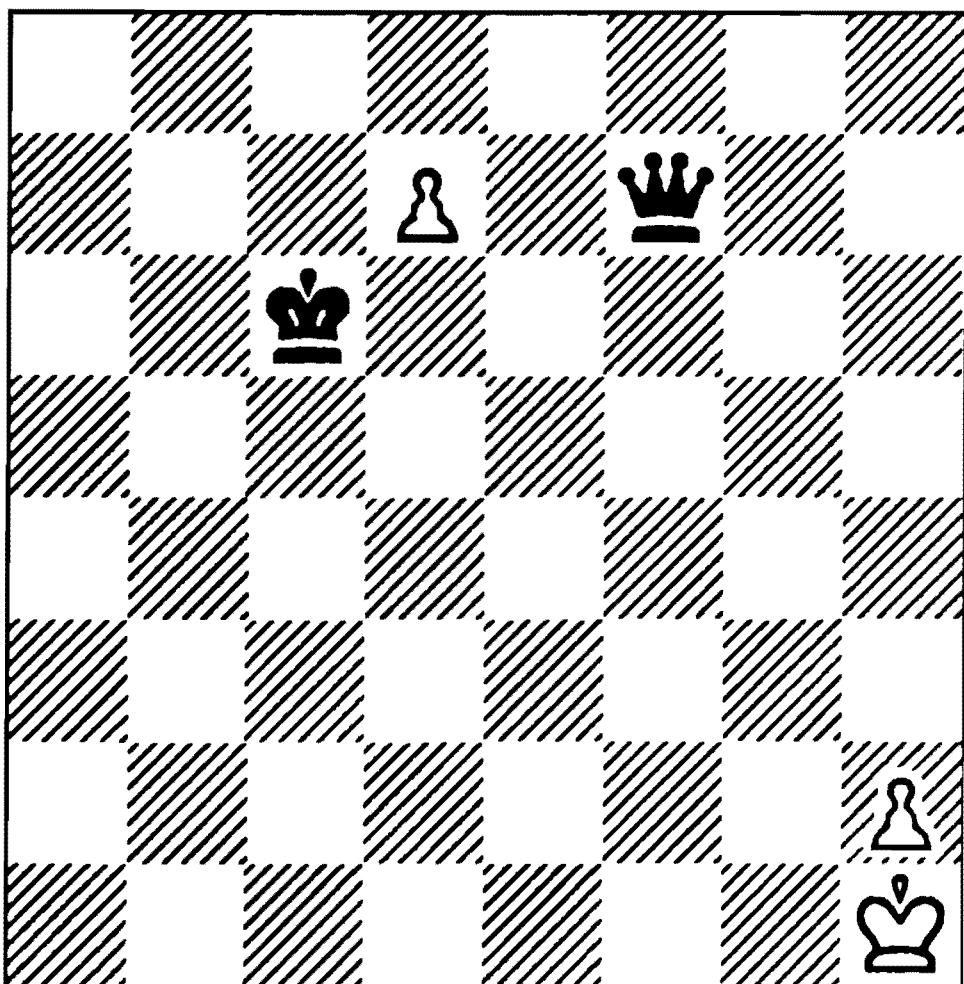
# День чудесных обманов

Фокусник держит зайца за уши, затем накрывает его цилиндром и взмахивает волшебной палочкой. Сейчас он приподнимет цилиндр и... Ну кто там окажется? Уверен, вы ждете, что выпорхнет голубь. У них, у фокусников, так всегда бывает. Но что скажете вы, если из-под цилиндра вдруг выскочит конь? Вы скажете: этого не может быть!

Не знаю, не уверен, волшебники все могут, на то они и волшебники. А вот в шахматах такое случается нередко и причем безо всякой магии (236).

Ферзь злорадно потирает руки: «Пусть себе беленький зайчик становится королевой, я-то уж сделаю свое черное дело. Как шахну на f1!»

236



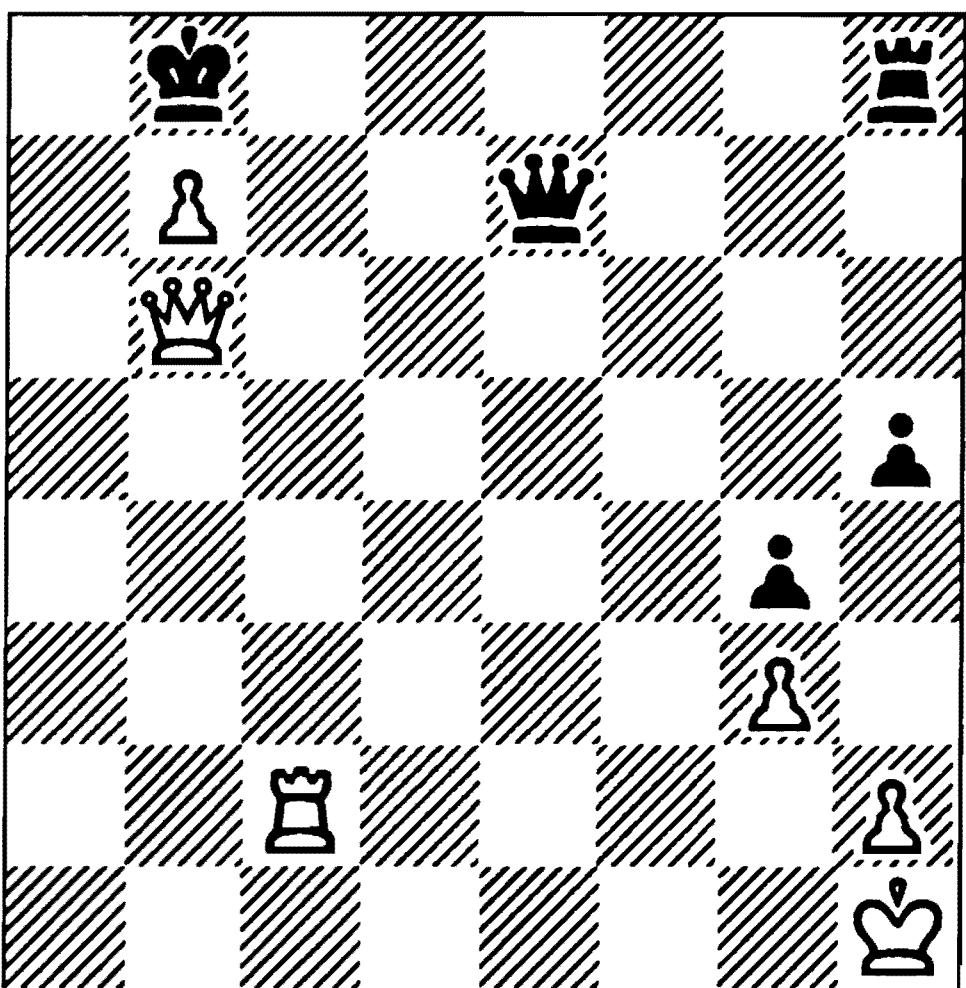
И вдруг — 1. d7-d8 ♜+! «Зайчик» нежданно-негаданно превратился в красавца коня, да так, что нацепил злодея на вилку!

В одной из партий чемпиона мира Эм. Ласкера (1920 г.) возникла позиция 237. Он провел комбинацию, где главная роль отведена коню, которого еще нет на доске!

1. ♜c2-c8+ ♜h8:c8
2. ♜b6-a7+! ♜b8:a7
3. b7:c8 ♜+!

Вот и появился конь. Сейчас он схватит ферзя и по-

237

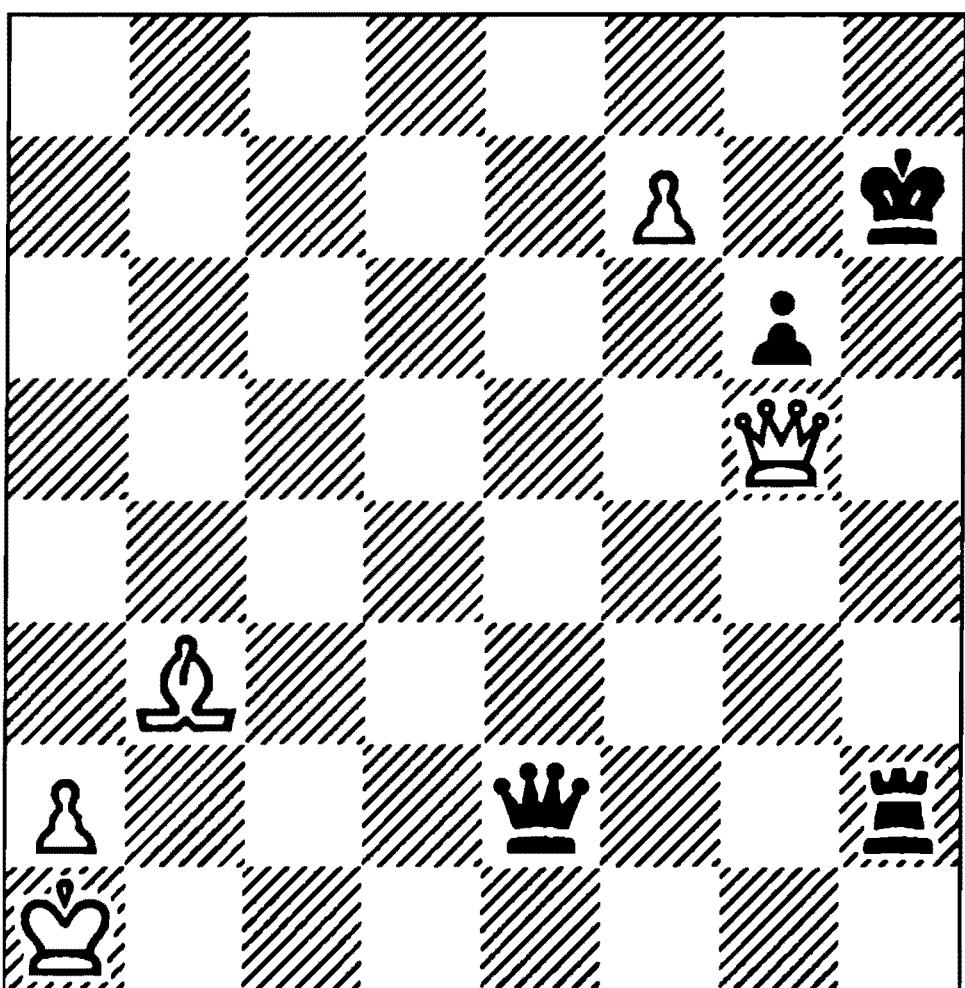


скачет дальше — поживиться неприятельскими пешками. Черные сдались.

Иногда бывает необходимо превратить проходную пешку в такую фигуру, чтобы она немедленно атаковала короля. Иными словами, чтобы новорожденная фигура объявила шах. Например, в позиции 238 у белых нет времени поставить на f8 второго ферзя, так как их собственный король получает мат раньше. Выручает «фокус с цилиндром».

1. f7-f8 ♜+! ♜h7-g7

238



Или 1... ♔h8 2. ♕f6x.

2. ♕g5:g6+ ♔g7:f8
3. ♕g6-f7x.

Ну, с конем все ясно. На ферзя он совсем непохож, он и ходит, и атакует по-своему. А ладья? Ведь она родная сестра ферзю. Да и в походке у них много общего. Встречаются ли позиции, где ладья полезнее ферзя? Встречаются. Вот пример (239).

Если белые на радостях поставят ферзя: 1. c7-c8♕??, то возникнет положение па-

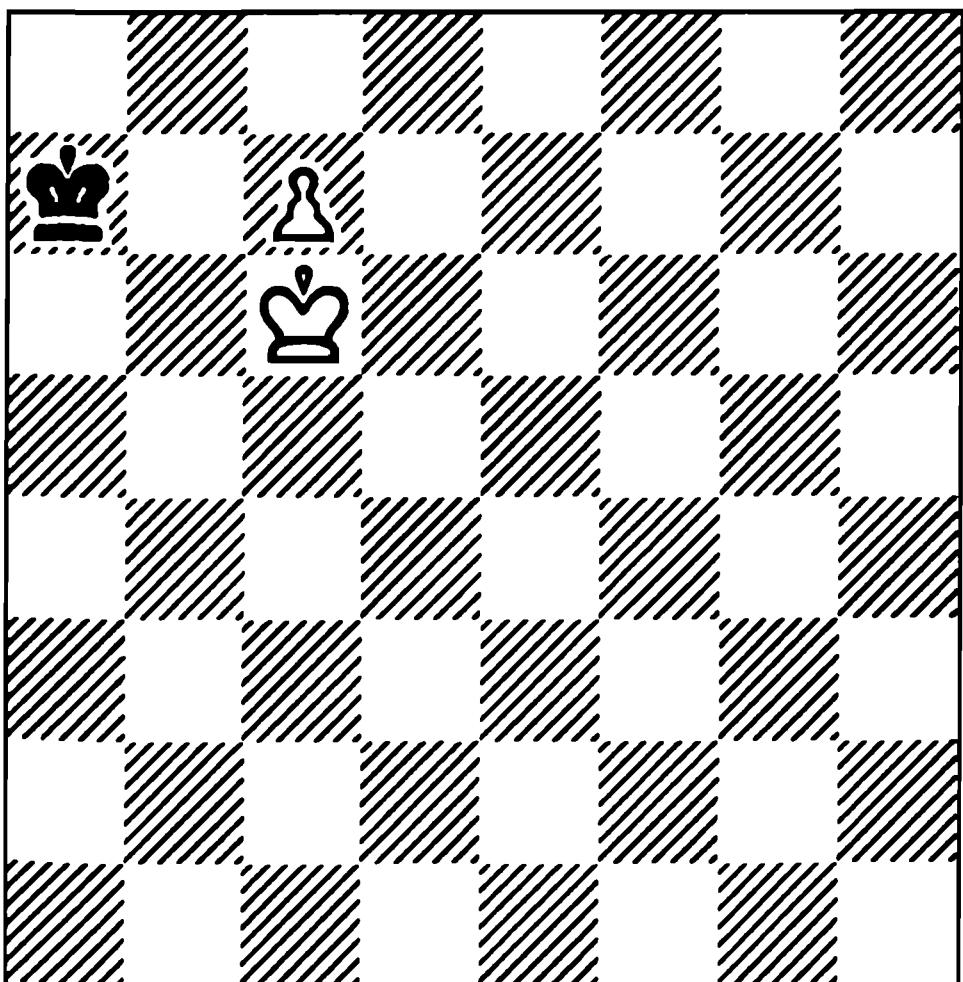
та. А если ладью? Тогда все в порядке: 1. c8♝! ♔ab  
2. ♜a8x.

Есть очень красивый этюд Ф. Сааведры (1895 г.). Белые начинают и выигрывают (240).

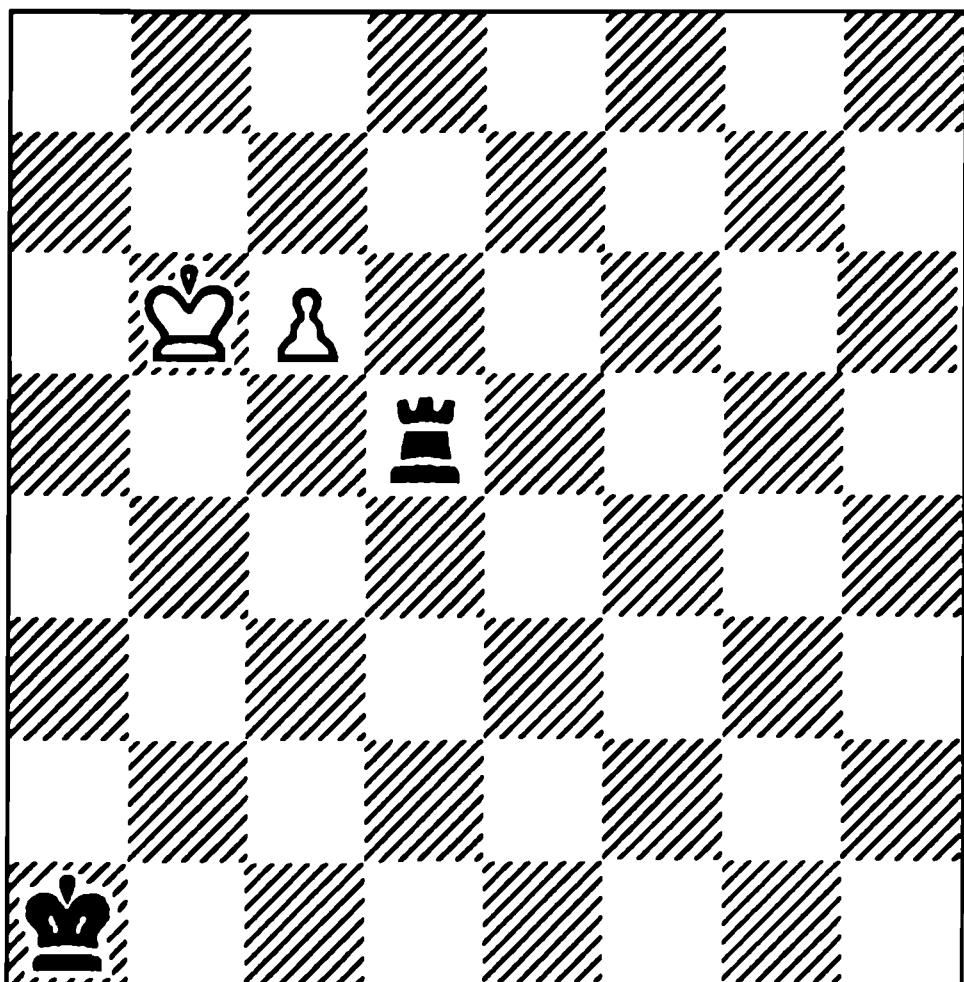
1. c6-c7 ...

Стоп! Где-то эту позицию мы уже видели. Вспомнили? На диаграмме 231. «Чего ж тут нового, — скажете вы, — белые проводят пешку в ферзи и выигрывают». Однако не торопитесь. Как поется в песенке: «Все еще впереди!»

239



240



- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| 1. ...               | $\mathbb{Q}d5-d6+$ |
| 2. $\mathbb{Q}b6-b5$ | $\mathbb{Q}d6-d5+$ |
| 3. $\mathbb{Q}b5-b4$ | $\mathbb{Q}d5-d4+$ |
| 4. $\mathbb{Q}b4-b3$ | $\mathbb{Q}d4-d3+$ |
| 5. $\mathbb{Q}b3-c2$ | ...                |

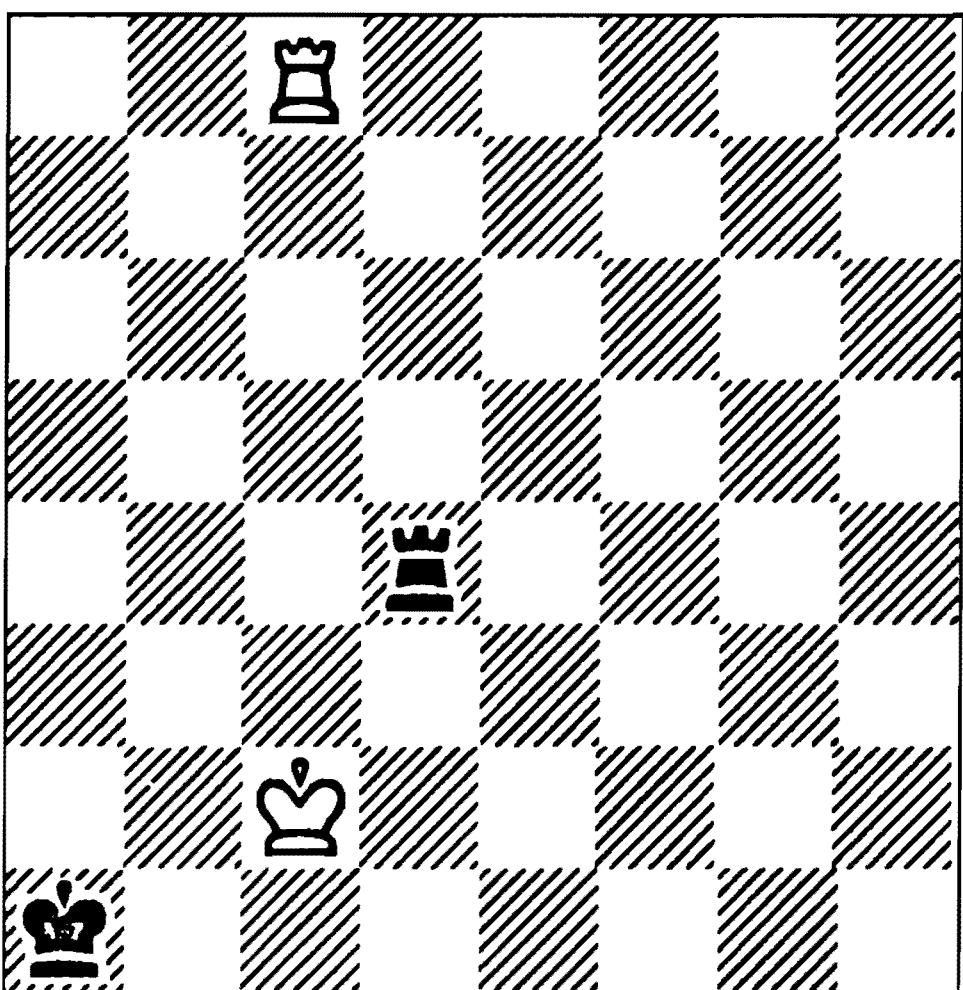
Это мы уже проходили. Появление ферзя неизбежно. Но шахматы потому-то и неисчерпаемы, что любое, даже самое незначительное изменение позиции может привести к совершенно неожиданным последствиям. В 231 черный король находился на g7. Здесь же он занимает другое положение, и

у черных появляется интересный шанс.

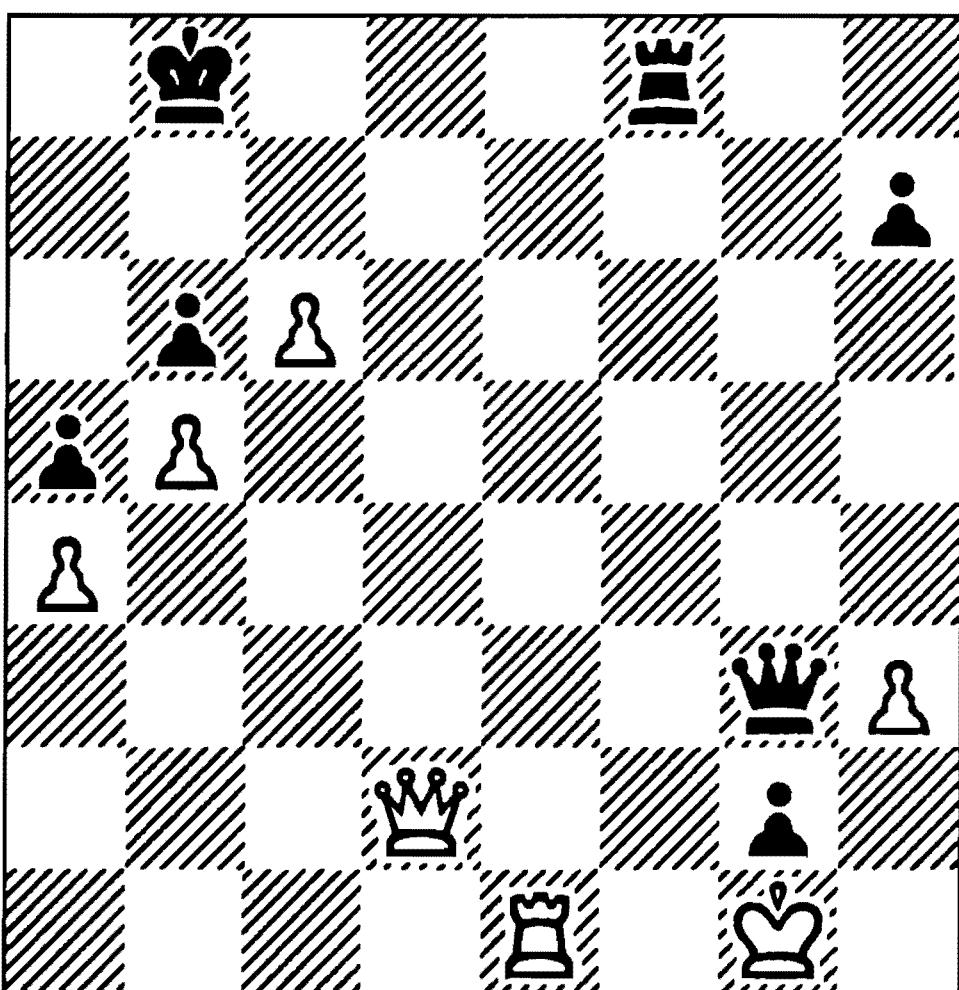
5. ...  $\mathbb{Q}d3-d4!$

На первый взгляд малопонятный ход. Почему бы не поставить ферзя? Что ж, поставим: 6.c8 $\mathbb{Q}$  и... И вдруг — 6...  $\mathbb{Q}c4+!$  7.  $\mathbb{Q}:c4$  — пат! Это все потому, что черный король забился в угол и оградился краем «шахматной земли». Значит, ничья? Ведь если вместо 6. c8 $\mathbb{Q}$  белые сыграют 6.  $\mathbb{Q}c3$ , то ладья спустится на d1 и будет уг-

241



242



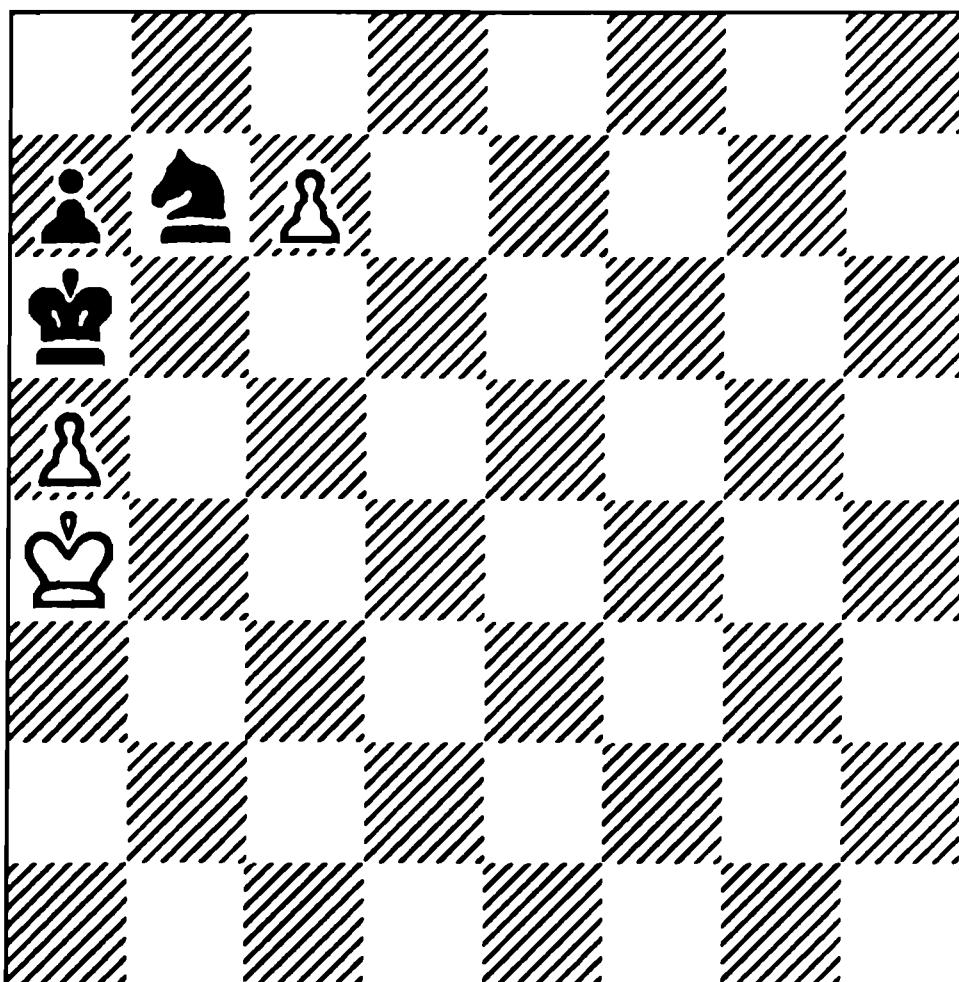
6. c7-c8 ♜!!

(241).

Что прикажете делать? Угрожает мат на a8, а жертва ладьи на c4 уже не ведет к пату. У черных единственная защита.

6. ... ♜ d4-a4  
7. ♔c2-b3!

Нападая на ладью и одновременно собираясь дать мат на с1, белые одерживают победу. Ладья оказалась полезней ферзя и сильнее неприятельской ладьи.



**Упражнения.** 242. Ход черных. Как бы вы сыграли?  
243. Белые начинают и выигрывают.

### СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Шахматная игра должна быть наступательной, нужно постоянно искать пути к выигрышу. Я никогда не стараюсь уйти от борьбы, а наоборот — думаю и думаю, как победить».

Роберт Фишер

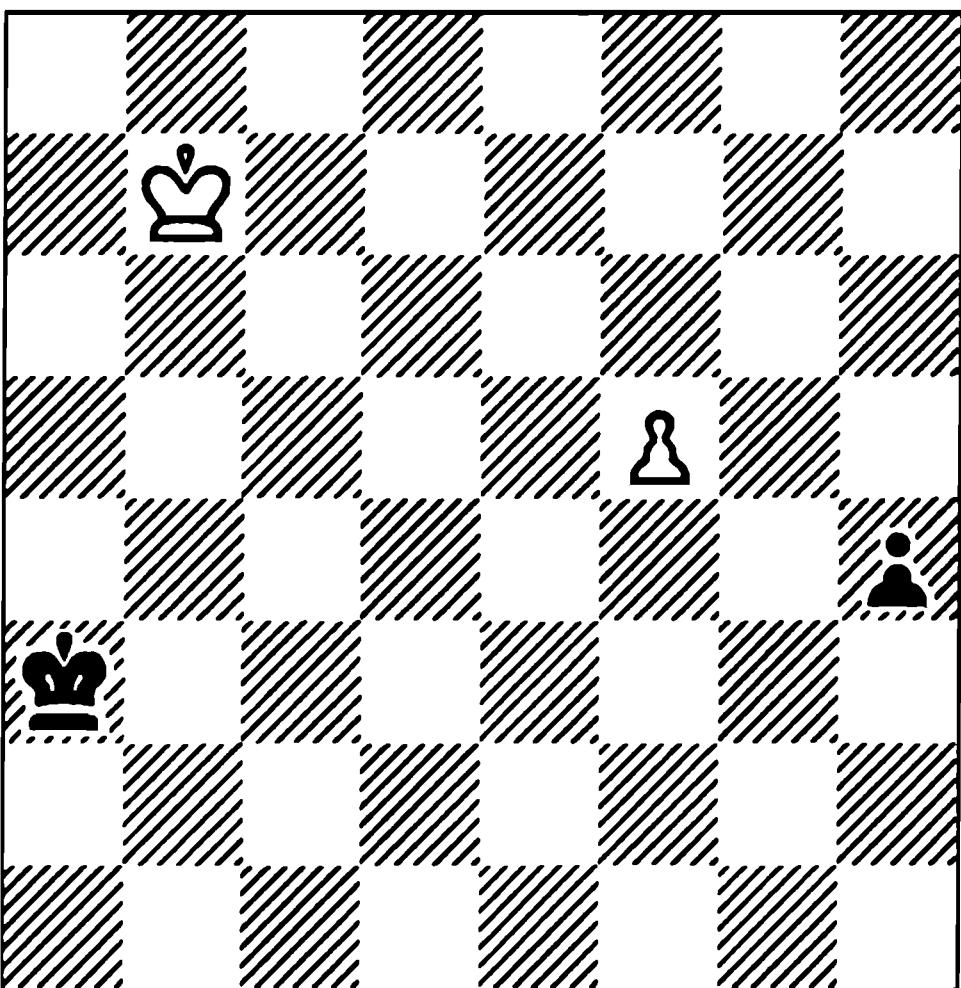
Когда оба соперника располагают проходными пешками, каждый стремится быстрее провести их в ферзи. Но поскольку ходы делаются по очереди, то одновременное появление новых ферзей невозможно. Один из противников опережает другого хотя бы на «полхода». Это мгновение нередко оказывается решающим.

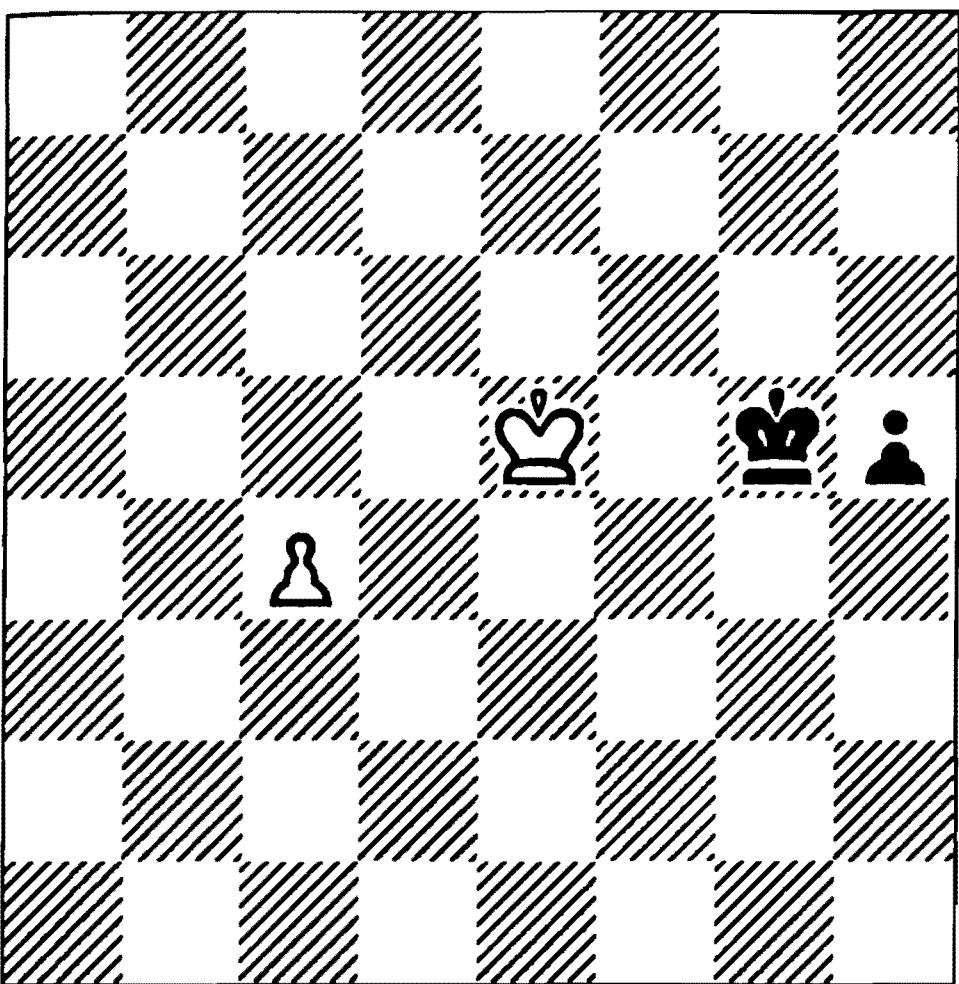
В позиции **244** выигрывает тот, кто начинает, потому что «новорожденные» ферзи ставятся с шахом. Короли с самого начала занимали невыгодное положение.

При неблагоприятной позиции одного из королей да-

же появление нового ферзя не всегда гарантирует от проигрыша. Вот стариная задача португальского шах-

**244**





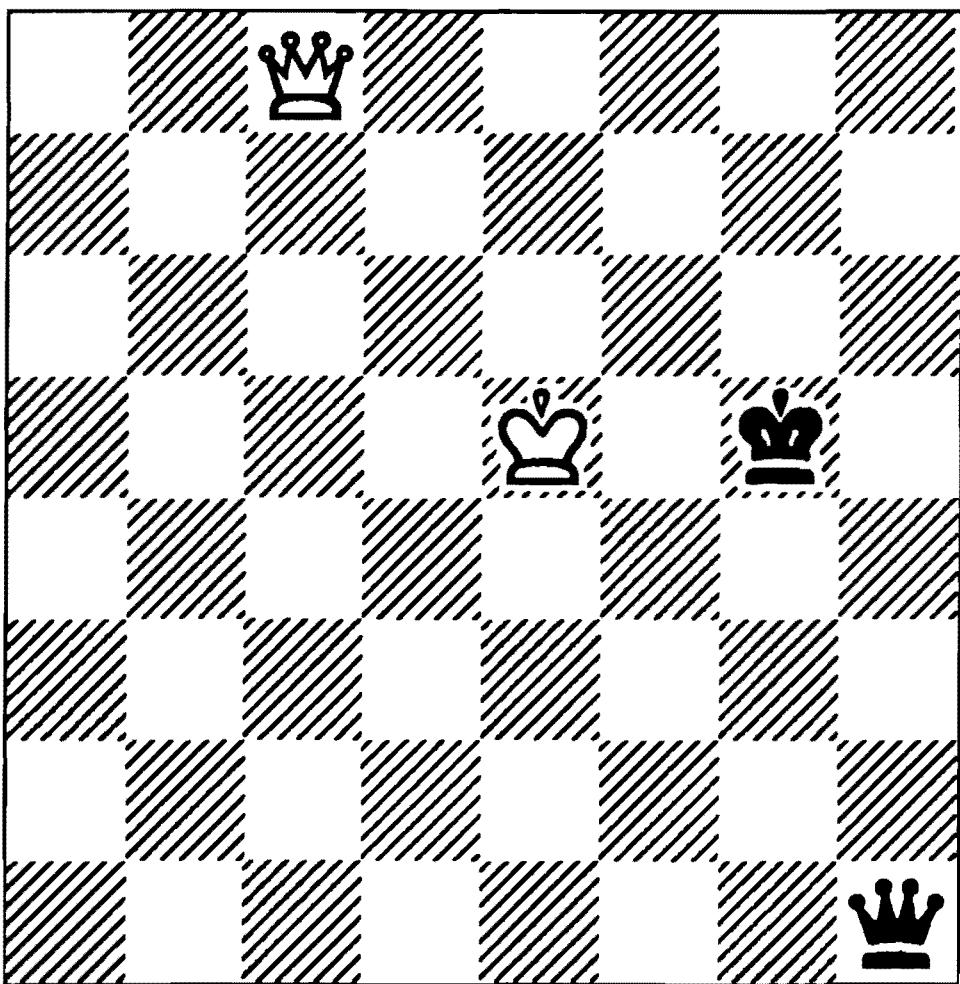
матиста П. Дамиано из книги, изданной в 1512 году (245).

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| 1. c4-c5              | h5-h4              |
| 2. c5-c6              | h4-h3              |
| 3. c6-c7              | h3-h2              |
| 4. c7-c8 $\mathbb{W}$ | h2-h1 $\mathbb{W}$ |

(246)

Ничья? Ни в коем случае! Именно в этот момент дает о себе знать плохая позиция черного короля.

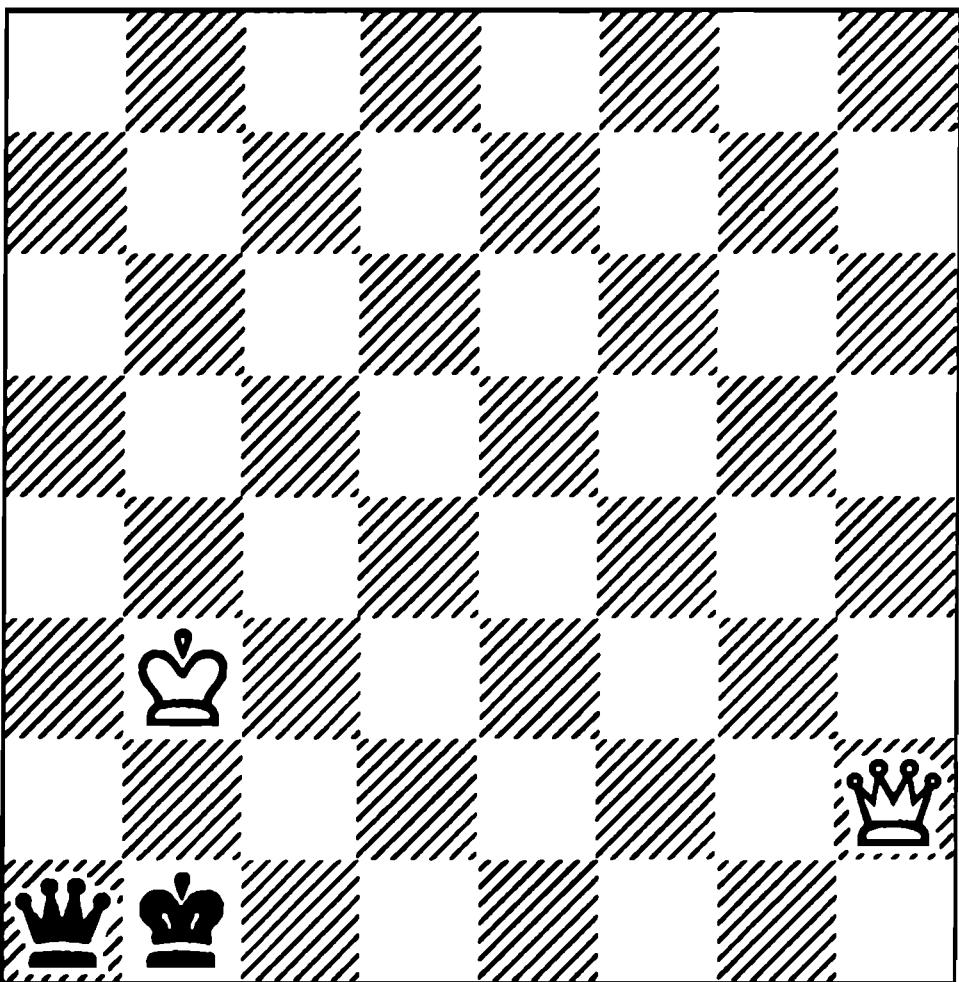
5.  $\mathbb{W}c8-g8+$   $\mathfrak{Q}g5-h6$
6.  $\mathbb{W}g8-h8+$ .



Черный ферзь гибнет, не успев сделать ни одного хода.

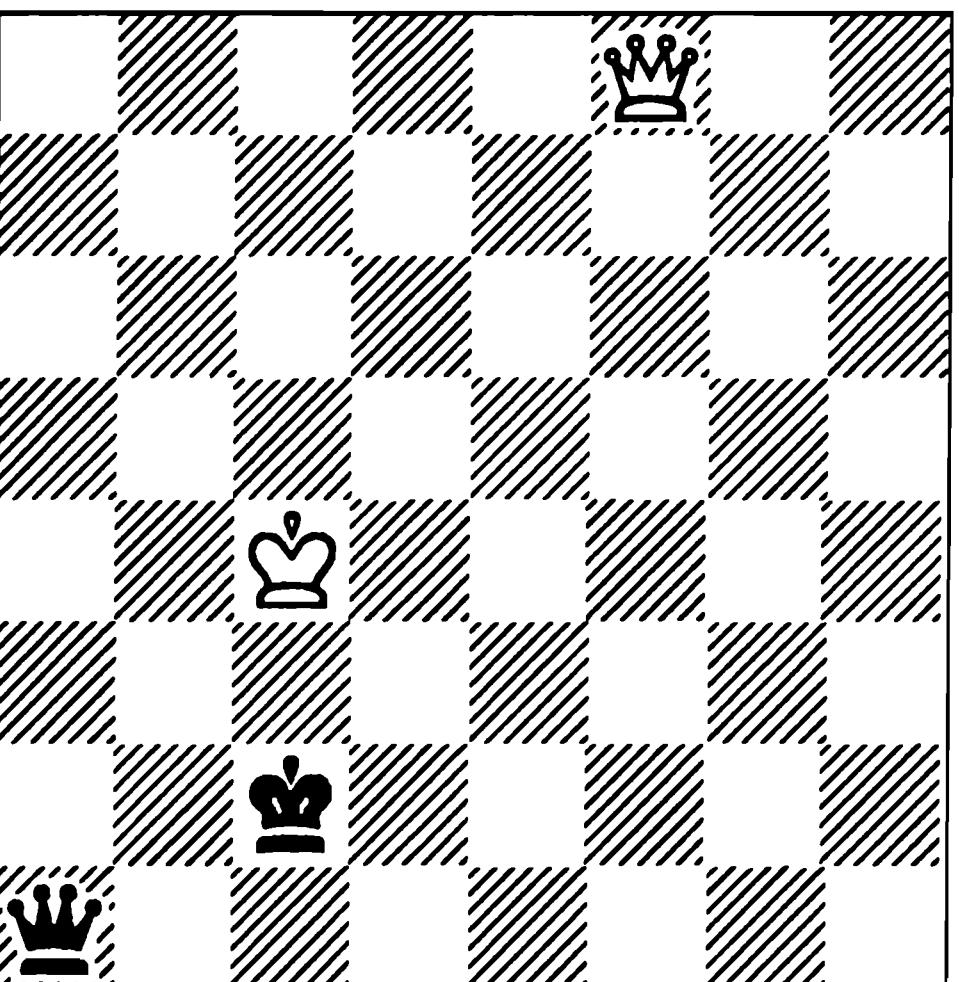
Известны также случаи, когда стороне, первой поставившей нового ферзя, удается сплести вокруг неприятельского короля матовую сеть (247). Черные, несмотря на свой ход, не в силах отразить матовые угрозы. Они могут лишь отсрочить гибель, отдав ферзя. Но это ведь не выход из положения.

Как возникают такие ситуации на практике? Представьте себе, что соперники



только что провели по ферзю (248), но ход белых, и серией шахов они форсиро-

248



ванно сводят игру к предыдущей позиции.

1.  $\mathbb{W}f8-f2+$   $\mathbb{Q}c2-c1$
2.  $\mathbb{W}f2-e1+$   $\mathbb{Q}c1-b2$
3.  $\mathbb{W}e1-d2+$   $\mathbb{Q}b2-b1$

Если 3...  $\mathbb{Q}a3$ , то 4.  $\mathbb{W}b4+$   $\mathbb{Q}a2$  5.  $\mathbb{W}b3x$ . Но теперь король оттеснен на край доски, и после 4.  $\mathbb{Q}b3$  перед вами возникает позиция 247.

Вот так и случается, что при материальном равенстве победу одерживает тот, чьи фигуры расположены лучше.

Нередко ферзю приходится вести борьбу против пешки, достигшей предпоследней горизонтали (249).

Понятно, что без помощи короля белым не добиться успеха. Но как ввести его в бой, когда черные угрожают поставить ферзя и свести игру вничью? Внимательно познакомьтесь с методом достижения выигрыша.

Сначала нужно приблизить ферзя к пешке.

1.  $\mathbb{W}f8-e7+$   $\mathbb{Q}e2-f2$
2.  $\mathbb{W}e7-f6+$   $\mathbb{Q}f2-e2$

3. ♜f6-e5+ ♚e2-f2
  4. ♜e5-f4+ ♚f2-e2
  5. ♜f4-e4+ ♚e2-f2
  6. ♜e4-d3 ♚f2-e1
- (250).

**Ферзь спустился вниз как бы по лесенке, давая шах за шахом.** Теперь возникла основная позиция, к которой стремились белые. Следующим ходом они заставляют черного короля занять место перед собственной пешкой, чтобы выиграть время для приближения своего короля.

7. ♜d3-e3+! ♚e1-d1
8. ♜b6-c5 ♜d1-c2

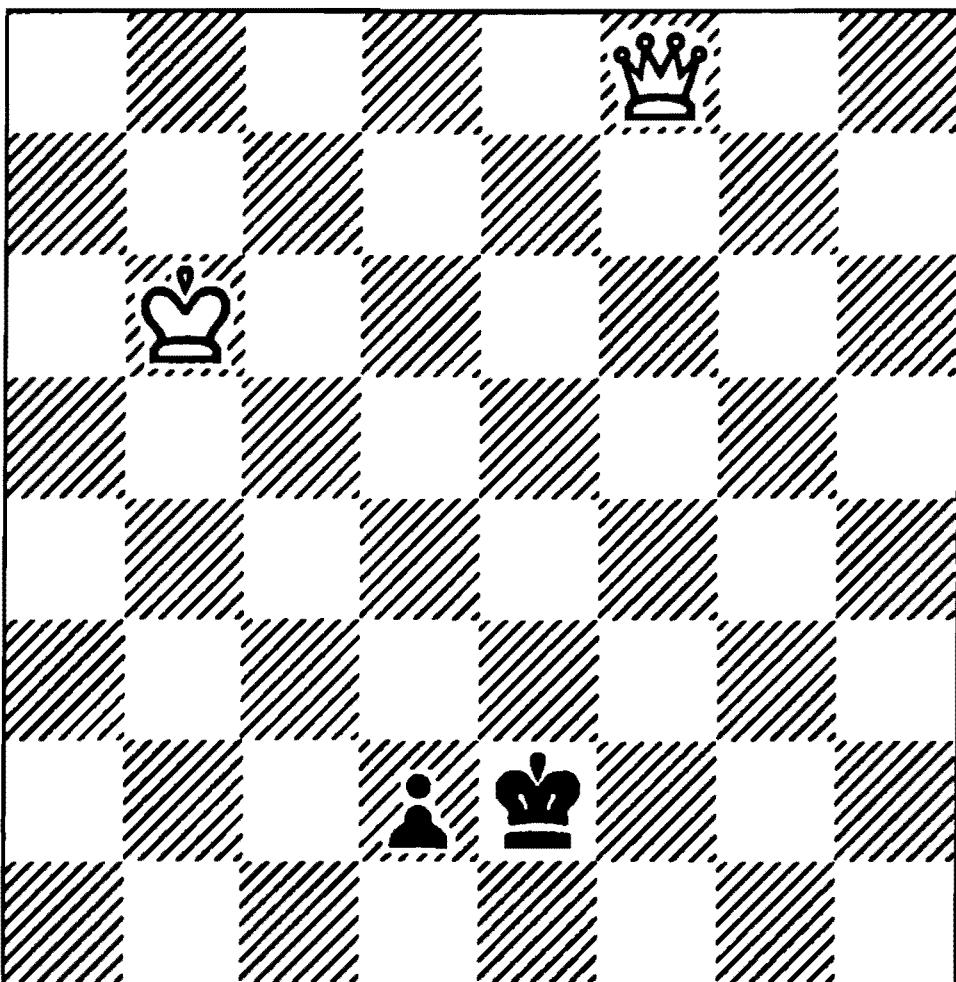
Черные освободили поле превращения, но белые снова заставляют короля заблокировать пешку.

9. ♜e3-e4+ ♜c2-c1
10. ♜e4-c4+ ♜c1-b2
11. ♜c4-d3 ♜b2-c1

Эта позиция вам уже знакома.

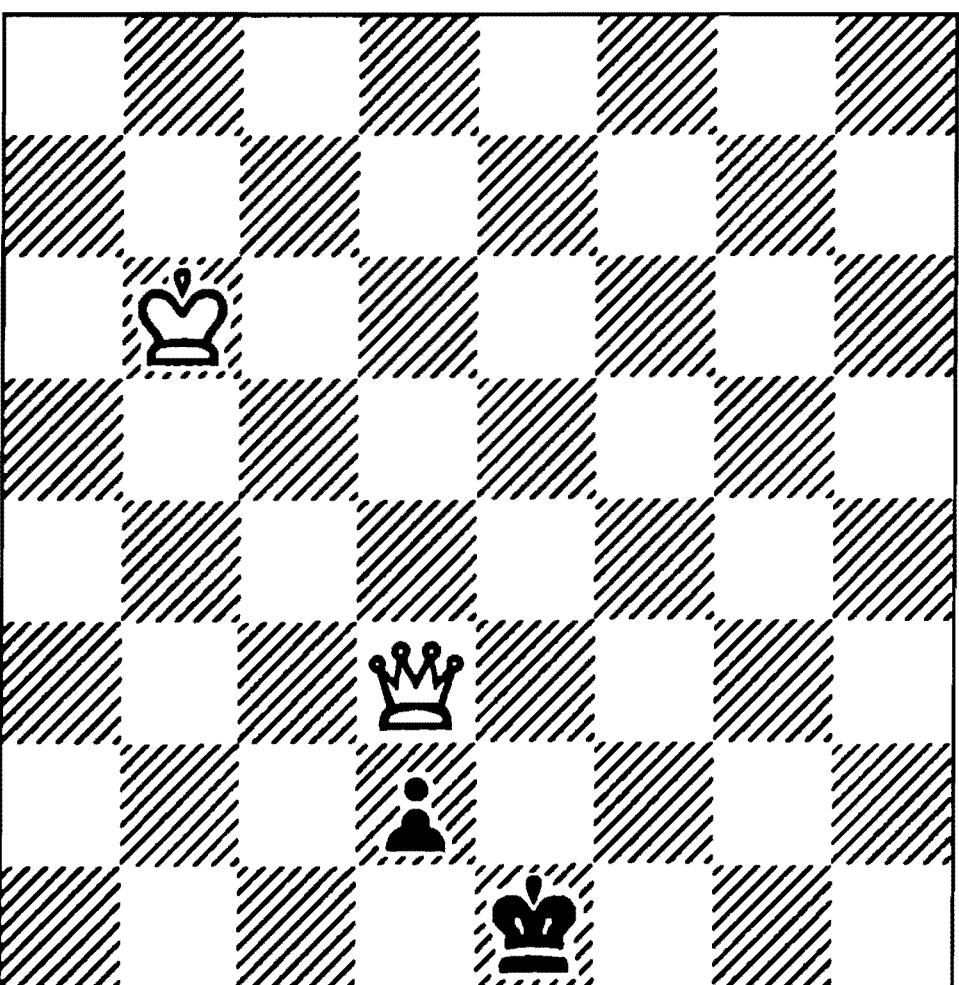
12. ♜d3-c3+ ♜c1-d1
13. ♜c5-d4.

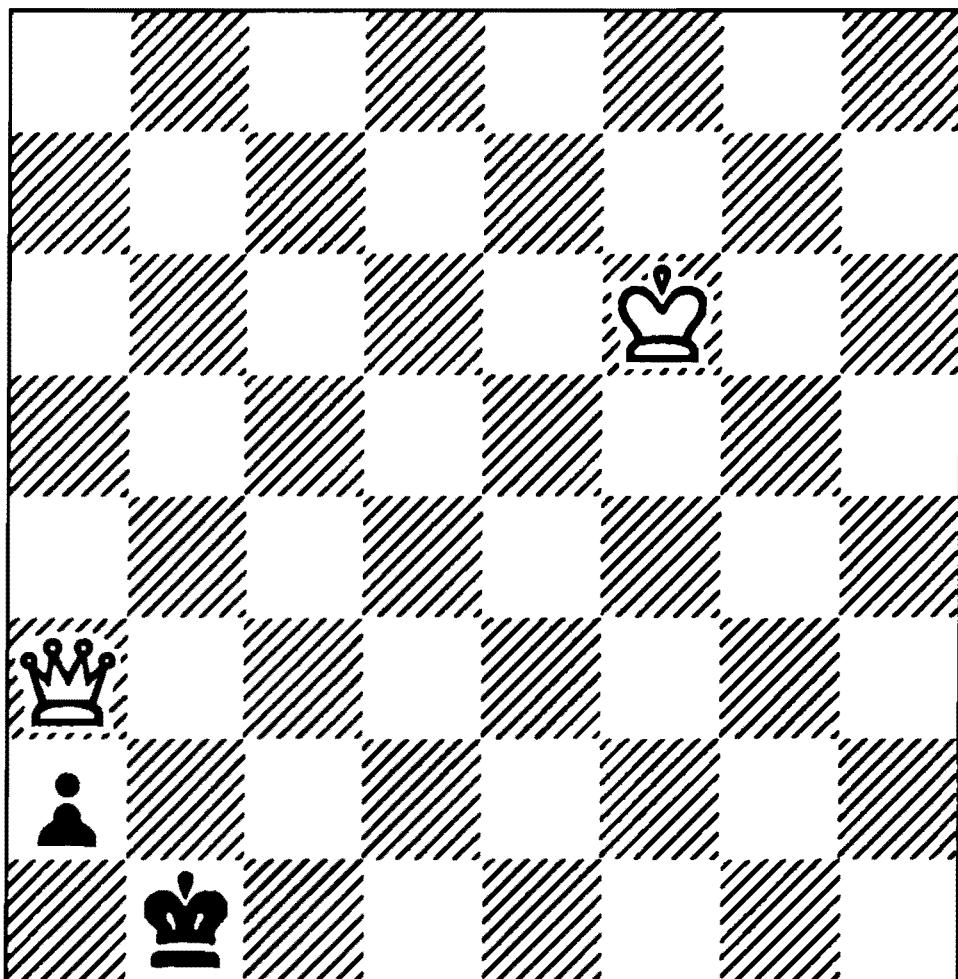
249



Дальнейшее не требует объяснений: 13... ♜e2 14. ♜e3+ ♜d1 15. ♜c3, и мат в два хода.

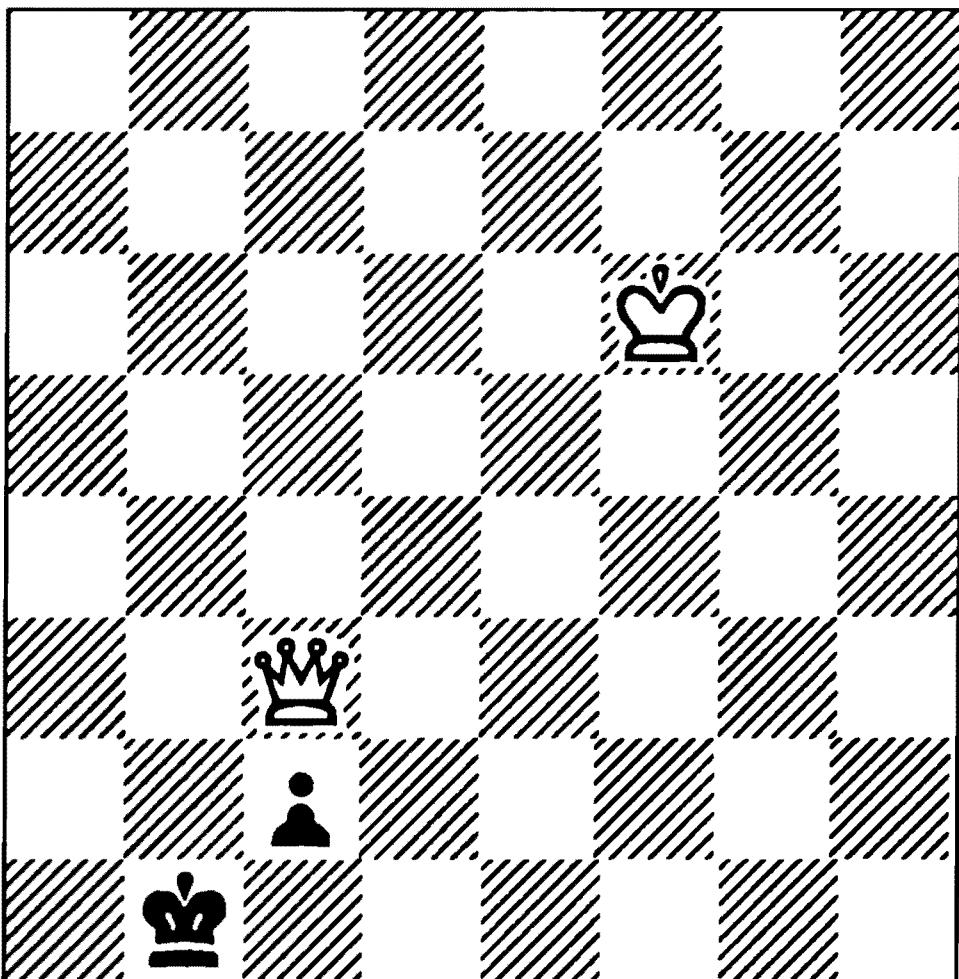
250





Хотя все пешки похожи друг на друга, как две капли воды, судьба их неодинакова. В единоборстве с ферзем особыми «природными» свойствами отличаются ладейные и слоновые пешки.

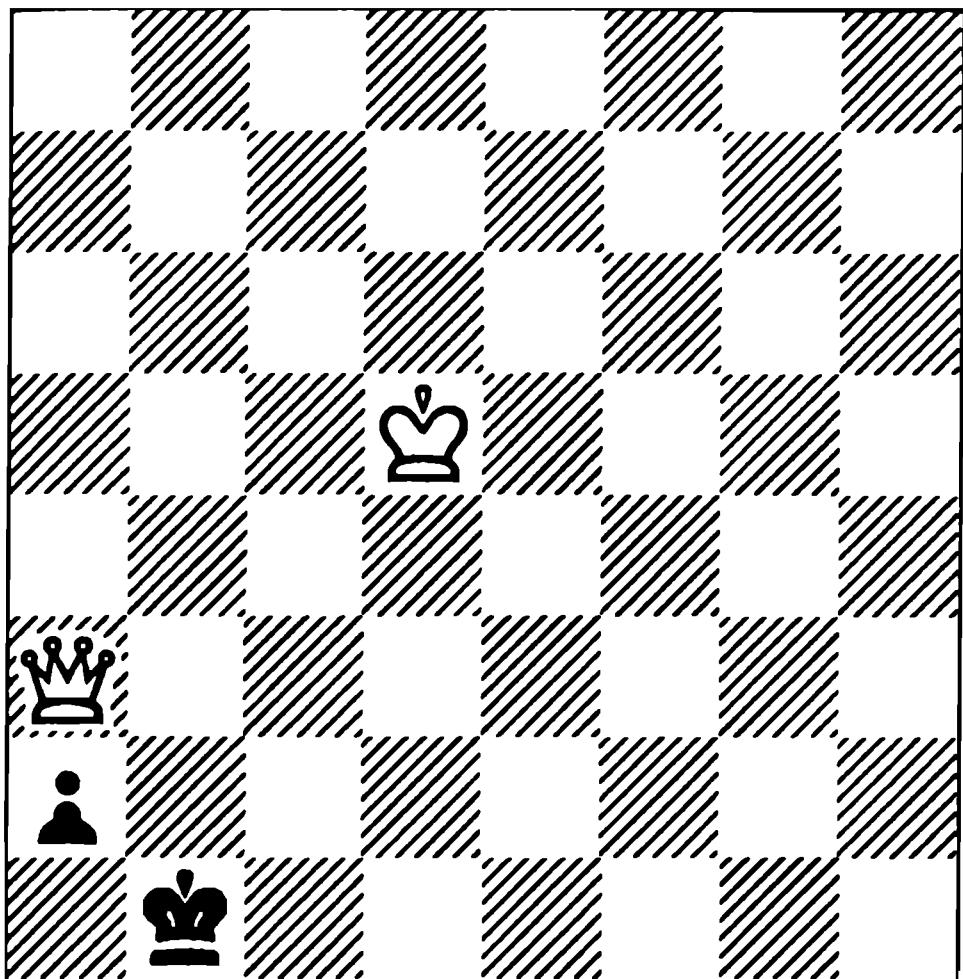
Чтобы дать возможность своему королю принять участие в сражении (251), ферзю необходимо загнать неприятельского короля на поле превращения пешки. Эта цель, как вы уже знаете, может быть достигнута только ходом 1. ♕b3+. Однако после 1... ♖a1 возни-



кает положение пата, и белые не имеют времени на ход королем. Ферзь должен убраться восьмойси, игра заканчивается ничьей.

В позиции 252 ход 1. ♕b3+ тоже обязателен, но тогда черный король неожиданно оставляет пешку без защиты и скромно отступает в угол: 1... ♖a1! Выясняется, что белые не могут полакомиться пешкой, и тоже из-за пата. Ничья.

Сформулируем правило: пешки «a», «h», «c» и «f», поддержанные королем и достигшие предпоследнего



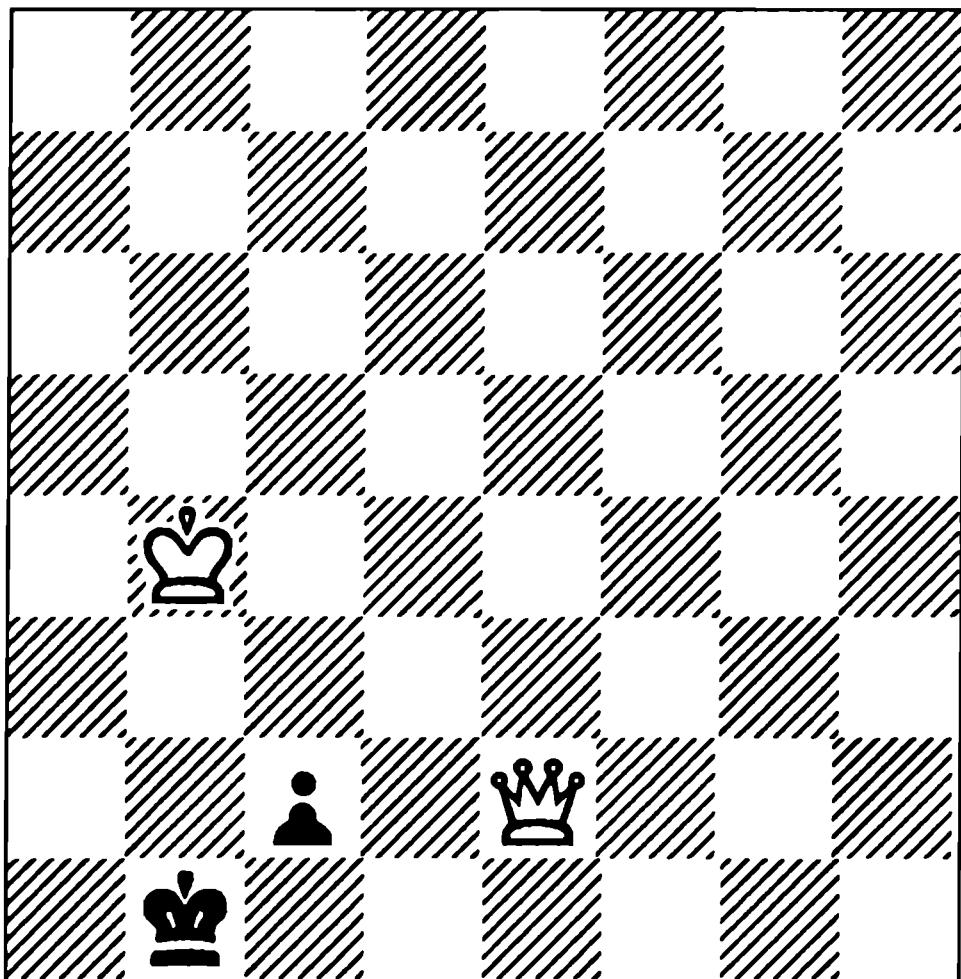
ряда, успешно противостоят ферзю.

Это правило распространяется не на все позиции. Если король сильнейшей стороны находится неподалеку от вратарской площадки, он успевает забить гол за секунду до финального свистка.

При ладейной пешке (253).

1.  $\mathbb{W}a3-b3+$      $\mathbb{Q}b1-a1$
2.  $\mathbb{W}b3-d1+$      $\mathbb{Q}a1-b2$
3.  $\mathbb{W}d1-d2+$      $\mathbb{Q}b2-b1$

На 3...  $\mathbb{Q}b3$  белые ответили бы, конечно, 4.  $\mathbb{W}c1$  с вы-



игрышем пешки и партии. Но зачем нужны были все эти шахи ферзем? Чтобы занять вторую горизонталь. Теперь задача выполнена. В бой вступает король.

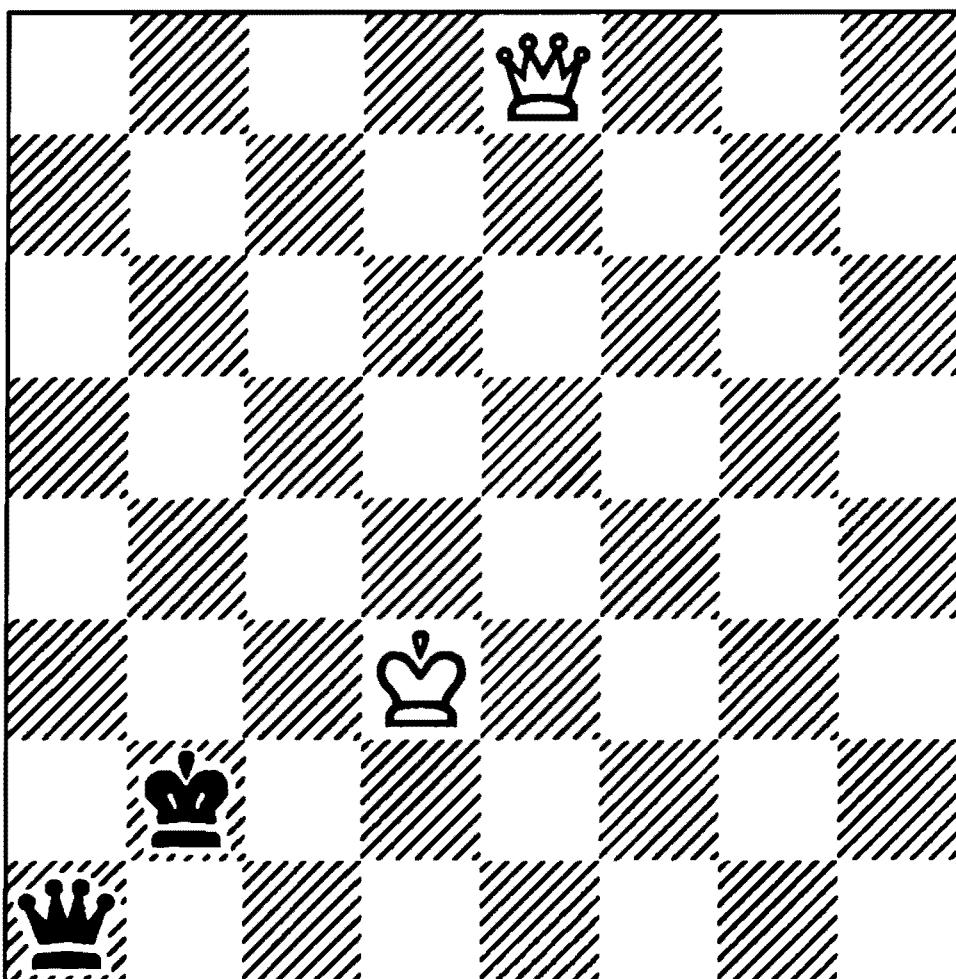
3.  $\mathbb{Q}d5-c4!$  ...

Что такое? Черные же могут поставить ферзя! Ну и пусть себе ставят...

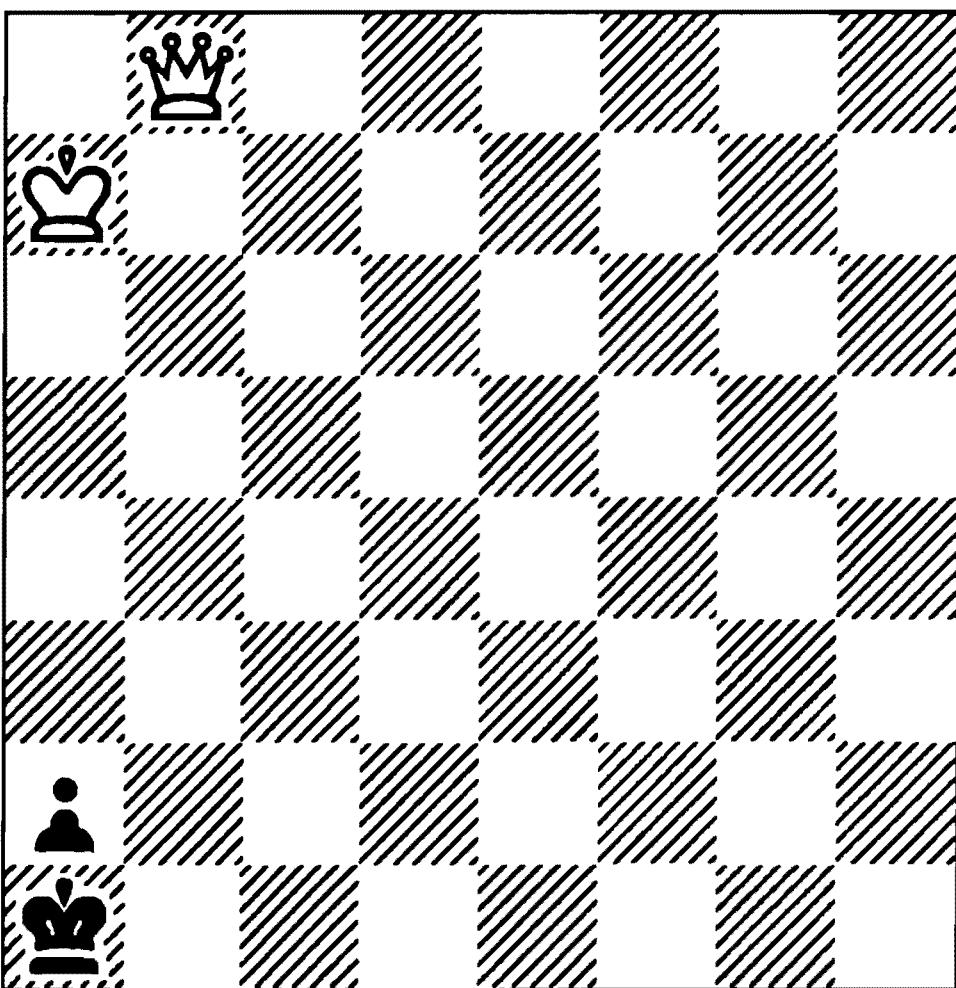
3. ...                      a2-a1  $\mathbb{W}$
4.  $\mathbb{Q}c4-b3!$

Перед вами позиция 247. Именно к ней стремились бе-

Непокорные пешки



256



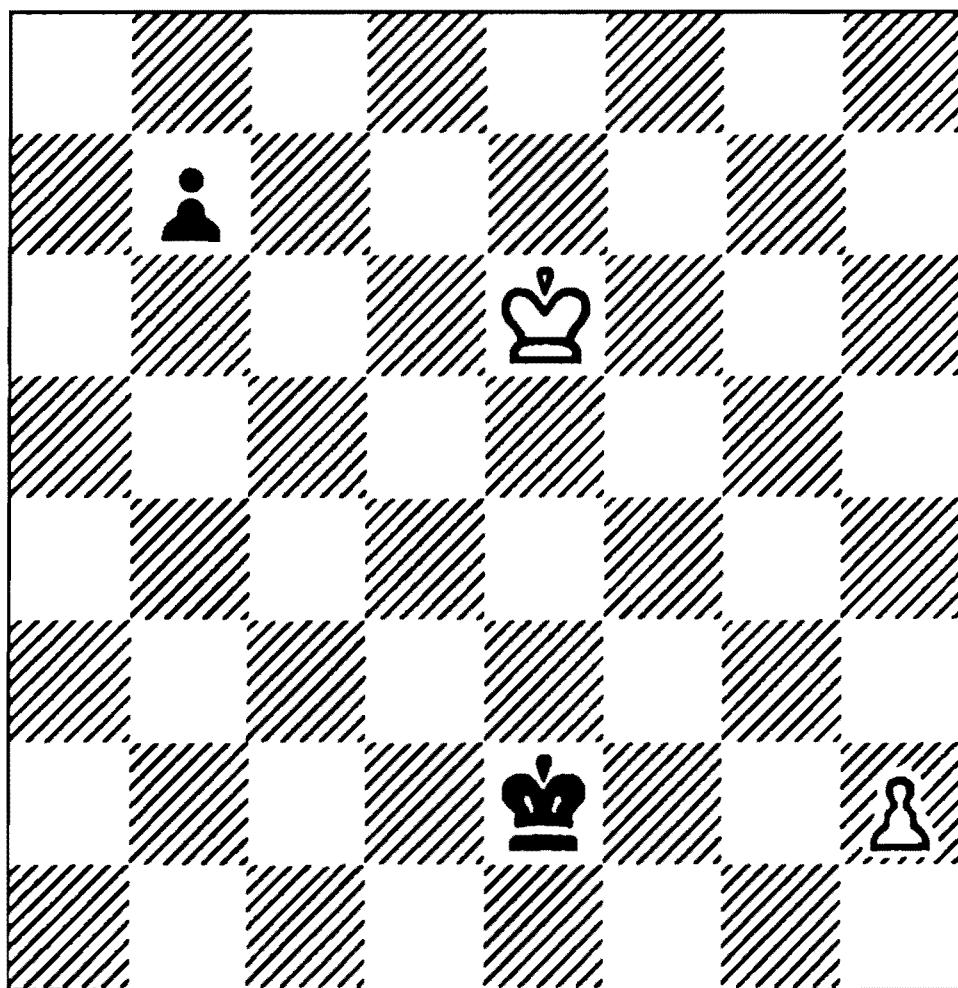
лье с самого начала. Мат неизбежен.

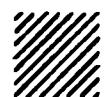
При слоновой пешке (254):

1.  $\mathbb{W}e2-d3 \dots$

А почему не сразу 1.  $\mathfrak{Q}b3$   $c1\mathbb{W}$  2.  $\mathbb{W}a2\times$ ? А потому, что на 1.  $\mathfrak{Q}b3$  черные вместо бесполезного ферзя ставили резвого коня — 1.  $c1\mathfrak{Q}+!$ , поражая своих врагов вилкой не хуже, чем Нептун трезубцем. Связывая пешку, белые хотят приблизить короля в более благоприятной обстановке.

257





1. ...                    ♕b1-a1  
2. ♜b3-c3+            ...

3. ♔b4-b3            c2-c1♛

Не меняло дела и 3...  
c1♛+ 4. ♔a3.

И здесь беспечный ход королем на b3 вел к ничьей после 2... c1♛+.

2. ...                    ♔a1-b1

Вот теперь дошла очередь и до короля.

4. ♜c3-d3+            ♕b1-a1  
5. ♜d3-a6+            ♔a1-b1  
6. ♜a6-a2x.

**Упражнения. 255–257.**  
Белые начинают и выигрывают.

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Для меня шахматы — это прежде всего борьба. Поэтому во главу угла я ставлю спортивное начало. Противника необходимо победить, к этой цели я и стремлюсь практически в каждой партии».

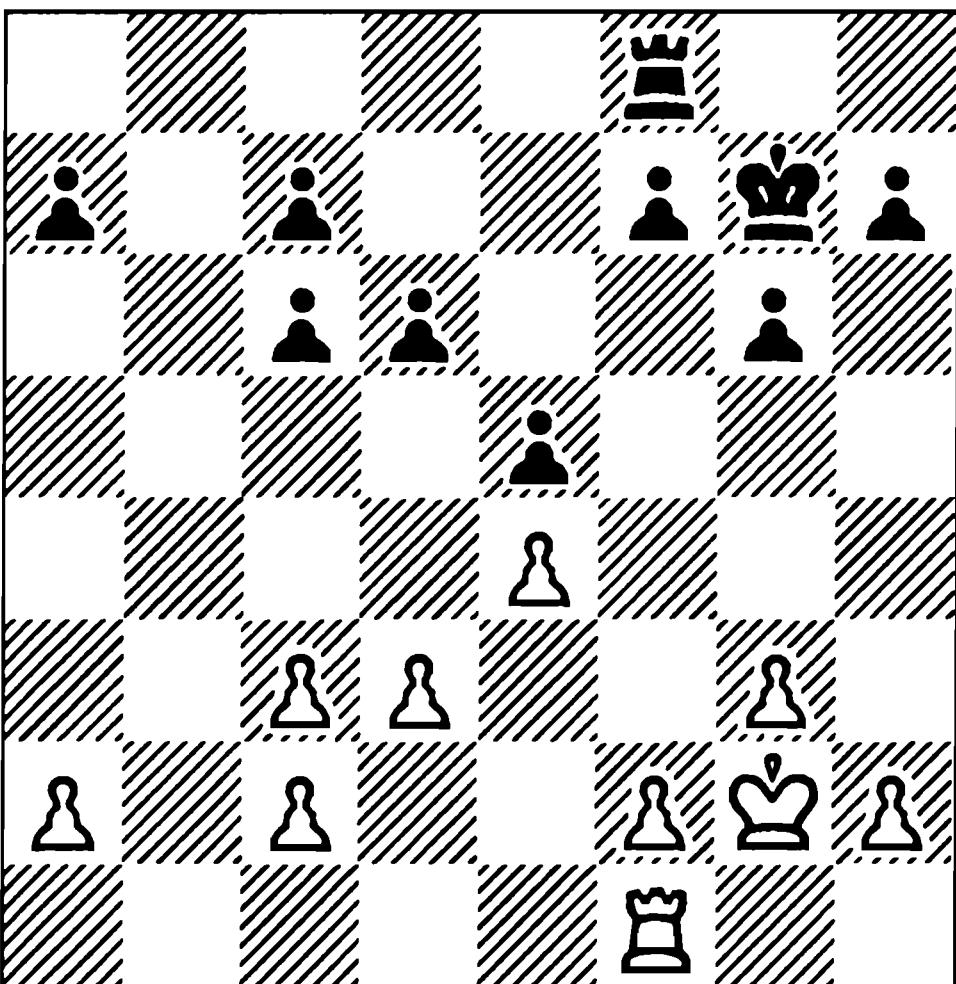
Анатолий Карпов

Перед началом шахматного сражения весь передний край обороны занимают пешки. Они зорко следят, чтобы ни один вражеский разведчик не проник в их лагерь. Фигуры застыли за пешечными цепями, готовые поддержать действия пехоты. Ладьи притаились на флангах. Это резерв главного командования.

Но вот отдан приказ о наступлении. Пешки приходят в движение. Они первыми сталкиваются с неприятелем и первыми терпят урон. Размены ведут к вскрытию линий. Вертикаль, свободная от пешек,

называется открытой линией. Такая линия нередко становится главным направлением атаки.

258



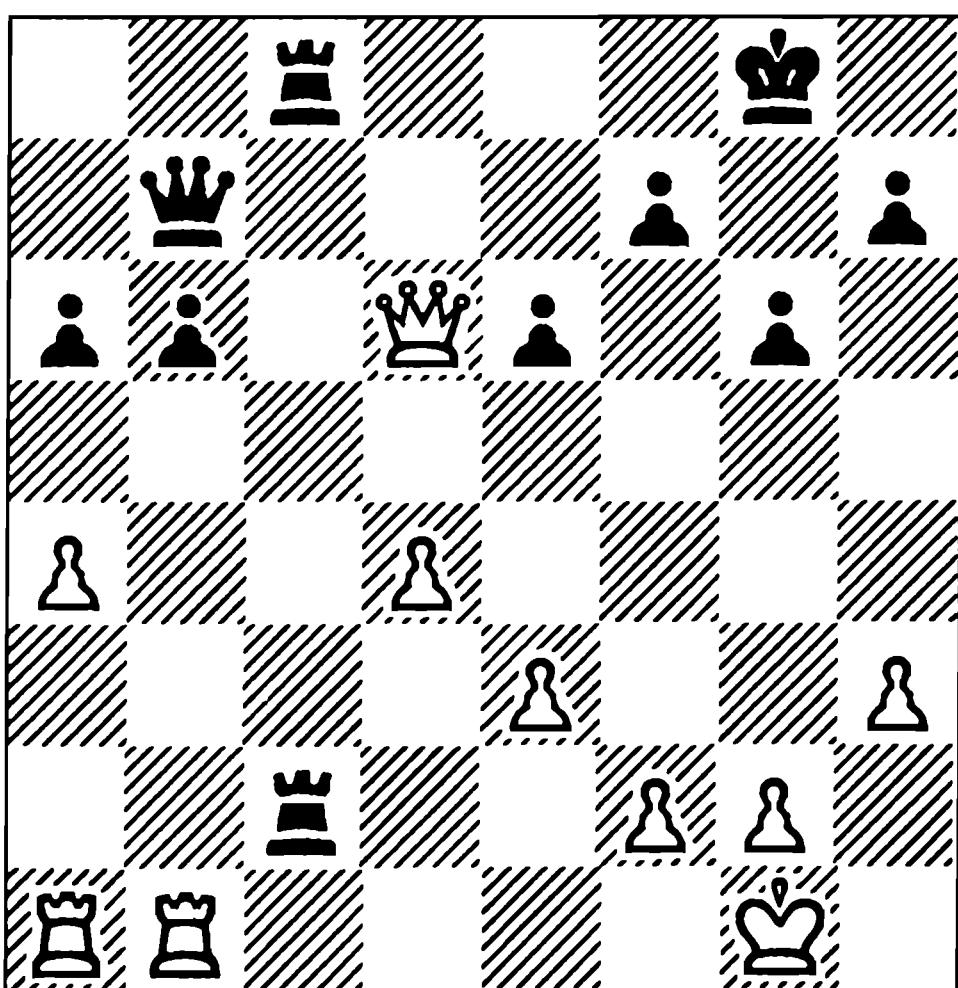
Цель захвата открытой линии — вторжение в лагерь противника.

Во вражеском тылу ладьи ведут себя очень агрессивно (259).

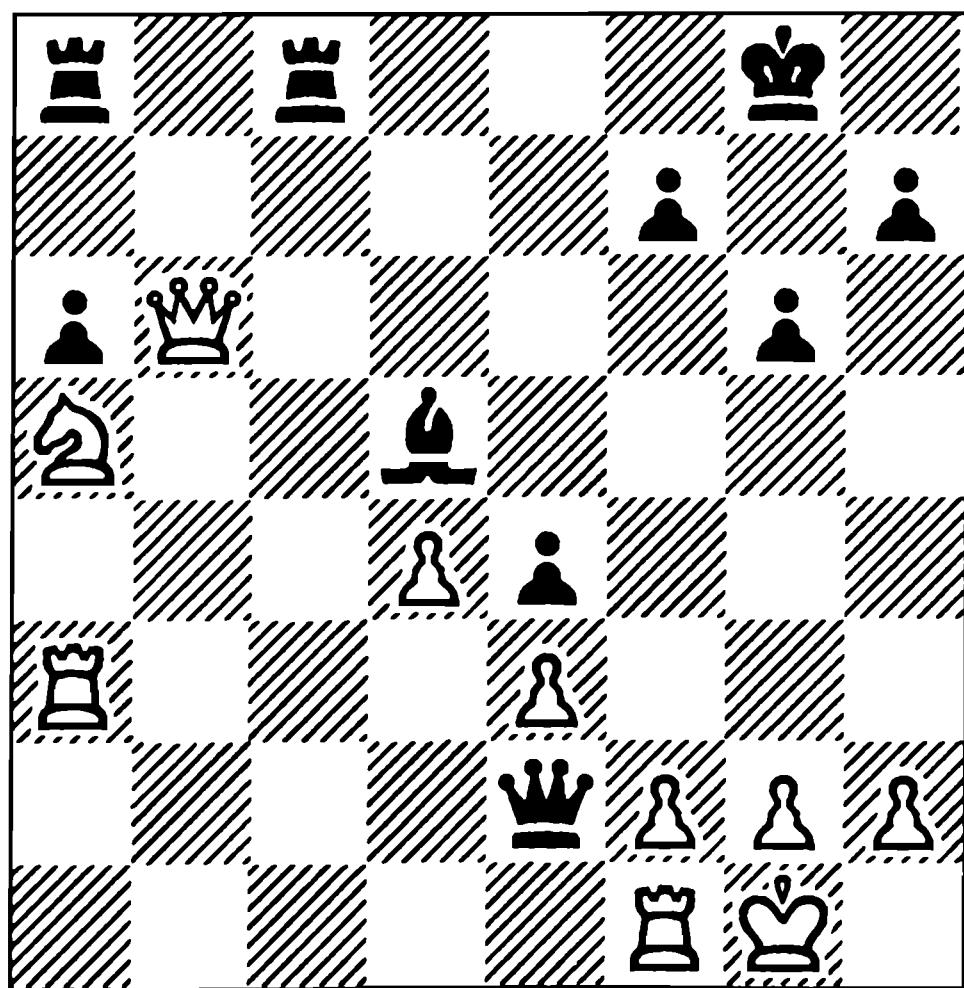
Настает час ладьи. Очень важно захватить открытую линию ладьями. Подобно танкам, совершают они глубокий рейд в тылы противника (258).

В этой абсолютно симметричной позиции выигрывает тот, кто первый займет единственную открытую линию. Допустим, ход белых. Они играют 1.  $\mathbb{E}b1$ , и черные не могут предотвратить вторжение ладьи на b7, после чего теряется одна из пешек. Например: 1... a5 2.  $\mathbb{E}b7$   $\mathbb{E}c8$  3.  $\mathbb{E}a7$ .

259



260



1. ...  $\mathbb{E}c2:f2!$
2.  $\mathfrak{Q}g1:f2$   $\mathbb{E}c8-c2+$

3. ♔f2-e1 ♕b7:g2

Операция завершилась полным окружением неприятельского короля. Мат неизбежен.

А вот как подготовил и осуществил вторжение ладей (260) М. Ботвинник против В. Гоглидзе (1935 г.).

1. ... ♕a8-b8!

Атакуя ферзя, черные захватывают еще одну открытую линию. Теперь уже обе ладьи выведены на оперативный простор.

2. ♕b6-d6 ...

Тыл белых охраняет ладья f1. Но это препятствие легко устраняется.

2. ... ♕e2:f1+!  
3. ♔g1:f1 ♕b8-b1+  
4. ♔f1-e2 ♕c8-c2x

Так уж построена дислокация шахматных армий, что главные резервы сосредоточиваются обычно на

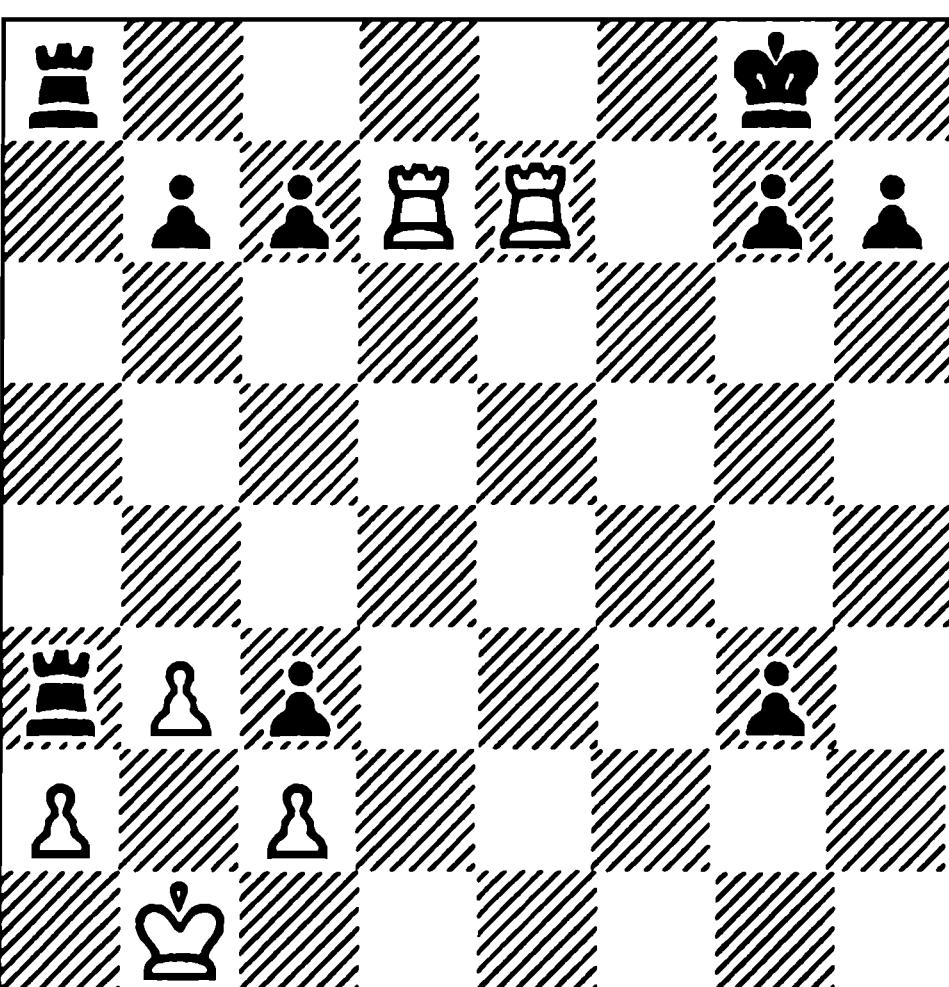
предпоследней горизонтали. Забраться в этот «калашный ряд» — значит вдоволь поживиться добычей (261).

При своем ходе сдвоенные белые ладьи забирают все шесть черных пешек!

1. ♕e7:g7+ ♔g8-f8  
2. ♕g7:h7 ♔f8-g8

Черные защищаются от матов на h8. Попытка убежать королем на другой фланг обходилась дороже: 2... ♔e8 3. ♕:c7 ♔d8 4. ♕cg7, и мат на следующем ходу.

## 261



3. ♜d7-g7+ ♜g8-f8

4. ♜g7:c7 ...

Снова угрожает мат, и снова король должен вернуться на место.

4. ... ♜f8-g8

5. ♜c7-g7+ ♜g8-f8

6. ♜g7:b7 ...

Повторяющиеся маневры ладьи напоминают движение челнока в ткацком станке. Однако каждый раз амплитуда колебания увеличивается, а число черных пешек уменьшается.

6. ... ♜f8-g8

7. ♜b7-g7+ ♜g8-f8

Ладьи на славу похозяйничали во вражеском тылу. Теперь они принимаются за беглецов.

8. ♜g7:g3 ...

Наконец-то черные получили передышку, но защитить пешку с3 невозможно (8... ♜c8? 9. ♜h8+).

8. ... ♜a3:a2

9. ♜h7-h8+ ...

Между прочим, еще не поздно было проиграть: 9. ♜:c3?? ♜a1+ 10. ♜b2 ♜8a2x. Вторжение черных ладей тоже оказалось решающим.

9. ... ♜f8-e7

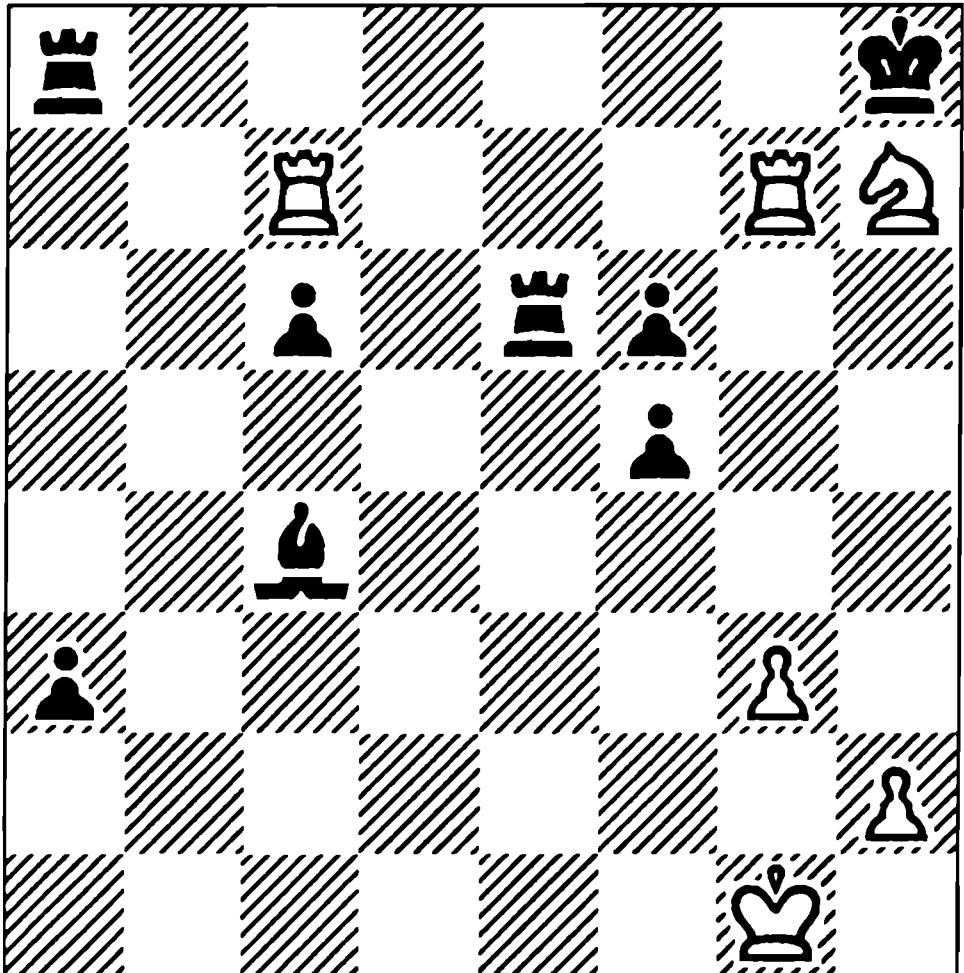
10. ♜h8:a8 ♜a2:a8

11. ♜g3:c3.

У белых две лишние пешки, победа не за горами.

Но если в начальной позиции ход черных, то после 1... ♜:a2 угроза матта вынуждает белых искать спасение в вечном шахе. Это дополнительный ресурс в ладейной атаке.

Соединенные действия сдвоенных ладей нередко приводят к матовому финалу. В позиции 262, взятой из партии знаменитого американского шахматиста XIX века П. Морфи, седьмая горизонталь напоминает пустыню. Прикажете



трубить отбой? Нет! На мушку берется главная цель — черный король.

1.  $\mathbb{Q}h7-f8!$  ...

Угроза 2.  $\mathbb{Q}g6x$  вынуждает черных забрать дерзкого коня. Но тогда собственная ладья становится на f8 и преграждает королю путь к бегству.

1. ...  $\mathbb{R}a8:f8$
2.  $\mathbb{B}g7-h7+$   $\mathbb{K}h8-g8$
3.  $\mathbb{B}c7-g7x.$

В атаке на короля могут быть использованы и две открытые линии (263), как это произошло в партии Л. Полугаевский — Д. Силади (1960 г.).

Черные хотят разменять одну пару ладей, чтобы уменьшить атакующий потенциал противника. Полугаевский меняет фронт наступления.

1.  $\mathbb{B}d1-g1+$   $\mathbb{Q}g6-h6$

Король оттесняется на край доски. Нельзя, конечно, 1...  $\mathbb{Q}h5$  из-за 2.  $\mathbb{B}:h7x.$

2.  $\mathbb{Q}c5-f8+!$  ...

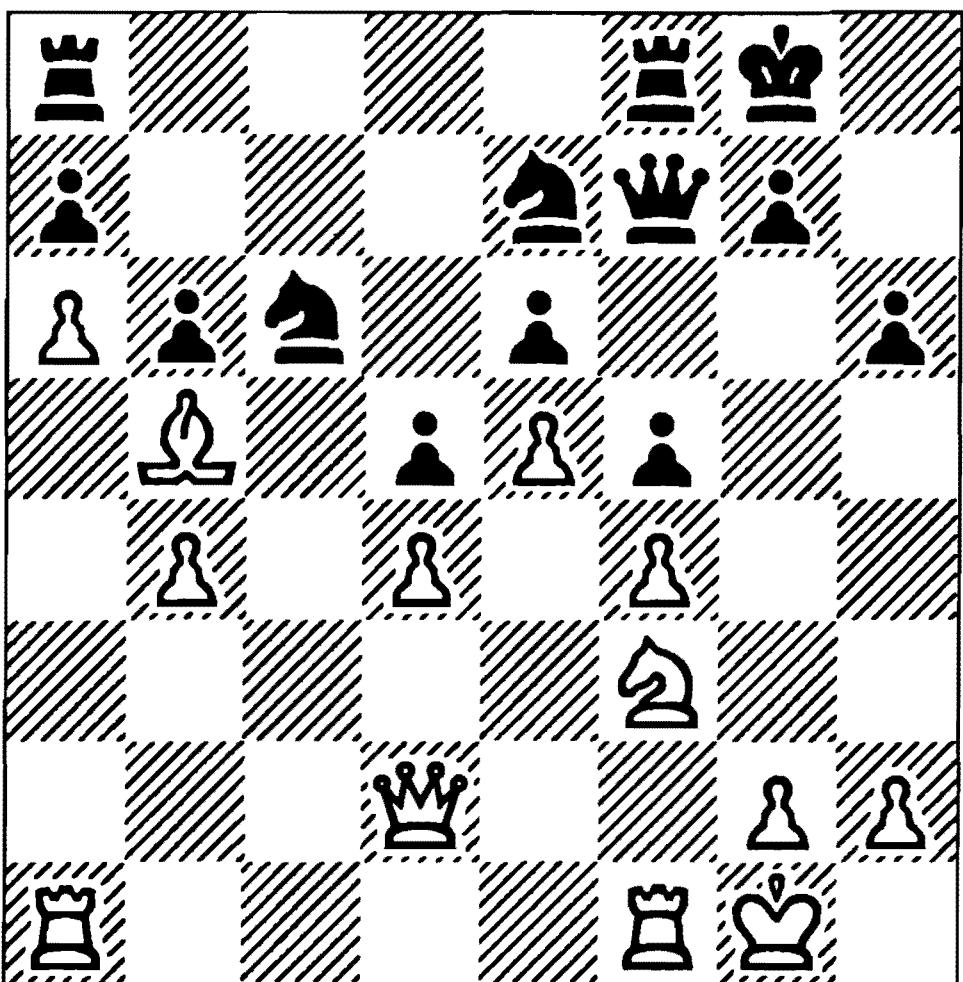
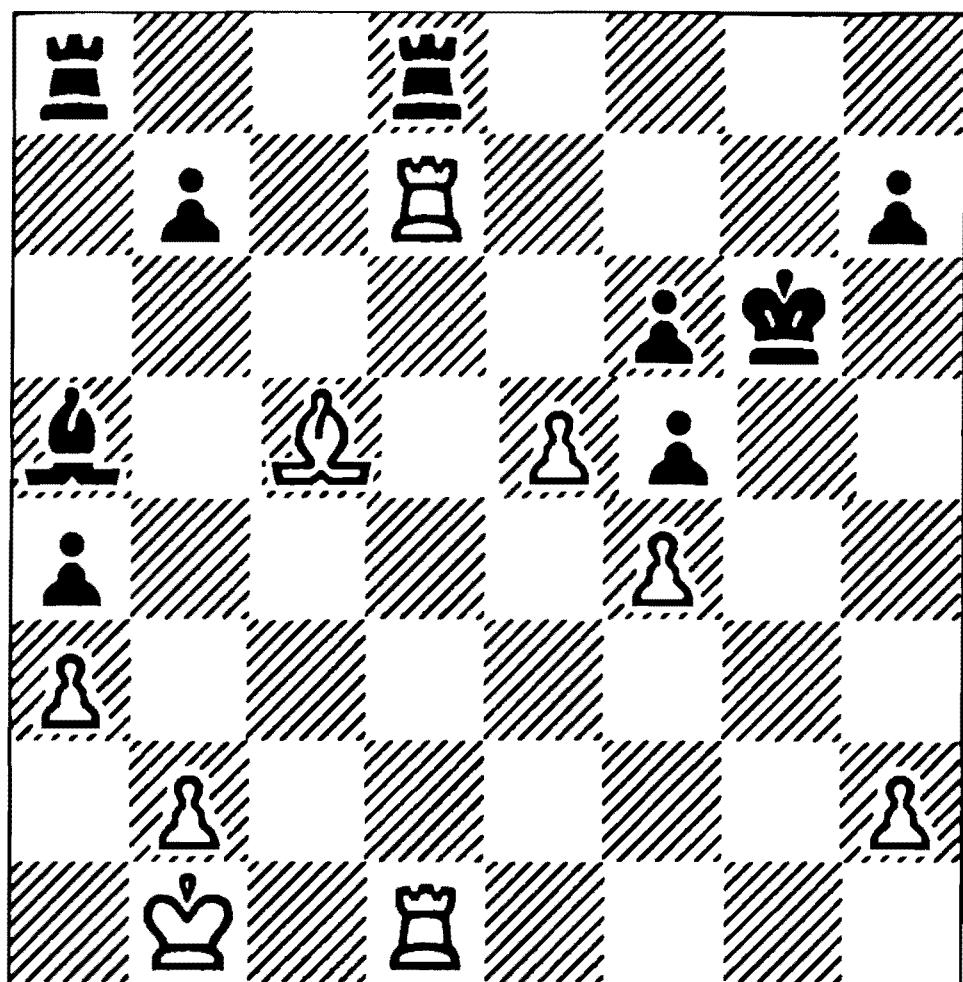
Слон приносится в жертву, чтобы ладья d7 получила свободу маневра по линии «d».

2. ...  $\mathbb{B}d8:f8$

3.  $\mathbb{B}d7-d3!$

Черные сдались. Мат ладьей с h3 неминуем.

Борьба за вторжение нередко бывает главным содержанием всей игры. В партии



А. Алехин — А. Нимцович (1930 г.) яблоком раздора стала открытая линия «с» (264).

1.  $\mathbb{B}f1-c1$        $\mathbb{B}f8-c8$
2.  $\mathbb{B}c1-c2$       ...

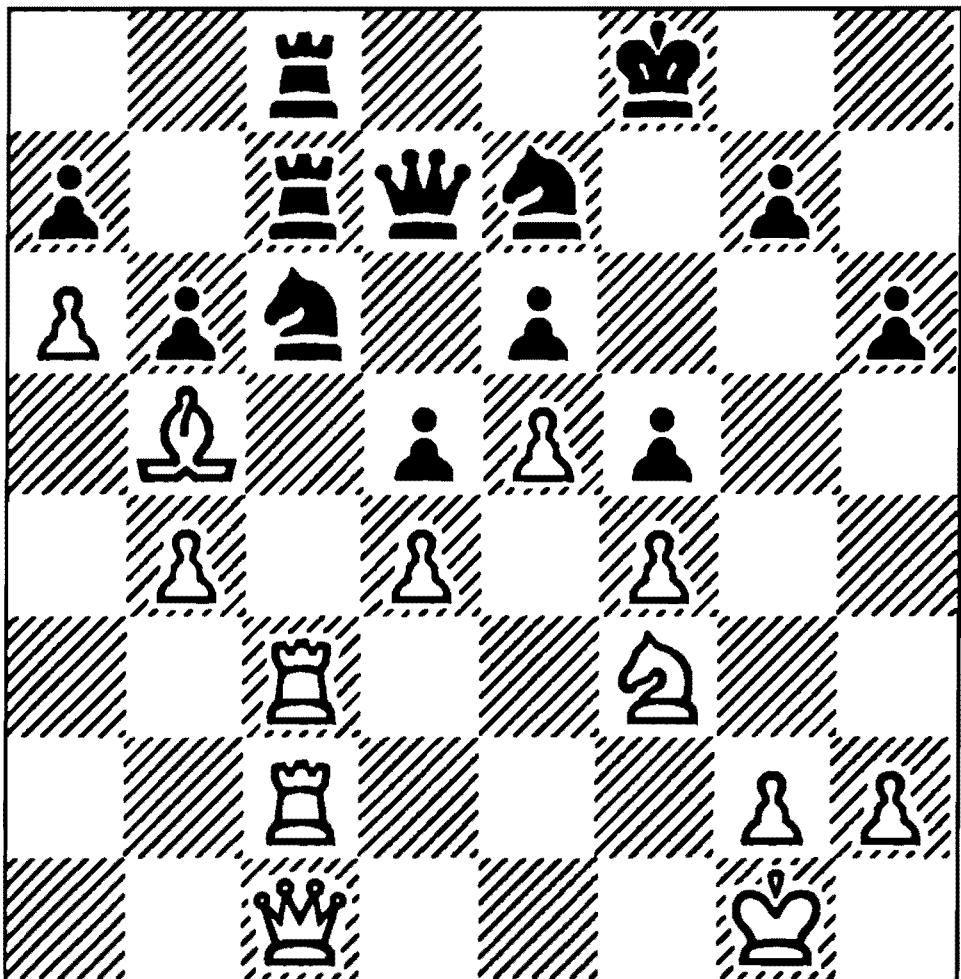
Белые подготавливают сдвоение ладей, чтобы прогнать коня с с6. Если конь отступит добровольно — 2...  $\mathbb{Q}d8$ , то после 3.  $\mathbb{B}ac1$   $\mathbb{B}:c2$  4.  $\mathbb{B}:c2$   $\mathbb{B}c8$  5.  $\mathbb{B}:c8$   $\mathbb{Q}:c8$  9.  $\mathbb{W}c3$  ферзь захватывает освободившуюся линию и неизбежно врывается на с7. Поэтому черные пытаются укрепить коня.

2. ...       $\mathbb{W}f7-e8$
3.  $\mathbb{B}a1-c1$        $\mathbb{B}a8-b8$

Итак, ладьи сдвоились по линии «с». В таком положении их наступательная мощь удваивается. Но сломить оборону противника пока еще не удается. Алехин решает усилить нажим, подключая к атаке ферзя.

4.  $\mathbb{W}d2-e3$        $\mathbb{B}c8-c7$
5.  $\mathbb{B}c2-c3$        $\mathbb{W}e8-d7$
6.  $\mathbb{B}c1-c2$        $\mathbb{Q}g8-f8$
7.  $\mathbb{W}e3-c1$        $\mathbb{B}b8-c8$

(265).



**Белые строили тяжелые фигуры.** Обратите внимание на технический прием: ферзь как более ценная фигура действует позади ладей. Это для того, чтобы не лезть в драку первым.

Но и черные не дремали. Они укрепили коня сб. Атака и защита взаимно уравновешены. Это можно определить простым арифметическим подсчетом. Белые атакуют коня четырьмя фигурами, черные защищают его такими же силами.

Однако в позиции черных имеется серьезный изъян.

Конь сб превратился в инвалида. Он не может покинуть свою стоянку, так как позади него находится ферзь, который попадет под удар слона b5. Значит, конь связан по диагонали. Но в то же время он связан и по линии «с», так как прикрывает ладью с7 от строенных фигур противника. И если напасть на коня пешкой, то он либо погибнет сам, либо будет вынужден предать собственную армию. К этому Алехин и стремится.

8. ♜b5-a4! b6-b5

Единственный способ предотвратить угрозу 9. b4-b5.

9. ♜a4:b5 ♕f8-e8  
10. ♜b5-a4 ♕e8-d8  
(266)

Король пришел на помощь ладье. Теперь в случае 11. b5 конь сможет наконец унести ноги.

Но вдумайтесь как следует в позицию. Какой следу-

ющий ход могут сделать черные? Переберите все ответы, и вы убедитесь, что любой ход любой фигурой ведет к проигрышу. Значит, белым незачем торопиться.

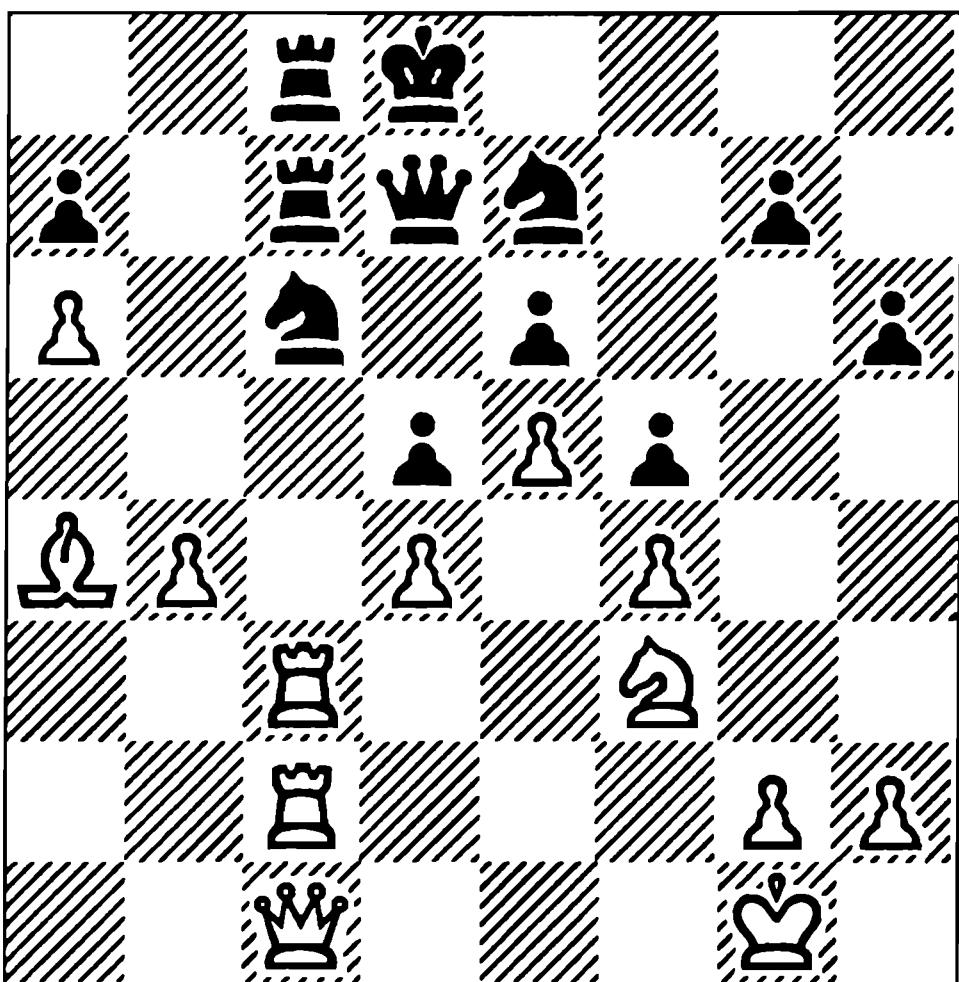
### 11. h2-h4!

При полной доске фигур черные попали в цугцванг. Когда иссякнут пешечные ходы (11... g6 12. g3 h5 13. ♘h2), крупные материальные потери станут неизбежны. Поэтому Нимцович сдался.

Борьба за вторжение привела к этой партии к мертвый связке черного коня.

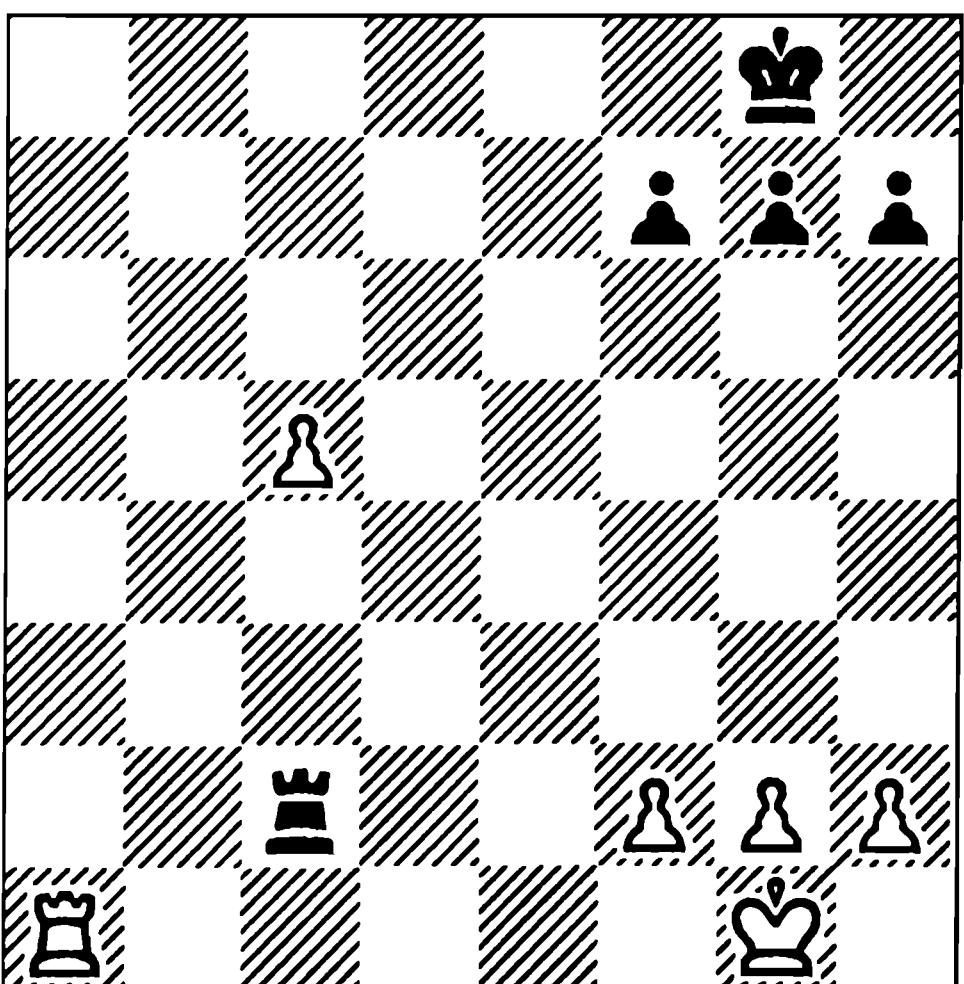
Когда после короткой рокировки вражеские снаряды начинают ложиться в непосредственной близости от короля, он повелевает одному из своих пехотинцев сделать шаг вперед, чтобы в случае шаха по последней горизонтали сменить командный пункт. Такая отдушина для короля называется форточкой (267).

### 266

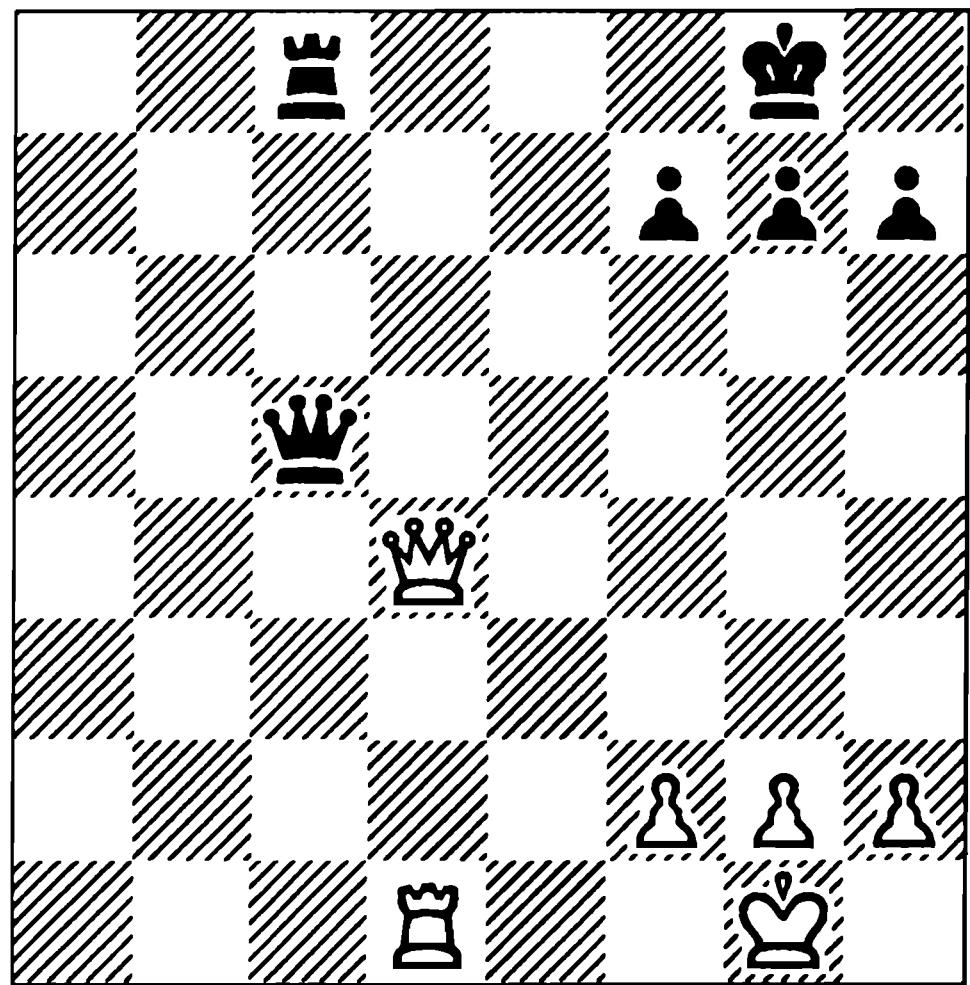


Нельзя брать пешку с5 из-за мата на a8. Черные открывают форточку: h7-h6,

### 267



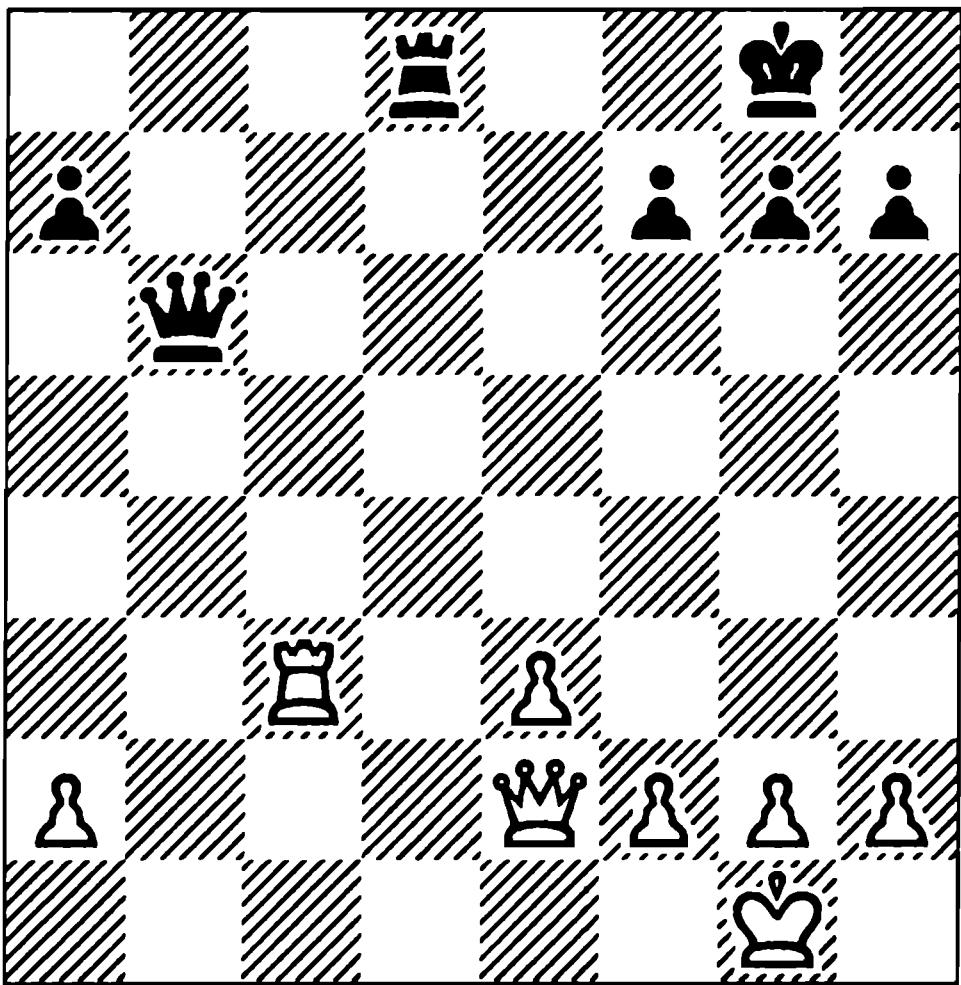
Час ладьи



$g7-g6$  или  $f7-f6$  (можно и  $\mathbb{Q}g8-f8$ ). Теперь они в безопасности. А вот белый король бомбоубежищем не обеспечен, и ладья не имеет права покидать первую горизонталь. Пешку с5 защищить нечем. Черные восстанавливают материальное равенство.

Случается, однако, что в пылу сражения на ход, открывающий форточку, не хватает времени. Тогда шах по последней горизонтали может оказаться смертельным.

Самый крупный специалист по этой части — ладья.



Именно она в силу своей «линейной профессии» проникает в тыл по открытой линии и наносит решающий удар (268).

Ход белых. Восьмая горизонталь защищена ладьей с8. Но, может быть, к цели ведет жертва ферзя: 1.  $\mathbb{W}d8+?$  Нет, черные отвечают 1...  $\mathbb{B}:d8$  2.  $\mathbb{B}:d8+ \mathbb{W}f8$  (или сразу 1...  $\mathbb{W}f8$ ) и отбивают наскок. К мату ведет 1.  $\mathbb{W}b5$   $\mathbb{B}:c5$ , и только теперь, когда ладья покинула свой пост, — 2.  $\mathbb{B}d8x$ .

При своем ходе черные выигрывают тем же спосо-

бом: 1... ♜:d4 2. ♕:d4 ♜c1+.

Отметим: в обоих случаях ладьи были отвлечены от служебных обязанностей разменом.

Отвлечение фигур, защищающих тыловые поля, — основной прием, использующий слабость последней горизонтали.

В позиции из партии О. Бернштейн — Х. Капабланка (1914 г.) ход черных (269). Кажется, что настало время атаковать белого короля посредством 1... ♜b1+ 2. ♜f1 ♜d1. Но беда в том, что и у черного короля нет форточки, и после 3. ♜c8+ он гибнет первым.

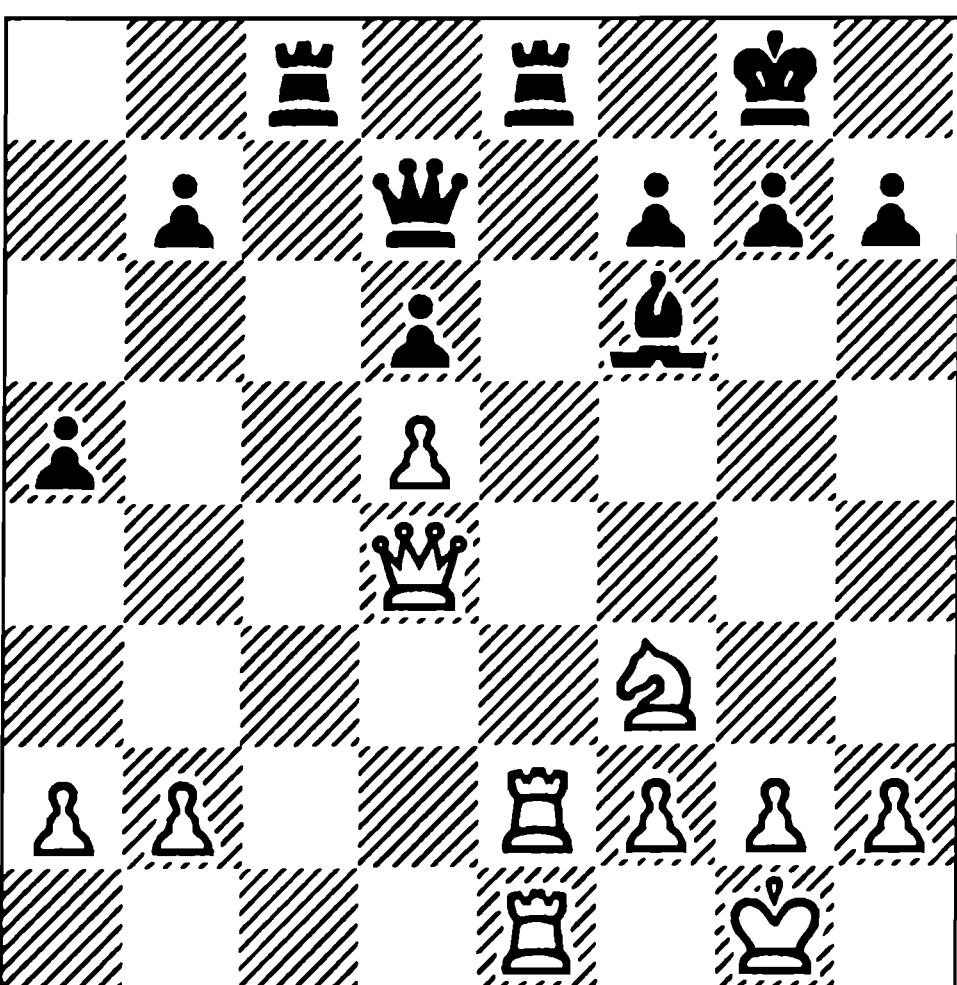
Капабланка сыграл 1... ♜b2!, предлагая жертву ферзя. Ее цель — отвлечь белого ферзя от защиты первой горизонтали (2. ♜:b2 ♜d1x).

Если белые ответят 2. ♜e1, то последует новая отвлекающая жертва — 2... ♜:c3! Не спасает и 2. ♜d3 ♜a1+ 3. ♜f1 ♜:c3 или 2. ♜c2 ♜b1+ 3. ♜f1 ♜:c2. Наконец, хитрый выпад 2.

♜c8 (с намерением после 2... ♜:c8? Забрать ферзя b2) парируется предварительным разменом ферзей — 2... ♜b1+ 3. ♜f1 ♜:f1+ 4. ♜:f1 ♜:c8. Во всех случаях черные либо объявляют мат, либо выигрывают ладью. Белые сдались.

В этой партии слабость последней горизонтали была очевидной. Найти заключительный удар большого труда не составляло. Познакомимся с более сложным примером (270) — грандиозной комбинацией из партии Адамс — Торре (1921 г.).

## 270



Положение черных на первый взгляд не вызывает опасений. Они напали на ферзя и ожидают отступления. Однако в линии их обороны имеются слабые звенья. Это отсутствие отдушины для короля и не совсем надежная позиция ладьи e8, противостоящей сдвоенным белым ладьям.

Так появляется мотив комбинации. Ее осуществление связано с серией блестящих ходов, направленных на отвлечение ферзя d7 или ладьи c8 от защиты восьмой горизонтали.

1.  $\mathbb{W}d4-g4!$   $\mathbb{W}d7-b5$

Ясно, что взять ферзя черные не могут из-за 2.  $\mathbb{B}:e8+$ . Не годилось и 1...  $\mathbb{W}d8$  2.  $\mathbb{W}:c8$   $\mathbb{B}:e2$  3.  $\mathbb{W}:d8+$   $\mathbb{A}:d8$  4.  $\mathbb{B}:e2$ . Черный ферзь должен стоять ладью e8.

Теперь напрашивается 2. a4, чтобы прогнать ферзя с диагонали a4-e8. Но этот ход проигрывает: 2...  $\mathbb{W}:e2!$

3.  $\mathbb{W}:c8$  (3.  $\mathbb{B}:e2$   $\mathbb{B}c1+$ )  
3...  $\mathbb{W}:e1+$  4.  $\mathbb{Q}:e1$   $\mathbb{B}:c8$ .

2.  $\mathbb{W}g4-c4!!$  ...

Потрясающий ответ!  
Ферзь неприкосновенен.

2. ...  $\mathbb{W}b5-d7$   
3.  $\mathbb{W}c4-c7!!$  ...

Это уже не шахматы, а волшебство.

3. ...  $\mathbb{W}d7-b5$   
4. a2-a4!  $\mathbb{W}b5:a4$

Если 4...  $\mathbb{W}:e2$ , то 5.  $\mathbb{B}:e2$ , и черные ладьи застывают как под гипнозом.

5.  $\mathbb{B}e2-e4!$   $\mathbb{W}a4-b5$

Не помогало и 5... h6  
6.  $\mathbb{W}:c8$   $\mathbb{W}:e4$  7.  $\mathbb{W}:e8+$

6.  $\mathbb{W}c7:b7!$

Теперь у черного ферзя не осталось свободных полей на диагонали a4-e8, и он вынужден оставить ладью e8 без защиты. Поэтому чер-

ные сдались. Шесть ходов подряд белый ферзь жертвовал собой ради победы!

Чтобы найти и провести такую комбинацию, нужно вовремя увидеть скрытые возможности позиции. Но именно такие комбинации вызывают удивление и восхищение, раскрывают красоту шахмат, ставят шахматы в один ряд с искусством.

Великий испанский писатель М. Сервантес заставил своего героя Дон Кихота сражаться с ветряными мельницами. Итог оказался плачевным. Бедный рыцарь был зацеплен крылом и сброшен на землю.

Бороться с «шахматной мельницей» не менее трудно. Она перемалывает все, что попадает под ее жернова.

Мельница — это комбинация, основанная обычно на взаимодействии ладьи и слона. Вот ее конструкция (271).

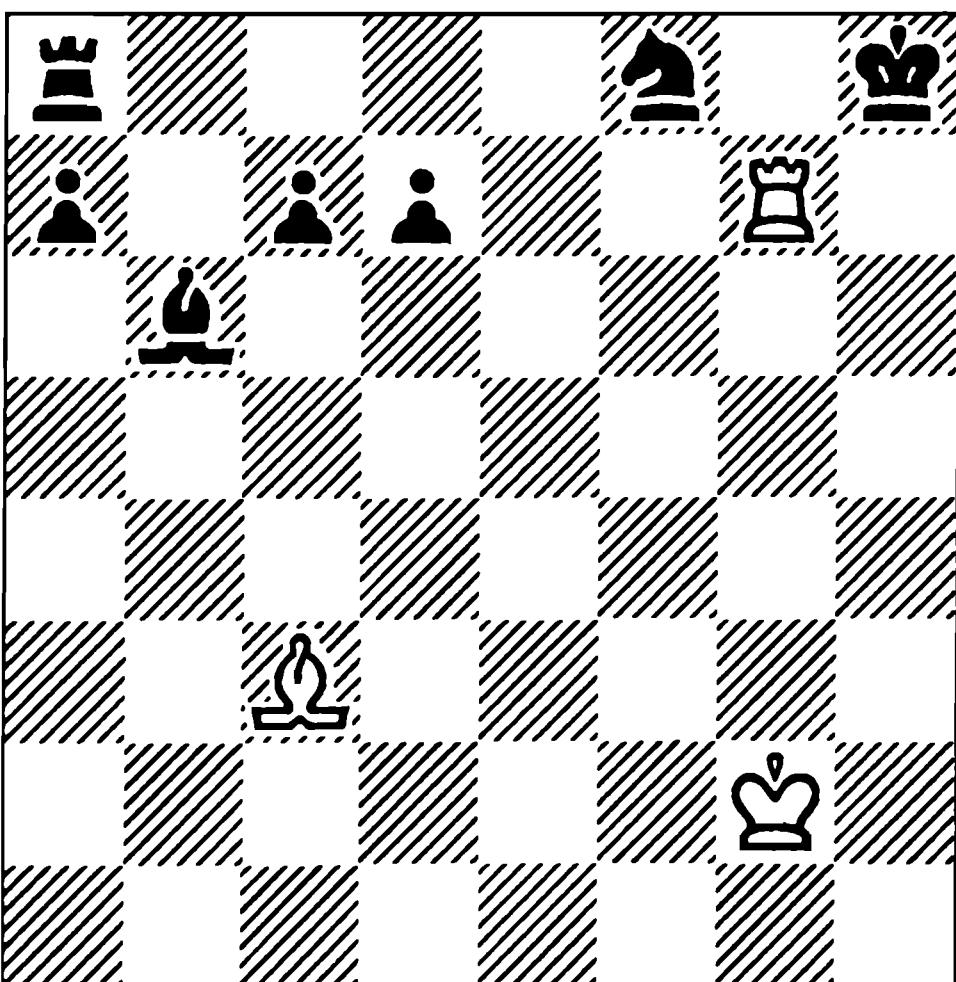
1. ♕g7:d7+ ...

Белые объявили шах. Но не простой, а открытый шах

(или вскрытый). Ход сделала ладья. Однако она не сама атаковала короля, а предоставила это право слону, который находился в засаде. Забрав пешку, ладья встала под удар коня f8. Но черные не могут взять ладью, так как в первую очередь должны защитить короля. Таким образом, ладье разрешены любые шалости. Посмотрите, как она этим пользуется.

1. ... ♔h8-g8
2. ♕d7-g7+ ♔g8-h8

271



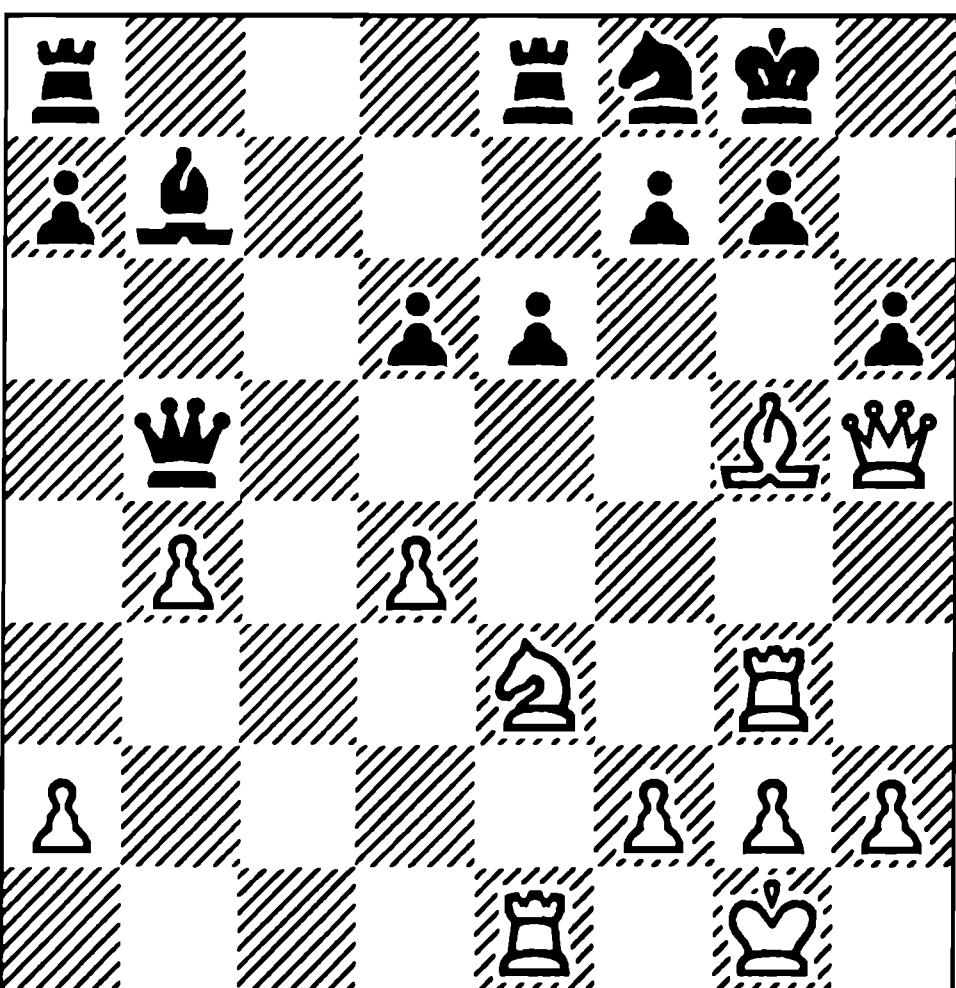
Все стало на свои места. Танец начинается «от печки».

3.  $\ddot{\text{B}}g7:c7+$   $\dot{\text{Q}}h8-g8$
4.  $\ddot{\text{B}}c7-g7+$   $\dot{\text{Q}}g8-h8$
5.  $\ddot{\text{B}}g7:a7+$   $\dot{\text{Q}}h8-g8$
6.  $\ddot{\text{B}}a7:a8.$

Операция закончилась неплохим приобретением для белых.

В партии К. Торре — Эм. Ласкер (1925 г.) белые построили механизм мельницы, пожертвовав ферзя (272).

272



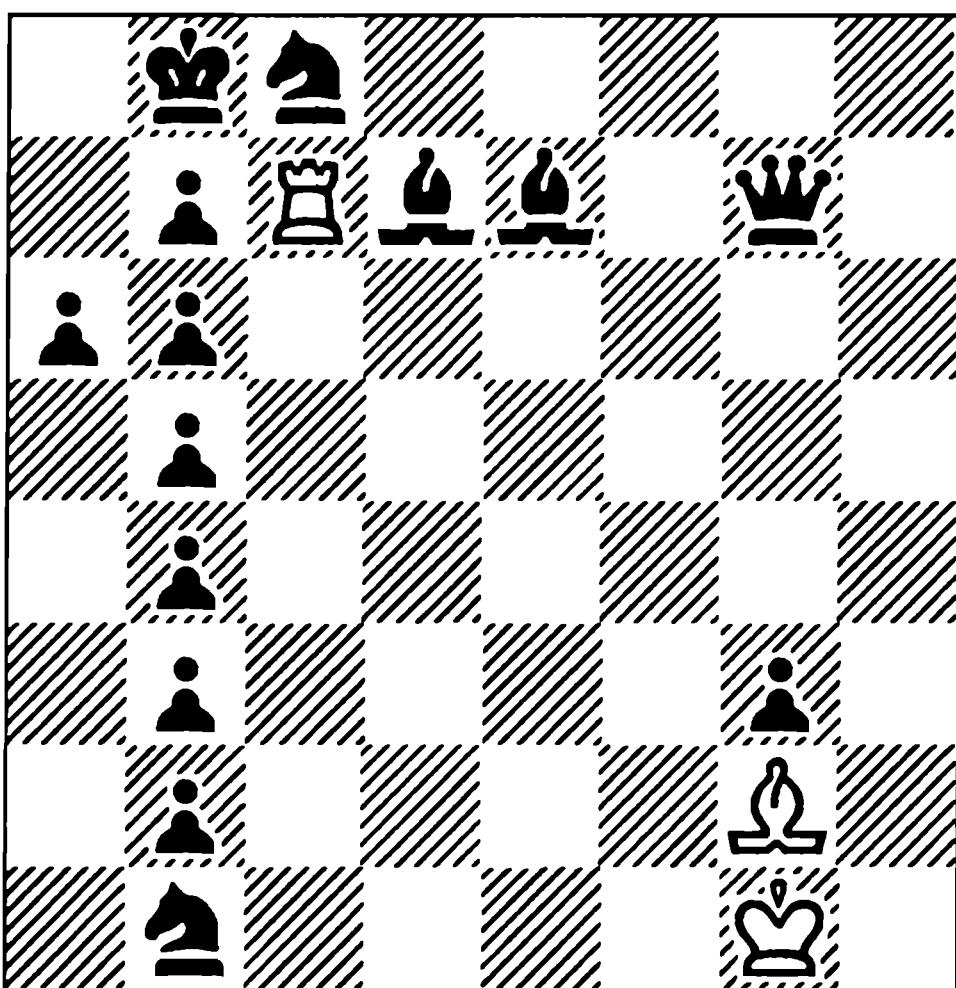
1.  $\ddot{\text{Q}}g5-f6!$   $\dot{\text{W}}b5:h6$
2.  $\ddot{\text{B}}g3:g7+$   $\dot{\text{Q}}g8-h8$

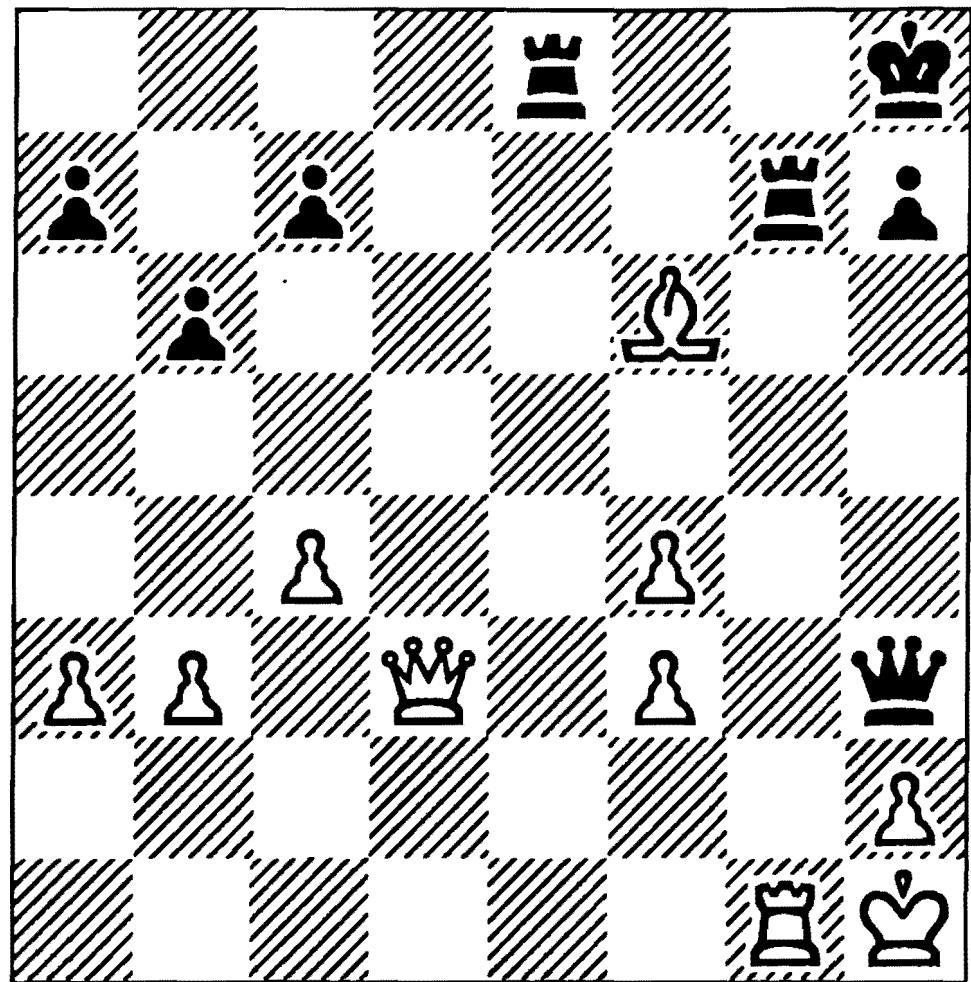
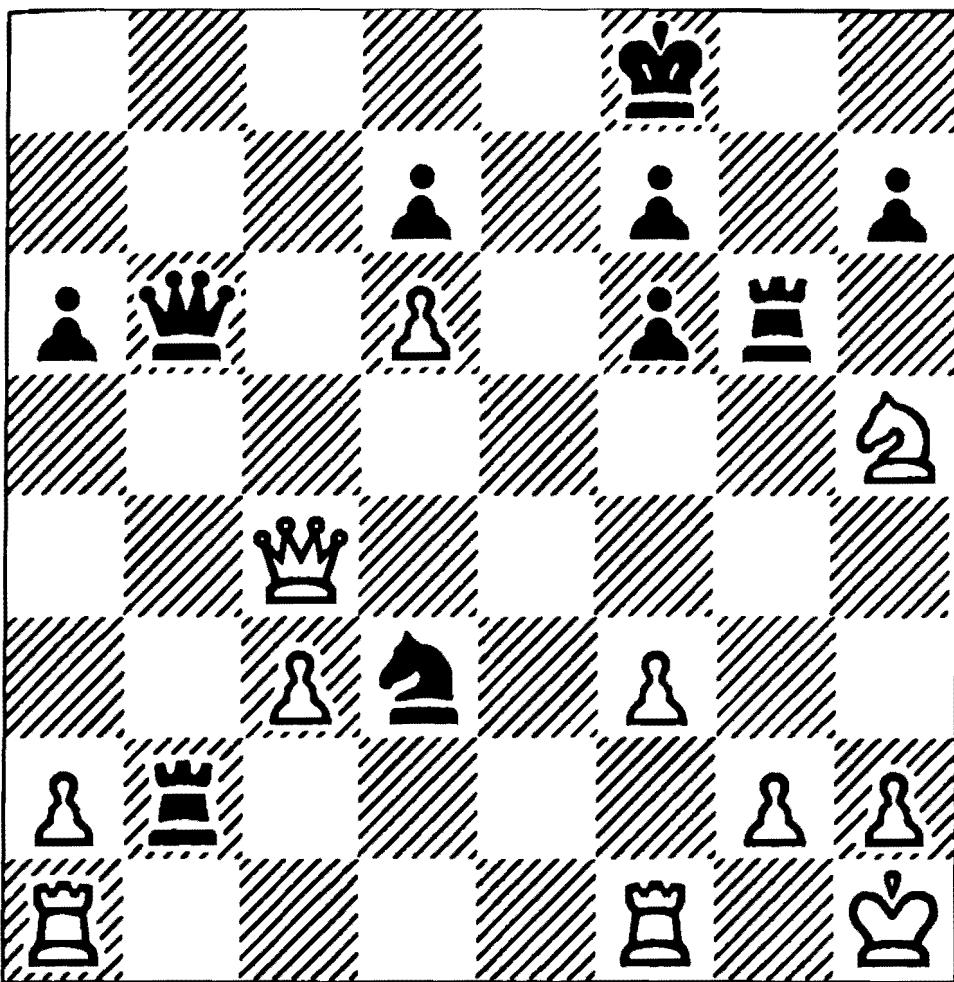
Хотя общая конфигурация на доске отличается от диаграммы 271, взаимное расположение ладьи и слона в точности соответствует чертежам.

3.  $\ddot{\text{B}}g7:f7+$   $\dot{\text{Q}}h8-g8$
4.  $\ddot{\text{B}}f7-g7+$   $\dot{\text{Q}}g8-h8$
5.  $\ddot{\text{B}}g7:b7+$   $\dot{\text{Q}}h8-g8$
6.  $\ddot{\text{B}}b7-g7+$   $\dot{\text{Q}}h8-g8$
7.  $\ddot{\text{B}}g7-g5+$  ...

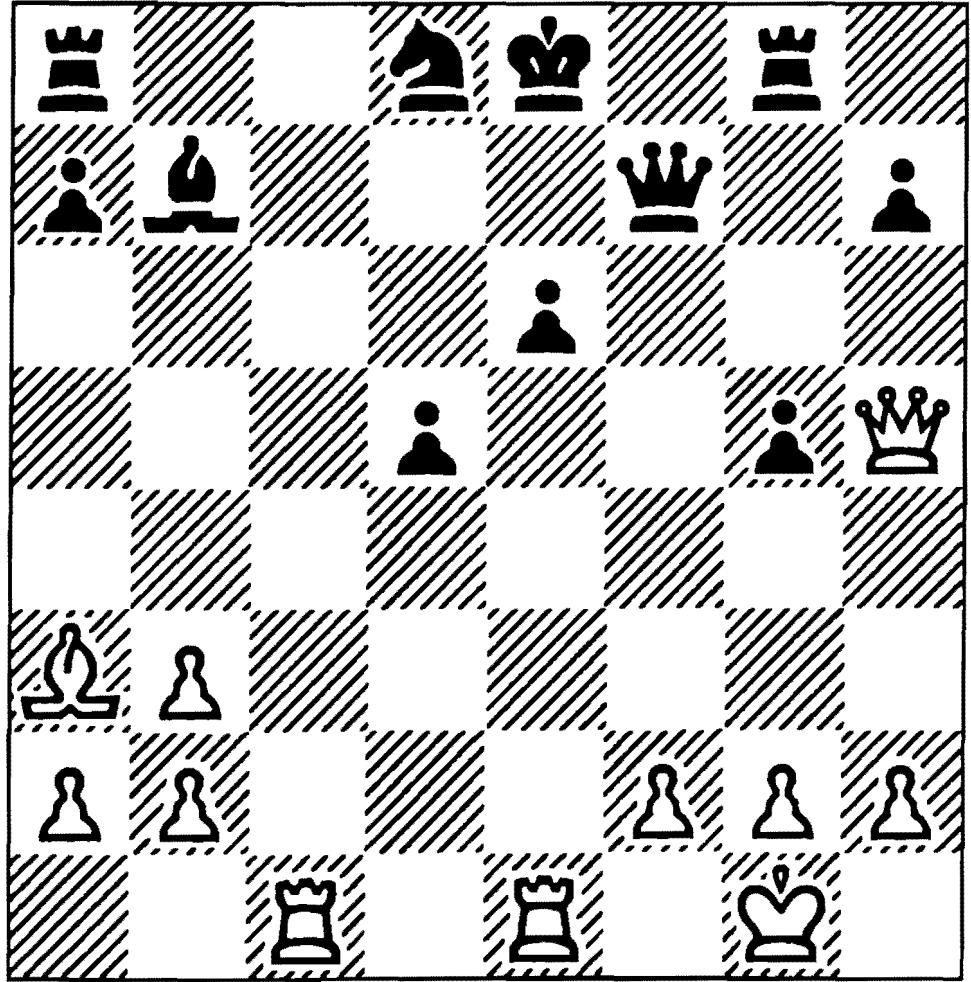
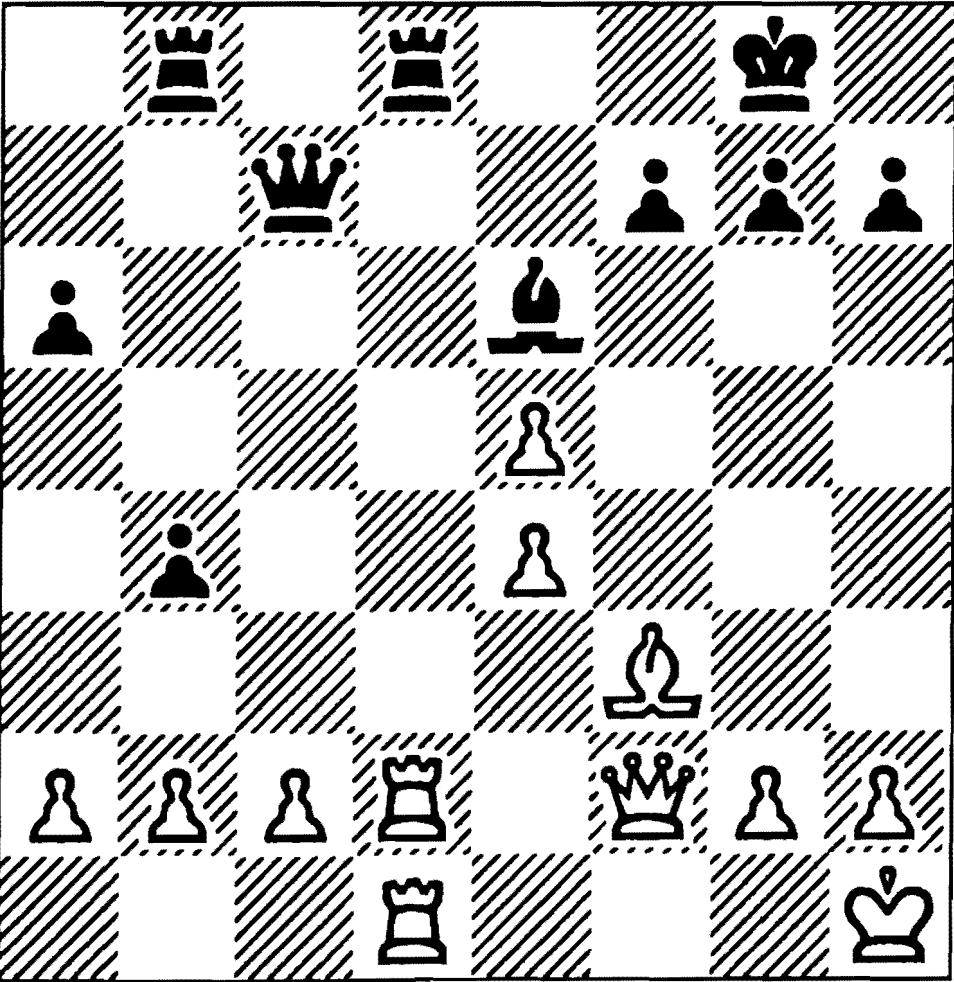
Пора отыграть ферзя.

273





Час ладі, и



7. ...                    ♔h8-h7  
 8. ♕g5:h5              ♔h7-g6

И король наносит двойной удар!

9. ♕h5-h3              ♔g6:f6  
 10. ♕h3:h6+.

Белые остались с тремя лишними пешками и легко одержали победу.

Рассказ о разрушительной силе мельницы мы закончим «космической» позицией (273).

При своем ходе белые уничтожают одну за другой десять фигур и пешек противника! Предоставляем это

удовольствие читателям (упражнение).

Замечу лишь, что операция удаётся благодаря неуязвимости слона g2. Если бы он был атакован неприятельской фигурой или черные могли перекрыть радиус его действия, атака захлебнулась бы при первом же отскоке ладьи.

**Упражнения.** 274. Ход черных. Они не могут взять ладьей пешку g2 из-за мата на c8. Найдите комбинацию.

275. Ход белых. 276. Ход

черных. Как бы вы сыграли?

277. Ход белых. Найдите комбинацию.

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Шахматы — это сложная и тонкая система, при помощи которой мы подвергаем серьезному испытанию наш ум, волю, нервы».

Гарри Каспаров

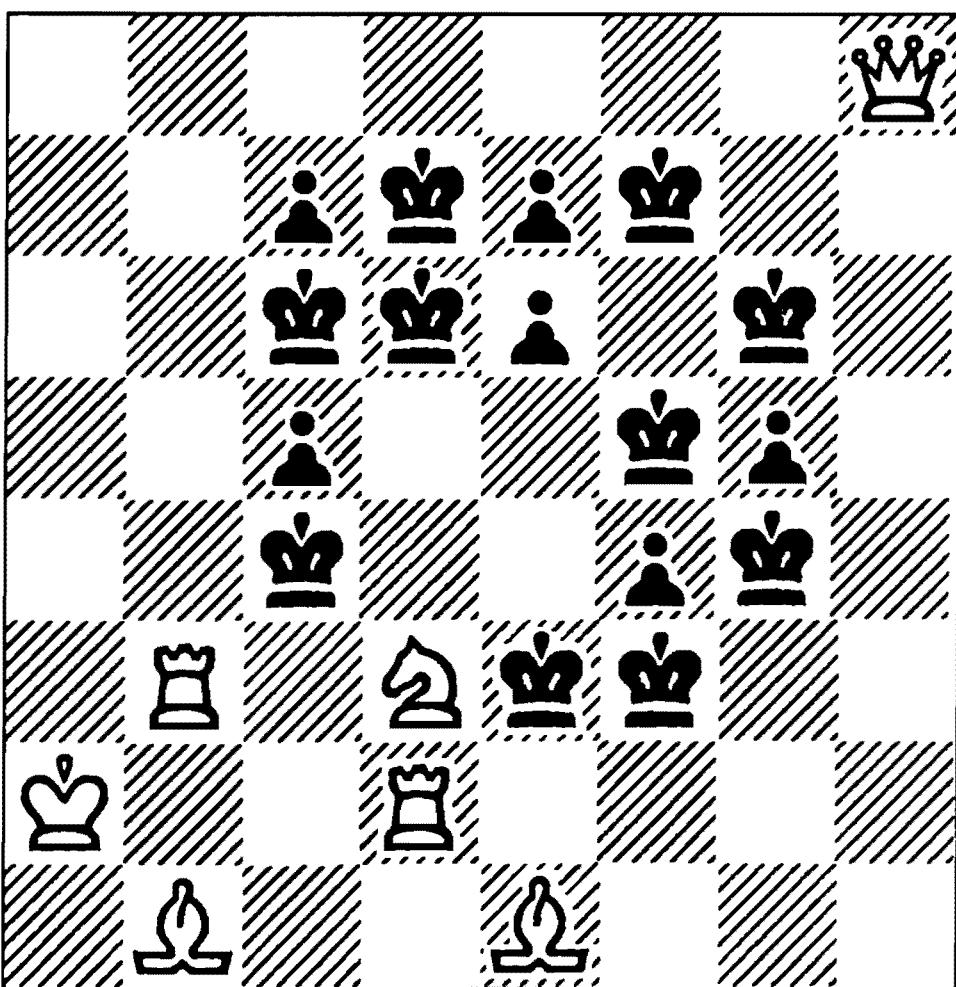
## 21

Шахматный конь пользуется весьма сомнительной репутацией. Как только его не обзывают! Он, видите ли, и «конь-хамелеон», на каждом шагу меняющий свои повадки, и «презренный шут шахматной доски», и вообще чуждая шахматному обществу фигура. И все из-за странного хода, которым его наделил безвестный изобретатель.

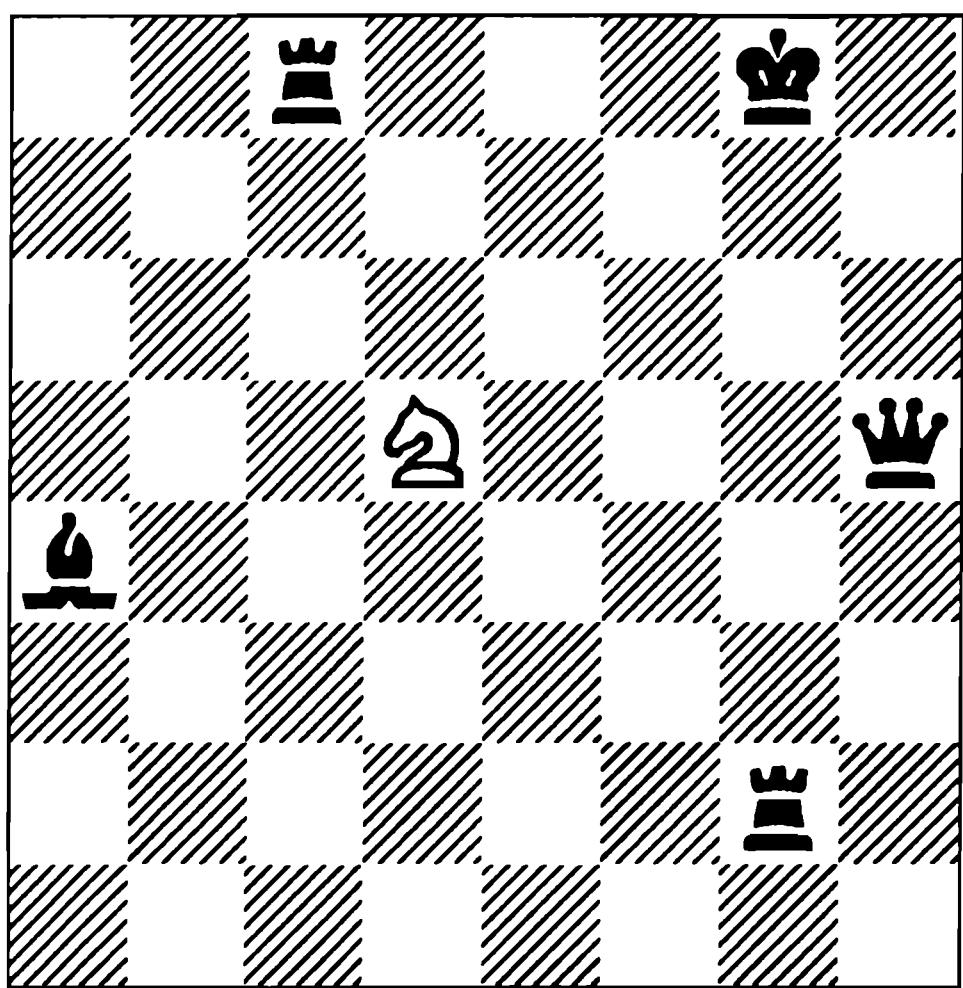
«Вся шахматная партия — это один замаскированный ход конем», — сказал как-то С. Тартаковер. Гроссмейстер имел с ним, видимо, личные счеты, но в общем-то был прав. Тихо, незаметно подбирается конь к враже-

ской крепости. И вдруг прыжок (278) — ♖d3-e5. Мат получают сразу десять черных королей! Такое случается только в страшном сне.

278

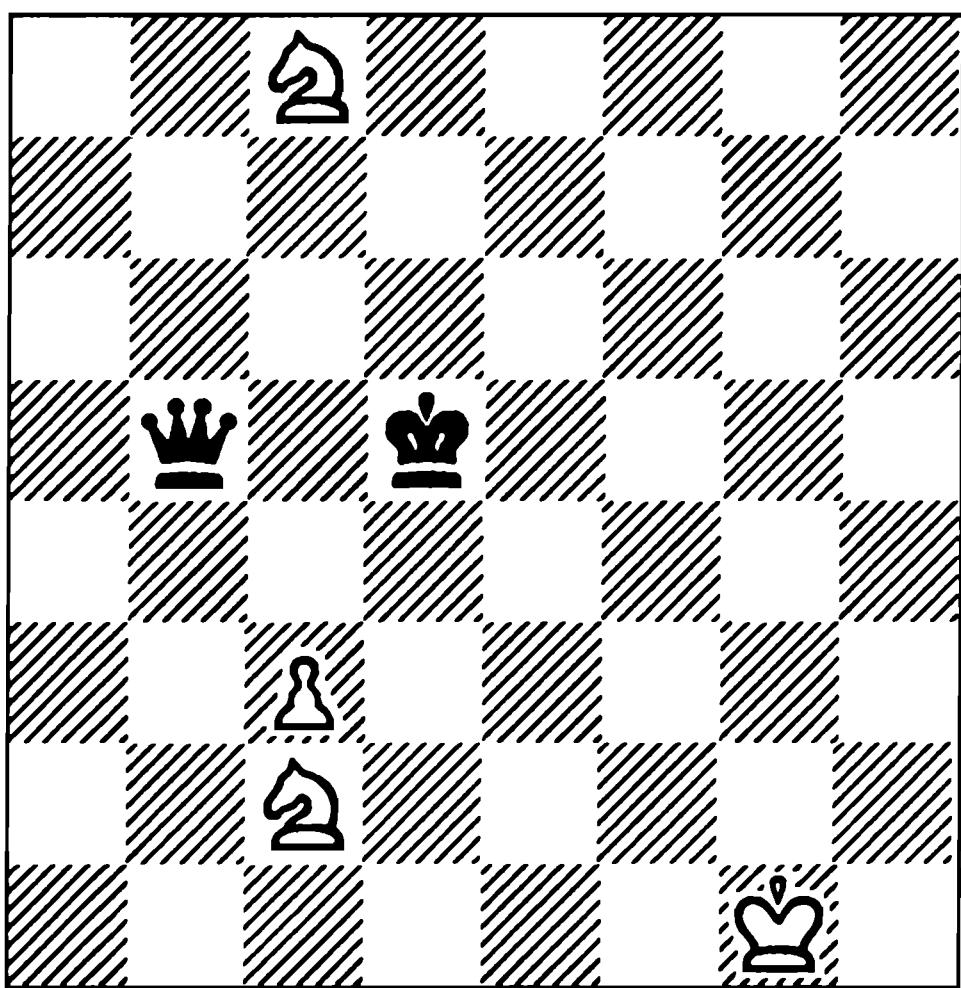


Конь-огонь



Наяву конь ведет себя тоже достаточно бесцеремонно (279):  $\mathbb{Q}d5-f6+$  — гибнет ферзь,  $\mathbb{Q}d5-e7+$  — пропадает ладья,  $\mathbb{Q}d5-f4$  — проигрывается качество,  $\mathbb{Q}d5-b6$  — теряется слон. Это двойные удары называются **коневой вилкой**.

Но сам по себе конь в бой не поскакет. Им должна управлять твердая рука всадника. Всадники — это вы, шахматисты. И если хотите преодолевать высокие барьера, то должны изучить норов шахматного коня, чтобы он служил вам так же



преданно, как Буцефал Александру Македонскому.

Кони, кони! Звон погони,  
Колокольца на дуге.  
Кто сказал, что ходят кони  
Примитивной буквой Г?

Не хожу я, а гарцую  
Среди шахматных фигур,  
И лишь мастеру-творцу я  
Подчиняю свой аллюр.

Так говорит о себе шахматный конь в одном из шуточных стихотворений поэта Евг. Ильина.

Коневую вилку немудрено и не заметить. Особенно

если она замаскирована (280).

Пока еще вилки нет и в помине, но в умелых руках...

1. c3-c4+! ...

Пешка приносится в жертву, чтобы завлечь короля или ферзя на такое поле, где он подвергнется удару одного из коней.

1. ... ♔d5:c4  
2. ♖c8-d6+.

Или

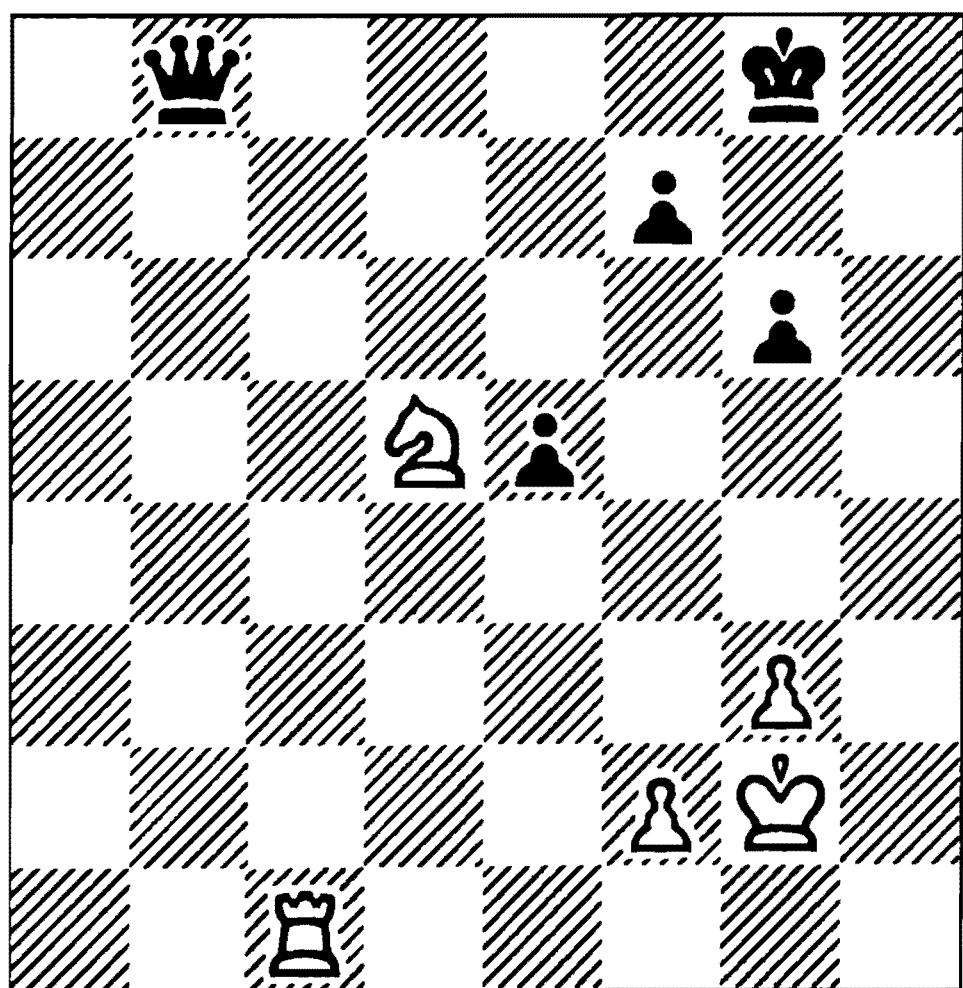
1. ... ♕b5:c4  
2. ♖c8-b6+.

А с каких полей может нанести удар конь с2?

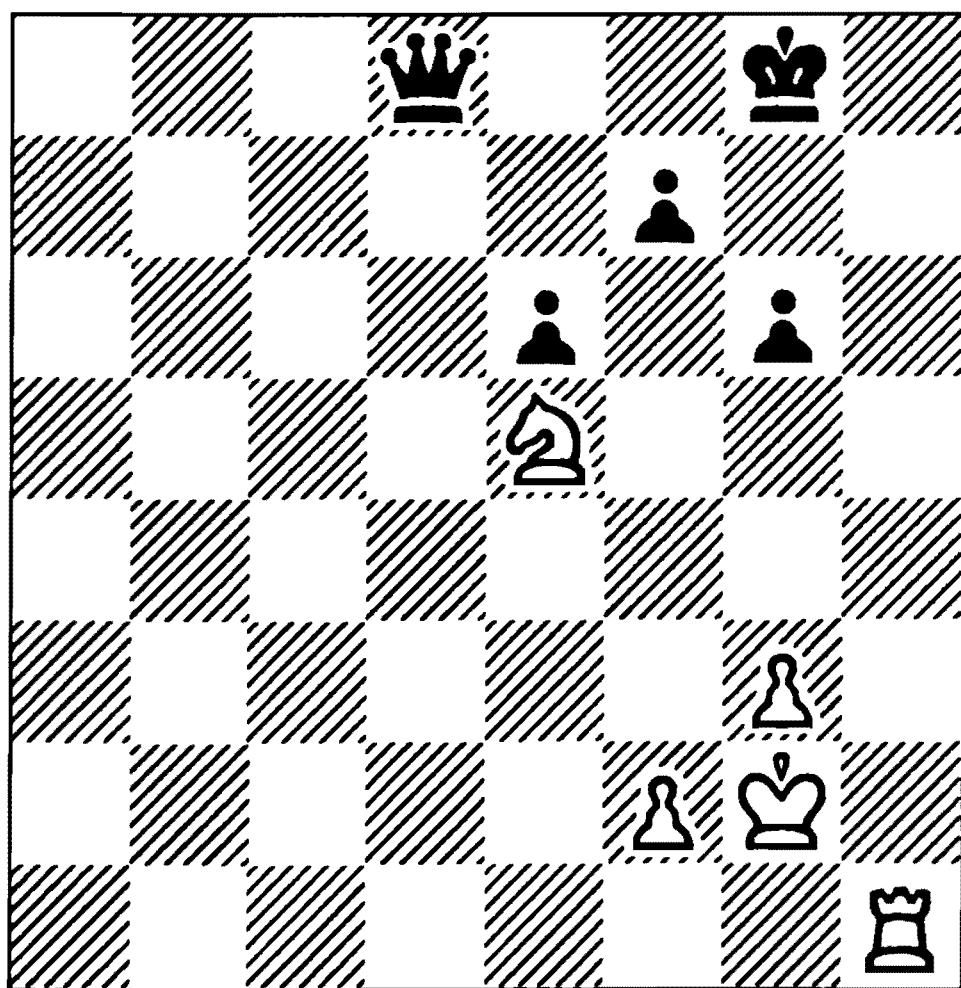
**Завлечение фигуры противника на невыгодную позицию очень часто предшествует коневой вилке (281).**

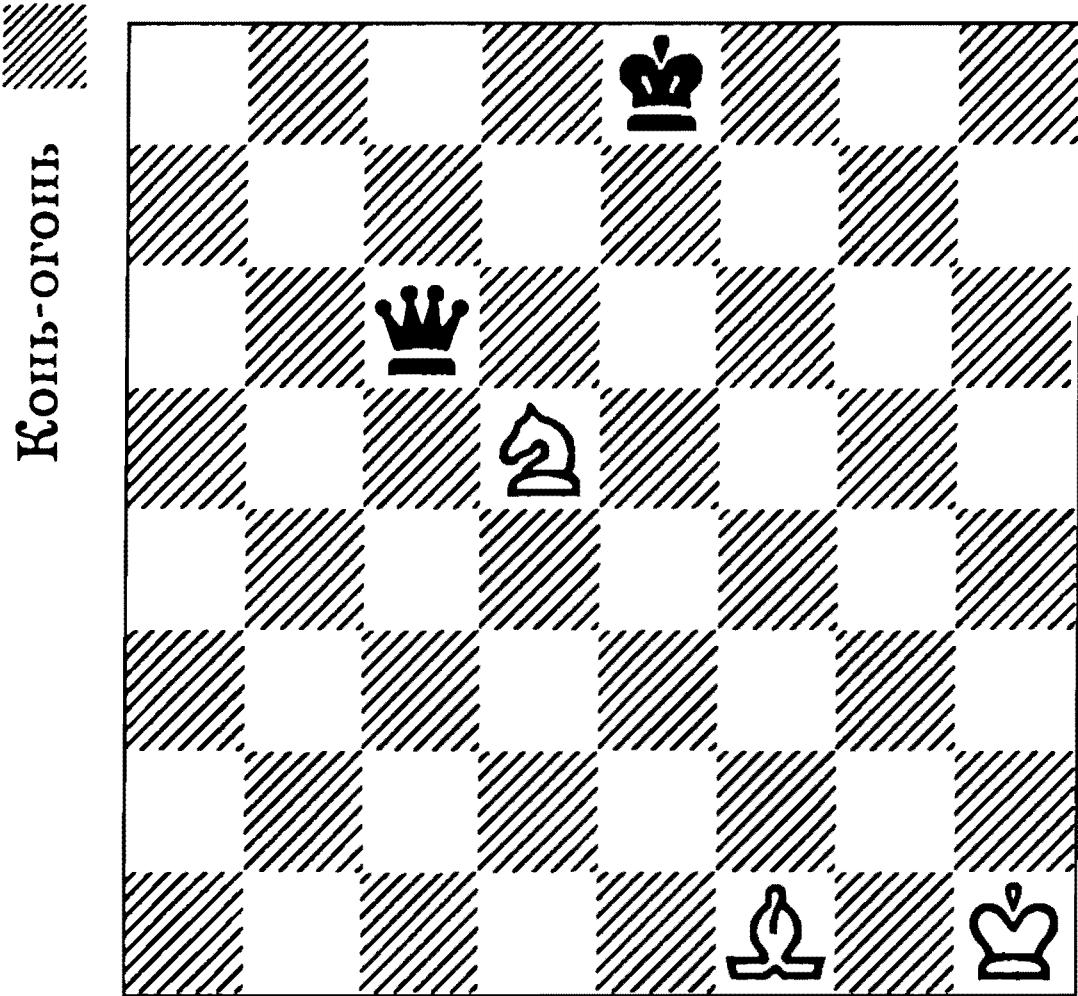
Пока конь может атаковать только короля (с e7 или f6). Жертвой ладьи белые заставляют ферзя разделить компанию.

## 281



## 282





Конь-огонь

1.  $\mathbb{B}c1-c8+!$   $\mathbb{W}b8:c8$
2.  $\mathfrak{Q}d5-e7+$ .

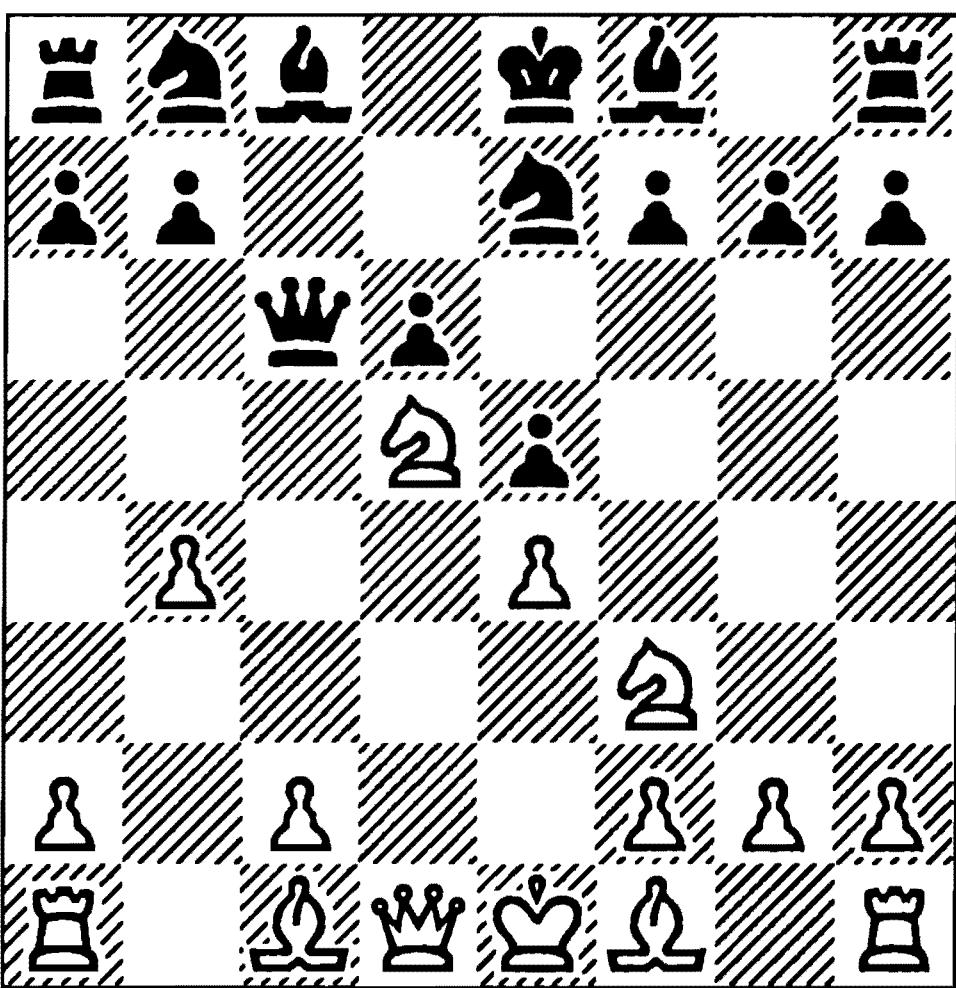
В позиции 282 с той же целью завлекается король.

1.  $\mathbb{B}h1-h8+!$   $\mathfrak{K}g8:h8$
2.  $\mathfrak{Q}e5:f7+$ .

И другие фигуры могут приносить себя в жертву (283).

1.  $\mathfrak{L}f7-b5!$  ...

Слон связал ферзя. Но ферзь не хочет с ним связываться.



1. ...  $\mathbb{W}c6:b5$

В дело вступает конь.

2.  $\mathfrak{Q}d5-c7+$ .

Комбинации такого рода случаются и в самом начале игры.

- |                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| 1. d2-d4               | c7-c5              |
| 2. d4:c5               | $\mathbb{W}d8-a5+$ |
| 3. $\mathfrak{Q}b1-c3$ | $\mathbb{W}a5:c5$  |
| 4. e2-e4               | e7-e5              |
| 5. $\mathfrak{Q}g1-f3$ | d7-d6              |
| 6. $\mathfrak{Q}c3-d5$ | $\mathbb{Q}g8-e7?$ |

Черные плохо разыграли дебют. Они слишком рано

вывели ферзя, затем позво- лили белому коню утвер- диться в центре, а своим по- следним ходом допускают комбинацию. Лучше было 6... ♡еб.

7. b2-b4 ♦c5-c6  
(284).

Теперь нужно вспомнить позицию 283, и операция легко найдется.

8. ♣f1-b5! ♦c6:b5  
9. ♡d5-c7+.

Белые выигрывают ферзя и партию.

Ради вилки может быть принесена в жертву и самая сильная фигура — ферзь (285).

Это позиция из одной партии матча на первенство мира 1969 года между Т. Петросяном и Б. Спас-ским. Вот как закончил борьбу игравший белыми Т. Петросян:

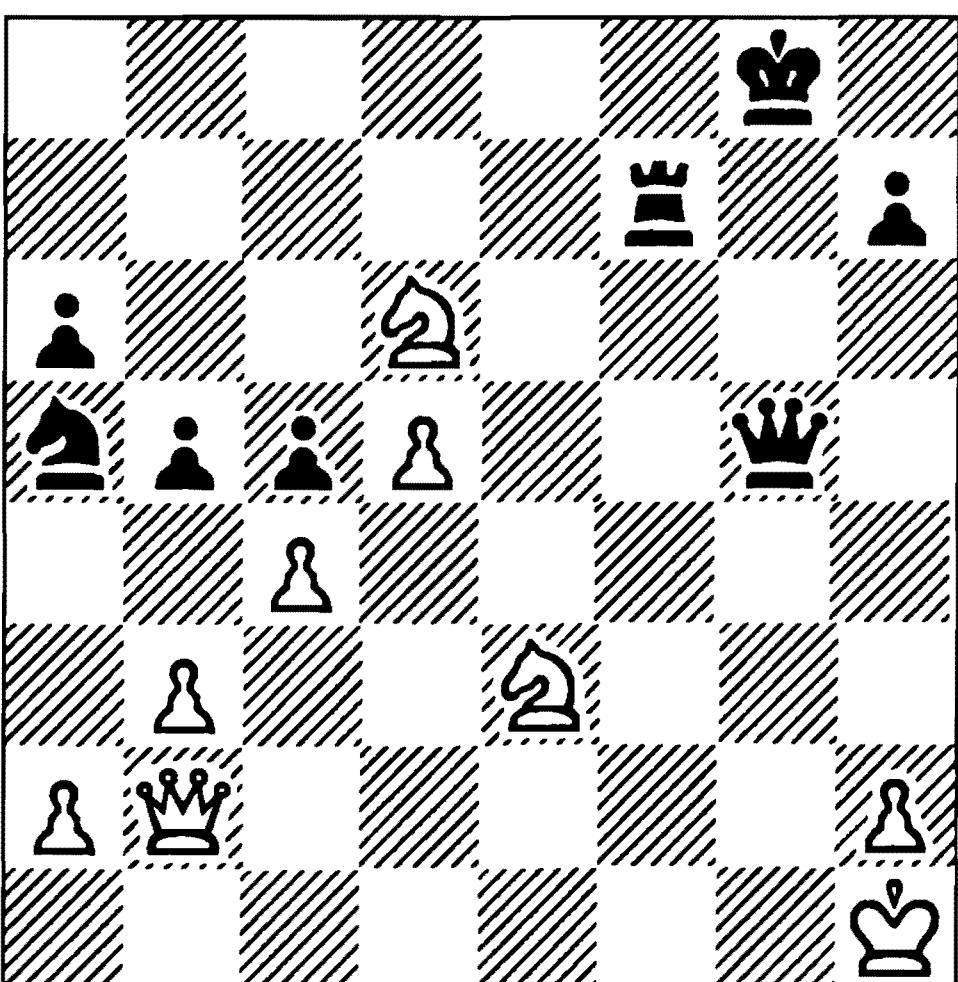
1. ♦b2-h8+! ♔g7:h8  
2. ♡d6:f7+.

Белые отыгрывают фер- зя, оставаясь с лишним ко- нем. Черные сдались.

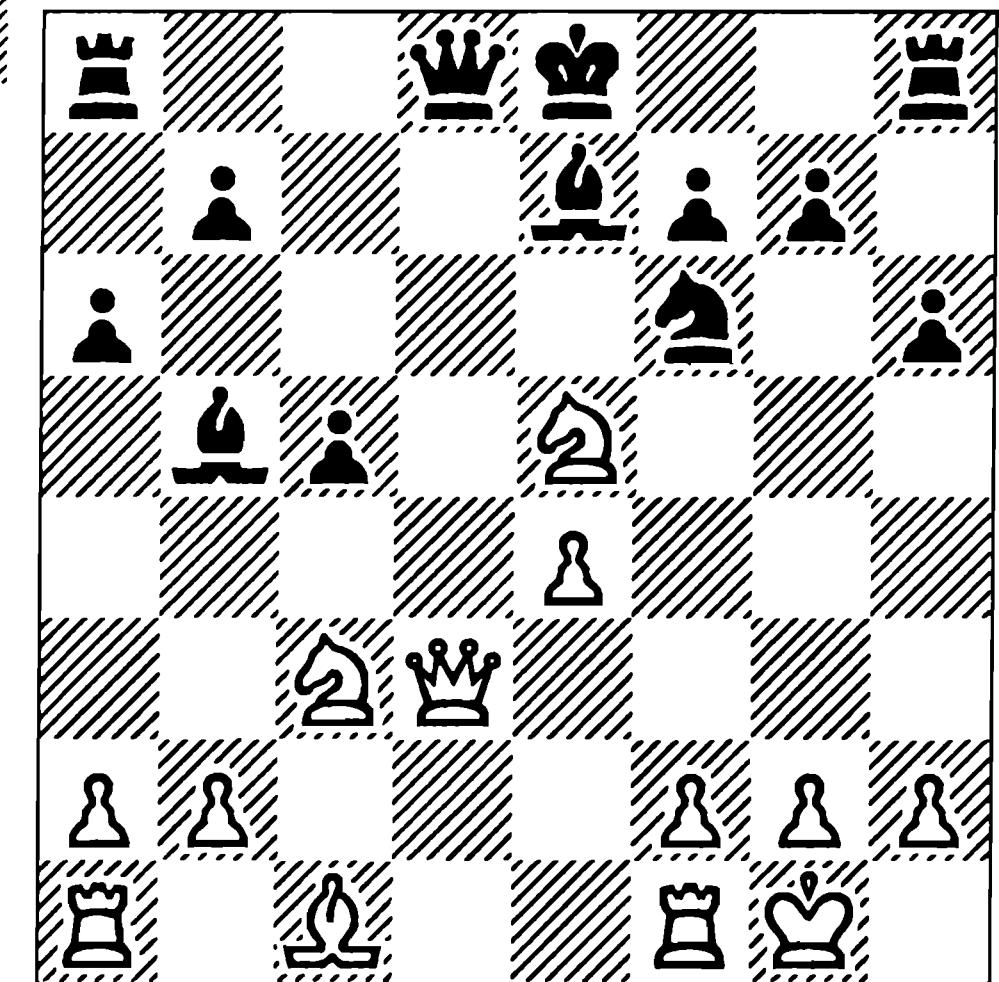
В начале партии от коне- вых вилок особенно страда- ют ладьи. Пока они находят- ся на первоначальных мес- тах, нужно зорко следить за неприятельской конницей.

В партии между бакинским школьником Л. Эппель- баумом (белые) и мастером Б. Каталымовым, игранный в 1975 году на соревновани- ях Дворцов пионеров, возни- кла позиция 286. Последний ход черных был ♣d7-b5. Они рассчитывали разменять

## 285



Конь-огонь,



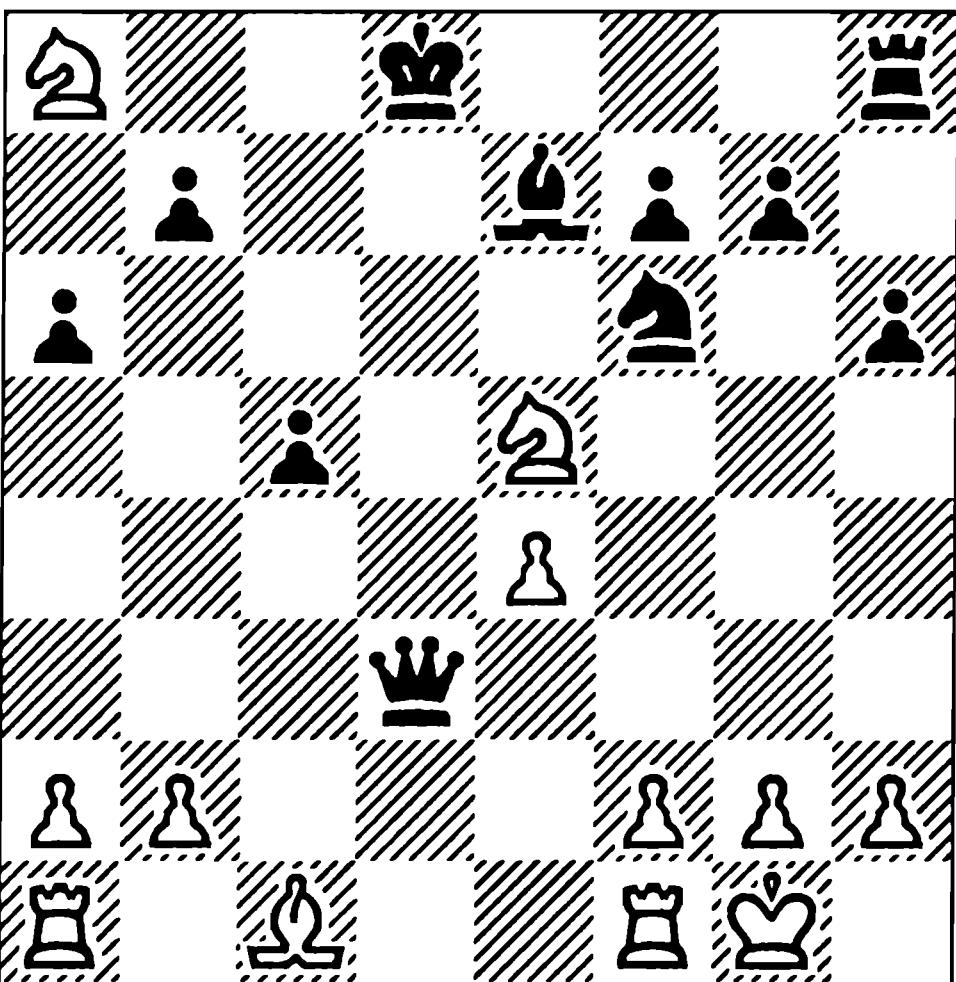
ферзей. И вот что из этого получилось.

1. ♔c3:b5 ♕d8:d3

Теперь на 2. ♔:d3 черные ответят 2... ab и останутся при своих. Но бакинец замыслил иное.

2. ♔b5-c7+! ...

Шахматы не шашки, брать все, что дают, не обязательно. Белые откладывают взятие ферзя до лучших времен и объявляют шах, который называется промежу-



точным. Если черный король отступит на f8, то уж тогда-то белые возьмут ферзя, сохранив лишнюю фигуру.

2. ... ♔e8-d8  
3. ♔c7:a8!  
(287).

Еще один промежуточный ход. Белые уже забрали ладью и слона, а черный ферзь по-прежнему держится под прицелом. Но самое забавное в том, что готовится вторая вилка на f7, а ферзь не может ее предотвратить.

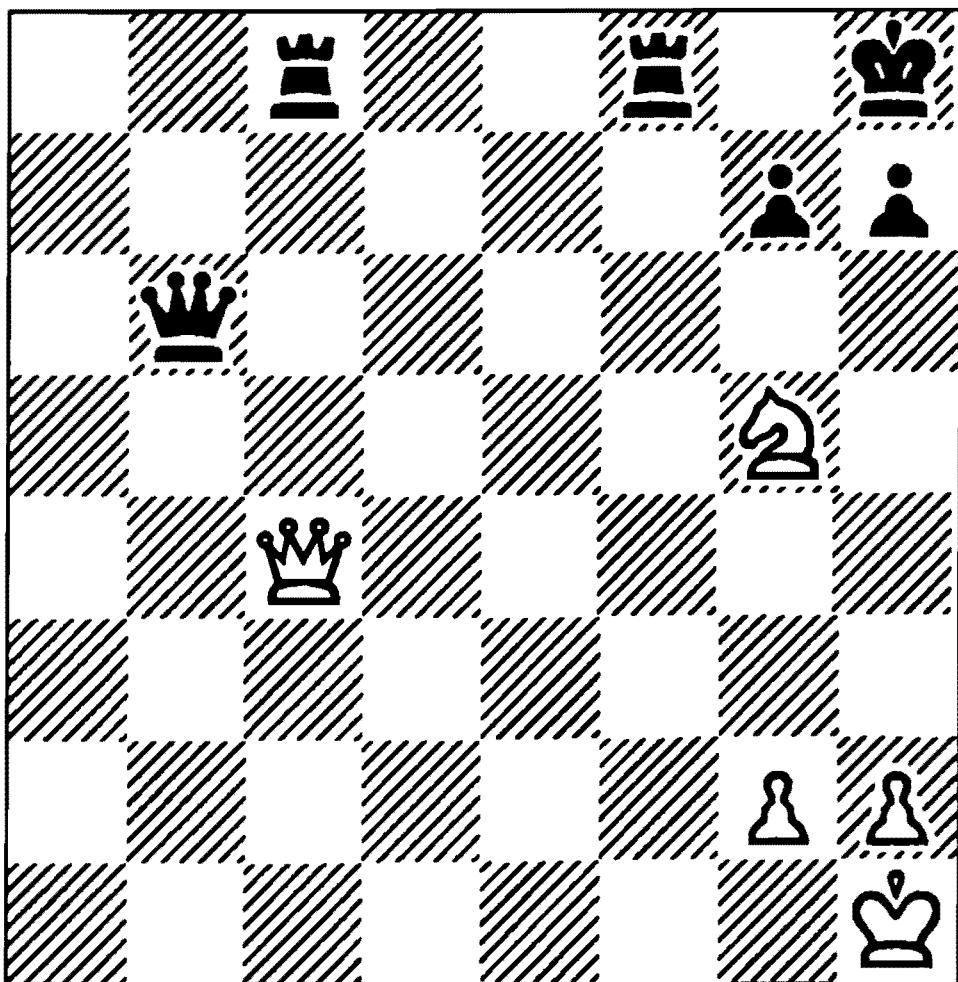
4. ...  $\mathbb{W}d3:e4$   
 5.  $\mathfrak{Q}e5:f7+$   $\mathfrak{Q}d8-e8$   
 6.  $\mathfrak{Q}f7:h8.$

Белые получили перевес и довели его до победы.

С именем коня связана одна из самых знаменитых комбинаций (288).

Положение белых кажется безнадежным. Атакован ферзь. Если он уйдет, ладья объявит мат по первой горизонтали. И вообще у черных огромный материальный перевес. Выручает комбинация.

288



1.  $\mathfrak{Q}g5-f7+!$   $\mathfrak{Q}h8-g8$

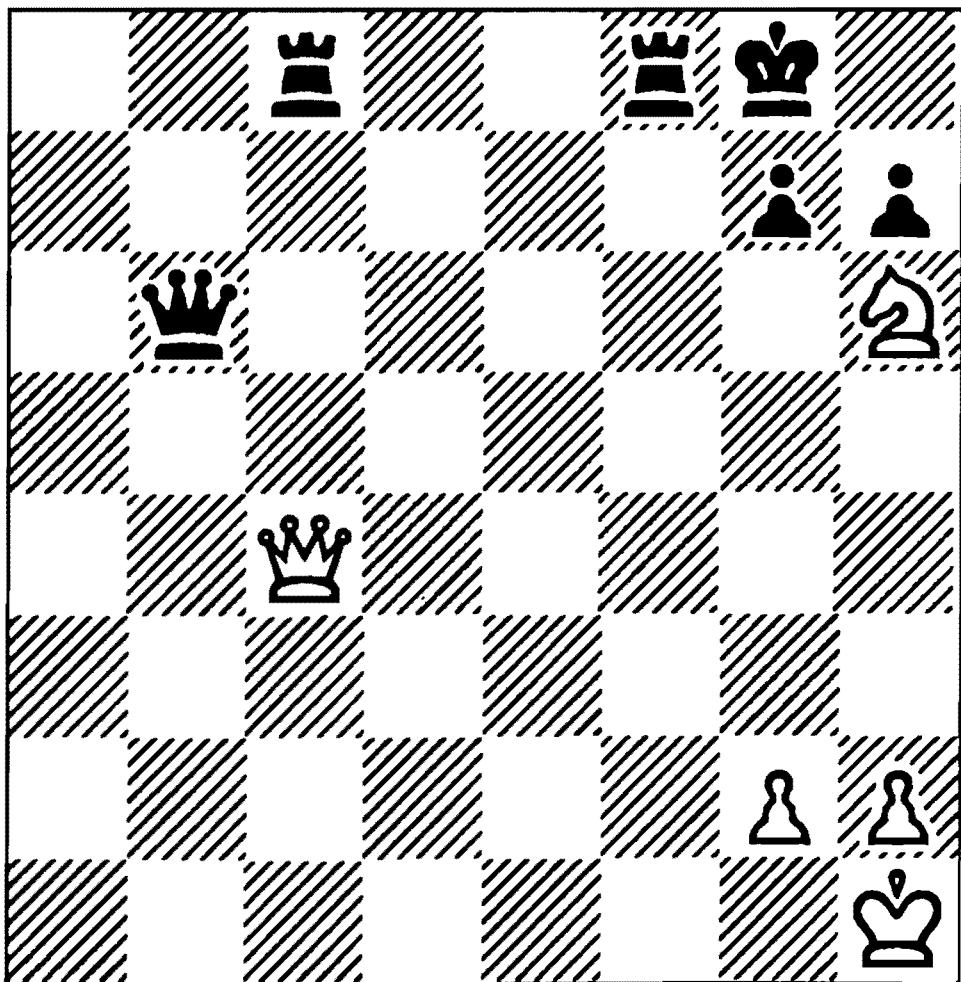
Нельзя 1...  $\mathbb{B}:f7$  из-за 2.  $\mathbb{W}:c8+$ . Но что делать дальше? В случае 2.  $\mathfrak{Q}d6+$   $\mathbb{B}:c4$  черные выигрывают. Но у белых есть другая возможность.

2.  $\mathfrak{Q}f7-h6+!$

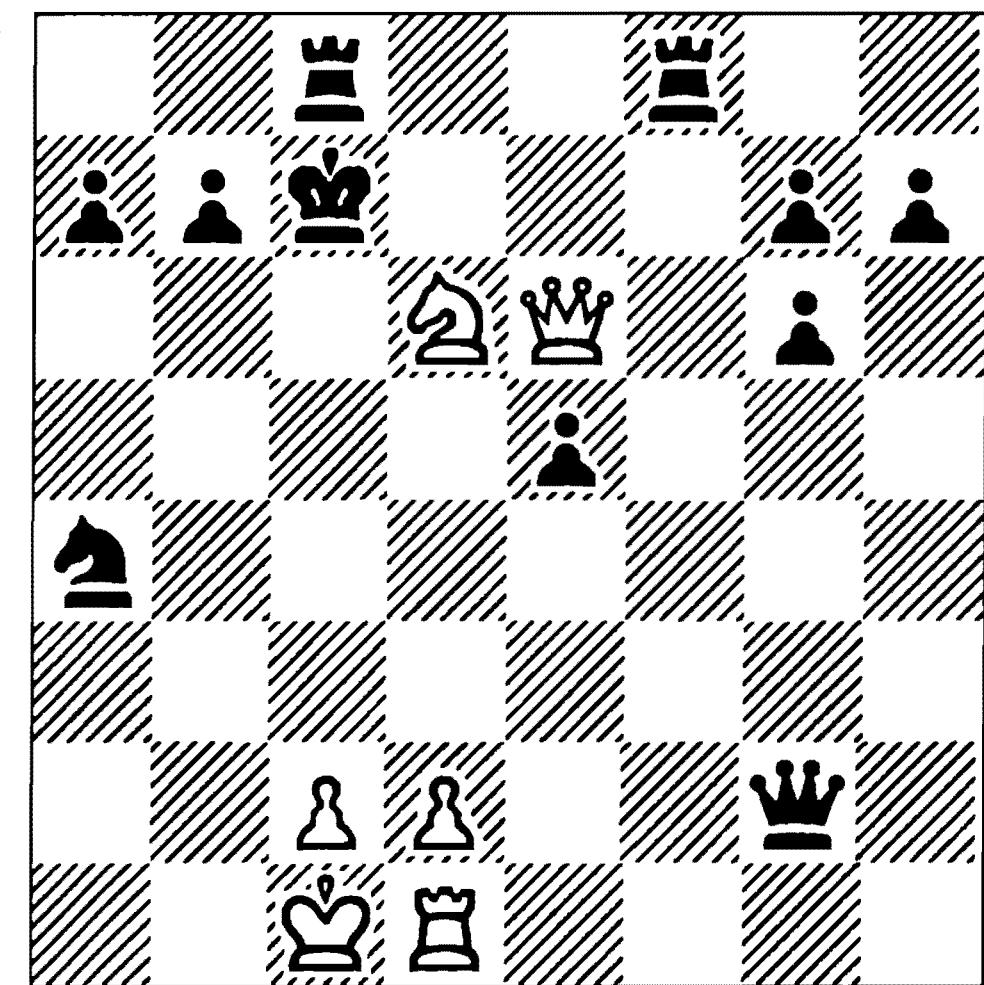
(289).

Белые объявили шах. Но это не просто шах, а двойной шах. Он обладает огромной силой. Посмотрите: обе белые фигуры находятся под ударом, однако ни одну

289



Конъ-огонь,



из них взять нельзя, потому что они атакуют короля одновременно. Единственная защита от двойного шаха — бегство.

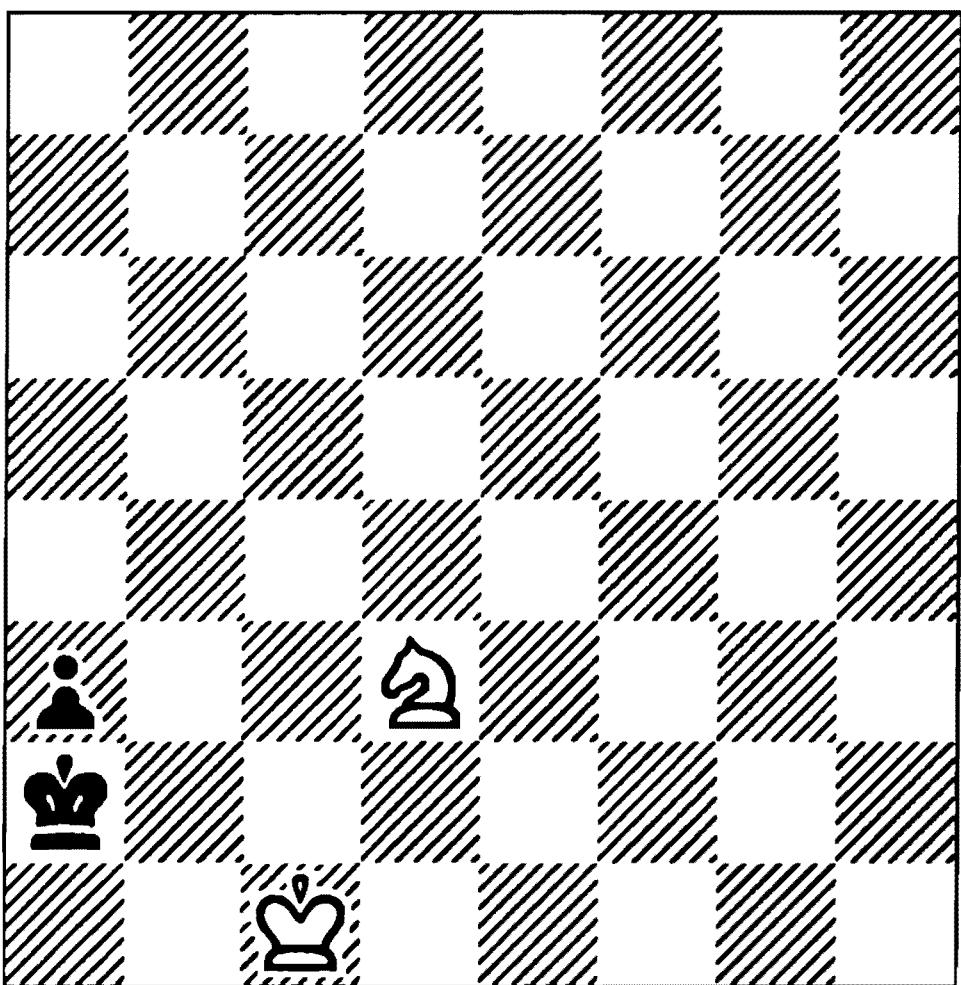
2. ...  $\mathbb{Q}g8-h8$

И вот теперь наступает блестящий финал.

3.  $\mathbb{W}c4-g8+!! \mathbb{B}f7:g8$

4.  $\mathbb{Q}h6-f7x!$

Ферзь принес себя в жертву, чтобы замуровать короля в углу, а оставшийся в



живых конь отомстил за гибель товарища!

Эта комбинация называется спертый мат, то есть мат от удушья. Она известна более пятисот лет, но до сих пор не перестает удивлять любителей шахмат.

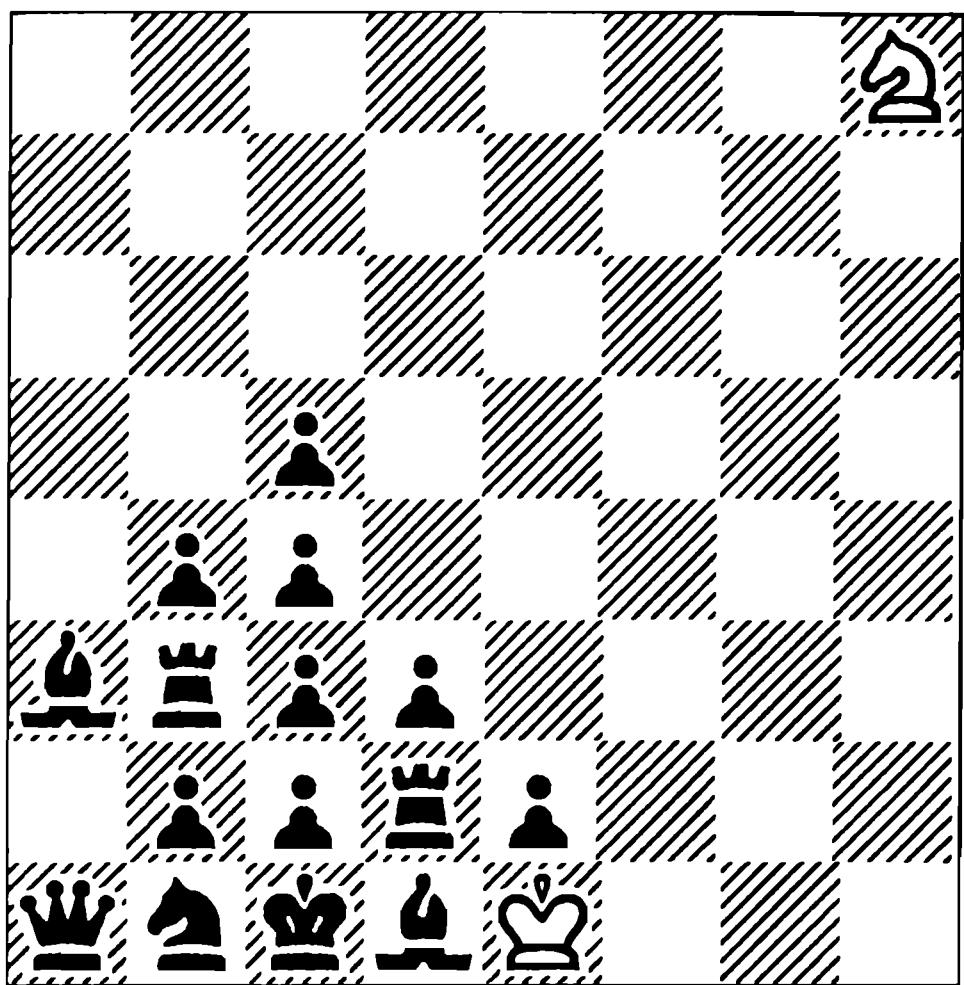
Как возникают такие ситуации в игре? Вот один из случаев (290).

1.  $\mathbb{Q}d6-b5+ \mathbb{Q}c7-b8$

2.  $\mathbb{W}e6-d6+! \mathbb{Q}b8-a8$

3.  $\mathbb{Q}b5-c7+ ...$

Понятно, почему надо было давать шах ферзем с d6, а

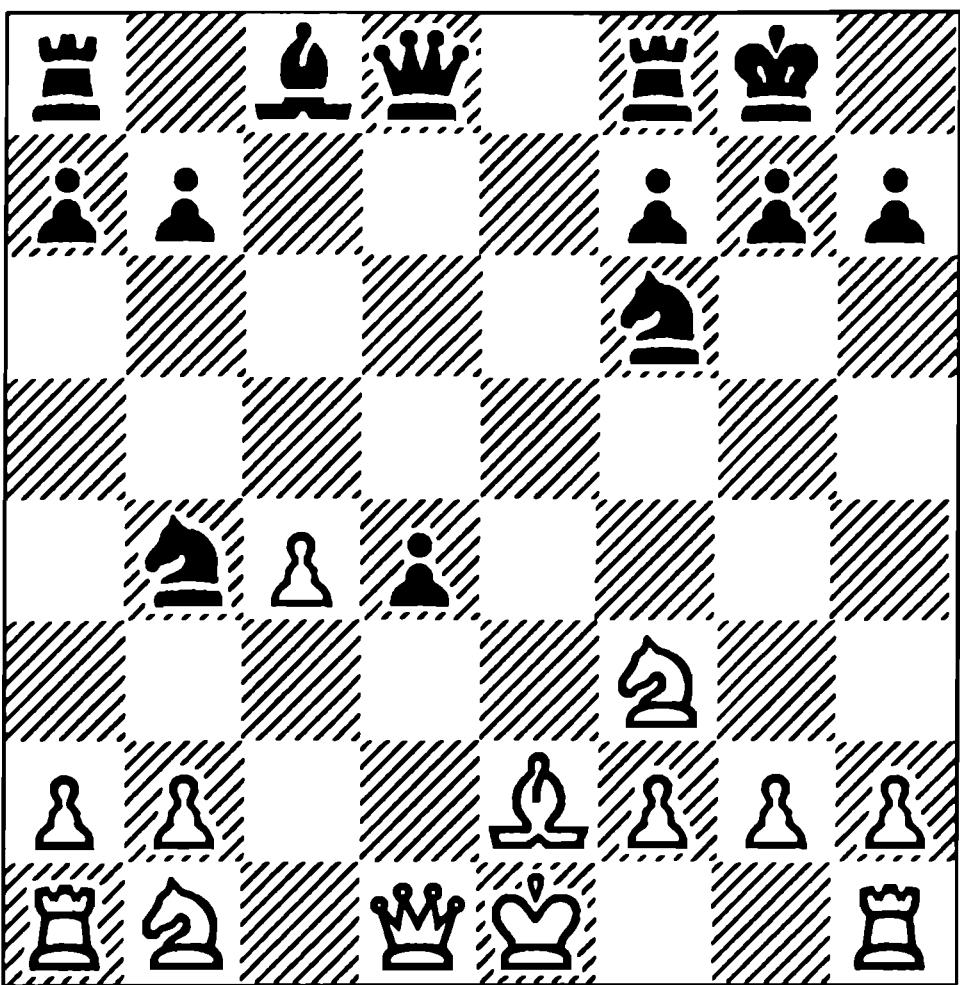


не с e5? Белый конь неуязвим, так как под ударом находится ладья f8.

3. ... ♕a8-b8
4. ♜c7-a6+ ♔b8-a8
5. ♜d6-d8+ ♕c8:b8
6. ♜a6-c7x.

Теперь посмотрим, что произойдет, если черный король побежит в другую сторону (290).

1. ♜d6-b5+ ♔c7-d8
2. ♜e6-d6+ ♔d8-e8



3. ♜d6:e5+ ♔e8-f7

Или 3... ♔d7 4. ♜d6+ ♔e8  
5. ♜e1+ ♔f7 6. ♜e6x.

4. ♜b5-d6+! ♔f7-g8
5. ♜e5-e6+ ...

Снова ферзь ставится на поле, с которого атакует ладью, на этот раз другую.

5. ... ♔g8-h8
6. ♜d6-f7+ ♔h8-g8
7. ♜f7-h6+ ♔g8-h8
8. ♜e6-g8+ ♕f8:g8
9. ♜d6-f7x.

Там, где неприятельский король задыхается в тесном пространстве, конь-огонь незаменим (291).

Неужели белые могут одержать победу такими малыми силами? Могут. И вот как это происходит.

1. ♖c1-c2 ♕a2-a1
2. ♜d3-c1! ...

Отнимая у короля последнее свободное поле, конь заставляет пешку двинуться вперед и замуроровать своего повелителя.

2. ... a3-a2
3. ♜c1-b3x.

И уж совсем анекдотично выглядит позиция чехословацкого шахматного композитора О. Блаты (1922 г.), где белый конь одерживает верх над всеми пятнадцатью черными фигурами (292). Чем не «куча мала»!

1. ♜f7 ♕a2 2. ♜d8 ♕al
3. ♜e6 ♕a2 4. ♜:c5 ♕al
5. ♜e4 ♕a2 6. ♜d6 ♕al 7. ♜:c4 ♕a2 8. ♜a5.

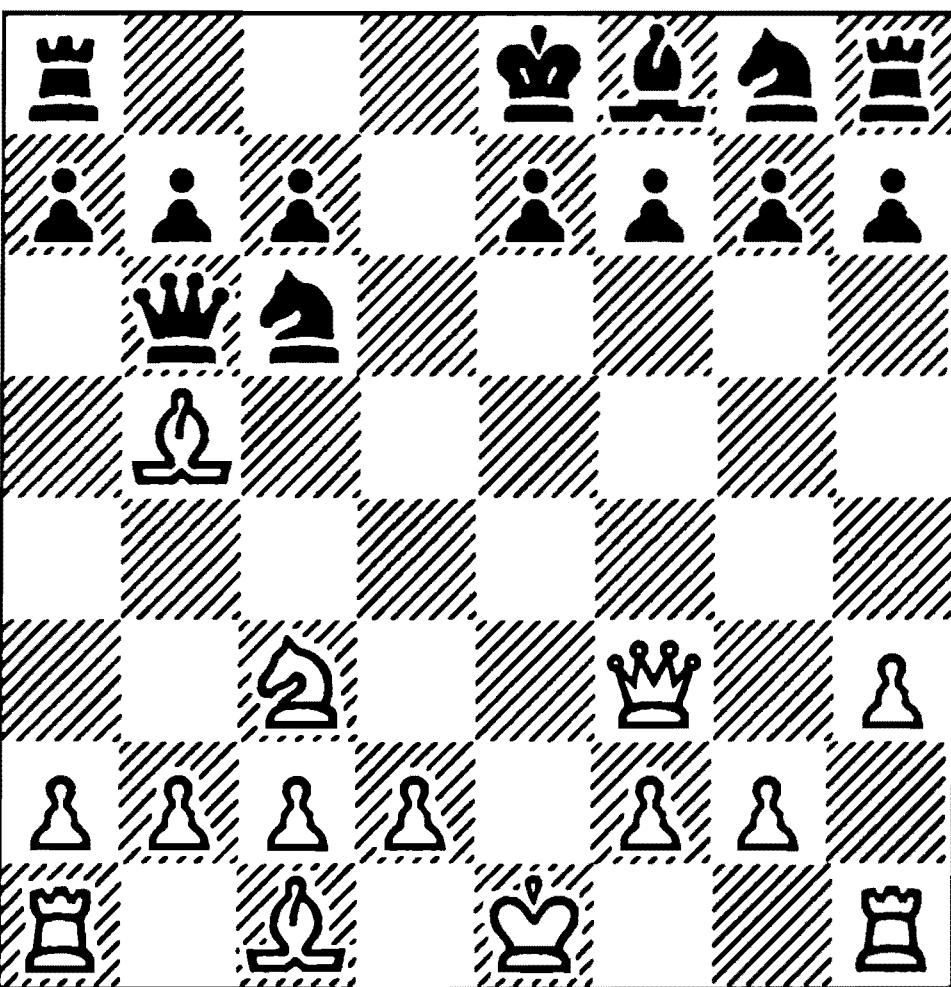
Наконец-то конь нашупал самое уязвимое место в этой свалке!

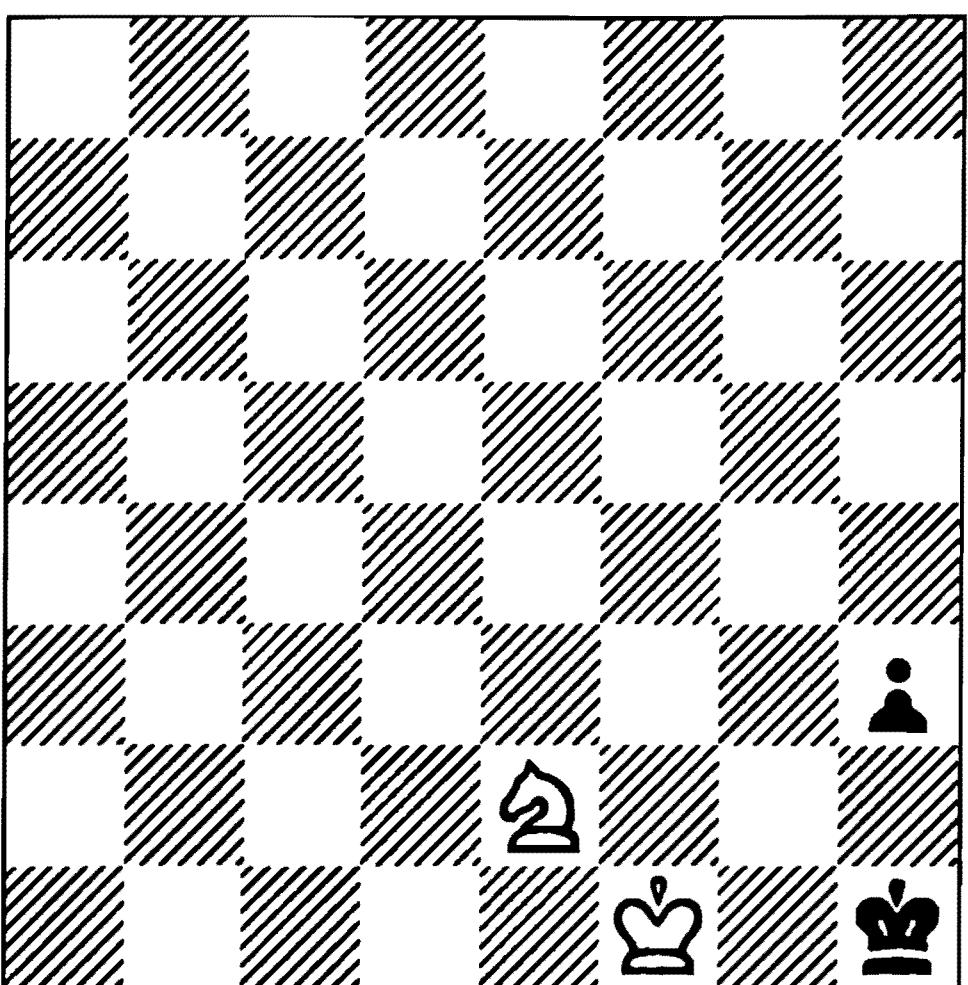
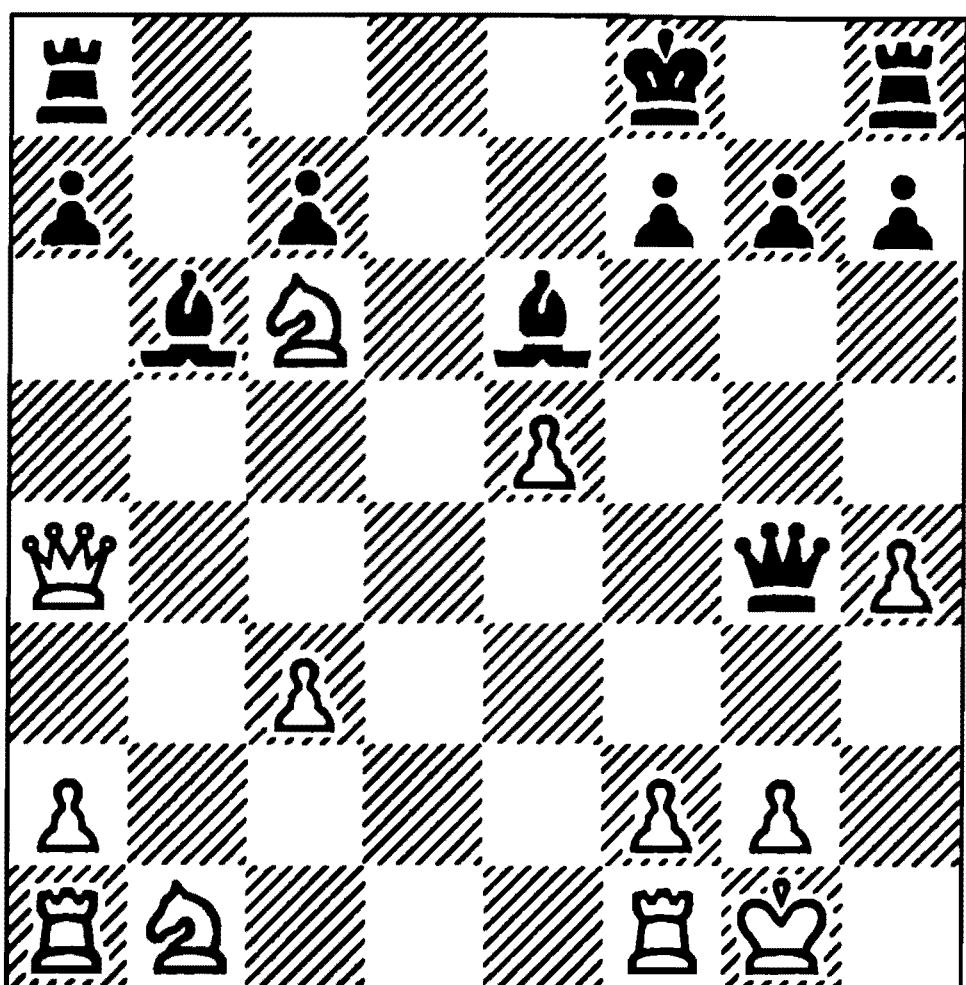
8. ... ♕al
9. ♜:b3x.

**Упражнения.** 293. Ход белых. Хорошо ли 1. ♜f3:d4?

294 и 295. Ход белых. Как бы вы сыграли? 296. Белые начинают и выигрывают.

## 294





Конь-огонь

## СЛОВО ЧЕМПИОНАМ:

«Жизнь шахматного профессионала не так проста, как кажется на первый взгляд. Нужно часов 10 в день уделять шахматам и всему тому, что около них — физической и психологической подготовке».

Владимир Крамник

# Величество должны мы уберечь...

— Покажите вашу самую короткую партию, — попросили однажды Михаила Таля.

— Неловко как-то показывать, — засмущался чемпион мира. — Мне было тогда девять лет, и я играл с братом. Но если вы настаиваете...

1. e4 e5 2.  $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}c5$  3.  $\mathbb{W}h5$   $\mathbb{Q}f6$  4.  $\mathbb{W}:f7x$  (297).

— Так это же «детский мат»! — обрадованно воскликнете вы, узнав старого знакомого. Совершенно верно. Только мы скроем, какой из братьев какими фигурами руководил.

А можно получить мат еще быстрее? Можно: 1. e4 e5 2.  $\mathbb{W}h5$   $\mathbb{Q}e7$  3.  $\mathbb{W}:e5x$  (298).

А еще быстрее? Пожалуйста.

Эм. Ласкер наблюдал как-то за встречей двух начинающих шахматистов. После 1. f4 e6 игравший белыми спросил:

— Скажите, маэстро, какой ход здесь лучший?

— g2-g4, — не задумываясь ответил Ласкер.

— Что же вы мне посоветовали! — обиделся проигравший, получив мат ферзем на h4 (299).

— Я имел в виду, — возразил чемпион мира, — что

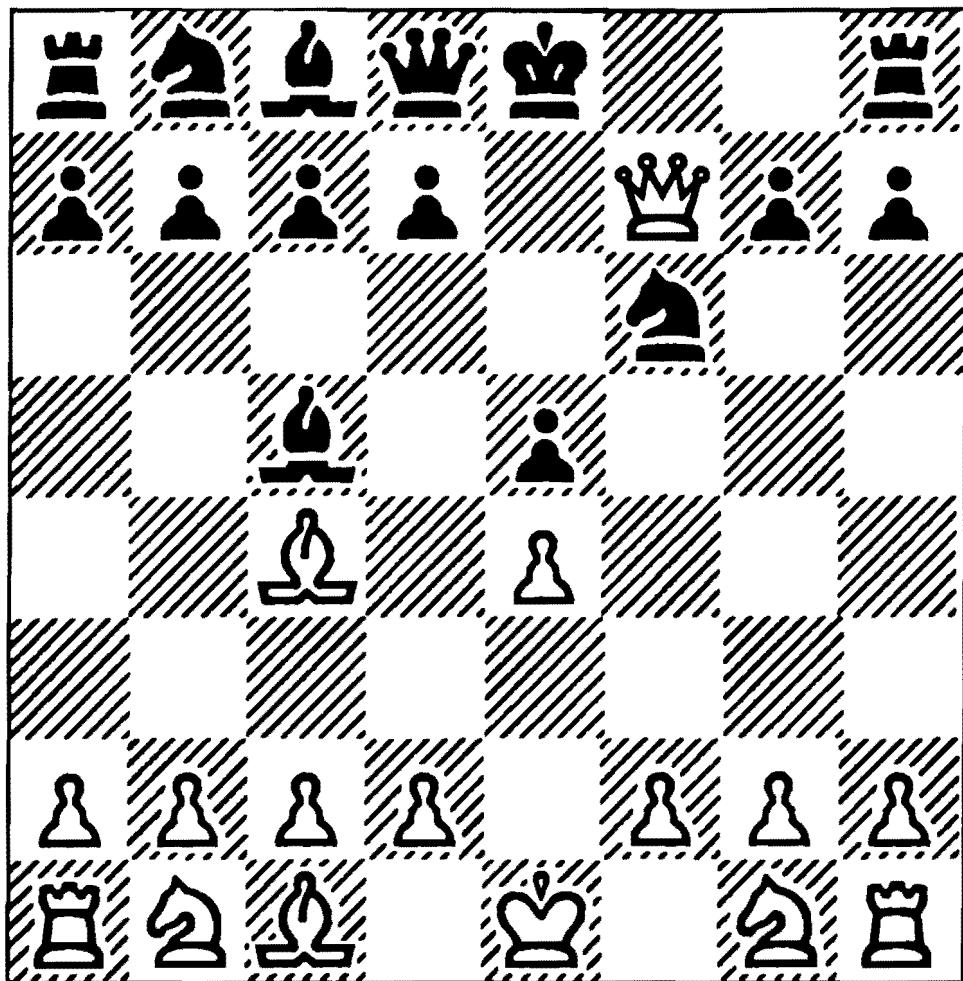
этот ход лучший... для черных.

Но это уже самая короткая партия. Быстрее, чем в два хода, проиграть физически невозможно. Впрочем, был один случай, правда, из области шахматного юмора.

Грузинский мастер Арчил Эбралидзе отличался задиристым нравом. Однажды он пришел на турнир и после того, как его соперник сыграл 1. e2-e4, подозвал судью соревнований.

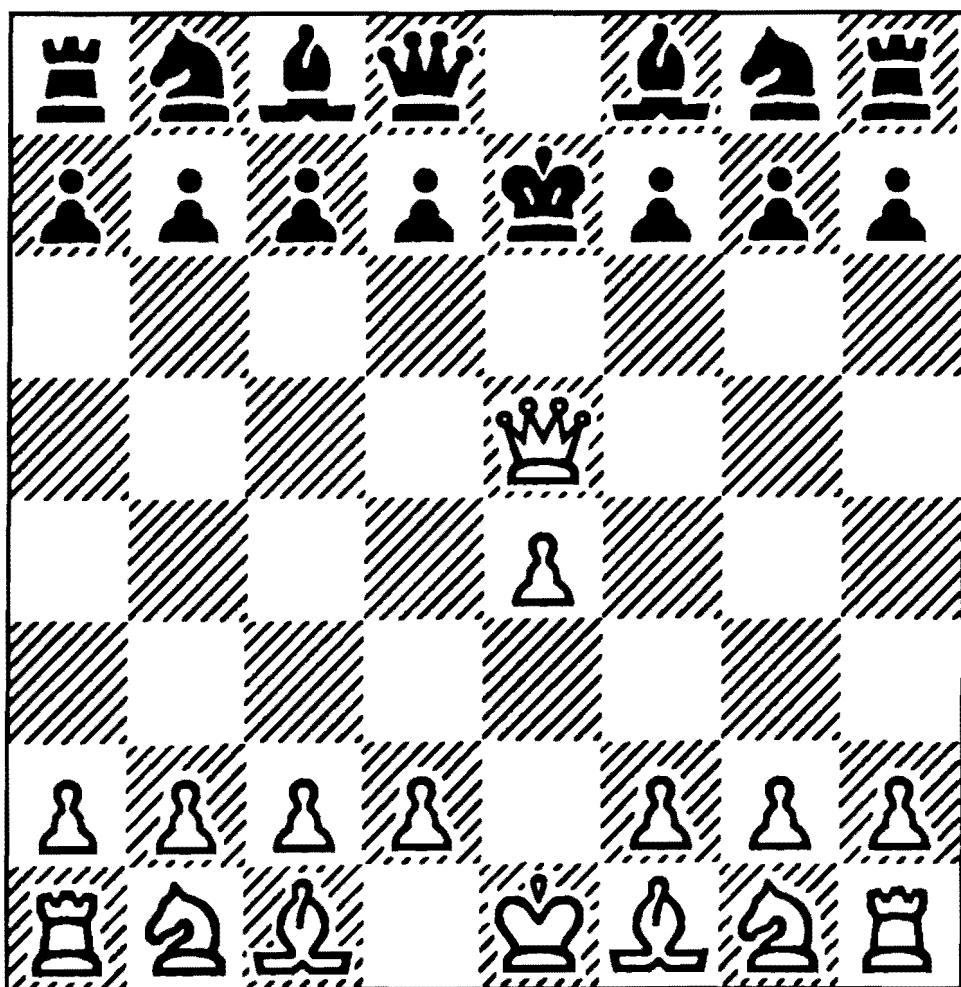
— Я сдаюсь, — объявил он.

297

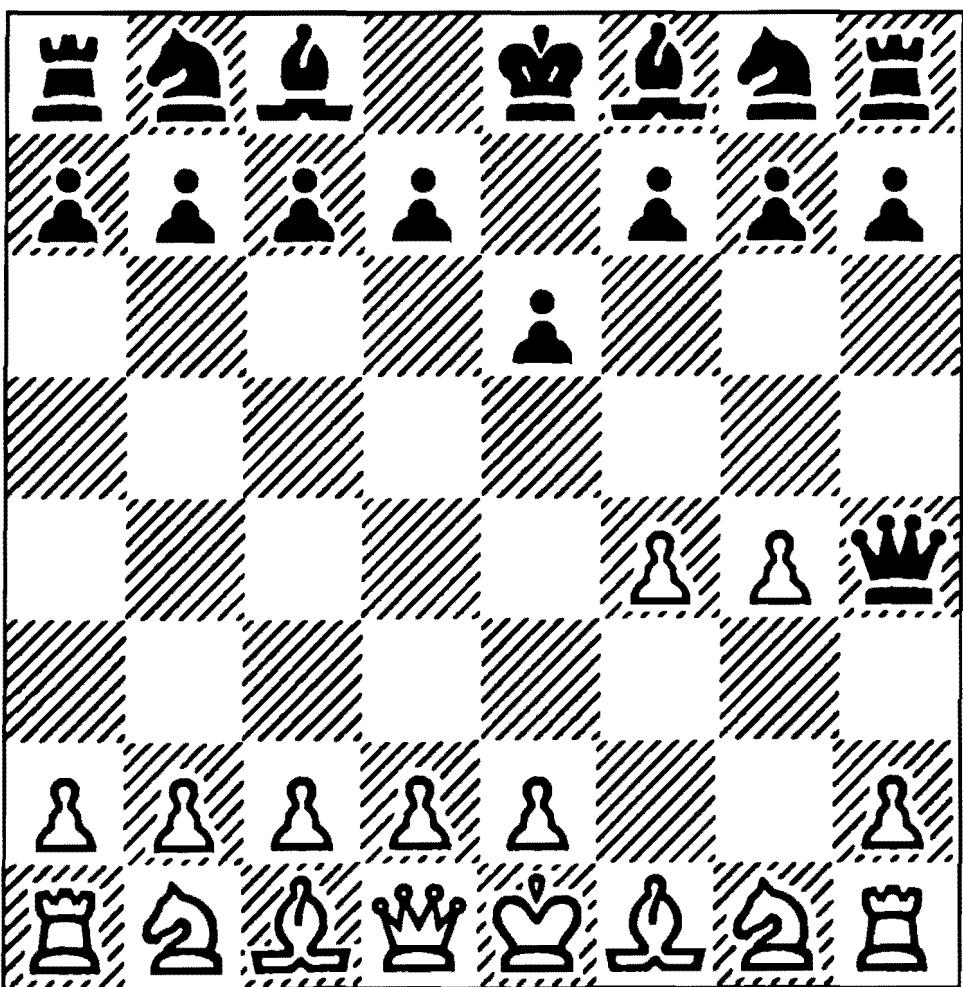


195  
Всличество должны мы уберечь...

298



299



— Почему?! — удивленно воскликнул судья.

— Мне не нравится его физиономия. — И Арчил кивнул в сторону партнера.

Но этот смешной случай к шахматному королю никакого отношения не имеет.

Как же уберечь нашего короля от разбойников?

Подобно тому как строительство дома начинается с фундамента, так и любая шахматная партия начинается с дебюта. Дебют — это та основа, на которую опирается все шахматное здание. Хорошо разыгранный дебют создает предпосылки для успешного наступления и победы. И напротив, ошибки в построении приводят к быстрому и неожиданному поражению.

Чтобы избежать неприятностей с самых первых ходов, необходимо знать основные правила игры в дебюте. Соблюдая эти правила, вы сможете получить хорошую позицию даже в незнакомом вам варианте.

Первая заповедь — плавное и быстрое развитие фигур. Чем большее число фигур принимает участие в игре, тем больше шансов, что атака достигнет цели. Преждевременное же наступление очень часто заканчивается катастрофой.

- |    |                   |                   |
|----|-------------------|-------------------|
| 1. | e2-e4             | e7-e5             |
| 2. | $\mathbb{Q}f1-c4$ | $\mathbb{Q}g8-f6$ |
| 3. | $\mathbb{Q}g1-f3$ | $\mathbb{Q}f6:e4$ |
| 4. | $\mathbb{Q}b1-c3$ | ...               |

После 4...  $\mathbb{Q}:c3$  белые остались без пешки. Но они шли на это сознательно, в интересах скорейшего развития фигур. Такая игра называется гамбитной, то есть связанной с жертвами. Все же черные должны были согласиться на это продолжение. Непосредственные опасности им не угрожали. Однако они начинают гусарскую атаку и терпят быстрое поражение.

- |    |     |                    |
|----|-----|--------------------|
| 4. | ... | $\mathbb{Q}e4:f2?$ |
|----|-----|--------------------|

5. ♖e1:f2 ♦f8-c5+  
6. d2-d4! ...

Отдавая еще одну пешку, белые вводят в бой новые силы.

6. ... e5:d4  
7. ♕h1-e1+ ♖e8-f8  
8. ♜c3-e4 ♦c5-b6

В атаке только черный слон. Но и слон в поле не воин, если он один. В то же время у белых мобилизована почти вся армия.

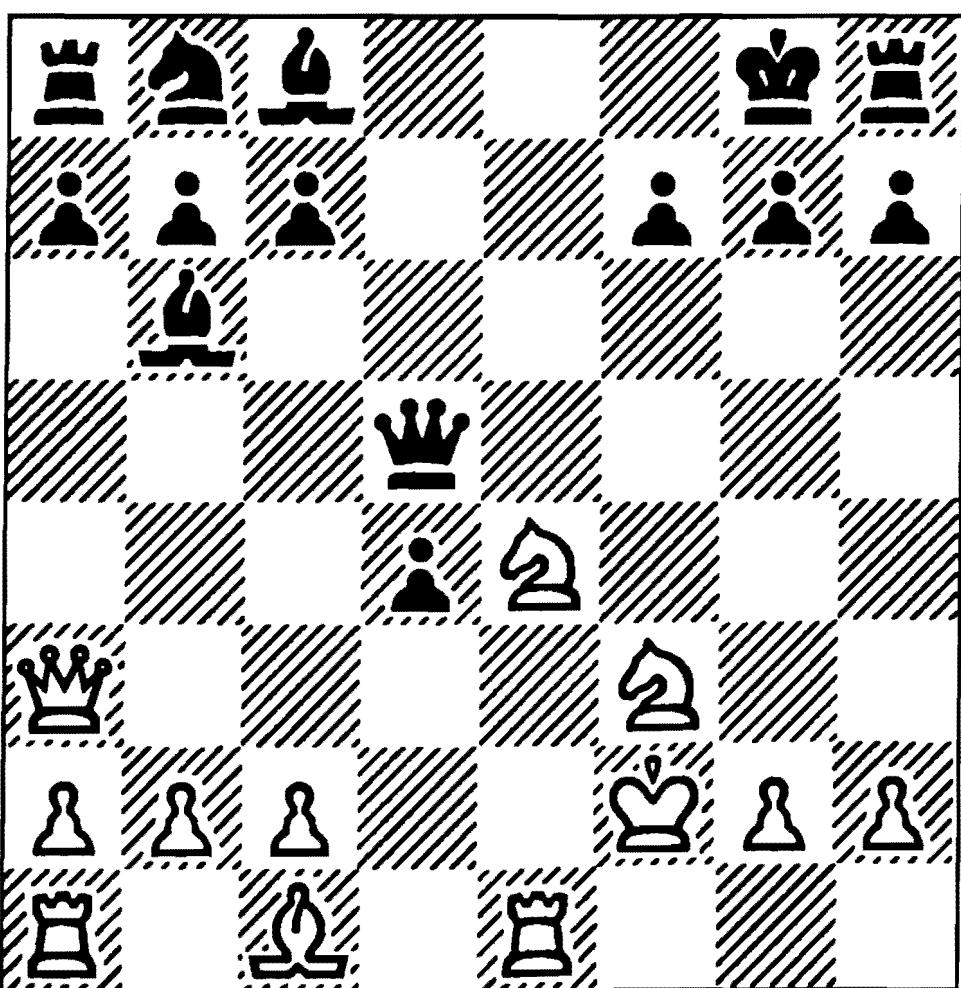
Сейчас белые могли сразу выиграть: 9. ♔g5! f6 10. ♜f6! gf 11. ♔h6x или 9... ♕e8 10. ♔f6! Впрочем, к победе ведут уже разные пути.

9. ♕d1-d3 d7-d5  
10. ♕d3-a3+ ♖f8-g8  
11. ♜c4:d5 ♕d8:d5  
(300).

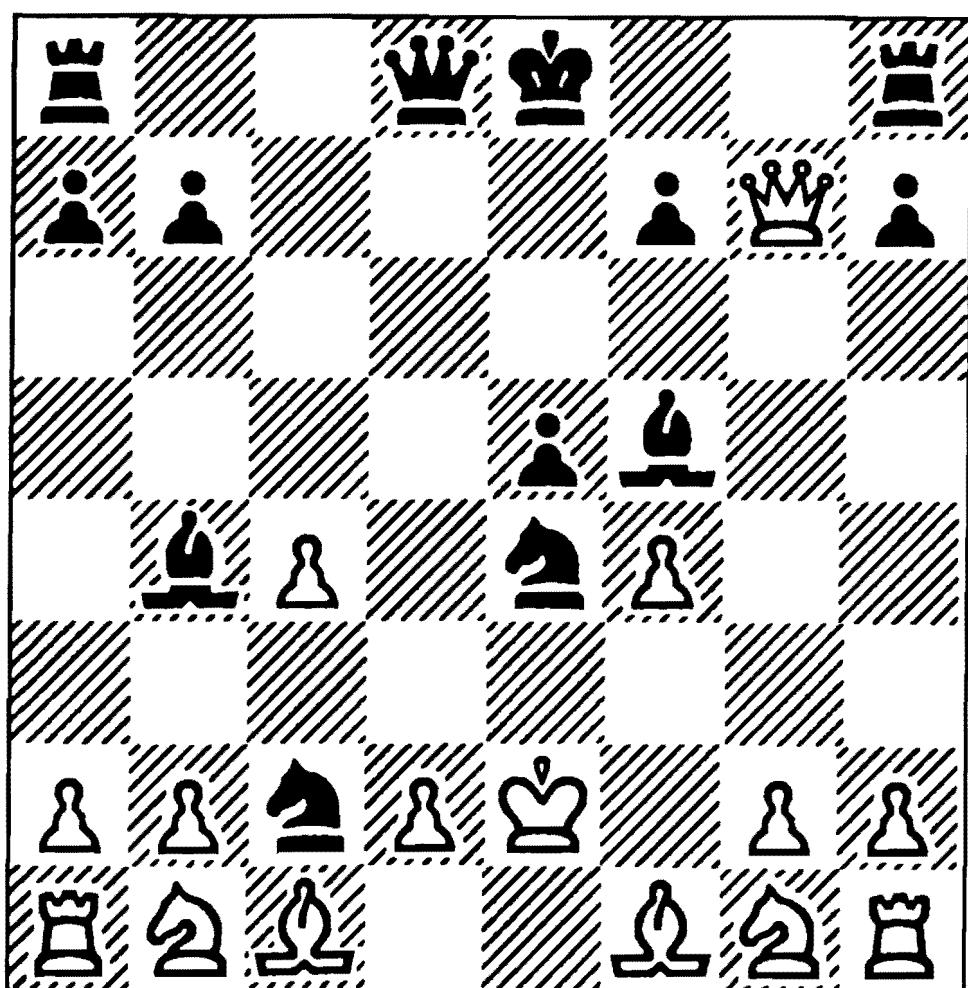
Белые проводят красивую заключительную комбинацию

12. ♜e4-f6+! g7:f6

300



301



13. ♘a3-f8+! ♙g8:f8  
 14. ♖c1-h6+ ♙f8-g8  
 15. ♗e1-e8x.

Так обычно и наказываются любители «блицкрига». Преждевременное наступление легко отражается, а затем следует решающая контратака.

**Одна из наиболее частых дебютных ошибок — ранний вывод ферзя.** Ферзь — самая сильная фигура. Но она и самая уязвимая, потому что может быть разменена лишь на себе равную. Необдуманно брошенный в атаку ферзь подвергается нападению со стороны менее ценных фигур противника. Он вынужден терять время на отступление, способствуя развертыванию неприятельских сил.

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. e2-e4 | d7-d5  |
| 2. e4:d5 | ♕g8-f6 |
| 3. c2-c4 | c7-c6  |

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит. Лучше

всего эту пешку не брать, а сыграть 4. d4, заботясь о развитии фигур. То, что делают белые в партии, совсем плохо.

4. ♘d1-a4? ♖c8-d7  
 5. d5:c6 ♕b8:c6  
 6. ♘a4-b3? ...

«Полураскаяние». Полным признанием вины было бы 6. ♘d1.

6. ... ♜c6-d4!  
 7. ♘b3-c3 e7-e5  
 8. f2-f4? ♖f8-b4!

Нападение продолжается. Каждым ходом черные улучшают позицию своих фигур, тогда как белый ферзь должен думать только о собственной безопасности. Сейчас нельзя, разумеется, 9. ♘:b4 из-за 9. ♜c2+.

- |            |         |
|------------|---------|
| 9. ♘c3-d3  | ♖d7-f5  |
| 10. ♘d3-g3 | ♕f6-e4! |
| 11. ♘g3:g7 | ♕d4-c2+ |
| 12. ♖e1-e2 |         |

(301).

Из двенадцати ходов белые шесть раз сыграли ферзем, не дотронувшись ни до одной другой фигуры. Черные же ввели в бой всю гвардию, а ферзя приберегли для решающего удара.

- 12....  $\mathbb{W}d8-d3+!!$   
13. ♖e2:d3 ♗e4-g3x!

Преимущество в развитии — это преимущество во времени. Время в шахматах измеряется ходами. Тратить время на ходы, не служащие целям развития, — это все равно что при соревновании в беге топтаться на месте после выстрела стартера.

Но преимущество во времени не бесконечно. Если вы будете медлить, то соперник наверстает упущенное. Поэтому преобладание в силах требует быстрых и решительных действий. В таких ситуациях еще первый чемпион мира В. Стейниц учил: атакуйте, иначе вы рискуете утратить перевес.

Болеславский —  
Гургенидзе  
(1960 г.)

1. e2-e4 c7-c5  
2. ♖g1-f3 ♖b8-c6  
3. d2-d4 d7-d5?

Преждевременная активность. Правильно 3...cd.

4. e4:d5 ♖d8:d5  
5. ♖b1-c3 ...

Конь вводится в игру с темпом, нападая на ферзя.

5. ... ♖d5-e6+  
6. ♖c1-e3 c5:d4  
7. ♖f3:d4 ♖e6-d7

И после 7...♖:d4 8. ♖:d4 ♖d7 9. ♖c4 положение черных не становилось легче.

8. ♖d4-b5! ♕a8-b8

Другой защиты не было. При размене ферзей — 8... ♖:d1+ 9. ♕:d1 решала угроза 10. ♖c7x. Если 8... ♖f6 или 8... e5, то 9. ♖:d7+ ♖:d7 10. 0-0-0+.

9.  $\mathbb{W}d1-e2$  f7-f6

Подготавливая королю путь к отступлению:

10.  $\mathbb{B}a1-d1$   $\mathbb{W}d7-g4$   
11. f2-f3  $\mathbb{W}g4-h5$

(302).

У белых большой перевес в развитии, но медлить они не должны, противник может укрепить оборону. В таких случаях нужно искать решительное продолжение атаки. Оно нередко находится. Нашел его и гроссмейстер И. Болеславский.

12.  $\mathbb{A}e3:a7$  ...

Нет, это не погоня за пешкой, а операция под названием «шах и мат».

12. ...  $\mathbb{Q}c6:a7$   
13.  $\mathbb{Q}b5-d6+$ .

Черные сдались. После 13...  $\mathbb{Q}d7$  14.  $\mathbb{Q}:c8+$   $\mathbb{Q}:c8$  15.  $\mathbb{W}e6+$   $\mathbb{Q}c7$  они получают

мат в три хода: 16.  $\mathbb{B}d7+$   $\mathbb{Q}c8$  17.  $\mathbb{B}:e7+$   $\mathbb{Q}d8$  18.  $\mathbb{W}d7x$ .

— Как побеждает Таль? — спросили однажды у Д. Бронштейна.

— Очень просто, — ответил гроссмейстер. — Он располагает свои фигуры в центре, а затем их куда-нибудь жертвует.

Т а л ь — Н а й д о р ф  
(1960 г.)

1.	e2-e4	c7-c5
2.	$\mathbb{Q}g1-f3$	d7-d6
3.	d2-d4	c5:d4
4.	$\mathbb{Q}f3:d4$	$\mathbb{Q}g8-f6$
5.	$\mathbb{Q}b1-c3$	e7-e6
6.	$\mathbb{Q}c1-e3$	a7-a6
7.	f2-f4	b7-b5
8.	$\mathbb{W}f1-f3$	$\mathbb{Q}c8-b7$
9.	$\mathbb{Q}f1-d3$	$\mathbb{Q}b8-d7$
10.	0-0	$\mathbb{Q}f8-e7$

Соперники планомерно развертывают боевые порядки и ведут борьбу за центр. Сначала были выдвинуты пешки, под их прикрытием расположились фигуры, причем с таким

расчетом, чтобы они обстреливали центральные поля.

11. a2-a3 ...

И этот ход служит тем же целям. Он предупреждает продвижение b5-b4, обеспечивая позицию коня с3.

11. ... 0-0

12. ♜f3-h3 ...

Здесь ферзь выполняет две задачи: берет на мушку пункт h7 и в то же время продолжает посматривать в

сторону центра. Черные должны считаться с жертвой коня d4 и e6, а также продвижением e4-e5, открываяющим диагональ слону d3. 201

12. ... ♜d8-c7

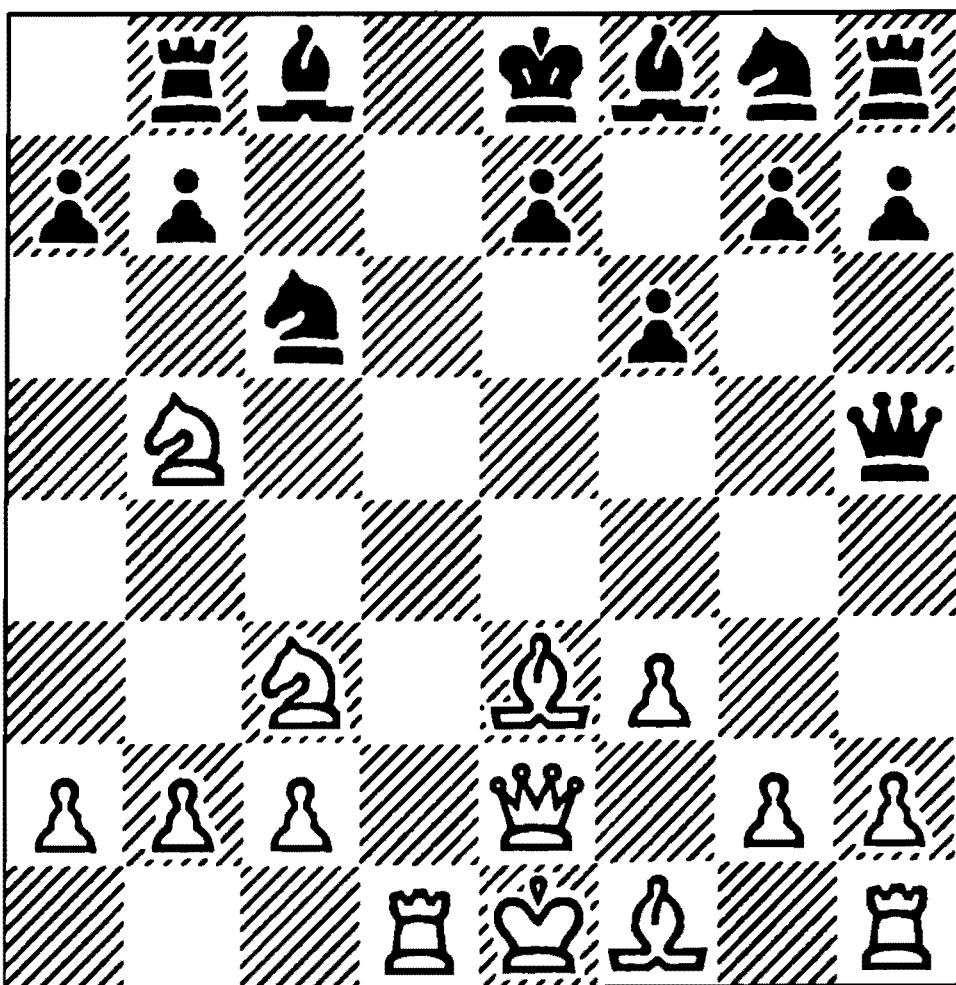
13. ♜a1-e1 ...

Линии пока еще не вскрыты, но ладья заблаговременно устанавливается на вертикали, проходящей через центр.

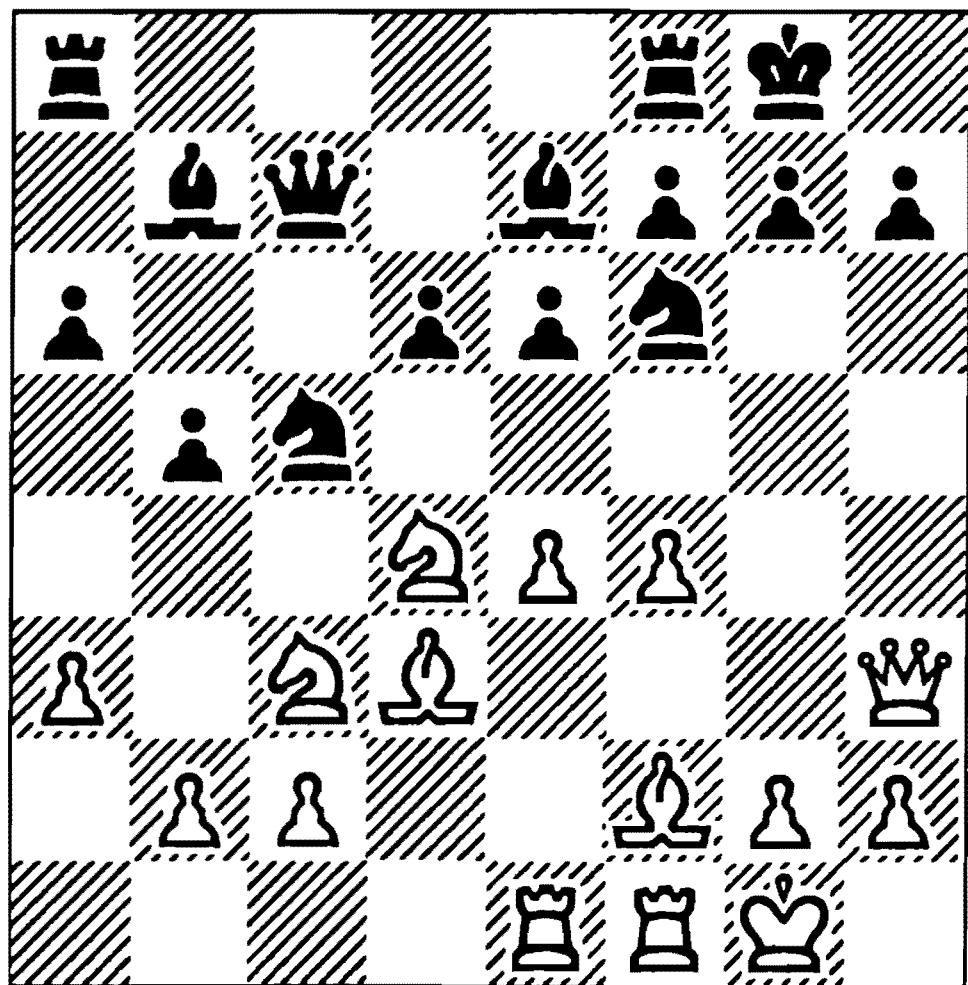
13. ... ♜d7-c5

Величество должно мы уберечь...

302



303



## 14. ♕e3-f2

(303).

Появилась угроза e4-e5. Сейчас черным следовало разменяться на d3, сохранив надежную позицию. Вместо этого они начинают активные операции, что приводит к вскрытию игры. При вскрытии линий перевес, как правило, получает сторона, обладающая большей свободой действий.

14. ... d6-d5  
15. e4:d5!

Если бы белые сыграли 15. e5, то после 15... ♖fe4 замысел черных оправдывался. Их конь (или пешка в случае разменов на e4) утвердился бы в центре на сильной позиции.

15. ... ♖c5:d3  
16. c2:d3 ♖b7:d5

Ни здесь, ни на следующем ходу черные не могут брать на d5 конем из-за

17. ♖:e6! fe 18. ♜:e6+, и белые отыгрывают фигуру, оставаясь с двумя лишними пешками.

17. ♖c3:d5 e6:d5  
18. ♖d4-f5 ♜e7-c5  
19. d3-d4 ♜c5-a7  
20. ♜f2-h4 ♖f6-e4

Черный конь захватил центральное поле всего на одно мгновение. Жертвуя ладью, Таль организует неотразимую атаку.

21. ♜e1:e4! d5:e4  
22. ♜h4-f6! ♜c7-b6

Взять слона нельзя: 22... gf 23. ♜g4+ и 24. ♜g7x.

23. ♜f6:g7 ♜f8-e8  
24. ♜f6-e5 ♜b6-g6  
25. ♖f5-h6+ ♜g8-f8  
26. f4-f5!

Черные сдались. Могло последовать 26... ♜g5 27. ♖:f7 ♜:f7 28. ♜:h7+ ♜f8 29. ♜d6+ ♜e7 30. f6 ♜:d4+ 31. ♜h1 ♜:f6 32. ♜:e7+ ♜e8 33. ♜:f6.

**Борьба за центр — вторая дебютная заповедь.** Почему именно центру придается такое важное значение? Потому что на центральных полях фигуры обладают максимальной подвижностью и ударной силой. Они могут быть быстро переброшены в любом направлении, куда потребует военная обстановка.

**Эд. Ласкер — Томас  
(1911 г.)**

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4  | e7-e6  |
| 2. ♜g1-f3 | f7-f5  |
| 3. ♜b1-c3 | ♜g8-f6 |
| 4. ♛c1-g5 | ♝f8-e7 |

Лучше 4... d5, не допуская захвата противником центра.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. ♛g5:f6 | ♝e7:f6 |
| 6. e2-e4! | f5:e4  |
| 7. ♜c3:e4 | b7-b6  |
| 8. ♜f3-e5 | ♝c8-b7 |
| 9. ♜f1-d3 | ♛d8-e7 |

10. ♛d1-h5 0-0

(304)

203

Черные защищились от атаки 11. ♜:f6, на что последует 11... gf, и пункт h7 охраняется ферзем. Однако они не замечают скрытой угрозы. Эд. Ласкер — однокалицец чемпиона мира — проводит грандиозную комбинацию, в идеальной форме иллюстрирующую взаимодействие централизованных фигур.

11. ♛h5:h7+!! ♜g8:h7

12. ♜e4:f6+ ...

Двойной шах заставляет короля идти навстречу гибели. Назад пути нет: 12... ♜h8 13. ♜g6x.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 12. ...     | ♜h7-h6 |
| 13. ♜e5-g4+ | ♜h6-g5 |
| 14. h2-h4+  | ♜g5-f4 |
| 15. g2-g3+  | ♜f4-f3 |
| 16. ♜d3-e2+ | ♜f3-g2 |
| 17. ♜h1-h2+ | ♜g2-g1 |

Еще несколько ходов назад черный король восседал

на троне, окруженный верными слугами, а теперь гибнет в гордом одиночестве в логове врага.

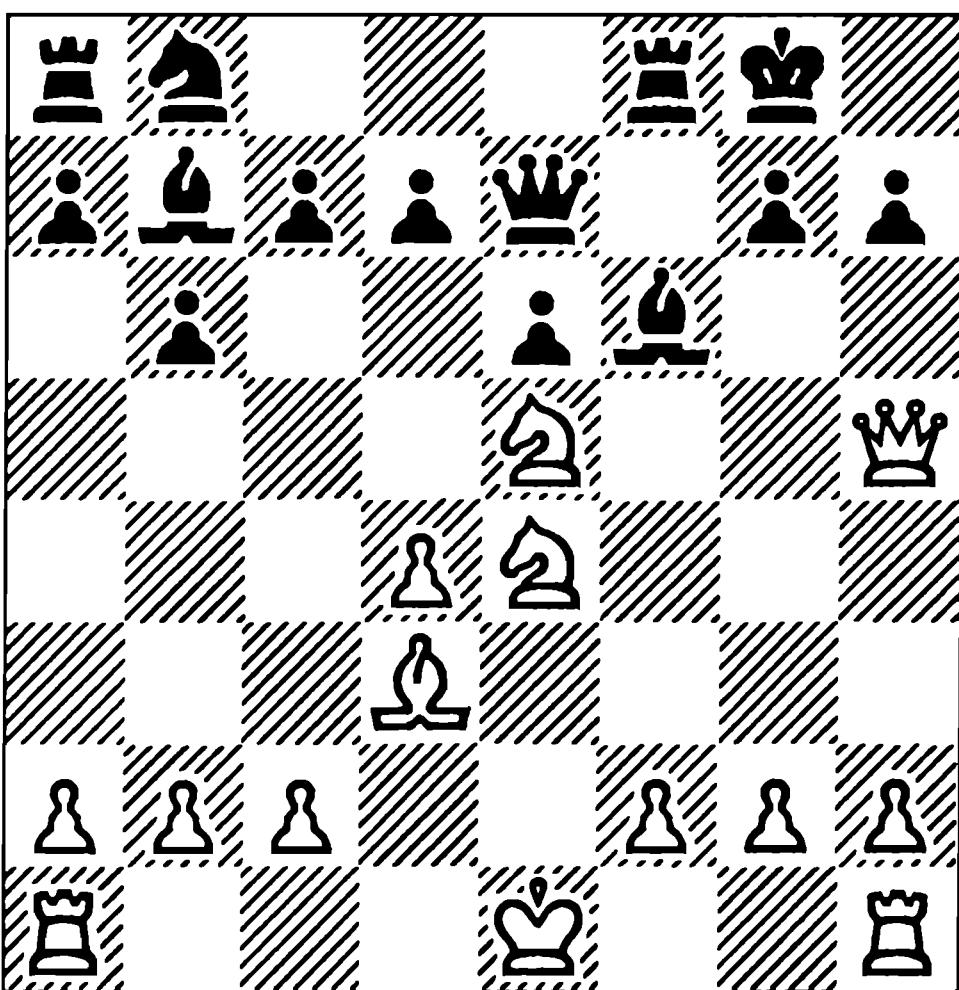
18. ♔e1-d2x!

(305)

Дело вкуса, можно и  
18. 0-0-0x.

По дороге на эшафот черный король мог получить мат еще быстрее. Варианты постараитесь найти сами (упражнение).

304



Алехин — Васич  
(1931 г.)

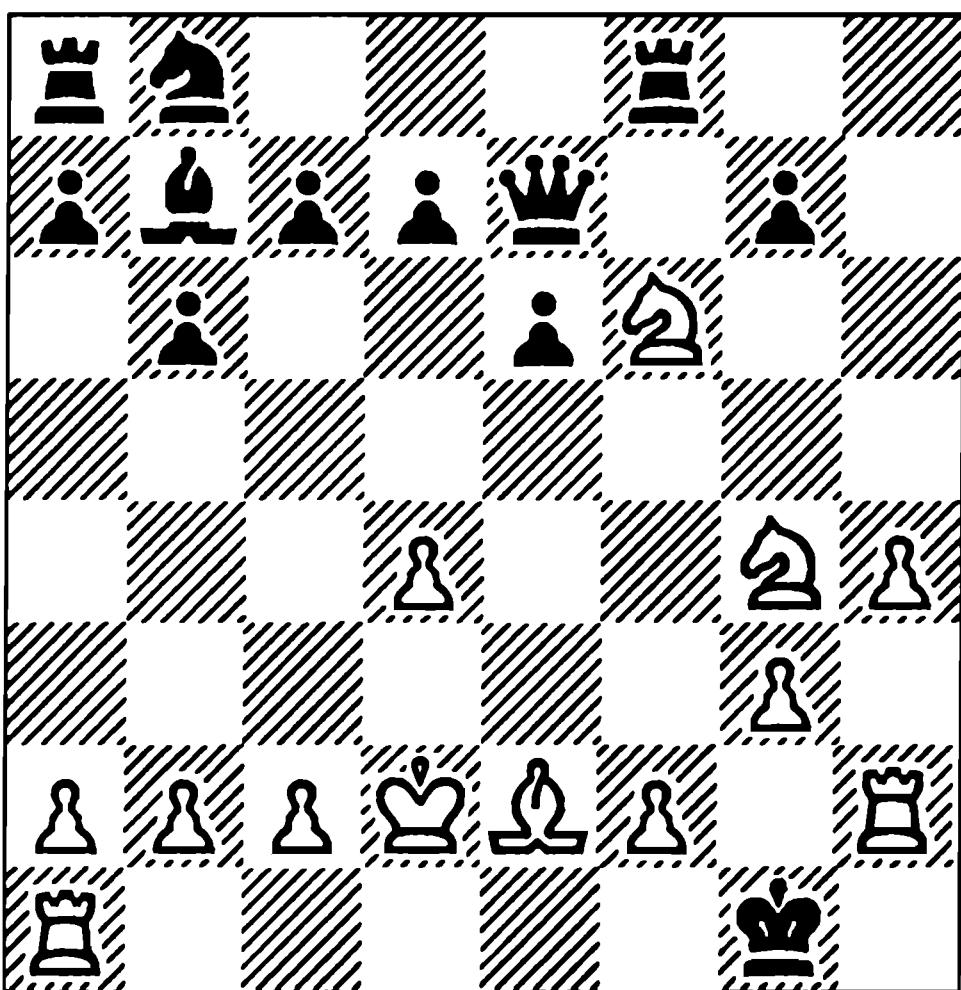
- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | e2-e4  | e7-e6   |
| 2. | d2-d4  | d7-d5   |
| 3. | ♘b1-c3 | ♗f8-b4  |
| 4. | ♗f1-d3 | ♗b4:c3+ |

Этот размен не вызван необходимостью. Лучше 4... de 5. ♗:e4 ♘f6.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 5. | b2:c3 | h7-h6? |
|----|-------|--------|

Неоправданная трата времени. Такие ходы называ-

305



ются потерей темпа. Они не служат целям развития. В ранней стадии партии от них лучше воздерживаться.

6. ♜c1-a3 ♜b8-d7
7. ♜d1-e2 d5:e4
8. ♜d3:e4 ♜g8-f6?

Черные играют без всякого плана. Необходимо было 8... ♜e7, перекрывая диагональ слону a3 и подготовливая рокировку.

9. ♜e4-d3 b7-b6
- (306)

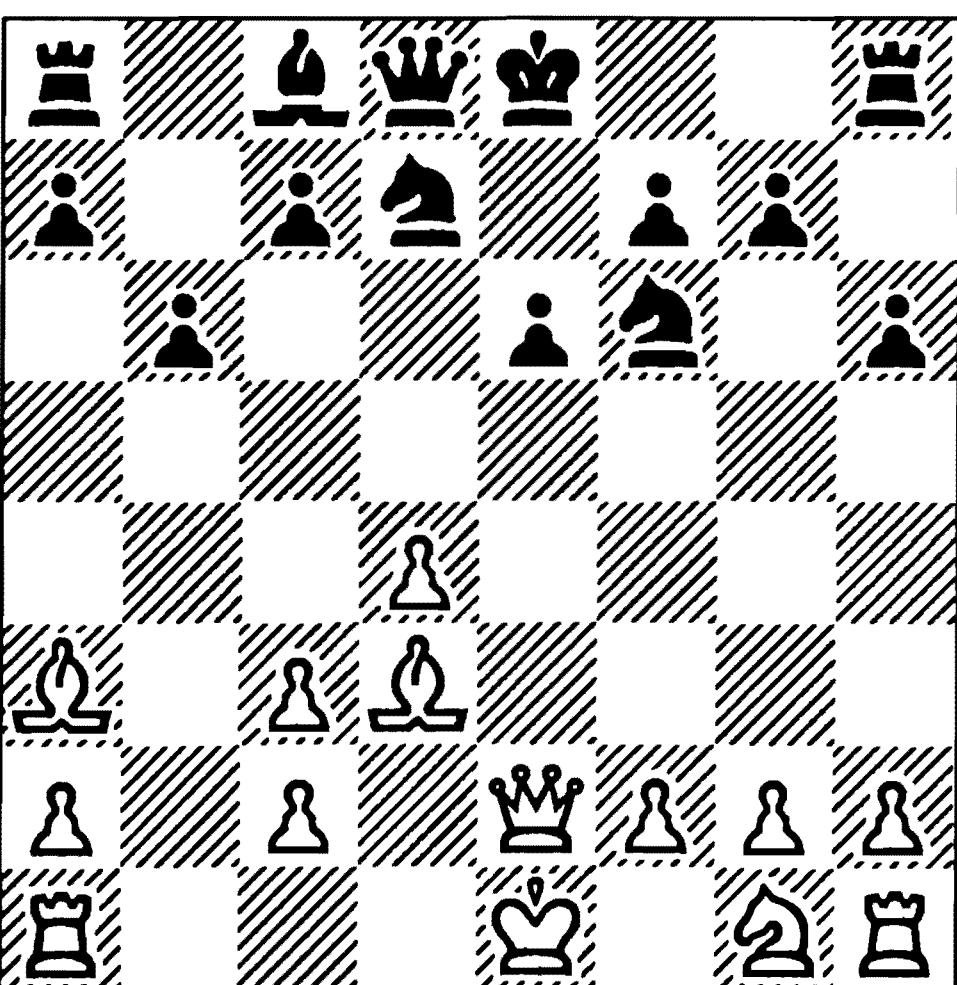
Трудно уже что-либо посоветовать — так плохо разыграли дебют черные. Пожалуй, лишь 9... c5 спасало от немедленного разгрома.

10. ♜e2:e6+! f7:e6
11. ♜d3-g6x.

В давние времена существовали специальные отряды копейщиков. Когда неприятельская конница шла на штурм, ее встречали сомк-

нутые ряды воинов с выставленными вперед копьями. Преодолеть такую преграду было очень трудно. Но стоило хотя бы одному малодушному солдату дрогнуть, как в стройной линии обороны образовывалась брешь, и всадники врывались в нее неудержимой лавиной.

Шахматы — маленькая модель больших сражений. Роль «копейщиков» выполняют пешки. Пока они занимают исходные рубежи, неприятельским фигурам подобраться к ним не так-



то просто: все впереди лежащие поля находятся под обстрелом. Но вот одна из пешек двинулась вперед, в цепи образовались «дыры». Залатать их нелегко, ведь пешки назад не ходят! Этого только и ждет кровожадный противник. Его фигуры устремляются вперед. Теперь у них появились плацдармы для наступления. Такие плацдармы в шахматах называются слабыми полями.

### Шпильман — Вали (1929 г.)

- |    |                   |                    |
|----|-------------------|--------------------|
| 1. | e2-e4             | e7-e6              |
| 2. | d2-d4             | d7-d5              |
| 3. | $\mathbb{Q}b1-c3$ | $\mathbb{Q}g8-f6$  |
| 4. | e4:d5             | e6:d5              |
| 5. | $\mathbb{Q}c1-g5$ | $\mathbb{Q}f8-e7$  |
| 6. | $\mathbb{Q}f1-d3$ | $\mathbb{Q}b8-c6$  |
| 7. | $\mathbb{Q}g1-e2$ | $\mathbb{Q}c6-b4$  |
| 8. | $\mathbb{Q}e2-g3$ | $\mathbb{Q}b4:d3+$ |
| 9. | $\mathbb{W}d1:d3$ | ...                |

Белые опередили соперника в развитии, к тому же их конь нацелился на поле f5, что при известных

обстоятельствах может стать угрозой. Все же оснований для паники пока не было. После 9... h6 (слона нужно прогнать с сильной позиции) 10.  $\mathbb{Q}f4$  сб черные сохраняли равновесие.

9. ... g7-g6?

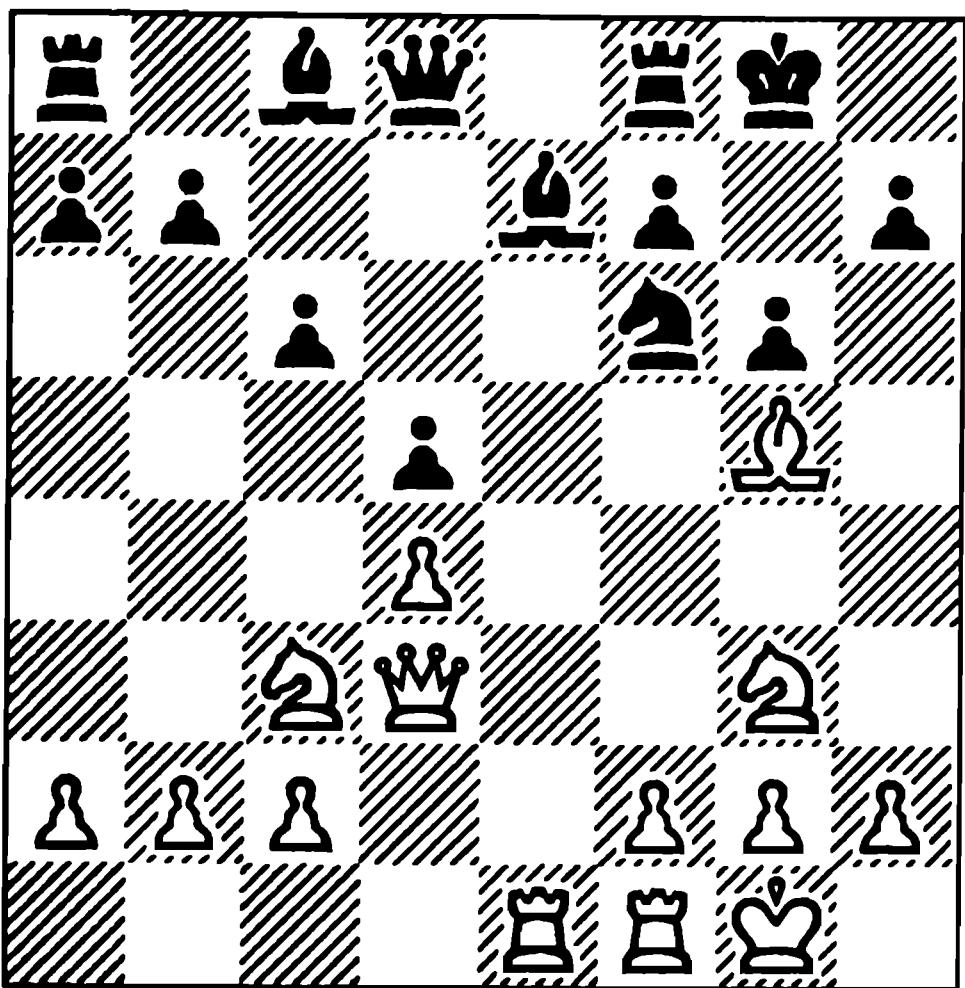
Вот он, неосмотрительный шаг вперед. Черные, правда, препятствуют прыжку коня на f5, но зато непоправимо ослабляют свое пешечное расположение.

10. 0-0                    c7-c6  
11.  $\mathbb{Q}a1-e1$                 0-0

(307).

Угрожало 12.  $\mathbb{Q}:f6$ , а в случае 11...  $\mathbb{Q}e6$  12. f4 черные не могли предотвратить f4-f5, с сильнейшей атакой у белых. Теперь же австрийский гроссмейстер Р. Шпильман проводит типичную комбинацию, основанную на связке коня f6.

12.  $\mathbb{Q}e1:e7!$                  $\mathbb{W}d8:e7$   
13.  $\mathbb{W}d3-f3$                  $\mathbb{Q}g8-g7$



14. ♜c3-e4! d5:e4

15. ♜g3:e4 ...

Конь атакован трижды, а ресурсы защиты исчерпаны.

15. ... ♕e7-e6

16. ♛g5:f6+ ♔g7-g8

17. ♕f3-f4.

Ферзь неизбежно попадает на h6, и разговор на этом заканчивается. Черные сдались.

Из этого примера видно, какое значение имеет пешечная конфигурация. Рациональное и целесообразное

продвижение пешек — третья дебютная заповедь. 207

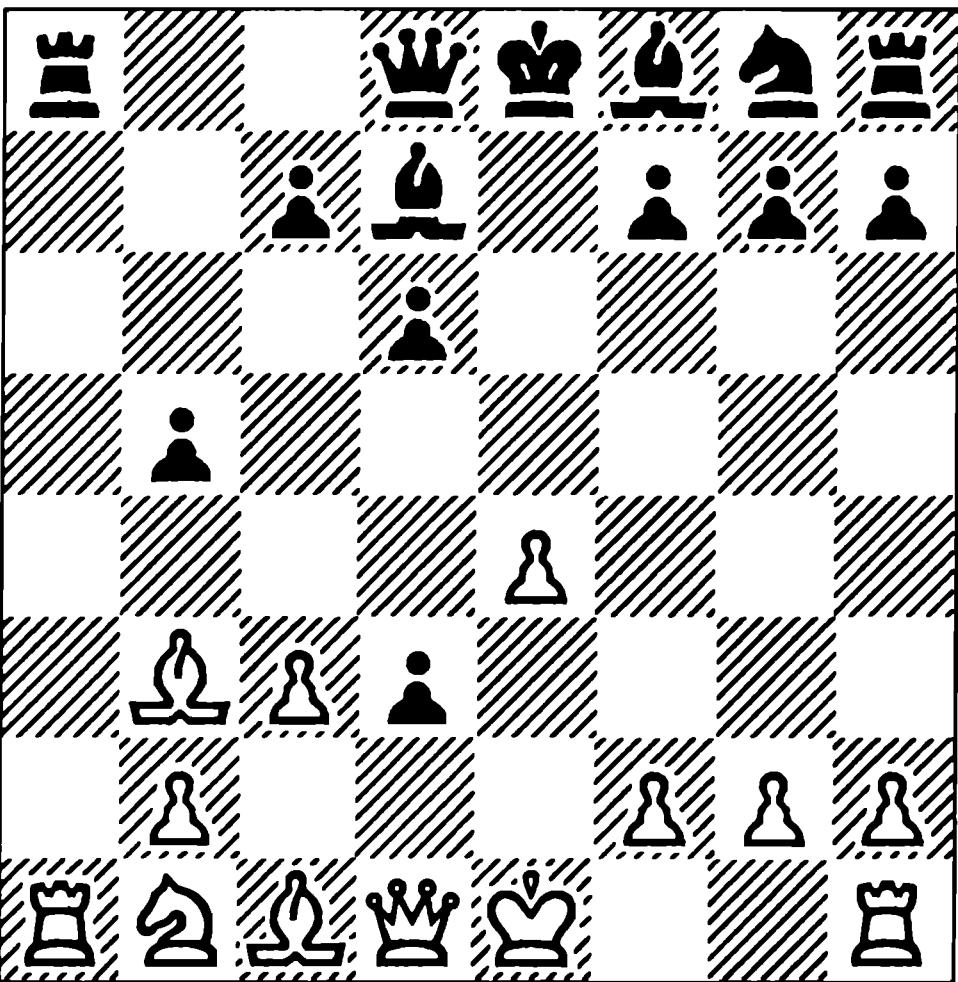
Самая горячая точка в исходном расположении шахматных армий — пешка f7 (или соответственно пешка f2). Она защищена одним лишь королем и, пока не совершена рокировка, может погибнуть вместе со своим повелителем.

### Морлок — Крамер (1962 г.)

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♘g1-f3 | ♗b8-c6 |
| 3. | ♗f1-b5 | a7-d6  |
| 4. | ♗b5-a4 | d7-d6  |
| 5. | d2-d4  | b7-b5  |
| 6. | ♗a4-b3 | ♘c6:d4 |
| 7. | ♘f3:d4 | e5:d4  |
| 8. | c2-c3  | ...    |

Правильная жертва пешки. После 8... dc 9. ♜:c3 белые имеют перевес в развитии и хорошие перспективы. Напротив, ошибочно было 8. ♕:d4 из-за 8... c5. Кажется, что белые могут нанести двойной удар —

Всличество должны мы уберечь...



9.  $\mathbb{W}d5$ , атакуя одновременно пункт  $f7$  и ладью  $a8$ , но на это следует 9...  $\mathbb{A}e6$   
10.  $\mathbb{W}c6+$   $\mathbb{A}d7$  11.  $\mathbb{W}d5$   $c4$ , и черные выигрывают слона.

8. ...  $d4-d3$

Потеря времени, лучше 8...  $\mathbb{A}b7$ .

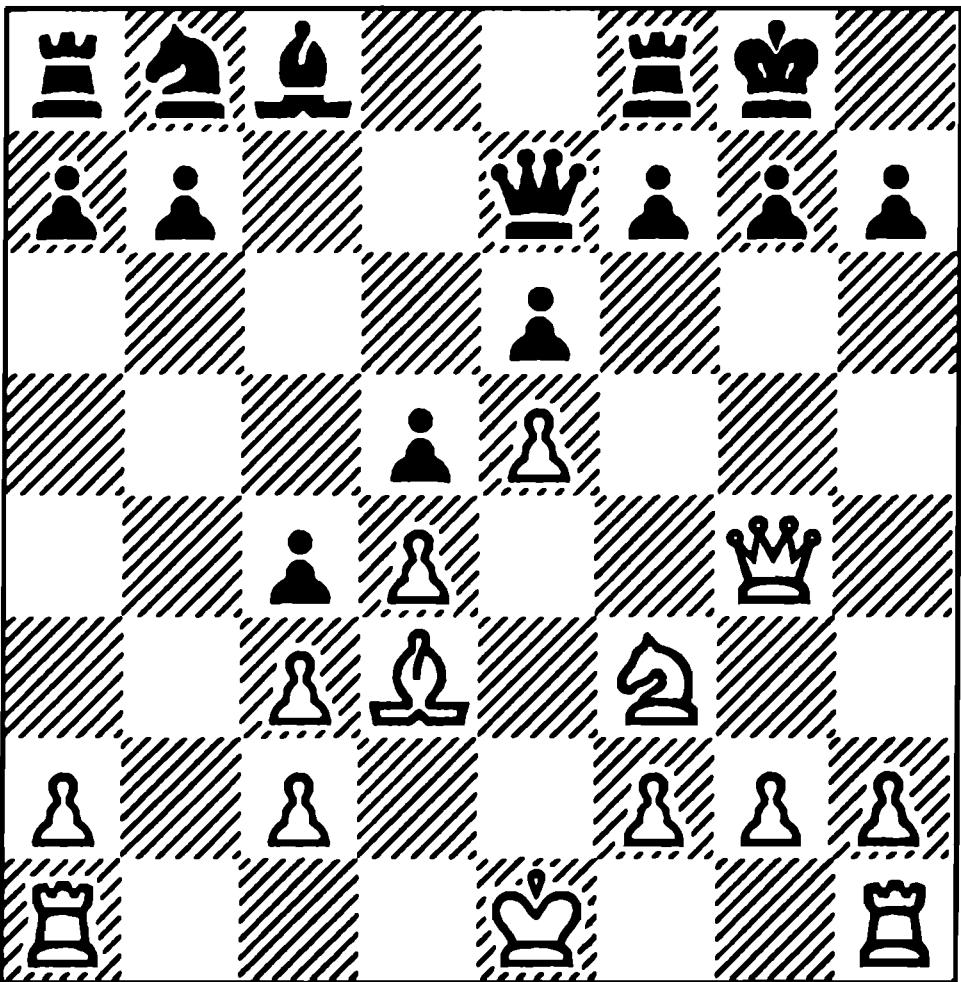
9.  $a2-a4$

10.  $a4:b5$

$\mathbb{A}c8-d7$

$a6:b5$

(308)



А это уже решающая ошибка. Необходимо было 10...  $\mathbb{A}:b5$ .

11.  $\mathbb{W}d1-h5!$

Угрожает мат на  $f7$ . Его можно избежать ходом 11...  $g6$  (11...  $\mathbb{A}h6$  12.  $\mathbb{A}:h6$ ), но тогда белые отвечают 12.  $\mathbb{W}d5!$  с одновременным нападением на все тот же злосчастный пункт  $f7$  и ладью  $a8$ .

11....  $d3-d2+$

С робкой надеждой на  
12. ♜d2? ♜h6.

12. ♜c1:d2.

Среди тактических уда-  
ров, взламывающих коро-  
левскую крепость против-  
ника, первое место занима-  
ет жертва слона на h7 (h2).

Ейтс — Марин  
(1930 г.)

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e6  |
| 2. | d2-d4  | d7-d5  |
| 3. | ♞b1-c3 | ♝g8-f6 |
| 4. | ♝c1-g5 | ♝f8-e7 |
| 5. | e4:e5  | ♞f6-e4 |
| 6. | ♝g5:e7 | ♛d8:e7 |
| 7. | ♝f1-d3 | ♞e4:c3 |
| 8. | b2:c3  | c7-c5  |
| 9. | ♛g1-g4 | 0-0    |

Не следовало рокировать  
под огонь неприятельских  
фигур, возможно было 9...  
f5, не определяя пока поло-  
жения своего короля.

10. ♜g1-f3 c5-c4?

c5-c4?

209

(309)

Изучите возникшую си-  
туацию. Черный король  
стеснен своими фигурами —  
ладьей и ферзем, что меша-  
ет ему спастись бегством в  
случае опасности. Пункт h7  
защищен только королем, а  
это недостаточная защита.  
Вот вам предпосылки для  
комбинации.

11. ♜d3:h7+! ♜g8:h7
12. ♛g4-h5+ ♜h7-g8
13. ♜f3-g5.

Черные сдались.

С песенки королевской  
охраны из мультфильма  
«Бременские музыканты»  
мы начинали наш рассказ о  
шахматах, словами этой пе-  
сенки и закончим:

Величество должны мы уберечь  
От всяческих ему  
не нужных встреч...

12. Вот один из маршрутов:  
 $\mathbb{Q} h1-f2-d3-c1-b3-a1-c2-b4-a6-c7-a8-b6-d7-f8-g6-h8-f7-g5-e4-g3-h1.$
27. 1. ed.
28. 1. g6+.
31. При ходе белых — d5:c6, d5:e6, g4:f5. При ходе черных — c6:d5, e6:d5, f5:g4. В ответ на c2-c4 черные могут взять эту пешку — b4:c3, а в случае g7-g5 белые могут сыграть h5:g6.
40. 1.  $\mathbb{W}e6x.$
41. 1.  $\mathbb{B}d8x.$
42. 1.  $\mathbb{A}g6x.$
43. 1.  $\mathbb{Q}f7x.$
44. 1.  $\mathbb{B}h7+\mathbb{Q}g8$   
2.  $\mathbb{B}:b7$  или  
1.  $\mathbb{B}g8+\mathbb{Q}:g8$   
2.  $\mathbb{B}:b7.$   
Но не 1.  $\mathbb{B}:b7?$  — пат.
45. 1.  $\mathbb{W}g5+\mathbb{Q}h7$  2.  $\mathbb{B}h1x.$
46. 1.  $\mathbb{B}:h7+\mathbb{Q}g8$  2.  $\mathbb{B}bg7x.$
47. 1.  $\mathbb{W}g6+\mathbb{Q}g8$  2.  $\mathbb{W}7x.$
48. 1.  $\mathbb{W}g5+\mathbb{Q}h7$  2.  $\mathbb{W}g7x.$

49. 1.  $\mathbb{W}h6$  и 2.  $\mathbb{W}g7\#$ .
50. 1.  $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}g8$  2.  $\mathbb{W}h7\#$ .
51. 1.  $\mathbb{W}g4+$  и 2.  $\mathbb{W}g7\#$ .
52. 1.  $\mathbb{B}g1+$   $\mathbb{Q}g8$   
2.  $\mathbb{B}h8\#$ .
53. 1.  $\mathbb{B}e8+$   $\mathbb{W}f8$   
2.  $\mathbb{B}:f8\#$ .
54. 1.  $\mathbb{B}g3+$   $\mathbb{Q}h8$  2.  $\mathbb{A}f6\#$ .
55. 1.  $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{Q}h8$   
2.  $\mathbb{B}:h7\#$ .
56. 1.  $\mathbb{A}f6+$   $\mathbb{Q}g8$  2.  $\mathbb{Q}h6\#$   
или  
2.  $\mathbb{Q}e7\#$ .
58. 1.  $\mathbb{A}c3\#$ .
59. 1.  $\mathbb{Q}g6+\#$ .
60. 1.  $g7\#$ .
62. Белые могут рокировать только в длинную сторону, черные — в короткую.
63. 1.  $\mathbb{A}a3$ .
65. При своем ходе белые
- достигают ничьей вечным шахом:
1.  $\mathbb{W}g5+$   $\mathbb{Q}f8$ .
  2.  $\mathbb{W}d8+$   $\mathbb{Q}g7$
  3.  $\mathbb{W}g5+$   $\mathbb{Q}h8$
  4.  $\mathbb{W}d8+$  и т.д.
74. 1.  $\mathbb{Q}d6\#$ .
75. 1.  $\mathbb{B}b7$ .
76. 1.  $\mathbb{A}f3$ .
77. 1.  $\mathbb{B}b5$   $d6$  2.  $d4$ .
78. 1.  $f4!$   $g5$  2.  $fg$ .
87. 1.  $\mathbb{B}h7$   $\mathbb{Q}e8$   
2.  $\mathbb{B}c8\#$ .
88. 1.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}c5$   
2.  $\mathbb{B}a5\#$   
или  
1.  $\mathbb{Q}d4$   $\mathbb{Q}b4$   
2.  $\mathbb{B}b6\#$ .
93. 1.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}a3$   
2.  $\mathbb{B}a5\#$ .
94. 1.  $\mathbb{Q}c6$   $\mathbb{Q}b8$   
2.  $\mathbb{B}a1$   $\mathbb{Q}c8$   
3.  $\mathbb{B}a8\#$   
или 1...  $\mathbb{Q}a7$   
2.  $\mathbb{B}h8$   $\mathbb{Q}a6$

3. ♜a8x.

101. 1. ♜d5; 1... ♜a6  
 2. ♜a8x; 1... ♜a4  
 2. ♜a2x.

К тем же матовым по-  
зициям приводит

1. ♜g2

или

1. ♜g8.

102. 1. ♜g7 ♜e8  
 2. ♜c6 ♜d8  
 3. ♜d7x (или 3. ♜f8x).

106. 1. ♜c8 ♜a7  
 2. ♜f2+ ♜a8  
 3. ♜b7 или 1. ♜e2 ♜a7  
 2. ♜f2+ ♜a8 3. ♜f3x.

107. 1. ♜f3 ♜h7  
 2. ♜b6 ♜h6  
 3. ♜e3+ ♜h7  
 4. ♜e4+ ♜h8  
 5. ♜d4x.

113. 1. ♜d7 5h7  
 2. ♜f8+ ♜h8  
 3. ♜e5x.

114. 1. ♜b4 ♜a8  
 2. ♜c7 ♜a7  
 3. ♜c6+ ♜a8

4. ♜b7x

или

- 1... ♜a7  
 2. ♜c7 ♜a8  
 3. ♜b7+ ♜a7  
 4. ♜c6x;  
 1. ♜e7 с теми же вари-  
антами.

118. 1. ♜g5 d3

2. ♜df3 d2  
 3. ♜e5 d1 ♜  
 4. ♜g6x;  
 1. ♜f8 d3  
 2. ♜f3 d2  
 3. ♜e5 d1 ♜  
 4. ♜eg6x.

121. 1 ... ♜:e4!

2. ♜:d8 (если 2. de, то  
 2... ♜:g5, и у черных  
 лишняя фигура)  
 2... ♜:f2+ 3. ♜e2 ♜d4x.

137. 1. ♜c4!

138. 1. ♜c5! ♜c8  
 2. ♜c6 ♜d8  
 3. ♜b7  
 или  
 1... ♜d8  
 2. ♜b8 ♜c8  
 3. ♜g3.

**139.** Позиция Ю. Авербаха (1956 г.). Не годится

1. ♜b6? ♜b3

2. a4 ♜b4

3. ♜d2 ♜a5

или

1. ♜c5? ♜c3

2. ♜e2 ♜c4 и

3... ♜b3 с ничьей.

Выигрывает 1. ♜b2! ♜b3

2. a4!

**140.1.** ♜c2!

**141.1...** b5+!

2. ab+ ♜b7

или

2. ♜:b5 ♜b7 с ничьей.

**153.** 1. ♜c5! ♜c4

2. ♜a6, и белый король успевает к месту сражения.

**154.1.** ♜e5+ ♜f4

2. ♜d3+ ♜e3

3. ♜e1 ♜d2

4. ♜g2

или 3... ♜f2 4. ♜c2.

**160.** И. Моравец (1952 г.).

1. ♜b5 h5

2. ♜c6! (с угрозой пр-  
вести свою пешку в  
ферзи после

2... h4 3. ♜b7) 2... ♜c8

3. ♜d5, и белый ко-  
роль попал в квадрат  
пешки h5.

**170.1.** ♜e6 (1. ♜d6? ♜d8  
или

1. c7? ♜d7 — ничья)

1... ♜d8 2. ♜d6 ♜c8

3. ♜7

или

1. ♜c5 ♜d8

2. ♜b6 ♜c8 3. c7.

**171.1.** ♜e5! ♜d7

2. ♜d5 и т.д.

**177.1.** ♜c2! ♜e7

2. ♜b3 ♜d6

3. ♜b4 ♜c6

4. ♜c4.

Не выигрывает

1. ♜d2? ♜e7

2. ♜d3 ♜d7!

3. ♜c4 ♜c6

или

3. ♜d4 ♜d6.

**178.** При ходе белых —

1. d5! ♜d7

2. ♜b7 ♜d8

3. ♜c6 ♜e7

4. ♜c7.

При ходе черных —

1... d5

2. ♜c6 ♜c8

3. ♜:d5 ♜d7!

188. При ходе белых — вы-

игрыш: 1. ♜g4 ♜c5

2. ♜g5 ♜d6

3. ♜g6 ♜e7

4. ♜g7, и пешка проходит в ферзи. При ходе черных — ничья: 1... ♜c5, и король успевает попасть на f8.

189. Упускает выигрыш

1. ♜c3? a3!

После 2. ba черный король попадает в угол на a8. Если же 2. b4, то

2... ♜e6

3. ♜b3 ♜d6

4. ♜:a3 ♜c6

5. ♜a4 ♜b6 или

2. b3 ♜e6

3. ♜c2 ♜d6

4. ♜b1 ♜c6

5. ♜a2 ♜b5 в обоих случаях с ничьей. К победе ведет 1. ♜b1! a3!

2. b3! ♜e6

3. ♜a2 ♜d6

4. ♜:a3 ♜c6

5. ♜a4 ♜b6

6. ♜b4, и белые овладевают оппозицией.

195. 1. b4 ♜d5

2. b5 или

1... ♜b5

2. d5.

204. 1. ♜c5 и 2. ♜g7.

205. 1... ♜f7

2. ♜d7 ♜h8 (2... ♜h6

3. ♜g6)

3. ♜a7 или

1... ♜h7

2. ♜g5 ♜h6

3. ♜g7 ♜h5

4. ♜h7+.

221. 1. ♜f6+! gf

2. ♜g4+ и 3. ♜:c8+.

222. 1. ♜h7+! (в случае 1.

♦f6+ ♜f8

2. ♜h7 ♜d8 черные удерживали позицию)

1... ♜:h7 (1... ♜f8

2. ♜:f7+) 2. ♜h2+! ♜g7

3. ♜h6x.



223.1... ♜h3, и мат неизбежен.

- 224.1) 1... ♘b2, ♘h2, ♘d4
  2. ♜e5+;
  - 2) 1... ♘a2 2. ♜e6+;
  - 3) 1... ♘e2, ♘d1
    2. ♜h5+;
  - 4) 1... ♘g2
    2. ♜e4+; 5)
      - 1... ♔e7, ♔d8
      2. ♜g5+;
  - 6) 1... ♘d8
    2. ♔c7! ♘d2
    3. ♜e5+ и
    4. ♜f4+.

234. 1. ♜:h4+! ♔:h4  
2. ♖f6+! g5  
3. ♖c3! ♜f2  
4. ♖e5!, и белые выигрывают.

235. 1. e7 ♘f4+  
2. ♔e3 ♘f1  
3. ♔e2.

242. Черными играл Х. Капабланка (1942 г.):

- 1... ♘f1+
2. ♘:f1 ♜h2+!
3. ♔:h2 gf ♖+!
4. ♔g3 ♖:d2, и черные выиграли. Капабланка в

точности повторил комбинацию Ласкера (237).

243. Окончание этюда А. Селезнева.

1. c8 ♘! (1. c8 ♜? или 1. c8 ♖? — пат)
- 1... ♖:a5 (1... ♖d6
  2. ♘c6+)
  2. ♘c5! ♖b7
  3. ♘c6x.

255. 1. ♜b5+ ♔a3 (1... ♔c1
  2. ♜c4+)
  2. ♜a5+ ♔b2
  3. ♜b4+ ♔a2
  4. ♔c2 или
  - 3... ♔c1
  4. ♜d2+ ♔b1
  5. ♜c2x.

256. Белые приближают своего короля, распахивая противника:

1. ♖b6! ♖b2
2. ♔c5+! ♔c1
3. ♜e5 ♖b1
4. ♜e1+ ♖b2
5. ♜d2+ ♖b1
6. ♖b4! a1 ♜
7. ♖b3, и белые выигрывают.

257. 1. h4 b5

2. ♔d5! ♔d3. Иначе бе-

лье задержат пешку. Но теперь черный король занял плохую позицию.

3. h5 b4
4. h6 b3
5. h7 b2
6. h8 $\mathbb{W}$  b1 $\mathbb{W}$
7.  $\mathbb{W}h7+$ , и белые выигрывают ферзя.

274. 1...  $\mathbb{W}g1+!!$

2.  $\mathbb{Q}:g1$  (2.  $\mathbb{B}:g1 \mathbb{Q}f2x$ )
- 2...  $\mathbb{B}g:g2+$
3.  $\mathbb{Q}h1 \mathbb{B}:h2+$
4.  $\mathbb{Q}g1 \mathbb{B}bg2x.$

275. 1.  $\mathbb{W}a7!$   $\mathbb{W}a5$

2.  $\mathbb{W}:a6!$   $\mathbb{W}c7$
3.  $\mathbb{W}a7!$ , и белые выигрывают.

276. 1...  $\mathbb{W}g2+!$

2.  $\mathbb{B}:g2 \mathbb{B}e1+$
3.  $\mathbb{B}g1 \mathbb{B}:g1x.$

277. 1.  $\mathbb{B}c7!$   $\mathbb{W}:h5$

2.  $\mathbb{B}e7+ \mathbb{Q}f8$
3.  $\mathbb{B}:b7+ \mathbb{Q}e8$
4.  $\mathbb{B}e7+ \mathbb{Q}f8$
5.  $\mathbb{B}:h7+ \mathbb{Q}e8$
6.  $\mathbb{B}:h5$ , и белые выиграли две пешки.

293. 1.  $\mathbb{Q}:d4?$   $\mathbb{W}:d4!$

2.  $\mathbb{W}:d4 \mathbb{Q}c2+.$

294. 1.  $\mathbb{Q}d5!$   $\mathbb{W}a5$  (1...:b5  
2.  $\mathbb{Q}:c7+$ )  
2.  $\mathbb{Q}4!$ , и белые выигрывают ферзя.

295. Белыми играл П. Морфи. 1.  $\mathbb{W}a3+$   $\mathbb{Q}g8$  (1...  
 $\mathbb{Q}e8$  2.  $\mathbb{W}e7x$ )

2.  $\mathbb{Q}e7+ \mathbb{Q}f8$
3.  $\mathbb{Q}g6+ \mathbb{Q}g8$
4.  $\mathbb{W}f8+ \mathbb{Q}:f8$
5.  $\mathbb{Q}e7x.$

296. 1.  $\mathbb{Q}g3+ \mathbb{Q}h2$

2.  $\mathbb{Q}f5 \mathbb{Q}h1$
3.  $\mathbb{Q}f2 \mathbb{Q}h2$
4.  $\mathbb{Q}e3 \mathbb{Q}h1$
5.  $\mathbb{Q}f1 h2$
6.  $\mathbb{Q}g3x.$

304. Вот попутные варианты:

14. f4+ (вместо 14. h4+)
- 14...  $\mathbb{Q}:f4$
15. g3+  $\mathbb{Q}f3$
16. 0-0x; или
- 15...  $\mathbb{Q}g5$  16.  $\mathbb{B}4x$ ;
- или 14...  $\mathbb{Q}h4$  15. g3+  $\mathbb{Q}h3$
16. hf1+  $\mathbb{A}g2$
17.  $\mathbb{Q}f2x$ . Вместо
16.  $\mathbb{A}e2+$  к мату вело и
16.  $\mathbb{Q}f1$  или 16.  $\mathbb{B}g1$ .

# Оглавление

Глава 1	
КУДА ИДЕТ КОРОЛЬ? .....	3
Глава 2	
НА КАПИТАНСКОМ МОСТИКЕ .....	6
Глава 3	
РЫЦАРЬ В БЕЛОМ, РЫЦАРЬ В ЧЕРНОМ .....	10
Глава 4	
У КАЖДОЙ ФИГУРЫ — СВОЯ ФИГУРА .....	14
Глава 5	
ПЕРЕБЕЖКА ПОД ОГНЕМ .....	24
Глава 6	
«ШАХ ДА И МАТ ДА И ПОД ДОСКУ!» .....	31
Глава 7	
О РОКИРОВКЕ И «ВЕЧНОМ ДВИГАТЕЛЕ» .....	41

Глава 8	
ПО РУКАМ И НОГАМ . . . . .	47
Глава 9	
ЗА ЧТО ЕЛЕНА БЬЕТ ФЕДОРА? . . . . .	53
Глава 10	
ОДИНОКИЙ КОРОЛЬ . . . . .	59
Глава 11	
БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ? . . . . .	79
Глава 12	
ТРЕТИЙ ПЕРИОД . . . . .	84
Глава 13	
ЛИШНЯЯ ФИГУРА . . . . .	95
Глава 14	
ДУША ШАХМАТ . . . . .	101
Глава 15	
СО ЗНАКОМ КАЧЕСТВА . . . . .	125
Глава 16	
«ФЕРЗЬ ВСЯЧЕСКАЯ» . . . . .	135
Глава 17	
КТО КОГО СБОРЕТ? . . . . .	145
Глава 18	
ДЕНЬ ЧУДЕСНЫХ ОБМАНОВ . . . . .	155



Глава 19	219
НЕПОКОРНЫЕ ПЕШКИ .....	160
Глава 20	
ЧАС ЛАДЬИ .....	168
Глава 21	
КОНЬ-ОГОНЬ .....	183
Глава 22	
ВЕЛИЧЕСТВО ДОЛЖНЫ МЫ УБЕРЕЧЬ... .....	194
Глава 23	
А КАК СЫГРАЛИ ВЫ? .....	210

*Для среднего школьного возраста*

**Хенкин Виктор Львович**

**ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ**

*Редактор Д. Р. Кондахсазова*

*Технический редактор Т. П. Тимошина*

*Корректор И. Н. Мокина*

*Компьютерная верстка Е. В. Джелиловой*

**ООО «Издательство АСТ»**

**141100, РФ, Московская обл., г. Щелково, ул. Заречная, д. 96**

**ООО «Издательство Астрель»**

**129085, г. Москва, пр-д Ольминского, д. 3а**

**Наши электронные адреса:**

**www.ast.ru**

**E-mail:astpub@aha.ru**

**Типография ООО «Полиграфиздат»**

**144003. г. Электросталь, Московская область, ул. Тевосияна, д. 25**

**НАШИ КНИГИ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ  
В СЕТИ КНИЖНЫХ МАГАЗИНОВ****в Москве:**

- м. Бауманская, ул. Спартаковская, 16, стр. 1
- м. Бибирево, ул. Пришвина, 22, ТЦ «Александр Ленд», этаж 0
- м. Варшавская, Чонгарский б-р, 18а, т. 110-89-55
- м. Домодедовская, ТК «Твой Дом», 23 км МКАД, т. 727-16-15
- м. Крылатское, Осенний б-р., 18, кор.1, т. 413-24-34 доб.31
- м. Кузьминки, Волгоградский пр., 132, т. 172-18-97
- м. Павелецкая, ул. Татарская, 14, т. 959-20-95
- м. Парк Культуры, Зубовский б-р, 17, стр.1, т. 246-99-76
- м. Перово, ул. 2-я Владимирская, 52/2, т. 306-18-91
- м. Петровско-Разумовская, ТК «ХЛ», Дмитровское ш., 89, т. 783-97-08
- м. Преображенская площадь, ул. Большая Черкизовская, 2, к. 1, т. 161-43-11
- м. Сокол, ТК «Метромаркет», Ленинградский пр-т, 76, к. 1, эт. 3, т. 781-40-76
- м. Сокольники, ул. Стромынка, 14/1, т. 268-14-55
- м. Таганская, Б.Факельный пер., 3, стр.2, т. 911-21-07
- м. Тимирязевская, Дмитровское ш., 15, корп.1, т. 977-74-44
- м. Царицыно, ул. Луганская, 7, корп.1, т. 322-28-22

**в регионах:**

- Архангельск, 103 квартал, Садовая ул., 18, т.(8182) 65-44-26
- Белгород, Хмельницкого пр., 132а, т.(0722) 31-48-39
- Владимир, ул. Дворянская, 10, т. (0922) 42-06-59
- Волгоград, Мира ул., 11, т.(8442) 33-13-19
- Екатеринбург, Малышева ул., 42, т.(3433) 76-68-39
- Киев, Льва Толстого ул., 11, т.(8-10-38-044) 230-25-74
- Краснодар, ул. Красная, 29, т.(8612) 62-75-38
- Красноярск, «ТК», Телевизорная ул., 1, стр.4, т.(3912) 45-87-22
- Липецк, Первомайская ул., 57, т.(0742) 22-27-16
- Н.Новгород, ТК «Шоколад», Белинского ул., 124, т.(8312) 78-77-93
- Ростов-на-Дону, Космонавтов пр., 15, т.(8632) 35-95-99
- Самара, Ленина пр., 2, т.(8462) 37-06-79
- Санкт-Петербург, Невский пр., 140, т.(812) 277-29-50
- Санкт-Петербург, Савушкина ул., 141, ТЦ «Меркурий», т.(812) 333-32-64
- Тверь, Советская ул., 7, т.(0822) 34-53-11
- Челябинск, Ленина ул., 52, т.(3512) 63-46-43
- Ярославль, ул. Свободы, 12, т. (0862) 72-86-61

Книги издательской группы АСТ Вы можете также заказать и получить по почте  
в любом уголке России.

Пишите: 107140, Москва, а/я 140. Звоните: (495) 744-29-17  
ВЫСЫЛАЕТСЯ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

Издательская группа АСТ

129085, Москва, Звездный бульвар, д. 21, 7-й этаж  
Справки по телефону: (495) 615-01-01, факс 615-51-10  
E-mail: [astpub@aha.ru](mailto:astpub@aha.ru) <http://www.ast.ru>

МЫ ИЗДАЕМ **наст**оящие книги

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

Шахматы для начинающих

Виктор Хенкин

Шахматы – самая увлекательная, самая древняя и самая популярная из всех известных настольных игр. Не пора ли и тебе научиться играть в шахматы? С нашей книгой это сделать будет очень легко. Потому что она не только увлекательно и просто расскажет об удивительном мире шахмат, но и научит всем шахматным правилам и премудростям. Как знать, может быть, именно тебе предстоит стать будущим чемпионом?

ISBN 978-5-17-012235-6

9 785170 122356

[www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
[www.elkniga.ru](http://www.elkniga.ru)

