



Г. Я. Лебенфиш

КНИГА  
НАЧИНАЮЩЕГО  
ШАХМАТИСТА

Г. Я. ЛЕВЕНФИШ

# КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

*Учебное пособие*

*Государственное издательство  
„ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ“  
Москва 1957*



## ПРЕДИСЛОВИЕ

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

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

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

---



## Глава 1

### ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

#### ШАХМАТНАЯ ДОСКА

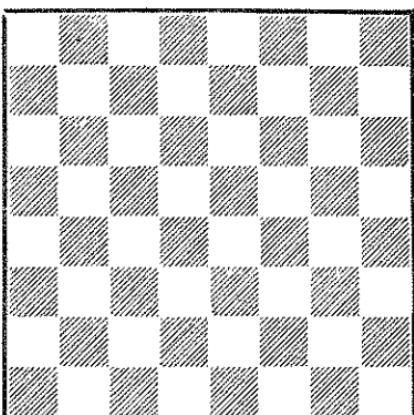
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами) \*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

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

Шахматная доска при игре должна быть расположена

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

№ 1

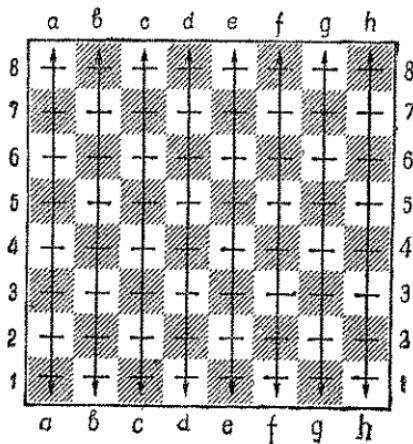


жена так, как указано на диагр. 1. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — вверху. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

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

№ 2



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

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

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

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7		f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1

Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, у играющего черными фигурами — a8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: a3—b4—c5—d6—e7—f8 и e1—d2—c3—b4—a5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: a3—f8 и e1—a5. Через поле d7 проходят диагонали a4—e8 и h3—c8, а через поле a8 — только одна диагональ h1—a8.

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

## Упражнения

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

2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля с6, h2, d3, a5, g2, f8.

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

гурами, так и со стороны играющих черными фигурами.

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

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

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

## ФИГУРЫ

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

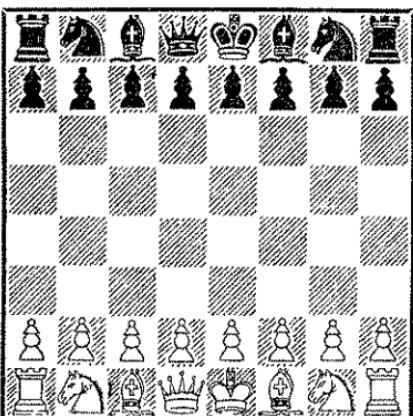
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

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

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

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.

№ 4



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

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

## Упражнения

Проделайте следующие упражнения:

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

2. Не глядя на доску, назовите

расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.

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

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

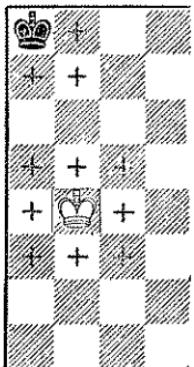
5. Назовите поле пересечения горизонтали a4—h4 с диагональю h1—a8.

## ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

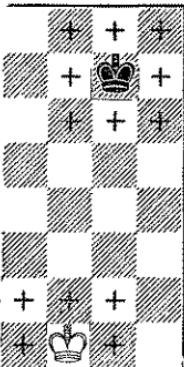
Шахматная партия состоит из серии ходов. Сначала делаю ход белые, затем черные, после чего следует опять ход белых, потом — черных, и так далее — до конца партии. Ход состоит из передвижения играющим собственной фигуры или пешки с одного поля на другое.

Рассмотрим сначала ход короля.

№ 5



№ 5а

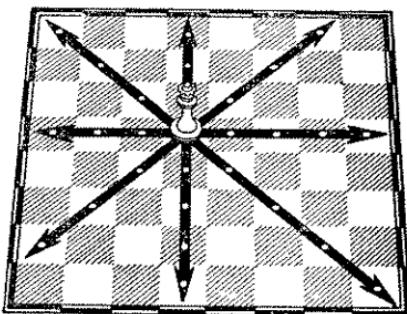


Король может пойти король, отмечены крестиками.

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

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

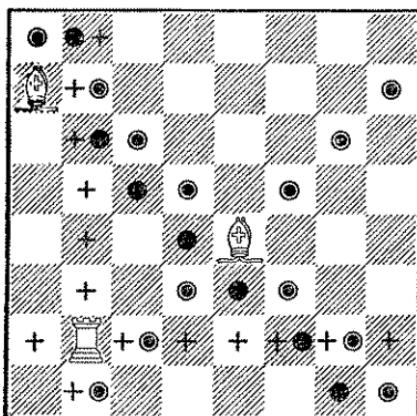
Ферзь ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на любое поле.



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

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

№ 6



### ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

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

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

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

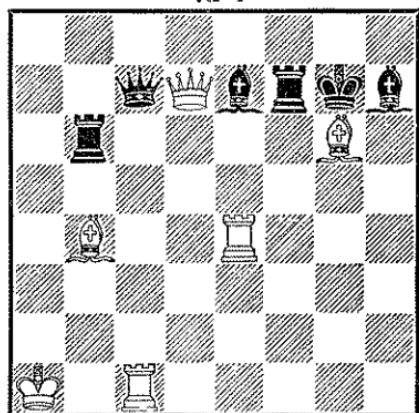
ти на одно из полей f6, f8, g8, h6, h8, а также может взять слона на g6.

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

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

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

№ 7



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

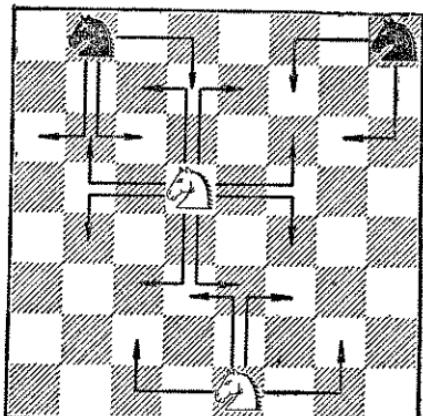
У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на с7 и е7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятие на с1 и д7.

Ладья с1 имеет 12 ходов, она может взять на с7; ладья е4 — 11 ходов, и в том числе взятие на е7; ладья б6 — 10 ходов, она может брать на б4; ладья f7 — 7 ходов.

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

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

№ 8



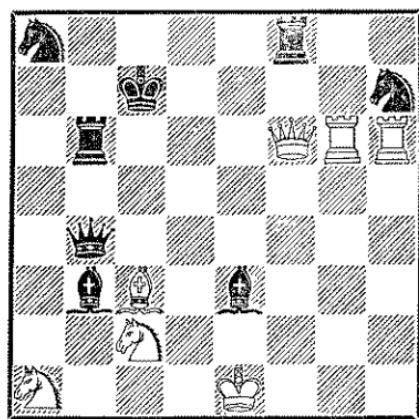
На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на с3, е3, f4, f6, е7, с7, b6, b4; конь е1 имеет 4 хода: на с2, д3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на

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

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

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

№ 9

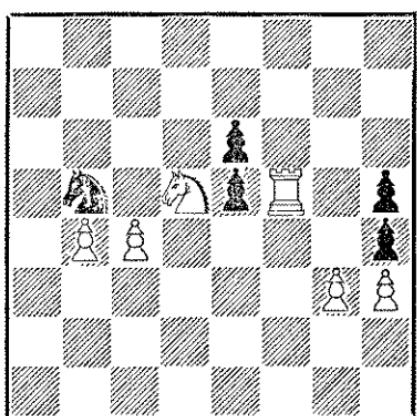


В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов), или слона e3, пойти на a3 и d4, но не на a1 или e1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь a1 может только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5,

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

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

№ 10



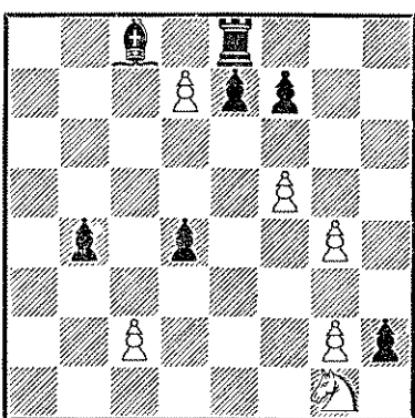
На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка с4 может пойти на с5 или брать черного коня на b5; у пешки eб нет ходов (её мешает своя пешка e5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь, пешка g3 может взять на h4

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

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (то есть когда белая пешка находится во втором ряду, черная — в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка с2 может пойти на с3

№ 11



или на с4, пешка e7 — на e6 или e5. Пешке g2 пойти на два поля вперед мешает собственная пешка g4, а пешке f7 — пешка противника f5.

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

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

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

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая — на восьмую, а черная — на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, то есть в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на с8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

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

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

#### Упражнения

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.
2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.
3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?
4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадет на поля с4, d4, с6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на с3 и те поля, на которые он становится, прежде чем попадет на поля с5, d4, с6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Глава 2

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

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

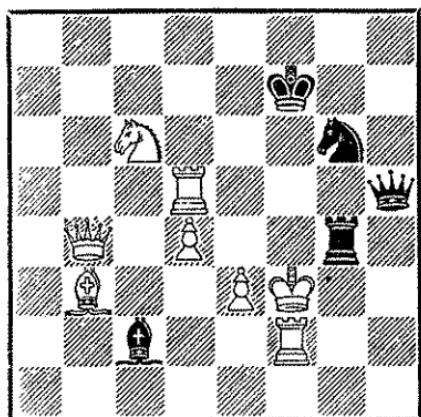
Борьба в шахматах состоит в основном из нападений и защит. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают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

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

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

роль имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход

№ 12



белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь — ходами на b7, e7 или f8, конь — ходами на d8 или e6. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется вскрытым, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур — ладьи и слона. Такой шах называется двойным.

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

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

Какие средства защиты возможны от шаха?

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

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

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

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

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

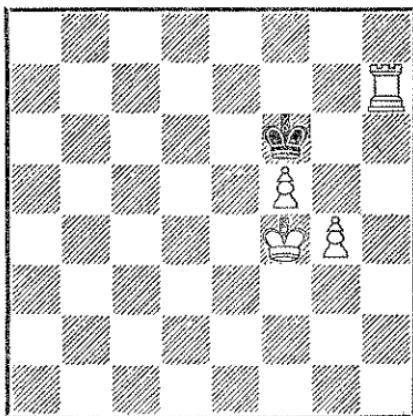
Рассмотрим внимательно картину матов после хода ладьей на g5. Как было разобрано в предыдущей главе, король, находящийся не на краю доски, имеет в своем распоряжении 8 полей. Для того чтобы заматовать короля, необходимо отнять все

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

На диагр. 12 черная ладья с поля g5 отнимает у короля два поля — g2 и g3; конь g6 отнимает поле f4; слон с2 — поле e4; ферзь с поля h5 атакует поле f3 и одновременно — поля e2 и g4. Всего черные фигуры обстреливают 7 полей, что для матов недостаточно. Оказывается, два поля — f2 и e3 — отняты у белого короля своими же фигурами — ладьей f2 и пешкой e3.

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

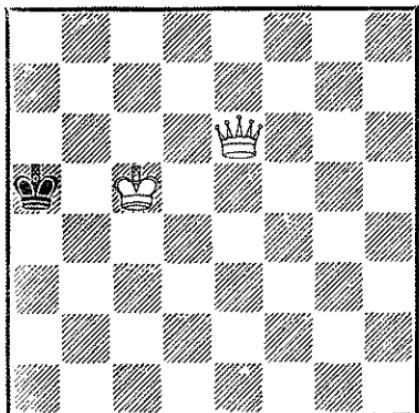
№ 13



Белые дают мат в один ход

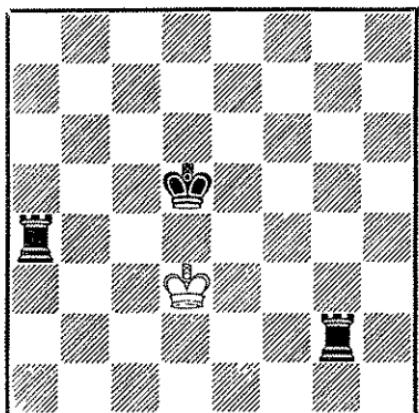
На диагр. 13 короли f4 и f6 отнимают друг у друга три поля: e5, f5, g5; на диагр. 14 короли a5 и c5 отнимают друг у друга поля b4, b5,

№ 14



Белые дают мат в один ход

№ 15

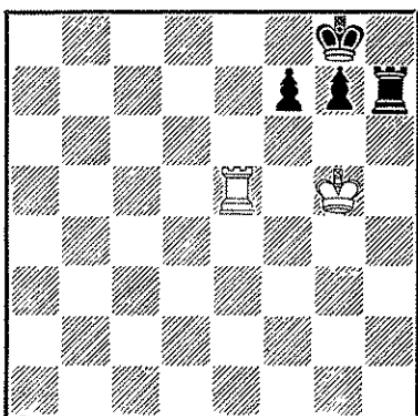


Черные дают мат в один ход

b6, на диагр. 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля с4, d4, e4. Такое противостояние королей — через клетку по вертикали или горизонтали — называется о позицией. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля.

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

№ 16

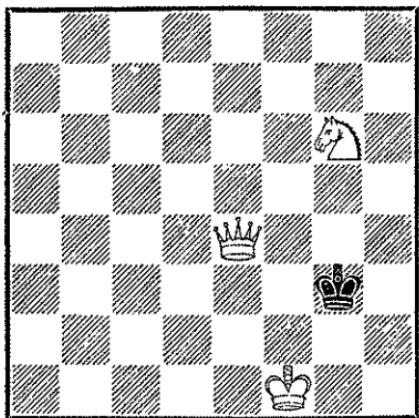


Белые дают мат в один ход

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

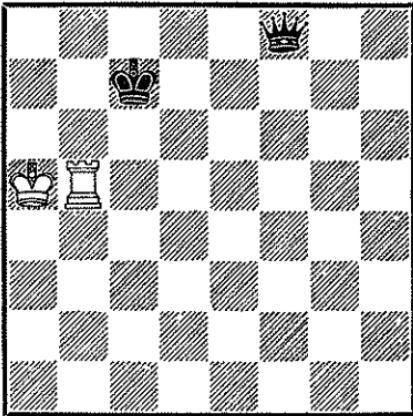
На диагр. 17 матующий ход ферзем на g2 возможен, так как ферзь встал под защиту своего короля. Ферзь отнял

№ 17



Белые дают мат в один ход

№ 19

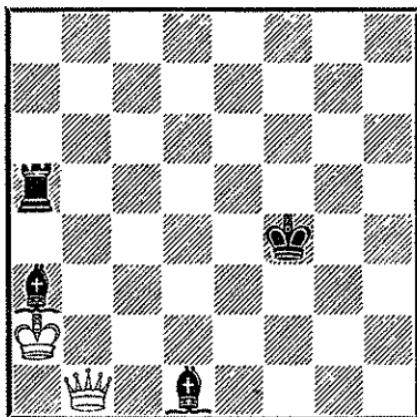


Черные дают мат в один ход

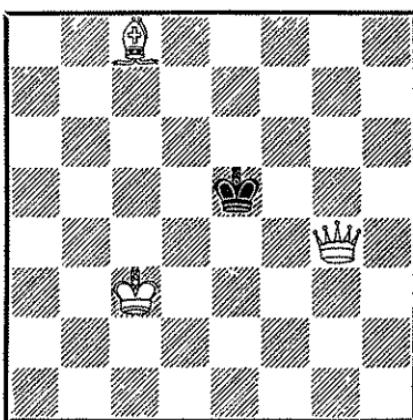
№ 20

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

№ 18



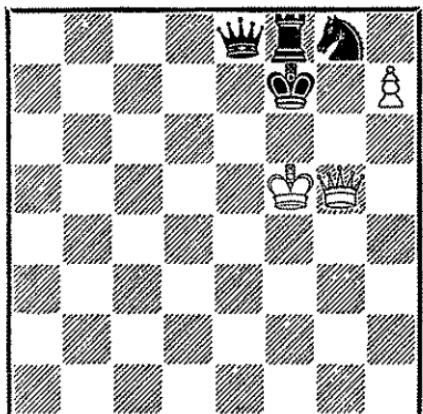
Черные дают мат в один ход



Белые дают мат в один ход

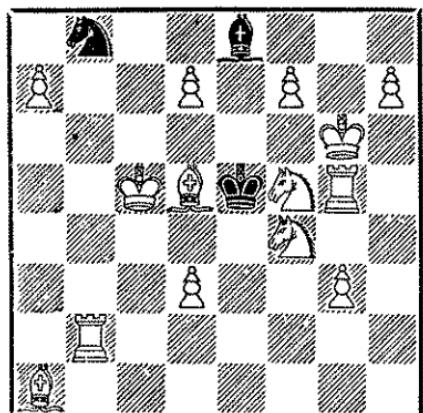
И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем Fd4 возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном с8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.

№ 21



Белые дают мат в один ход

№ 22

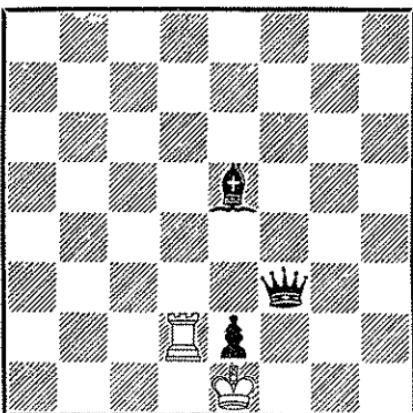


В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 разными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

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

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

№ 23



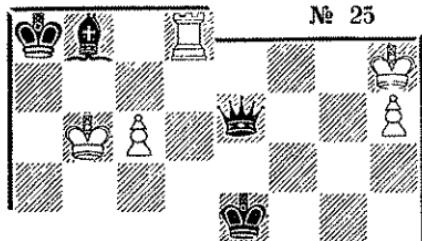
Рассмотрим теперь позицию на диагр. 23. Ход черных. Легко догадаться, что они могут дать мат ходом слона на g3. Что же случится, если черные пойдут слоном не на g3, а на c3? Белый король не имеет ни одного хода. Ладья также не может двигаться, так как король белых окажется под ударом. Следовательно,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

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

шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на с3 любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется патом. В случае пата партия считается законченной ничьей. Отсюда следует, что ход ладьей на a7 на диагр. 13 и ход слоном на с3 на диагр. 23 были ошибочны. Белые в обоих случаях упустили выигрыш. Приводим несколько примеров патовых позиций.

В позиции на диагр. 24 при ходе черных — пат. Если ход белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на ab, b5 или c5 (но не на ab: тогда снова будет пат); пат будет и при движении пешки с с6 на с7.

№ 24

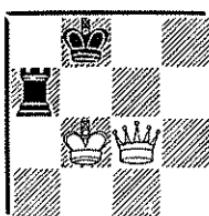


В позиции на диагр. 25 черные дают мат ходом ферзя на f8. При ошибочном ходе ферзем на f7 или на g5 белым пат, значит ничья.

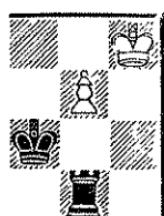
В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на ab с ша-

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

№ 26



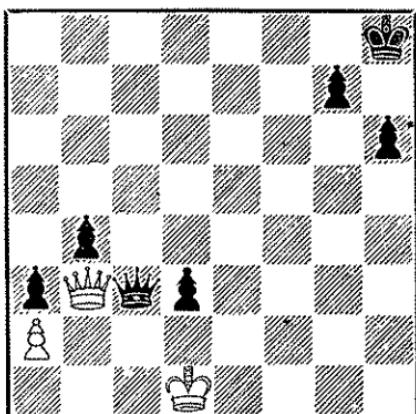
№ 27



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

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

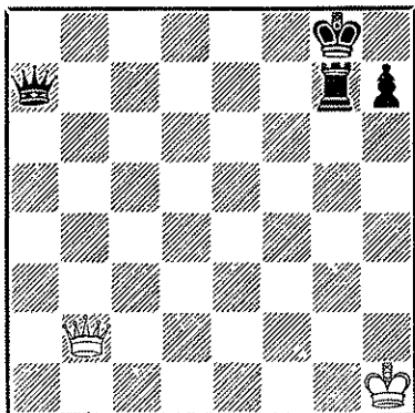
№ 28



Белые вынуждают пат

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

№ 29



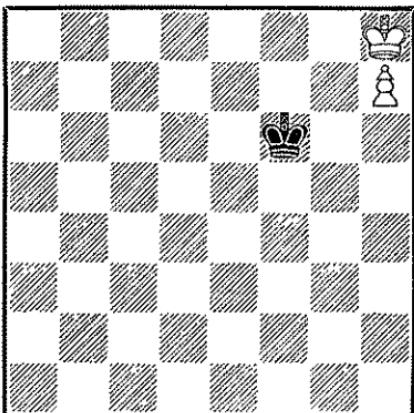
Белые вынуждают пат или выигрывают ферзя

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

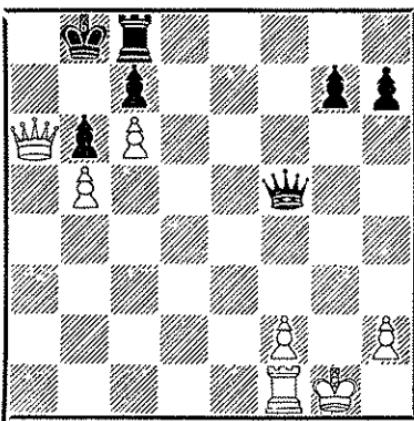
В предыдущих примерах слабейшая сторона сама себя запатовала. Но бывают такие позиции, когда можно спасти партию, только запатовав противника.

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

№ 30



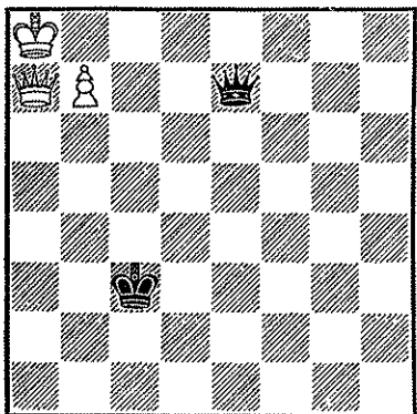
№ 31



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

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

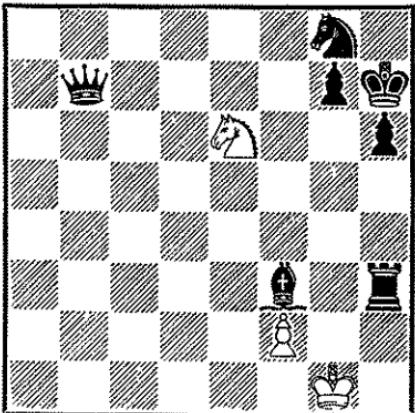
№ 32



В позиции на диагр. 32 белые торопились поставить на b8 второго ферзя (правильно было сначала сыграть ферзем на a5 с шахом), после чего черные дали вечноий шах по полям e4, a4 и e8.

В позиции на диагр. 33 белые спасаются от грозящего мата ладьей на h1 или

№ 33



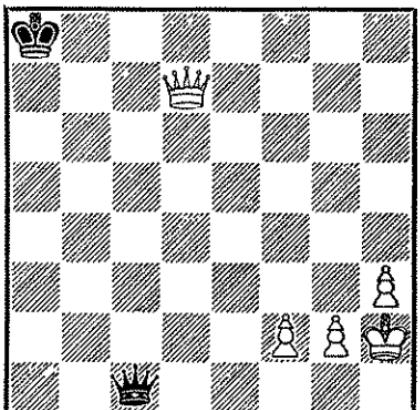
ферзем на b1 вечноим шахом конем по полям f8 и g6. Конь белых может «вечнно» преследовать черного короля потому, что поля g7, g8, h6 заблокированы черными фигурами и пешками.

#### Упражнения

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

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

№ 34



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

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

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

6. Данна позиция: белые — Kpd3 Fh7, Cd7, черные — Kpf4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.

7. Данна позиция: белые — Krc5, черные — Krc3, Fb8, Kd8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.

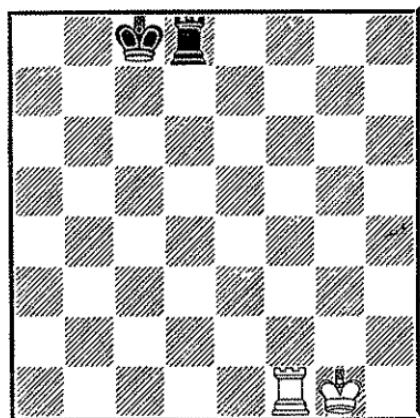
8. В позиции: белые — Krc6, Le4, Lg2, п. f6, черные — Kpf8, Kh5, п. f7 белые начинают и дают мат в 2 хода.

9. В позиции: белые — Krc4, Lg2, Cg4, черные — Kpg8, Le7, п. h7 белые начинают и дают мат в 2 хода.

## РОКИРОВКА

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

№ 35



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

Рокировка не допускается, если:

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

б) король находится под шахом;

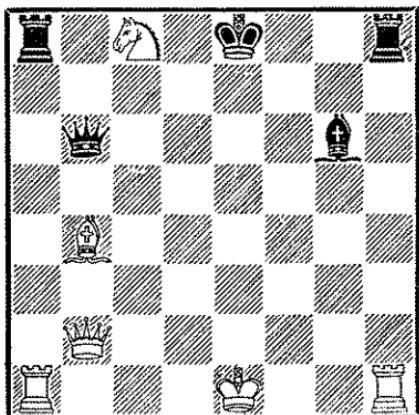
в) король после рокировки попадет под шах;

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

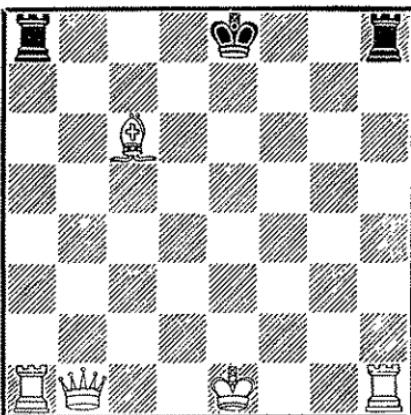
д) король (но не ладья!) переходит поле, атакованное фигурой противника.

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

№ 36



№ 37



$c_8$ , ни в короткую — потому что черный король переходит поле  $f_8$ , находящееся под ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле  $g_1$ , на которое попадает король, атаковано ферзем, и не могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья  $a_1$  находится под ударом черной ладьи и переходит через поле  $b_1$ , атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей  $a_1$ .

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

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

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

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

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

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

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

9. Партия считается окон-

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

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

## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

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

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

Белые: Крe1, Фd1, Лa1, h1, Сс1, f1, Kb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Крe8, Фd8, Лa8, h8, Сс8, f8, Kb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

Ход в записи партии обозначается знаком тире, например, Фe1—a5 значит, что ферзь сделал ход с поля e1 на поле a5. При ходах пешками буква «п» опускается, так что f7—f5 обозначает ход пешкой с f7 на f5. В случае превращения пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры, например: h2—h1Ф обозначает, что черная пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

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

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

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения — мат. Например, Лc1 : c7+ показывает, что ладья с c1 взяла на c7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а c7 : d8Ф × обозначает, что пешка с7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя, и этот ферзь дал мат.

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

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

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

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

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

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

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

### Партия № 3

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

Белые—*A. Иванов* Черные—  
*B. Васильев*

- |    |           |          |
|----|-----------|----------|
| 1. | d2—d4     | d7—d5    |
| 2. | c2—c4     | d5 : c4  |
| 3. | e2—e3     | b7—b5    |
| 4. | a2—a4     | c7—c6?   |
| 5. | a4 : b5   | c6 : b5? |
| 6. | Fd1—f3!   | Kb8—c6   |
| 7. | Ff3 : c6+ | Сдался.  |

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

партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5 2. c4 dc 3. e3 b5 4. a4 c6? 5. ab cb? 6. Ff3! Kb6 7. Ф : c6+. Сдался.

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

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то указывается вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, Kac4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «a»; L2 : d4 показывает, что на d4 взяла ладья, которая находилась на d2, а Lfd8 указывает, что последний ход был Lf8—d8.

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

## ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

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

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

Выиграть качество — зна-

чит выиграть ладью, отдав за нее коня или слона.

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

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

часть доски, занятая вертикалями «*f*» и «*e*».

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

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

Пешки «*f*» и «*e*» называются

## О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

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

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

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

Белые

1. f2—f4

Черные

...

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

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

### Упражнения

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

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

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

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

1. . . . e7—e5

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

1... d7-d5, что открывает дорогу ферзю и белопольному слону.

2. f4 : e5 ...

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

2. ... d7-d6

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

Вместо хода 2... d7-d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2... Fd8-h4+ последовало бы 3. g2-g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3. e5 : d6 Cf8 : d6

4. Kb1-c3? ...

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

4. ... Fd8-h4+!

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

5. g2-g3 ...

Другой защиты от шаха нет.

5. ... Ph4 : g3+!

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

6. h2 : g3 Cd6 : g3x.

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

*Белые* *Черные*

1. f2-f4 e7-e5

2. e2-e4 ...

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

2. ... Cf8-c5

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

3. f4 : e5? ...

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

3. ... Fd8-h4+!

Теперь шах вполне уместен.

4. Krel-e2 ...

Несколько лучше 4. g2-g3 5. Ph4 : e4+, и белые выигрывают ладью.

4. . . . Фh4 : e4×.

И в этой партии белые пре-  
небрегли развитием фигур и  
увлеклись выигрышем пешки.

**Белые**                   **Черные**  
1. e2—e4                   c7—c6

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

2. Kb1—c3               d7—d5  
3. Kg1—f3               ...

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

3. . . .               d5 : e4  
4. Kc3 : e4           Kg8—f6

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

5. Фd1—e2           ...

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5 . . . Kf6 : e4 6. Фe2 : e4 сыграть 6 . . . Kb8—d7, а затем 7 . . . Kd7—f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5. . . .               Kb8—d7?  
6. Ke4—d6×.

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

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

**Белые**                   **Черные**  
1. d2—d4               ...

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1. . . .               Kg8—f6

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2. Kb1—d2           ...

Плохой ход, закрывающий дорогу своим же фигурам. Следовало развивать коня на c3. Хорошо также играть 2. Kg1—f3, или 2. Cc1—f4, или, наконец, 2. c2—c4.

2. . . .               e7—e5

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3. d4 : e5           Kf6—g4

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

4. h2—h3?           ...

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

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

сильный и красивый ответ, который сразу решает партию.

4. . . . Kg4—e3!

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

5. f2 : e3  $\Phi d8-h4+$

6. g2—g3  $\Phi h4 : g3 \times$ .

Рассмотрим еще одну партию.

*Белые*                   *Черные*

1. e2—e4 e7—e5

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

2. Kg1—f3 Kb8—c6

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

3. Cf1—c4 Cf8—c5

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4. d2—d3 Kg8—e7

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

поля f7, защищенного только одним королем.

5. Kf3—g5! 0—0?

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

6. Fd1—h5 . . .

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

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

6. . . . h7—h6

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

7. Kg5 : f7 Lf8 : f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7 . . . Fd8—e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7 : h6++ (двойной шах) Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ (вскрытый шах) Kph7—g8 10. Ph5—h8×.

8. Cc4 : f7+ Kpg8 — f8

Если 8 . . . Kpg8—h8, то 9. Cc1 : h6 и на 9 . . . g7 : h6 последует 10. Ph5 : h6×.

9. Cf7—b3 Fd8—e8

Белые угрожали дать мат ферзем на f7.

10. Фh5 : h6! g7 : h6?

11. Сс1 : h6x.

Черные на 10-м ходу могли не брать ферзя, а сыграть 10... Кe7—g8, на что последовало бы 11. Фh6—h8 Кс6—e7 12. Сс1—g5 с угрозой выиграть еще коня посредством 13. Сg5 : e7+ Крf8 : e7 14. Фh8 : g7+ и 15. Фg7 : g8.

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

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

### Упражнения

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

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

3. Если пешка с2 пошла на с3, а затем на с4, то может ли черная пешка d4 бить ее на проходе?

4. Объясните, что такое гамбит.

5. Объясните, какая разница между матом и патом.

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

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

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

9. Напишите полной нотацией ход белых eF+.

## Глава 3

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

#### МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

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

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

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

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

#### МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

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

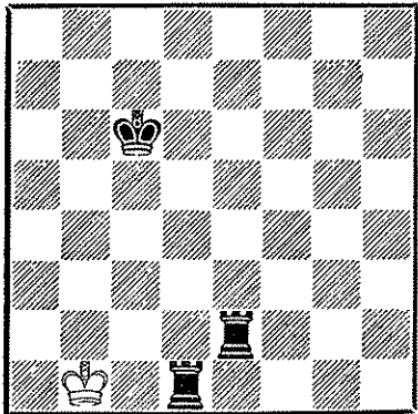
Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 — поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на diagr. 39 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на

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

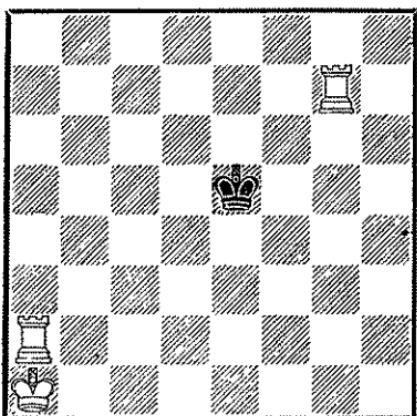
1. Lg7—d7 . . .

Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

№ 38



№ 39



1. . . . Кре<sub>5</sub>—е<sub>6</sub>

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

2. Лd<sub>7</sub>—d<sub>1</sub> Кре<sub>б</sub>—е<sub>5</sub>

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

3. Лa<sub>2</sub>—e<sub>2</sub>+ Кре<sub>5</sub>—f<sub>4</sub>

4. Лd<sub>1</sub>—f<sub>1</sub>+ . . .

Преследование продолжается.

4. . . . Крf<sub>4</sub>—g<sub>3</sub>

5. Лe<sub>2</sub>—e<sub>8</sub> . . .

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

5. . . . Крg<sub>3</sub>—g<sub>2</sub>

Теперь атакована ладья f<sub>1</sub>. Ее также надо увести на другой край доски, но так, чтобы не мешать второй ладье. Теперь они будут действовать, соответственно, по седьмой и восьмой горизонтальным.

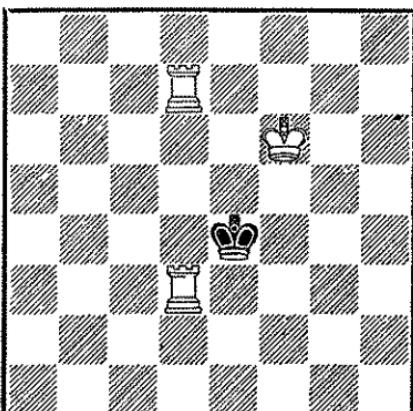
6. Лf<sub>1</sub>—f<sub>7</sub> Крg<sub>2</sub>—g<sub>3</sub>

7. Лe<sub>8</sub>—g<sub>8</sub>+ Крg<sub>3</sub>—h<sub>4</sub>

8. Лf<sub>7</sub>—h<sub>7</sub>×

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом Лa<sub>4</sub>—а<sub>3</sub>.

№ 40



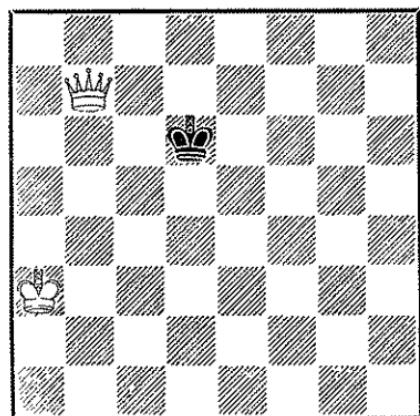
В заключительной позиции ладьи отнимают у короля пять полей, и к тому же ладья a3 атакует шестое, на котором он сам находится, а черный король отнимает три поля.

### МАТ ФЕРЗЕМ

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

Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

№ 41



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

1. Фb7—e4 Кpd6—d7
2. Фe4—e5 . . .

Обратите внимание: ферзь

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

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

встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1 . . . Кpd6—c7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

2. . . Кpd7—c6
3. Фe5—d4 Кpc6—c7
4. Фd4—d5 Кpc7—b6
5. Фd5—c4 Кpb6—b7
6. Фc4—c5 Кpb7—b8
7. Фc5—c6 Кpb8—a7
8. Фc6—b5 Кra7—a8

Становясь все время на дистанцию хода коня, ферзь оттеснил короля в угол. Но сейчас пора вспомнить про пат, к которому привел бы ошибочный ход 9. Фb6. Для того чтобы заматовать короля противника, подведем белого короля: 9. Кpb4 Кra7 10. Кpc5 Кra8 11. Кpc6 Кra7 и, наконец, 12. Фb7×.

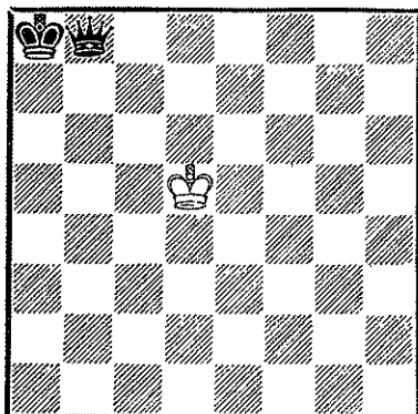
### Упражнение

В позиции: белые — Крa1, Фh1, черные — Креб — оттесните указанным выше способом черного короля на h8, затем подведите белого короля и дайте мат.

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

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

№ 42



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

1. ... Кра8—b7
  2. Kpd5—e4 Kpb7—c6
  3. Kpe4—d4 ...
- Или 3. Kpf5 Kpd5 4. Kpf6 Ff8+ и т. д.
3. ... Fb8—f4+
  4. Kpd4—d3 Kpc6—c5
  5. Kpd3—c3 Ff4—e3+
  6. Kpc3—b2 ...

Или 6. Kpc2 Kpc4 7. Kpd1 Ff2! 8. Kpc1 Kpc3 9. Kpd1 Fd2× (можно и 9 ... Ff1×).

6. ... Kpc5—c4
7. Kpb2—c2 Fe3—e2+
8. Kpc2—b1 Kpc4—b3
9. Kpb1—c1 Fe2—e1×

(или 9 ... Fe2—c2×).

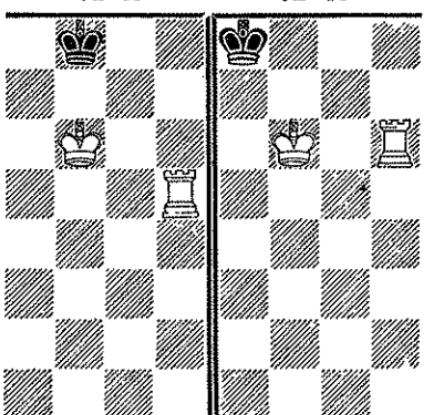
Поставьте позицию: белые — Kpd8 Fd7, черные — Кра8. Каким способом белые дают мат в два хода?

### МАТ ЛАДЬЕЙ

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

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

№ 43



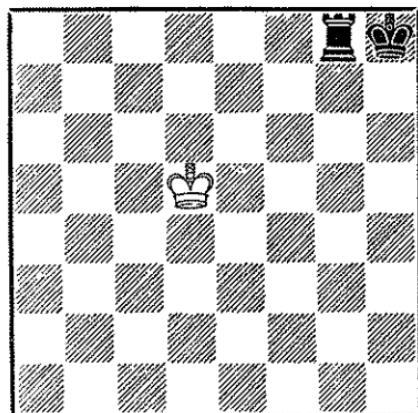
№ 44

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

c7, f7 и g7, и ладья ходом Jh5—h8 матует.

Из диагр. 44 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом Ld6—d8. Отметим, что при оппозиции королей на крайней линии они отнимают друг у друга всего два поля.

№ 45



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

1. . . Lg8—e8
2. Kpd5—d4 Kph8—g7

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

3. Kpd4—d5 Kpg7—f6
4. Kpd5—d4 Kpf6—f5!
5. Kpd4—d5 Le8—d8+!

Теперь, когда короли в оп-

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

6. Kpd5—c5 Kpf5—e6!

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

7. Kpc5—c4 Kpe6—e5
8. Kpc4—c3 Kpe5—e4
9. Kpc3—c2 Kpe4—e3
10. Kpc2—c1 Kpe3—e2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию «b», то черные ходом Ld8—c8 оттеснят его еще на одну вертикаль.

11. Kpc1—c2 Ld8—c8+!

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

12. Kpc2—b3 Kpe2—d3

Можно было играть аналогично предыдущему Kpe2—d2, но мы нарочно выбрали другой ход, чтобы показать часто применяемый маневр.

13. Kpb3—b4 Lc8—c1!

Если будет сыграно 13 . . . Kpd3—d4, то белые ответят 14. Kpb4—b3 и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14. Kpb4—b5 Kpd3—d4
15. Kpb5—b6 Kpd4—d5
16. Kpb6—b7 Kpd5—d6

17. Kpb7—b8 Kpd6—d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18. Kpb8—b7 Lc1—b1+

19. Kpb7—a6 Kpd7—c7!

На дистанцию хода коня!

20. Краб—a5 Kpc7—c6

21. Кра5—a4 Krc6—c5

22. Кра4—a3 Krc5—c4

23. Кра3—a2 Lb1—b8

24. Кра2—a3 Lb8—b7!

Ничего не давало 24... Kpc4—c3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25. Кра3—a2 Kpc4—c3

26. Кра2—a1 Kpc3—c2

27. Кра1—a2 Lb7—a7×.

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

1. ... Lg8—e8

2. Kpd5—d4 Kph8—g7

3. Kpd4—d5 Kpg7—f6

4. Kpd5—d4 Le8—e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5. Kpd4—d3 Kpf6—f5

6. Kpd3—d4 Kpf5—f4

7. Kpd4—d3 Le5—e4

8. Kpd3—c3 Kpf4—e3

9. Kpc3—c2 Le4—c4+

10. Kpc2—b3 ...

Если 10. Kpc2—d1, то черные вынуждают мат в 2 хода,

делая выжидательный ход ладьей по линии «с», например: 10... Lc4—c6 11. Kpd1—e1 Lc6—c1×. Запомните этот маневр:

10. ... Kpe3—d3
11. Kpb3—b2 Lc4—c3
12. Kpb2—b1 Lc3—c2
13. Kpb1—a1 Kpd3—c3
14. Kpa1—b1 Kpc3—b3
15. Kpb1—a1 Lc2—c1×.

### Упражнения

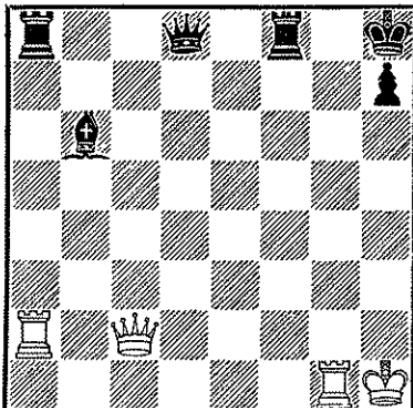
1. Поставьте несколько произвольных позиций либо с двумя ладьями, либо с ферзем, либо с ладьей и упражняйтесь в матовании короля, пока не научитесь давать мат скоро и уверенно. В случае неудач вновь внимательно просмотрите примеры из настоящего урока.

2. Объясните, для чего делается выжидательный ход.

3. Решите задачу: белые — Kph1, La1, b1; черные — Kpe7. Во сколько ходов белые дают мат?

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

### № 46



5. Решите задачу: белые — Kpg6, Lh4, черные — Kpf8. Белые начинают и дают мат в два хода.

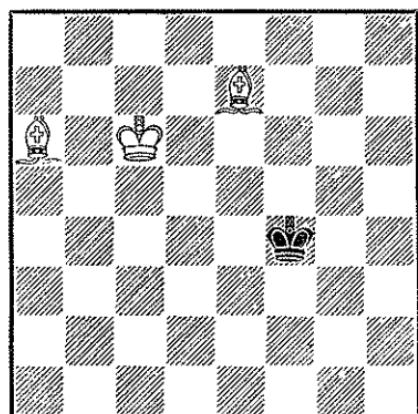
6. Докажите, что при любом первом ходе ладьи в позиции: белые — Крс6, Лс5, черные — Крс8, мат достигается в 3 хода. Вспомни-

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

## МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

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

№ 47



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

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

Или 3 . . . Крf3 4. Кре5.  
4. Сa6—d3+ Крf5—f4

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

5. Кpd5—e6 Крf4—g5
6. Cd4—e3+ Крg5—g4
7. Cd3—e2+ . . .

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

7. . . Крg4—g3
  8. Кре6—f5 Крg3—g2
- Или 8 . . . Крh4 9. Cf2+
9. Крf5—g4 Крg2—h2

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

10. Крg4—f3! . . .

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

10. . . Крh2—h3

Подальше от опасного углового поля.

11. Крf3—f2 Крh3—h4

Теперь, когда белый король занял нужное поле, сле-

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

12. Ce3—d2 . . .

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

12. . . Kph4—h3

13. Cd2—g5! Kph3—h2

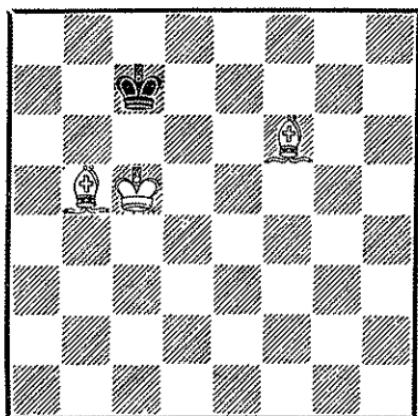
14. Ce2—f1! Kph2—h1

15. Cf1—g2+ Kph1—h2

16. Cg5—f4×.

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

№ 48



В позиции на диагр. 48 белые дают мат в 6 ходов.  
1. Cb5—c6 Kpc7—b8 2. Krc5—

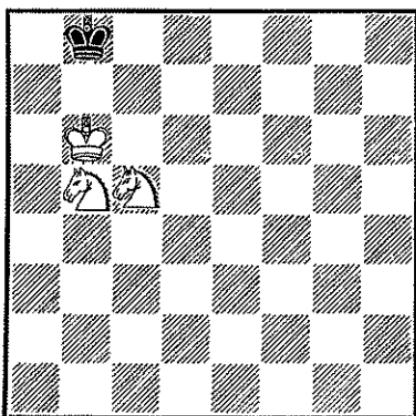
b6 Kpb8—c8 3. Cc6—b5 (слон возвращается на прежнее место) 3 . . . Kpc8—b8 4. Cb5—ab Kpb8—a8 5. Ca6—b7+ Kra8—b8 6. Cf6—e5×.

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

\* \* \*

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

№ 49



1. Kb5—a7 Kpb8—a8
2. Kc5—e6 . . .

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

2. . . Kpa8—b8
3. Kpb6—a6 Kpb8—a8
4. Ke6—c7+ Kpa8—b8
5. Kra6—b6 Пат.

Или 1. Кс5—d7+ Кpb8—c8!  
и ничья.

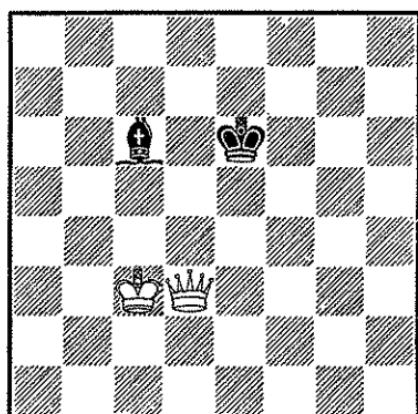
Только при ошибочном ответе 1... Кра8? белые дают мат 2. Кб5—c7x.

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

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ СЛОНА

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

№ 50



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

1. Крс3—d4 Креб—d6

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

2. Фd3—g6+ Кpd6—d7
3. Крd4—c5 Сс6—b7
4. Фg6—f7+ Крd7—c8
5. Фf7—e8+ ...

Можно и 5. Крb6 с тем, чтобы после 5... Крd8 сыграть не 6. Кр : b7 — пат, а 6. Ф : b7 с легким выигрышем.

5. ... Крс8—c7
6. Фe8—e7+ Крс7—b8
7. Крс5—b6

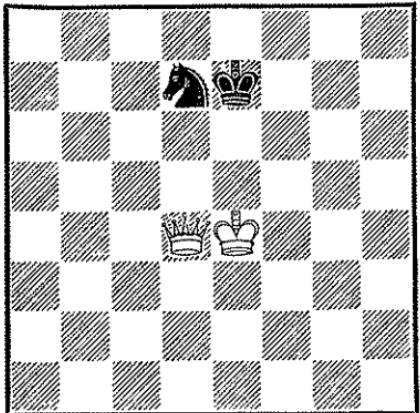
и белые дают мат в два хода.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОНИ

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

том, чтобы конь не мог объявить шах. Ход 1. Кре4—d5 бесполезен, так как следует 1... Kd7—f6+ 2. Крд5—e5 Kf6—d7+. Еще хуже 1. Фd4—d5?, так как

№ 51



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

1. Kре4—f5! ...

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

всего защищен от шахов коня.

1. ... Kd7—f8

Удалять короля от коня опасно, потому что конь теряется; например: 1 ... Kd7—b8 2. Фd4—e5+ или 2. Фd4—b4+. Плохо и 1 ... Kре7—d8 из-за 2. Kpf5—e6. Конь связан и теряется.

2. Фd4—g7+ Kре7—e8  
3. Kpf5—f6 Kf8—d7+  
4. Kpf6—e6 Kd7—f8+  
5. Кре6—d6! ...

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

5. ... Kf8—g6  
6. Фg7 : g6+

и выигрывают.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Ферзь против ладьи также выигрывает, но метод выигрыш-

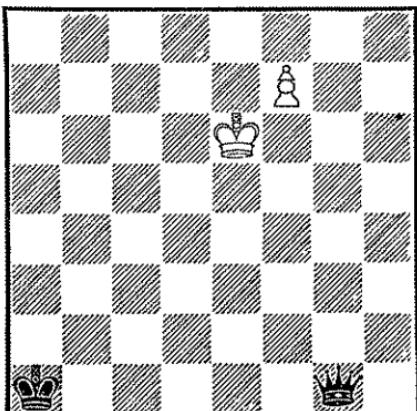
ша сложен и будет показан позднее (см. главу 18).

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

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

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

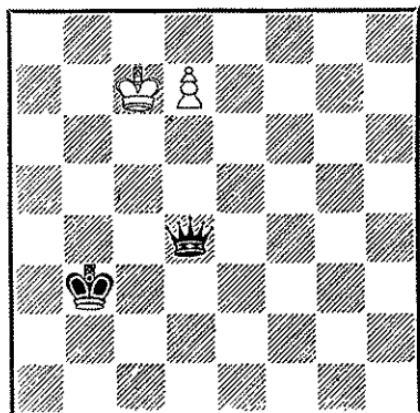
№ 52



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

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

№ 53



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

Однако белый король старается не допустить ферзя на d8.

1. ... Фd4—c5+
2. Крс7—b7 Фc5—a5

С целью проникнуть на d8.

3. Крb7—c8! Фa5—a8+
4. Крс8—c7

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

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

Цель достигнута — темп выигран.

4. ... Крb3—c4
5. Крd8—e7 Фc6—c7!
6. Кре7—e8 Фc7—e5+
7. Кре8—f7 Фe5—d6!

Опять тот же прием.

8. Крf7—e8 Фd6—e6+

Снова выигрывая темп.

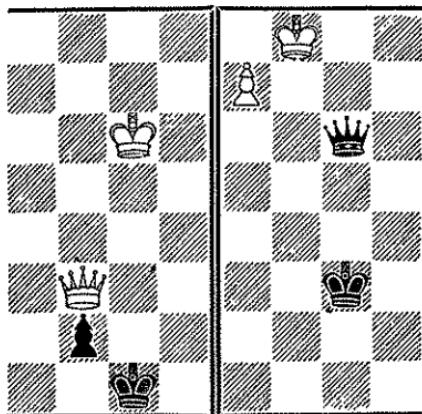
9. Кре8—d8 Крс4—d5
10. Крd8—c7 Фe6—c6+
11. Крс7—d8 Крd5—e6

и мат в два хода.

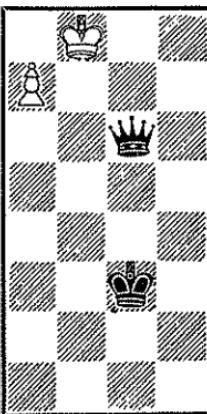
Если бы ферзь в начальной позиции находился не на d4, а на h1, то его подводили бы, чередуя шахи с нападением на пешку: 1... Фc1+ 2. Крb7 Фd2 3. Крс7 Фc3+ 4. Крd6 Фd4+ и т. д.

Против ладейной и слоновой пешек, находящихся на предпоследней горизонтали, выигрыш темпа не удается. На диагр. 54 в ответ на 1. Фf3—g3+ последует 1... Крg1—h1!, и белые не могут взять пешку из-за пата, а после любого хода короля черная пешка превратится в ферзя.

№ 54



№ 55



Точно так же на диагр. 55 после 1... Фс6—b6+ 2. Крb8—a8 черные не могут подвести короля из-за пата. Если бы у белых была еще одна пешка, например на b3, то черные легко выиграли бы посредством 2... Фb6—c7 и 3... Фc7—c8×.

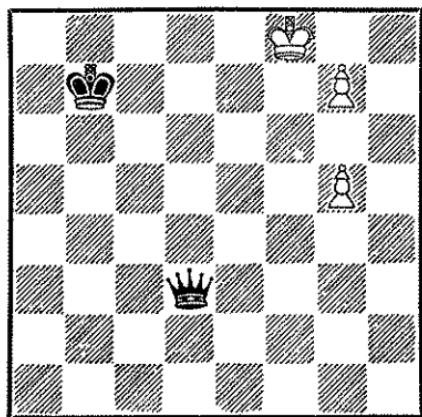
Таким образом, ладейная и слоновая пешки на предпоследней горизонтали, поддержанные королем, делают ничью против ферзя, за

исключением некоторых случаев, которые приведены в главе 13.

### Упражнения

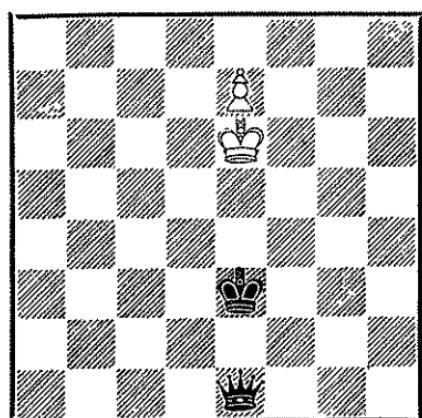
1. Могут ли черные в позиции на диагр. 56 выиграть при своем ходе?

№ 56



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

№ 57



## Глава 4

### МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ШАХМАТИСТОВ

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

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

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

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

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

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

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

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

Шахматная педагогика поч-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Необходимым качеством всякого сильного шахматиста является шахматное зрение.

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

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

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

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

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

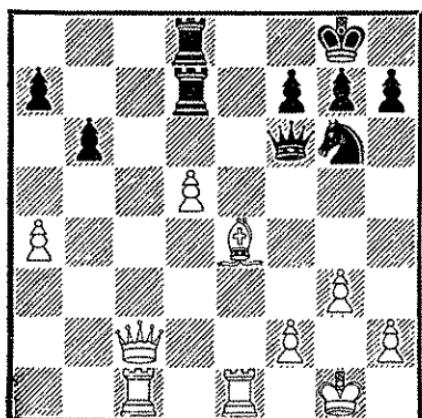
Хорошая память облегчает шахматисту не только усвоение многих правил, но и выработку практических навыков. Во время шахматной партии приходится неоднократно оценивать создавшее-

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

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

Покажем на примере, в чем сущность комбинационного зрения.

№ 58



На диагр. 58 соотношение сил равное. У белых проходная пешка d5, но движение ее заторможено черными ладьями. Таким образом предстоит трудная медлительная борьба с примерно равными шансами. В этот моментирующему белыми Алехину пришла в голову интересная скрытая идея, и он пошел: 1. Фс2—с6. Черным невыгодно меняться на с6. После 1... Фf6 : с6 2. d5 : с6 Лd7—с7 3. Лс1—d1 белые добиваются преимущества. Черным следовало уйти ферзем, лучше всего на d4. Они предпочли другое отступление: 2... Фf6—g5. Как раз этот ход позволил Алехину осуществить задуманную комбинацию. Он сыграл 3. Сe4 : g6. Черные не могут ответить 3... Фg5 : g6 ввиду 4. Фс6 : d7! Лd8 : d7 5. Лc1—c8×. Они сыграли 3... h7 : g6, открывая выход для короля, и считали свое положение безопасным. Алехин заранее подметил, что создается обстановка, в которой обычные соотношения сил оказываются в виде исключения недействительными. Последовало 4. Фс6 : d7! Лd8 : d7 5. Лe1—e8+ (Не 5. Лc1—c8+ из-за 5... Лd7—d8) 5... Крg8—h7 6. Лc1—c8, и черные во избежание матов на h8 должны отдать ферзя. Итак, комбинационное зрение Алехина нашло в позиции необычное исключение из общепринятых норм. Оказывается, что мож-

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

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

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

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

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

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

## Упражнения для изучения доски

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

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

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

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

5. Черный слон стоит на с8. Сколько ходов уйдет на взятие белой пешки e2, белой ладьи на h1? Назовите эти ходы.

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

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

сколько ходов пешка может быть взята конем?

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

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

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

11. Укажите два маршрута коня с a1 до h8.

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

---

## Глава 5

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

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

#### *В дебюте и середине игры*

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

Ферзь равнозначен двум ладьям. Три легкие фигуры ценнее ферзя.

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

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

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

#### *В эндшпиле*

Конь равнозначен слону. Конь или слон равнозначны трем пешкам. Конь и слон равнозначны ладье и пешке.

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

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

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

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

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

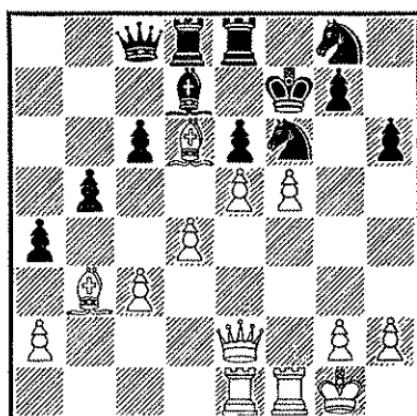
Из сравнения видно, что в эндишиле возрастает ценность пешек, особенно проходных и далеко продвинутых, а также ладьи. Чем ближе пешка к последней горизонтали, тем больше возможностей для превращения ее в ферзя. Ладья приобретает большую силу, когда она может действовать по открытой горизонтали или вертикали.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

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

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

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

№ 59



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

1. Фe2—h5+! ...

Ферзь жертвуется, чтобы отвлечь коня от укрытия короля. Слабее 1. fe+ С : e6 2. Ph5+ gb.

1. ... Kf6 : h5

Если черные закроются от шаха пешкой «g», то после 2. Ph5 : g6 они получают мат.

2. f5 : e6++ Kpf7—g6

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

3. Сb3—c2+ Kpg6—g5
4. Lf1—f5+ Kpg5—g6

Король упирается, не хочет идти в глубь неприятельского лагеря.

5. Lf5—f6+ Kpg6—g5

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

6. Lf6—g6+ Kpg5—h4

7. Le1—e4+ Kh5—f4

8. Le4 : f4+ Kph4—h5

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

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

10. Lf4—h4—мат.

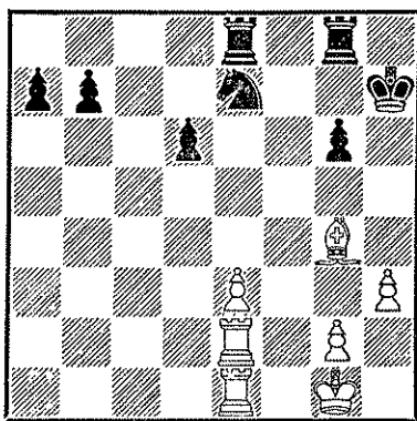
Когда большинство фигур разменено и королю не угрожает матовая атака, что случается обычно в эндшпиле, король выходит из укрытия и становится активной фигурой. Его сила может быть примерно приравнена к силе ладьи.

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

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

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

№ 60



Белые решили напасть на пешку a7 и сыграли 1. Le1—a1, на что черные ответили 1... Le8—a8. Белые могут взять пешку a7 ходом 2. La1 : a7, но в ответ последует 2... La8 : a7, и белые получат за ладью одну пешку, тогда как ладья ценнее, чем четыре пешки. Поэтому белые

сыграли 2. Le2—a2. Теперь пешка a7 атакована дважды, а защищена только один раз. Если черные не примут мер для укрепления защиты, то последует 3. L : a7 L : a7 (равноценный размен) 4. L : a7, и черные в итоге потеряют пешку. Черные могут усилить защиту и сыграть 2... Ke7—c8, но после 3. C : c8 L : c8 (равноценный размен) 4. L : a7 L : a7 5. L : a7 пешка все же будет потеряна.

На 1. Le1—a1 черные могли ответить 1... Ke7—c6. Белые продолжают 2. Le2—a2. У них уже два удара на пешку a7, а защищена она только одним конем с6. Угрожает ли черным взятие пешки a7? Сделаем подсчет: 3. La2 : a7 Kc6 : a7 4. La1 : a7. Белые потеряли ладью, а взамен получили коня и пешку. Но, как указано выше, ладья равнозначна коню и двум пешкам, следовательно, в итоге всей операции белые потерпели урон, который может быть оценен примерно в пешку. При атаке важно не только количество ударов, но и качество их. Невыгодно атаковать объект противника в первую очередь цennыми фигурами. Все же защита 1... Ke7—c6 маловыгодна. Белые сыграют 2. Cg4—f3, угрожая разменом на с6, а затем взятием пешки a7. Самая простая защита пешки a7 состоит в ходе 1... a7—ab. Белые могут атаковать пешку ab вто-

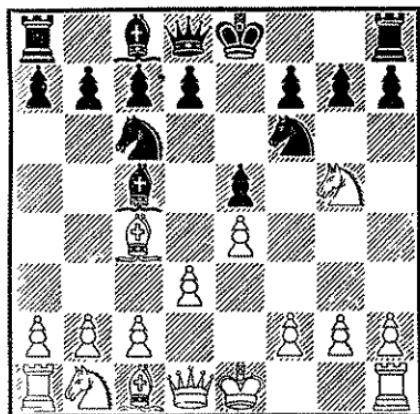
рой ладьей и слоном, сыграв 2. Le2—a2 и 3. Cg4—e2, и все же взятие на ab окажется невыгодным. За слона белые получат только две пешки. Нападение фигур на пешку, защищенную пешкой, не достигает цели.

Возьмем другой пример. Партия была начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6. Черные защищили пешку e5 пешкой d6, и дальнейшее нападение на нее одиними фигурами бесцельно. Поэтому белые сыграли 3. d2—d4. Теперь пешка e5 атакована дважды, а защищена только один раз, и белые угрожают выиграть пешку. Черные могут защитить второй раз пешку e5 ходом 3... Kb8—c6. Теперь 4. d4 : e5 Kc6 : e5 5. Kf3 : e5 d6 : e5 6. Fd1 : d8+ Kре8 : d8 приведет только к равнозначному размену пешки, коня и ферзя белых на такие же фигуры черных. Белые играют 4. Cf1—b5. Этим ходом они связывают коня. Конь не может ходить, так как черный король попадает под удар слона. Связанный конь фактически бездействует и не принимает участия в защите пешки e5. Черные должны или еще раз укрепить пешку e5, например посредством 4... f7—f6, или же разменять атакованную пешку, сыграв 4... e5 : d4. После 5. Kf3 : d4 черным следует позаботиться о защите коня с6. На коня на-

правлены два удара, а защищены он только один раз. Черные сыграют поэтому 5... Сс8—d7. Ходы 6. Сb5 : с6 Cd7 : сб 7. Kd4 : сб b7 : сб ведут к размену двух легких фигур без ущерба для каждого из противников.

Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—сб. Черные защитили пешку e5, которую угрожал взять конь f3. 3. Cf1—c4. Слон напал на пешку f7, но пешка достаточно защищена королем. 3... Cf8—c5. И это нападение на пешку f2 пока безопасно. 4. d2—d3 Kg8—f6 5. Kf3—g5.

№ 61



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

дет: 6. Сс4 : f7 + Фе7 : f7 7. Kg5 : f7. Белые потеряли коня и слона, но уничтожили ферзя и пешку. Но ферзь примерно равнозначен трем легким фигурам. Следовательно, черные потерпели урон, равнозначенный легкой фигуре.

Черные могли защитить пешку f7 второй раз ходом 5... Lh8—f8. Теперь после 6. Kg5 : f7 Lf8 : f7 7. Сс4 : f7 + Кре8 : f7 белые за коня и слона получили взамен ладью и только одну пешку, следовательно, они потерпели урон, равнозначенный одной пешке.

Все же ход 5... Lf8 нехорош, потому что черные теряют право рокировки в короткую сторону и им нелегко будет увести короля в безопасное место. Правильный ход — 5... 0—0! Черные рокировали и в то же время вторично защитили пешку f7. Стоило ли белым делать ход 5. Kf3—g5? Его следует признать ошибочным, он был расценен только на неправильный ответ черных и привел к напрасной потере времени.

Дебют, называемый «русской партией», начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6. Черные в ответ на атаку пешки e5 контратаковали пешку e4. Может последовать 3. Kf3 : e5 d7—d6. Черные не спешат отыграть пешку, так как белые прежде всего должны увести коня из под удара пешки. Если белые

сыграют 4. К : f7, то после 4 . . . Кр : f7 они получат за коня всего две пешки. 4. Кe5—f3 Kf6 : e4, и дело кончилось разменом пешек. Контратака является иногда лучшим способом защиты.

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

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

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

Другой причиной является отсутствие выработанного ре-

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

Автор на занятиях с начинающими применял следующий методический прием. Учащиеся играли друг с другом шахматные партии по шашечным правилам — с обязательным взятием, например: 1. e2—e4 h7—h5 2. Fd1 : h5 Lh8 : h5 3. h2—h3 Lh5 : h3 4. g2 : h3 и т. д. Партия считается проигранной не только в случае маты, но и когда король остается одиноким. Темп игры постепенно убывает. Результаты получаются весьма обнадеживающие — число зевков резко уменьшается.

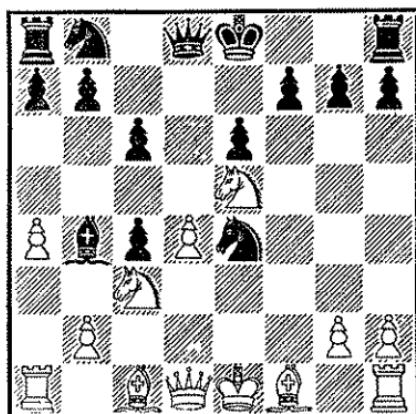
Большую пользу принесет начинающему привычка записывать ходы. В турнирах запись ходов обязательна, но следует записывать и нетурнирные партии.

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

Одна партия была начата следующим образом: 1. d2—

d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6. Черные могли взять пешку на с4, однако после 2 ... dc 3. Fa4+ Kсб 4. Kf3 белые ее отыграют. 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kg1—f3 d5 : c4 5. a2—a4. Этот ход сделан для того, чтобы не допустить хода b7—b5, защищающего пешку. 5... Cс8—f5 6. Kf3—e5 e7—e6 7. f2—f3. Белые могли сразу взять пешку с4 конем, но они хотят сначала ходом e2—e4 отогнать черного слона. 7... Cf8—b4 8. e2—e4 Cf5 : e4. Черные жертвуют слона за две пешки. Они надеются получить атаку на белого короля. 9. f3 : e4 Kf6 : e4.

### № 62



Сколько разных ударов у белых и черных? Попытайтесь быстро сосчитать их. Подсчет покажет, что белый конь нападает на пешки с4, с6, f7, а слон f1 нападает на пешку с4, итого 4 различных удара у белых. Черные угрожают взять конем или слоном коня

c3. У них два удара на коня с3, а защищен он только пешкой b2 один раз. Кроме того, черные угрожают взять пешку d4, у них всего 3 удара.

Отметив мысленно все удары — свои и противника, надо расчленить их на опасные и безопасные. Например, взятие конем e5 пешки f7 или сб безопасно для черных: пешки достаточно защищены. Взятие черными пешки d4 также невыгодно: пешка защищена ферзем. Опасно взятие конем e4 коня с3, потому что после b2 : c3 Cb4 : c3+ белые теряют по меньшей мере качество. Надо научиться видеть не только угрозы противника, но и принимать соответствующие меры защиты, а также создавать угрозы противнику.

Белые сыграли 10. Fd1—f3. Они второй раз защитили коня с3, одновременно напали второй раз на пешку f7 и угрожают дать мат ходом 11. F : f7 ×. Кроме того, ферзь напал на коня e4.

Могут ли черные защитить коня e4 и отразить угрозу маты на f7? Могут, и даже двумя способами. Первый — увести коня e4 на d6 или f6, второй — сыграть 10 ... f5. Второй способ плох. После 10 ... f5 11. Ph5+! g6 12. K : g6! черные не могут взять коня, так как теряют ладью h8.

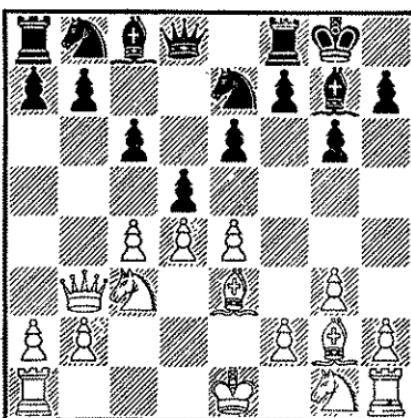
Черные предпочли не защиту, а контратаку и сыграли 10 ... Fd8 : d4. Они защищили коня e4 и в третий раз

напали на коня с3. Крометого, они подготовили отступление короля на d8. Последовало 11. Фf3 : f7+ Кре8—d8 12. Сс1—g5+! Это не подставка, а умышленное отвлечение коня e4 от атаки на белого короля. 12... Ке4 : g5 13. Фf7 : g7 Сb4 : c3+ 14. b2 : c3 Фd4 : c3+ 15. Кре1—e2 Фc3—c2+ 16. Кре2—e3 Фc2—e4+, и борьба закончилась вечным шахом, следовательно вничью.

Переходим к расчету многоходовых ударов. Партия начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. с2—с4. Белые предлагают жертву пешки. Если черные возьмут пешку с4, то получится начало, называемое «принятый ферзевый гамбит». Как было указано выше, пешку белые отыгрывают. Черные ответили 2... e7—e6. Они защитили пешку d5 пешкой. Если бы черные сыграли 2... Cf5 или 2... Kf6, то белые взяли бы пешку на d5, на 3... K : d5 ответили бы 4. e4 и овладели бы центром, а в случае 3... Ф : d5 последовало бы 4. Кс3. Ферзь черных должен отступить, и белые выиграли время для развития своих фигур. Дальше белые сыграли 3. Kb1—c3. Пешка d5 теперь атакована дважды и защищена столько же раз. Следовательно, белые ничего не выигрывают и дело сводится к простому размену. Постарайтесь в уме представить себе позицию после хо-

дов 4. cd ed. Очевидно, что после 5. К : d5 Ф : d5 белые потеряют коня за пешку. Отсюда можно сделать вывод: два удара уравновешиваются двумя защитами. Дальше партия продолжалась: 3... g7—g6 4. g2—g3 Cf8—g7 5. Cf1—g2. На пешку d5 нацелились две фигуры и пешка, всего три удара, а защит только две. Черные должны или взять на с4 или позаботиться о третьей защите. Было сыграно 5... c7—c6 6. e2—e4 Kg8—e7 (четыре удара уравновешиваются четырьмя защитами) 7. Cс1—e3 0—0 8. Fd1—b3.

### № 63

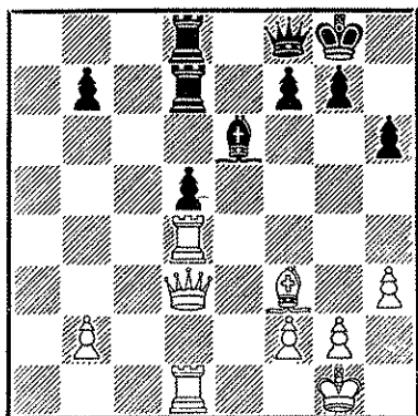


На пешку d5 направлено пять ударов. Подвести пятую защиту черные не могут, поэтому они вынуждены взять на с4 или e4, и белые овладеют центром, что дает им некоторое позиционное преимущество. На диагр. 64 пеш-

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

Третий удар будет ферзем,

№ 64



и он попадет под удар ладьи. Белые потеряют ферзя за ладью и пешку — явно невыгодный обмен. Правильный ход белых 1. Fd3—b5. Белые угрожают 2. C : d5 C : d5 3. L : d5 L : d5 4. L : d5 L : d5 5. F : d5. Ферзь взял последним, когда исчезли защищавшие пешку три фигуры.

Черные могут ответить 1... Ff8—d6. После 2. C : d5 C : d5 3. L : d5 F : d5 4. L : d5 L : d5 5. F : b7 черные потеряли ферзя и пешку в обмен на две ладьи. Но так как партия близится к окончанию, где две ладьи сильнее ферзя, то позицию можно считать приблизительно равной.

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

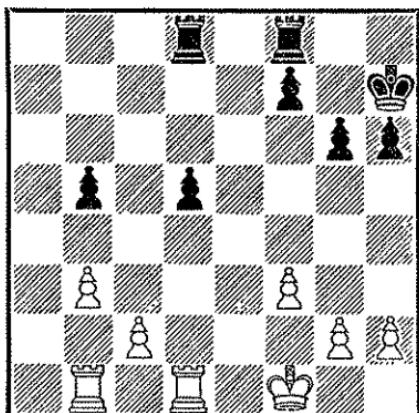
вопросу — что нужно выбрать объектом для атаки?

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

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

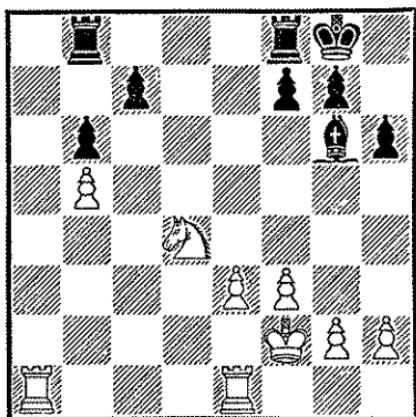
Часто встречающийся случай показан на диагр. 65.

№ 65



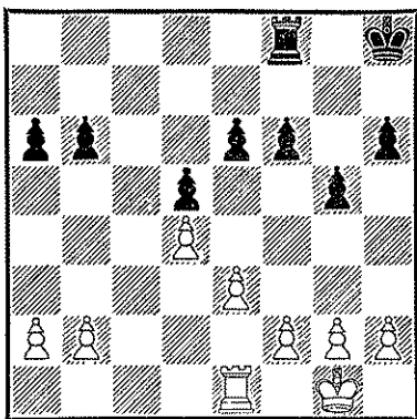
Ход белых. Пешка d5 изолирована, и белые хотят напасть на нее двумя ладьями. Они играют 1. Ld1—d4! Почему на d4, а не на d3 или d2, выясняется в дальнейшем. Следовательно, первым же ходом белые блокируют пешку. 1... Ld8—d6 2. Lb1—d1 Lf8—d8. Черные могли отказаться от защиты пешки d5 и напасть в свою очередь на пешку c2 ходом 2... Lc8. Однако после 3. L : d5 L : d5 4. L : d5 L : c2 они теряют пешку b5. Два удара белых уравновешиваются двумя защитами черных. 3. c2—c4 b5 : c4 4. b3 : c4. Беда черных в том, что пешка d5 связана и не может взять на с4 из-за потери ладьи. Три удара белых при двух защитах черных приводят к выигрышу пешки. Если бы белые сыграли на первом ходу ладьей не на d4, а на d3 или d2, то в ответ на 4. b3 : c4 последовало бы 4... d5—d4! и силы равны.

№ 66



На диагр. 66 у черных отсталая пешка с7. Белые выигрывают ее, продолжая 1. La1—a7! Lf8—c8 2. Le1—c1. Не вело к выигрышу 1. La1—c1 ввиду 1... Lb8—b7 2. Lc1—c3 Lf8—c8.

№ 67



На диагр. 67 ход белых. Они немедленно занимают ладьей открытую линию «с». После 1. Le1—c1! у черных нет защиты от 2. Lc1—c6. Белые выигрывают пешку.

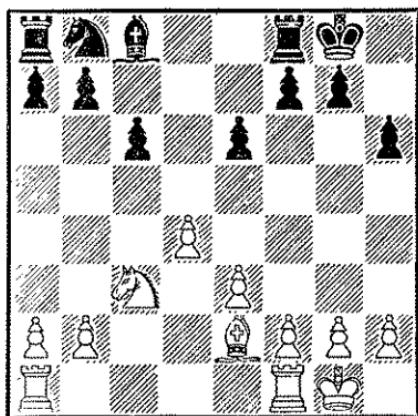
Последние два примера показывают, как важно ладьей захватить открытую вертикаль и затем атаковать пешки противника сбоку. Если на диагр. 67 ход черных, то они играют 1... Lf8—c8. Белые должны ответить 2. Kpg1—f1 с тем, чтобы на 2... Lc8—c2 защитить пешки ходом 3. Le1—e2. Черным не следует торопиться с ходом Lc2. Им нужно сначала подвести к центру короля и двинуть впе-

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

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

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

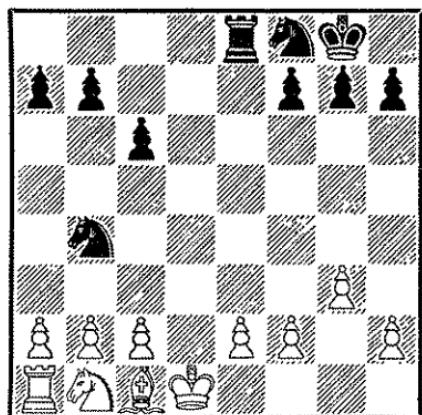
№ 68



В позиции на диагр. 68 черные сыграли 1... b7—b5. Этот ход оказался ошибкой, так как последовало 2. Кc3 : b5 с6 : b5 3. Сe2—f3, и черная ладья не может уйти из-под удара слона. Ей мешают конь b8 и пешка a7. Чтобы не потерять ладью, черные играют 3... Kb8—c6 4. Cf3 : c6 La8—b8, однако в ре-

зультате всей операции белые выиграли пешку.

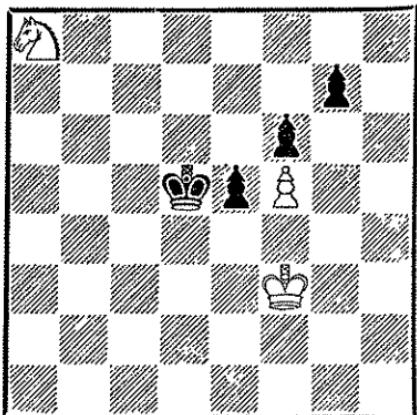
№ 69



В позиции на диагр. 69 ход черных. Черные решили перехитрить противника и сыграли 1... Le8 : e2. Последовало 2. Kpd1 : e2 Kb4 : c2. Белая ладья заперта своими же фигурами и теряется. В итоге черные, казалось бы, выиграли две пешки. Тем не менее операция, начатая черными, ошибочна. Последовало 3. Kpe2—d1 Kc2 : a1 4. b2—b3 Kf8—e6 5. Cc1—b2 Ka1 : b3 6. a2 : b3. У черных всего две пешки за фигуру, и они должны проиграть окончание партии. Конь, взявший ладью, не смог вернуться обратно — вот чего не учли черные. Следовательно, здесь налицо второй случай малоподвижности фигур.

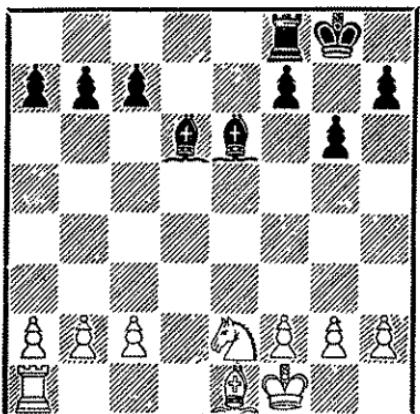
2) Фигура малоподвижна, когда при любом своем ходе она попадает под удар неприятельских фигур или пешек.

№ 70



На диагр. 70 ход черных. Попытка провести пешку «е» в ферзи посредством 1... e4+ 2. Kpf4 Kpd4 не удаётся. Последует 3. Kc7! e3 4. Ke6+ Kpd3 5. Kpf3 e2 6. Kf4+, и белые выигрывают. Правильно только 1... Kpd5 — с6! У коня a8 отнята возможность выйти из угла. 2. Kpf3—e4 Krcб—b7. Конь теряется, после чего король возвращается, и черные выигрывают пешечное окончание.

№ 71



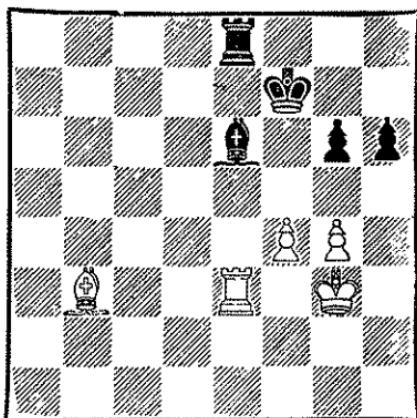
В позиции на диагр. 71 белые сыграли 1. La1—d1, оставляя под ударом пешки a2 и h2. Если черные ответят 1... Себ : a2, то последует 2. b2—b3! и слон окажется в капкане. Белые угрожают ходом 3. La1 или 3. Kc3 выиграть его. 2... Cd6—e5 (препятствуя как La1, так и Kc3) 3. Cel—c3, и черные теряют фигуру.

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

3) Фигура неподвижна, потому что она связана.

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

Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6



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

После ходов 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 «французская партия» 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 конь f6 связан. При его уходе черные теряют ферзя. Белые угрожают ходом 5. e5 напасть на коня и выиграть его. Черные могут носредством 4 ... d5 : e4 избавиться от пешки e4 или же сыграть 4 ... Cf8—e7, развязывая коня. На 5. e4—e5 они ответят 5 ... Kf6—d7, и дело сведется к равноценному размену слонов.

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

1. Cb3 : eb+ Le8 : eb 2. Lc3 : eb Kpf7 : eb приводит к размену и к ничейному пешечному окончанию. Выигрыш достигается следующим способом: 1. Le3 : eb! Le8 : eb. Ладья сейчас оказалась связанный, и белые усиливают нападение на нее. 2. f4—f5

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

В главе 11 вопросы связки будут разобраны подробно.

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

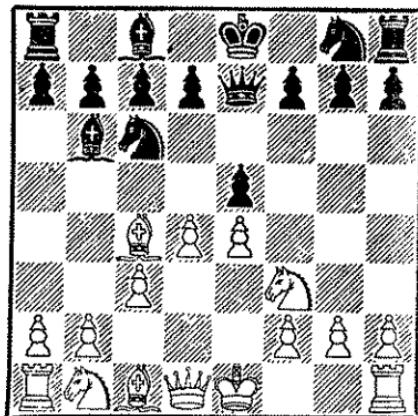
Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 (защита Филидора) 3. d2—d4 Kg8—f6. Вместо защиты пешки e5 черные сами нападают на пешку e4. 4. d4 : e5 Kf6 : e4 5. Kb1—d2! Ke4 : d2 6. Cc1 : d2. У белых уже развиты две фигуры, у черных все фигуры находятся на первоначальных местах. Почему так получилось? Конь g8 потратил три хода, чтобы разменять коня d2, сделавшего один ход. Белые, напав на 5-м ходу на коня e4 и вынудив размен на d2, выиграли темп для развития своих фигур.

«Скандинавская партия» начинается ходами 1. e2—e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5. Белые играют 3. Kb1—c3. Они развили фигуру, а черные вынуждены отступить ферзем. Ясно, что и здесь белые выиграли темп для развития фигур.

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

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

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

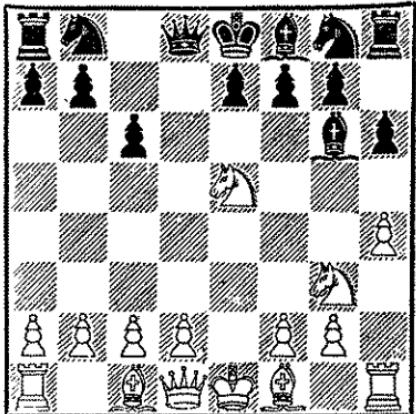


Далее было сыграно 6. d4-d5. Это нападение на коня было бы обосновано, если бы конь должен был отступить на a5. После 5 . . . Ka5 6. Cd3 у черного коня отрезан путь к отступлению и белые угрожают ходом 7. b4 выиграть его. Черные ответили 5 . . . Kc6-b8 6. 0-0 d7-d6 7. Cc1-g5 Kg8-f6 и получили хорошую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

Партия была начата ходами 1. e2—e4 c7—c6 2. Kb1—c3 d7—d5(«защита Каро-Канн») 3. Kg1—f3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cс8—f5. Плохой ход. Черные нападают на коня, а конь уходит на лучшее поле. 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. h2—h4! h7—h6 (угрожало 7. h5 с выигрышем слона) 7. Kf3—e5 (диагр. 74).

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

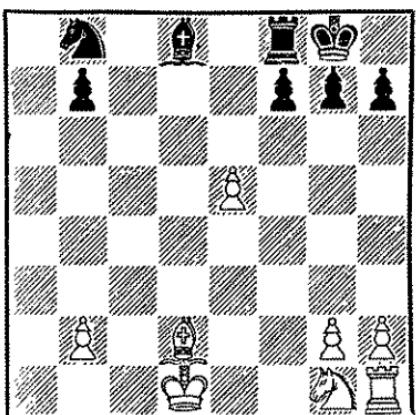
№ 74



шек королевского фланга и заставляют слона отступить на плохую позицию. 7 . . . Сg6—h7 8. Фd1—h5. Угрожает мат на f7. 8 . . . g7—g6 9. Cf1—c4! Ввиду угрозы мата на f7 черные не могут взять ферзя. 9 . . . e7—e6 10. Фh5—e2, и белые получили превосходную позицию.

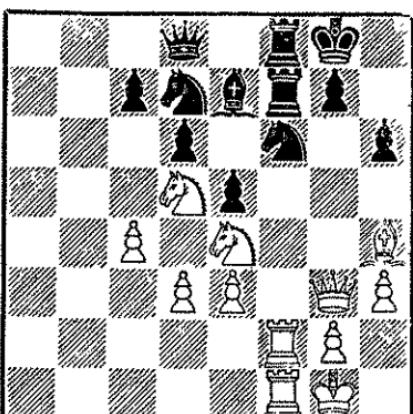
#### Упражнения

№ 75



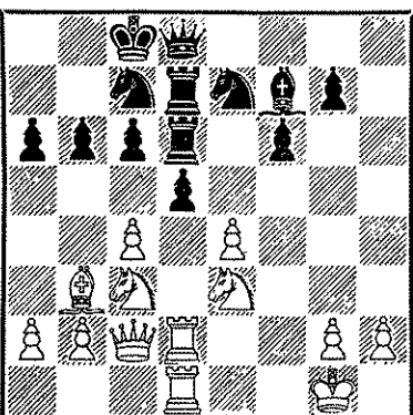
1. Ход черных. Они организуют нападение на изолированную пешку e6. Смогут ли белые защитить ее?

№ 76



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

№ 77

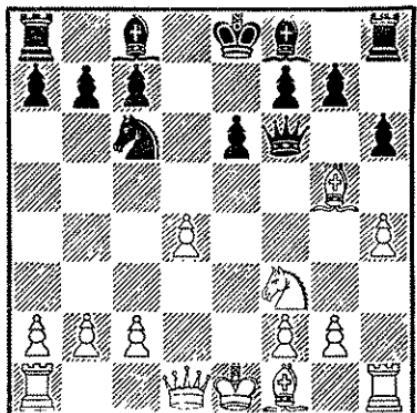


3. В позиции на диагр. 77 белые бросили все силы для нападения на пункт d5. Ход белых. Каков будет результат атаки?

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

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

№ 78



Подсчитайте, оправдывается ли нападение на ферзя.

6. В партии получилась позиция: белые — Kpg1, La1, c1, Cc3, Ke4, pp. ab, f2, g3, h4; черные — Kpd8, La8, h8, Себ, Ксб, pp. b7, f6, g7, h5. Ход белых. Белые могут пожертвовать коня на f6. Подсчитайте, оправдывается ли жертва.

7. Партия, игранная по телеграфу между Петербургом и Лондоном в 1897 г., была начата ходами: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Kb8—c6 3. Kb1—c3 d5 : c4 4. d4—d5 Kс6—a5. На поле a5 конь стоит ненадежно и может быть потерян. 5. Fd1—a4+ c7—c6 6. b2—b4 b7—b5! (лучший ответ. 6. . . c4 : b3 7. a2 : b3 b7—b6 8. d5 : c6 вело к выгоде белых) 7. Fa4 : a5 Fd8 ; a5 8. b4 : a5 b5—b4 9. Kc3—d1 c6 : d5. Оправдалась ли жертва коня, задуманная черными?

## Глава 6

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Уметь сыграть конец — значит уметь играть

*А. Д. Петров, 1824 г.*

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

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

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

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

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

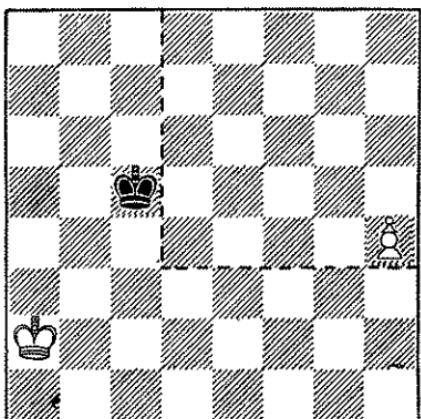
Исключительным знатоком пешечных окончаний был московский мастер Н. Д. Григорьев.

## КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

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

№ 79

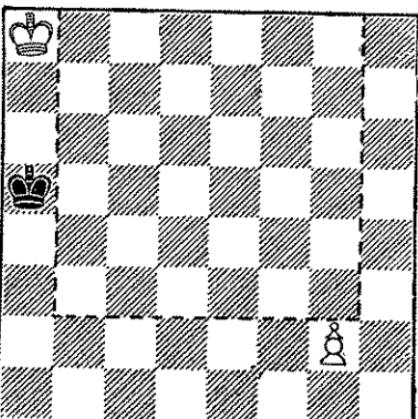


Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных

Белые при своем ходе выигрывают, так как черный король не сможет задержать пешку: 1. h4—h5 Kpc5—d6 2. h5—h6 Kpd6—e6 3. h6—h7 Креб—f7 4. h7—h8Ф. При ходе черных пешка задерживается и уничтожается: 1... Kpc5—d6 2. h4—h5 Kpd6—e6 3. h5—h6 Креб—f6 (или f7) 4. h6—h7 Kpf6—g7 5. h7—h8Ф + Kpg7 : h8.

Исход единоборства короля и пешки можно быстро определить, пользуясь правилом квадрата. Вычерчиваем в уме квадрат, стороны которого состоят из стольких клеток, сколько их от пешки до поля превращения, включая и то поле, где стоит пешка. На диагр. 79 стороны квадрата пешки h4 показаны пунктиром. Если при своем ходе неприятельский король попадает в квадрат пешки, то он ее догоняет. Читателю следует убедиться, что черный король может находиться и на полях с8, с7, d3, с3, и во всех случаях при своем ходе черный король настигает пешку. Очевидно также, что черный король, стоящий также на g3 или h3, при ходе белых не сможет догнать пешку.

№ 80



Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных

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

Решите примеры:

1. Белые —  $Kph6$ ; черные —  $Krh8$ , п.  $b7$ .
2. Белые — Краб; черные — Краб, п.  $g5$
3. Белые —  $Kpb2$ ; черные — Краб, п.  $f4$ .

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

4. Поставьте позицию: белые —  $Kpg2$ , п.  $c4$ ; черные —  $Kpg4$ . Внимательно рассмотрите ее и постарайтесь запомнить. Не глядя на доску, выясните, что получится при ходе белых и при ходе черных. Ходы запишите и проверьте с доской. Проделайте серию таких упражнений, полезных для развития памяти и пространственного представления.

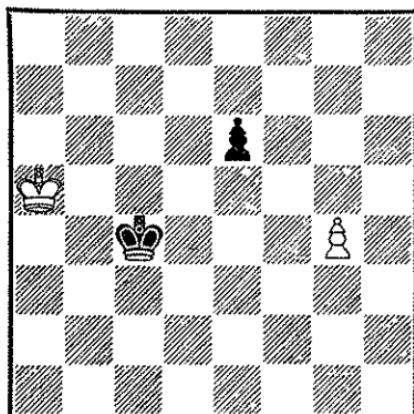
Рассмотрим внимательно пути, по которым король на диагр. 80 догоняет пешку  $g2$ .

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

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

Такой случай показан на диагр. 81.

№ 81



Выигрыш при ходе белых

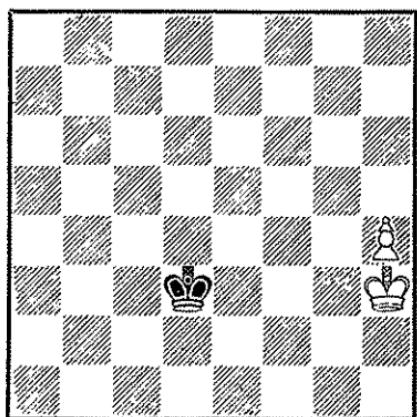
Последует 1.  $g4-g5$   $Kpc4-d5$  2.  $g5-g6$ , и собственная пешка помешала королю задержать пешку « $g$ ». Стой черный король не на  $c4$ , а на  $c5$ , то после 1.  $g4-g5$   $Kpc5-d6$

2.  $g5-g6$   $Kpd6-e7$  3.  $g6-g7$

Кре7—f7 он поспешил вовремя. Добавим на диагр. 81 вторую черную пешку на e7, и опять черные проигрывают:  
1.  $g4-g5$   $Kpc5-d6$  2.  $g5-g6$   $Kpd6-e5$  3.  $g6-g7$ .

Помехой на пути короля может оказаться не только собственная пешка, но и вражеский король.

№ 82

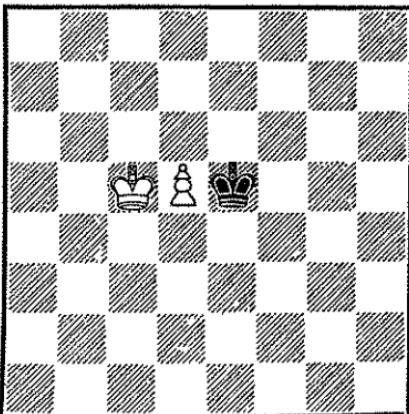


Белые выигрывают

1. . .  $Kpd3-e4$  2.  $Kph3-g4!$  (но не 2.  $h5 Kpf5$ , и ничья)  
2. . .  $Kre4-e5$  3.  $Kpg4-g5!$  (иначе  $Kre5-f6$ , и ничья) 3. . .  
 $Kre5-e6$  4.  $Kpg5-g6!$  Креб—e7 5.  $Kpg6-g7!$ , и пешка «h» проходит беспрепятственно в ферзи.

Примеры на диагр. 81 и 82 показывают, что при пользовании правилом квадрата необходимо проверить, свободен ли путь, по которому король приближается к пешке.

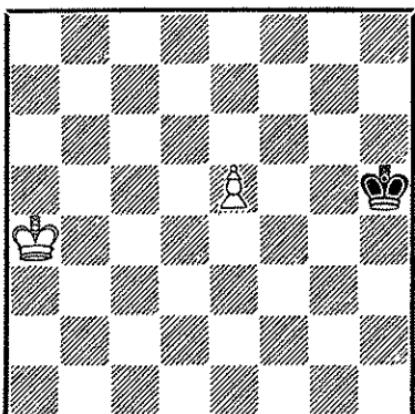
№ 83



Выигрыш

На диагр. 83 пешка стоит между королями. Король черных находится в квадрате пешки d5. При ходе черных они играют 1. . . Креб—f6, стараясь задержать пешку спереди посредством  $Kpf6-e7-d7$ , однако следует 2.  $Kpc5-c6$   $Kpf6-e7$  3.  $Krc6-c7$ , и под защитой короля пешка в 3 хода превращается в ферзя.

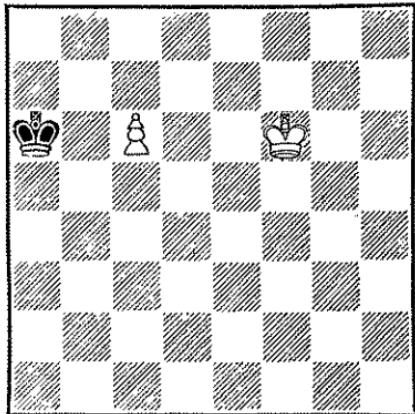
№ 84



Выигрыш при ходе белых

В примере на диагр. 84 после 1. Кра4—b5 короли расположены симметрично на равном расстоянии от пешки e5. Последует 1... Крh5—g6 2. Крb5—c6 Крg6—f7 (или 2... Крf5 3. Крd5, и получится позиция типа диагр. 83) 3. Крс6—d7, и опять под прикрытием короля пешка идет вперед.

№ 85

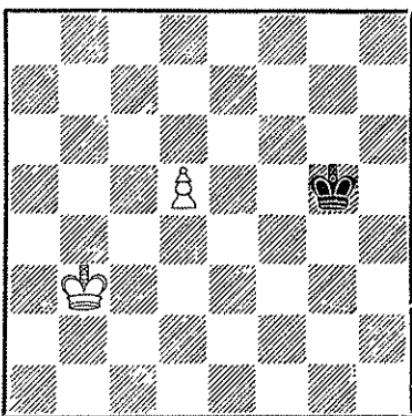


В позиции диагр. 85 при ходе черных они играют 1... Краб—b6 и завоевывают пешку «с». Белые при своем ходе выигрывают как посредством 1. Крf6—e6, так и 1. Крf6—e7. Как бы черные ни отвечали, пешка «с» проходит в ферзи, например: 1... Краб—b6 2. Креб—d6 Крb6—a7 3. с6—c7 Кра7—b7 4. Крd6—d7, и на следующем ходу белые ставят ферзя на с8.

Но если на диагр. 85 переставить черного короля на b8, то после 1. Крf6—e6 последует 1... Крb8—c7! 2. Креб—

d5. Черный король загородил дорогу пешке «с».

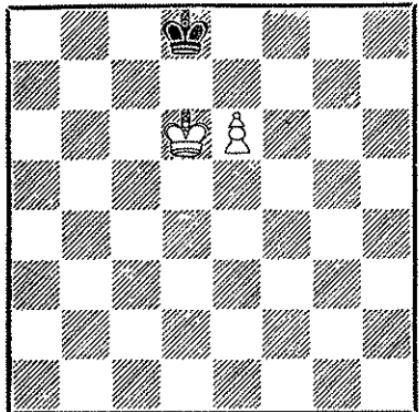
№ 86



Если черные изберут маршрут Крg5—f5—e5, то белые ответят Крb3—c4—c5 и получат выигрышную симметричную позицию типа диагр. 83. Поэтому черные делают попытку встать королем не сбоку, а перед пешкой: 1... Крg5—f6! (не 1... Крf5 2. Крс4, и ход 2... Креb невозможен) 2. Крb3—c4 Крf6—e7! 3. Крс4—c5 Кре7—d7. Положение изменилось. Пешка находится рядом со своим королем, но король черных тормозит ее движение вперед. Удастся ли белым продвинуть пешку, вот в чем вопрос. К исследованию таких весьма важных позиций мы сейчас и переходим.

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

№ 87



Ничья при ходе белых.  
Выигрыш белых при ходе черных

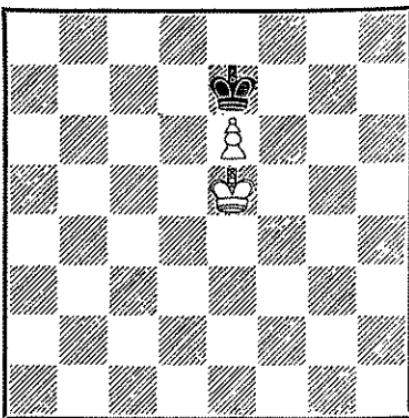
ет, что расположение королей по вертикали или по горизонтали через одну клетку называется оппозицией. При таком противостоянии королей каждый из них отнимает у другого три промежуточных поля. У края доски, например, при королях на а3 и а5 отнимаются только два поля. При оппозиции важно передать ход противнику. Этот момент мы называем захватом, или занятием, оппозиции. В чем смысл захвата оппозиции? В том, что король противника, вынужденный сделать ход, должен покинуть лучшее для защиты поле, которое он занимает.

Исход борьбы на диагр. 87 зависит от того, кто захватил оппозицию. Если оппозицию заняли белые и ход за черными, то последует 1... Kpd8—e8 2. e6—e7 Kpe8—f7

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

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

№ 88



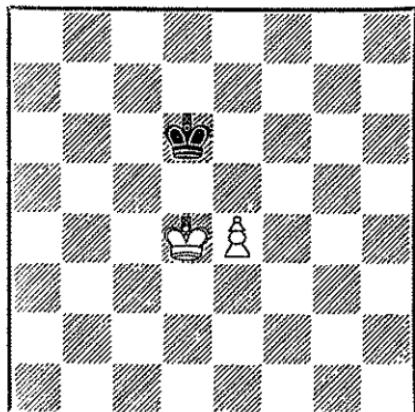
Перейдем теперь к позиции диагр. 88. Обратите внимание, что здесь король позади своей пешки. Ход черных. Черный король должен отступить на 8-й ряд и, как было доказано при анализе диаграммы 87, быть наготове к занятию оппозиции. Если бе-

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

1. ... Kpe7—e8!
  2. Kreb—d6 Kpe8—d8  
или
  2. Kreb—f6 Kpe8—f8
- и белые могут добиться только пата.

Допустим, что на диагр. 88 ход за белыми и они сыграли 1. Kreb—d5. Очевидно, что и сейчас правильно только 1 ... Kpe7—e8 и в ответ на 2. Kpd5—d6—2... Kpe8—d8. А если белые вернутся королем на e5, то и черные вернутся королем на e7. После 1. Kpd5 к проигрышу поведет 1... Kpd8? из-за 2. Kpd6 Kpe8 3. e7 Kpf7 4. Kpd7.

№ 89



Переходим к рассмотрению диагр. 89. Поскольку ход за

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

1. ... Kpd6—e6!

Все остальные ходы ведут к проигрышу.

2. e4—e5 ...

Лучшего хода у белых нет. На любой ход короля черные ответят Kreb—e5. Ход пешкой вынуждает черного короля отступить. Проигрывает 2... Kpf5 из-за 3. Kpd5, и получается знакомая симметричная позиция диагр. 83. Остаются поля d7, e7 и f7. Единственным правильным ходом кажется 2... Kpe7 с тем, чтобы на 3. Kpd5 занять оппозицию ходом 3... Kpd7. Однако в данном случае потеря оппозиции не страшна, и черные могут ответить по-другому.

2. ... Kreb—d7
3. Kpd4—d5 Kpd7—e7

Собственная пешка мешает белому королю занять оппозицию!

4. e5—e6 Kpe7—e8!
5. Kpd5—d6 Kpe8—d8

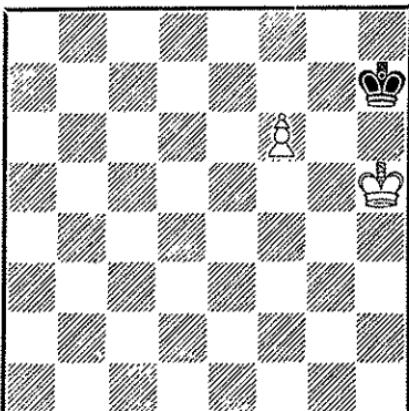
Получилась ничейная позиция диагр. 87.

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

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

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

№ 90



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

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

1. Kph5—g5 Kph7—h8
2. Kpg5—h6! ...

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

2. ... Kph8—g8
3. Kph6—g6 Kpg8—h8

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

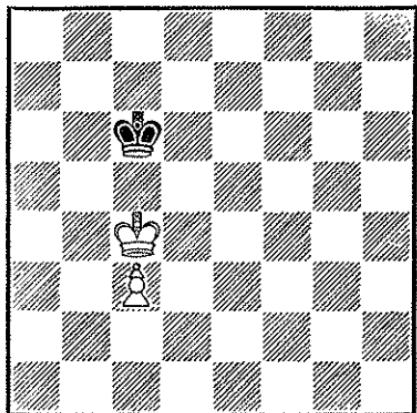
4. Kpg6—f7 Kph8—h7
5. Kpf7—e7

и пешка переходит в ферзи.

После 1 ... Kph8 белые могли выиграть и другим способом: 2. Kpf5 Kph7 3. Kreb Kpg8 4. Kre7 и т. д.

Вернемся еще раз к примеру диагр. 89 после 2-го хода белых. Почему после 2 ... Kpd7 3. Kpd5 потеря черными оппозиции еще не ведет к поражению, а если сдвинуть всю позицию на один ряд выше, то черные проигрывают? Дело в том, что после 3 ... Kre7 4. eb черные имеют возможность выбрать подходящее поле при отступлении королем в 8-й ряд, тогда как во втором случае король черных уже прижат к краю доски и у него нет выбора.

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



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

1. Kpc4—d4 Kpc6—d6
2. Kpd4—e4 Kpd6—e6

Возможно и 2 . . . Kpc5 с угрозой 3 . . . Kpc4, что приводит после 4. Kpd3 Kpd5 к знакомой ничейной позиции.

3. Kpe4—d4 Kpe6—d6

Белые не могут пробиться королем вперед и должны двинуть пешку.

4. c3—c4 . . .

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

Посмотрим теперь, что произойдет, если оппозиция за-

нята белыми и ход за черными.

1. . . . Kpc6—d6

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

2. Kpc4—b5! . . .

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

2. . . . Kpd6—c7

3. Kpb5—c5! . . .

Белые вторично захватывают оппозицию. Ошибочным оказался бы ход 3. c3—c4, на что черные немедленно занимают оппозицию ходом 3 . . . Kpc7—b7! и, как показано выше, достигают ничьей.

3. . . . Kpc7—b7

Потеря оппозиции вынуждает черных пропустить вперед белого короля.

4. Kpc5—d6! Kpb7—c8

Другой ответ черных 4 . . . Kpb6 разобран дальше.

5. Kpd6—c6 . . .

Белые в третий раз занимают оппозицию. Впрочем, они могли выиграть посредством 5. c4 Kpd8 6. c5, что будет разобрано в примереdiagr. 92.

5. . . . Kpc8—d8

6. c3—c4 Kpd8—c8

7. c4—c5 Kpc8—d8

8. Kpc6—b7 . . .

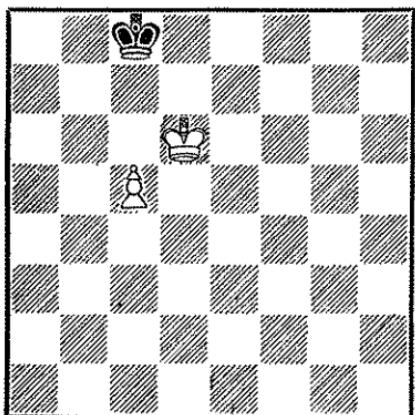
и пешка проходит в ферзи.

Вместо 3 . . . Kpb7—c8 черные могли защищаться иначе.

3. . . . Kpb7—b6

4. c3—c4 Kpb6—b7  
 5. c4—c5 Kpb7—c8

№ 92



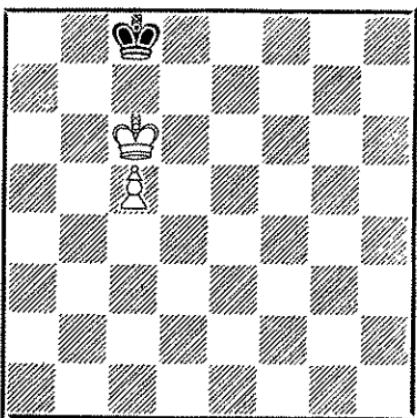
И сейчас белым надо быть внимательным. Достаточно сыграть 6. с5—с6?, и после 6... Kpc8—d8 получится известная ничейная позиция. Правильно только занятие оппозиции.

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

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

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

№ 93



Выигрыш

Оппозицию заняли черные, но следует:

1. Krc6—d6 Kpc8—d8  
 Плохо и 1... Kpb8 2. Kpd7.

2. c5—c6! ...

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

2. ... Kpd8—c8

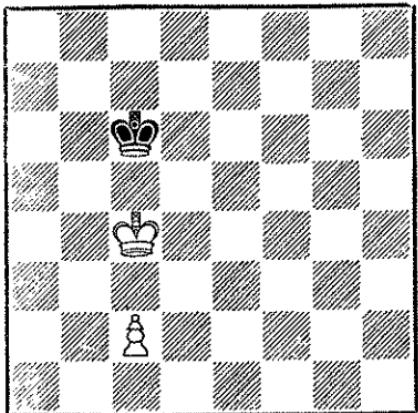
3. c6—c7 и т. д.

Итак, мы сможем сформулировать еще одно важное правило:

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

Значение захвата оппозиции покажем еще на следующих примерах.

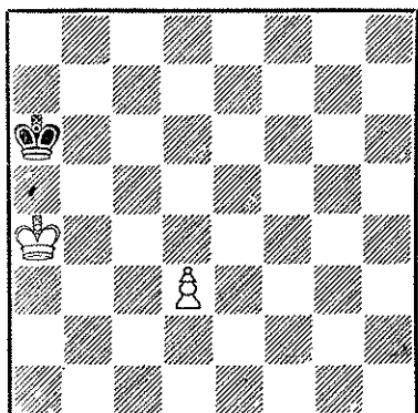
№ 94



Выигрыш

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

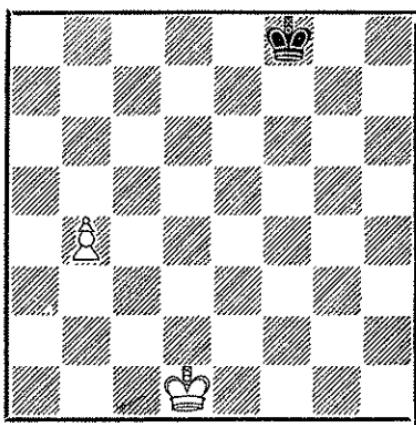
№ 95



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

сыграют 1. Крб6, то белому королю пробиться вперед мешает край доски. Чтобы определить исход борьбы, надо представить себе в уме положение на доске через 3 хода. Черный король уйдет на b6, белый займет поле b4, черные сыграют Крс6, белые Крс4, черные Крд6, белые Крд4. Но ведь это позиция диагр. 90, в которой белые выигрывают. Следовательно, и положение на диагр. 94 также выигрышное. Можно на диагр. 94 переставить белого короля на h4, черного на h6, дело не меняется. Белый король находится в 4-м ряду, а пешка в 3-м; следовательно, король находится впереди пешки и решает оппозиция.

№ 96



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

черных в квадрате, и пешка теряется. 1. Kpd2 Kpe7 2. Kpd3 Kpd6 (возможно и Kpd7) 3. Kpc4 Krcб приводит к известной ничейной позиции. К цели ведет обходное движение: 1. Kpd1—c2! Kpf8—e7 2. Kpc2—b3! Kpe7—d6 3. Kpb3—a4! Kpd6—c6 4. Kra4—a5! Krcб—b7 5. Kra5—b5! (конечно, не 5. b5? Kra7!, и ничья). Белый король захватил оппозицию и находится впереди пешки.

При ходе черных следует 1... Kpe7 2. Kpc2 Kpd6 3. Kpb3 Krcб 4. Kra4 Kpb6. Белый король стоит рядом с пешкой и не может продвинуться вперед ее, следовательно — ничья.

#### Упражнения

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

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

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

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

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

6. Не глядя на доску, представьте в уме позицию: белые — Kpbб; черные — Kra8, п. f5. Ход черных. Определите исход партии и запишите дальнейшие ходы и затем проверьте на доске правильность записи.

7. Могут ли черные выиграть в позиции: белые — Kph3; черные — Kph5, п. d6, если ход за черными? Изменится ли результат, если черную пешку переставить на с6? А если на b6?

8. В позиции: белые — Kpc4; черные — Krcб, пп. d4, d7 — ход черных. Могут ли они выиграть? Как белым следует ответить на 1... Krc7?

9. Данна позиция: белые — Kpc7, п. b5; черные — Kra8. Каким путем белые выигрывают?

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

#### ПРАВИЛО КВАДРАТА В ДЕЙСТВИИ

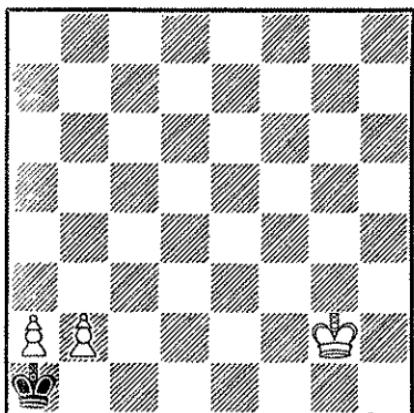
Покойный мастер Н. Д. Григорьев в своих воспоминаниях рассказал об одном любопытном эпизоде, который с ним приключился, когда он только что окончил среднюю школу.

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

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

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

№ 97



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

пешка a2. Вопрос в том, с какой начать?

1 . . . Крa1 : b2.

После долгого раздумья профессор «скушал» пешку b2. Последовало: 2. а2 — а4 Кр b2 — а3 3. а4 — а5 Кра3 — а4 (вдогонку!) 4. а5 — а6 Кра4 — а5 5. а6 — а7 Кра5 — б6 6. а7 — а8Ф. «Эх, не догнал», — сокрушенно огорчился профессор, который, очевидно, до последнего хода не терял надежды, что он поспеет вовремя королем. А может быть, он был раздосадован тем, что взял королем не ту пешку.

А какого вы мнения на этот счет, читатель?

## Глава 7

### КАК РАЗВИВАТЬ ИГРУ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

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

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

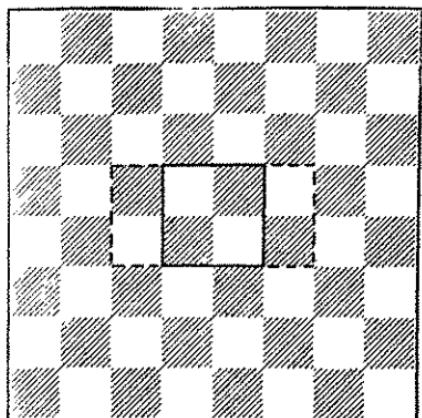
Детальное изучение дебютной теории под силу только квалифицированным шахмати-

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

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

На шахматной доске есть группа полей, имеющих особую ценность. На диагр. 98 пунктиром обозначены поля прямоугольника c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5.

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



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

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

обстреливает поля e5 и с5 и открывает дорогу слону c1.

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

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

Ферзь — самая сильная фигура. Весьма заманчиво сразу же активизировать его, но нелегко найти для ферзя безопасное место. Например, на 1. e2—e4 черные могут ответить 1... d7—d5. Такое начало называют «скандинавской партией». Последует 2. e4 : d5 Fd8 : d5 3. Kb1—c3. Белые развиваются коня, одновременно нападая на ферзя. 3... Fd5 —a5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Cc1—d2. Выясняется, что черный ферзь и на a5 стоит недежно. 5... c7—c6. Черные подготавливают отступление ферзя на с7. 6. Cf1—c4. У белых развиты 3 легкие фигуры,

у черных — одна. Ранний вывод ферзя привел к потере времени, и черные получают трудную игру. Возьмем для сравнения другое начало. 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 («французская партия») 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—b4. Обе стороны связали неприятельских коней. Черные угрожают взятием пешки e4. 5. e4 : d5. Белые могли продолжать 5. e4—e5, нападая на связанного коня. Во избежание потери фигуры черные должны ответить 5. . . h7—h6 6. Cg5—h4 g7—g5, что ведет к сложной игре. 5. . . Fd8 : d5. Такой ход возможен, так как конь с3 связан. 6. Cg5 : f6 g7 : f6 7. Fd1—d2 Fd5—a5. Ферзь на a5 стоит превосходно, у черных хорошая игра.

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

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

#### Белые

1. e2—e4 e7—e5

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

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

2. Kg1—f3 . . .

Белые могли развить другого коня и сыграть 2. Kc3, однако ход 2. Kf3 сильнее, так как в нем содержится угроза взятия пешки e5. Тем самым ограничивается выбор ходов черными. Кроме того, конь атакует важное центральное поле d4. Черным теперь надо подумать о защите пешки e5. В их распоряжении много способов защиты. Защита пешки ферзем посредством 2 . . . Ff6 или 2 . . . Fe7 должна быть сразу забракована. На f6 ферзь отнимает у черного коня g8 удобное поле для его развития. Кроме того, ферзь на f6 может попасть под удар белых фигур. Белые продолжают 3. Kc3 с угрозой 4. Kd5. Еще хуже 2 . . . Fe7. Ферзь загораживает выход слону f8 и затрудняет дальнейшее развитие черных фигур. По той же причине плох и ход 2 . . . Cd6. Загораживая пешку d7, слон тормозит развитие слона c8 и ладьи a8. Пешка e5 может быть защищена соседними пешками. Ход 2 . . . f6 явно

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

**2. ... Kb8—c6!**

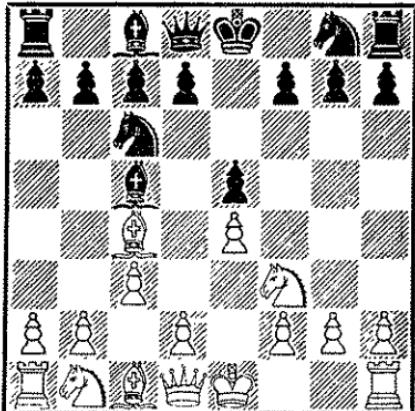
Лучший ход. Черные развивают фигуру, защищают пешку и берут под обстрел важные поля  $e5$  и  $d4$ .

**3. Cf1—c4 Cf8—c5**

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

**4. c2—c3 ...**

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



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

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

**4. ... d7—d6  
5. d2—d4 Cc5—b6**

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

**6. d4 : e5! ...**

Выясняется, что размен на  $e5$  ведет к открытию линии « $d$ ». Белые выигрывают пешку. Если  $6 \dots de$ , то  $7. \Phi : d8 + K : d8$   $8. K : e5$  или  $7 \dots Kr : d8$   $8. C : f7$ . Еще хуже  $6 \dots K : e5$   $7. K : e5 de$

8. С : f7 +! (Сильнее, чем 8. Ф : d8 + Кр : d8 9. С : f7) 8. . . Кре7 9. Фb3 Кf6 10. Kd2 Lf8 11. Cc4.

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

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

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

7. Кf3 : e5 Фe7 : e5

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

8. 0—0 d7—d6

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

9. Kb1—d2 Kg8—f6

10. Kd2—f3 Фe5—h5

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

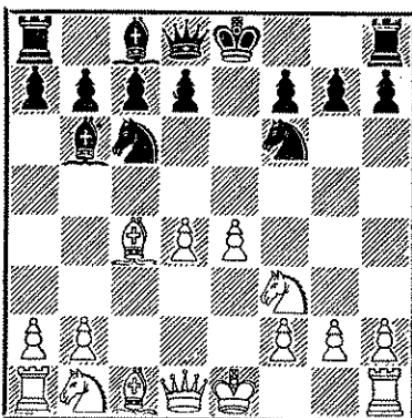
Второй метод защиты против захвата белыми центра заключается в контратаке.

4. . . Kg8—f6
5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 . . .

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

6. . . Сс5—b6?

№ 100



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

7. d4—d5! Kс6—e7

Заманчиво, но плохо 7... KаХ. На поле a5 у коня отрезаны пути к отступлению. Запомните правило: не ставьте фигуры на поля, с которых им не выбраться. Белые ответят 8. Cd3 и будут угрожать посредством 9. b4 выиграть коня.

8. e4—e5 Kf6—e4

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

9. d5—d6! c7 : d6

10. e5 : d6 Ke7—f5

Стремясь уничтожить пешку d6.

11. Cс4 : f7+ Kре8—f8

Если 11... Kр : f7, то 12. Fd5+ Kpf6 13. Fe5+ Kpg6 14. F : e4 Le8 15. Ke5+ Kpf6 16. f4 K : d6 17. F : h7 с угрозой щаха на g6.

12. Cf7—b3 Ke4 : f2

13. Fd1—d5 Fd8—f6

14. Lh1—f1 Kf2—g4

15. Kf3—d4!, и белые выигрывают.

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

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

Вернемся еще раз к позиции после 6. cd. Ход 6... Сb6 оказался ошибочным. Черные ходом 4... Kf6 готовили контратаку, но запоздали с ней. У них была возможность отступить слоном без потери темпа.

6. ... Cс5—b4+!

У белых под ударом пешка e4, и они должны подумать об ее защите. Если 7. Kс3, то 7... K : e4 и затем 8... d5.

7. Cc1—d2 ...

Косвенная защита пешки e4. В случае 7... K : e4 белые отыгрывают пешку посредством комбинации двойного удара: 8. C : b4 K : b4 9. C : f7+ Kр : f7 10. Fb3+ d5 11. K : e5+ Kре6 12. F : b4. Конечно, не всякому по вкусу забираться королем в центр доски, однако после 12... c5 13. Fa3 cd 14. Kf3 Fb6 15. 0—0 Kpf7

трудно доказать преимущество белых.

7. . . . Cb4 : d2 +

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

8. Kb1 : d2 d7—d5!

Таким способом черные разбивают пешечный центр белых.

9. e4 : d5 Kf6 : d5

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

10. Fd1—b3 Kc6—e7!

Опорный пункт следует всячески укреплять.

11. 0—0 0—0

12. Lf1—e1 c7—c6

В дальнейшем черные продолжают Фb6 и Себ и вводят в игру ладью a8. Защита 4. . . Kf6 себя оправдала. Черные получили прочную позицию под прикрытием центрального опорного пункта d5.

Вернемся еще раз к позиции диагр. 99. Вместо хода 4. . . Kf6 черные могли сыграть 4. . . d6, укрепляя центральный пункт e5.

4. . . . d7—d6

5. d2—d4 e5 : d4

Как было разобрано выше, отдача центра вынуждена. После 5. . . Cb6 6. de черные теряют пешку.

6. c3 : d4 Cc5—b6

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

Слон на b4 находится в опасности, белые угрожают 8. d5 и 9. Fa4 +.

7. Kb1—c3 Kg8—f6

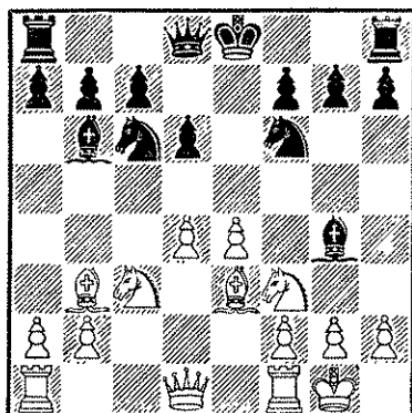
8. 0—0 0—0

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

9. Cc4—b3 Cc8—g4

10. Cc1—e3 . . .

№ 101



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

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

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

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

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

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

10. ... Фd8—d7

Черные угрожают после размена на f3 вторжением ферзя на h3.

11. Сb3—a4 ...

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

11. ... d6—d5!  
12. e4—e5 Кf6—e4

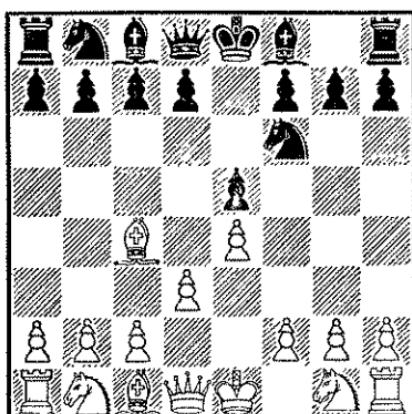
После того как черные овладели опорным пунктом d5, положение сторон следует признать равным.

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

Рассмотрим еще несколько примеров.

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

№ 102

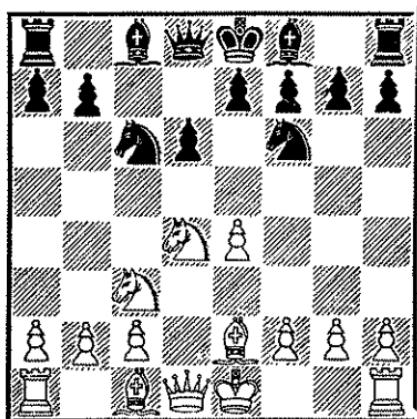


Как дальше развиваться черным? Они могут продол-

жать 3... Kc6, 4... Cc5 и 5... d6, выводя фигуры и укрепляя пункты e5 и d4. Но они могут последовать примеру белых в позиции диагр. 99 и подготовить захват центра ходом 3... c7—c6. После 4. Kg1—f3 d7—d5 5. e4 : d5 с6 : d5 6. Cc4—b5+ черные косвенно защищают пешку e5 ходом 6... Cd7! и получают недурную партию.

В «сицилианской защите» после 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 получается позиция диагр. 103.

№ 103



И здесь черным необходимо создать опорный пункт в центре. Они играют 6... e7—e5. Хотя ход 6... e5 ослабил пункт d5, который может быть занят белыми фигурами, черные получают приемлемую игру.

В «венской партии» после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kb1

— c3 Kg8—f6 3. f2—f4 лучшее возражение черных заключается в ходе 3... d7—d5!

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

Шпильман

Флямберг

Турнир в Майнингеме, 1914 г.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kb1—c3 Kg8—f6
3. f2—f4 d7—d5!

Правильный контрудар в центре.

4. f4 : e5 Kf6 : e4

Угрожает 5... Ph4+, и если 6. g3, то 6... K:g3.

5. Kg1—f3 Cc8—g4
6. Fd1—e2 ...

На первый взгляд, плохой ход, тормозящий развитие слона f1. Такое заключение было бы справедливо, если бы в ходе ферзем не содержалось двойной угрозы: первая — выигрыш пешки посредством 7. K : e4 и вторая — 7. Fb5+ и уничтожение пешки b7. Черным следовало разменяться на

c3 и заканчивать развитие:  
6... K : c3 7. dc Ce7 8. Cf4  
0—0 9. 0—0—0 и т. д.

6. ... Ke4—c5?  
7. d2—d4! ...

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

7. ... Cg4 : f3  
8. Fe2 : f3 Fd8—h4+  
9. g2—g3 Ph4 : d4

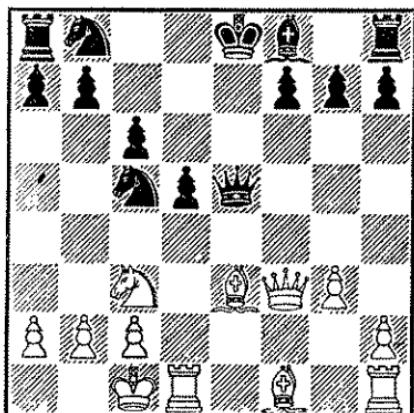
Пешку черные действительно выиграли, но дорогой ценой. Ферзь белых занял атакующую позицию, а белые фигуры вступают в бой без потери времени.

10. Cc1—e3! Fd4 : e5

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

11. 0—0—0! c7—c6

№ 104



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

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

12. Kc3 : d5! ...

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

12. ... c6 : d5  
13. Ld1 : d5 Fe5—e6

Другие отступления ферзем были не лучше.

14. Cf1—c4 Fe6—e4

Грозило 15. L : c5 или 15. Ld8+.

15. Ce3 : c5! Черные сдались.

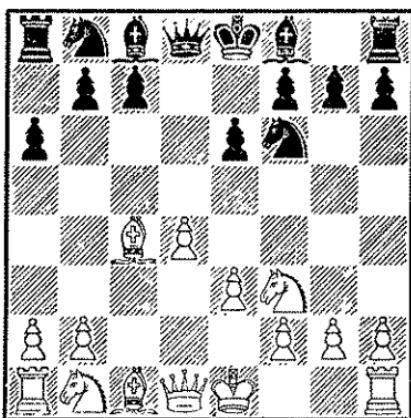
Могло последовать 15. ... F : f3 16. Le1+ Ce7 17. L : e7+ Kpf8 18. Ld8, мат.

Во избежание потери времени не следует без необходимости ходить два раза одной и той же фигурой, заниматься выигрышем пешек, если это связано с развитием сил противника. Новички часто питают пристрастие к ходам a3, h3, a6, h6. Такие ходы можно делать только в том случае, когда они преследуют какую-либо определенную цель. Иначе они бесполезны.

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

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

№ 105

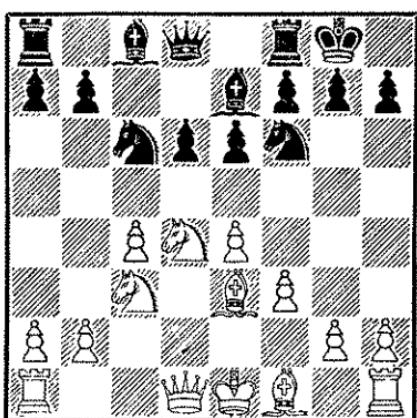


Здесь ход 5... ab не является потерей времени. Черные хотят продолжать 6... b5 и затем 7... Cb7. На большой диагонали черный слон будет стоять весьма активно. Белые могут продолжать развитие 6. 0—0, на что последует 6... b5 7. Cb3 c5. Возможен, однако, и другой план развития белых: 6. a2—a4. Таким способом белые препятствуют ходу 6... b5.

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

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

№ 106



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

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

#### Упражнения

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

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

2. Партия, игранная «ферзевым гамбитом», была начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kg1—f3 Cf8—b4 5. Fd1—a4+ Kb8—c6 6. Cc1—g5 h7—h6 7. Cg5 : f6 Fd8 : f6 8. e2—e3 0—0 9. Cf1—e2 Cc8—d7 10. Fa4—c2. Черными играл Алеин. Найдите, как он продолжал развитие игры.

3. «Дебют Понциани» начинается ходами 1. c2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. c2—c3. Найдите правильные продолжения для черных.

### ПЕРВЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР В ЛОНДОНЕ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

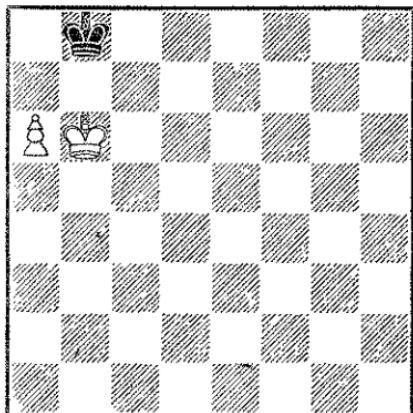
## Глава 8

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

#### СЛАБОСТЬ ЛАДЕЙНЫХ ПЕШЕК

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

№ 107

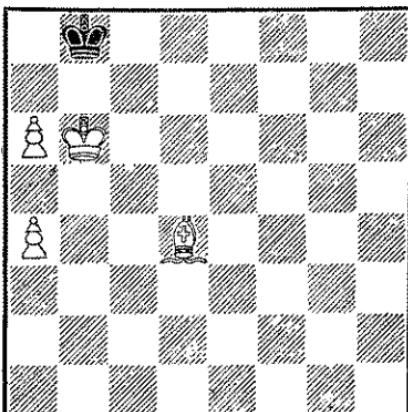


Ничья

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

1 . . . Крс8 2. а7, и выигрывают) ведет к пату 2. а6—a7. В аналогичной позиции с центральной пешкой (диагр. 89) черный король вынужден был отступить на соседнюю вертикаль, здесь ему мешает край доски. Таким образом, оди- нокому королю достаточно подойти к полю превращения ладейной пешки, и ничья обес-печена.

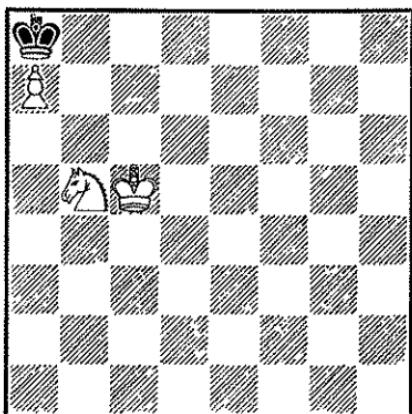
№ 108



Ничья

Позиция на диагр. 108 наглядно показывает слабость ладейной пешки. У белых слон и две пешки, но выигрыша нет! Черного короля нельзя удалить из угла, например: 1. Cd4—e5 + Kpb8—a8 2. a6—a7, пат, или 1. Kpb6—b5 Kpb8—a8 2. a6—a7 Kра8—b7 3. a4—a5 Kpb7—a8 и т. д. При наличии белопольного слона, например на с4, белые выиграли бы (король черных на а8) посредством 1. Cd5+ Kpb8 2. a7+.

№ 109

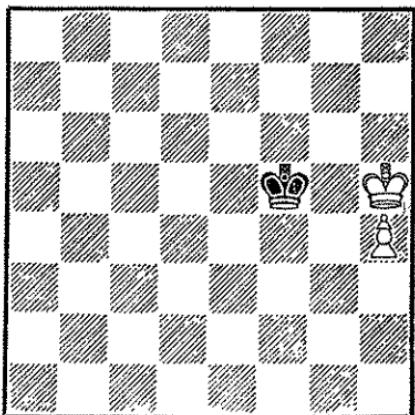


Ничья

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

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

№ 110



Ничья

1. Kph5—h6 Kpf5—f6!

Черные не выпускают белого короля с крайней вертикали. Ошибочно 1 . . . Kpg4? 2. h5 Kpf5 3. Kpg7, и пешка проходит в ферзи.

2. Kph6—h7 . . .

Или 2. h5 Kpf7, и белые вынуждены продолжать 3. Kph7.

2. . . Kpf6—f7

3. h4—h5 Kpf7—f8

4. h5—h6 . . .

Или 4. Kpg6 Kpg8, и ничья.

4. . . Kpf8—f7

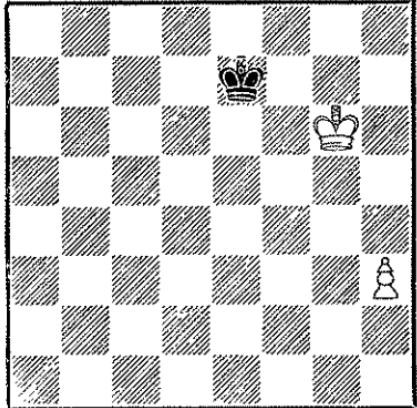
5. Kph7—h8 Kpf7—f8

6. h6—h7 Kpf8—f7

Пат.

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

№ 111



Ход белых — выигрыш

Ход черных — ничья

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

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

и выигрывают.

1. . . Kpe7—f8!
2. Kpg6—h7 Kpf8—f7

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

Полезно запомнить, что для достижения ничьей в борьбе против ладейной пешки «h» черному королю достаточно занять поле f8, а против белой пешки «a» — поле с8. Соответственно белый король в борьбе против черных пешек «a» и «h» должен стремиться к занятию полей c1 и f1.

Примеры

Даны следующие позиции:

1. Белые — Krc6; черные — Krb5 п. a6.

2. Белые — Kph4, п. h2; черные — Kpf3.

3. Белые — Kpc4; черные — Kpg5, п. h7.

4. Белые — Kpb5, п. a4; черные — Krc3, п. a5.

5. Белые — Kpb5, п. a4; черные — Kpb3, п. a5.

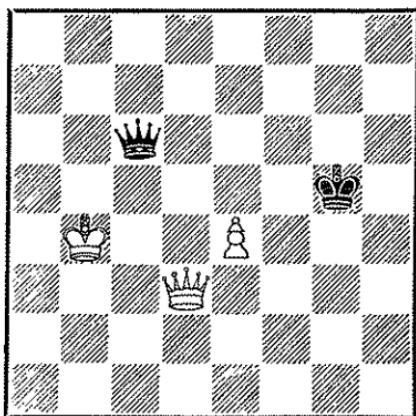
Во всех примерах подсчитайте результат при ходе белых и при ходе черных. Решите все примеры, передвигая фигуры, а затем вторично, не передвигая фигур, но записывая ходы решения. Затем проверьте с доской правильность решения.

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

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

жениях. Приведем несколько примеров.

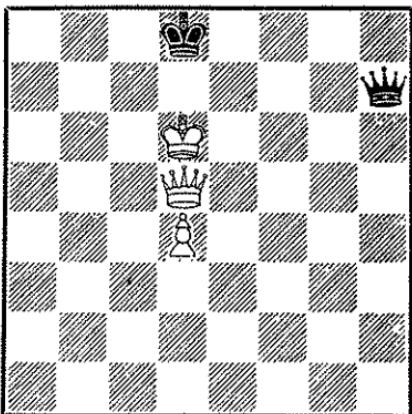
№ 112



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

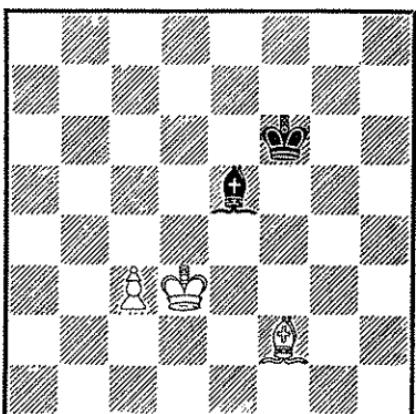
После 1.  $\Phi d3 - b5 + \Phi c6 : b5 +$  2.  $Kpb4 : b5 Kpg5 - f4$  теряется пешка e4. Небольшой расчет покажет, что 1.  $\Phi d3 - d5 + \Phi c6 : d5$  2.  $e4 : d5 Kpg5 - f6$  3.  $Kpb4 - c5 Kpf6 - e7$  4.  $Krc5 - c6!$  (4.  $d6 + ? Kpd7$ , и ничья) 4. . .  $Kpe7 - d8$  5.  $Krc6 - d6!$  (5.  $d6 ? Krc8$ , ничья) ведет к выигрышной позиции типа диагр. 91 и 92. Потому-то усвоить основные пешечные окончания надо в совершенстве, чтобы не ошибиться при расчете более сложных позиций.

№ 113



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

№ 114



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

Слоновый конец на диагр. 114 может перейти в пешечный после 1. Cf2—d4. Рассчитаем его. 1 . . . Себ : d4 2. Kpd3 : d4! (2. cd Креб 3. Kpc4 Kpd6 с ничьей) 2 . . . Крf6—e6 3. Kpd4—e4, и выигрывают. Однако наш расчет еще не доведен до конца. Следует учесть и другие ответы черных. 1. Cf2—d4 Krf6—e6 2. Cd4 : e5! Креб : e5 3. Kpd3—c4 Креб—d6 4. Kpc4—d4, и выигрывают. Размен слонов — единственный путь к выигрышу, иначе черные, сохранив слона, пожертвуют его за пешку и добываются ничьей.

#### Упражнения

1. Белые — Кре4, Лg3, п. d3; черные — Креб, Лd6.
2. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Kpd6, Ke7.
3. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Kpg7, Ke7.
4. Белые — Кре5, Ке4, п. f5; черные — Kpg8, Ke8.
5. Белые — Kpb4, Сa6, п. a4; черные — Kpd7, Ce8.

#### КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ С ПЕШКОЙ

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

6. Белые — Kpg6, Ke4, п. f4; черные — Кре7, Cf6, п. g7.

7. Белые — Kpf3, Le4, g5, п. g2; черные — Креб, Lc5, Сe5.

8. Белые — Kpf3, Le3, п. f4; черные — Kph5, Lc5.

9. Белые — Kpf4, Le4, п. f5; черные — Kph6, Lc6.

10. Белые — Kpc3, Ld3, d6, п. c4; черные — Кра5, Lff5, g5.

11. Белые — Krc5, Fe5, п. e4; черные — Kpd8, Ff5.

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

12. Белые — Кра4, Lc4, п. b4; черные — Kpd7, Le8.

Чтобы задержать пешку, черным надо прорваться королем через линию «с». Они сыграли поэтому 1 . . . Le8—c8. Каков будет результат?

13. Белые — Krc4, Lc5, п. b4; черные — Kpd7, Le8.

И в этой позиции черные сыграли 1 . . . Le8—c8. Рассчитайте продолжения 2. L : c8 и 2. Kpb5.

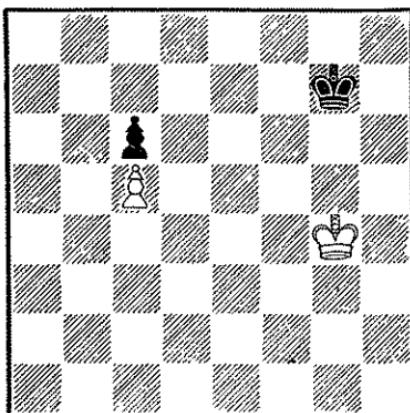
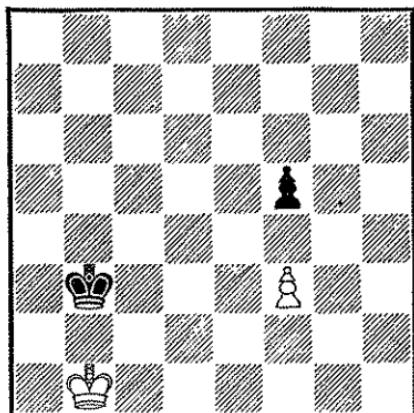
14. Белые — Креб, пп. с6, d6; черные — Kpc8, Cd3. Ход черных. Могут ли они спасти партию?

15. Белые — Кре4, Ke3, d4, п. d3; черные — Kpg7, Ce7, Кc7. Каким образом белые могут перейти в пешечный конец и чем он закончится?

Нетрудно усмотреть, что в позиции диагр. 115 белый король не в состоянии помешать черному попасть на поле e3 и уничтожить белую пешку. Как должен рассуждать играющий белыми? Взятие пешки на поле f3 приведет к позиции — король впереди пешки на 6-й горизонтали, что дает черным выигрыш. Если

№ 115

№ 116



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

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

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

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

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

$Kpf5-e5$   $Kpf7-e7$  и т. д., или 1.  $Kpg4-f4$   $Kpg8-f8!$  Единственный ход. Черные сохраняют «дальнюю» оппозицию. При дальней оппозиции число клеток между королями нечетное. Черные так маневрируют королем, чтобы в случае необходимости перейти из дальней в ближнюю оппозицию. Поэтому не 1 ...  $Kpf7$  из-за 2.  $Kpf5$  и не 1 ...  $Kpg7$  из-за 2.  $Kpg5$ . 2.  $Kpf4-e4$   $Kpf8-e8$  3.  $Kre4-d4$   $Kpc8-d8$  (Можно и 3 ...  $Kpd7$ , и на 4.  $Kre4 - 4 ... Kpe8$ ), и ничья.

При ходе черных они посредством 1 ...  $Kpg7-g6!$  также захватывают оппозицию и становятся на одну горизонталь со своей пешкой. Поэтому обходным маневром черные выигрывают пешку: 2.  $Kpg4-f4$   $Kpg6-f6$  3.  $Kpf4-e4$   $Kpf6-e6$  4.  $Kre4-d4$   $Kreb-f5!$  (начало обхода) 5.  $Kpd4-c4$   $Kpf5-e5$  6.  $Kpc4-b4$   $Kreb-d5$  7.  $Kpb4-b3!$  (спасающий ход) 7 ...  $Kpd5 : c5$  8.  $Kpb3-c3!$  и ничья.

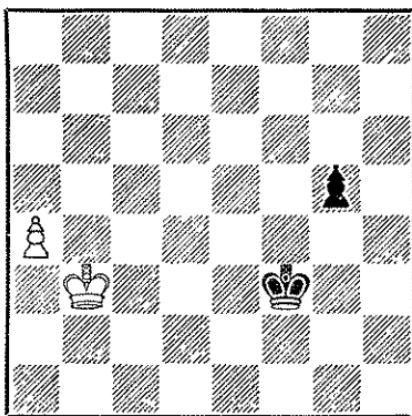
Переставим на диагр. 116 белого короля на g3, черного на g6. При ходе белых они играют 1.  $Kpg3-g4!$  Белые заняли оппозицию, но не продвинулись в 5-й ряд, где находится их пешка.

1 ...  $Kpg6-f6$  2.  $Kpg4-f4$  (обход 2.  $Kph5$  привел бы после 2 ...  $Kreb$  к проигрышу белых) 2 ...  $Kpf6-e6$  3.  $Kpf4-e4$   $Kreb-f6!$  Единственный, но достаточный для ничьей

ход. Все остальное проигрывает, так как белые захватывают оппозицию и вторгаются в 5-й ряд. После 3 ...  $Kpf6$  у белых нет хода 4.  $Kpd5$ .

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

№ 117

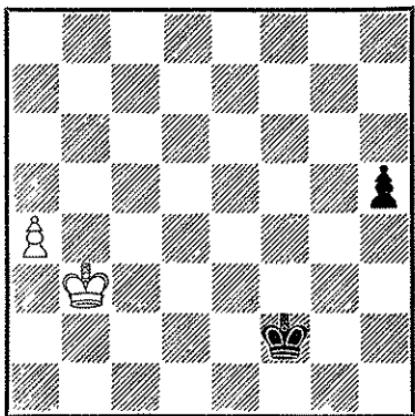


После 1.  $a4-a5$  пешка не может быть задержана черным королем и через три хода становится ферзем. После ответного хода 1 ...  $g5-g4$  черная пешка тоже могла бы превратиться в ферзя, но этому помешает белый ферзь, который появится на поле a8 с шахом черному королю. Черная пешка в этот момент будет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

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

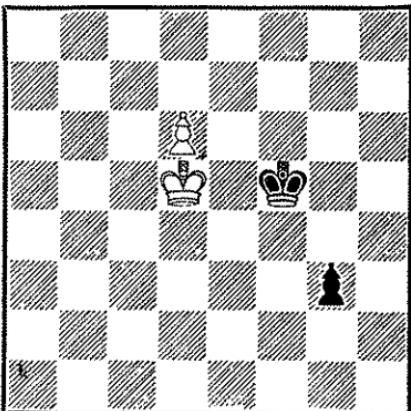
При ходе черных после 1... g5—g4 черные ставят ферзя на g1, белые на a8 и дают при этом шах. Король уходит от шаха, и дело кончается ничьей.

№ 118



Рассмотрим диагр. 118. 1. a4—a5 h5—h4 2. a5—a6 h4—h3 3. a6—a7 h3—h2 4. a7—a8Ф Kpf2—g1! Спасающий ход. Иначе белые сыграют Fа8—h1 и легко выигрывают. Теперь же получается окончание — ферзь против ладейной пешки на 7-й горизонтали, которое заканчивается вничью. При ходе черных ферзь на h1 помешает превращению белой пешки, и черные легко выигрывают.

№ 119



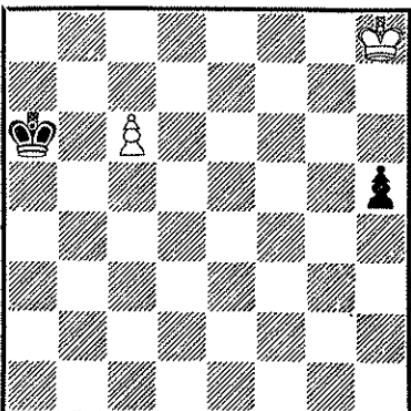
Кто начинает, тот выигрывает

Разберем пример диагр. 119.

- 1... g3—g2 2. d6—d7 g2—g1Ф 3. d7—d8Ф Fg1—d1+ 4. Kpd5—c6 Fd1 :d8.
1. d6—d7 g3—g2 2. d7—d8Ф g2—g1Ф 3. Fd8—f8+ Kpf5—g4 4. Ff8—g8+ Kpg4—f3 5. Fg8 : g1.

№ 120

P. Remi



Ничья при ходе белых

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

1. Kph8—g7      h5—h4
2. Kpg7—f6      ...

Выясняется, что пешка сбкосвенно участвует в военных действиях. Белые угрожают теперь ходом 3. Kpf6—e7! (или e6), после чего пешка сб проходит в ферзи. Например: 2... h4—h3 3. Kpf6—e7 h3—h2 4. c6—c7 Краб—b7 5. Kpe7—d7 h2—h1Ф 6. c7—c8Ф+, и ничья, или 2... h4—h3 3. Kpf6—e7 Краб—b6 4. Kpe7—d6 (вспомните диагр. 83 и 84) 4... h3—h2 5. c6—c7 h2—h1Ф 6. c7—c8Ф.

2. ...      Краб—b6

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

3. Kpf6—e5!      ...

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

3. ...      h4—h3

Иначе 4. Kpf4 с выигрышем пешки h4.

4. Кре5—d6!      h3—h2

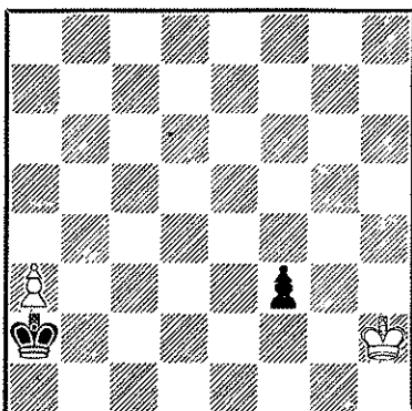
5. c6—c7      h2—h1Ф
- Или 5... Kpb7 6. Kpd7 h1Ф 7. c8Ф+.

6. c7—c8Ф, и ничья.

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

№ 121

Г. Ринк



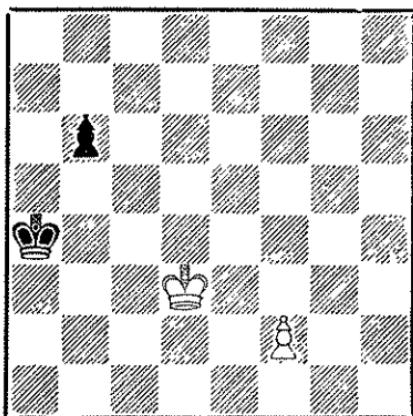
Выигрыш при ходе белых

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

1. a3—a4      Kpa2—b3
2. a4—a5      Kpb3—c4

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

3. a5—a6      Kpc4—d3!



Выигрыш при ходе белых

Как в предыдущем этюде, маневр короля обеспечивает проведение пешки «f» в ферзи. На 4. Крg3 следует 4... Крe3 5. a7 f2 6. Крg2 Крe2, а на 4. Крg1 черные ответят 4... Крe2 и 5... f2+.

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. a6—a7!  | f3—f2  |
| 5. a7—a8Ф  | f2—f1Ф |
| 6. Фa8—a6+ |        |

и белые выигрывают ферзя.

Путешествие черного короля Крb3—c4—d3 оказалось неудачным. Но не могли ли черные спастись, играя 2... Крb3—c3, например: 3. a5—ab Крc3—d2!, и черный король, обойдя опасное поле d3, обеспечивает прохождение пешки, ибо на 4. Крg3 следует 4... Крe3, а на 4. Крg1 4... Крe1. На 2... Крb3—c3 правильный ответ белых 3. Крh2—g1! (к ничьей ведет 3. Крg3 Крd4! 4. ab Крe3 5. a7 f2), и если 3... Крc3—d2, то 4. Крg1—f2 (или f1). Пешка «f» окончательно задержана, тогда как пешка «a» проходит в ферзи.

На диагр. 122 пешки «b» и «f» проходные, но оба короля в квадрате пешек. 1. f2—f4 Кра4—b5 2. f4—f5 Крb5—c6 3. Крd3—e4 Крс6—d6 ведет к простой ничьей.

- |             |     |
|-------------|-----|
| 1. Крd3—d4! | ... |
|-------------|-----|

Смысл хода ясен. Белые стараются преградить дорогу черному королю.

- |        |         |
|--------|---------|
| 1. ... | Кра4—b5 |
|--------|---------|

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

- |             |          |
|-------------|----------|
| 2. Крd4—d5! | Крb5—a6! |
|-------------|----------|

Через сб не пустили, попробуем через a6—b7—c7. После 3. f4 Крb7 4. f5 Крc7 черный король все еще находится в квадрате пешки «f». Интересен второй вариант: 2... Кра4 3. f4 b5 4. f5 b4 5. Крс4! b3 6. Крc3 Кра3. Черный король вынужден занять невыгодное поле a3. Дальше следует: 7. f6 b2 8. f7 b1Ф 9. f8Ф+ Кра4 (или 9... Кра2 10. Фa8—мат) 10. Фa8+ Крb5 11. Фb8+ с выигрышем ферзя.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 3. f2—f4    | Кра6—b7 |
| 4. f4—f5    | Крb7—c7 |
| 5. Крd5—e6! | ...     |

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

5. ... Kpc7—d8!

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

6. Креб—f7! ...

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

6. ... b6—b5  
7. Kpf7—g7 b5—b4  
8. f5—f6 b4—b3  
9. f6—f7 b3—b2  
10. f7—f8Ф+

и выигрывают.

Второй вариант.

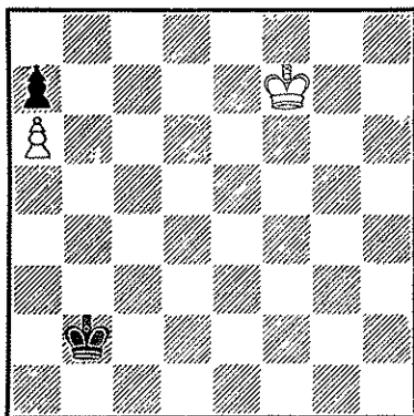
1. Kpd3—d4 b6—b5  
2. f2—f4 b5—b4  
3. f4—f5 b4—b3  
4. Kpd4—c3! Kpa4—a3  
5. f5—f6 b3—b2  
6. f6—f7 b2—b1Ф  
7. f7—f8Ф+

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

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

тайтесь решить этюд, не передвигая фигур.

№ 123



Позиция на диагр. 123 получилась в одной партии. Нетрудно подсчитать, что белый король выигрывает пешку a7. Как было доказано раньше, для ничьей достаточно черному королю занять поле c7 или с8. В партии случилось:

1. Kpf7—e6 Kpb2—c3 2. Креб—d6 Kpc3—d4 3. Kpd6—c6 Kpd4—e5! 4. Kpc6—b7 Kreb—d6 5. Kpb7 : a7 Kpd6—c7, и ничья. Между тем, как указал И. Л. Майзелис, правильно маневрируя королем, белые побеждали.

1. Kpf7—e6 Kpb2—c3  
2. Креб—d5! ...

Препятствуя черному королю занять поле e5.

2. ... Kpc3—b4  
3. Kpd5—c6 Kpb4—a5  
4. Krc6—b7 Krb5—b5

5. Kpb7 : a7 Kpb5—c6  
 6. Kра7—b8  
 и пешка проходит в ферзи.

### Упражнения

1. Белые — Kpc7, п. eб; черные — Краб, п. g4. Ход белых. Могут ли они выиграть?  
 2. Белые — Kpcб, п. b4; черные — Kра7, п. ab. Ход белых. Могут ли они выиграть?  
 3. Белые — Kpf4, п. d3; черные — Kpb3, п. d4. Доказать выигрыш того, чей ход.  
 4. Белые — Kpd3, п. g5; черные — Креб, п. f7. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?  
 5. Белые — Kpb7, п. e4; черные — Kph7, п. e6. Каков будет ре-

зультат при ходе белых и при ходе черных?

6. Решите этюд Дердле: белые — Kpc2, п. b2; черные — Kpf6, п. a4. Ход белых. Они выигрывают.

7. Белые — Kpe4, п. b4; черные — Kra8, п. b6. Определите результат при ходе белых и при ходе черных.

8. Докажите в позиции Григорьева: белые — Kpg8, п. a2; черные — Krg6, п. a3, что белые и при своем ходе делают ничью.

9. Белые — Kpf4, п. e2; черные — Krg6, п. d4. Ход черных. Чем закончится партия?

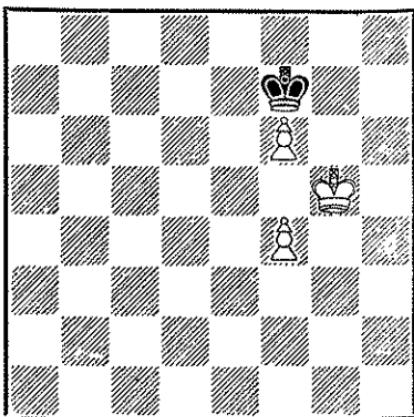
10. Белые — Креб, п. d4; черные — Krc7, п. g6. Ход белых. Чем закончится партия?

## КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

Две связанные и даже две сдвоенные пешки (кроме ладейных) выигрывают без труда; например, в позиции диагр. 124 белыедвигают вперед пешку f6 : 1. Kpg5—f5 Kpf7—f8 2. Kpf5—g6 Kpf8—g8 3. f6—f7! Kpg8—f8 4. f4—f5 и т. д. Единственное исключение составляет позиция: белые — Kpg6, пп. f5, f6; черные — Kpg8. После 1. f6—f7+ Kpg8—f8 и 2. Kpg6—f6 и 2. f5—f6 ведет к пату, а 2. Kpg6—g5 Kpf8 : f7 — к ничьей.

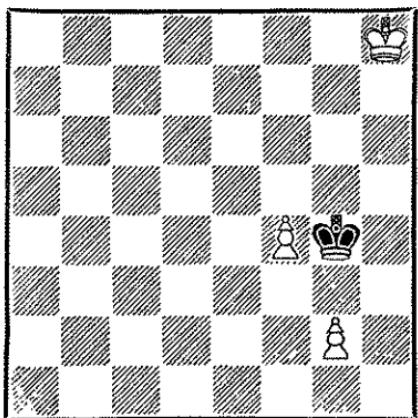
№ 124



Выигрыш

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

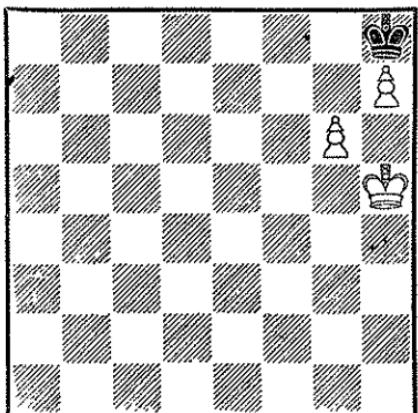
№ 125



Выигрыш при ходе белых

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

№ 126

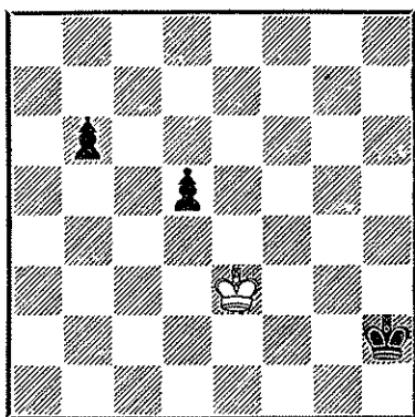


Выигрыш

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

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

№ 127



Ничья при ходе белых.  
Черные выигрывают при своем ходе

Черный король далеко и не успевает на помощь своим пешкам. При своем ходе белые играют 1. Кре3—d4 b6—b5 2. Kpd4 : d5 и затем уничтожают вторую пешку. Пр

ходе черных пешки сами защищаются от атак белого короля.

1. . . b6—b5!
2. Кре3—d4 b5—b4!

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

3. Кpd4—d3 Кph2—g2
4. Кpd3—c2 d5—d4!

Тот же маневр, что на 2-м ходу. На 5. Кpb3 последует 5... d3, а на 5. Кpd3—5... b3, и пешки опять незащищены. Черные могли выиграть и посредством 4... Кpf3. После 5. Кpb3 Кре2 пешка «d» проходит в ферзи.

Таким образом, изолированные пешки, разделенные только одной вертикалью, косвенно защищают друг друга. Переставим на диагр. 127 пешку d5 на f5. В этом случае пешки проходят в ферзи без помощи короля: 1... b5 2. Кpf4 b4 3. Кре3 f4+ 4. Кр:f4 b3.

Отметим еще следующие ничейные позиции:

- 1) Белые — Кpd5, пп. f7, b5; черные — Кph7. После

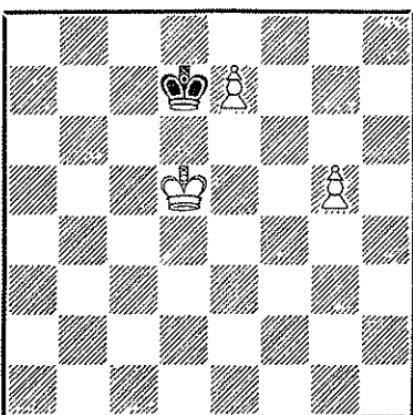
1... Kpg7 2. Креb Kpf8! как 3. Kpf6, так и 3. h6 ведет к пату.

2) Белые — Кph7, пп. f6, h6; черные — Kpf7, при ходе белых ничья: 1. Kph8 Kpf8 2. Кph7 Kpf7. При ходе черных проигрыш ввиду 1... Кр : f6 2. Kpg8.

3) Белые — Кpf3, пп. d4, d5; черные — Кре7. Если 1. Кре4? то 1... Kpd6 и ничья. Выигрывает ход 1. Кpf4!

### Упражнения

№ 128



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

2. В партии получилась позиция: белые — Кpd6, пп. a7, b5, b6; черные — Кра8. Белые согласились на ничью. Правильно ли они поступили?

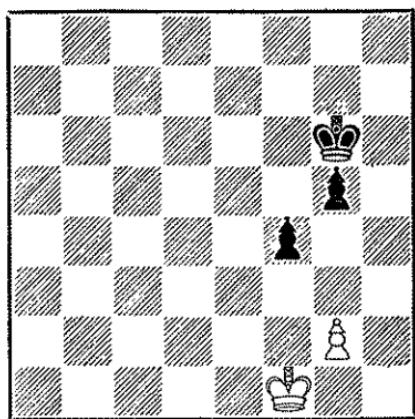
### КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

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

ну пешку ведет к победе.

Рассмотрим сначала борьбу двух связанных пешек против одной непроходной.

№ 129



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

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

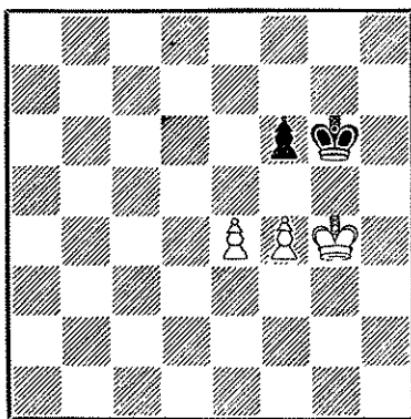
Позиция на диагр. 130 типичная, часто встречается в партиях. Ее следует тщательно изучить.

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

1. ...  $f6-f5+$ !
2.  $e4:f5+$   $Kpg6-f6$

Пешка  $f5$  теряется и получается ничейный конец. Бе-

№ 130



лые при своем ходе должны предупредить эту временную жертву пешки. Напрашивается 1.  $f4-f5+$ , однако этот ход ведет только к ничьей. Черные ответят 1...  $Kpg7$ . Обход справа не удается: 2.  $Kph5$   $Kph7$ . Размен пешек после 2.  $Kpf4$   $Kpf7$  3.  $e5 fe+$  4.  $Kp:e5$   $Kpe7$  ведет к ничейному концу. Остается попытка обхода слева. Однако после 1.  $f5+$   $Kpg7$  2.  $Kpf3$   $Kpf7$  3.  $Kre3$   $Kre7$  4.  $Kpd4$   $Kpd6$  или 4.  $Kpd3$   $Kpd7!$  (черные занимают дальнюю оппозицию, между королями нечетное количество клеток) 5.  $Kpd4$   $Kpd6$  обход не удается. Отсюда видно, что важный ход  $f4-f5$  следует приберечь до подходящей обстановки.

1.  $Kpg4-f3$   $Kpg6-f7$

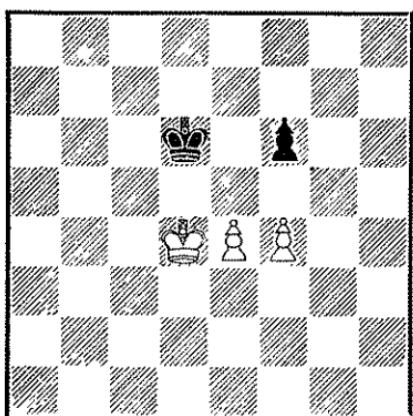
После 1...  $f5$  2.  $e5$  защищенная проходная дает выигрыш. Контратака

1. ... Kph5 2. Kpe3 Kpg4 не удаётся ввиду 3. f5! Kpg5 4. Kpd4 Kpf4 5. Kpd5 и затем 6. Kreb.

2. Kpf3—e3 Kpf7—e6  
3. Kpe3—d4 Kreb—d6

Иначе белые начнут обход с фланга ходом 4. Kpc5.

№ 131



4. f4—f5! ...

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

4. ... Kpd6—c6

Или 4. ... Kpe7 5. Kpc5! Kpd7 6. Kpd5 с выигрывающим обходным маневром.

5. e4—e5! ...

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

5. ... Kpc6—d7

Или 5. ... fe+ 6. Kr : eb и затем 7. Kpf6.

6. e5—e6+ ...

После 6. ef Kpe8 7. Kpd5 Kpf8 8. Kreb Kpe8 9. f7+ Kpf8 получается пат как при 10. Kpf6, так и при 10. f6. Как было указано ранее, это — исключение из общего правила, что сдвоенные пешки не выигрывают.

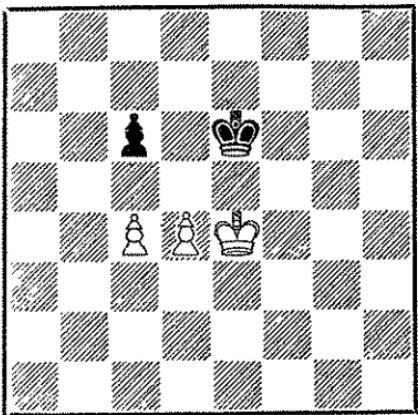
6. ... Kpd7—d6  
7. Kpd4—c4 ...

Выигрыш достигался и посредством 7. e7 Kr : e7 8. Kpc5!, и обходом с фланга.

7. ... Kpd6—c6  
8. Kpc4—b4 Kpc6—d6  
9. Kpb4—b5 Kpd6—c7  
10. Kpb5—c5 Kpc7—c8  
11. Kpc5—c6 и т. д.

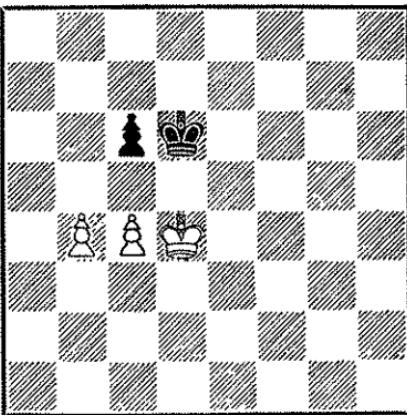
Выигрывающий маневр белых на диагр. 130 состоял из трех этапов. Первый — перевод короля на тот фланг, где возможен обход, второй — захват оппозиции с помощью блокирующего хода пешкой и, наконец, третий — обход с фланга или пешечный прорыв в благоприятной обстановке. Этот прорыв приводит к образованию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

№ 132



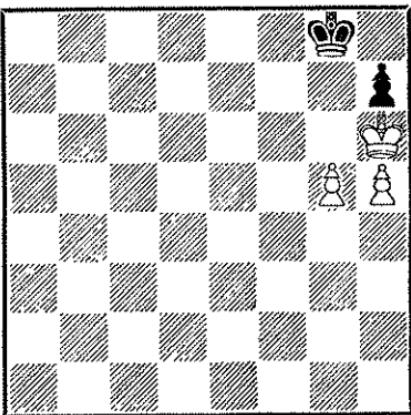
Выигрыш

№ 133



Ничья

№ 134



При ходе черных они должны играть 1... Kpf6, так как после 1... Kpd6 2. Kpf5 Kpd7 3. c5 белые начинают обход справа. На 1... Kpf6 ошибочно 2. d5? из-за 2... Kpe7! с ничьей. Правильно 2. Kpf4 Kreb 3. Kpg5 Kpe7 4. Kpf5 Kpf7 5. Kreб Kpe7 6. c5! и т. д.

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

Позиция на диагр. 133 ничейная, потому что после 1. Kpe4 Kreб 2. c5 Kpf6! прорыв 3. b5 cb 4. Kpd5 ведет после 4... Kpe7 только к ничьей. Попытка обхода слева 1. Kpc3 Kpc7 2. Kpb3 Kpb7 3. Kra4 Kraб 4. c5 Kpb7 5. Kra5 Kpb7 бесполезна; мешает край доски.

В позиции на диагр. 134 следует рассчитать исход борь-

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

а) Ход белых.

1. g5—g6 Kpg8—h8

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

2.  $g6-g7+$  ...

К пату ведет 2.  $gh$ .

2. ...  $Kph8-g8$

3.  $Kph6-g5$   $Kpg8 : g7$

и ничья.

б) Ход черных.

1. ...  $Kpg8-h8$

2.  $g5-g6$   $Kph8-g8$

Ничего не меняет 2. ...  $hg$

3.  $hg$ .

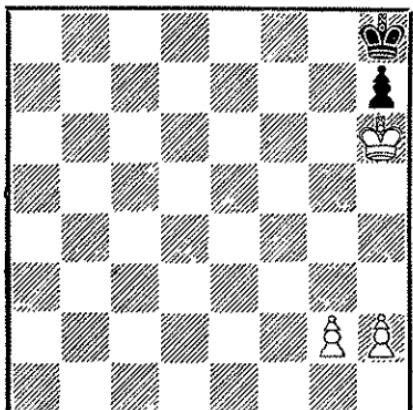
3.  $g6-g7$   $Kpg8-f7$

4.  $Kph6 : h7$

и белые выигрывают.

Весь анализ следовало проделать в уме. Итак, движение пешки на  $g6$  ведет к цели, когда черный король стоит на  $h8$ , а не на  $g8$ .

№ 135



Выигрыш

На основе решения предыдущего примера нетрудно понять метод выигрыша на диагр. 135, независимо от того, чей ход. Следует продвинуть пешки « $g$ » и « $h$ » до полей

$g5$  и  $h5$  с таким расчетом, чтобы в этот момент король черных оказался на  $h8$ . Это случится через 2, 4, 6, словом, через четное количество ходов. Так как пешки стоят на начальных полях, то количество ходов зависит от играющего белыми, например: 1.  $h2-h4$   $Kph8-g8$  2.  $g2-g4$   $Kpg8-h8$  3.  $h4-h5$   $Kph8-g8$  4.  $g4-g5$   $Kpg8-h8$  (цель достигнута) 5.  $g5-g6$  и т. д. Если бы ход на диаграмме был за черными, то после 1. ...  $Kph8-g8$  надо поставить пешки на  $g5$  и  $h5$  в нечетное количество ходов: 2.  $g2-g4$   $Kpg8-h8$  3.  $g4-g5$   $Kph8-g8$  4.  $h2-h3!$   $Kpg8-h8$  5.  $h3-h4$   $Kph8-g8$  6.  $h4-h5$   $Kpg8-h8$  7.  $g5-g6$ .

### Примеры

1. Белые —  $Kpf3$ , п.  $d3$ ; черные —  $Kpf5$ , пп.  $d5$ ,  $e5$ .

2. Белые —  $Kpd4$ , пп.  $b4$ ,  $c4$ ; черные —  $Kpd6$ , п.  $b6$ .

3. Белые —  $Kre3$ , п.  $f3$ ; черные —  $Kreb$ , пп.  $f5$ ,  $g5$ .

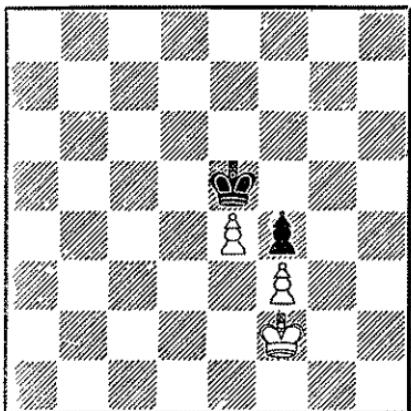
4. Белые —  $Kre3$ , пп.  $g3$ ,  $f3$ ; черные —  $Kreb$ , п.  $f5$

5. Белые —  $Kre4$ , пп.  $f4$ ,  $g5$ ; черные —  $Kreb$ , п.  $g6$ .

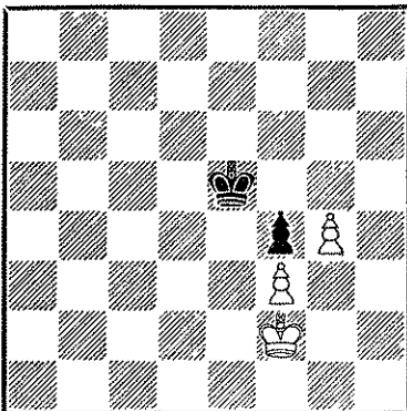
Определите во всех примерах результат при ходе белых и черных.

При анализе диагр. 130 было указано, что образование защищенной проходной пешки большей частью ведет к выигрышу. Рассмотрим некоторые примеры.

Позиция на диагр. 136 выигрышная для белых, если



Выигрыш



Ничья

только найти один нехитрый маневр.

Когда король белых встает на поле e2, то черный король обязан занять поле d4, иначе белые выиграют посредством Kpe2—d3, затем Kpd3—d4 e4—e5 и Kpd4—e4. С другой стороны, когда белый король попадает на h3, то черный должен занять поле g5. Такие поля называют полями соответствия.

Нетрудно понять, что черному королю не удастся занять вовремя одно из этих полей, если белые сыграют 1. Kpf2—f1! На 1... Kpf6 последует 2. Kpe2 Kreb 3. Kpd3, а на 1... Kpd4—2. Kpg2 Kreb 3. Kph3 Kpd4 4. Kpg4.

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

для защиты обоих флангов:  
1. Kpf2—f1 Kreb—e6! 2. Kpf1—e2 Kreb—e5 3. Kpe2—d3 Kreb—d5! 4. Kpd3—c3 Kpd5—c5 или 2. Kpf1—g2 Kreb—f6 3. Kpg2—h3 Kpf6—g5, и край доски мешает белым обойти короля с фланга.

Сделаем другую попытку.

1. Kpf2—e2 Kpe5—d4
2. Kpe2—d2 Kpd4—c4
3. Kpd2—c2 Kpc4—d4
4. Kpc2—b3 Kpd4—d5!

Только этот ход спасает черных.

5. Kpb3—b4 Kpd5—d4!

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

6. Kpb4—a3 Kpd4—e3!
7. g5 Kp : f3 8. g6 Kpe2 9. g7 f3 10. g8Ф f2 11. Фg2 Kpe1 12. Фe4+ Kpf1 13. Kpb2 Kpg1. Ничья.

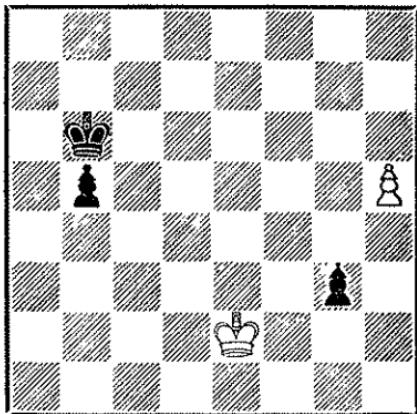
Казалось бы, маневр Kpd4—e3 спасал черных и при 4... Kpd4 5. Kpb4, однако после 5... Kpe3 6. g5 Kr : f3 7. g6 Kpe2 8. g7 f3 9. g8Ф f2 10. Fg2 Kpe1 11. Kpc3! f1Ф белые дают мат 11. Fd2×. Вот почему белого короля надо оттеснить на линию «а».

Если у сильнейшей стороны две связанные пешки, а у другой непроходная, например в позиции: белые — Kpf5, п. eб; черные — Kpf7, пп. g5, h6, то выигрыш прост. Связанные пешки защищают друг друга, и король черных подходит к белой пешке и выигрывает ее, отвлекая короля движением своих пешек.

Таким же способом выигрывает сильнейшая сторона и в позиции: белые — Kpb4, п. g4, черные — Krc6, пп. b5, d5.

Прежде всего черные ставят пешки в положение взаимозащиты: 1... d5—d4 2. g4—g5 Krc6—d5, и король подходит к пешке и уничтожает ее. При своем ходе белые играют 1. g4—g5! Черный король должен бежать на королевский фланг, на ход d5—d4 нет времени. Последует 1... Krc6—d6 2. Kpb4 : b5 Kpd6—e6 3. Kpb5—c5 Kreb—f5 с ничьей.

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



Ход черных. Ничья

жение своей пешки «b». Хотя она в квадрате белого короля, однако после 1... b4 2. Kpd3 b3 3. Krc3 оживает пешка g3, которая в два хода превращается в ферзя. Но и движение пешки «b» не спасает черных: 1... b4 2. h6 b3 3. h7 b2 4. h8Ф b1Ф 5. Fb8+, и черный ферзь теряется.

Все же черные добиваются ничьей, пользуясь приемом, который часто встречается в пешечных окончаниях. Им нужно выиграть один темп. Это будет достигнуто, если пешка «b» превратится в ферзя с шахом, для чего белого короля завлекают на первую горизонталь.

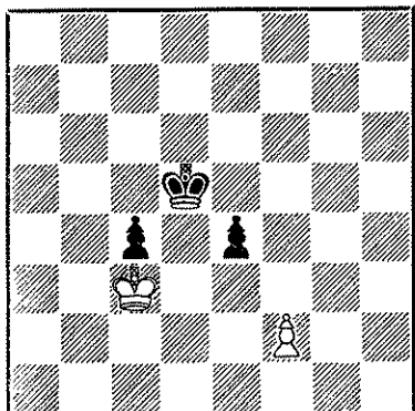
- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 1. | ...     | g3—g2    |
| 2. | Kre2—f2 | b5—b4    |
| 3. | h5—h6   | b4—b3    |
| 4. | h6—h7   | b3—b2    |
| 5. | h7—h8Ф  | g2—g1Ф+! |

6.  $Kpf2 : g1$   $b2 - b1\Phi +$ ,  
и ничья.

Нетрудно убедиться, что черные могли превратить пешку «g» в ферзя и раньше — на втором, третьем или четвертом ходах.

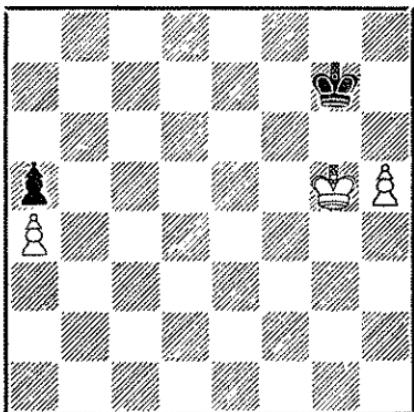
Если пешки расположены, как на диагр. 139, то выигрыш

№ 139



достигается весьма немудреным способом. Проходная пешка идет вперед при поддержке короля: 1...  $Kpd5 - c5$  2.  $Kpc3 - c2$   $Kpc5 - d4$  3.  $Kpc2 - d2$   $c4 - c3 +$  4.  $Kpd2 - c2$   $Kpd4 - c4$  5.  $Kpc2 - c1$   $Kpc4 - d3$  6.  $Kpc1 - d1$   $c3 - c2 +$  7.  $Kpd1 - c1$ . Теперь у черных имеются два выигрышных продолжения: или 7...  $Kpd3 - e2$  8.  $Kpc1 : c2$   $Kpe2 : f2$ , и пешка «e» проходит в ферзи, или более эффективное 7...  $Kpd3 - c3$  8.  $f2 - f3$  (в расчете на 8. ef, и пат) 8...  $e4 - e3!$  9.  $f3 - f4$   $e3 - e2$ , и мат на следующем ходу.

№ 140



Ничья

Можно предположить, что и в позиции на диагр. 140 белые могут выиграть по тому же методу, что в предыдущем примере. Белый король оставляет пешку «h» на съедение и направляется к пешке a5. После ее уничтожения пешка «a» идет в ферзи. Но пешка «a» ладейная, а на стр. 128 было доказано, что в борьбе против ладейной пешки «a» королю слабейшей стороны достаточно занять поле с8. Таким образом, следует рассчитать, сможет ли король черных попасть вовремя на с8.

Автор не раз указывал на необходимость тренировки техники расчета в уме, для чего рекомендовал проработать все примеры и упражнения сначала на доске, а затем не передвигая фигур и, наконец, без доски.

Тренированному читателю будет нетрудно произвести в

уме расчет маневра, который займет 7 ходов. Белому королю потребуется шесть ходов на выигрыш пешки аб. На седьмом ходу будет сыграно 7. Краб—b6, чтобы открыть дорогу пешке «а» и завоевать поле b7. Где же в этот момент окажется черный король? На уничтожение пешки h5 потребуется два хода, а затем король с поля h5 должен направиться к полю с8. Маневр h5—g6—f6—e6—d7—c8 потребует 5 ходов. Значит, после 7-го хода белых Краб—b6 черный король уже будет находиться на поле с8, и партия закончится ничьей. Проделав весь расчет в уме, следует проверить его правильность на доске. Попутно отметим, что другой маршрут короля через h5—g6—f6—e6—d6 оказался бы гибельным для черных, их король не смог бы попасть на поле с8. Ходы 1. h6+ Kph7 2. Kph5 Kph8 не изменят результата, в чем читателю следует самому убедиться.

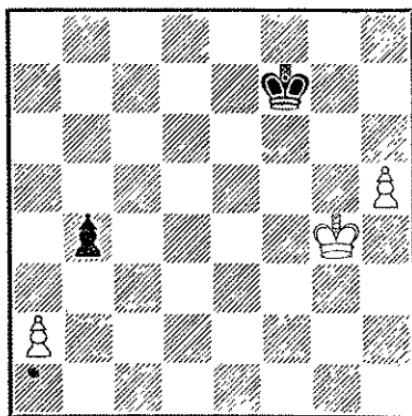
Если на диагр. 140 пешку «h» переставить с h5 на h4, то черные проиграют. Переброска короля с h4 на с8 займет те же 5 ходов, но на завоевание пешки «h» придется затратить 3 хода, а всего 8 ходов. 8-й ход белых будет Kpb6—b7, и черный король не сможет попасть на с8.

Проиграют черные и в том случае, если на диагр. 140 переставить пешку аб на аб.

После взятия пешки аб белый король уже на 7-м ходу займет поле b7.

В партии случилась позиция: белые — Kpg6, пп. a4, h5; черные — Kpg7, п. ab. Могут ли черные спасти партию? На основании проделанного анализа ясно, что черных спасает единственный ход 1... ab—a5!

#### № 141



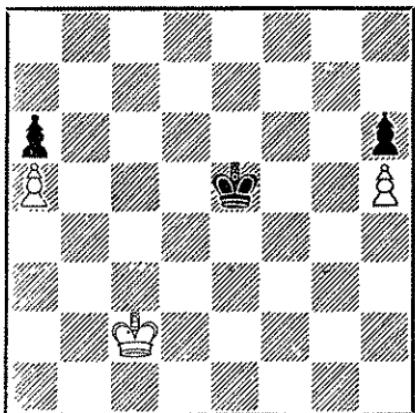
Позиция на диагр. 141 случилась в турнирной партии Алексин — Рети. Рети сыграл 1... Kpf7—g7!, после чего Алексин согласился на ничью. Проверьте в уме, а затем на доске, правильно ли Алексин согласился на ничью. Не могли ли белые выиграть, продвигая под защитой короля пешку до h7? Почему Рети сыграл королем на g7, а не на f6? Убедитесь, что при 1... Kpf6 белые выигрывают.

Усвоив технику расчета в двух последних примерах,

можно приступить к решению следующего этюда Н. Григорьева.

№ 142

Н. Григорьев



Выигрыш при ходе белых

На первый взгляд, задание автора невыполнимо. Ведь черный король может по желанию выиграть либо пешку «а», либо пешку «h», например: 1. Крб3 Крд5 2. Крб4 Крд4 (обход) 3. Крб3 Крс5 и т. д.

Напрашивающийся первый ход 1. Крс2—d3 не ведет к цели. Черные ответят 1... Креб—d5! 2. Крд3—e3 Крд5—e5 и задержат белого короля на 3-й горизонтали.

Правильно 1. Крс2—c3! Белые заняли «косую» оппозицию и проникают королем в 4-й ряд. Если черный король повернет налево к пешке «а», то белый повернет направо к пешке «h», и наоборот.

Рассчитаем первый маршрут. На маневр Кре5—d5—

с5—b5: а5 потребуется четыре хода, отход короля — 1 ход, движение пешки от а5 до а2—4 хода. Через 9 ходов черная пешка окажется на а2. За это время белый король осуществит маневр Крс3—d3—e4—f5—g6: h6 и истратит на него 5 ходов, отход короля — 1 ход, превращение пешки «h» — 3 хода. Итак, через 9 ходов на h8 появится белый ферзь. Так как черный король не сможет вовремя попасть на b1, то белые выигрывают.

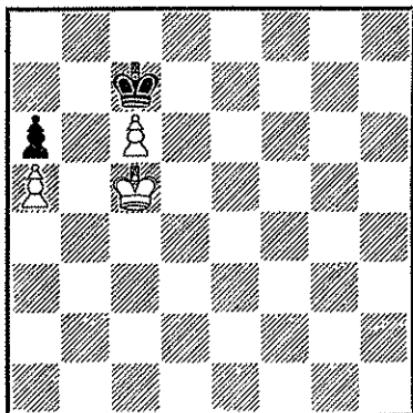
Расчет второго маршрута, когда черный король идет к пешке h5, покажет, что белые поставят ферзя на а8, когда черная пешка дойдет до h2.

Таким образом, активное нападение на любую из белых пешек ведет к поражению черных. Но не могут ли черные защищаться пассивно, отдавая пешку, но запирая короля? Для расчета это самый трудный вариант.

1. Крс2—c3 Креб—f5 2. Крс3—d4 Крф5—f4! 3. Крд4—c5 Крф4—e5 4. Крс5—b6 Креб—d6 5. Крб6 : а5 Крд6—c6 (при отсутствии пешек «h» этот зажим обеспечил бы ничью) 6. Краб—a7 Крс6—c7 7. а5—a6! Крс7—c8 8. Кра7—b6 Крс8—b8, и теперь создалось положение типа диагр. 140. Белым потребуется 7 ходов на завоевание пешки h6 из занятого поля g7. Черные опаздывают на один ход к полю f8 и про-

игрывают. Весь расчет в уме займет 15 ходов. Рекомендуем проверить его на доске, а затем вновь проделать его в уме, на диаграмме.

№ 143



Позиция на диагр. 143 получилась в партии Фарни — Алапин. Напрашивающиеся ходы не ведут к выигрышу, например: 1. Крс5—d5 Крс7—c8 2. Крд5—d6 Крс8—d8 3. с6—c7+ Крд8—c8 или 3. Крд6—c5 Крд8—c7. Но если на диаграмме будет ход черных, то, очевидно, они проиграют. На отступление короля с поля с7 белые ответят Крс5—b6 и, взяв пешку ab, выиграют без затруднений. Но как передать ход черным?

Для решения этой задачи необходимо глубже проанализировать позицию на диагр. 143. При занятии белым королем поля с5 черный король должен обязательно занять поле с7, а при занятии поля d6 черный король должен занять

поле d8, иначе решает движение пешки «с». Назовем поля с5 и с7, d6 и d8 «полями соответства».

Белые сыграли 1. Крс5—d5. Какое поле должен занять сейчас черный король? С поля d5 белый король может попасть и на с5 и на d6. Поэтому черный король должен быть настроен, чтобы занять поля соответства с7 и d8. Единственным пригодным полем является поле с8. Значит, полю d5 соответствует поле с8, и на 1. Крс5—d5 возможен только один ответ 1... Крс7—c8. На 1... Крд8 (или Крб8) последует 2. Крд6 Крс8 3. с7. В ответ на 1... Крс7—c8 белые сыграют 2. Крд5—c4. Черные могут ответить 2... Крс8—b8 (или 2... Крс8—d8). Ошибочно 2... Крс7 из-за 3. Крс5! До сих пор маневры черного короля были легко находимы. Но сейчас белые играют 3. Крс4—d4! Куда теперь поставить черного короля? Очевидно, не на с7 или а7, так как белые ответят 3. Крд4—c5. Остается только поле с8. Итак, 3... Крб8 (d8)—c8 4. Крс4—d5! Как было разобрано выше, поле d5 соответствует полю с8. Заняв поле соответства, белые поставили черных в безвыходное положение. На 4... Крс7 выигрывает 5. Крс5, а на 4... Крб8 (или d8) — 5. Крд6.

Таким образом, белые передали ход черным посред-

ством маневра Kpd5—c4—d4—d5, т. е. описали королем треугольник. Метод «треугольника» часто встречается в пешечных окончаниях.

Почему же черные не смогли своим королем с e8 описать треугольник? Потому что черному королю мешал край доски. Вот основная причина поражения черных.

### Упражнения

1. Белые — Kpd5, п. f5; черные — Kpd7, пп. e7, f6.

2. Белые — Kpc4, п. e4; черные — Krc6, пп. f6, e6.

3. Белые — Kph2, п. g2; черные — Kpf4, пп. g4, h4.

Каков будет результат в этих позициях при ходе белых и при ходе черных.

4. Решите этюд Григорьева: белые — Креб, пп. f2, h2; черные — Kph3, п. f3. Белые начинают и делают ничью.

5. Белые — Kpf1, п. g2; черные — Kpg3, пп. f6, h4. В этой позиции было сыграно 1... h4—h3. Могут ли черные выиграть? Как следует белым ответить на 1... h3?

6. Решите учебный этюд автора: белые — Кра3, пп. a4, b4, g3; черные — Kpf5, пп. ab, g5, h5. Белые начинают и выигрывают.

## Глава 9

### ТЕОРИЯ ДВОЙНОГО УДАРА

В главе 5 были рассмотрены положения, в которых фигуры нападали на один неподвижный объект. Атака на подвижную фигуру оказывалась часто безрезультатной, атакованная фигура уходила на другое поле.

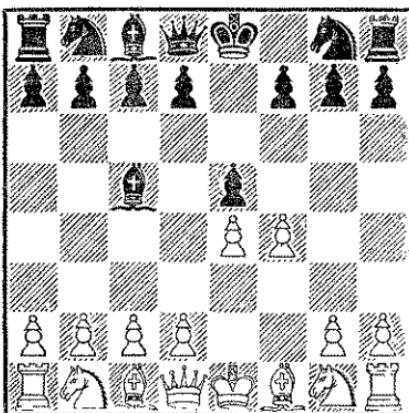
Гораздо опаснее другой прием, когда одна фигура или пешка нападает одновременно на две фигуры или пешки. Этот прием носит название двойного удара и является одним из основных в шахматной борьбе. Двойной удар часто ведет к гибели одной из двух атакованных фигур. Двойной удар пешки называют «вилкой».

Ферзь, находящийся не на краю доски, может одновременно напасть на 8 фигур, ладья на 4, слон на 4, конь на 8, пешка (кроме ладейных) на 2. Из этого перечня видно, что для выполнения двойного удара наиболее подходящими фигурами являются ферзь и конь.

Двойной удар особенно эффективен, когда одной из атакованных фигур оказывается король. Шах королю, в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку, часто ведет к выигрышу материала. Многие ходы некоторых дебютов возможны только потому, что в них содержится угроза двойного удара.

В «отказанном королевском гамбите» 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Cf8—c5

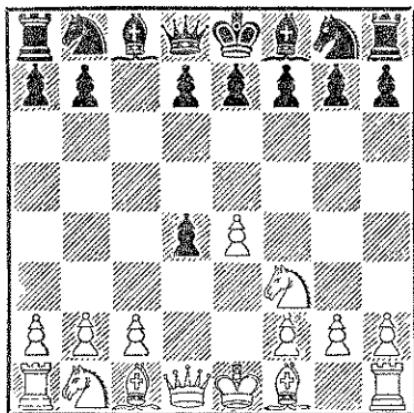
№ 144



черные оставляют под ударом пешку e5. Взятие ее ведет к немедленному проигрышу: 3. f4 : e5 Fd8—h4+. Двойной удар на короля и пешку. 4. Kрe1—e2 Fh4—e4× или 4. g2—g3 Fh4 : e4+. Снова двойной удар — на короля и на ладью. 5. Fd1—e2 Fe4 : h1.

В «сицилианской защите» — 1. e2—e4 c7—c5 — возможен такой вариант: 2. d2—d4 c5 : d4 3. Kg1—f3.

№ 145



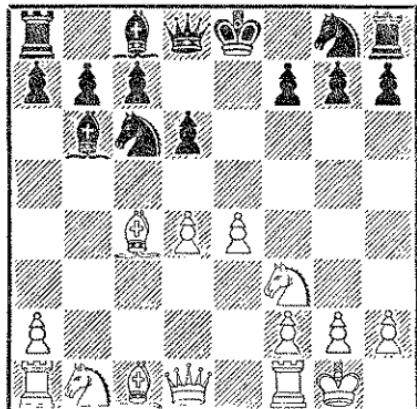
Пешка d4 находится под двумя ударами — коня и ферзя. Могут ли черные ее удержать? Оказывается, могут, если играющий черными додумается до двойного удара, связанного с шахом Fd8—ab+. С поля ab ферзь бьет и на поле e5. Черные, сыграв 3... e7—e5, косвенно защищают пешку d4. Очевидно, что взятие белыми пешки e5 приведет к потере коня.

На 3... e7—e5 белым лучше всего продолжать 4. c2—c3 d4 : c3 5. Kb1 : c3 d7—d6 6. Cf1—c4, и белые фигуры займут грозные позиции, что уравновешивает потерю пешки.

В «защите Каро-Кани» после 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kс3 : e4 черные могут ответить 4... e7—e5 с тем, чтобы на 5. d4 : e5 отыграть пешку ходом 5... Fd8—a5+.

После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. b2—b4 (Это начало впервые применил англичанин Эванс, и оно называется «гамбит Эванса») 4... Cc5 : b4 5. c2—c3 Cb4—a5 6. d2—d4 e5 : d4 7. 0—0 Ca5—b6 8. c3 : d4 d7—d6 получается положение, изображенное на диагр. 146.

№ 146



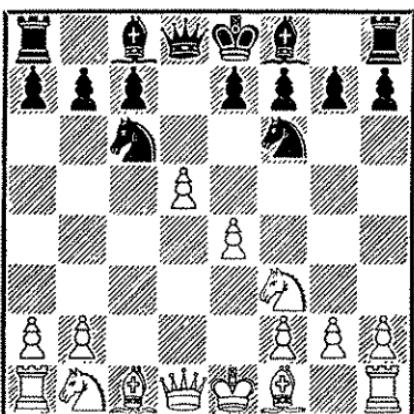
Теория считает сильнейшим продолжением 9. Kb1—c3

Kc6—a5 10. Cc1—g5! f7—f6 11. Cg5—h4. Черные могут взять слона с4. Однако после 11... Kd5 : c4 следует 12. Fd1—a4+ Фd8—d7 13. Fa4 : c4.

Во всех этих примерах ферзь атаковал короля по диагонали ( $\Phi d1-a4+$ ,  $\Phi d8-a5+$ ), а вторую фигуру по горизонтали. Несмотря на простоту этой схемы, про нее часто забывают начинающие любители.

В одной партии были сделаны следующие начальные ходы: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Kg8—f6 3. c4 : d5 Kf6 : d5 4. Kg1—f3 Kb8—c6 5. e2—e4 Kd5—f6 6. d4—d5.

№ 147



Правильный ответ черных был 6... Kb8. Однако черные начали комбинацию, основанную на двойном ударе коня. 6... Kf6 : e4. Черные рассчитывают только на 7. dc  $\Phi : d1+$  8. Kр : d1 K : f2—†

9. Kр : h1, но белые отвечают 7. Cc1—e3. Теперь пешка f2 защищена слоном и белые угрожают взять коня с6, а если конь уходит, то следует 8. Fa4+ и 9.  $\Phi : e4$ . Двойной удар коня, на который рассчитывали черные, был опровергнут двойным ударом ферзя.

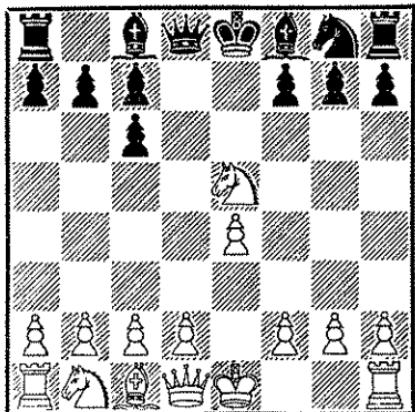
После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f6? открылась диагональ h5—e8 и белые могут пожертвовать коня. 3. Kf3 : e5 f6 : e5 (лучше 3... Fe7 4. Cf3  $\Phi : e4+$  5. Ce2 Fc6) 4. Fd1—h5+ Kре8—e7 (или 4... g6 5.  $\Phi : e5+$  с двойным ударом на короля и ладью h8) 5. Ph5 : e5+ Kре7—f7 6. Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Fe5—f5+ Kpg6—h6 8. Ff5—f4+ Kph6—g6 9. Cc4—f7×.

До сих пор мы рассматривали двойные удары ферзя, начинающиеся с шаха. Но достигает цели и одновременное нападение на две фигуры или на фигуру и пешку. После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 («испанская партия») черные часто применяют защиту 3... a7—ab, оставляя под ударом пешку e5. Может последовать 4. Cb5 : cb d7 : cb 5. Kf3 : e5.

На диагр. 148 с помощью двойного удара черные отыгрывают пешку разными способами: а) 5... Fd8—d4 6. Ke5—f3 Fd4 : e4+ и б) 5... Fd8—g5 6. d2—d4 Fg5 : g2.

Черные могли отыграть пешку и посредством 5... Fe7 6. d4 f6 7. Kf3  $\Phi : e4+$

№ 148

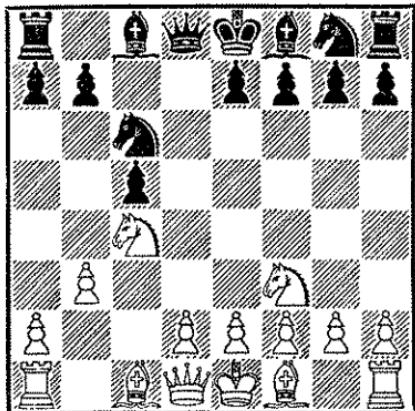


8. Сe2. Этот способ невыгоден, потому что черные отстают в развитии.

На 4. С : сб черные могли ответить и 4... bc 5. К : еб Fg5 6. Kg4 d5! Новый двойной удар. Атакованы и конь g4 и пешка e4. 7. Ke3 de.

Начало партии Ботвинник — Файн (1936 г.) протекало следующим образом: 1. Kg1—f3 d7—d5 2. c2—c4 d5 : c4 3. Kb1—a3 c7—c5 4. Ka3 : c4 Kb8—c6 5. b2—b3.

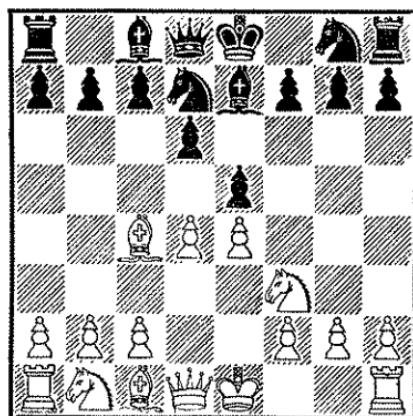
№ 149



Возможен ли сейчас ход 5... e7—е5? Возможен. Выигрыш пешки е5 после 6. Kf3 : e5 Kс6 : e5 7. Kс4 : e5 привел бы к потере фигуры после двойного удара 7... Fd8—d4!

Нередко встречается следующий тип двойного удара. Ферзь нападает на фигуру или пешку и одновременно угрожает матом, например после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Kb8—d7 («защита Филидора») 4. Cf1—c4 Cf8—e7? (правильно 4... cb) черные теряют пешку.

№ 150

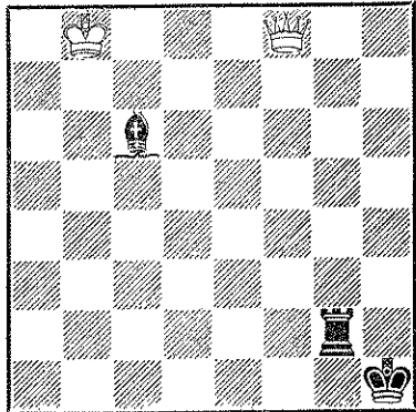


5. d4 : e5 Kd7 : e5 (еще хуже 5... de 6. Fd5!) 6. Kf3 : e5 d6 : e5 7. Fd1—h5!, и черные не смогут одновременно защититься от мата на f7 и спасти пешку e5.

Для тренировки двойных ударов ферзя решите следующий пример (диагр. 151).

Если черным удастся обменять местами ладью и слона, то

№ 151



выигрыша у белых не будет. В этом случае черные фигуры защищали бы друг друга, и нельзя было бы подвести белого короля. На диагр. 151 ход за черными, и все же они неизбежно теряют слона или ладью.

Вот несколько вариантов. Грозит  $\text{f}8-h6+$ . 1...  $\text{Cc}6-d5$  2.  $\text{f}8-h8+$   $\text{Lg}2-h2$  (или 2...  $\text{Kpg}1-3$ .  $\text{F}d4+$ ) 3.  $\text{Fh}8-a1+$   $\text{Kph}1-g2$  4.  $\text{Fa}1-b2+$   $\text{Kpg}2-h3$  5.  $\text{Fb}2-c3+$   $\text{Kph}3-g4$  6.  $\text{Fc}3-d4+$ , или 1...  $\text{Lg}2-b2+$  2.  $\text{Kpb}8-c7$   $\text{Lb}2-c2$  3.  $\text{Ff}8-h6+$   $\text{Kph}1-g1$  4.  $\text{Fh}6-g6+$ .

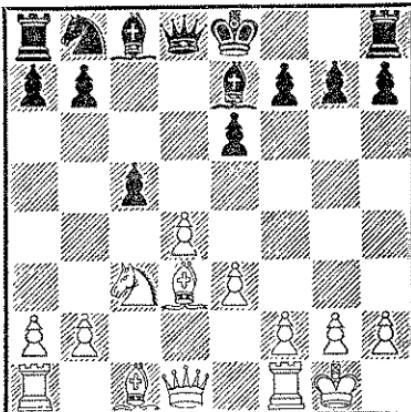
Найдите выигрыш при других ходах черных.

Читатель знаком со вскрытым шахом. На короля нападает фигура, которая была закрыта другой фигурой или пешкой. При уходе заслона получается вскрытый шах. Аналогичным способом получается вскрытый двойной удар.

На диагр. 152 пешка d4 атакована дважды — пешкой и ферзем.

После 1...  $\text{c}5 : \text{d}4$  2.  $\text{e}3 : \text{d}4$   $\text{Fd}8 : \text{d}4?$  черные теряют ферзя. 3.  $\text{Cd}3-b5+$   $\text{Kb}8-\text{c}6$ .

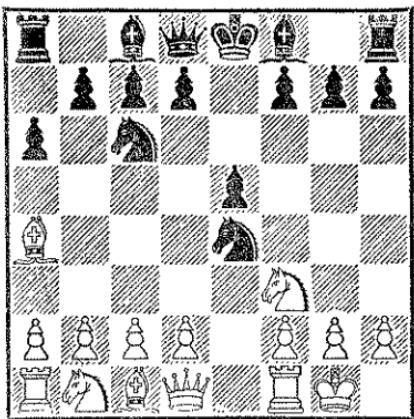
№ 152



Конь защищает ферзя, но он связан, и его ударная сила исчезла. 4.  $\text{Fd}1 : \text{d}4$ . Вместо 2...  $\text{F} : \text{d}4$  черные могли сыграть 2...  $\text{Kcb}$ , угрожая взятием пешки d4. 3.  $\text{Ce}3 0-0$  4.  $\text{Le}1$ . Могут ли черные выиграть пешку d4? Нет, они вновь попадутся на вскрытый двойной удар: 4...  $\text{K} : \text{d}4$  5.  $\text{C} : \text{d}4 \text{ F} : \text{d}4$  6.  $\text{C} : \text{h}7 + \text{Kp} : \text{h}7$  7.  $\text{F} : \text{d}4$ .

Двойной удар ладьи играет немалую роль в некоторых дебютах. В «испанской партии» после ходов 1.  $\text{e}2-\text{e}4$   $\text{e}7-\text{e}5$  2.  $\text{Kg}1-f3$   $\text{Kb}8-\text{c}6$  3.  $\text{Cf}1-b5$   $\text{a}7-\text{a}6$  4.  $\text{Cb}5-a4$   $\text{Kg}8-f6$  5.  $0-0$   $\text{Kf}6 : \text{e}4$  белые могут ходом 6.  $\text{Le}1$  отыграть пешку (диагр. 153) 6...  $\text{Kc}5$  7.  $\text{K} : \text{e}5$   $\text{Ce}7$  (угрожал вскрытый шах 8.  $\text{Kcb}+)$ . Однако теория считает сильнейшим продолжением 6.  $\text{d}2-\text{d}4$   $\text{e}5 : \text{d}4?$  7.  $\text{Lf}1-e1!$   $\text{d}7-\text{d}5$  8.  $\text{Kf}3 : \text{d}4$  (конь сб атакован дважды). Грозит 9.  $\text{K} : \text{c}6$

№ 153

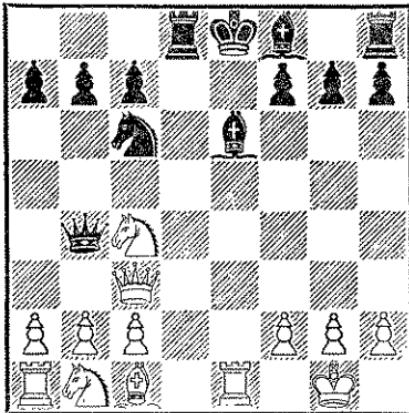


bc 10. С : с6+ Cd7 11. С : а8) 8... Сс8—d7 9. f2—f3, и белые выигрывают фигуру. В одной партии вместо 7... d5 было сыграно 7... f5 8. К : d4 Фh4 (черные хотят на 9. f3 ответить 9... Фf2+ и 10... Ф : d4) 9. g3 Фf6 10. С : с6 bc 11. f3 Сс5 12. с3 d5 13. fe fe. За фигуру черные получили только две пешки, а потому и проиграли партию.

В женском первенстве Чехословакии 1954 г. партия между шахматистками Грушкова и Суха была начата следующими ходами:

1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. d4 Kf6 4. de К : e4 5. Сс4 Фe7? (грозило 6. Фd5; правильно 5... с6!) 6. 0—0 de 7. Фd5? (правильно 7. Le1, и если 7... К : f2, то 8. Кр : f2 Фc5+ 9. Фd4) 7... Kd6! 8. К : e5 Себ 9. Фd3 К : c4 10. К : c4 Кс6 11. Le1 Лd8 12. Фc3 Фb4! (диагр. 154).

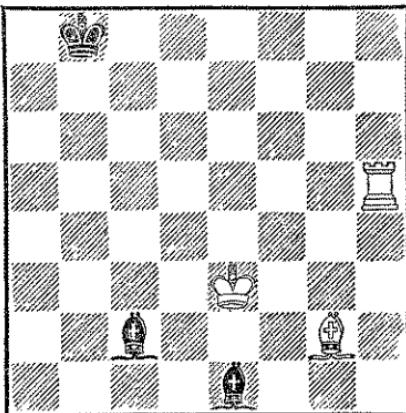
№ 154



11. Cf4? (белые просмотрели двойной удар ладьи. Правильный ход был 11. Cd2) 11... Лd4! 12. С : c7 Л : c4, и белые сдались через несколько ходов.

№ 155

Г. Ринк

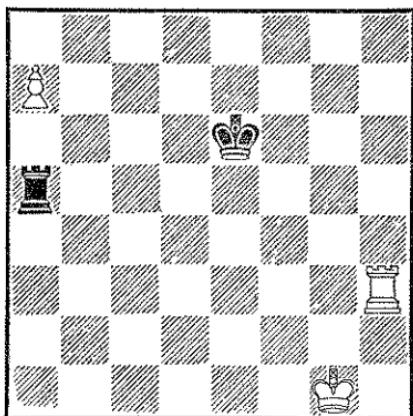


Выигрыш при ходе белых

На диагр. 155 показан этюд Г. Ринка, решение которого будет очень полезно для тре-

нировки двойных ударов ладьи. Первый ход 1. Крe3—e2! приводит к выигрышу в несколько ходов одного из черных слонов. Найдите все варианты.

№ 156

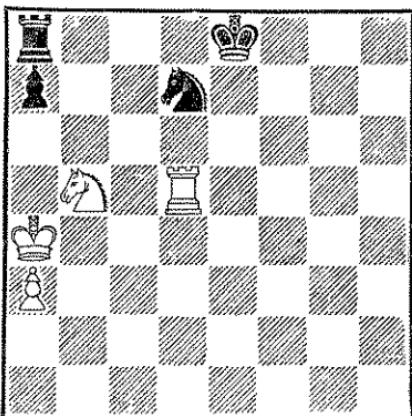


Выигрыш при ходе белых

Часто встречающееся в практической игре окончание показано на диагр. 156. Белые выигрывают с помощью комбинации, основанной на двойных ударах ладьи. 1. Лh3—h6+. Необходимо заставить черного короля перейти на 7-ю горизонталь. 1... Креб—f7. Если 1... Креб (или f5), то 2. Лh5+ и 3. Л : a5. 2. Лh6—h8! Угрожает 3. a8Ф Л : a8 4. Л : a8. 2... La5 : a7 3. Lh8—h7+, и выигрывают ладью.

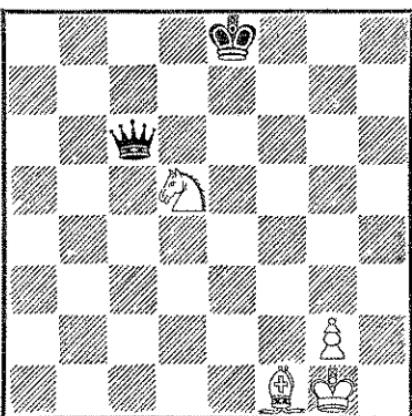
Переходим к рассмотрению двойных ударов коня. На диагр. 157 белые угрожают выиграть ладью ходом 1. Kb5—c7+, а черные — ходом

№ 157



1... Kd7—b6+. Допустим, ход белых. После 1. Кс7+ Кре7 на 2. К : a8 черные отвечают 2... Kb6+. Последовало 2. Л : d7+ Кр : d7 3. К : a8 Креб и затем 4... Kpb7, что привело к ничейному результату.

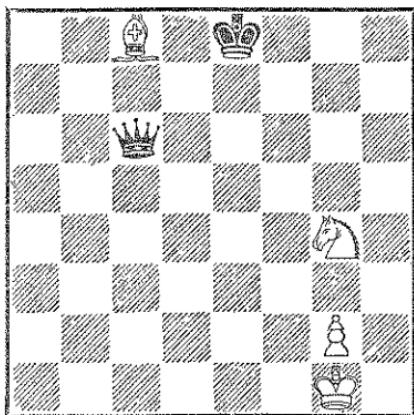
№ 158



На диагр. 158 белые при своем ходе выигрывают с помощью двойного удара коня. Конь d5 может дать шах на f6 или с7. С поля с7 конь бу-

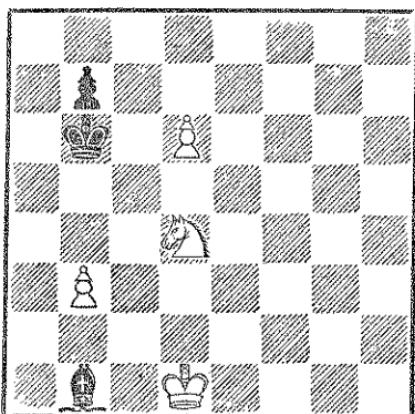
дет атаковать поля b5, e6, e8, следовательно, если заманить ферзя на поле b5, то он будет потерян. Отсюда находится выигрывающий ход 1. Cf1—b5!

№ 159



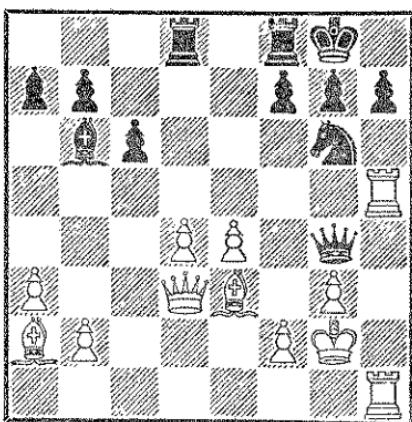
Аналогично на диагр. 159 белые выигрывают посредством 1. Cc8—d7+! На 1... Ф : d7 следует 2. Kf6+, а на 1... Кр : d7—2. Ke5+, после чего дело кончается выигрышным пешечным эндшпилем.

№ 160



На диагр. 160 показано положение из этюда Л. И. Куббеля. После 1. Kpd1—c1! с последующим 2. d7—белые выигрывают слона за пешку. Найдите решение, пользуясь двойным ударом коня.

№ 161



На диагр. 161 показано положение из партии Андерсен — Стэнтон, международный турнир в Лондоне, 1851 г. Читатель увидит, как пользуются двойным ударом шахматные мастера.

1. . . . Ld8 : d4!

Черные правильно жертвуют ладью, так как на 2. С : d4 следует 2... Kf4+ 3. Kpf1 K : d3 4. Л : h7 Fd1+ 5. Kpg2 Ф : h1+ 6. Л : h1 С : d4 7. Ld1! С : b2 8. Л : d3, и у черных остается лишняя пешка.

2. Fd3—c3 Ld4 : e4

3. Lh5 : h7 . . .

Белые могли провести двойной удар 8. f3 (Такой двойной

## № 162

удар пешки называют «вилькой»), однако черные ответили бы 3... Ф : h5 4. Л : h5 Л : e3. Черные за ферзя получили бы ладью, слона и две пешки. Как было указано в главе 5, такое соотношение сил можно считать равновесным, но атака переходила к черным. На 8. f3 хорошо и 8... Kf4+.

3. ... Cf6-d4

Грозил мат на g7.

4. Ce3 : d4 Le4 : d4?

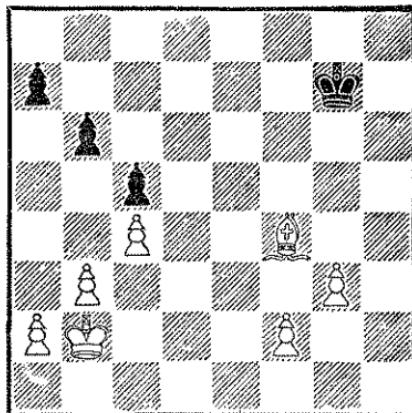
Стэнтон просматривает ответную комбинацию белых, основанную на двойном ударе ладьи. Правильное продолжение заключалось в 4... Kf4+. 5. Kpg1 Фd1+! (Двойной удар коня 5... Ke2+ не достигает цели, после 6. Kpf1 нельзя взять ферзя из-за мата на h8) 6. Kph2 Ф : d4 7. Ф : d4 Л : d4 8. L7h4 Ke2, и черные сохраняют лишнюю пешку.

Другой вариант еще интереснее: 4... Kf4+. 5. Kph2 Кр : h7 6. gf Lh8? (Казалось бы, решающий ход: грозит 7... Kpg8+) 7. С : f7!, и выигрывают белые. После 6... Л : f4! черные сохраняют перевес, они грозят 7... Lf3, а также взятием слона.

5. Lh1—h4! Kg6 : h4+.

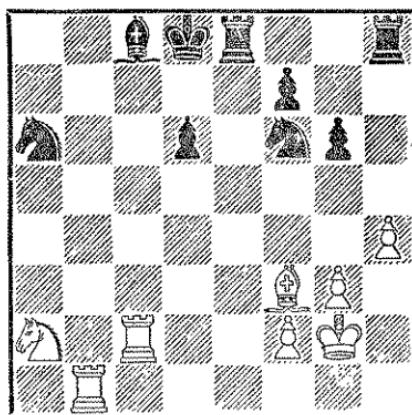
6. Lh7 : h4, и белые выигрывают.

На диагр. 162 слон нападает на пешки с тыла, на диагр. 163 показан двойной удар слона.



Белые, начиная, выигрывают пешку: 1. Cf4—b8 a7—a6 2. Cb8—a7 b6—b5 3. c4 : b5 a6 : b5 4. Ca7 : c5.

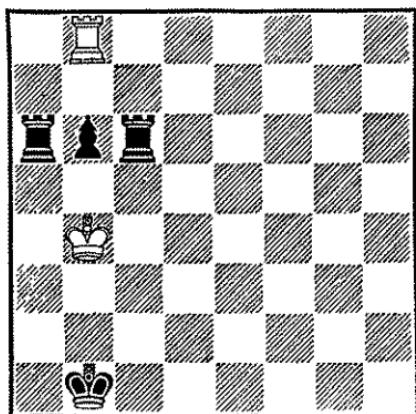
## № 163



На диагр. 163 белые при своем ходе выигрывают две фигуры за ладью посредством 1. Lc2 : c8+! Kpd8 : c8 2. Cf3—b7+ Kpc8—c7 3. Cb7 : a6 La8 4. Kb4 или 4. Cc4. Черные при своем ходе выигрывают качество ходом 1... Cc8—f5.

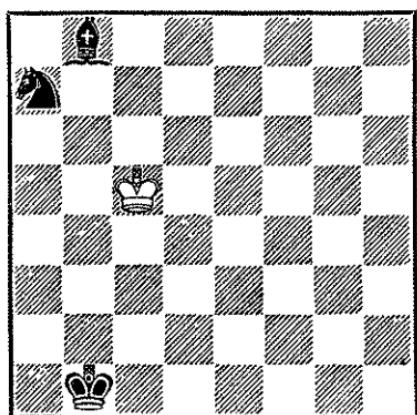
Двойные удары короля показаны на следующих примерах.

№ 164



В позиции на диагр. 164 после 1. Kpb4—b5 черные не могут избежать потери ладьи.

№ 165

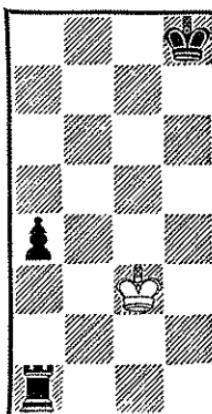


В позиции на диагр. 165 белые играют 1. Kpc5—b6! и выигрывают при любом ответе одну из черных фигур,

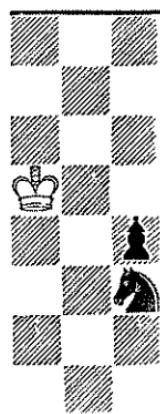
например: 1... Ka7—c8+ 2. Kpb6—b7.

В позиции на диагр. 166 черная пешка не может пройти в ферзи без помощи черного короля. После 1... a4—a3 белые ходят королем на b3, а после 2... a3—a2 играют 3. Kpb2.

№ 166



№ 167



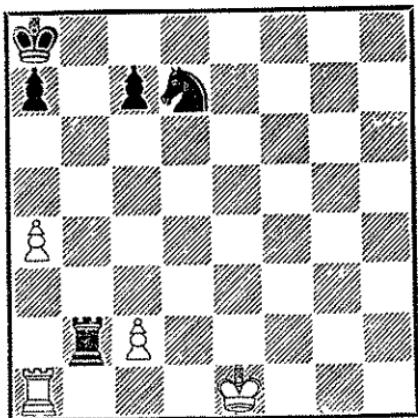
В позиции на диагр. 167 к выигрышу ведет только 1... Kh3—g5! 2. Kpf5—g4 h4—h3, и не помогает двойной удар короля. Конь черных неуязвим, так как при его взятии король выходит из квадрата пешки.

1... Kf2 2. Kpf4 h3 3. Kpg3 вело только к ничьей.

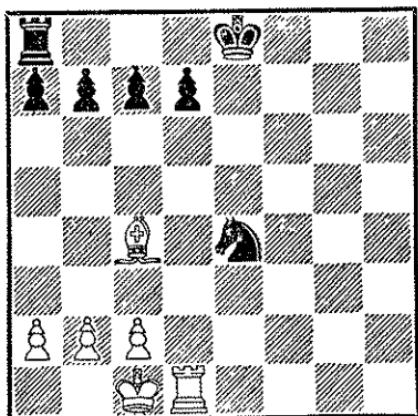
В позиции на диагр. 168 следует неожиданный двойной удар 1... 0—0—0!, и белые теряют фигуру.

Пример пешечной вилки показан на диагр. 169.

№ 168



№ 169



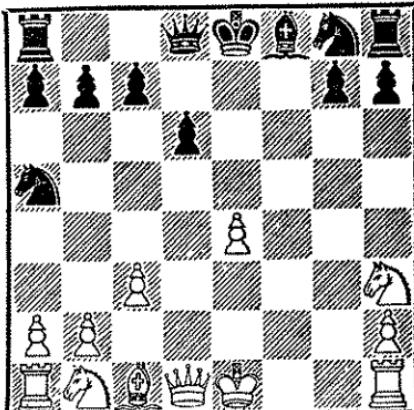
Белые двойным ударом ладьи 1. Ld1—e1 выигрывают коня. Черные, тем не менее, спасают игру, продолжая 1... 0—0—0! 2. Le1 : e4 d7—d5, и фигура отыгрывается.

Вилка встречается в целом ряде дебютов. Например, после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 (дебют четырех коней) 4. Cf1—c4 черные могут отве-

тить 4... Kf6 : e4. Жертва фигуры временная; после 5. Kc3 : e4 черные отыгрывают фигуру ходом 5... d7—d5. Такой же маневр может случиться в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 Cf8—c5. Белые играют 4. Kf3 : e5 Kc6 : e5 5. d2—d4. В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6 3. Kb1—c3 черные могут продолжать 3... Kf6 : e4 4. Kc3 : e4 d7—d5. В главе 7 не рекомендовалось ходить в дебюте дважды одной и той же фигурой из-за потери времени. В данном случае после вилки d2—d4 или d7—d5 и другая сторона должна потерять темп.

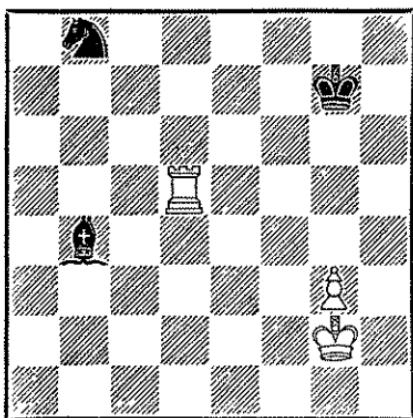
Не все двойные удары ведут к цели — выигрышу материала. Иногда удается вывести из-под удара обе атакованные фигуры.

№ 170



На диагр. 170 двойной удар 1. Фd1—a4+ бесполезен. Черные спасают коня или путем 1... Кa5—c6 или 1... c7—c6. Выигрывает фигуру двойной удар 1. Фd1—h5+. Черные при своем ходе 1... Фd8—h4+ нападают сразу на короля, коня и пешку, однако ход 2. Kh3—f2 защищает все три объекта.

№ 171



На диагр. 171 белые ходом 1. Лd5—b5 нападают на коня и слона. Защиты черных 1... Кb8—c6 и 1... Kb8—ab недостаточны, последует второй двойной удар 2. Лb5—b6!, и одна из фигур теряется. Правильно 1... Сb4—d6, и если 2. Лb4—b6, то 2... Cd6—e5 3. Лb6—b5 Kpg7—f6.

Иногда двойной удар не достигает цели, так как за время, потраченное на взятие фигуры, противник успеет возместить материальный

урон. После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Cf8—c5 белые могут сыграть на ловушку: 3. Фd1—e2. Грозит комбинация, основанная на двойном ударе: 4. С : f7+ Кр : f7 5. Фс4+ и 6. Ф : с5. Черные отвечают 3... Kg8—f6, как бы не замечая ловушки. 4. Cс4 : f7+ Kpg8 : f7 5. Фе2—c4+ d7—d5! Вот в чем загвоздка. Если белые берут пешку d5, то слон с5 останется цел, а на 6. Фс4 : с5 последует 6... Kf6 : e4 7. Фс5—e3 Lh8—e8, и черные, овладев центром, получают лучшую игру.

### Упражнения

1. В позиции: белые — Kpg4, Kb2, Cf4, п. ab; черные — Kpc3, La8, п. g6 — белые при своем ходе выигрывают. Каким способом?

2. Найдите выигрыш в позиции: белые — Kpg1, Ff3, Lh1, Kc3, Сb1, пп. a3, b2, f2, g2, h2; черные — Kpg8, Fd6, Lc8, Cf8, Kc5, п.п. a7, b6, f7, g7, h7. Ход белых.

3. В позиции: белые — Kpg1, La1, e1, Cc1, пп. a2, b3, f2, g2, h3; черные — Kpf8, Lb8, c5, Cd7, пп. ab, b5, f6, g7, h7 — ход белых. Каким способом они достигают выигрыша материала.

4. Белые — Kpg1, La1, e1, Kc3, Сb3, g5, пп. a2, b2, e3, f2, g2, h3; черные — Kpg7, La8, f8, Cf5, Kd6, f6, пп. ab, b7, f7, g6, h7. Найдите выигрыш белых при их ходе.

5. Какими способами белые при своем ходе выигрывают пешку в позиции: белые — Kpe2, Ke3, пп. b2, f2, g3, h4; черные — Kph6, Kh5, пп. b6, c5, f7, g7. Найдите 3 выигрывающих варианта.

6. Данна позиция: белые — Kpg2, Ff3, Lh1, Cc2, пп. a2, d4, f2, g3, h2; черные — Kpg8, Fd6,

Ле8, Cf6, пп. a7, b6, c7, g7, h7. Ход черных. Могут ли они выиграть пешку d4?

7. Данна позиция: белые — Kpf2, Fd2, La3, Cg4, пп. a2, b5, d4, e3, h3; черные — Kра8, Фb8, Лc7, Сf6, пп. a7, b7, e6, h4. Каков будет исход партии при ходе белых и при ходе черных?

8. Как следует продолжать белым в позиции: белые — Kpg1, Fe2, La1, d1, Ke1, Cf1, пп. a2, b2, f2, g3, h2; черные — Kре8, Fd7, La8, h8, Cd5, d8, пп. a7, b6, c7, e6, f7, g7, h7?

9. В партии Кон — Олланд, 1902 г., случилась позиция: белые — Kpb2, Ff3, Le1, e3, Kсb, пп. a3, b4, c3, d4, f2, g3, h4; черные — Kpb6, Fd8, Lg6, g8, Cd6, пп. a4, b5, c6, d5, f6, f7, h6. Белые в 3 хода выиграли пешку. Каким способом?

10. В одной партии случилась позиция: белые — Kра2, Lb5, п. a4; черные — Kpd3, Fc3. Черные сыграли 1... Kpd3—c2. Докажите, что белые теряют ладью в несколько ходов.

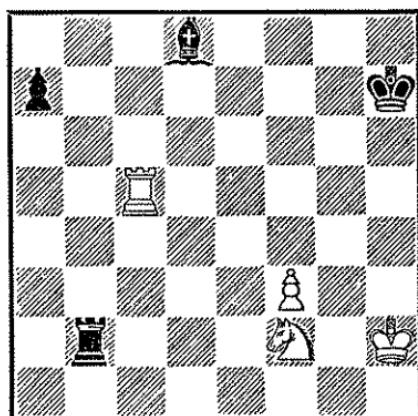
11. В партии Цукерторт — Андерсен (1865 г.) случилось положение: белые — Kpg1, Fg3, La1, f1, Cc1, c4, Kd5, пп. a2, b2, c2, d4, e4, g2, h2; черные — Kре8, Fd7, La8, h8, Cc8, f8, Kd8, g8, пп. a7, b7, с6, d6, f7, h7. Ход был белых. Найдите, как они выиграли в несколько ходов.

Усвоение двойного удара и пешечных окончаний позволяет сделать еще шаг вперед. Ниже даны позиции более сложного типа. Борьба в них происходит по следующей схеме: одна из сторон с помощью двойного удара добивается восстановления материального равновесия. Создается положение, когда другая сторона может упростить пози-

цию и перейти в пешечный конец. Следует определить конечный исход борьбы. Для примера покажем решение этюда Е. Н. Сомова-Насимовича (1936 г.).

### № 172

Е. Н. Сомов-Насимович



Ничья при ходе белых

Силы сторон равны, но у белых атакован конь f2, и защита его связана с трудностями.

1. Kph2—g3! . . .

Не 1... Kpg1 из-за 1... Сb6, и белые теряют фигуру. Теперь же на 1... Сb6 белые ответят 2. Kd3! Ld2 3. Lc3 с равной игрой.

1. . . . . Lb2 : f2!

Жертва основана на двойном ударе. После 2. Кр : f2 Сb6 черные выигрывают ладью и партию. Ладейная пешка «a» пройдет в ферзи, так как поле a1 попадет под удар слона черных (см. стр. 96).

2. Лс5—h5+ Крh7—g6
3. Лh5—d5! ...

Опять две фигуры черных под ударом.

3. ... Cd8—b6
4. Лd5—d6+ ...

Теперь понятно, зачем белые дали шах на 2-м ходу. Они хотели завлечь короля на 6-ю горизонталь.

4. ... Kpg6—f5!
5. Лd6 : b6! Лf2 : f3+!

Черные рассчитывают перейти в выигрышный пешечный конец после 6. Кр : f3 ab. Король черных впереди пешки, и оппозиция захвачена черными.

6. Kpg3—g2!! ...

Этот хитрый ход спасает белых. Они передают очередь хода черным.

6. ... a7 : b6

После 6... La3 7. Лb7 ладейный конец также закончитсяничью.

7. Kpg2 : f3, и ничья.

#### Упражнения

1. Белые — Крb3, Фh7; черные — Крсб, Фа5, Сg1, п. с7. Могут ли белые при своем ходе спасти партию?

2. Белые — Крс4, Лh6, Ке4; черные — Креб, Лf3, Кеб, d7, п. f5. Каков будет результат при ходе белых?

3. Белые — Крс4, Лe7, Cf3; черные — Креб, Лg8, Сe8, Кеб, п. f6. Определите исход борьбы при ходе белых.

4. Белые — Кpd3, Лc4, d4; черные — Крd6, Лcb, Cd5, Kd8, п. e7. Определите исход партии при ходе белых.

5. Белые — Kpf3, Ke3, Cg3; черные — Kpg5, Ke4, d6, п. e7. Ход черных. Могут ли они выиграть?

6. Белые — Kpg4, Ff4, Kb5, пп. a2, g5; черные — Kph7, Fe7, п. b4. Ход черных. Могут ли они добиться ничьей?

7. Белые — Крс4, Kb3, Cd3, п. d4; черные — Kpd7, Leб, Kab. Ход белых. Могут ли они выиграть?

8. Белые — Кре3, Fa6, Kd4, п. f3; черные — Kpe7, Fc7, Kd6, Cg8, п. eb. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

9. Белые — Kpe4, Fd3, Kab, п. f3; черные — Krc6, Fa7, Сe6, пп. g5, h6. Ход черных. Могут ли они выиграть ферзя?

10. В партии Стокгольмского турнира 1952 г. Барца — Вайтонис — после 31-го хода случилось положение: белые — Krc1, Lg3, Kc3, Сb3, пп. a2, b2, e3, f4, h4; черные — Kpf6, Ld6, Kb6, Cg4, пп. a7, b7, e6, f5. Белые сыграли 32. Lg3 : g4. Правильна ли эта комбинация? Какой другой ход можно рекомендовать белым?

#### ВТОРОЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР В ЛОНДОНЕ

После неудачи, постигшей Андерсена в матче с Морфи, в шахматных кругах западных стран вновь стал дебатироваться вопрос о сильнейшем шахматисте Европы. В

Англию переехал молодой талантливый мастер И. Колиш, и в 1861 г. в Лондоне был устроен матч Андерсен — Колиш до четырех выигранных партий. Колиш был превос-

ходный тактик, и все партии матча протекали в острой борьбе. Колиш оказал упорное сопротивление, и матч закончился со счетом +4, -3, =1 в пользу Андерсена.

В 1862 г. в связи с организацией международной выставки английские шахматисты, и в первую очередь Левенталь, выступили с проектом устройства в Лондоне 2-го международного турнира. Приглашения были разосланы Морфи, Гарвицу, Колишу, Япишу, Сент-Аману и немецким мастерам Андерсену, Лаза, Паульсену и Ланге. Необходимые средства скоро были собраны. К сожалению, большинство приглашенных отказалось от участия. Англия была представлена Бернсом, Левенталем, Блекберном, Оуэном, Монгредиеном, Макдонаелем и еще тремя второстепенными любителями; Германия — Андерсеном и Паульсеном, Бельгия — Диконом, Италия — Дюбуа и Австрия — Стейницем. Первое место завоевал Андерсен, второе — Паульсен, третье — Оуэн, четвертое — Макдонаель, пятое — Дюбуа, шестое — Стейниц.

Хотя Стейниц при первом выступлении на международной арене сыграл неудачно,

отдельные его партии свидетельствовали о незаурядном даровании. Стейниц решил стать шахматным профессионалом и осесть в Англии, где шахматная жизнь была ключом.

Во время лондонского турнира Стейниц подружился с Андерсеном и сыграл с ним немало легких партий. По окончании турнира, когда Андерсен собрался обратно в Германию, при расставании произошла следующая сцена, описанная в свое время Стейницием.

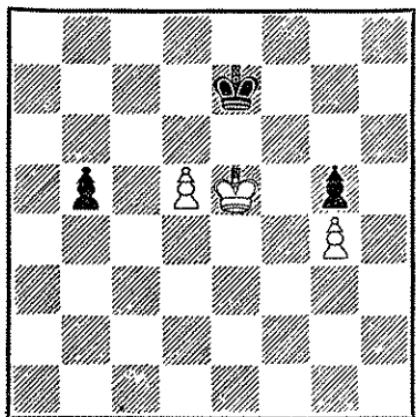
У Андерсена были некоторые странности. Он, например, не любил вести корреспонденцию. Пожав на прощание руку Андерсену, Стейниц сказал ему: «Господин профессор, если я вам напишу, то Вы можете не затруднить себя ответом». — «Никогда не отвечаю», — пробурчал Андерсен. — «А я никогда не пишу», — сказал Стейниц, и оба рассмеялись, довольные друг другом.

Вряд ли Андерсен мог предполагать тогда, что уже через четыре года в лице Стейница он встретит соперника, к которому надолго перейдет титул сильнейшего шахматиста мира.

## Глава 10

### МНОГОПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

№ 173



На диагр. 173 показана позиция, часто встречающаяся в пешечных окончаниях. Положение белых на первый взгляд выгодное. Король белых занимает активную позицию в центре, пешка g5 слаба. На самом же деле белые не могут спасти партию: их губит — отдаленая проходная пешка а черных b5. Движение ее вперед отвлечет короля белых на линию «b», а в это время чер-

ный король завоюет пешки d5 и g4. Если ход белых, то игра может развиваться следующим образом.

1. Крe5—e4

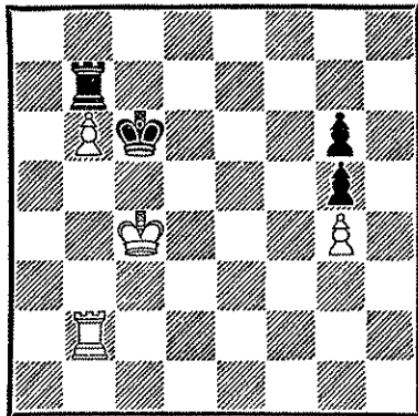
Упрощает задачу черных 1. d6+ Kpd7 2. Kpd5 b4 3. Kpc4 Kр : d6 4. Kр : b4 Kрe5 5. Kpc4 Kpf4 6. Kpd3 Kр : g4, и выигрывают.

1. . . Kрe7—d6
2. Kрe4—d4 b5—b4
3. Kpd4—c4 b4—b3!
4. Kpc4 : b3 Kpd6 : d5
5. Kpb3—c3 Kpd5—e4
6. Kpc3—d2 Kрe4—f3
7. Kpd2—e1 Kpf3 : g4

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

На диагр. 174 позиция черных кажется выигрышной, так как пешка b6 теряется. Фактически в случае ее взятия белый король вторгается на правый фланг, например: 1. . . Lb7 : b6 2. Lb2 : b6+ Krc6 : b6 3. Kpc4—d5 Kpb6—c7 4. Kpd5—e6 Kpc7—d8 5.

№ 174

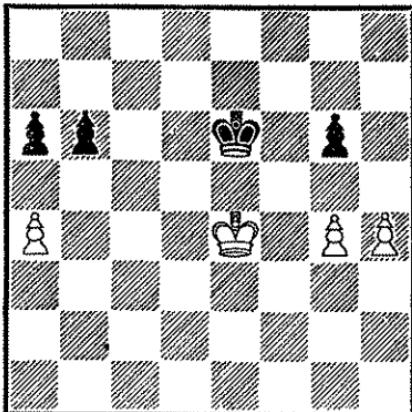


Креб—f7! (5. Kpf6 Kpe8! 6. Кр : g6 Kpf8 7. Кр : g5 Kpg7, и ничья) 5. . . Kpd8—d7 6. Kpf7 : g6 Kpd8—e7 7. Kpg6 : g5, и выигрывают.

Таким образом, взятие пешки b6 ведет к поражению черных. Но и другие ходы не помогают. На 1. . . Lf7 следует 2. b7! L : b7 3. L : b7 Кр : b7 4. Kpd5 и т. д. Если 1. . . Lb8, то 2. b7 Krc7 3. Krc5, и черные стоят перед выбором — или потерять ладью после 3. . . Kpd7 4. Kpb6 и 5. Kra7, или же перейти в проигрышное пешечное окончание. Не спасает черных и 1. . . Kpd7 2. Kpb5 Krc8 3. La2 Kpb8 (или 3. . . Lf7 4. La8+ и 5. La7) 4. La7!, и белые вынуждают переход в выигрышный пешечный конец.

Предлагаем убедиться читателям, что в аналогичной позиции: Krc3, Lb3, пп. b5, g3; Krc5, Lb6, пп. g4, g5 черные, продолжая 1. . . L : b5, достигают ничьей.

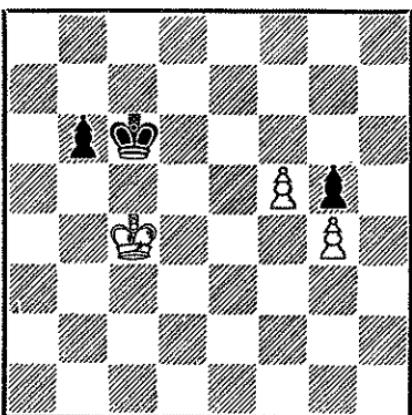
№ 175



Каждый из противников может образовать отдаленную проходную: белые ходом 1. h4—h5, черные — 1. . . b6—b5. Однако в данном случае не удается уничтожить обе пешки на другом фланге.

1. h4—h5 g6 : h5 2. g4 : h5 Креб—f6 3. Kpe4—d5 Kpf6—g5 4. Kpd5—c6 b6—b5!, и белые вынуждены разменять пешку «а», иначе черная защищенная проходная пешка обеспечит черным победу.

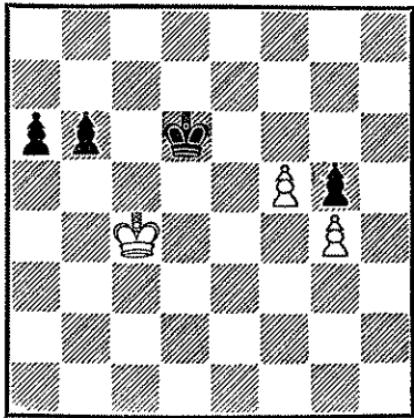
№ 176



На диагр. 176 борьба идет между отдаленной проходной и защищенной проходной. Обычный план использования отдаленной проходной пешки не ведет здесь к цели. Когда король черных направится к пешкам f5 и g4, то он не сможет взять ни той, ни другой. Черный король не может покинуть квадрат пешки f5. Однако выигрыш белых связан с техническими трудностями. Например, после 1. Kpc4—b4 b6—b5! черные достигают ничьей: 2. Kpb4—c3 (2. Kpa5 Kpc5!) 2. . . Kpc6—c5 3. Krc3—b3 Kpc5—d5 4. Kpb3—b4 Kpd5—c65. Kpb4—c3 Kpc6—c5 6. Krc3—d3 Kpc5—d5 7. Kpd3—e3 Kpd5—e5. Для выигрыша надо проникнуть королем в пятый ряд, что достигается комбинированным действием белого короля на обоих флангах.

1. Kpc4—d4! Kpc6—d6 (Хуже 1. . . b5 2. Kpe5 b4 3. Kpd4, и пешка теряется) 2. Kpd4—e4! Kpd6—d7 3. Kpe4—d5 Kpd7—c7 4. Kpd5—e6! b6—b5 (4. . . Kpd8 5. Kpd6) 5. f5—f6, и выигрывают, или 2. . . Kpd6—e7 3. Kpe4—e5 Kpe7—d7 4. Kreb—d5 Kpd7—c7 5. Kpd5—e6 и т.д.

Сила защищенной проходной пешки видна из следующего примера. На диагр. 177 у черных две связанные проходные пешки, но без активной помощи своего короля, прикованного к квадрату пешки f5, пешки не могут про-

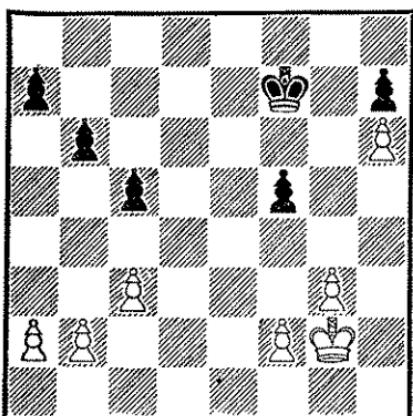


биться вперед. 1. . . a6—a5 2. Kpc4—d4 b6—b5 3. Kpd4—c3 Kpd6—d5 4. Krc3—b3 Kpd5—c5 5. Kpb3—a3 a5—a4 6. Kpa3—b2 b5—b4 7. Kpb2—a2 a4—a3 8. Kpa2—b3 Kpc5—d5 9. Kpb3—a2 Kpd5—c5 10. Kpa2—b3 Kpc5—d5 11. Kpb3—a2, и ничья. Попытка черных провести одну из пешек в ферзи с помощью короля не ведет к цели, например: 11. . . Kpd5—c4 12. f5—f6 Kpc4—c3 13. f6—f7 b4—b3+ 14. Kpa2 : a3! (14. Kpa1? Kpc2 15. f8Φ b2+ 16. Kpa2 b1Φ+) 17. Kp : a3 Φb3× 14. . . b3—b2 15. f7—f8Φ b2—b1Φ 16. Φf8—c5+ Kpc3—d2 17. Φc5 : g5+, и черные в лучшем случае могут рассчитывать на ничью.

Наличие запасного темпа не раз влияло на исход борьбы в рассмотренных ранее пешечных концах (диагр. 94), так как приводило к захвату оппозиции и

вторжению короля. И в многопешечных окончаниях запасный темп играет громадную роль. На диагр. 178 показана позиция, встретившаяся в партии Боронштейн — Любчанский, игранный в командном матче московских и ленинградских юношей (Ленинград, 1956 г.).

№ 178



1. Kpg2—f3 ...

Косвенная защита пешки h6. На 1... Kpg6 следует 2. Kpf4. Лишняя пешка белых должна была привести к несложному выигрышу.

1. ... c5—c4  
2. Kpf3—f4 Kpf7—f6  
3. f2—f3 ...

После 3. b3! cb 4. ab a6 5. c4 (Только не 5. b4? a5!, и у черных образуется отдаленная проходная) 5... a5 у черных на ферзевом фланге нет запасных темпов, и они должны проиграть.

3. ... b6—b5  
4. a2—a3? ...

Все еще возможно было 4. b3. После 4... cb 5. ab a5 черные грозят прорывом 6... a4. Поэтому 6. Кре3!, и если 6... a4, то 7. ba ba 8. Kpd2. Черный король не может выиграть пешку h6, так как после 8... Kpg6 9. c4 пешка проходит в ферзи. Но и другой маршрут с целью использовать отдаленную проходную посредством 8... Креб 9. Kpc2 Kpd5 10. Kpb2 Kpc4 11. g4! fg 12. fg Kpd5 13. g5 Креб также не спасает: 14. g6 Kpf6 15. gh.

4. ... a7—ab

Теперь у черных есть в запасе ходы a6—a5 и a5—a4.

5. g3—g4 Kpf6—g6

Интересный защитительный ход. К проигрышу вело 5... fg 6. fg Kpg6 7. g5 Kph5 8. Kpf5 a6 9. Kpf6 и затем 10. g6.

6. Kpf4—e5? ...

После 6. g5 ab! белые теряют пешку g5. 6. gf+ Кр : h6 ведет к образованию у черных отдаленной проходной и требует точного расчета. Белые выигрывали, продолжая 7. Кре5! Kpg7 8. f6+ Kpf7 9. Kpf5 a5 10. Кре5 Kpf8 11. Креб a4 12. Кре5 Kpf7 13. Kpf5 Kpf8 14. Креб Кре8 15. f7+ Kpf8 16. Kpf6, и белые выигрывают пешку «h», сохраняя пешку f3.

6. ... f5 : g4

7. f3 : g4 Kpg6—g5!  
 7. . . Kр : h6 8. Kpf6 a5  
 9. Kpf5 Kpg7 10. Kpg5 вело  
 к позиции, случившейся в  
 партии.

8. Креb—e6! Kpg5—g6!

Не 8. . . Kр : g4 9. Kpf6  
 Kph5 10. Kpg7, и выигры-  
 вают.

9. Креb—e7 Kpg6 : h6

10. Кре7—f6 a6—a5!

Запасный ход выручает чер-  
 ных. Игра на пат посредством  
 10. . . b4 не достигала цели  
 из-за 11. g5+.

11. Kpf6—f5 Kph6—g7

12. Kpf5—g5 Kpg7—f7

13. Kpg5—h6 Kpf7—f6!

Черные находят единствен-  
 ные защитительные ходы. По-  
 сле 13. . . Kpg8 14. g5 Kph8  
 15. g6 hg 16. Kр : g6 белый ко-  
 роль уничтожит черные пеш-  
 ки ферзевого фланга.

14. Kph6 : h7 Kpf6—g5

15. Kph7—g7 Kpg5 : g4

16. Kpg7—f6 Kpg4—f4

17. Kpf6—e6 Kpf4—e4

18. Креb—d6 Kpe4—d3

19. Kpd6—c5 Kpd3—c2

20. Kpc5 : b5 Kpc2 : b2

21. Kpb5 : c4 . . .

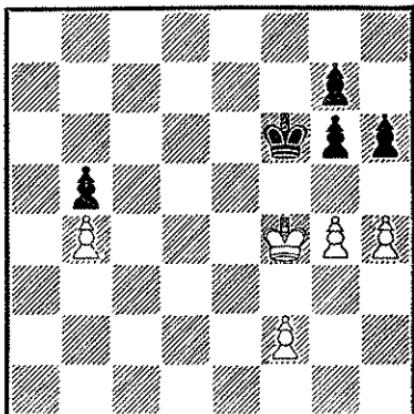
Если бы черная пешка стоя-  
 ла на a4, то белые выиграли  
 бы ходом 21. Kpb4.

21. . . Kpb2 : a3

22. Kpc4—b5 Kpa3—b3

Ничья.

Рассмотрим окончание на  
 диагр. 179 при ходе белых и  
 при ходе черных.



А

1. Kpf4—e4 Kpf6—e6  
 После 1. . . g5 слабо 2. hg +  
 Kр : g5, и теперь белые долж-  
 ны добиваться ничьей. Чер-  
 ные посредством 3. . . g6 и  
 4. . . h5 угрожают образо-  
 вать отдаленную проходную.  
 На 1. . . g5 белым следует  
 продолжать 2. h5! Креб 3.  
 Kpd4 Kpd6 4. f3!, и прорыв  
 белого короля решает.

2. g4—g5! h6—h5

Безнадежно 2. . . Kpd6 3.  
 Kpd4 Креб 4. Kpc5, и выигры-  
 вают.

3. f2—f3, и белые вы-  
 игрывают.

Б

1. . . g6—g5 +!

Лучший ход. У черных по-  
 является запасный темп g7—  
 g6.

2. h4 : g5 h6 : g5 +

3. Kpf4—e4 Kpf6—e6

4. Kpe4—d4 Креб—d6

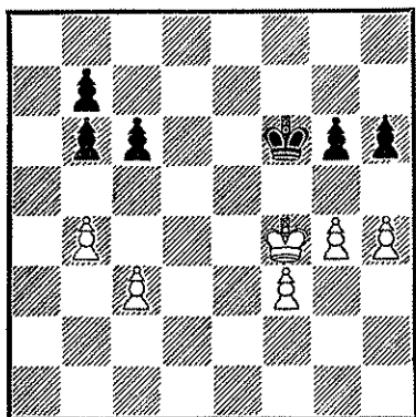
5. f2—f3 g7—g6  
 6. Kpd4—e4 Kpd6—e6  
 7. f3—f4 g5 : f4  
 8. Kpe4 : f4 Kreb—d5!

Проигрывает 8. . . Kpf6 9. g5+ Kreb 10. Kpe4 Kpd6 11. Kpd4 Kreb 12. Kpc5 и т. д.  
 9. Kpf4—g5 Kpd5—c4

Ничья.

Разобранные выше примеры показали силу отдаленной проходной и защищенной проходной пешки. С другой стороны, в пешечных окончаниях нередко оказывается слабость сдвоенных пешек.

№ 180

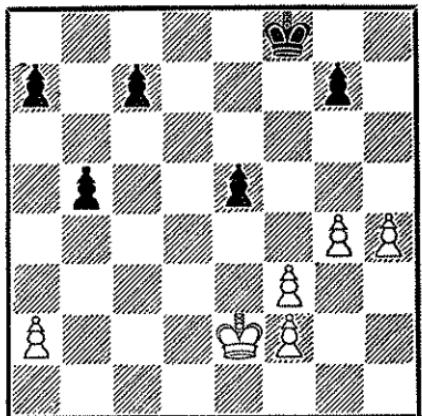


Несмотря на равенство в силах, позиция черных на диагр. 180 проигрышная. На правом фланге белые образуют проходную пешку, а черные на другом фланге не смогут этого добиться. Игра может развиваться следующим образом: 1. Kpf4—e4 Kpf6—e6 2. f3—f4 b6—b5 3.

f4—f5+ g6 : f5 4. g4 : f5+ Kreb—d6 5. Kpe4—d4 b7—b6 6. Kpd4—e4. Белые выживают, пока у черных не иссякнут ходы пешками. Черный король должен караулить поле e5, иначе его займет белый король и пешка «f» двинется вперед. 6. . . c6—c5 7. h4—h5. Самое простое. Читателю полезно разобрать вариант 7. Kpf4 Kpd5 8. Kpg4 Kreb 9. Kph5 (после 9. h5 c4 белые вынуждены отдать пешку f5) 9. . . Kp : f5 10. Kp : h6 Kpf6 11. h5 Kpf7 12. Kpg5 Kpg7 13. Kpf5 Kph6 14. Kreb Kp : h5 15. Kpd5 cb 16. cb Kpg5 17. Kpc6 Kpf6 18. Kp : b5 Kpe7 19. Kp : b6, и выигрывают. 7. . . c5—c4 8. Kpe4—d4 Kpd6—e7 9. Kpd4—d5 Kpe7—d7 10. f5—f6 Kpd7—e8 11. Kpd5—e6 (выигрывало и 11. Kpc6). Нетрудно сосчитать, что белые через 8 ходов ставят на b8 ферзя, а черные потратят 4 хода на взятие пешек f6 и h5, а еще через 4 хода пешка h6 дойдет до h3) 11. . . Kpe8—f8 12. f6—f7, и выигрывают. Белые допустили бы грубую ошибку, если бы при 6. . . c5 раздоили пешки черных. После 7. bc bc и дальнейшего 8. . . b4 черные получили бы отдаленную проходную.

Позиция на диагр. 181 случилась в партии Эйве — Алехин, игранный в матче на первенство мира в 1935 г. Алехин правильно расценил пешечное окончание как вы-

№ 181



игрышное для черных. Черные на левом фланге получают две связанные проходные пешки, тогда как белые сдвоенные пешки «f» не дают белым возможности добиться такого же результата на правом фланге.

Единственная надежда белых заключается в размене пешки f3 на пешку e5. Тогда шансы уравниваются. Правильный ход черных был 1... a7—a5!

Если белые ответят 2. Кре3, то 2... a4 3. f4 ef+ 4. Кр : f4 b4 5. Кре4 b3 6. ab a3!, и пешка «а» проходит в ферзи. В партии Алехин сыграл 1... c7—c5?, на что белые ответили 2. Кре3! Теперь на 2... b4 или 2... c4 следует 3. f4! ef+ 4. Кр : f4, и белый король вовремя поспевает на ферзевый фланг. После 2. Кре3 противники сразу же согласились на ничью. Читателям следует найти выигрыш

черных после 1... a5! 2. Кpd3 a4 3. Кре3 с5. Обратите внимание, что белым нельзя двигать вперед ни пешку g4, ни пешку h4. В случае h4—h5 король черных проникает через e7—f6—g5 на f4 и затем решает ход e5—e4. В случае g4—g5 черный король проходит через e6—f5—g6 на h5 и выигрывает пешки h4 и g5. Черные образуют проходные связанные пешки «а» и «б». Черный король занимает поле с4 и с его помощью пешка «б» проходит в ферзи. Автор рекомендует внимательно проанализировать это пешечное окончание. Анализ поможет закрепить приобретенные знания в области пешечных концов.

Последние два примера показали, что слабость сдвоенных пешек заключается прежде всего в невозможности образовать проходную при наличии лишней пешки. Для целей защиты сдвоенные пешки более пригодны. Например, если пешкам f4, g4, h4 противостоят пешки f7, g6, g7, то белым не удастся образовать проходную пешку. Но слабость сдвоенных пешек может оказаться и в другом плане. Как показал пример диагр. 180, у стороны, имеющей сдвоенные пешки, иссякают запасные ходы. Выше было указано, что данное обстоятельство может быть причиной поражения.

## Упражнения\*

№ 182

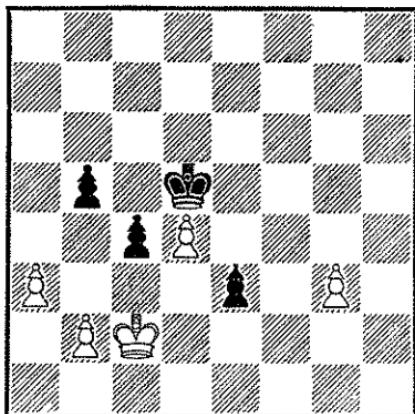
1. В партии Геллер — Сабо (Стокгольм, 1952 г.) могла получиться следующая позиция: Kpf2, Kd3, пп. a4, g2, h2; Kpg8, пп. a5, b4, c4, g4, h5. Ход белых. Каким способом они добиваются выигрыша?

2. Партия Бернштейн — Дейк (США, 1936 г.) пришла к следующей позиции: Kpe1, Ld1, f5, п. g4; Kpg2, La1, f2, п. f7. Ход черных. Игра продолжалась: 1... La1 : d1+ 2. Kpe1 : d1 Lf2 : f5 3. g4 : f5 Kpg2—f3 4. f5—f6 Kpf3—f4 5. Kpd1—e2 Kpf4—f5 6. Kpe2—f3 Kpf5 : f6 7. Kpf3—f4, и ничья.

Найдите, каким способом черные могли перейти в выигрышный пешечный конец.

3. В партии Баник — Симагин (Ленинград, 1956 г.) получился пешечный конец: Kph5, пп. d5, g3; Kpf7, пп. a6, e5, h4. Продолжение в партии было: 1. g3 : h4 a6—a5 2. Kph5—g4 a5—a4 3. h4—h5 a4—a3 4. h5—h6 a3—a2 5. h6—h7 Kpf7—g7, и белые сдались. Могли ли белые спасти партию?

4. Позиция на дигр. 182 случилась в матчевой партии Сент-Аман—



Стаунтон (Париж, 1843 г.). В партии было сыграно: 1... Kpd5—e4 2. Kpc2—d1 Kpe4—d3 3. d4—d5 e3—e2+ 4. Kpd1—e1 Kpd3—c2 5. d5—d6 Kpc2 : b2 6. d6—d7 c4—c3 7. d7—d8Ф c3—c2 8. Фd8—d2, и белые выиграли.

Найдите, каким способом Стаунтон мог выиграть. Партию нужно было перевести в ферзевый эндшпиль, а затем в пешечный конец.

## П. МОРФИ

После первого Лондонского международного турнира за победителем его — Андерсеном упрочилась репутация сильнейшего мастера Европы. Попытки организовать матч Андерсена со Стаунтоном не удалось по вине Стаунтона. Французский мастер Гарвиц по силе игры явно уступал Андерсену. Возможно, что

русский мастер Петров имел бы успех в матче с Андерсеном, но по разным причинам он уклонялся от шахматных соревнований, и реальную силу его игры трудно оценить.

Уже на Лондонском турнире было много разговоров о шахматном вундеркинде, жившем в Новом Орлеане. Мастер Левенталь побывал в Соединенных Штатах в 1850 г. и сыграл с 12-летним мальчиком по фамилии Морфи две партии, из которых одну проиграл, а одну свел вничью.

\* Здесь и в дальнейшем для краткости при записи позиций сначала указывается расположение белых фигур и пешек, а затем — черных. Слова «белые» и «черные» опускаются.

В октябре 1857 г. в Нью-Йорке состоялся первый всеамериканский шахматный турнир. В нем участвовали 14 американцев и 2 европейца, проживавшие в то время в Соединенных Штатах — Паульсен и Лихтенгейн. Участники были разбиты на пары. Победителем в паре считался выигравший 3 партии, ничьи не считались. Первые три матча Морфи выиграл со счетом +3,—0 у Томпсона, Мика и Лихтенгейна. В четвертом матче Морфи встретился с пре-восходным мастером Л. Паульсеном, также выигравшим все матчи. Этот матч был выигран Морфи со счетом +5,—1,=2. Морфи завоевал первый приз, Паульсен — второй.

После победы Морфи американцы пригласили в Соединенные Штаты Стаунтона для матча с Морфи. Длительные переговоры не дали результата.

Тогда Морфи решил отправиться в Европу и там скрестить оружие с сильнейшими шахматистами Старого света. В июне 1858 г. он прибыл в Англию. Состоялись две консультационные партии между Морфи и Берисом с одной стороны, Стаунтоном и Оуэном с другой. Обе партии были выиграны Морфи, после чего Стаунтон окончательно уклонился от матча с американцем.

В отдельных партиях Мор-

фи без труда победил сильных английских мастеров: Бернса, Бодена, Берда, Оуэна и, наконец, в июле 1858 г. состоялся его матч с Левенталем, переехавшим на жительство в Англию. Этот ответственный матч был выигран Морфи со счетом +9,—3,=5.

После окончания матча с Левенталем Морфи сыграл еще матч с Оуэном, давая ему пешку и ход вперед. И этот матч был выигран Морфи. В Англии Морфи делать было нечего, и в сентябре он уже был в Париже. Вскоре был организован матч Морфи с сильнейшим мастером Парижа Д. Гарвицем. Морфи проиграл первые две партии, но затем одержал четыре рядовые победы. Седьмая партия была ничья. Потерпев поражение в восьмой партии, Гарвиц сдал матч.

Мать Морфи была француженка. Поэтому победы Морфи в Париже рассматривали чуть ли не как торжество французского гения. После победы над Гарвицем поклонники Морфи послали приглашение Андерсену приехать в Париж для матча с молодым американцем. Андерсен принял вызов, и 20 декабря 1858 г. началась эта историческая дуэль.

Выигравший 7 партий (ничьи не считались) признавался победителем матча. Местом игры был специальный зал в одном из лучших отелей

Парижа. Публика на матч не допускалась. Присутствовали только почетные организаторы матча мастера Сент-Аман, Де-Ривьер, Прети, Мортимер, Журну.

Матч продолжался всего одну неделю. Морфи выиграл 7 партий, проиграл 2 и 2 партии закончил вничью. Андерсон не стал объяснять свою неудачу всякого рода случайными обстоятельствами, а открыто признал превосходство Морфи. В письме к германскому мастеру Лаза он писал, что играющий с Морфи пусть оставит надежду поймать его в какую-либо хитрую западню. Если какой-либо ход Морфи кажется на первый взгляд неудачным, то при более глубоком анализе он оказывается хорошо продуманным. Морфи относится к шахматам с серьезностью и добросовестностью художника. Напряжение мысли в шахматной партии доставляет нам только удовольствие, для Морфи это священная обязанность, выполнение возложенной на себя миссии.

После матча Морфи сыграл с Андерсоном еще 6 легких партий с результатом +5, -1, затем состоялась еще серия из 8 легких партий с председателем лондонского клуба Мон-

гредьеоном, которые вряд ли можно рассматривать как матч. Счет был +7, =1 в пользу Морфи.

В апреле 1859 г. Морфи решил уехать на родину и по пути в Америку прибыл в Лондон. Здесь он провел три недели, дал рекордный по тому времени сеанс одновременной игры не глядя на доску против 10 сильных шахматистов (+2, -0, =8). Последним серьезным выступлением Морфи был сеанс одновременной игры против 5 сильнейших английских и французских мастеров. Морфи выиграл у Ривьера и Берда, проиграл Бернсу и сделал ничьи с Боденом и Левенталем.

Вернувшись на родину, Морфи постепенно отошел от шахмат и больше не участвовал ни в одном соревновании. В 1867 г. Морфи опять побывал в Париже, но ни разу не посетил проходивший там международный турнир. Причина отхода Морфи от шахмат не выяснена. Морфи умер в 1884 г., пораженный душевной болезнью. Так печально закончился жизненный путь выдающегося шахматного художника, одного из сильнейших мастеров за всю шахматную историю.

## Глава 11

### ЛИНЕЙНАЯ СВЯЗКА

В главе 9 был рассмотрен двойной удар. Не менее опасным тактическим оружием в шахматной борьбе является линейная связка, к изучению которой мы приступаем.

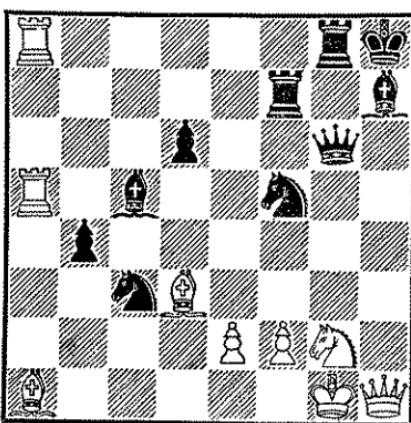
Мы называем связку линейной, потому что она может иметь место только по прямой линии — горизонталям, вертикалям и диагоналям.

В связке участвуют три фигуры, находящиеся на одной линии. Связывающей фигурой может быть ферзь, ладья или слон, «виновником» связки — любая фигура или пешка, которая попала бы под удар связывающей фигуры, если бы на линии удара не было заслона — фигуры или пешки. «Заслон» ограничен в своих движениях, а иногда и совершенно неподвижен. Заслоняющую фигуру мы будем называть связанной.

Таким образом, в трехчленном механизме связки мы различаем связывающую фигуру, связанную фигуру или

пешку — объект связки — и находящуюся за ее прикрытием фигуру или пешку, первопричину связки, которую назовем субъектом связки.

№ 183



На диагр. 183 представлены разные виды связывания. Белый ферзь связывает слона h7, черный ферзь — коня g2, белый слон — коня с3, черный слон — пешку f2, белая ладья a8 — черную ладью g8.

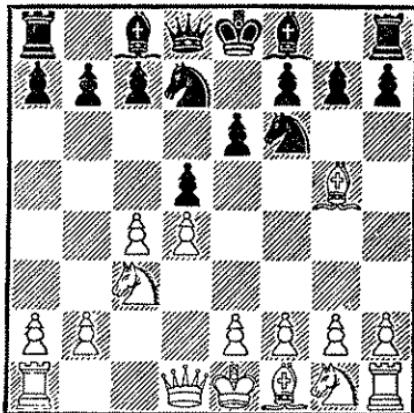
Субъектом связок оказываются всюду короли, и все

связанные фигуры поэтому совершенно неподвижны, такую связку мы назовем полной. Ладья g8 также прикрывает короля и не может передвигаться по вертикали, но движение ее по горизонтали вполне возможно, она может, например, взять ладью a8.

Другой характер имеет связывание коня f5. Его связка объясняется различной ценностью связывающей фигуры и субъекта связки — ферзя. При уходе коня произойдет обмен слона белых на ферзя черных — операция для черных явно невыгодна. Поэтому конь f5 прикован к месту. Ладья белых a5 связывает слона черных. При уходе слона ладья может взять коня, но конь защищен надежно. Поэтому связка слона условна в данный момент, слон может без ущерба покинуть поле с5. Но если черные сыграют Lf7—g7, то действительно возникает связка слона.

Следует твердо помнить, что связанная неполностью фигура может при случае стать боеспособной. Новички нередко попадаются на ловушку в одном из вариантов «ферзевого гамбита»: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7.

Пешка d5 атакована дважды, а защищена только один раз ввиду связки коня. Поэтому белые продолжают 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5,

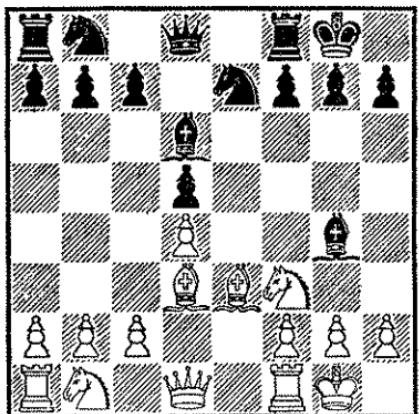


рассчитывая после 6... Kf6 : d5 7. Cg5 : d8 выиграть ферзя за две легкие фигуры. Однако белые не рассчитали до конца. Король белых слишком открыт, и после 7... Cf8—b4+ белые вынуждены закрыться ферзем 8. Fd1—d2 Cb4 : d2+ 9. Kpe1 : d2 Kpe8 : d8, и белые остались без фигуры.

После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e6 («французская защита») 2. d2—d4 d7—d5 3. e4 : d5 e6 : d5 4. Kg1—f3 черные могут сыграть 4... Cc8—g4, связывая коня белых. Дальше возможно 5. Cf1—d3 Cf8—d6 6. 0—0 Kg8—e7 7. Cc1—e3 0—0?

Рокировка в данный момент ошибочна. Правильно 7... Kc6 или 7... Fd7. Теперь следует комбинация: 8. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7 9. Kf3—g5+. Неполностью связанный конь нападает с темпом на короля противника, и черные не только не успевают взять ферзя,

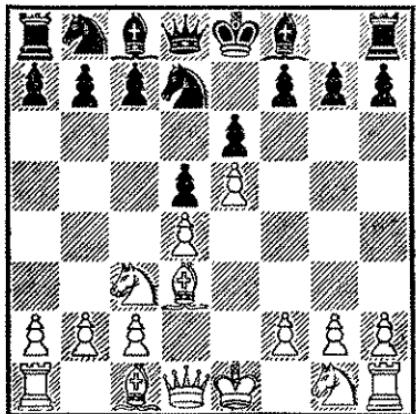
№ 185



но теряют связывающего слона.

В другом варианте «французской защиты» возможны следующие начальные ходы: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. e4—e5 Kf6—d7 5. Cf1—d3.

№ 186

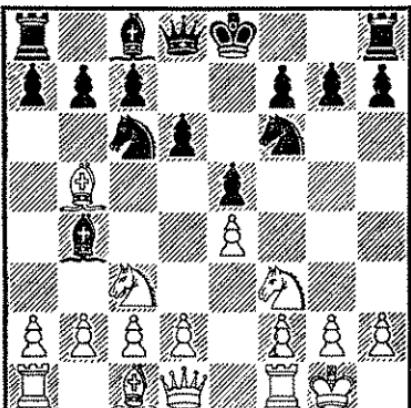


Правильное продолжение черных состоит в атаке центра белых. Им следует играть

5. . . c7—c5. Если же они сделают неудачный развивающий ход 5. . . Cf8—e7, то последует 6. Fd1—g4!, нападая на пешку g7. Казалось бы, самый простой способ защиты пешки состоит в 6. . . 0—0. Внимательно рассмотрев позицию, читатель найдет, что пешка g7 связана. Одно из преимуществ связывания состоит в возможности направить новые удары на связанный объект. Продолжая 7. Cc1—h6!, белые выигрывают качество, так как черные во избежание мата должны сыграть 7. . . g7—g6.

В «дебюте четырех коней» после начальных ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 черным следует также рокировать. В партии Тарраш — Ласкер (1908 г.) было сыграно слабее 5. . . d7—d6, после чего конь сб оказался связанным.

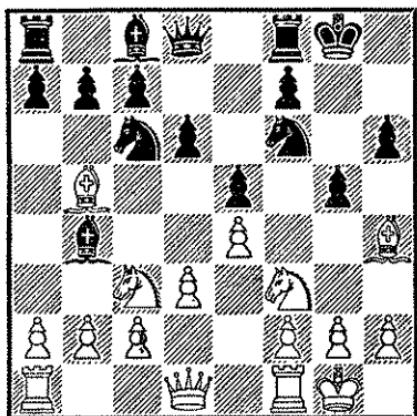
№ 187



Партия продолжалась 6. Kc3—d5! Cb4—c5 (угрожала потеря слона после 7. С : сб и 8. К : b4. Размен на d5 приводил по меньшей мере к потере пешки) 7. d2—d4 e5 : d4 8. Kf3 : d4 (хорошо и 8. Cg5, связывая второго коня) 8. . . Cc5 : d4 (или 8. . . Cd7 9. Kb3 Cb6 10. Cg5) 9. Fd1 : d4 0—0 10. Kd5 : f6+ Fd2 : f6 11. Fd4 : f6 g7 : f6 12. Cc1—h6 Lf8—e8. Игра белых явно лучше, и они выиграли эту партию.

После правильного хода 5. . . 0—0 игра может развиваться следующим образом: 6. d2—d3 d7—d6 7. Cc1—g5 h7—h6 8. Cg5—h4 g7—g5?

#### № 188



Последним ходом черные хотят избавиться от связки коня f6, но они попадают под гибельную атаку. 9. Kf3 : g5! h6 : g5 10. Ch4 : g5 Cb4 : c3 (грозило 11. Kd5) 11. b2 : c3 Kpg8—g7. Защитив коня, чер-

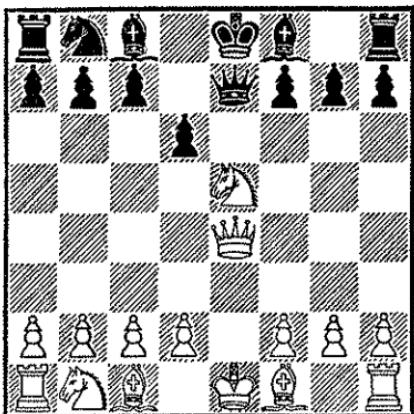
ные намерены увести ферзя на e8 и избавиться от связки коня. 12. f2—f4! Fd8—d7 (иначе решает 13. fe и 14. С : f6) 13. f4 : e5 Kf6—h7 14. Cg5—f6+ Kpg7—g8 15. Lf1—f5, и у черных нет защиты от 16. Fg4+.

Ход 8. . . g5?, ослабивший пешечное прикрытие короля, оказался неудовлетворительным. Черным следовало играть 8. . . С : с3 9. bc Cg4 (или Fd7).

«Русская партия» начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6. Вместо защиты пешки e5, черные контратакуют пешку e4. 3. Kf3 : e5 Kf6 : e4? Ошибка. Черные забывают про возможную связку по линии «е». Правильно 3. . . d6 4. Kf3 и только теперь 4. . . K : e4, и если 5. Fe2, то 5. . . Fe7. 4. Fd1—e2 d7—d5. При отступлении коня белые ходом 5. Kc6+ выигрывают ферзя. 5. d2—d3 Fd8—e7 6. d3 : e4 Fe7 : e5 7. e4 : d5, и белые выиграли пешку, так как черный ферзь связан. На 4-м ходу черные могли сыграть по-другому: 4. . . Fd8—e7 5. Fe2 : e4. Теперь белый ферзь попадает под связку, и черные рассчитывают отыграть потерянную фигуру. 5. . . d7—d6

(диагр. 189). 6. d2—d4 f7—f6 7. f2—f4 Kb8—d7. Ne7. . . Kc6 из-за 8. Cb5. Теперь же на 7. Cb5 черные ответят 8. . . cb и отыграют фигуру без

№ 189

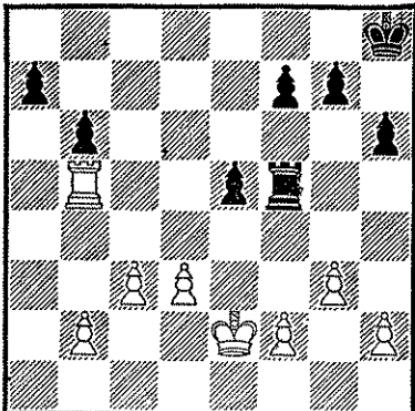


материального ущерба. 8. Kb1—c3! Ферзь белых защищен, и белые угрожают уводом коня e5. 8... d6 : e5 9. d4 : e5 f6 : e5 10. Kc3—d5 Fe7—d6 11. f4 : e5 Fd6—c6 (после 11... K : e5 12. Cf4 связанный по двум направлениям конь e5 теряется; плохо и 11... F : e5 12. K : c7+ Kpd8 13. F : e5 K : e5 14. K : a8) 12. Cf1—b5!, и белые выигрывают.

На диагр. 65 было показано, как связка изолированной пешки по вертикали ведет к потере ее. К тому же результату может привести и связка по горизонтали (диагр. 190).

Белые продолжают 1. d3—d4 f7—f6 2. f2—f4 и выигрывают пешку. Не помогает 2... Lf5—h5 из-за 3. h2—h4, ладья черных по-прежнему не защищена и пешка e5 связана, например: 3... g7—g5 4. f4 : e5 g5 : h4. Теперь пеш-

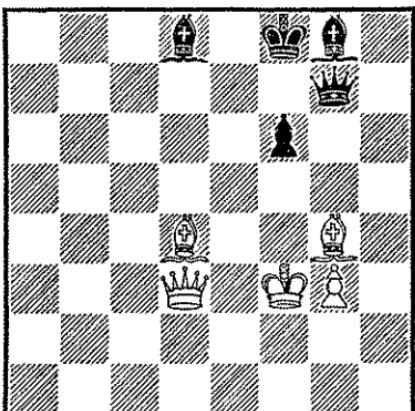
№ 190



ка белых e5 связана из-за незащищенности белой ладьи и кажется, что черные отыгруют пешку. Однако при неполной связке следует считаться с разными неожиданностями. Белые продолжают 5. e5—e6! Lh5 : b5 6. e6—e7 Lb5 : b2+ 7. Kре2—f3, и выигрывают.

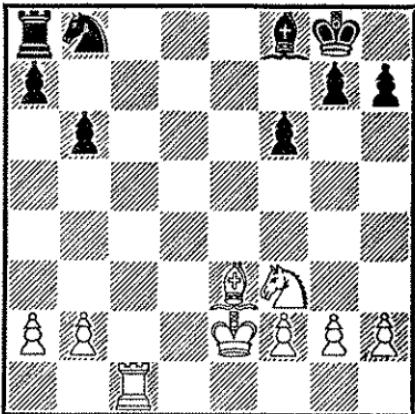
Диагональные связки не менее опасны, чем вертикальные и горизонтальные.

№ 191

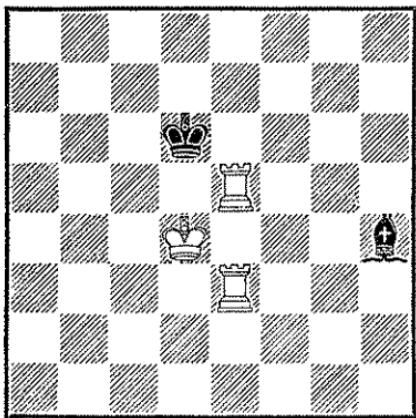


На диагр. 191 решает 1. Cd4—c5+ Cd8—e7 (или 1... Kpe8 2. Ch5+ Cf7 3. Fb5×). Слон черных попал под связку, и белые выигрывают фигуру посредством 2. Fd3—d8+! Kpf8—f7 3. Fd8 : e7+.

№ 193



№ 192



На диагр. 192 у белых большой перевес в силах. Однако последует 1. Ch4—f6! (не 1... Cf2 2. Kpd3 и т. д.) 1... Le3—e1 2. Cf6—g7. Черные ходят слоном по диагонали, и белые не могут освободиться от связки без потери ладьи. Окончание ладья против слона ничейно.

Связки, от которых противнику трудно или невозможно освободиться, обычно ведут к материальным завоеваниям.

На диагр. 193 белые решают партию ходом 1. Lc1—c8! Под связку попадают одновременно и конь b8 и слон f8. Усилить нападение на связанныго

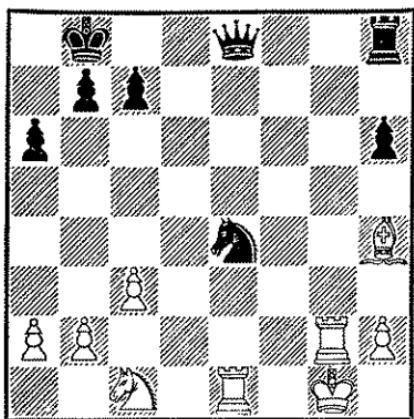
слона белые в данный момент не могут, но уже грозит 2. Ce3—f4 с выигрышем коня. Черные должны продолжать 1... g7—g5 2. Ce3 : g5 f6 : g5 3. Kf3 : g5, и черные не имеют защиты от 4. Kg5—e6, после чего теряется слон f8 при непрекращающейся связке коня b8.

Как освободиться от связки? Иногда это удается сделать соответственным изменением позиции субъекта связки. Например, белая ладья с1 связывает слона с3, за которым находится ладья с8. Если ладью с8 защитить нечем, то черные играют Lc8—c5 и затем Cc3—d4 (или b4). Можно освободиться и посредством Lc8—c7 и Cc3—e5 (или a5). Но если слона черных представить на с7, то связка — «мертвая» и надо искать путей к защите ладьи с8.

Для примера освобождения при диагональной связке возвь-

мем такую схему: белый слон d4, черный слон a1, черный конь c3. Черные играют 1... Ca1—b2 и 2... Kc3—d1 (или a4). Переставим коня на b2. Без помощи других фигур черные не могут освободиться от связки.

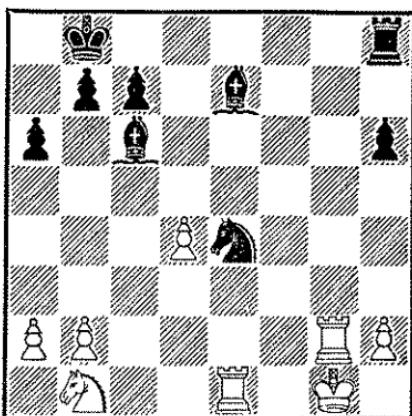
№ 194



Связывание не достигает цели, если субъект связки уходит от нее, нападая на короля или фигуру противника. На диагр. 194 конь черных попал под связку. Белым нельзя медлить, так как черные ликвидируют связку ходом Фе8—сб. В распоряжении белых есть два способа усиления на-жима на связанного коня e4: 1. Лg2—e2 и 1. Лg2—g4. Первый ход бесполезен из-за 1... Фе8—g6+ (или g8). Сильнее выглядит 1. Лg2—g4, но черные отвечают 1... Лh8—g8!, в свою очередь связывая ладью белых. Последует 2. Лe1 : e4 Лg8 : g4+ (не 2...

Ф : e4? 3. Л : g8+) 3. Лe4 : g4 Фe8—e3+, двойным ударом черные выигрывают фигуру и партию.

№ 195

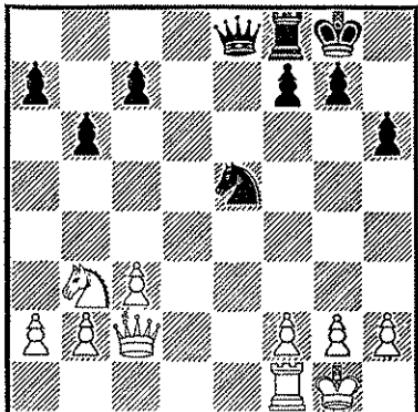


Могут ли белые уравнять игру в позиции диагр. 195, воспользовавшись связкой ко-ня e4? 1. Лg2—e2 может привести к катастрофе после 1... Лh8—g8+ 2. Кpg1—f1 (2. Кph1 Kf2×) 2... Ссб—b5, и белые попали под связку. Не достигает цели и 1. Лg2—g4 ввиду 1... Ке4—f6! 2. Лg4—g7 Сe7—b4, и черные, имея две легкие фигуры за ладью, должны добиться победы.

В последнем примере объект связки напал на неприятельскую фигуру. Такого рода «промежуточные» контрудары следует всегда учитывать.

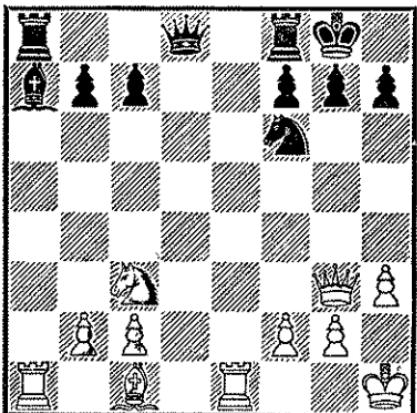
Новички часто попадаются на следующую ловушку (диагр. 196).

№ 196



Белые сыграли неосторожно 1. Lf1—e1, связывая коня e5. Черные ответили 1... Kе5—f3+, выигрывая качество. Обратите внимание, что при положении белого коня на d2 ход 1. Le1 был бы вполне хорош. На 1... Kf3+ белые ответят 2. K : f3, и ладья e1 окажется защищенной.

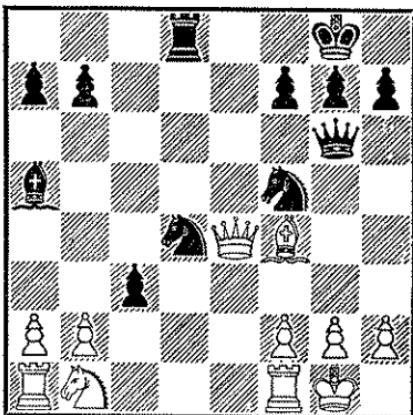
№ 197



Ту же идею развязывания черные проводят на диагр.

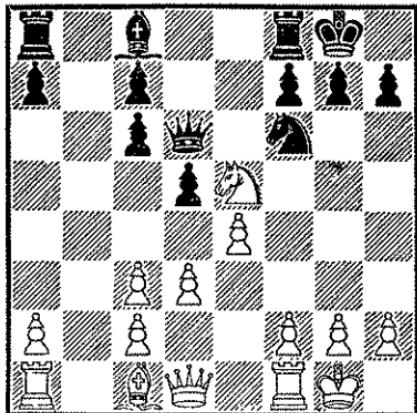
197: 1... Ca7 : f2! 2. La1 : a8 (или 2. Ф : f2 Л : a1) 2... Cf2:g3 3. La8 : d8 Lf8 : d8, и черные выиграли пешку.

№ 198



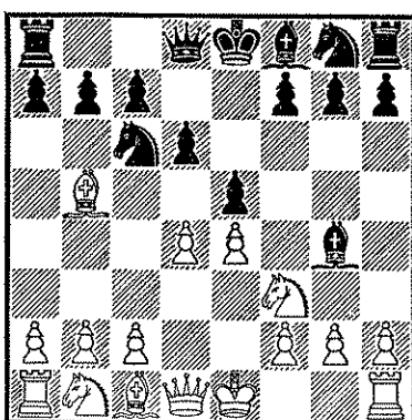
На диагр. 198 показано окончание партии Маратч — Морфи (1857 г.). Конь f5 связан, и белые рассчитывали при его уходе разменять ферзей, однако следует неожиданный финал: 1... Kf5—g3! Ферзь белых под ударом, поэтому белые ответили 2. Fе4 : g6 и после 2... Kd4—e2 получили мат.

В «дебюте четырех коней» возможен следующий вариант:  
 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3  
 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6  
 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0  
 0—0 6. d2—d3 Cb4 : c3 7.  
 b2 : c3 d7—d5 8. Cb5 : c6  
 b7 : c6 9. Kf3 : e5 Fd8—d6  
 (см. диагр. 199 на стр. 153)  
 10. Cc1—f4 Lf8—e8 11. e4 : d5.  
 Белые рассчитывают на эффективность связки ладьи. 11...



Ле8 : е5 12. d2—d4, однако следует 12. . . Леб—e1! 13. If1 : e1 Fd6 : f4, и черные добились материального перевеса.

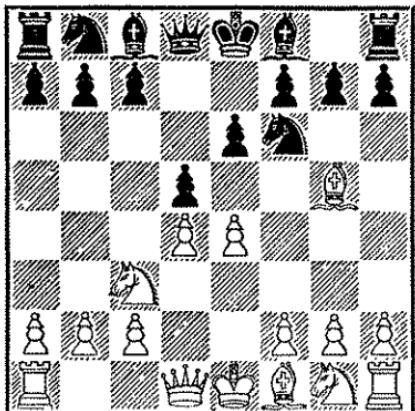
Обычным методом освобождения от связки является включение равноценной фигуры, которая помещается за объектом связки. Например, в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 d7—d6 конь с6 оказывается связанным 4. d2—d4. Белые угрожают как выигрышем пешки е5, так и нападением на связанный коня ходом 5. d5. Самый простой способ защиты заключается в 4. . . Cс8—d7. На 5. d5 черные ответят 5. . . Ke7 или 5. . . Kb8, а на 5. Cb5 : с6 Cd7 : с6 6. d4 : e5 черные восстанавливают равновесие ходом 6. . . Cс6 : e4. Однако некоторые мастера избирали защиту 4. . . Cс8—g4, связывая, в свою очередь, коня f3.



Оказывается, что 5. d4—d5 не выигрывает фигуры из-за контрападения на слона b5 : 5. . . a7—a6 6. Cb5—a4 b7—b5 7. d5 : c6 b5 : a4. Правда, после 8. c2—c4 белые выигрывают пешку, но инициатива переходит к черным. Не опасно для черных 6. d5 : с6 a6 : b5 7. с6 : b7 La8—b8, и черные отыгryвают пешку. Заманчиво 5. d4 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+ La8 : d8 7. Kf3 : e5, но на это последует 7. . . Ld8—d1 ×.

Во «французской защите» после 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cс1—g5 (диагр. 201) белые, связав коня f6, угрожают ходом 5. e5 напасть на связанный коня. Черные могут аналогично предыдущему примеру развязать коня ходом 4. . . Cf8—e7. Они могут также сыграть 4. . . d5 : e4 5. Kс3 : e4 Cf8—e7. Обе защиты нередко встречаются в

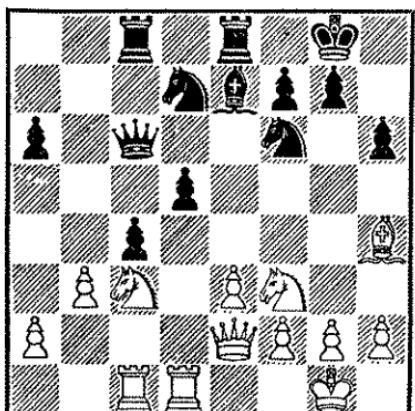
№ 201



турнирной практике. Но возможна и защита 4... Cf8—b4. Черные, не обращая внимания на угрозу e4—e5, в свою очередь, связывают коня с3. Оказывается, ход 5. e5 не выигрывает фигуры: 5. e4—e5 h7—h6 6. Cg5—h4 g7—g5 7. e5 : f6 g5 : h4.

Рассмотрим один наглядный пример из современной турнирной практики, в котором связка сыграла решающую роль.

№ 202



На диагр. 202 приведено положение из партии Сабо—Петросян, игранный в Цюрихе в 1953 г. Партия продолжалась:

1. Kc3—a4 ...

Пешка с4 связана, и белые угрожают ходом 2. Fc2 в третий раз напасть на нее и заодно защитить коня a4 после b3 : c4. Черные поэтому уводят ферзя от связки.

1. ... Fc6—b5!

Теперь уже черные грозят развязаться: 2. ... cb 3. F : b5 ab, и черные выигрывают пешку.

2. Ka4—c3      Fb5—a5  
3. Ch4 : f6      Kd7 : f6  
4. b3 : c4      d5 : c4  
5. Kf3—d2      Lc8—c6!  
6. Kd2 : c4? ...

Белые не учли, что после взятия пешки они попадают под связку, хитро подготовленную Петросяном.

6. ... Fa5—c7!  
7. Kc3—a4      Le8—c8!

На связанного коня с4 направлены уже 3 удара. Субъект связки — ладья с1 — защищен только один раз; уходить конем с4 нельзя, приходится защищать его в третий раз. Не годится для этой цели 8. Kab2 ввиду 8. ... Ca3!, и белые теряют по меньшей мере качество. На 8. ... Kab6 следует 8. ... L : b6! 9. K : b6 F : c1 10. K : c8 F : c8 и т. д.

8. Ld1—d4      Kf6—e8!

Черные спокойно готовят четвертое нападение на свя-

занного коня. Они хотят сыграть 9...Kd6.

9. e3—e4! ...

Единственная защита. На 9...Kd6 белые ответят 10. Kd2 (нет хода Ca3) и на 10...Cf6—11. e5.

9. ... Cf7—f6!

Остроумная перестановка ходов. Черные сперва прогоняют ладью, а в случае ее отступления играют 10...Kd6.

10. e4—e5! ...

Сабо находит единственный способ защиты — он жертвует пешку.

10. ... Cf6 : e5

11. Ld4—e4 Ke8—f6!

Петросян превосходно ведет атаку. После 12. L : e5 L : c4 13. L : c4 Ф : c4 14. Ф : c4 L : c4 белые избавлялись от связки, но попали в другую беду — под двойной удар: грозит мат на с1 и взятие коня a4. Поэтому белые делают попытку запутать игру.

12. Ka4—b6 Lc6 : b6

13. Le4 : e5 Lb6—c6!

Петросян неумолим. Конь с4 опять связан, а защищать его нечем.

14. Le5—e7 Lc6 : c4!

Имея в виду продолжение 15. L : c7 L : c1+ 16. L : c1 L : c1+, и черные остаются с лишним конем.

15. Lc1—e1 Fc7—c6

и белые вскоре сдались.

## Упражнения

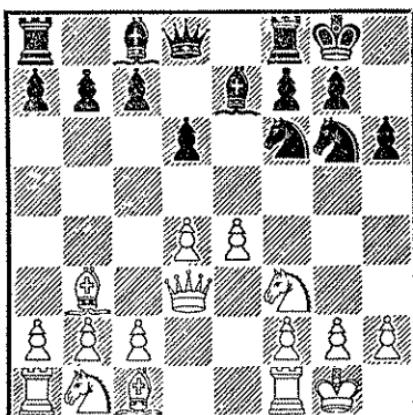
1. Составьте 3 примера на вертикальное связывание. Связывающая фигура — ферзь или ладья, объект связки — конь или слон, субъект связки — король.

2. Составьте 3 примера на горизонтальное связывание. Объект связки — пешка, субъект — ладья.

3. Составьте 3 примера на диагональное связывание. Объект связки — пешка, субъект связки — король или ладья.

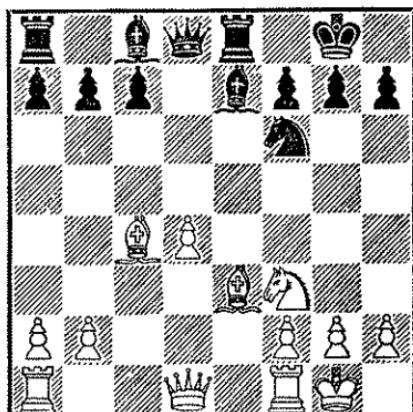
4. Решите пример на диагр. 203. Белые начинают и выигрывают.

№ 203



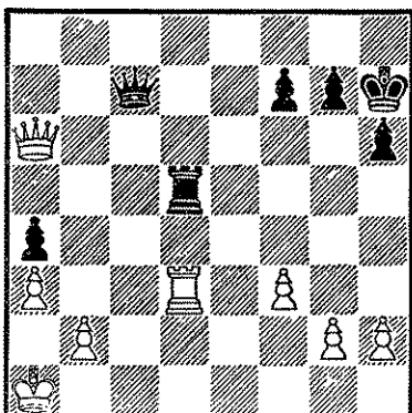
5. В позиции на диагр. 204 черные сыграли Cс8—g4. Как опровергнуть этот ошибочный ход?

№ 204



6. На диагр. 205 ход черных. Как черные могли решить партию, применив прием связки?

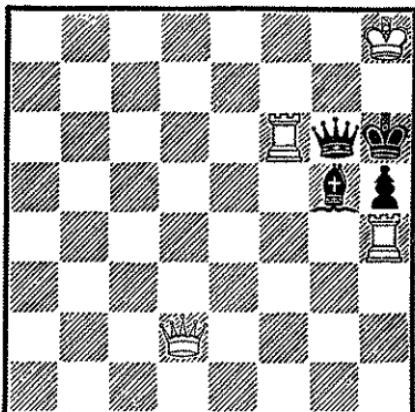
№ 205



7. На диагр. 206 показана задача известного составителя задач американца Самюэля Лойда.

№ 206

С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 2 хода

Найдите решение задачи. Во всех вариантах белые дают мат, пользуясь связанностью черных фигур.

### СОЧЕТАНИЕ ДВОЙНОГО УДАРА И ЛИНЕЙНОЙ СВЯЗКИ

В практической борьбе часто встречается сочетание изученных читателем технических приемов двойного удара и связки. Рассмотрим несколько примеров.

«Центральный дебют» начинается следующими ходами.

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 e5 : d4
3. Фd1 : d4 ...

Белые могут, жертвуя пешку, играть на атаку: 3. с3 dc 4. К : с3. Возможна и жертва двух пешек: 3. с3 dc 4. Сс4 cb 5. С : b2. В получившемся «северном гамбите» черным

придется выдержать сильную атаку.

3. ... Kb8—c6
4. Фd4—e3 ...

Отступление на e3 предупреждает ход d5.

4. ... Kg8—f6
5. e4—e5 Kf6—g4

Двойной удар на ферзя и пешку e5.

6. Фe3—e4 ...

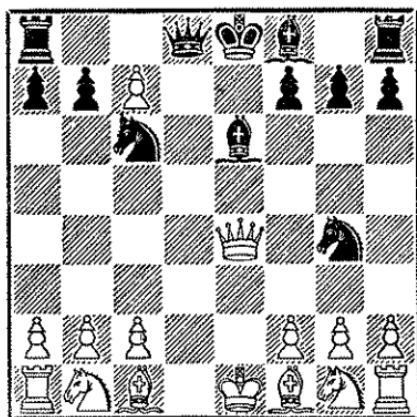
Черный конь под ударом. Взятие пешки e5 одним из коней приводит к потере фигуры после 7. f4, так как конь связан. Как быть?

6. ... d7—d5!

Белый ферзь ходил уже три раза, у черных развиты два коня. Поэтому черные правильно решают в интересах атаки пожертвовать пешку.

7. e5 : d6 + Cc8—e6
8. d6 : c7 . . .

№ 207



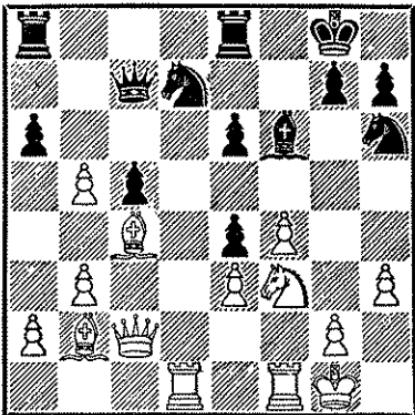
Если теперь 8. . . Ф : с7, то 9. Cf4 Fa5+ 10. Kc3 0—0—0 11. Cd3. В распоряжении черных имеется более сильное и красивое продолжение, основанное на двойном ударе.

8. . . Fd8—d1 +
9. Kрe1 : d1 Kg4 : f2 +
10. Kрd1—e1 Kf2 : e4

Пешка с7 теряется, и игра уравнивается.

На диагр. 208 показано положение из партии Цукерторт — Андерсен, игрянной в 1865 г. Цукерторт обладал исключительным комбинационным зрением и в этот момент пожертвовал фигуру.

1. Fс2 : e4! Cf6 : b2



2. Cс4 : e6 + Kpg8—h8

На первый взгляд жертва белых выглядит неправильной, потому что слон е6 связан и на 3. Л : d7 черные ответят 3. . . Ф : d7 4. С : d7 Л : e4. Однако в запасе у белых имеется еще один двойной удар.

3. Ld1 : d7 Фc7 : d7
4. Kf3—g5! . . .

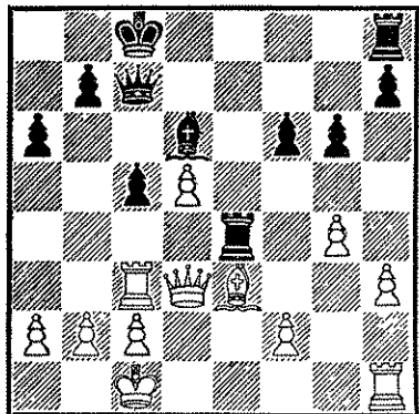
Угрожает мат и одновременно защищается ферзь. Ответ черных вынужден.

4. . . g7—g6
5. Ce6 : d7 Le8 : e4
6. Kg5 : e4

и белые выиграли качество.

В партии Пильсбери — Каро, игрянной в Венском международном турнире 1898 г., случилась следующая позиция (диагр. 209). Черные сделали естественный ход.

1. . . Lh8—e8



Черную ладью необходимо оставить на четвертой горизонтали во избежание типичного при связке удара: 2. С : с5 С : с5 3. b4, на что сейчас черные ответят 3... Л : b4. Правильно было 1... Фe7 и затем 2... Крb8, уводя от связки обе черные фигуры. Сделанный в партии ход дает возможность Пильсбери быстро закончить борьбу, сочетая связку с двойным ударом.

2. Сe3 : c5! Крс8—d7

На 2... С : с5 белые заготовили 3. d6! Фс6 4. Л : с5 Ф : с5 5. d7+. Как раз из-за этой вилки был ошибочен ход 1... Лhе8. Промежуточный шах 3... Ле1+ не спасал черных: 4. Л : е1 Л : е1+ 5. Крd2 Ф : с5 6. Кр : е1. Отход короля на d7 вынужден. На 2... Крb8 следует 3. Ca7+, а на 2... Крd8— 3. Cd4 и затем 4. С : f6+.

3. Сс5—e3      Фс7—a5
4. a2—a3      b7—b5?

Пока пешка стояла на b7, она прикрывала поле с6, а теперь пункт сб немедленно занимается белой ладьей. Следует избегать пешечных ходов, создающих в собственной позиции слабые пункты.

5. Лc3—c6      Cd6—f4

Черные угрожают пожертвовать качество: 6... Л : e3! 7. fe Л : e3, и белые теряют ферзя или получают мат, например: 8. Fd2 Л : a3! 9. F : f4 La1 ×.

6. Крс1—b1!      ...

Белые уводят короля с опасной диагонали. Потеря пешки не имеет значения, так как черный король попадает под огонь ферзя и ладьи.

6. ...      Cf4 : e3
7. f2 : e3      Le4 : e3
8. Fd3—d4!      Le3—e1 +
9. Kpb1—a2!      Le1 : h1
10. Fd4—a7+      Kpd7—d8
11. Fa7—b8+      Kpd8—d7
12. Fb8—d6 ×

На турнире в Гастингсе в 1955 г. была сыграна следующая партия.

*Олафсон*                                    *Персиц*

1. e2—e4      e7—e5
2. Kg1—f3      Kg8—f6

Как читателю известно, это начало называется «русской партией».

3. Kf3 : e5      d7—d6
4. Ke5—f3      Kf6 : e4

Черные избрали правильный порядок ходов. Сейчас ничего не дает 5. Фe2 из-за 5...Фe7.

5. d2—d4 d6—d5
6. Cf1—d3 Cf8—e7
7. 0—0 Kb8—c6
8. Lf1—e1 Cc8—g4

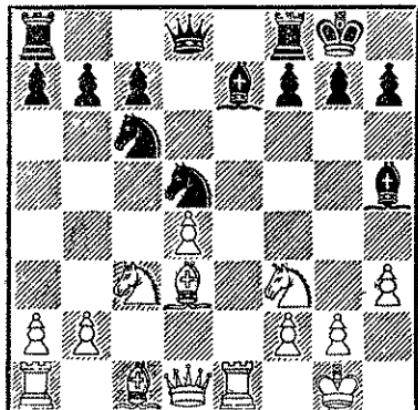
Связав коня, черные косвенно защищали пешку. После 9. С : e4 de 10. Л : e4 С : f3 11. Ф : f3 К : d4 черные восстанавливают равновесие.

9. c2—c4 Ke4—f6
10. c4 : d5 Kf6 : d5
11. Kb1—c3! 0—0

Сразу проигрывает 11...К : d4 из-за 12. Fa4+! Kc6 13. Ф : g4. Если 11...С : f3, то 12. Ф : f3, и черные не успевают взять пешку d4, потому что конь d5 под ударом.

12. h2—h3 Cg4—h5?

№ 210



Следовало продолжать 12...Себ. Черные, несом-

ненно, видели возможность отскока коня f3, но надеялись на свой 14-й ход.

13. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7
14. Kf3—g5+ ...

Комбинация белых правильна только потому, что после 14...С : g5 15. Ф : h5+ теряется конь d5.

14. ... Kph7—g6

Черные защищали слона, но неудачное положение черного короля приводит к новым неприятностям.

15. Fd1—d3+ f7—f5

Иначе мат на h7 ферзем или конем. Теперь следует серия двойных ударов.

16. Kg5—e6 Fd8—d6

Необходимо предупредить шах на g3.

17. Kc3 : d5 Kpg6—h7

Если 17...Ф : d5, то 18. Kf4+. Белые могли бы просто взять ладью f8, оставаясь с лишним качеством, но ход в партии еще сильнее.

18. Kd5 : e7 Kc6 : e7

19. Cc1—f4 Fd6—d7

20. Keb—c5 Fd7—e8

Теперь связан конь e7.

21. Cf4—g5 Lf8—f7

22. Fd3—g3! ...

С двойной угрозой — в третий раз напасть на коня e7 и посредством Fh4 связать и выиграть слона h5.

22. ... b7—b6

23. Kc5—d3 g7—g6

24. Fg3—h4 Fd7—b5

Черные хотят спасти фигуру с помощью знакомого уже читателю маневра — контрудара на неприятельскую фигуру. Но на беду черных конь уходит с нападением на черную фигуру.

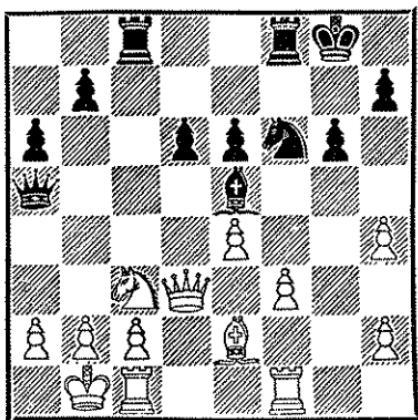
25. Kd3—e5 Lf7—g7

26. Cg5 : e7

и черные вскоре сдались.

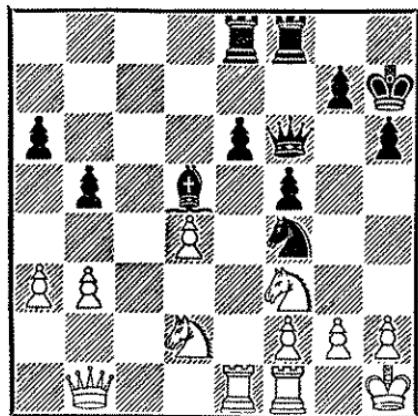
#### Упражнения

№ 211



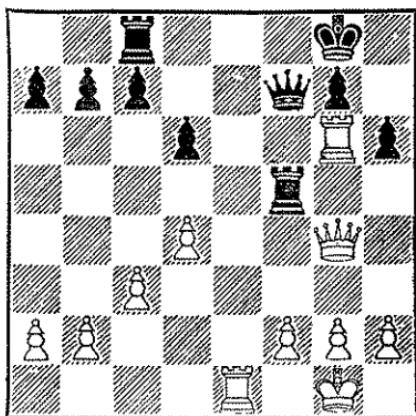
1. В позиции на диагр. 211 ход черных. Найдите, каким способом черные выигрывают по меньшей мере фигуру.

№ 212



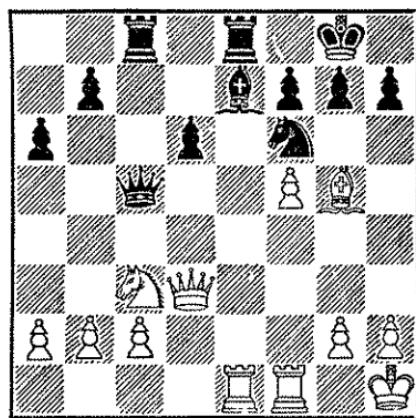
2. На диагр. 212 показано положение из партии Газенфус — Флор (Кемери, 1937 г.). Ход черных. Каким способом они добились материального перевеса?

№ 213



3. Найдите сильнейшее продолжение за белых в позиции на диагр. 213.

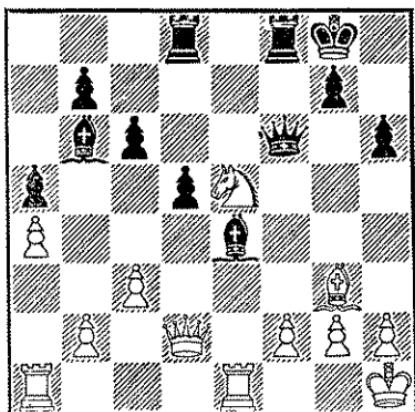
№ 214



4. Позиция на диагр. 214 сложилась в партии Авербах — Вайтонис (Стокгольм, 1952 г.). Каким способом белые выиграли пешку?

5. Позиция на диагр. 215 взята из партии Шовальтер — Пильсбе-

№ 215

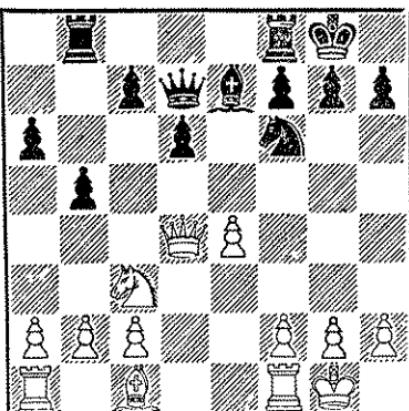


ри, игранной в венском турнире 1898 г. Последний ход белых был  $Kpg1-h1$ . Найдите, каким способом черные добились материального перевеса.

6. Партия Бернштейн — Але-хин (Париж, 1933 г.) после ходов 1.  $e4 e5$  2.  $Kf3 Kc6$  3.  $Cb5 a6$  4.  $Ca4 d6$  5.  $d4 b5$  6.  $Cb3 K : d4$  7.  $K : d4 cd$  8.  $Cd5$  (8.  $\Phi : d4?$   $c5$ ) 9.  $\Phi d5 Ce6$  10.  $\Phi c6 + Cd7$  11.  $\Phi d5 c4$  приводит к

потере фигуры) 8. . .  $Lb8$  9.  $Cc6 + Cd7$  10.  $C : d7 \Phi : d7$  11.  $\Phi : d4 Kf6$  12.  $Kc3 Ce7$  13.  $O-O O-O$  пришла к позиции на диагр. 216.

№ 216



Белые сыграли 14.  $Cc1-g5$ , после чего черные получают лучшую игру. Найдите правильное продолжение за черных. Обратите внимание на получающееся связывание и разные способы развязывания.

## Глава 12

### ДЕБЮТЫ

В главе 7 были разобраны основные принципы развития в дебюте, и на примере «итальянской партии» показаны разные методы борьбы за центральный плацдарм. В настоящей главе мы рассмотрим еще некоторые начала не с целью зазубривания вариантов, а для ознакомления читателя с некоторыми проблемами, возникающими при разыгрывании дебюта.

«Дебют четырех коней» начинается ходами:

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Kb1—c3 Kg8—f6

Теория рекомендует следующий план дальнейшего развития: 5. Cb5 Cb4 6. 0—0 0—0 7. d3 d6 8. Cg5.

4. Cf1—c4 ...

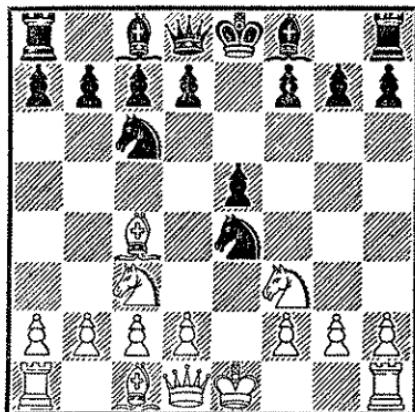
И этот ход, поскольку он развивает слона и усиливает давление на пункты d5 и f7, не может быть плохим.

Черные могли последовать примеру белых и сыграть

4. ... Сс5. Но они делают попытку овладеть центром с помощью временной жертвы фигуры.

4. ... Kf6 : e4

№ 217



Черные второй раз ходят конем, но эта потеря времени окупается тем, что им удается добиться важного хода d7—d5. Действительно, после 5. K : e4 d5 6. Сb5 de 7. K : e5 Fg5! (двойной удар; возможно и 7. ... Fd5) 8. K : c6

$\Phi : b5$  9.  $Kd4$  Феб у черных превосходная игра.

Однако у белых есть другое заманчивое продолжение.

5.  $Cc4 : f7 +$   $Kpe8 : f7$
6.  $Kc3 : e4$   $d7-d5$

Белые добились того, что черные лишились рокировки; но взамен у черных сильный центр. Что имеет большее значение: потеря рокировки или обладание центром? В данной партии, да и во многих случаях, преимущество на стороне того, кто владеет центром.

7.  $Kf3-g5 + \dots$

Белые играют на атаку. Если 7.  $Kg3$  или 7.  $Kc3$ , то после 7... $e4$  конь  $f3$  должен вернуться на  $g1$ , и белые отстают в развитии.

7. ...  $Kpf7-g8!$

Из возможных отступлений — это лучшее. На 7... $Kre8$  следует 8.  $\Phi h5 + g6$  9.  $Ff3$   $Fe7$  10.  $Kf6 + Kpd8$  11.  $\Phi : d5 +$ . На 7... $Kpg6$  сильно 8.  $\Phi f3 de$  9.  $\Phi f7 +$   $Kp : g5$  10.  $d4 + Kph4$  11.  $h3!$  (грозит мат посредством 12.  $g3$ ) 11... $g6$  12.  $g3 + Kph5$  13.  $g4 + Kph4$  14.  $\Phi b3! Cb4 +$  15.  $Kpf1 C : g4$  16.  $hg +$   $Kp : g4$  17.  $\Phi h3 \times$ , или 7... $Kpg6$  8.  $\Phi f3$   $Fe7$  9.  $h4 h5$  10.  $Kc3 e4$  11.  $\Phi g3$ , с преимуществом у белых.

8.  $Fd1-f3$   $Fd8-e7$

9.  $Ke4-c3$   $e5-e4!$

Грозил большой силы шах на  $d5$ . Нельзя 9... $\Phi : g5?$

ввиду 10.  $\Phi : d5 +$   $Ce6$  11.

$\Phi : e6 \times$ .

На 9... $Ce6$  последует 10.  $K : e6$  и 11.  $\Phi : d5$ .

10.  $Kc3 : e4 \dots$

Белые рассчитывают на 10... $de$ , тогда 11.  $\Phi b3 + Ce6$  12.  $\Phi : e6 +$ , но у черных есть надежное продолжение.

10. ...  $h7-h6!$

11.  $\Phi f3-b3$   $h6 : g5$

12.  $\Phi b3 : d5 + Ce8-e6$

13.  $\Phi d5 : g5 \dots$

За фигуру у белых три пешки, что следует признать недостаточным, так как в середине игры фигура сильнее трех пешек. В данном случае белые отстали в развитии и попадают под сильную атаку, при которой наличие лишней фигуры имеет решающее значение, например: 13... $Kd4$  14.  $Kpd1 Cb3!$  15.  $ab$   $\Phi : e4$ , или 14.  $\Phi : e7 C : e7$  15.  $Kpd1 Cg4 +$  16.  $f3$   $K : f3$ .

Таким образом, владение центральными полями оккупило потерю рокировки и позволило отбить опасную атаку.

Вернемся к позиции на диагр. 217. Поскольку продолжение 5.  $C : f7 +$  привело к невыгодной для белых игре, остается:

5.  $Kc3 : e4$   $d7-d5$

6.  $Cc4-d3 \dots$

Вариант 6.  $Cb5 de$  был рассмотрен ранее.

6. ...  $f7-f5$

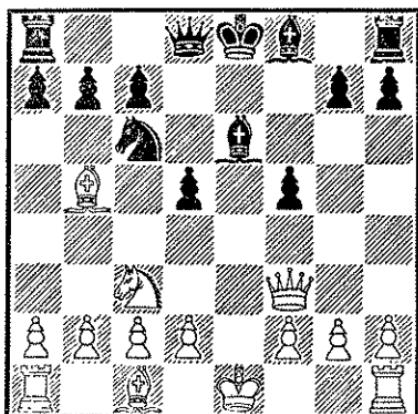
Грозный, но отнюдь не лучший ход. Черные не опасаются ухода коня, так как они подготовили новую «вилку».

7. Ke4—c3 e5—e4
8. Cd3—b5 e4 : f3

Черные могли продолжать 8...d4 9. Kе5 Ff6, однако после 10. K : c6 bc 11. Ca4 dc 12. dc партия белых лучше.

9. Fd1 : f3 Cс8—e6

№ 218



Рассмотрим создавшуюся позицию. Прежде всего отметим, что черные отстали в развитии. У белых выведены ферзь, слон и конь, у черных — только конь и слон. Белые могут сразу же рокировать и ввести в игру ладью, черным для рокировки надо еще сделать ход ферзем или слоном. В центре черные держат под ударом пункт e4, но поля e5 и e6 слабы. И все это получилось в результате грозного с виду хода f7—f5.

Если на диагр. 218 пешку f5 переставить на f7, то позицию черных можно считать удовлетворительной. Вся «беда» в том, что пешки назад не ходят.

Обратите внимание на пункты e4 и e5. Пункт e4 находится под контролем черных, но если они займут его фигурой, то белые ходами d2—d3 или f2—f3 смогут прогнать ее. Другое дело — пункт e5. Белую фигуру, занявшую это поле, нельзя будет прогнать пешкой. На шахматном языке такие слабые поля называются «дырами». «Дыра» на поле e5 образовалась в результате хода f7—f5.

10. d2—d4 Fd8—d7
11. Cc1—f4 0—0—0
12. 0—0—0 Cf8—e7
13. Lh1—e1 ...

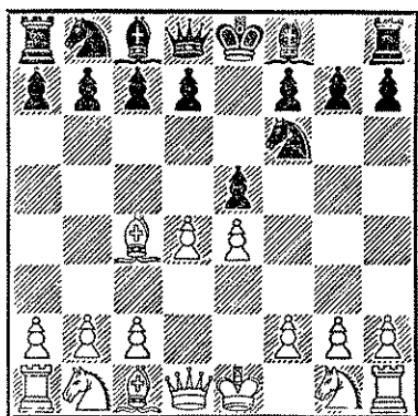
Партия белых лучше.

Анализ рассмотренного варианта «дебюта четырех коней» показал, что взятие центральной пешки окупается, если в дальнейшем черные получают возможность захватить центр ходом d7—d5.

Рассмотрим следующее начало: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Cf8—c5. Ясно, что и здесь белые могут провести аналогичный маневр. 4. Kf3 : e5 Kс6 : e5 5. d2—d4. Продолжение 4... С : f2 + 5. Кр : f2 K : e5 6. d4 окажется выгодным для белых. Овладение центром важнее, чем потеря рокировки.

В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6! на стр. 89 было рассмотрено продолжение 3. d2—d3. Однако белые могут сыграть активнее: 3. d2—d4.

№ 219



Какую пешку взять черным: d4 или e5? А не лучше ли развиться ходом 3... Kb8—c6, защищая пешку e5?

Оказывается, что возможен любой из этих ходов:

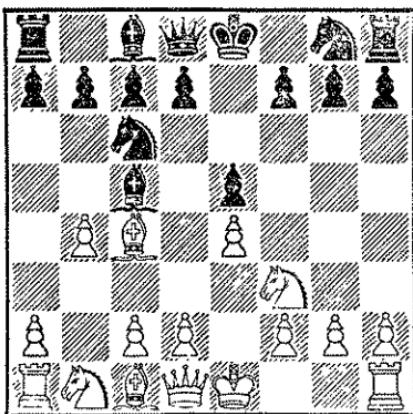
1) 3... Kf6 : e4 4. d4 : e5 c7—c6! (грозило 5. Fd5) 5. Fd1—f3 d7—d5 6. e5 : d6 Ke4 : d6 или 5. Cc4 : f7 + Kpe8 : f7 6. Fd1—f3 + Ke4—f6 7. e5 : f6 Fd8 : f6.

2) 3... e5 : d4 4. e4—e5 d7—d5! 5. e5 : f6 d5 : c4 6. f6 : g7 Cf8 : g7, и черные, сохранив лишнюю пешку, должны выиграть; или 5. Cc4—b5 + Cc8—d7! 6. e5 : f6 Cd7 : b5 7. Fd1 : d4 Fd8 : f6 8. Fd4 : d5 Cb5—c6 и затем 9... C : g2;

3) 3... Kb8—c6 4. d4 : e5 Kc6: e5 5. Cc4—b3! (препятствуя 5... d7—d5 и угрожая 6. f2—f4) 5... d7—d6 6. f2—f4 Ke5—c6 7. Kb1—c3 Cf8—e7 8. Kg1—f3 0—0 9. 0—0. У черных несколько стесненная, но вполне прочная позиция.

Важность захвата центра настолько очевидна, что в некоторых дебютах белые предлагают жертву пешки, чтобы овладеть центром. Как уже говорилось, такие дебюты называются гамбитами. После 1.e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 белые могут сыграть 4. b2—b4. Это начало в теории дебютов называется «гамбитом Эванса».

№ 220



Смысл жертвы пешки b4 заключается в том, что на 4... Cc5 : b4 белые ходом 5. c2—c3 выигрывают важный темп и после отступления слона осуществляют захват центра посредством 6. d2—d4.

Принятие гамбита дает белым сильную атаку, особенно если черные стремятся сохранить пешку. Великий русский шахматист Михаил Иванович Чигорин одержал белыми много побед, когда его противники принимали «гамбит Эванса».

Вот как протекала одна из партий Чигорина, игранная в Гаванье в 1890 г.

*M. Чигорин      И. Гунсберг*

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—c4	Cf8—c5
4.	b2—b4	Cc5 : b4
5.	c2—c3	Cb4—c5
6.	d2—d4	e5 : d4
7.	0—0	d7—d6

После 7...dc 8. Фb3 Фf6 9. e5 Фg6 10. K : c3 атака белых очень опасна.

8.	c3 : d4	Cc5—b6
9.	Kb1—c3	Kc6—a5
10.	Cc1—g5	Kg8—e7

Если 10...f6, то 11. Cf4 K : c4 12. Fa4+ Фd7 13. Ф : c4. Ход 10...f6 ослабил королевский фланг черных.

11.	Cc4 : f7 +!	Kre8 : f7
12.	Kc3—d5	Ka5—c6
13.	Cg5 : e7	Kc6 : e7
14.	Kf3—g5 +	Kpf7—g6

На 14...Kpg8 решает 15. Фb3, а на 14...Kre8 последует 15. Фh5+Kg6 16. K : h7.

15.	Kd5—f4 +	Kpg6—f6
-----	----------	---------

Черные не могут принять вторую предложенную белыми жертву фигуры: 15...

Kр : g5 16. Фh5+ Kр : f4 (или 16...Kpf6 17. e5+, и мат на следующем ходу) 17. g3+ Kр : e4 18. Лf1+ Kр : d4 19. Лad1+ Kpc4 20. Лe4+, и мат неизбежен.

16.	e4—e5 +	d6 : e5
17.	d4 : e5 +	Kpf6 : g5
18.	Фd1—h5 +	Kpg5 : f4
19.	g2—g3 +	Kpf4—e4
20.	Лf1—e1 +	Kpe4—d4
21.	La1—c1!	

и черным не избежать маты, например: 21...Cf5 22. Фd1+ Cd3 23. Лe3 Kpd5 24. Фb3+ Kpd4 25. Ф : d3 ×. Чигорин, к сожалению, не нашел хода 21. Las1 и вследствие дальнейших ошибок проиграл эту партию.

Большим знатоком «гамбита Эванса» был Андерсен, одержавший немало славных побед с помощью этого начала. Приводим одну из самых известных партий, игранную в 1852 г.

*Андерсен*

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—c4	Cf8—c5
4.	b2—b4	Cc5 : b4
5.	c2—c3	Cb4—a5
6.	d2—d4	e5 : d4
7.	0—0	d4—d3

Черные препятствуют образованию пешечной пары d4 и e4 и не хотят развивать белые фигуры после 7...dc. Все же лучше 7...d6.

8.	Фd1—b3	Фd8—f6
9.	e4—e5	Фf6—g6

10.  $\text{Lf1} - \text{e1}$   $\text{Kg8} - \text{e7}$   
 11.  $\text{Cc1} - \text{a3}$   $\text{b7} - \text{b5}$

Черные жертвуют пешку, чтобы развить фигуры ферзевого фланга.

12.  $\Phi b3 : b5$   $\text{La8} - \text{b8}$   
 13.  $\Phi b5 - \text{a4}$   $\text{Ca5} - \text{b6}$   
 14.  $\text{Kb1} - \text{d2}$   $\text{Cc8} - \text{b7}$   
 15.  $\text{Kd2} - \text{e4}$   $\Phi g6 - \text{f5}$   
 16.  $\text{Cc4} : \text{d3}$   $\Phi f5 - \text{h5}$   
 17.  $\text{Ke4} - \text{f6} + \dots$

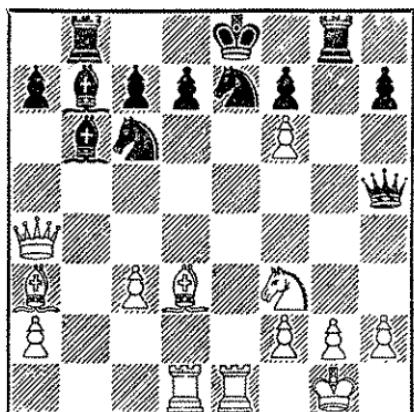
Фигура жертвуется временно, поскольку открывает линия «е» и конь  $e7$  окажется связанным. Такого рода условные жертвы часто встречаются на практике.

17.  $\dots$   $\text{g7} : \text{f6}$   
 18.  $\text{e5} : \text{f6}$   $\text{Lh8} - \text{g8}$

Черные могли рокировать. Однако они предпочитают играть на контратаку. Действительно, пешка  $g2$ , прикрывающая короля, легко может попасть под удар ладьи, ферзы и слона  $b7$ .

19.  $\text{La1} - \text{d1}!! \dots$

№ 221



Начальный ход красивой, глубокой и хорошо замаскированной комбинации. Диоффрень счел его просмотром и ответил

19.  $\dots$   $\text{Ph5} : \text{f3}$

Позиция на диагр. 221 подверглась всестороннему анализу. Было найдено, что лучшая защита черных заключалась в 19.  $\dots \text{Lg4}$ , причем во многих вариантах черные добивались ничьей.

20.  $\text{Le1} : \text{e7} + \text{Kc6} : \text{e7}$

На 20.  $\dots \text{Kpf8}$  следует 21.  $\text{Le3} +$  и затем 22.  $\text{L} : \text{f3}$ .

21.  $\text{Fa4} : \text{d7} +!! \text{Kre8} : \text{d7}$   
 22.  $\text{Cd3} - \text{f5} + \text{Kpd7} - \text{e8}$   
 23.  $\text{Cf5} - \text{d7} + \text{Kre8} - \text{f8}$   
 24.  $\text{Ca3} : \text{e7} \times$

Начинающему шахматисту очень трудно выдержать атаку, если он будет цепляться за выигранную пешку. Поэтому если противник предлагает гамбит, то следует или отказаться от него или же, приняв гамбит, не стараться удержать выигранную пешку, а найти наиболее подходящий момент для того, чтобы вернуть ее и закончить развитие. В позиции на диагр. 220 возможны две системы защиты. Первая — отказ от гамбита.

4.  $\dots$   $\text{Cc5} - \text{b6}!$   
 5.  $\text{b4} - \text{b5}$   $\text{Kc6} - \text{a5}$   
 6.  $\text{Kf3} : \text{e5} \dots$

«Охота» за пешкой при отсталости в развитии не при-

водит ни к чему хорошему. Правильно 5. a4 a6 6. Kc3 d6 7. Kd5 Ca7 8. d3 с активной игрой.

6. ... Fd8—f6!
7. Cc4 : f7+ Kpe8—f8!
8. d2—d4 d7—d6
9. Cf7 : g8 d6 : e5
10. Cg8—d5 Cb6 : d4

и черные выигрывают.

Вторая система — принятие гамбита.

4. ... Cc5 : b4
5. c2—c3 Cb4—a5
6. 0—0 d7—d6
7. d2—d4 Ca5—b6!

Черные возвращают пешку, но заканчивают развитие.

8. d4 : e5 d6 : e5
9. Fd1 : d8+ ...

Заманчиво, но плохо 9. C : f7+ Kp : f7 10. K : e5+ ввиду 10... Kpe8! 11. Fh5+ g6 12. K : g6 Kf6 13. Fh6 Lg8 14. Kf4 Ke5.

9. ... Kc6 : d8
10. Kf3 : e5 Cc8—e6

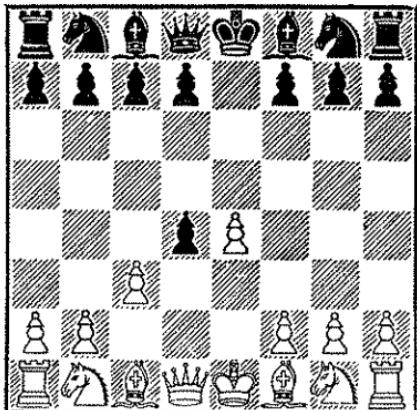
Черные заканчивают развитие и получают несколько лучшую игру, так как пешки белых на ферзевом фланге изолированы. Рассмотрим еще один гамбит, который называется «центральным гамбитом»

#### Белые

1. e2—e4
2. d2—d4
3. c2—c3

#### Черные

- e7—e5
- e5 : d4
- ...



Белые могут продолжать 3. F : d4, на что последует 3... Kc6 4. Fе3. Они потеряли темп, но зато препятствуют временно ходу d7—d5. Черные легко добиваются равной игры, продолжая Kf6, Ce7 и 0—0.

Теперь же, если черные продолжают 3... dc, то после 4. K : c3 они отстанут в развитии. На основании ранее изложенного лучший ход найти нетрудно, а именно:

3. ... d7—d5!
4. e4 : d5 ...

Хуже для белых 4. F : d4 de 5. F : e4+ Fe7 6. Cd3 Kf6 7. F : e7+ C : e7, и черные опережают их в развитии.

4. ... Fd8 : d5

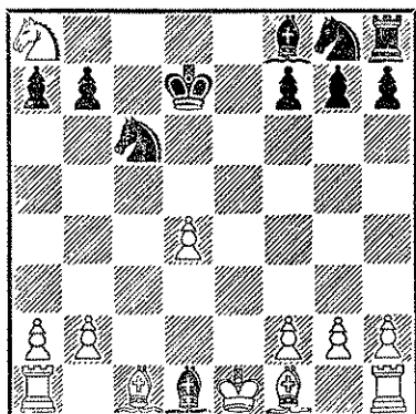
Раннее введение в игру ферзя может повлечь за собой потерю времени.

5. c3 : d4 Kb8—c6
6. Kg1—f3 Cc8—g4

Черные развиваются, создавая одновременно угрозу пешке d4. Могут ли белые сейчас продолжать 7. Кс3, нападая на ферзя? Проверим эту возможность.

После 7. Кс3 С : f3! 8. К : d5 (или 8. Ф : f3 Ф : f3 9. gf К : d4) 8. . . С : d1 белым невыгодно играть 9. Кр : d1 ввиду 9. . . 0—0—0, и черные уничтожают пешку d4. Поэтому им приходится продолжать 9. К : с7+ Kpd7 10. К : a8 (диагр. 223).

№ 223



На первый взгляд кажется, что белые добились преимущества. Действительно, они выиграли качество и пешку. Но злополучный конь белых на a8 обречен на гибель. Последует 10...Ch5 11. Cd2 Kf6 12. Cc4 Cb4 (с угрозой 13. . . Лe8+ и 13. . . Л : a8), черные получают превосходство.

Вернемся к рассмотрению партии.

7. Cf1—e2! 0—0—0

В последнем ходе белых сдержалась ловушка, на которую часто попадаются начинающие шахматисты. Если 7. . . С : f3, то 8. С : f3 Ф : d4 9. С : с6+, и черные проигрывают ферзя.

8. Кb1—c3 Fd5—a5  
9. Cc1—e3 Kg8—f6  
10. 0—0

Позиция черного ферзя неадекватна.

Игра белых несколько лучше, что явилось результатом 4-го хода черных. Вернемся поэтому к положению после 4. e4 : d5 и попытаемся найти правильное продолжение за черных.

Белые в данный момент нападают на пешку d4. Не могут ли черные напасть в свою очередь на пешку d5? Могут двумя способами: посредством 4. . . c7—с6 или 4. . . Kg8—f6. Второй ход развивает попутно фигуру, поэтому ему следует отдать предпочтение.

4. . . Kg8—f6!  
5. c3 : d4 Cf8—b4+  
6. Cc1—d2 Cb4 : d2+  
7. Fd1 : d2 0—0!

Черные не торопятся с отыгрышем пешки d5, которая никуда не уйдет, зато они ввели в игру ладью и опередили противника в развитии. У них лучшая игра.

«Королевский гамбит» получается после ходов:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

Белые жертвуют пешку и ослабляют позицию короля. Отвлекая пешку e5, они облегчают себе ход d2—d4. Кроме того, белые рассчитывают после рокировки начать атаку по линии «f». «Королевский гамбит» ведет к интересной и сложной игре. Начинающему шахматисту и здесь можно посоветовать одну из указанных выше систем защиты:

I. Отказаться от принятия гамбитной пешки:

2. ... Cf8—c5

Белые не могут взять на e5 из-за 3. ... Фh4+.

3. Kg1—f3 d7—d6

Не опасаясь 4. fe de 5. K : e5 из-за 5. ... Фh4+ 6. g3 Ф : e4+ 7. Fe2 Ф : h1 8. Kg6+ Ke7 9. K : h8 Ch3, и черные выигрывают, так как конь h8 обречен на гибель.

4. Cf1—c4 Kb8—cb
5. Kb1—c3 Kg8—f6
6. d2—d3 Cc8—g4

и у черных хорошее развитие.

II. Принять гамбит:

2. ... e5 : f4
3. Kg1—f3 Kg8—f6
4. Kb1—c3 d7—d5!
5. e4—e5 Kf6—e4

с удовлетворительной игрой у черных, или:

4. e4—e5 Kf6—h5
5. d2—d4 d7—d5

6. Cf1—e2 g7—g5

Черные переходят в контр-атаку. Продолжение 7. K : g5 Ф : g5 8. С : h5 Ф : g2 к их выгоде.

7. 0—0 g5—g4
8. Kb1—c3 Lh8—g8!

Белые предлагали жертву фигуры, рассчитывая на 8. ... gf 9. С : f3 Kg7 10. K : d5, и у них сильнейшая атака.

9. Kf3—e1 Cf8—h6
10. Ce2—d3 ...

Плохо 10. g3 fg! 11. С : h6 Ph4, и атака черных неотразима.

10. ... Cc8—e6
11. Kc3—e2 ...

Опасно для белых 11. С : h7. После 11. ... Lh8 и 12. ... Фh4 атака черных по линии «h» должна привести к победе.

11. ... Фd8—h4
12. Cc1 : f4 Kh5 : f4
13. Ke2 : f4 g4—g3!

Если теперь 14. hg, то 14. ... L : g3 15. K : e6 Ce3+. У белых имеется единственная защита.

14. Fd1—h5! g3 : h2+
15. Kpg1—h1 Фh4 : h5
16. Kf4 : h5 Kb8—d7
17. Cd3 : h7 Lg8—h8
18. Ch7—d3 0—0—0

с равной игрой.

Разобранные выше примеры показали, что попытки белых простыми средствами овладеть центром при правильной контригре черных отражаются

ются сравнительно легко. В современных турнирах сильнейших шахматистов такие дебюты, как «итальянская», «венская» партии, и такие гамбиты, как «центральный», «Эванса» и «королевский», встречаются довольно редко, а самыми распространенными началами являются «испанская партия», «ферзевый гамбит» и «сицилианская защита». Рассмотрим, как ведется борьба за центр в этих дебютах.

- | Белые     | Черные |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | ...    |

Это начало носит название «испанской партии».

Следует обратить внимание на то, что угроза белых выиграть пешку e5 не опасна, так как после 4. C : c6 dc 5. K : e5 черные отыгравают пешку двойным ударом — 5. . . Fd4!

Мы уже разбирали одну из защит черных — 3. . . d6. Рассмотрим теперь другую защиту, которая в практике современных турниров встречается наиболее часто.

3. . . a7—a6

Смысл этого хода заключается в том, что вынуждается либо размен слона на коня (это продолжение известно в теории под названием «разменный вариант испанской партии»), либо отступление сло-

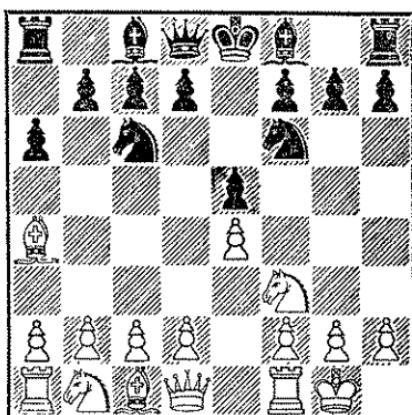
на на a4, откуда черные в любой выгодный для них момент могут отеснить его ходом пешки b7—b5.

4. Cb5—a4 Kg8—f6  
5. 0—0 . . .

У черных есть два пути: взять пешку e4 или же продолжать развитие. Оба пути вполне приемлемы. Здесь, как и в «гамбите Эванса», если черные избирают продолжение, связанное со взятием пешки, им надо отрешиться от мысли всячески удерживать ее. В первую очередь черные должны стремиться быстрее закончить развитие.

Как может развиваться партия, если черные возьмут конем пешку?

№ 224



5. . . Kf6 : e4  
6. Lf1—e1 . . .

Напрашивающийся, но не сильнейший ход. Правильное продолжение за белых ука-

зано дальше. По линии «е» ладья оказывает давление, но у черных находится хороший способ защиты.

6. ... Ke4—c5!

Атакуя слона и выигрывая время для развития. Ошибочно 6...d5 ввиду 7. K : e5 Cd7 8. C : c6 и затем 9. d3. Плохо и 6...f5 ввиду 7. C : c6 dc 8. K : e5 с угрозами 9. Ph5+ или 9. d3.

7. Ca4 : c6 d7 : c6

8. d2—d4 ...

Если 8. L : e5+ или 8. K : e5, то 8...Ce7.

8. ... Kc5—e6

9. Kf3 : e5 Cf8—e7

10. Cc1—e3 0—0

Черные, закончив развитие, имеют вполне удовлетворительную игру.

На 7-м ходу белые могут сыграть иначе:

7. Kf3 : e5 Kcb : e5

8. Le1 : e5+ Cf8—e7

9. Kb1—c3! 0—0

Ошибочно 9...K : a4 из-за 10. Kd5 0—0 11. K : e7+ Kph8 12. Ph5, и атака белых весьма опасна. В частности, белые угрожают красивым матом с жертвой ферзя: 13. F : h7+ Kp : h7 14. Lh5×.

10. d2—d4 Kc5 : a4

11. Kc3 : a4 d7—d5!

и черные, по меньшей мере, добились равной игры.

В этом варианте наглядно показано, что слон белых на a4 расположен менее удачно, чем на b5.

Вернемся к диагр. 224.

5. ... Kf6 : e4

6. d2—d4! ...

Этот ход сильнее, чем 6. Le1. Черные не могут брать пешкой на d4, так как следует 7. Le1 с большими не- приятностями из-за связки коня.

6. ... b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5!

Возвращая пешку, черные добиваются равновесия в центре.

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 ...

Этот ход имеет целью сохранить слона, которого черные иначе могли бы разменять посредством Kc6—a5.

9. ... Cf8—e7

10. Kb1—d2 0—0

11. Cb3—c2 f7—f5

12. e5 : f6 Ke4 : f6

Черные опередили в развитии белых и при случае могут атаковать позицию их короля. Зато у черных слабы черные поля c5 и e5. Теория дебютов считает, что шансы сторон уравновешиваются.

Рассмотрим теперь вторую систему, когда черные отказываются от взятия конем пешки на 5-м ходу.

5. ... Cf8—e7

6. Lf1—e1 b7—b5

Черным угрожал размен на с6 и выигрыш пешки e5.

7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 0—0

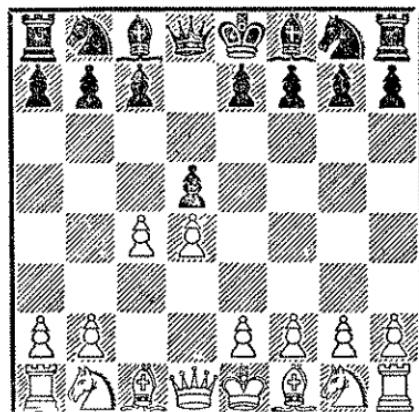
9. d2—d4 Cc8—g4

Хороший маневр. Связывая коня f3, черные создают в центре давление на пешку d4. Поэтому белым целесообразнее вместо 9. d4 сыграть 9. h3, предупреждая связку.

Белые	Черные
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	...

Этими ходами начинается «ферзевый гамбит». Белые организуют атаку центра черных своей фланговой пешкой. В отличие от «королевского гамбита», где также со второго хода начинается атака центральной пешки черных, операции, которые развертываются в начальной стадии «ферзевого гамбита», происходят на таком участке доски, где не появляется реальной опасности для королей. «Ферзевый гамбит» относится к числу дебютов, характерных для позиционной борьбы.

№ 225



2. ... d5 : c4

«Принятый ферзевый гамбит».

3. e2—e3 e7—e5!

Ошибочна защита гамбитной пешки 3...b5 4. a4 с6 5. ab cb 6. Ff3, и черные, чтобы спасти ладью, вынуждены ходом 6...Kcb отдать коня.

4. Cf1 : c4 ...

Невыгодно 4. de Ф : d1 + 5. Kр : d1 Ce6.

4. ... e5 : d4

5. e3 : d4 Kb8—c6

Теперь обе стороны заканчивают развитие.

6. Cc1—e3 Cf8—d6

7. Kb1—c3 Kg8—f6

8. Kg1—f3 0—0

9. 0—0 Cc8—g4

Игра равна.

Белые вместо 3. e3 могут сыграть сильнее:

3. Kg1—f3! ...

Препятствуя ходу 3...e7—e5.

3. ... Kg8—f6

4. e2—e3 c7—c5!

Зашита пешки c4 и здесь не оправдывается: 4...b5 5. a4 с6 6. ab cb 7. b3 Ce6 8. bc bc 9. Ke5 Fc7 10. Fa4+ Kbd7 11. Ka3. Отдавая обратно пешку, черные начинают атаку центра.

5. Cf1 : c4 e7—e6

Если бы черные сыграли 5...Cg4, то могло последовать 6. C : f7+ Kр : f7 7. Ke5+ Kре8 8. K : g4 или же 6. Ke5! Ch5 (6...C : d1 7. C : f7×) 7. Ф : h5! Fa5+ 8. Cd2

$\Phi : d2 + 9.$   $K : d2$   $K : h5$  10.  
 $C : f7 +$   $Kpd8$  11.  $C : h5$ , и  
 черные остались без фигуры.  
 Хорош и ход 6.  $\Phi b3$  с двой-  
 ным нападением на  $f7$  и  $b7$ .

6.  $0-0$   $c5 : d4$   
 7.  $e3 : d4$  ...

Взятие конем на  $d4$  облег-  
 чило бы задачу черных, так  
 как тогда белые снимали дав-  
 ление с важного централь-  
 ного пункта  $e5$ .

7. ...  $Kb8 - c6$   
 8.  $Cc1 - e3$   $Cf8 - e7$   
 9.  $Kb1 - c3$   $0 - 0$   
 10.  $\Phi d1 - e2$   $a7 - a6$

В «ферзевом гамбите» чер-  
 ным трудно развить слона  $c8$ .  
 Ход 10...  $a6$  подготавливает  
 маневр  $b7 - b5$  и  $Cc8 - b7$ .  
 Однако этот маневр требует  
 много времени. Лучше было  
 $10. . . Cd7$ .

11.  $Lf1 - d1$   $b7 - b5?$

Следовало играть 11...  
 $\Phi ab$ .

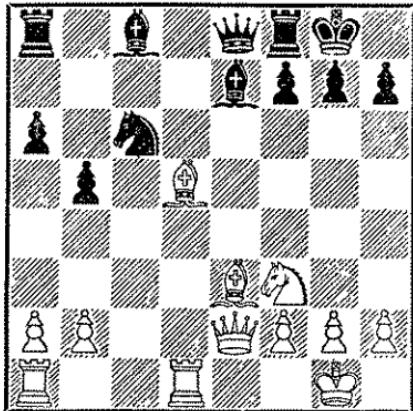
12.  $d4 - d5!$  ...

Правильное решение. Бе-  
 лые опередили черных в раз-  
 витии. В таких случаях по-  
 лезно открыть линии для  
 вторжения фигур. При 12.  
 $Cb3$   $Cb7$  13.  $d5 ed$  14.  $C : d5$   
 $\Phi c7$  15.  $Lac1$   $Lac8$  черные  
 успевают ввести в игру ладью  
 и уравнивают партию.

12. ...  $e6 : d5$

После 12...  $bc$  13.  $dc$   $\Phi c7$   
 14.  $\Phi : c4$  черные теряют пеш-  
 ку.

13.  $Kc3 : d5$   $Kf6 : d5$   
 14.  $Cc4 : d5$   $Fd8 - e8$



Грозило 15.  $C : c6$  и 15.  
 $C : f7 +$  и с выигрышем фер-  
 зя.

Позиция черных сейчас  
 явно неудовлетворительна:  
 ферзь стоит плохо, конь под  
 ударом и связан, ладьи не  
 участвуют в борьбе. В таких  
 позициях противник должен  
 искать тактический удар, ко-  
 торый привел бы к выигрышу  
 материала.

Напрашивается ход 15.  
 $Lac1$ , однако после 15...  $Cb7$   
 16.  $Keb$   $Lc8$  черные защища-  
 лись без потерь. Правильное  
 продолжение атаки заклю-  
 чается в

15.  $Ce3 - g5!$  ...

Возможно и 15.  $Cc5$ .

15. ...  $Ce7 : g5$   
 16.  $\Phi e2 : e8$   $Lf8 : e8$   
 17.  $Cd5 : c6$   $Cc8 - g4$   
 18.  $Cc6 : a8,$

и белые выигрывают.

Рассмотрим другое продол-  
 жение.

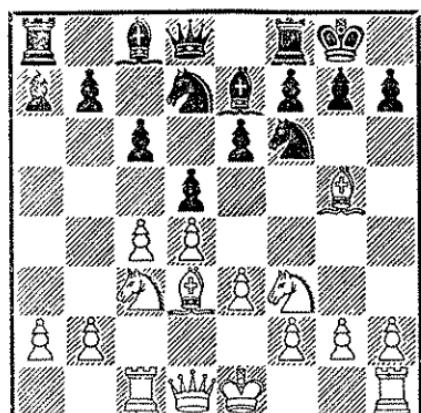
*Белые*

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
- «Отказанный ферзевый гамбит».
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cc1—g5 Cf8—e7

Белые грозили и если 5...Ф:f6, то 6. cd.

5. e2—e3 0—0
6. Kg1—f3 Kb8—d7
7. La1—c1 c7—c6
8. Cf1—d3 ...

№ 227



У черных прочная, но стесненная позиция. У них трудности с развитием слона с8. Правильный метод защиты в таких позициях заключается в разменах активных фигур противника.

Заметьте следующий маневр черных:

8. ... d5 : c4

На первый взгляд облегчает белым овладение центром в связи с возможным в будущем ходом e3—e4.

*Черные*

9. Cd3 : c4 Kf6—d5
- Вынуждает размен слона.
10. Cg5 : e7 Fd8 : e7
11. 0—0 Kd5 : c3
12. Lc1 : c3 e6—e5!

Необходимо подорвать центр белых и дать дорогу слону.

13. Fd1—c2 e5 : d4
  14. e3 : d4 Kd7—b6
  15. Lf1—e1 Fe7—f6
- и, развив слона, черные получают равную игру. Эта система защиты разработана Х. Р. Капабланкой.

*Белые*

1. e2—e4 c7—c5

Так начинается «сицилианская защита». Черные первым же ходом начинают борьбу за важный центральный пункт d4.

2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. d2—d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 ...

Борьба за пункт d4 закончилась пока что в пользу белых. Теперь черные начинают бороться за пункты e4 и d5.

4. ... Kg8—f6
5. Kb1—c3 ...

Ошибочно 5. K : c6, что ведет после 5...bc к укреплению пункта d5.

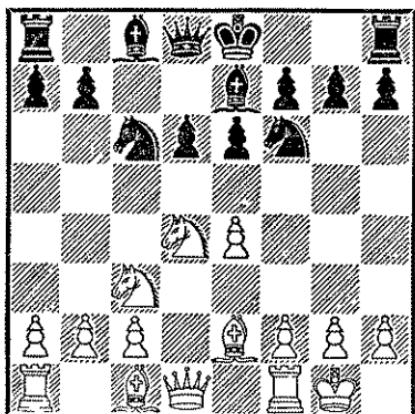
5. ... d7—d6
6. Cf1—e2 ...

Если слон пойдет на b5, то после Cd7 черные освободятся посредством разменов на d4 и b5. Напрашивается

ход 6. Сс4, но черные тогда ответят 6...е6 и затем d5.

6. . . . . . . . .  
7. 0—0 Cf8—e7

№ 228



Система защиты, избранная черными, называется «шевенингенской». Черные фигуры стеснены в своих движениях, расположены лишь на трех горизонталях. С другой стороны, черные могут беспрепятственно закончить свое развитие; их пешечный заслон на d6 и e6 защищает центральные поля d5 и e5. У черных стесненная, но прочная позиция. Начинающим шахматистам следует избегать таких систем, так как защита их требует высокой квалификации.

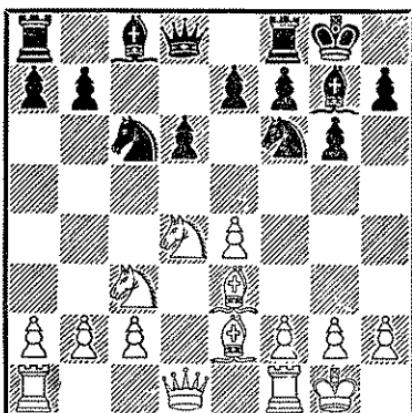
На 6-м ходу черные могли сыграть по-другому.

6. . . . . . . . .  
7. 0—0 Cf8—g7

С угрозой 8...К : e4 и 9...К : d4.

8. Cc1—e3 0—0

№ 229



Система защиты черных называется «вариантом дракона». Такое название она получила за конфигурацию черных пешек d6, e7, f7, g6, h7, которая напоминает очертания дракона. Черные подготовили контрудар в центре d6—d5, после которого они будут стоять вполне удовлетворительно.

9. Kd4—b3 Cc8—e6

Обе стороны усилили давление на пункт d5.

10. f2—f4 Кс6—a5

Нельзя было играть 10...d5 из-за 11. f5, и в случае отступления слона белые выигрывают пешку d5. Черные поэтому начинают операции на ферзевом фланге — туда уже прицелились их два слона. К ним вскоре присоединится ладья после хода на с8. В противовес давлению черных белые могут приступить

к атаке королевского фланга, например: 11. f5 Cc4 12. K :e5 С :e2 13. Ф :e2 Ф :a5 14. g4. Вариант «Дракона» ведет к содержательной борьбе и часто встречается в соревнованиях мастеров.

Во всех рассмотренных выше началах позиция имела открытый характер. Центр находился под атакой обоих противников. Но возможны и такие дебюты, в которых центр запирается и становится неподвижным. Рассмотрим для примера «французскую защиту».

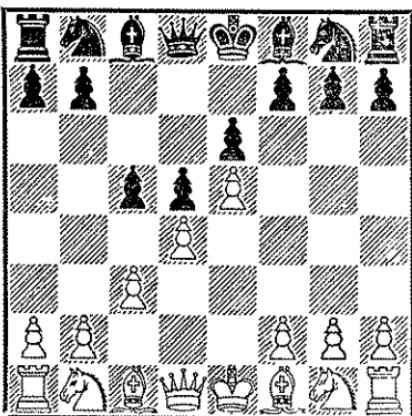
*Белые*

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5

*Черные*

крытий партий, назвал нижнее звено цепи базой, или основанием, пешечной цепи. У белых базой цепи является пешка b2, у черных — пешка f7.

### № 230



Белые могут теперь взять на d5. В этом случае после 3. ed ed получается позиция, которая ничем не отличается от открытых начал.

3. e4—e5 ...

Теперь центр заперт двумя пешечными цепями d4, e5 — у белых и f7, e6, d5 — у черных.

3. ... c7—c5

Смысл этого хода понятен: черные подрывают центральную цепь белых.

4. c2—c3 ...

Теперь пешечная цепь белых удлинилась и состоит уже из четырех звеньев: b2, c3, d4 и e5. Гроссмейстер А. Нимцович, изучавший в течение многих лет теорию за-

значение пешки e5 заключается в том, что она образует как бы клин в позиции противника и затрудняет переброску фигур с одного фланга на другой. Кроме того, она отнимает у черного коня поле f6, который с этого поля не только атакует центральные поля, но и защищает королевский фланг.

Недостаток таких пешечных цепей заключается в том, что они могут быть «подорваны». Подрыв может быть осуществлен против любого звена; ходом 3...c5 черные атакуют пешку d4, а если они сыграют в подходящий момент f7—f6, то этим подорвут пешку e5.

Борьба при закрытом, блокированном центре переносится на фланги и носит по сравнению с открытыми партиями медлительный характер.

4. . . . Kb8—c6
5. Kg1—f3  $\Phi$ d8—b6
6. Cf1—d3 c5 : d4
7. c3 : d4 Cc8—d7

Грубой ошибкой было бы 7. . . K : d4? ввиду 8. K : d4  $\Phi$  : d4 9. Cb5+, и белые выигрывают ферзя. Предупредив шах на b5, черные угрожают выигрышем пешки d4.

8. Cd3—c2 Kg8—e7

Черные подводят еще одну фигуру для нападения на блокированную пешку d4.

9. b2—b3 Ke7—f5
10. Cc1—b2 Cf8—b4+
11. Kp1—f1 . . .

Вынуждено, так как и 11. Kbd2 и 11. Kc3 приводило к потере пешки.

11. . . . h7—h5

Этим ходом черные обеспечивают своему коню стоянку на f5, иначе белые посредством g2—g4 могли бы прогнать его.

12. a2—a3 Cb4—e7
13. b3—b4

Хотя белые и потеряли рокировку, но у них вполне удовлетворительная позиция. Сыграв g2—g3 и Kpf1—g2, они вскоре закончат мобилизацию своих сил. В свою очередь, черные не испытывают каких-либо затруднений в развитии.

Запирание центра может иметь место и в открытых дебютах.

При рассмотренной выше второй системе защиты в «испанской партии»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kb6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Le1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 — после ходов 9. d4 Cg4 белые могли сыграть 10. d5, запирая центр. План черных опять сводится к подрыву цепи посредством c7—c6 или f7—f5.

В разобранном ранее варианте «итальянской партии»: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3  $\Phi$ d8—e7 5. d2—d4 Cc5—b6 6. 0—0 d7—d6 — белые могут придать партии посредством 7. d4—d5 закрытый характер.

В одном из вариантов «французской защиты»: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 — белые могут придать игре открытый характер, продолжая 5. e4 : d5. Если же они сыграют 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7  $\Phi$ d8 : e7, то получится закрытая позиция. Белым следует подумать об укреплении пункта e5 на случай подрыва f7—f6. Хорошо поэтому 7. f2—f4 0—0 8. Kg1—f3 c7—c5 9. Kc3—b5 Kb8—c6 10. c2—c3 и т. д.

Белые

1. e2—e4

Черные

- c7—c6

Черные подготавливают движение пешки d5, но, в от-

личие от «французской защиты», ходом пешки «с». Недостаток хода 1...e6 в том, что закрывается выход слону с8. Ход 1...cb оставляет свободной диагональ с8—h3, но отнимает у коня b8 лучшее поле для развития.

Начало 1. e4 cb носит название «защиты Каро-Кани», по фамилии двух шахматных мастеров, в свое время применивших ее.

2. d2—d4 d7—d5
3. e4 : d5 ...

Белые могли продолжать по-разному, например ходом 3. e5 закрыть центр. Черные ответят 3... Cf5!, а затем уже 4...eb и избавятся от трудностей, испытываемых с развитием белопольного слона с8. Белые могли ходом 3. Kc3 защитить пешку, и тогда черные, продолжая 3...de 4. K : e4, придавали партии открытый характер.

3. ... cb : d5
4. Cf1—d3 ...

В главе 7 было указано, что при разыгрывании дебюта надо по возможности препятствовать хорошим развивающим ходам противника. На 4. Kf3 черные ответили бы 4...Cf5 или 4...Cg4. Белые пока препятствуют этому.

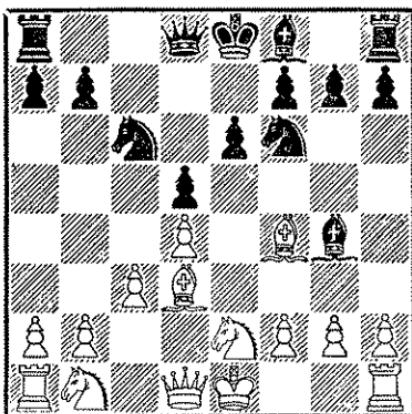
4. ... Kb8—cb
5. c2—c3 Kg8—f6
6. Cc1—f4 Cc8—g4

Таким способом черные развили слона, не запирая его ходом e7—eb. Они могли так-

же сыграть 6...g6 и затем 7...Cf5. Правда, белые могут разменом на f5 сдвоить черные пешки и ослабить пешечное прикрытие после короткой рокировки черных. Зато давление черных на центр усиливается, они овладевают пунктом e4. Приближение пешек к центру при разменах выгодно в большинстве случаев.

7. Kg1—e2 e7—eb

№ 231



Дальше черные разовьют чернопольного слона, рокируют и получат надежную позицию.

#### Упражнения

1. Партия начата ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. c3. Как следует продолжать черным?

2. «Шотландская партия» начинается ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4. Как продолжать черным защиту, исходя из общих принципов развития дебюта?

3. В партии были сделаны ходы: 1. d4 d5 2. c4 Kf6. Как могут белые доказать слабость последнего хода черных?

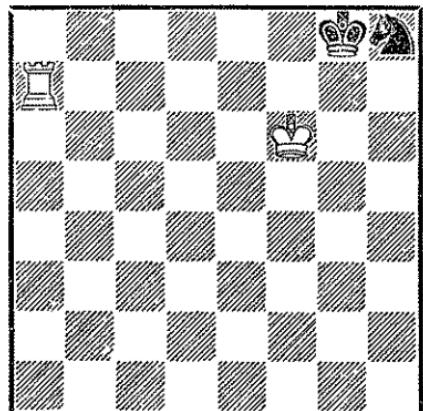
## Глава 13

### КОНЦЫ ИГР. ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНИЯ ИЛИ СЛОНА. ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

#### ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНИЯ

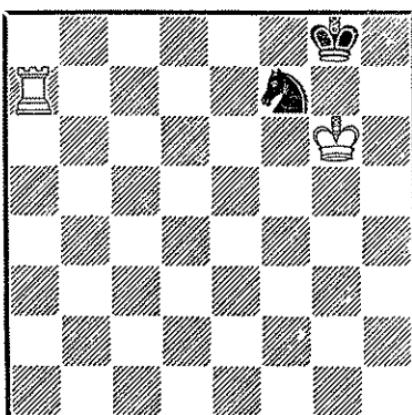
По шахматной терминологии выигрыш ладьи за коня или слона называется выигрышем качества. В середине игры и в окончаниях, где у каждой из сторон имеются пешки, перевес ладьи над слоном или конем весьма ощутителен и большей частью ведет к победе. Если же все пешки разменены, то окончание ладья против коня или слонаничайно. Но бывают исключения.

№ 232



В позиции на диагр. 232 черные проигрывают из-за цугцванга, то есть недостатка ходов. У коня нет ни одного безопасного хода. 1...Kpf8 ведет к мату. Черные при своем ходе теряют коня. Если очередь хода за белыми, то они передают ход черным, делая выжидательный ход, например 1.La7—b7.

№ 233



В позиции на диагр. № 233 черным грозит мат, и их конь

под ударом. 1...Kh8+ после 2. Kpf6 ведет к проигрышной позиции предыдущей диаграммы. 1...Kd8 теряет коня после 2. La8. Остается 1...Kf7—e5+ 2. Kpg6—f6 Ke5—g4+ 3. Kpf6—f5 Kg4—e3+ (3...Kh6+ 4. Kpg6) 4. Kpf5—e6. Теперь задача белых — не допустить приближения коня к королю, постепенно ограничить его движения и поймать его.

Рассмотрим несколько разветвлений.

а) 4...Ke3—g4 5. La7—a4! Kg4—h6 6. Kreб—f6 Kh6—f7 (или 6...Kph7 7. Lh4) 7. La4—a8+. Или 5...Kg4—f2 6. La4—d4! Ладья становится через клетку по диагонали от коня. Здесь она отнимает у коня поля d1, d3, e4, g4. 6...Kpg8—g7 7. Kreб—f5 Kf2—h3 8. Kpf5—g4 Kh3—f2+ 9. Kpg4—g3 Kf2—h1 10. Kpg3—g2, и выигрывают;

б) 4...Ke3—c4 5. La7—a4 Kc4—d2 6. La4—f4 (или 5...Kb6 6. Lb4, и конь теряется) или 5...Ke3 6. Le4 Kc2 7.

Kpd5 Kpg7 8. Kpc5 Kpf6 9. Le2 Ka3 10. Kpb4.

Если вместо 3...Ke3+ черные играют 3...Kf2, то 4. La3 Kpg7 5. Lf3! Kd1 6. Kreб Kb2 7. Kpd4 Ka4 8. Lb3 и затем 9. Lb4. Еще проще 4. Ld7! (отнимая у коня поля d1 и d3) 4...Kh3 5. Ld2 Kpf7 6. Lg2 Kre7 7. Kpg4.

Переставим на диагр. 233 черного короля на f8. Это небольшое изменение позиции уже не дает белым выигрыша. Черные могут защититься как посредством 1...Kd8, так и 1...Kd6. Например: 1...Kd8 2. Kpf6 Kpe8 3. Le7+ Kpf8 4. Ld7 Kpe8! (не 4...Kc6 5. Ld6 и т. д.), или 1...Kd6 2. Ld7 Ke8! 3. Kpf5 Kg7+ 4. Kpg6 Ke8.

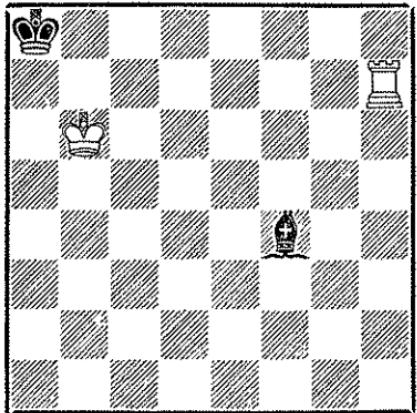
Таким образом, даже при короле, оттесненном на край доски, в борьбе ладьи против коня ладье при правильной защите не удается добиться успеха. Если король слабейшей стороны находится в центре доски, то не удается и оттеснить его на край доски.

## ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

В борьбе ладьи против слона также нельзя при правильной защите оттеснить короля на край доски. Но если королю слабейшей стороны приходится отступать к крайней горизонтали, то безопасным является угол, противоположный цвету полей, по которым ходит слон.

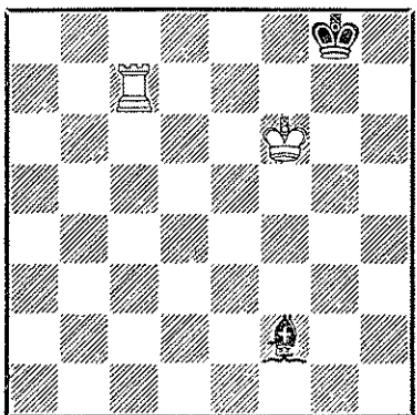
На диагр. 234 угловое поле a8 белое, а слон чернопольный. Белые не могут выиграть: 1. Lh7—h8+ Cf4—b8, и во избежание пата белые должны отступить или королем или ладьей. Не помогает и 1. Lh7—a7+ Kra8—b8 2. La7—e7 Kpb8—a8 (или с8) 3. Le7—e8+ Cf4—b8.

№ 234



Ничья

№ 235



Выигрыш при ходе белых

При ходе белых ведет к выигрышу 1. Lf7! Черный король прижат к опасному углу. Угловое поле h8 черного цвета и слон чернопольный. Белые побеждают при помощи известного читателю приема — двойного удара.

1. Lc7—f7! Cf2—d4+

На любой другой ход черных следует тот же ответ.

2. Kpf6—g6 ...

Короли находятся в оппозиции, и белые угрожают ходом 2. Lf7—d7, одновременно нападая на слона и на мат. От этого маневра нет защиты, например: 2. . . Cb2 3. Lb7 Ce5 4. Le7 Cd6 5. Le8+ Cf8 6. La8, и мат на следующем ходу. Дольше всего черные могут сопротивляться, продолжая:

2. ... Cd4—g1
3. Lf7—f1 Cg1—h2

На Ce3, Cd4, Cc5, Cb6 следует соответственно Le1, Ld1, Lc1, Lb1.

Погоня продолжается.

4. Lf1—h1 Ch2—f4
5. Lh1—h4 Cf4—g3
6. Lh4—g4! Cg3—f2
7. Lg4—g2! ...

Этот же ход последовал бы и на 6. . . Ch2. Теперь слон черных вынужден покинуть безопасные вертикали «f», «g», «h». После 7. . . Ch4 белые выигрывают слона вскрытым шахом 8. Kph5+!

7. ... Cf2—d4
8. Lg2—d2 Cd4—b6
9. Ld2—b2 Cb6—c7
10. Lb2—c2 Cc7—d6
11. Lc2—c8+ Cd6—f8
12. Lc8—d8.

При ходе черных они должны пытаться уйти из опасного угла. Сразу 1. Kpf8.

невозможно из-за мата, поэтому черные играют:

1. ... Cf2—d4+
2. Kpf6—e6 Kpg8—f8
3. Lc7—f7+ Kpf8—g8

После 1...Kre8 2. Lf4 Cg7 (или 2...Cb4 3. Lb4) 3. La4 черные теряют слона.

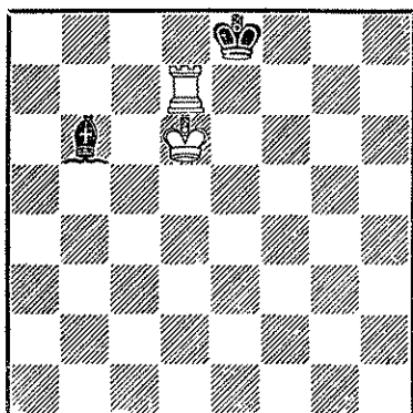
4. Lf7—d7 ...

Если бы белым удалось перевести короля на g6, то они бы выиграли разобранным выше способом.

4. ... Cd4—c3

Препятствуя ходу 5. Kpf6, черные достигают ничьей. Если 5. Kpf5, то 5...Kpf8 и затем 6...Kre8.

#### № 236



Ход белых. Выигрыш

Однако в позиции Бергера (№ 236) белые при своем ходе выигрывают.

1. Kpd6—e6 Kre8—f8

Черный король уходит от опасного противостояния, так как белые грозят выиграть

ходом Ld7—b7, одновременно нападая на слона и угрожая матом.

2. Ld7—f7+ Kpf8—g8
3. Kreb—f6! ...

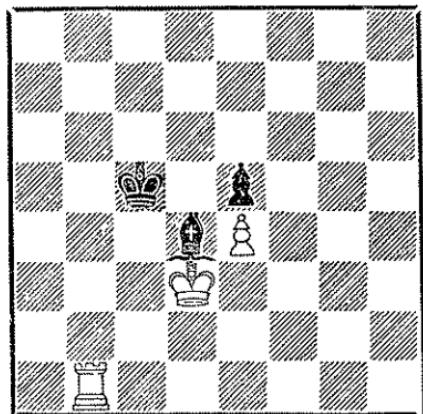
В отличие от предыдущего примера, черным не удалось помешать этому ходу, заняв слоном главную диагональ. Теперь же белые переводят короля на g6 и выигрывают, как указано выше.

Слон может иногда успешно бороться против ладьи и проходной пешки, особенно если пешка оторвана от короля. В партии П. Романовский — И. Рабинович (1924 г.) случилась следующая позиция: Kpf3, La4, p. g6; Kpf6, Cc1. Белые сыграли 1. Lc4 Ch6! 2. Lc6+ Kpg5!, и партия была признана ничьей ввиду неизбежного 3...Cg7 и 4...Cf6 и пешка g6 теряется. Сильнее было 1. Lg4 Kpg7 (не 1...Cg5? из-за 2. L : g5) 2. Kpe4 Cb2 3. Kpf5 Cc3 4. Lc4 Cb2 5. Lc7+ Kpg8 6. Kpg5 Cd4 (нельзя пускать белого короля на h6) 7. Lc4 (на 7. Kph6 черные ответят 7...Ce3+) 7...Ce5 (плохо 7...Cb2 8. Lc8+ Kpg7 9. Lc7+ Kpg8 10. Kph6, и выигрывают) 8. Le4 Cc3 9. Le8+ Kpg7 10. Le7+ Kpg8 11. Kph6 Cd2+ 12. Kph5 Cc3 13. g7! Kph7! (после 13...C : g7 14. Kpg6 Cc3 15. Lf7 белые выигрывают согласно предыдущему анализу) 14. g8Ф+ Kp : g8 15. Kpg6 Kpf8, и ничья.

В позиции: Кре3, Лh5, п. e4; Креб, Сс7 было сыграно 1...Сb6+ 2. Крf4 Сс7+ 3. е5 Крd5 4. Лg5 Сb8! Черные в дальнейшем играют Сb8—c7—b8 и достигают ничьей, так как белые не могут усилить позицию своих фигур без потери пешки. Ошибочно было 4...Креб 5. Кре4 Сb8 6. Лh5 Сс7 7. Лh6+ Кре7 8. Лh7+ Крd8 9. Л : c7 Кр : c7 10. Крf5, и выигрывают.

Если у каждой из сторон имеются еще пешки, то возможности сильнейшей стороны возрастают. Часто выигрыш достигается путем перехода в пешечный конец.

### № 237



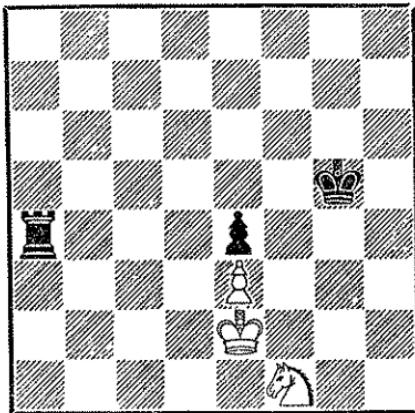
Выигрыш

1. Лb1—c1+ Крс5—d6 (1...Крb4 2. Лc4+ Крb5 3. Л : d4 cd 4. Кр : d4, и выигрывают) 2. Крd3—c4 Cd4—e3 3. Лc1—a1 Сe3—d4 4. Лa1—a6+ Крd6—e7 5. Крс4—d5 Кре7—f7 6. Крd5—d6 (6. Леb и затем 7. Л : e5 ведет

только к ничьей, так как черные ходом Кре7 захватывают оппозицию) 6...Cd4—b2 7. Лab—a2 Сb2—d4 8. Лa2—a3 Cd4—b2 9. Лa3—f3+ Крf7—e8 10. Крd6—e6 Кре8—d8 (10...Cd4 11. Лf1 Сb2 12. Лb1 и т. д.) 11. Лf3—f8+ Крd8—c7. Первая часть задачи решена. Король черных отрезан от важного поля e7. Остается перевести ладью на d5, не пропуская черного короля обратно на d8. 12. Лf8—a8 Cd4—c3 (12...Крс6 13. Лd8) 13. Лa8—a7+ Кре7—d8 14. Лa7—d7+! Крd8—c8 (на 14...Кре8 решает 15. Лс7) 15. Лd7—d5 и 16. Лd5 : e5.

Весь выигрывающий маневр состоял из следующих частей. Первая — перевод белого короля на активную позицию рядом с пешкой eб; вторая — оттеснение черного короля от пешки eб и последняя — переход в пешечный конец.

### № 238

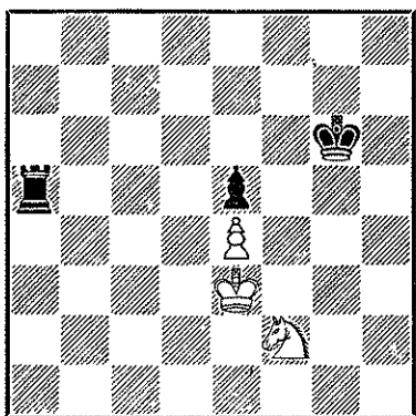


Выигрыш

По такому же методу ведется борьба и в позиции № 238.

1. . . Kpg5—g4 2. Kf1—d2 La4—a2 3. Kpe2—e1 La2 : d2!

№ 239



Ничья

4. Kpe1 : d2 Kpg4—f3. Черные перешли в выигрышный пешечный конец.

Но если поднять все фигуры на один ряд выше, то позиция ничейна.

1. . . La5—a3+ 2. Kpe3—e2 Kpg6—g5 3. Kf2—d3! La3—a5 4. Kpe2—e3 Kpg5—g4 5. Kpe3—f2 Kpg4—h3 6. Kpf2—f3 La5—a3 7. Kpf3—e2, и ничья. Жертва качества приводит к выигрышу пешки e4, но пешечный конец все же ничейный. Нападение коня на пешку e5 приковывает или короля или ладью к защите пешки. Черный король не имеет возможности прорваться на поле f4 или d4.

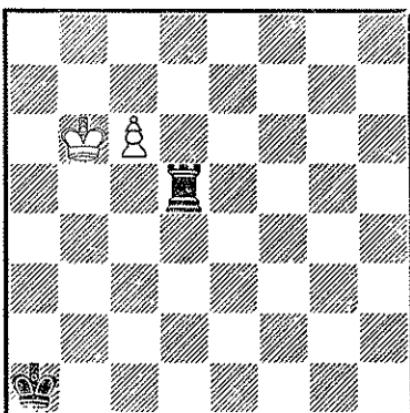
### ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

В большинстве случаев ладья побеждает пешку, но когда пешка близка к полю превращения, а ладья расположена неудачно, то бывают случаи, когда пешка оказывается сильнее ладьи.

На диагр. 240 показан превосходный этюд Сааведра. После 1. c6—c7 ладья черных не может задержать пешку. Поэтому черные отвечают 1. . . Ld5—d6+ 2. Kpb6—b5! (на 2. Kpc7 следует 2. . . Ld7, а на 2. Kpc5—2. Ld1!) 2. . . Ld6—d5+ 3. Kpb5—b4 Ld5—d4+ 4. Kpb4—b3 Ld4—d3+ 5. Kpb3—c2. Теперь как будто сопротивление черных сломлено и на доске появится белый ферзь. Окончание ферзь

№ 240

Сааведра



Выигрыш при ходе белых

против ладьи выигрывается сильнейшей стороной без особых трудностей, как будет по-

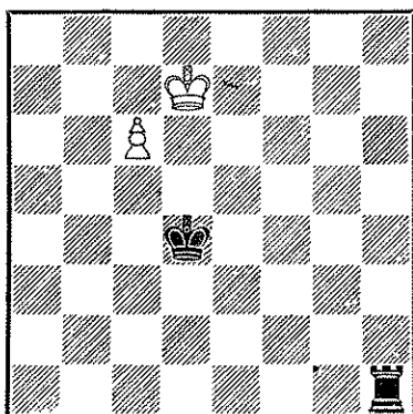
казано в дальнейшем. Однако у черных находится остроумная защита: 5. . . Лd3—d4!! Если теперь 6. с7—c8Ф, то 6. . . Лd4—c4+! 7. Фc8 : c4 и черным пат, а если 6. Крс4—c3, то 6. . . Лd4—d1 7. Крс3—c2 Лd1—d4. Но следует новая эффектная комбинация: 6. с7—c8Л!! Белые хотят заматовать черного короля, попавшего в окружение на поле a1. 6. . . Лd4—a4 7. Крс2—b3!, и черные, ввиду угрозы матов, теряют ладью. Напишите решение этюда, не передвигая фигур на доске.

В рассмотренном этюде черные проиграли, так как ладья стояла слишком близко к пешке. Если на диагр. 240 представить черную ладью на d1 или h5, то белые достигают ничьей. Одна ладья не сможет одолеть пешку, поддержанную королем. После 1. сб—c7 Лd1—c1 2. Крб6—b7 черным придется отдать ладью за пешку. Черный король играл роль статиста. Если пешка при движении вперед задерживается королем сильнейшей стороны, то выигрыш не вызывает сомнений. Переставим на диагр. 240 черного короля с a1 на d8, и белым в пользу сдаваться. 1. сб—c7+ Крд8—c8 и затем 2. . . Лd5—d7, или 1. Крб6—b7 Лd5—c5 2. Крб7—b6 Лс5—c1 3. Крб6—b7 Лс1—b1+ 4. Крб7—a7 Крд8—c7.

Партнер, имеющий пешку, может рассчитывать на ничью

только в том случае, когда король противника находится далеко и не может задержать пешку спереди или приблизиться к ней вплотную. Рассмотрим несколько примеров.

### № 241



Ход черных. Ничья

Черные выиграли бы, если бы их король стоял на a5. После 1. . . Краб5—b6 пешка задержана и в случае 1. . . сб—c7 теряется после 2. Лh1—h7+. Черные делают попытку приблизить короля к пешке.

1. . . Крд4—c5 (или d5)
2. сб—c7      Лh1—h7+
3. Крд7—d8    Крс5—d6

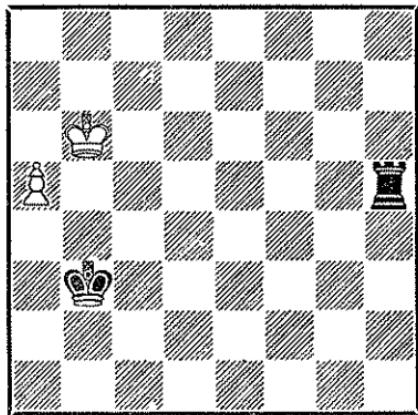
Если теперь белые ставят на с8 ферзя, то получают мат, а если ходит король, то теряется пешка с7. Все же у черных есть спасающая защита.

4. с7—c8К+!

и получается ничейная позиция диагр. 233 (король на f8).

Вспомним борьбу ладьи против коня, разобранную на диагр. 232. Там было доказано, что конь на угловом поле не спасает черных. Поэтому метод атаки ладьей пешки с фланга ведет к успеху, если пешка ладейная.

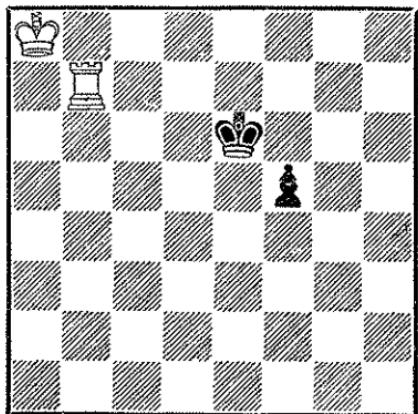
№ 242



Ход черных. Выигрыш

1. ... Kpb4 2. a6 Lh6+ 3. Kpb7 Kpb5 4. a6 Lh7+ 5. Kpb8 Kpb6 6. a8K+ Kpc6, и конь теряется.

№ 243



Выигрыш только при ходе белых

Проанализируем позицию на диагр. 243 как при ходе черных, так и при ходе белых.

### A

1. ... Кре6—d5!  
Возможно и 1... Кре5.  
Как будет показано, 1... f5—f4 ведет к поражению черных.

2. Лb7—f7 Кpd5—e4
3. Кра8—b7 f5—f4
4. Крb7—c6 f4—f3
5. Крс6—c5 Кре4—e3
6. Крс5—c4 f3—f2
7. Крс4—c3 Кре3—e2
8. Лf7—e7+ Кре2—f3

Возможно и 8... Kpd1, но не 8... Kpf1? 9. Kpd2 Kpg2 10. Лg7+ Kpf3 11. Лf7+ Kpg2 12. Кре2, и белые выигрывают.

9. Крс3—d2 f2—f1Ф
10. Ле7—f7+, и ничья.

### Б

1. Кра8—a7? Кре6—d5!  
Очень важно воспрепятствовать приближению белого короля. После 1... Кре5 2. Крb6 f4 3. Крс5 f3 4. Крс4 Кре4 5. Лe7+ Крf4 6. Крd3 Кpg3 7. Кре3 белые выигрывают.

2. Лb7—b4 . . .  
Или 2. Лf7 Кре4 3. Крb6 4f 4. Крс5 f3 5. Крс4 (или 5. Лe7+ 6. Крd3!) 5... Кре3 6. Крс3 f2 7. Крс2 Кре2 8. Лe7+ Крf3, и ничья.

2. . . Кpd5—e5
3. Кра7—b6 f5—f4

4. Кр<sub>в6</sub>—с5      f4—f3  
 5. Кр<sub>с5</sub>—с4      f3—f2  
 6. Л<sub>в4</sub>—б1      Кр<sub>е5</sub>—е4  
 7. Кр<sub>с4</sub>—с3      Кр<sub>е4</sub>—е3

и 8. . . Кр<sub>е3</sub>—е2 с ничьей.  
 Первый ход белых был ошибочен. К победе вело

1. Л<sub>в7</sub>—б5!      . . .

Не пропуская черного короля в 5-й ряд, белые косвенно задерживают движение пешки в ферзи.

1. . .      f5—f4  
 2. Кр<sub>а8</sub>—б7      f4—f3

Пешка далеко оторвалась от короля и теряется. Белые могут сразу продолжать 3. Л<sub>в3</sub> f2 4. Л<sub>г3</sub>, а могут и не торопиться.

3. Кр<sub>в7</sub>—с6      f3—f2  
 4. Л<sub>в5</sub>—б1      Кр<sub>еб</sub>—е5  
 5. Л<sub>в1</sub>—f1      . . .

Если черные не сразу двигают пешку, а сначала переводят короля на g5, то тем временем белый король приближается к пешке, например: 1. . . Кр<sub>ф6</sub> 2. Кр<sub>в7</sub> Кр<sub>г5</sub> 3. Кр<sub>с6</sub> Кр<sub>г4</sub> 4. Кр<sub>д5</sub> f4 5. Кр<sub>е4</sub> f3 6. Л<sub>г5</sub> и т. д. На основании анализа разобранных примеров можем прийти к следующим выводам.

Король и ладья выигрывают против короля и пешки в следующих случаях:

1) когда король сильнейшей стороны задерживает пешку спереди;

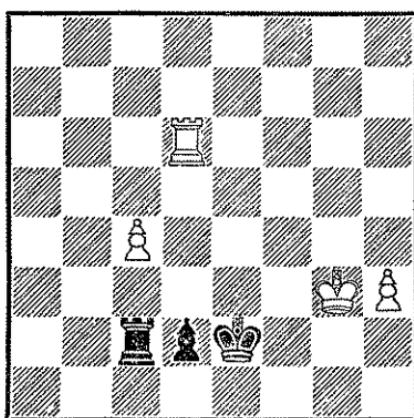
2) когда король слабейшей стороны отрезан ладьей от поля превращения пешки: бе-

лый король — по 4-й горизонтали, черный — по 5-й горизонтали;

3) когда королю сильнейшей стороны удается подойти к пешке сбоку.

Королю слабейшей стороны следует препятствовать приближению к пешке короля противника. Покажем значение этого правила на двух примерах.

№ 244



Позиция на диагр. 244 встретилась в армейских соревнованиях в партии Д. Шустов — П. Сластенин. Последовало:

1. Кр<sub>g3</sub>—g4!      . . .

Король стремится вперед, чтобы поддержать движение пешки «h» и не быть отрезанным по 4-й горизонтали. Кроме того, черные грозили маневром 1. . . Л<sub>с3</sub>+ 2. Кр<sub>g4</sub> Л<sub>д3</sub>!, и пешка проходит в ферзи. Недостаточно 1. Л<sub>еб</sub>+ Кр<sub>д1</sub> 2. Кр<sub>g4</sub> Л : с4+ 3.

Kpg5 из-за 3. . . Ld4! с угрозой 4. . . Kpc2 5. Lc6+ Kpd3.

1. . . Lc2 : c4+
2. Kpg4—g5 Lc4—c3

На 2. . . Lc5+ белые отвечают 3. Kpg4!, но не 3. Kpg6 из-за 3. . . Lc6! 4. L : c6 d1F. Черные грозят 3. . . Ld3, поэтому белые должны немедленно отдать ладью за пешку.

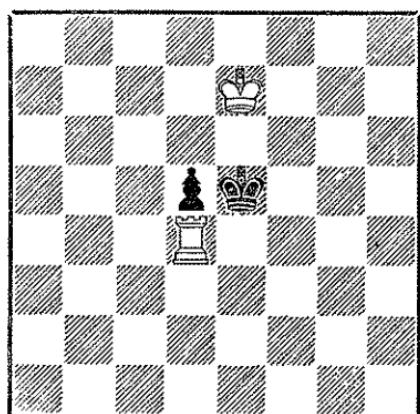
3. Ld6 : d2+ Kpe2 : d2
4. h3—h4 Kpd2—e3
5. h4—h5 Lc3—c5+
6. Kpg5—g4! . . .

Единственный правильный ответ. После 7. Kpg6 Kpf4 8. h6 Lc6+ 9. Kpg7 Kpg5 10. h7 Lc7+ 11. Kpg8 Kpg6 получается выигрышное окончание (диагр. 232).

6. . . Kpe3—e4
- Или 6. . . Lc7 7. Kpf5.
7. h5—h6 Kpe4—e5
8. h6—h7 Lc5—c8
9. Kpg4—g5 Kreb—e6
10. Kpg5—g6 Kreb—e7
11. Kpg6—g7

Ничья.

№ 245  
Р. Рети



Выигрыш при ходе белых

На диагр. 245 представлен остроумный этюд Р. Рети. Белая ладья должна отступить. Ходы 1. La4 или 1. Lh4 ведут к ясной ничьей по образцу диагр. 233. Очевидно, надо отступить по линии «d». Напрашивается ход 1. Ld4—d1, однако после 1. . . d5—d4 белым не удается приблизиться королем к пешке, например: 2. Kpe7—d7 Kpe5—d5! 3. Kpd7—c7 Kpd5—c5! 4. Kpc7—b7 Kpc5—c4 5. Kpb7—c6 d4—d5 6. Krc6—d6 Krc4—c3 (хорошо и 6. . . Kpd4) 7. Kpd6—e5 d3—d2 8. Kpe5—e4 Kpe3—c2 с ничьей. Белые опоздали на один ход.

К выигрышу ведет тонкий ход.

1. Ld4—d2! . . .
- Возможно и 1. Ld3.
1. . . d5—d4
2. Ld2—d1! . . .

Теперь черные попали в цугцванг. Если черный король повернет вправо, то белый пойдет в обход с левой стороны и наоборот.

2. . . Kpe5—d5
3. Kpe7—d7! . . .

Немедленный обход был бы ошибочен: 3. Kpf6 Kpe4!, и ничья.

4. . . Kpd5—e4
5. Kpd7—c6 d4—d3
6. Krc6—c5 Kpe4—e3
7. Krc5—c4 d3—d2
8. Krc4—c3

и белые выигрывают.

## Упражнения

1. Какой ход белых обеспечивает им ничью в позиции: Крf4, Kg5, п. f5; Kpd5, La7, п. f7?

2. Найдите все 3 этапа выигрышающего маневра белых в позиции: Krf3, Lab, п. f4; Kpg6, Cd3, п. f5.

3. Чем закончится борьба в позиции: Krc4, п. b4; Krc2, Lh2? Ход черных. Решите это упражнение сначала передвигая фигуры, а затем не передвигая фигур.

4. В позиции: Krb, п. d5, Kra2, Lh8 — черным, для того чтобы за-

держать пешку, необходимо попасть королем на поле c7. Рассчитайте, не передвигая фигур, успеют ли они при своем ходе вовремя осуществить этот маневр.

5. Данна позиция: Krc7, п. b7; Krc5, Lg5. Ход черных. Каков будет результат?

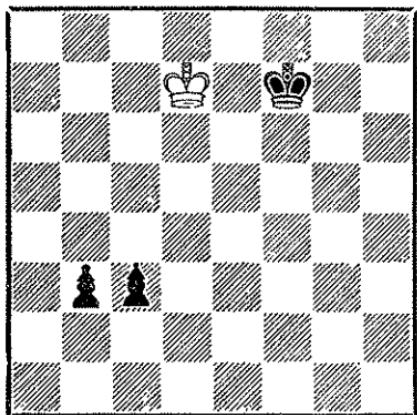
6. Найдите правильный ход белых и путь к выигрышу в позиции: Kpe7, Lh1; Kpf5, п. f4.

7. В позиции: Krb6, п. ab; Kpd6, Lh1 ход белых — найдите, каким путем они добиваются ничьей.

## ЛАДЬЯ И ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

Далеко продвинутые две связанные пешки — большая сила. На диагр. 246 пешечная пара достигла 3-й горизонтали. Оба короля далеки от пешек и не участвуют в борьбе.

№ 246



На помощь белому королю добавим ладью, или слона, или коня. Поставим каждую из этих фигур на любое поле,

кроме тех, с которых они сразу могут взять одну из пешек. Пешки окажутся сильнее.

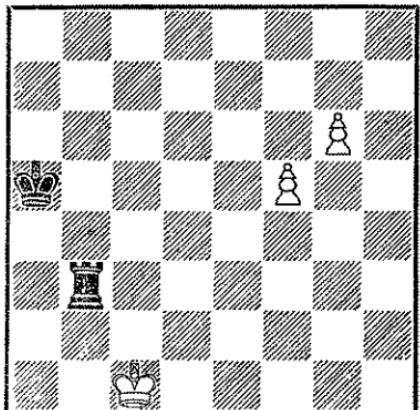
Поставим белую ладью на h4. На 1. Lh4—h3 последует 1...b3—b2 (или 1...c3—c2) 2. Lh3—h1 c3—c2. На 1. Lh4—c4 черные могут ответить или 1...c3—c2, а затем 2...b3—b2 или 1...b3—b2 2. Lc4—b4 c3—c2.

Поставим белого коня на f4. Если 1. Kf4—e2, то 1...c3—c2 и затем 2...b3—b2.

Поставим белого слона на f3. На 1. Cf3—d5 черные ответят 1...c3—c2, но не 1...b3—b2 из-за 2. Cd5—e4, и пешки задержаны.

Но если поставить белого короля на e1, то после 1. Kpe1—d1 пешки задерживаются: 1...c3—c2+ 2. Kpd1—d2 (или c1), или 1...b3—b2 2. Kpd1—c2. Король в борьбе против пешек оказался сильнее ладьи.

№ 247



На диагр. 247 белые при своем ходе выигрывают путем 1. f6 или 1. g7. При ходе черных они играют 1...Лg3! 2. Kpd2 Лg5 3. Кре3 Л:f5 4. Кре4 Лg5, и обе пешки погибли.

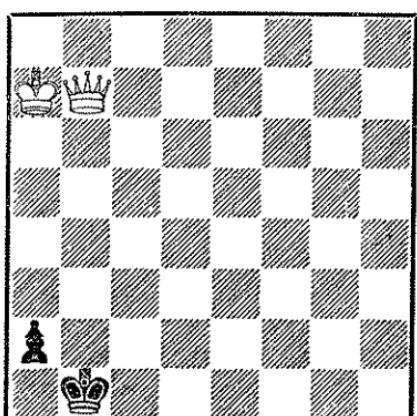
Если заменить ладью b3 слоном на a4, то после 1. Ca4 — e8 обе пешки задерживаются: 1...g6—g7 2. Сe8—f7. Той же цели можно добиться и конем b8: 1...Kb8—d7 2. g6—g7 Kd7—f6.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Как было доказано в главе 3, ферзь выигрывает против пешек «b», «d», «e», «g» и делает ничью против пешек «a», «c», «f», «h», поддержанных королем и находящихся на предпоследней горизонтали.

Из этого правила имеются исключения.

№ 248



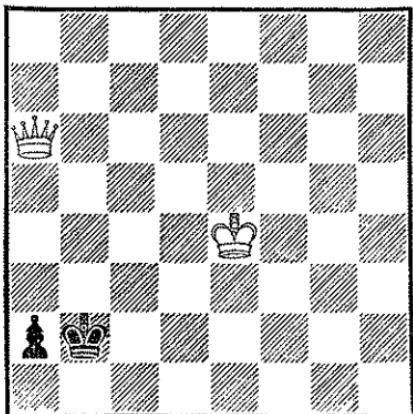
На диагр. 248 правильный ход черных 1...Kpc2 (или с1). Но если черные сыграют на пат 1...Kra1, то белым удается приблизить короля.

1...Kpb1—a1? 2. Kpa7—b6! Kpa1—b2 3. Kpb6—a5+ Kpb2—c1 4. Фb7—h1+ Kpc1—b2 5. Ph1—g2+ Kpb2—b1 (на 5...Kpb3 следует 6. Фg7! и 7. Fa1) и теперь белые выигрывают следующим способом: 6. Krb5—a4(или b4) a2—a1Ф+ 7. Kpa4—b3 и, несмотря на равенство сил, черные не могут спастись от матов.

Анализ позиции диагр. 248 показывает, что выигрыш белых обеспечен при положении их короля на расстоянии двух ходов от поля b3, т. е. на полях a5, b5, с5, d5, d4.

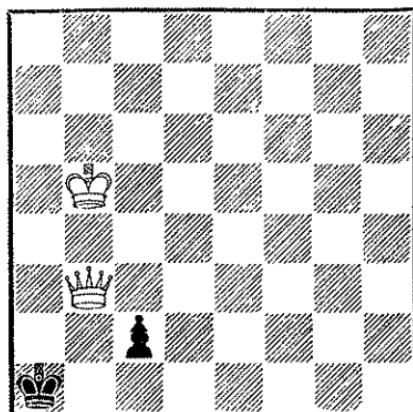
При положении короля на e4 выигрыш также достигается, но другим способом.

№ 249



1.  $\Phi a6 - e2 + Kpb2 - b1$  (или 1...  $Kpb3$ ) 2.  $\Phi d1$   $Kpb2$  3.  $\Phi d2 + Kpb1$ ) 2.  $Kpe4 - d3!$   $a2 - a1\Phi$  3.  $\Phi e2 - c2 \times$ .

№ 250



### КОНЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

На стр. 96 уже были приведены примеры слабости ладейных пешек и даны позиции, когда конь и ладейная пешка не могут одолеть короля.

Казалось бы, на диагр. 250 белые выигрывают посредством маневра, показанного в позиции 248, то есть ставят ферзя на e2, а короля на b3. Появившийся на с1 ферзь не поможет черным спастись от матов.

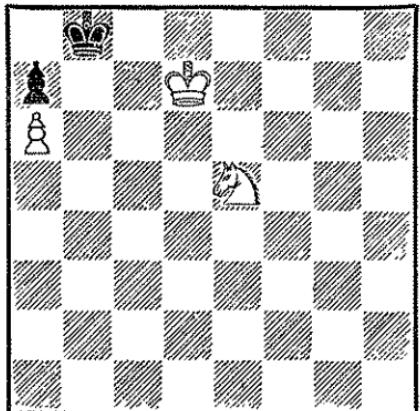
1.  $\Phi b3 - e3$   $Kpa1 - b2$  2.  $\Phi e3 - e2$ , и если черные ответят 2...  $Kpb2 - b1$ , то 3.  $Kpb5 - b4$   $c2 - c1\Phi$  4.  $Kpb4 - b3$ , и белые выигрывают. Черных спасает тонкий ход 2...  $Kpb2 - a1!$  Теперь после 3.  $Kpb4 - c1\Phi$  4.  $Kpb3$  у черных есть спасительный шах 4...  $\Phi b1 +$ . 3.  $\Phi e2 - d2$   $Kpa1 - b1$ , и белым не удается приблизить короля.

Против слоновой пешки ферзь выигрывает только тогда, когда король сразу попадает на b3 или d2, то есть находится на полях a4, b4, c4, d3, e3, e2, e1.

Приближать своего короля к королю и пешке противника нужно осторожно. В позиции:  $Kra4$ ,  $\Phi e2$ ,  $Kpb1$ , п.  $c2$  — выигрывает 1.  $Kra3!$   $c1\Phi +$  2.  $Kpb3$ . Непоправимой ошибкой явилось бы для белых 1.  $Kpb3?$   $c1K +$  и 2...  $K : d2$ .

На диагр. 251 показана еще одна ничейная позиция. Можно запереть черного короля в углу, но это приведет к пату. Сделаем другую попытку. 1.  $Kpd7 - c6$   $Kpb8 - a8$  2.

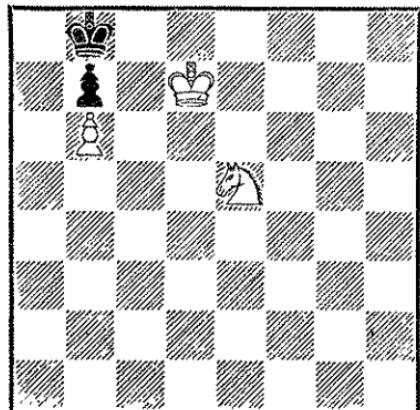
№ 251



Ничья

$Ke5-f7$   $Kra8-b8$  3.  $Kf7-d6$   
 $Kpb8-a8$  4.  $Kd6-b5$   $Kra8-b8$  5.  $Kb5-c7$   $Kpb8-c8$ . Для выигрыша белым необходимо удалить черного короля на d8 и проникнуть королем на b7. Но это — невыполнимая задача, поэтому окончаниеничейное.

№ 252



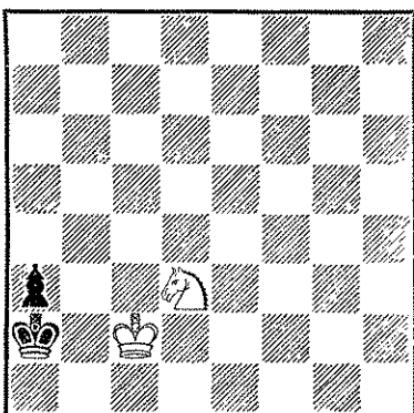
Белые выигрывают

Позиция на диагр. 252 похожа на предыдущую, одна-

ко результат другий. И здесь белые могут перевести коня на с7, короля на d6 и удалить черного короля на с8, но также ничего не добываются. К победе ведет другой маневр:  
1.  $Kpd7-d8$  (несразу 1.  $Kcb+bc$  2.  $Kp : cb$   $Krc8$ , ничья)  
1...  $Kpb8-a8$  2.  $Ke5-c6!$   $b7 : cb$  3.  $Kpd8-c7$ , и мат в 3 хода.

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

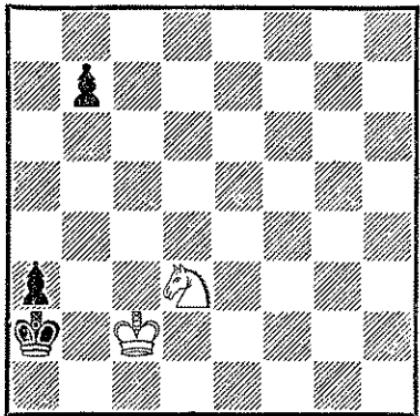
№ 253



Если на диагр. 253 ход за черными, то после 1...  $Kra2-a1$  2.  $Kd3-c1!$  белые вынуждают ответ 2...  $a3-a2$  и затем магутют черного короля 3.  $Kc1-b3 \times$ .

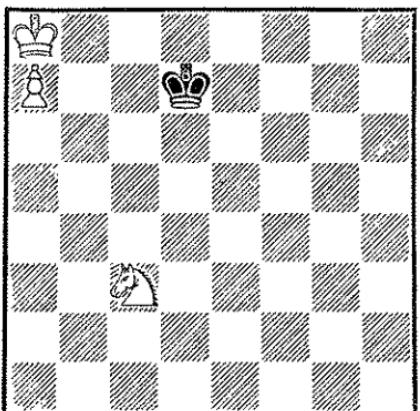
При ходе белых этот маневр не достигает цели: 1.  $Kd3-c1+$   $Kra2-a1$ , и у белых нет полезного хода. К мату ведет 1.  $Kd3-b4+$ !  $Kra2-a1$  2.  $Krc2-c1!$   $a3-a2$  3.  $Kb4-c2 \times$ .

№ 254



У черных две пешки, тем не менее белые матуют не позднее шестого хода. Найдите решение.

№ 255



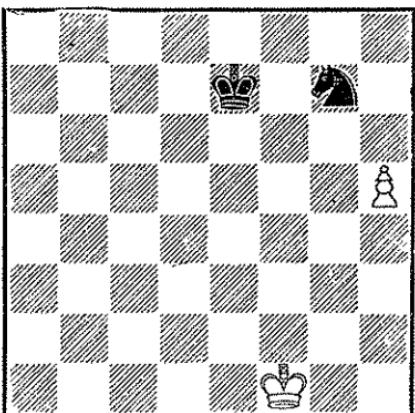
Любопытна позиция на дигр. 255. Черные могут запереть белого короля в углу ходом 1...Krc7 или 1...Krc8. Который из них правлен? После 1...Krc8 2. Kb5 или 2. Kd5 черный король

должен освободить из заточения белого короля, и пешка «а» проходит в ферзи. Поэтому черные играют 1...Kpd7—c7!, ставя короля на поле того же цвета, на котором стоит в данный момент конь. 2. Kc3—b5+ Krc7—c8 3. Kb5—d6+ Krc8—c7.

Могут ли белые выиграть темп, маневрируя конем? При каждом ходе конь меняет цвет поля. Через четное количество ходов он будет на черном поле, через нечетное — на белом. Но и король при ходах Krc7—c8—c7 таким же образом меняет цвет поля. Поэтому после 1...Krc7 ничья.

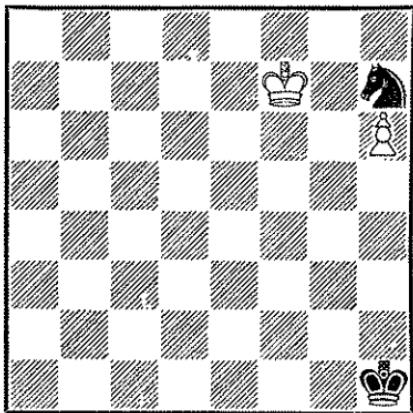
Невыгодность ладейных пешек была продемонстрирована на примере многих окончаний. Все же в одном случае ладейная пешка опаснее других. Конь у края доски теряет значительную долю своей подвижности, поэтому ему трудно бороться против ладейной пешки.

№ 256



На диагр. 256 у черных конь, их король находится в квадрате пешки, тем не менее после 1. h5—h6! пешка проходит в ферзи. Конь легко бы задержал в аналогичной позиции любую другую, не ладейную, пешку.

№ 257



Ничья

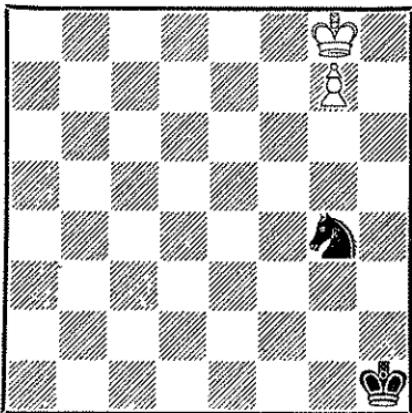
На диагр. 257 конь единственными ходами успевает задержать пешку. Позиция имеет большое практическое значение.

1. Kpf7—g7 Kh7—g5 2. Kpg7—g6 Kg5—e6! Возможность двойного удара Kf8+ после 3. h7 спасает черных. 3. Kpg6—f6 Ke6—f8 4. Kpf6—f7 Kf8—h7 5. Kpf7—g7 Kh7—g5 и т. д.

Следующий пример показывает, что борьба коня против пешек «b» и «g» также связана с трудностями.

1. Kg4—f6+ Kpg8—f7 2. Kf6—g4 Kpf7—g6! (не 2. g8Φ

№ 258

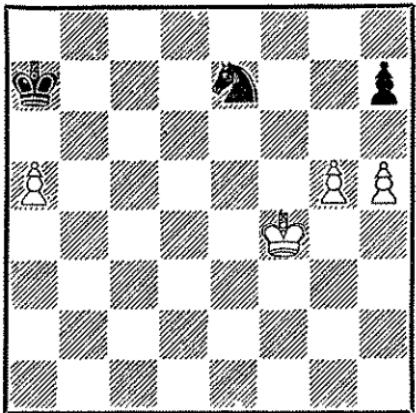


из-за 2...Kh6+) 3. Kg4—e5+ Kpg6—g5 (можно и 3...Kpf6) 4. Ke5—f7+ Kpg5—h5; и выигрывают. Или 1. Kg4—h6+ Kpg8—h7 2. Kh6—g4 Kph7—g6 и т. д.

Путь к спасению черных заключается в передаче хода белым. Конь на поле g4 занимает выгодное для защиты поле и его не следует трогать с места. Поэтому черные делают выжидательный ход 1...Kph1—h2 2. Kpg8—f7 (на 2. Kph8 следует 2...Kf6, а на 2. Kpf8—2...Kh6 3. Kpe7 Kf5+) 2...Kg4—h6+ 3. Kpf7—g6 Kh6—g8 4. Kpg6—h7 Kg8—e7 (возможно и 4...Kf6+ 5. Kpg6 Kg8) 5. Kph7—h6 Ke7—f5+, и ничья.

Позиция на диагр. 259 встретилась в партии Петросян—Геллер (Амстердам, 1956 г.). Черный король занят пешкой a5, а один конь e7 не может задержать движение белых пешек «g» и «h». После-

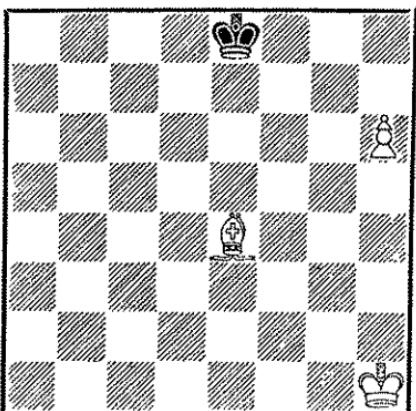
№ 259



довало 1... Кра7—а6 2. Kpf4 —е5 Краб : а5 3. Кре5—е6, и черные сдались. Если 3... Kg8, то 4. Kpf7, а на 3... Kс6 решает 4. g6 hg 5. h6 (или hg ) 5... Kd4 + 6. Kpf6!

Как было показано на стр. 95, ладейная пешка не выигрывает даже с помощью слона, если слон белопольный, а угловое поле черное, если угловое поле белое, а слон чернопольный.

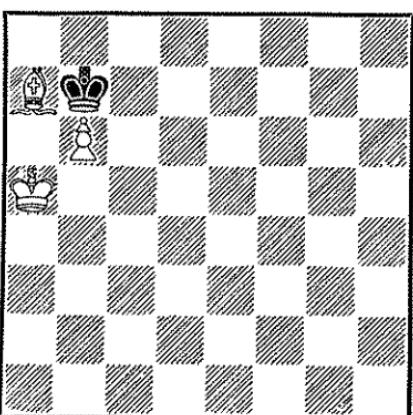
№ 260



Черный король на диагр. 260, естественно, стремится к безопасному угловому полю. Однако 1... Kре8—f8? ошибочно ввиду 2. Сe4—d5! Kpf8—e7 3. h6—h7. Правильно 1... Kре8—f7!, на что белые делают попытку отрезать королю доступ к полю. h8. 2. Сe4—h7! Kpf7—f6! (угрожая 3... Kpg5) 3. Ch7—g8 (3. Cd3 Kpf7 ведет к повторению ходов) 3... Kpf6—g6 4. h6 —h7 Kpg6—g7, и ничья. Если переместить белого короля на h3, то после 2... Kpf6 3. Kpg4 Kpf7 4. Kpg5 Kpf8 5. Kpg6 Kре7 6. Kpg7 белые проводят пешку в ферзи.

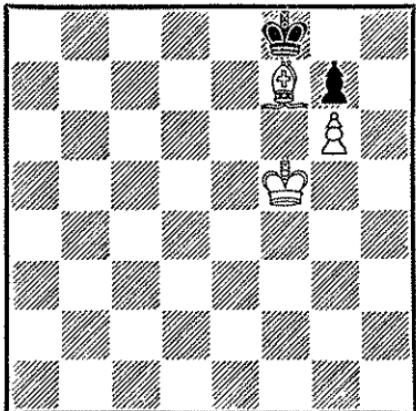
На диагр. 261 и 262 показаны две ничейные позиции со слоном и коневой пешкой.

№ 261



В первой единственная попытка белых 1. Сb8 Kр : b8 2. Краб Кра8 ведет к ничейному окончанию, во второй белые могут добиться только пата.

№ 262



Упражнения

1. Могут ли белые спастись в позиции: Крg7, п. f7; Крg4, Фd7?
2. Найдите выигрыш белых в позиции: Крb5, Лh2; Крb1, пп. a2, b7.
3. Найдите, каким способом черные добиваются ничьей при своем ходе в позиции: Крb6, Себ, п. g5; Крc3, п. g7.

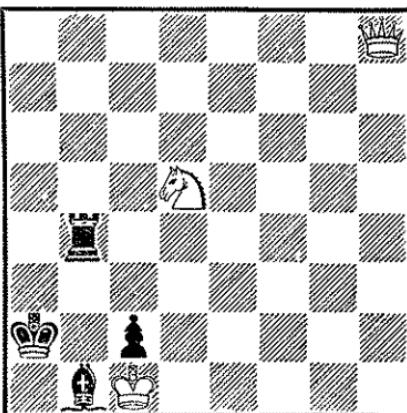
4. Кто победит в позиции: Крe3, пп. b5, с6; Крh2, Лc2? Ход черных.

5. Могут ли черные спастись при своем ходе в позиции: Крb8, Фf8, Кb7, п. a7; Крd7, Фc3?

6. Решите задачу С. Лойда.

№ 263

С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 3 хода.

## Глава 14

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Статистика шахматных сознаний показывает, что ладейные окончания встречаются чаще других. Поэтому изучение их повышает квалификацию начинающего любителя.

Ладейные окончания часто переходят в окончание — ладья против пешки, разобранное в главе 13. Если читатель не усвоил полностью указанный материал, то автор советует вновь его проработать, решить все упражнения и только тогда перейти к изучению ладейных окончаний.

Каковы свойства ладьи? Ладья — фигура дальнобойная. Поставим черного короля на e8, белую ладью на a1 и начнем преследовать короля шахами.

1. Le1+ Kpd7 2. Ld1+ Krcб 3. Lc1+ Kpd5 4. Ld1+ Krc4 5. Lc1+ Kpb3 6. Lb1+ Krc2. Королю пришлось совершить прогулку через всю доску, прежде чем он избавился от шахов ладьи. Белые

могли шаховать и по горизонтали: 1. La8+ Kpd7 2. La7+ Krcб 3. Lab+ Kpb7. В первом случае ладья шесть ходов преследовала короля, во втором — только три хода. Чем дальше ладья находится от атакуемого объекта, тем атака ее эффективнее. В этюде Сааведра (диагр. 240) ладья стояла слишком близко к пешке, и поэтому ее дальнобойность была утеряна и она не смогла задержать движение пешки.

Ладья отличается от других фигур тем, что ее подвижность одинакова, независимо от того, где она находится. Конь в углу имеет 2 хода, в центре — 8 ходов. У ладьи всегда 14 ходов, стоит ли она на a1 или на e5.

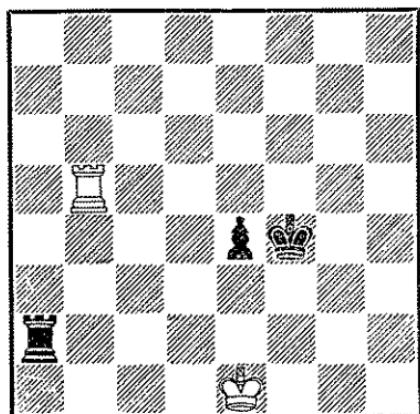
Рассмотрим простейший ладейный эндшпиль — ладья с пешкой против ладьи.

Как читателю уже известно из предыдущих глав, перевес в пешку не обеспечивает еще победы в пешечных концах.

Таково же положение и в ладейных окончаниях. Перевес в пешку далеко не всегда ведет к выигрышу. Исход борьбы зависит от того, удастся ли пешку провести в ферзи. Слабейшей стороне следует всячески препятствовать такому превращению. Как было указано на стр. 190, король больше всего подходит для борьбы против проходных пешек. Для того чтобы король мог принять участие в торможении движения пешки, он должен находиться на вертикали пешки или на соседней вертикали. В этом случае защита облегчается. Если же король слабейшей стороны отрезан неприятельской ладьей от поля превращения пешки и вся тяжесть борьбы падает на ладью, то движение пешки вперед большей частью приводит к победе.

Первый, благоприятный для защиты случай показан на диагр. 264.

№ 264



Король находится на поле превращения пешки. Умышленно мы взяли позицию, в которой атакующая сторона добилась серьезного успеха. Король белых находится на краю доски, ладья черных господствует на предпоследней горизонтали и пешка грозит двинуться вперед. И все же, как впервые доказал сильнейший мастер XVIII столетия француз Филидор, белые достигают ничьей.

Предложенная Филидором защита кажется на первый взгляд странной.

1. Lb5—b3! ...

Белые не принимают никаких попыток помешать движению пешки вперед. Глубокий смысл хода Филидора заключается в следующем: белые выжидают, пока черные сделают ход e4—e3. Если они сразу сыграют 1. Lb5—b8, то после 2. ... Kpf4—f3 3. Lb8—f8+ черный король прячется от вертикальных шахов на поле e3, и защита после 3. ... Kpf3—e3 осложняется. Таким образом, выжидательный ход 1. Lb5—b3! имеет целью лишить короля укрытия от шахов. «Правило убежища», открытое Филидором, играет важную роль в ладейных окончаниях, и читателю не раз придется иметь с ним дело.

1. ... e4—e3

У черных нет другого пути усилить позицию.

2. Лв3—b8! Кpf4—f3

Теперь пора вспомнить о дальновидности ладьи.

3. Лв8—f8+ Кpf3—e4

4. Лf8—e8+ Кpe4—d4

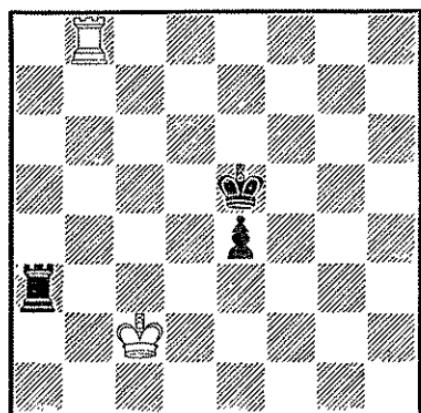
5. Лe8—d8+ Кpd4—c5

Ладья отгоняет короля шахами до шестого ряда, а затем следует Лe8, и пешка e3 теряется.

Если черные не играют 1... e3, а выжидают — 1... Лg2, то и белые выжидают — 2. Лa3, или 2. Lh3, или 2. Kpf1.

Позиция Филидора — одна из важнейших в ладейных окончаниях. Слабейшей стороне следует стремиться к ней, чтобы обеспечить себе ничью.

№ 265



Если ход за белыми, то, продолжая 1. Кре2—d2 (или d1), они достигают позиции Филидора и ничьей, например: 1...Лa3—a2+ 2. Кpd2—e1 Кре5—f4 3. Лв8—b3! При

ходе черных они посредством 1...Лa3—d3! отрезают короля белых от поля превращения и, как будет доказано дальше, добиваются победы.

Вернемся еще раз к диагр. 264 и посмотрим, к каким последствиям приведет ход 1. Лb5—b8.

1. Лb5—b8 Кpf4—f3  
Не 1...Кре3 из-за 2. Лb3+.

2. Лb8—b6 ...

Белые дожидаются хода 2...e3, чтобы начать преследование короля шахами по вертикали. Сразу проигрывает 2. Лb3+ e3 3. Лb1 Lh2. Следующий выигрывающий маневр полезно запомнить.

2. ... La2—a1+  
3. Кре1—d2 e4—e3+  
4. Кpd2—d3 ...  
На 4. Кре3 следует 4...e2.  
4. ... La1—d1+  
5. Кpd3—c2 e3—e2  
6. Лb6—f6+ Кpf5—g4

и выигрывают.

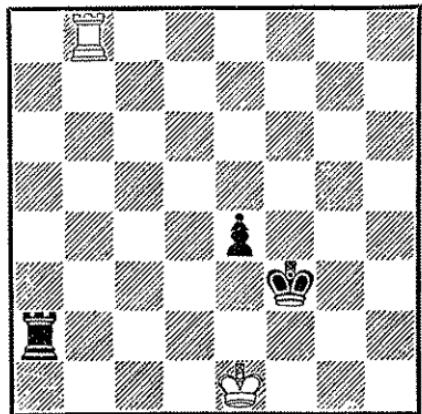
Филидор считал, что после 1. Лb5—b8 Кpf4—f3 позиция черных проигрышная. Позднейшие исследования показали, что у белых все же находится защита (диагр. 266).

1. Лв8—e8! La2—a1+  
2. Кре1—d2 ...

Теперь выигрывающий маневр, начинающийся ходом e4—e3, не удается, вот в чем смысл хода 1. Ле8. Черные делают другую попытку.

2. ... La1—a2+  
3. Кpd2—e1 Кpf3—e3

№ 266



4.  $Kpe1-f1!$   $La2-a1+$   
5.  $Kpf1-g2$   $La1-e1$

Если 5...  $Kpd3$ , то 6.  $Kpf2$ , не допуская  $e4-e3$ . Теперь черные собираются продолжать 6...  $Kpd2$  7.  $Kpf2 e3+$ .

6.  $Le8-a8$  ...

На 6...  $Kpd2$  белые начнут преследовать короля шахами по горизонтали.

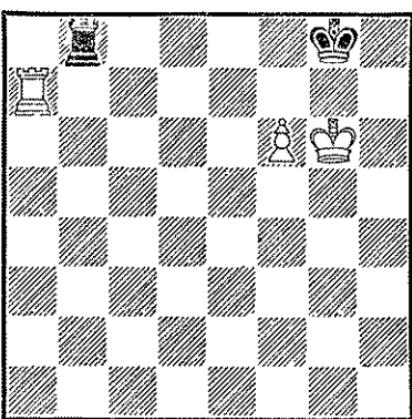
6. ...  $Le1-d1$   
7.  $La8-e8!$   $Kre3-d3$   
8.  $Kpg2-f2$

и белые достигают ничьей.

Переставим на диагр. 266 белого короля на f1. Ввиду угрозы мата невозможно 1.  $Le8$ . К ничьей ведет 1.  $Lf8+$   $Kre3$  2.  $Le8!$   $La1+$  3.  $Kpg2$ , и на 3...  $Kpd3$  белые ответят 4.  $Kpf2$ , а на 3...  $Le1-4.$   $La8$ .

Если на диагр. 264 ход черных, то после 1...  $Kpf4-f3$  метод защиты Филидора уже запоздал, но 2.  $Lb5-e5!$  все еще спасает партию.

№ 267



Выигрыш

Позиция на диагр. 267 могла получиться в результате плохой защиты черных. Предположим, что король белых стоял еще на g5 и пешка на f5. Как было доказано, 1...  $Lb8-b6$  вело к простой ничьей. Однако черные сыграли 1...  $Lb8-b1$ , на что последовало 2.  $Kpg5-g6$ . Теперь, как было указано, к ничьей вело 2...  $Lb1-g1+$  3.  $Kpg6-f6$   $Lg1-f1!$  Черные сделали вторую ошибку и сыграли 2...  $Lb1-b6+?$  и после 3.  $f5-f6$   $Lb6-b8$  получилась позиция на диаграмме. У белого короля нет защиты от вертикальных шахов, но до них дело не доходит. Черная ладья прикована к 8-й горизонтали ввиду угрозы мата. Черные обречены на бездействие, и белые спокойно осуществляют выигрывающий маневр.

1. ...  $Lb8-c8$

На 1...Kpf8 сразу решает  
2. Lh7.

2. La7—g7+ ...

Недостаточно 2. Lh7, угрожая 3. f7+ и 4. Lh8. Черные ответят 2...Lb6, и белым придется вернуться ладьей на a7.

2. ... Kpg8—f8

2...Kph8 ведет после 3. Lh7+ Kpg8 4. f7+ Kpf8 5. Lh8+ к потере ладьи.

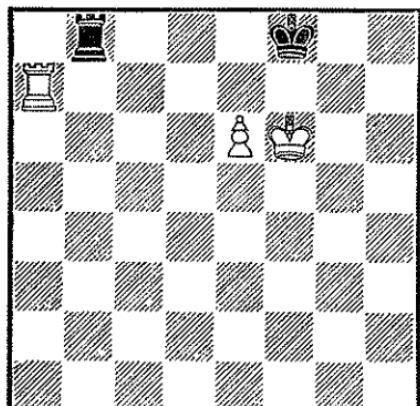
3. Lg7—h7! ...

Угроза мата вынуждает черного короля вернуться на поле g8, и пешка идет вперед с шахом.

3. ... Kpf8—g8

4. f6—f7+ и выигрывают.

№ 268



Выигрыш

Здесь у белых не слоновая, а центральная пешка, но выигрышный маневр такой же.

1. La7—h7 Kpf8—g8

2. Lh7—g7+ Kpg8—h8

В предыдущем примере у черных не было такого поля, и здесь белым не удается сразу продвинуть пешку с шахом. Но черный король отрезан от поля превращения пешки, и белые выигрывают без труда.

3. Lg7—g1 ...

Грозит 4. Kpf7 и мат на h1. Возможно и 3. e7 Lb6+ 4. Kpg5 (не 4. Kpf7 из-за 4... Lf6+) 4...Leb 5. Lf7 Kpg8 6. Lf8+ и т. д., или 4...Lb8 5. Lf7 Kpg8 6. Lf5 La8 7. Kpg6 Le8 8. Leb, и у черных нет больше удовлетворительного хода.

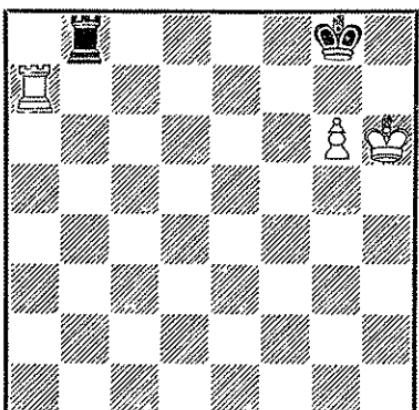
3. ... La8—f8+

4. Kpf6—e7 Lf8—f2

5. Kpe7—e8 и затем 6. e6—e7.

Метод выигрыша в создавшемся положении будет подробно объяснен в дальнейшем.

№ 269



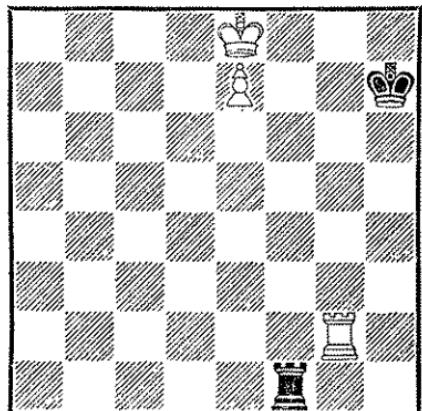
Ничья

Позиции на диагр. 267 и 268 являются исключением из правила. При коневой и ладейной пешке правило сохраняет силу: при достижении королем слабейшей стороны поля превращения пешки окончание ничейно.

В примере 269 после 1. Lg7+ Kph8 2. Lh7+ Kpg8 край доски мешает провести обходный маневр с фланга и добиться выигрыша.

Переходим к рассмотрению позиций, в которых король слабейшей стороны отрезан от поля превращения пешки. Как было указано раньше, вся тяжесть борьбы с проходной пешкой падает на ладью, и защита связана с трудностями, часто непреодолимыми.

№ 270



Выигрыш

Позиция на диагр. 270 проанализирована еще в учебнике Люсены (1497 г.), который указал путь к выигрышу. Пешка дошла до 7-й гор-

изонтали, черный король изолирован на вертикали «h». Простые продолжения — 1. Kpd7 или 1. Kpd8 — не достигают цели. Дальнобойная ладья начинает шаховать короля и заставит его опять спрятаться за пешку. Выигрышный маневр следует хорошо понять и усвоить. Читатель уже с ним встретился в примере диагр. 244.

1. . . Lf1—f3
2. Lg2—g4! Lf3—f1
3. Kpe8—d7 Lf1—d1+
4. Kpd7—e6 Ld1—e1+
5. Kreb—f6 Le1—f1+

Или 5. . . Le2 6. Lg5 и затем 7. Le5.

6. Kpf6—e5! Lf1—e1+
7. Lg4—e4

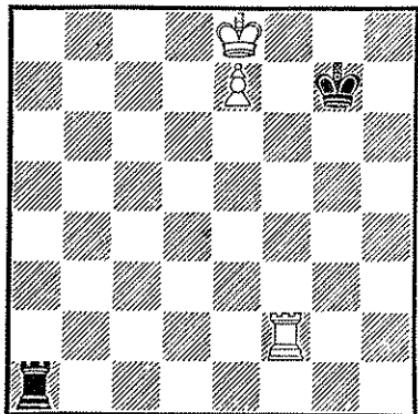
и выигрывают.

Итак, цель хода 2. . . Lg4 заключалась в заслоне ладьей от шахов.

Назовем этот метод м е т о д о м з а с л о н а . Белые могли выиграть и другим путем: 2. Lg2—e2 и затем 3. Krep8—d7 или f7.

Попытка черных преследовать короля с фланга не удаётся, например: 1. . . Lf1—a1 2. Krep8—f7 La1—a7 3. Krf7—f8, и пешка проходит. В примере на диагр. 268 после 5. Krep8 получилась позиция Люсены, которая выигрывается по разобранному здесь методу.

Позиция на диагр. 271 похожа на позицию Люсены из предыдущего примера, но



имеет существенные отличия. Король черных отрезан от поля превращения пешки только на одну вертикаль и отнимает у белого короля поля f7 и f8. Черная ладья не сторожит белого короля по линии «d», а заняла крайнюю линию «a».

Если в позиции диагр. 271 ход белых, то последует 1. Lf2—g2+ Kpg7—h7 (1... Kpf6 2. Kpf8, и выигрывают) и получилась выигрышная позиция Люсены. Поэтому при ходе черных такие малоактивные продолжения, как 1... La7 или 1... Ld1, не спасут черных. Бесполезно также играть 1... Lg1, стремясь не допустить шаха на g2. Белые ответят 2. Le2 и затем 3. Kpd7. Черных спасает фланговая атака белого короля. От шахов по горизонтали у белого короля нет укрытия. Король должен приблизиться к ладье на линию «b»,

а тогда пешка e7 попадет под удар ладьи и короля и потерпится. Следовательно, нужно играть 1... La1—a8+! 2. Kpe8—d7 La8—a7+ 3. Kpd7—d6 La7—a6+ 4. Kpd6—c5 La7—a5+ 5. Kpe5—b6 Lab—e5!, и ничья. Вот когда пригодилась дальnobойность ладьи!

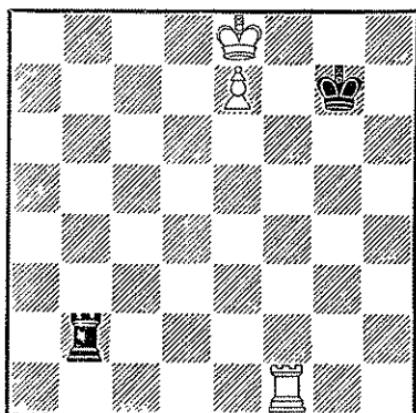
Белая ладья может стоять и на b2. На 4... La5+ белые могут ответить 5. Lb5, однако после 5... L : b5+ 6. Kp : b5 Kpf7 пешка e7 вновь теряется.

Успешность фланговой атаки была обусловлена рядом причин. Прежде всего белая ладья занимала неудачную позицию. Если ладья будет находиться на верикалях «с», «д», «е», то белые выигрывают без труда, в чем читателю следует самому убедиться. Выигрывают белые также при ладье на b8. Попутно отметим, что при положении белой ладьи на b7 после 1... La8+ 2. Kpd7 Kpf7 получается любопытное ничейное положение, которое полезно запомнить. На 3. Lb1 следует 3... La7+ 4. Kpd8 La8+!, но не 4... L : e7 из-за 5. Lf1+ Kreb 6. Le1+ с выигрышем. Или 3. Lc7 Le8 4. Kpd6 La8.

Успеху фланговой атаки способствовало также весьма важное обстоятельство: ладья черных была достаточно удалена от атакуемого короля — на 3 вертикали. Зна-

чение этого фактора покажем на следующем примере.

№ 272



От позиции диагр. 271 данная отличается только тем, что ладья перешла с вертикали «*a*» на вертикаль «*b*». Теперь расстояние между ней и пешкой составляет 2 поля. Черные не могут спасти партию. Решение весьма поучительно, и в нем необходимо тщательно разобраться.

1. . . . Lb2—b8+
2. Kpe8—d7 Lb8—b7+
3. Kpd7—d6 Lb7—b8

Как теперь белым усилить позицию? Если 4. Le1, то 4. . . Kpf7 и во избежание ничьей белые должны повторить ходы: 5. Lf1+ Kpg7 (не 5. . . Kpf8 из-за мата 6. Lf8). Если 4. Lb1, то черные не берут ладью, а отвечают 4. . . La8.

4. Kpd6—c7! Lb8—a8

Если ладья отступает на

e8 или h8, то 5. Kpd7 и 6. e8Ф.

После занятия ладьей линии «*a*» получилась позиция диагр. 271, в которой черные фланговыми шахами добились ничьей. Но сейчас ход за белыми, и, пользуясь тем, что черная ладья должна караулить поле e8, они наносят решающий удар.

### 5. Lf1—a1!

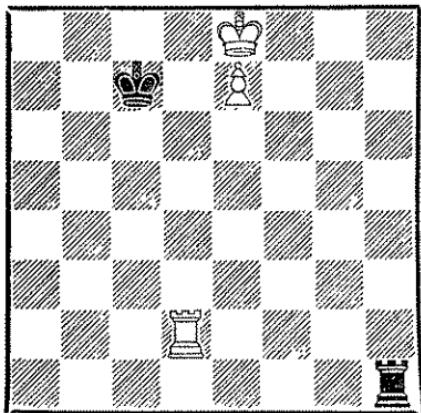
И белые выигрывают. Взятие ладьи приведет к проигрышному для черных окончанию — ферзь против ладьи, а отступление на h8 (или e8) после 6. Kpd7 ведет к потере ладьи: 6. . . Kpf7 7. Lf1+ и 8. e8Ф.

Сравнение примеров диагр. 271 и 272 наглядно показывает, что для сохранения дальности ладьи необходима дистанция не меньше 3 клеток. Следовательно, если у белых имеется пешка «*e*», то ладья должна находиться на линии «*a*». Для борьбы с пешкой «*d*» ладья должна занимать линию «*h*». В этих случаях говорят, что ладья находится на длинной стороне. На диагр. 271 фланговая атака была успешна только потому, что ладья находилась на длинной стороне. На диагр. 272 ладья не успела занять длинную сторону.

Где же для успеха фланговой атаки должен находиться черный король? Король, очевидно, должен находиться

на другой стороне доски, чтобы препятствовать неприятельскому королю укрыться от шахов ладьи. Итак, правильное расположение фигур для фланговой атаки — ладья на длинной стороне, король — на короткой.

№ 273



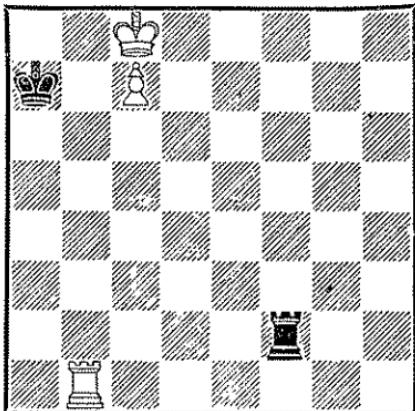
Выигрыш

На диагр. 273 черные фигуры расположены неудачно. Ладья находится на короткой стороне (от линии «*h*» до пешки «*e*»—2 поля), король — на длинной. Белые выигрывают таким же способом, как в примере диагр. 272.

1. . . Lh1—h8+ (иначе 2. Lc2+) 2. Kpg8—f7 Lh8—h7+ 3. Kpf7—f6 Lh7—h8 4. Kpf6—g7 Lh8—a8 5. Kpg7—f7 и т. д.

На диагр. 274 ход черных. Черный король находится на короткой стороне. От линии «*h*» до пешки «*e*» 3 вертикали. Поэтому если бы ладья черных

№ 274



находилась на линии «*h*» или «*g*», то черные добивались ничьей по образцу диагр. 271. Но ладья черных расположена на расстоянии 2 вертикали от пешки, и можно предполагать, что черные проигрывают, как было разобрано на диагр. 272.

1. . . Lf2—f8+
2. Kpe8—d7 Lf8—f7+
3. Kpd7—d6 Lf7—f8!

Не 3. . . Lf6+ 4. Kpe7 Lc6  
5. Kpd7 с выигрышем белых.

4. Kpd6—e7 Lf8—h8
5. Lv1—h1! . . .

Аналогичный маневр на диагр. 272 решил исход сражения. Доска оказалась слишком тесной для ладьи. Здесь же ладья сохраняет возможность остаться на длинной стороне.

5. . . Lh8—g8!

Белые делают еще одну попытку.

6. Лh1—g1! Лg8—h8!  
и черные фланговой атакой  
достигают ничьей.

### Упражнения

1. Дано позиция: Крс8, Лf1, п. с7; Креб, Лh2. Объясните, почему черные не могут спасти это окончание.

2. В позиции: Крb2, Лh7; Крd1, Лf8, п. d2 ход белых. Чем закончится этот эндшпиль?

3. Дано окончание: Крb2, Лg7; Крd1, Лc8, п. d2. Ход белых. Решите эту позицию, не передвигая фигуру, а затем проверьте правильность записи сделанных ходов.

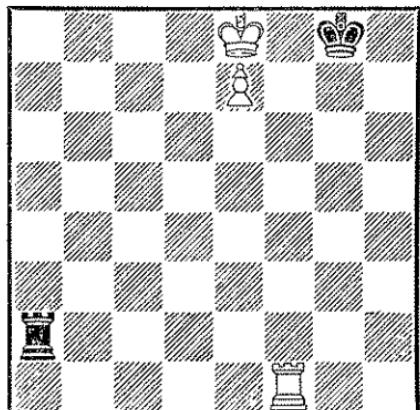
4. Таким же способом решите позицию: Кра2, Лf7; Крc1, Лb8, п. c2. Ход белых.

5. Позиции на диагр. 264 и 272 рассмотрите внимательно и постарайтесь запомнить их. Попытайтесь решить их, не глядя на доску. Записанное решение проверьте с доской.

В случае неудачи повторите это упражнение.

6. Могут ли белые при своем ходе выиграть в позиции: Креб, Лb7, п. f6; Крf8, Лa8?

№ 275



7. Позиция, показанная на диагр. 275, отличается от диагр. 271 только тем, что король черных пере-

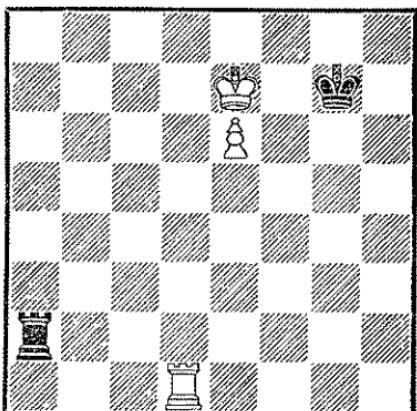
мещен с g7 на g8. Докажите анализом, что позиция на диаграмме выигрышия для белых. Руководствуйтесь анализом позиции диагр. 272.

Только после безошибочного решения упражнений приступите к проработке дальнейшего материала.

\* \* \*

Переходим к изучению позиций, в которых король отрезан от поля превращения пешки, но пешка находится еще на 6-й горизонтали.

№ 276



При ходе белых они выигрывают посредством 1. Лg1+ Кph7 2. Крf7 Лf2+ 3. Кре8 Лa2 4. e7, и получилась известная читателю позиция Люсены. При ходе черных, если переставить белую ладью на b1, f1, h1, черные добиваются ничьей фланговой атакой белого короля, как в примере диагр. 271.

Но ладья белых находится на линии «d» и может защи-

тить короля от шахов. При анализе диагр. 271 было указано, что расположение ладьи на линиях «с», «д» и «с» обеспечивает белым выигрыш. Таким образом, задача белых сводится к тому, чтобы передвинуть короля на e8 и пешку на e7, после чего белые, имея ладью на линиях «с», «д» или «е», должны выиграть. Черные стремятся всячески помешать такой перегруппировке белых фигур.

1. ... La2—a7 +

Обязательный ход, иначе последует 2. Lg1+. Если 1... Lg2, то 2. Kpe8 и 3. e7.

2. Ld1—d7 ..

После 2. Kpe8 Kpf6 белые теряют пешку, а на 2... Kpd8 следует 3. La8+.

2. ... La7—a8!

Самое логичное. Черные непускают короля белых на e8. Если 2... La6?, то 3. Kpe8+ Kpg8 4. e7, и белые выигрывают.

3. Kpe7—d6 + ..

Или 3. Ld8 La7 + 4. Kpe8 Kpf6! 5. Ld6 Le7+ и затем 6... L : e6, или 3. Ld7—b7 Kpg7—g6 4. Kpe7—d7 Kpg6—g7 5. e6—e7 Kpg7—f7, и получается ничейная позиция, уже встретившаяся в конце анализа диагр. 271.

3. ... Kpg7—f8

4. Ld7—f7 + Kpf8—e8

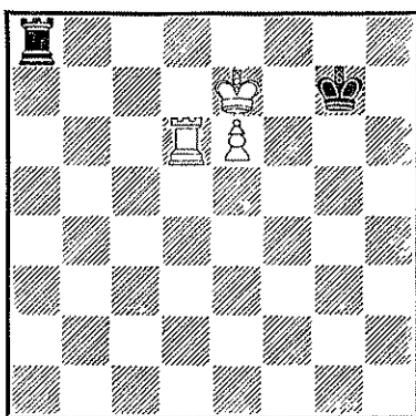
и получилась ничейная позиция Филидора.

Белые могут на 3-м ходу поставить ловушку, в кото-

рую не раз попадались даже сильные шахматисты а именем:

3. Ld7—d6 ...

№ 277



Если теперь черные неосторожно сыграют:

3. ... La8—a7 +?  
(или La2),

то последует:

4. Kpe7—e8! La7—a8 +

Или 4... Kpf6 5. e7+. В этом шахе все дело. Черные не успевают взять пешку e7. 5... Kpg7 6. Ld1 La8+ 7. Kpd7 La7+ 8. Kreb La8 9. Ld8, и выигрывают.

5. Ld6—d8 La8—a7

6. e6—e7 Kpg7—f6

7. Ld8—d6 +

и выигрывают.

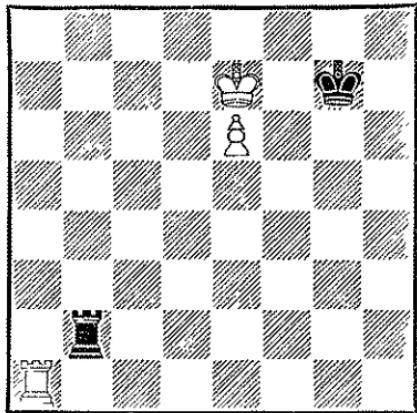
Правильная защита после 3. Ld6 состояла в 3... Kpg6, непуская белого короля на e8, и если 4. Ld1, то 4. . La7+5. Ld7 6. La8!

Вернемся еще раз к диагр. 276.

После 1... Лa7+ 2. Ld7 черные, вместо 2... Лa8, могут сыграть 2... Лa1 и на 3. Kре8+ ответить 3... Kpf6! 4. e7 Kреб! Это положение, которое полезно запомнить, ничейно из-за неудачной позиции белой ладьи на d7. На 5. Ld2 следует 5... Лa8+ 6. Ld8 Лa7. Попытка белых 5. Kpf8! отражается путем 5... Лf1+. Поэтому отступление ладьи на 2-м ходу на ab—2... Лab?—ведет к проигрышу, так как в этом случае белые выигрывают ходом 5. Kpf8, и у черных нет спасительного шаха по линии «f». Все же остальные отступления ладьи на 2-м ходу дают черным ничью.

Вывод, который можно сделать из проделанных анализов, таков. Ладья, находящаяся на длинной стороне, фланговой атакой добивается ничьей, независимо от того, где находится ладья сильнейшей стороны. На диагр. 276 можно белую ладью переместить вместо d1 на любое поле линии «d» или на линии «b», «c», «e», «f», «h», результат все равно будет ничейный, в чем читателю самому следует убедиться.

На диагр. 278 ладья черных хотя и находится на длинной стороне, но отдалена от пешки всего на 2 вертикали. В аналогичной позиции с пешкой на 7-й горизонтали (диагр. 272) такое перемещение вело к поражению черных.



Ничья при ходе черных

1. ...                   Лb2—b7+
2. Kре7—d6           Лb7—b6+
3. Kpd6—d7           Лb6—b7+
4. Kpd7—c6           Лb7—b2

Как белым усилить позицию?

Черные грозят сыграть 5... Kpf6. На 5. Le1 следует 5... Kpf8 6. Kpd7 Ld2+ 7. Krc6 Kре7. На 4. Kpd7 опять последует 5... Лb7+. Остается только:

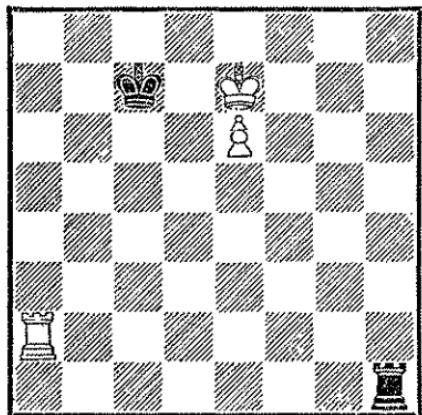
5. Лa1—f1           ...

Белые угрожают ходом 6. e7. Черные должны подготовиться к этому ходу.

5. ...                   Лb2—a2!
6. e6—e7              Лa2—a6+

и ничья, согласно диагр. 271.

Черные спаслись, потому что смогли своевременно занять на длинной стороне линию «a» и начать успешную фланговую атаку. Но если ладья находится на короткой стороне, то такой спасительный маневр невозможен.



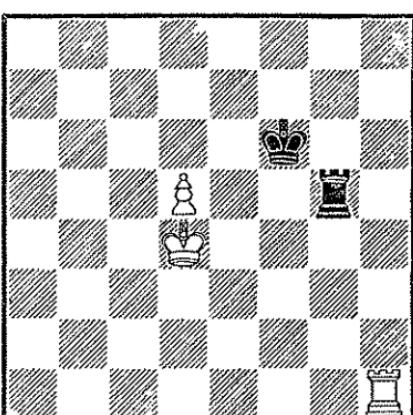
Выигрыш белых

1. ... Lh1—h7+
2. Kрe7—f8 Lh7—h8+
- Или 2 ... Kpd6 3. Lаb+ и
4. e7.
  
3. Kpf8—g7 Lh8—h1
4. La2—d2! Lh1—g1+
5. Kpg7—f7 Lg1—f1+
6. Kpf7—e8 Lf1—h1
7. e6—e7 Lh1—h8+
8. Kрe8—f7 Lh8—h7+
9. Kpf7—f8 Lh7—h8+
10. Kpf8—g7 Lh8—a8
11. Kpg7—f7

и выигрывают.

Как показывают последние два примера, отрезание короля слабейшей стороны по вертикали от проходной пешки ведет к победе. Только удачное положение короля и ладьи, позволяющее организовать фланговую атаку, может привести к ничьей.

На диагр. 280 при ходе черных 1 ... Kрe7 2. Kрc5 Lg6 приводит к ничейной позиции



**Филидора.** При ходе белых они немедленно отрезают по вертикали черного короля от пешки d5.

1. Lh1—e1! Kpf6—f7

Черные фигуры расположены неудачно: король и ладья на одной стороне. Черные пытаются прорваться королем через заградительный огонь белой ладьи:

2. Le1—e4 Lg5—g8
3. d5—d6 Lg8—e8

В надежде перейти после размена в ничейный пешечный конец или же при уходе ладьи занять поле e6. Следующий ход белых требует знания пешечных окончаний.

4. Le4—e5! Le8—a8

После 4. ... L : e5 5. Kр : e5 Kpf8 решает 6. Kpf6!

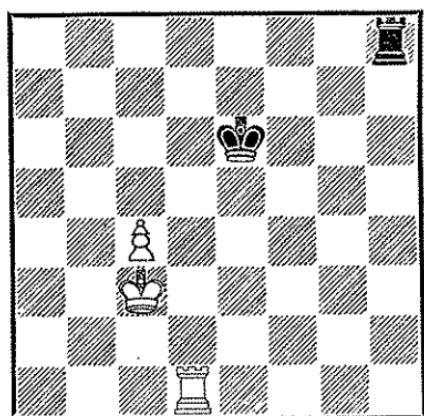
5. Le5—e7+ Kpf7—f8
6. Kpd4—d5 La8—c8
7. Kpd5—e6 Lc8—e8
8. Kрe6—d7! Le8—a8

9. Лe7—e1      Лa8—a7+  
 10. Кpd7—c8    Лa7—a8+  
 11. Кpc8—b7    Лa8—a2  
 12. d6—d7      Лa2—b2+  
 13. Кpb7—c7    Лb2—c2+  
 14. Кpc7—d8

и выигрывают как в примере диагр. 271.

Когда пешка находится еще в 4-м ряду, то даже при отрезанном короле удается спасти партию лобовой атакой пешки.

№ 281

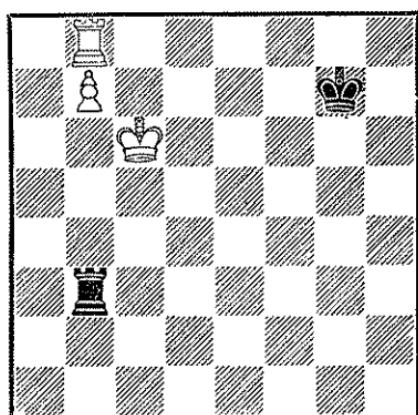


На диагр. 281 организация фланговой атаки неосуществима, так как для нее нет простора. Прорваться королем через линию «d» можно только при неправильной игре белых: 1... Креб—e7 2. с4—c5? Лh8—d8, и ничья. Правильно 2. Кpc3—b4! Лh8—b8+ 3. Кpb4—a5 Лb8—c8 4. Кра5—b5 Лc8—b8+ 5. Кpb5—a6 Лb8—c8 6. Лd1—d4 Кре7—e6 7. Краб—b7 Лc8—c5 8. Кpb7—b6 Лc5—c8 9. с4—c5, и выигрывают.

Правильная защита заключалась в 1... Лh8—c8! 2. Кpc3—b4 (или 2. Лd4 Кре5! 3. Лd5+ Креб, или 3. Лd7 Креб) 2... Лc8—b8+ 3. Кpb4—a5 Лb8—c8 4. Кра5—b5 Лc8—b8+ 5. Кpb5—a6 Лb8—c8 6. Лd1—d4 Креб—e5 7. Лd4—h4 Креб—d6, и ничья.

Между ладьей и пешкой с4 была дистанция в 3 поля, достаточная для сохранения дальности. Если переставить черную ладью с h8 на h7, то белые при своем ходе выигрывают: 1. Кpc3—b4 Лh7—b7+ (1... Лd7 2. Л : d7 Кр : d7 3. Кpb5!, и выигрывают) 2. Кpb4—a5 Лb7—c7 3. Кра5—b5 Лc7—b7+ 4. Кpb5—c6 Лb7—b8 5. с4—c5 и т. д. Лобовая атака запоздала, так как ладья находилась слишком близко к пешке.

№ 282



Ход черных. Ничья

На диагр. 282 белая ладья стоит пассивно, и у белого ко-

роля нет убежища от шахов рядом с пешкой. Оба эти обстоятельства позволяют черным достичь ничьей при своем ходе.

1. ... Лb3—c3+
2. Krc6—d5 Lc3—b3!

Отогнав короля от пешки, черные опять атакуют пешку b7, чтобы держать белую ладью в заточении. Ошибочно 2... Ld3+, 3. Krc4 Ld7 4. Lg8+, и выигрывают.

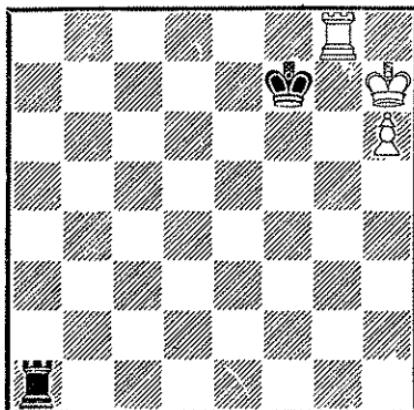
3. Kpd5—c4 Lb3—b1
4. Krc4—c5 Lb1—b2
5. Krc5—c6 Lb2—c2+

и т. д.

Достаточно на диагр. 282 переставить пешку с b7 на b6, и черные проигрывают. Король от шахов укрывается на b7, затем ладья уходит, король переходит на b8, пешка на b7 и получается позиция Люсены.

При ладейной пешке слабейшей стороне легче защищаться.

№ 283

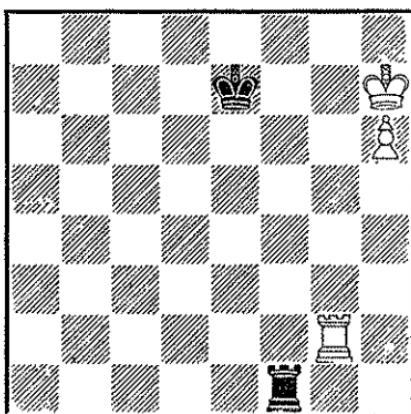


Ничья

Хотя на диагр. 283 черный король отрезан от поля превращения, позиция ничейна.

1. Lg8—g7+ Kpf7—f8 (возможно и 1... Kpf6) 2. Kph7—g6 La1—g1+. Проще всего. Хорошо и 2... Lab+, преследуя короля шахами по горизонтали. 3. Kpg6—f6 Lg1 : g7 4. h6 : g7+ Kpf8—g8 5. Kpf6—g6, пат. Если на 1-м ходу белые играют 1. Lg2, то 1... Lf1, препятствуя шаху ладьей на f2 и не выпуская белого короля. 2. Lg7+ Kpf8 3. Kpg6 Lg1+.

№ 284



Ничья

Позиция на диагр. 284 по структуре похожа на позицию Люсены. Край доски не позволяет белым увести короля направо, и благодаря этому черные достигают ничьей.

1. Kph7—g6 ...

Иначе 1... Kpf7.

1. ... Lf1—f6+
2. Kpg6—g5 ...

Или 2. Kph5 Lf5+ 3. Kpg4 Lf8 4. Lh2 Kpf7.

2. ... Kpe7—f7  
3. h6—h7 ...

Или 3. Lh2 Lg6+ 4. Kpf5 Lg8 5. La2 Lb8 6. La7+ Kpg8 и ничья.

3. ... Lf6—g6+  
4. Kpg6—f5 ...

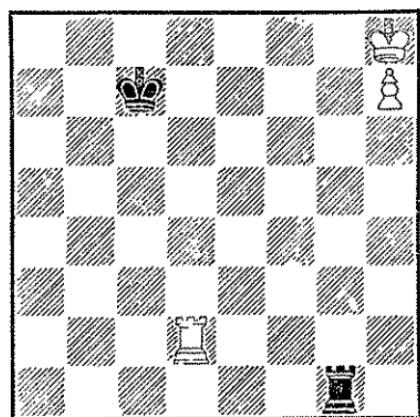
Не 4. Kph5 из-за 4... L : g2, и черные выигрывают.

4. ... Lg6—h6

и ничья.

Если на диагр. 284 переставить черную ладью на другую вертикаль, то белые выигрывают после 1. Kpg6!, и пешка «h» проходит в ферзи.

№ 285



Выигрыш

Черный король находится на другом краю доски, и все же выигрыш достигается только после упорнейшей борьбы.

1. Ld2—a2 ...

Белая ладья держит путь на g8, чтобы освободить короля.

1. ... Kpc7—d7  
Если 1... Kpb7, то La2—f2—f8—g8.

2. La2—a8 Kpd7—e6

Белым проще выиграть после 2... Kpe7 3. Lg8 Lh1 4. Kpg7 Lg1+ 5. Kph6 Lh1+ 6. Kpg6 Lg1+ 7. Kpf5 и т. д.

3. La8—g8 Lg1—h1  
4. Kph8—g7 Lh1—g1+  
5. Kpg7—f8! ...

Белому королю не удается ускользнуть через линию «h»: 5... Kph6 6. Lh1+ Kpg6 7. Lg1+ Kph5 8. Lh1+, и приходится возвращаться обратно.

5. ... Lg1—f1+  
6. Kpf8—e8 Lf1—a1!

Грозит мат. Положение весьма любопытное, и читателю следует подумать над ним и самостоятельно найти путь к выигрышу.

7. Lg8—g6+! ...

После 7. Kpd8 La8+ 8. Kpc7 La7+ теряется пешка, а 7. Kpf8 Lf1+ ведет к повторению ходов.

7. ... Kreb—f5

Напрашающийся сейчас ход 8. Lh6 ведет только к ничьей: 8... La8+ 9. Kpd7 La7+ 10. Kpc8 La8+ 11. Kpc7 Lh8 12. Kpd7 Kpg5 13. Lh1 Kpg6.

8. Lg6—f6+! ...

Пользуясь тем, что ладья неприкосновенна (так как ферзь ставится с шахом), белые выигрывают решающий темп.

8. . . Kpf5—g5

На 8. . . Kреb следует 9. Lh6 La8+ 10. Kpf7 La7+ (или 10. . . Lh8 11. Kpg7) 11. Kрgb с выигрышем.

9. Lf6—f8! . . .

Ведет к ничьей 9. Lf7 Ld8+ 10. Kре7 Kpg6.

9. . . La1—a8+

10. Kре8—f7 La8—a7+

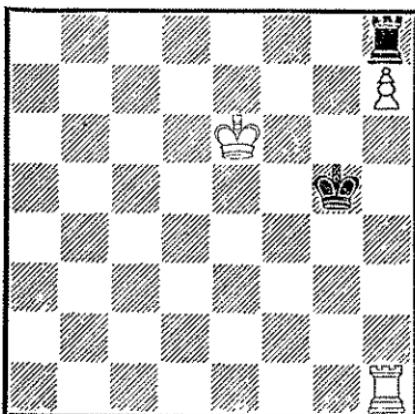
11. Kpf7—g8

и выигрывают.

Автор рекомендует тщательно проработать данное окончание. Позиция после 3-го хода белых часто встречается в ладейных окончаниях.

Когда далеко продвинутую ладейную пешку задерживает не король, а ладья, то защита затрудняется и результат зависит от взаимного расположения королей.

№ 286



Выигрыш

При ходе белых выигрыш элементарен: Kреб—f7—g7. И

при ходе черных они не могут избежать поражения.

1. . . Kpg5—g6

2. Lh1—g1+! Kpg6—h6

После 2. . . Kр : h7 создается позиция, в которой король и ладья выигрывают против короля и ладьи — 3. Kpf7!, и черные во избежание маты должны отдать ладью.

3. Kреб—f7! . . .

После 3. Kpf6 черных спасает 3. . . Lf8+ 4. Kре7 La8 5. Kpf6 Lab+ или 5. Lh1+ Kpg7. Теперь же поле g7 недоступно черному королю, и на 3. . . La8 следует 4. Lh1+ Kpg5 5. h8Ф.

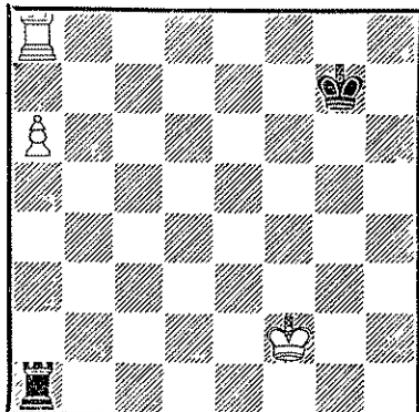
3. . . Lh8 : h7+

4. Kpf7—f6 . . .

Завлечение черной ладьи на поле h7 лишило черных возможности дать шах по линии «f». Черные получают мат или теряют ладью.

В заключение даем анализ окончания, правильное решение которого было найдено теоретиками после упорных изысканий.

№ 287



Белая ладья занимает пассивную позицию, черная — активную. Пример диагр. 282 показал, что после 1. ab—a7 белые теряют шансы на выигрыш, так как у короля нет убежища рядом с пешкой. Но если переставить черного короля на e7 или eb, то ход 1. ab—a7 ведет к выигрышу черной ладьи за пешку. Грозит 2. La8—e8+ (при короле на eb) или 2. La8—h8 (при короле на e7) 2...L:a7 3. Lh8—h7+.

На этом основании теоретики считали, что король белых укрывается на a7, освобождает ладью a8, и таким образом белые добиваются победы.

Ход решения намечался следующий.

1. Kpf2—e3 La1—a4
2. Kpe3—d3 Kpg7—f7

На ловушечный ход 3. a7 (с угрозой 4. Lh8) черные ответят 3...Kpg7! с ничьей.

3. Kpd3—c3 Kpf7—g7

Черные не могут приблизиться королем к пешке. На 1...Kpe7 решает 2. a7!

4. Kpc3—b3 La4—a1
5. Kpb3—b4 Kpg7—f7
6. Kpb4—b5 La1—b1+

Иначе 6. Lc8 и затем 7. Lc4 с угрозой 8. La4.

7. Kpb5—c6 Lb1—c1+
8. Kpc6—b6 Lc1—b1+
9. Kpb6—a7 Kpf7—e7!

Король белых затормозил пешку, и черный король спешит на помошь ладье.

10. La8—b8 Lb1—c1

Выигрыш белых висит на волоске. Пример диагр. 284 показывает, что после 11. Kpa8 Kpd7 получается ничья. Белым необходимо выиграть темп.

11. Kpa7—b7! Lc1—b1+

Необходимо. После 11...Kpd7 12. a7 белые выигрывают.

12. Kpb7—a8! Lb1—c1

13. a6—a7 Kpe7—d6

14. Kpa8—b7 ...

Получилась позиция диагр. 285, в которой был доказан выигрыш белых. Вместо 13...Kpd6 или 13...Kpd7 черные могли попытаться задержать белого короля посредством 13...Lc7. Тогда не 14. Lb7? Kpd8 15. Kpb8? Lc8×, а 14. Lh8! Kpd7 15. Kpb8.

Белые выиграли, укрыв белого короля на a7 и освободив ладью для активных действий. Но ведь ладейная пешка может укрыть короля от шахов по вертикали, но не по горизонтали.

Советские мастера Раузер и Рабинович предложили новый метод защиты.

1. Kpf2—e3 La1—e1+!
2. Kpe3—d4 Le1—eb!

Ладья с поля eb приковала ладью a8 к защите пешки ab.

3. Kpd4—c5 Leb—f6
4. Kpc5—b5 Lf6—f5+

Иначе 5. Lc8, и белые выигрывают.

5. Kpb5—b6 Lf5—f6+

Теперь преимущество новой системы защиты очевидно: от шахов по горизонтали королю негде укрыться.

6. Кр<sub>b</sub>6—<sub>b</sub>5 Л<sub>f</sub>6—<sub>f</sub>5+
7. Кр<sub>b</sub>5—<sub>c</sub>4 Л<sub>f</sub>5—<sub>f</sub>6
8. а<sub>b</sub>—<sub>a</sub>7 . . .

8. Л<sub>a</sub>7+ Кр<sub>b</sub>6 не улучшает позицию белых. На поле <sub>a</sub>8 белый король не найдет убежища от шахов ладьи.

8. . . Л<sub>f</sub>6—<sub>a</sub>6!

Только сейчас, когда белые лишились убежища и от шахов по вертикали, черные переходят к старому методу защиты. Последний ход черных был вынужден, так как белые грозили выиграть путем Л<sub>a</sub>8—<sub>g</sub>8+.

Однако и новый способ защиты не всегда обеспечивает ничейный результат. В позиции на диагр. 287 белые должны играть по-другому.

1. Кр<sub>f</sub>2—<sub>e</sub>2 Л<sub>a</sub>1—<sub>a</sub>5

Угрожает 2. . . Л<sub>e</sub>5+ и 3. . . Л<sub>e</sub>б с ничьей.

2. Кр<sub>e</sub>2—<sub>d</sub>3 Л<sub>a</sub>5—<sub>d</sub>5+
3. Кр<sub>d</sub>3—<sub>c</sub>4 Л<sub>d</sub>5—<sub>d</sub>6

Черные как будто добились ничейной позиции, но оказывается, что ладья слишком близко расположена от белого короля.

4. Кр<sub>c</sub>4—<sub>b</sub>5 Л<sub>d</sub>6—<sub>d</sub>5+
5. Кр<sub>b</sub>5—<sub>c</sub>6! Л<sub>d</sub>5—<sub>a</sub>5

Или 5. . . Л<sub>d</sub>5—<sub>f</sub>5 6. Л<sub>a</sub>8—<sub>c</sub>8, и белые выигрывают.

6. Кр<sub>c</sub>6—<sub>b</sub>6 Л<sub>a</sub>5—<sub>a</sub>1
7. Л<sub>a</sub>8—<sub>c</sub>8

и выигрывают, как в примере диагр. 285.

В ответ на 1. Кр<sub>e</sub>2 черные могли избрать другую защиту.

1. Кр<sub>f</sub>2—<sub>e</sub>2 Л<sub>a</sub>1—<sub>c</sub>1!

С угрозой 2. . . Л<sub>c</sub>6.

2. Л<sub>a</sub>8—<sub>b</sub>8 Л<sub>c</sub>1—<sub>a</sub>1
3. Л<sub>b</sub>8—<sub>b</sub>6 Кр<sub>g</sub>7—<sub>f</sub>7
4. Кр<sub>e</sub>2—<sub>d</sub>3 Кр<sub>f</sub>7—<sub>e</sub>7
5. Кр<sub>d</sub>3—<sub>c</sub>4 Кр<sub>e</sub>7—<sub>d</sub>7
6. Кр<sub>c</sub>4—<sub>b</sub>5 Кр<sub>d</sub>7—<sub>c</sub>7
7. Л<sub>b</sub>6—<sub>b</sub>7+ Кр<sub>d</sub>7—<sub>c</sub>8

и ничья.

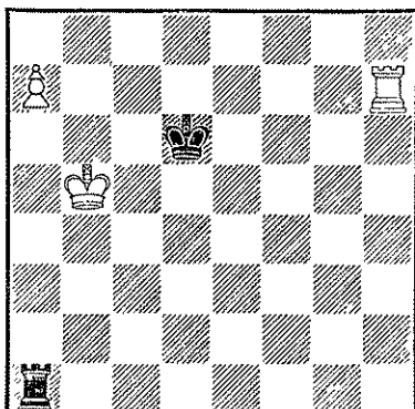
Переставим на диагр. 287 белого короля на <sub>d</sub>2.

1. Кр<sub>d</sub>2—<sub>c</sub>3 Л<sub>a</sub>1—<sub>f</sub>1

Не помогает 1. . . Л<sub>c</sub>1+. 2. Кр<sub>b</sub>4 Л<sub>c</sub>6 3. Кр<sub>b</sub>5, и выигрывают. Теперь грозит 2. . . Л<sub>f</sub>6.

2. Л<sub>a</sub>8—<sub>a</sub>7+ Кр<sub>g</sub>7—<sub>f</sub>6
3. Л<sub>a</sub>7—<sub>h</sub>7! Кр<sub>f</sub>6—<sub>e</sub>6
4. а<sub>b</sub>—<sub>a</sub>7 Л<sub>f</sub>1—<sub>a</sub>1
5. Кр<sub>c</sub>3—<sub>c</sub>4 Кр<sub>e</sub>6—<sub>d</sub>6
6. Кр<sub>c</sub>4—<sub>b</sub>5 . . .

№ 288



Позиция на диагр. 288 выигрышная для белых. Король белых проходит на <sub>b</sub>8.

6. ...                   Ла1—b1+
   
 7. Крb5—a6           Лb1—a1+
   
 8. Краб—b7           Лa1—b1+
   
 9. Крb7—c8           Лb1—a1
   
 10. Крс8—b8          Лa1—b1+
   
 11. Лh7—b7.

### Упражнения

1. Данна позиция: Крb2, Лh7; Крd1, Лf8, п. d2. Ход белых. Каков будет результат?
   
 2. Переставим в предыдущем примере черниую ладью на с8. Изменился ли результат?
   
 3. Каким ходом белые решают
- 

партию в свою пользу в позиции: Крd6, Лf1, п. e7; Крg7, Лa8?

4. Каков будет результат в позиции: Кре7, Лd1, п. eb; Крс7, Лh2 — при ходе белых и при ходе черных?

5. Определите результат в позиции: Крe1, Лf8; Кре3, Лb2, п. e4. Ход белых.

6. В позиции: Кра4, Лb5, п. d4; Крg4, Лf2 — ход белых. Могут ли они выиграть?

7. Каким путем белые добиваются ничьей в позиции: Крe1, Лb7; Крf3, Лa2, п. e4?

8. Чем закончится эндшпиль: Крd2, Лh8, п. h6; Крf4, Лh1 — при ходе белых и при ходе черных?

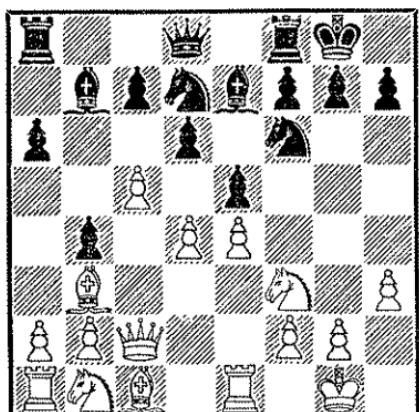
## Глава 15

### АТАКА КОРОЛЯ ПРОТИВНИКА

Самой главной фигурой шахматной партии является король. Умение закончить борьбу решающим ударом на короля обязательно для шахматиста даже средней силы.

Матовые атаки существенно отличаются от других тактических операций. При разменах и обычных комбинациях следует руководствоваться в конечном счете относительной ценностью фигур. Поясним на примере.

№ 289



В партии Геллер — Филип (Амстердам, 1956 г.) после 13-го хода белых получилась позиция диагр. 289. Черные сыграли:

13. ... e5 : d4

Несомненно, гроссмейстер Филип видел, что белые угрожают вилкой с5—с6, но рассчитывал следующими двумя ходами обезвредить двойной удар белых.

14. c5—c6 d4—d3

Взятие этой пешки отвлекло бы ферзя от защиты поля с6.

15. Fc2—c4 Kd7—b6

Черные рассчитывают на 16. F : b4 C : с6, и черные удерживают лишнюю пешку. Следующий ход белых оказался для белых неожиданностью.

16. с6 : b7! Kb6 : c4

17. b7 : a8F Fd8 : a8

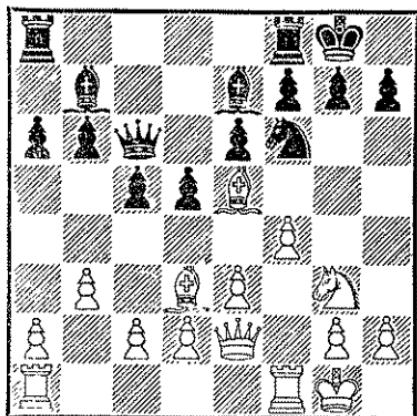
18. Cb3 : c4 Kf6 : e4

Подведем итог всей операции. За ферзя и две пешки белые получили ладью, коня и слона. На стр. 53 было указано, что ладья, конь и слон

сильнее ферзя. В данном случае в придачу к ферзю черные получили еще две пешки. При переходе в эндшпиль такое соотношение сил могло бы привести к равновесию, но в середине игры три фигуры сильнее ферзя. Вскоре черные потеряли пару пешек и потерпели поражение.

При атаке короля, когда расчет показывает форсированный мат, количество пожертвованного материала не играет роли, любые материальные жертвы оправдываются. Чаще всего защищающаяся сторона может спастись от мата встречными жертвами. В таких случаях следует точно рассчитать конечный результат всей операции.

№ 290



На диагр. 290 показано положение из партии Ласкер — Бауэр, играний в Амстердаме в 1889 г. Белые задумали атаку на позицию черного короля.

1. Kg3—h5 Kf6 : h5
2. Cd3 : h7+! ...

Если бы белые сыграли 2. F : h5, то после 2...f5! черные могли бы успешно защищаться.

2. ... Kpg8 : h7
3. Fd1 : h5+ Kph7—g8
4. Cе5 : g7! ...

Жертва второго слона обнажает черного короля, и он попадает под огонь ферзя и ладьи. Белым необходимо было рассчитать последствия отказа от принятия второй жертвы. Поскольку грозит мат на h8, черным пришлось бы ответить 4...f5 или 4...f6. После 4...f5 заманчивое продолжение 5. Fgb опровергается ходом 5...Fе8! Правильно 5. Се5! с угрозой матов ферзем на gб, и на 5...Fе8 белые дают мат в 2 хода: 6. Fh8+ Kpf7 7. Fg7×. Поэтому черным лучше играть 4...f6 5. Lf3 Fе8. Тогда 6. Fh6! и нет защиты от 7. Lg3.

4. ... Kpg8 : g7
5. Fh5—g4+ Kpg7—h7

На 5...Kpf6 следует 6. Fg5×.

6. Lf1—f3 e6—e5

Единственная защита от 7. Lh3×.

7. Lf3—h3+ Fc6—h6
8. Lh3 : h6+ Kph7 : h6

Форсированного мата не получилось, а за ферзя черные получили ладью и двух слонов. Только следующий ход белых, давно предусмотренный Лас-

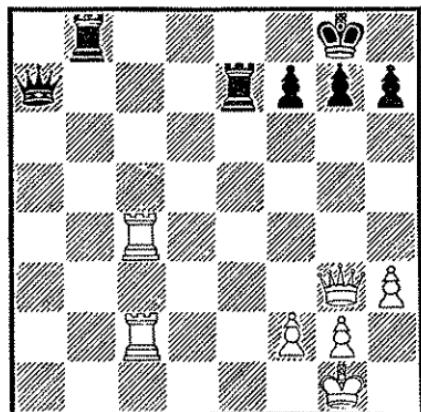
скером, доказывает правильность всей комбинации белых.

### 9. $\text{Fg4-d7!}$

Двойной удар, выигрывающий одного из двух слонов. Черные потеряли ферзя и две пешки, а получили только ладью и слона. Поэтому они сдали партию.

В начале партии королей укрывают за пешечным заслоном посредством короткой или длинной рокировки. Рассмотрим некоторые типовые примеры атаки на рокировавшего короля. Король после короткой рокировки стеснен своими же пешками. В процессе игры ладья часто уходит с крайней горизонтали, и тогда становится возможен мат на последней горизонтали. Примеры простых матов были показаны в главе 2-й. Ниже рассмотрены более сложные случаи.

№ 291



В позиции на диагр. 291 у белых имеется «отдушина» для

короля, поэтому им не грозит мат ладьей на e1. Белые при своем ходе могут сыграть 1.  $\text{Lc4-c8+}$ , однако после 1...  $\text{Le7-e8}$  они ничего не достигают: 2.  $\text{Fg3 : b8 Fa7 : b8}$ , и у черных все защищено. 1.  $\text{Fg3 : b8+ Fa7 : b8}$  2.  $\text{Lc4-c8+}$  ведет к мату только при 2.  $\text{Fb8 : c8}$ . Правильно 2...  $\text{Le7-e8}$  3.  $\text{Lc8 : b8 Le8 : b8}$  с равной игрой.

Блокировка королей на крайней линии может быть осуществлена и другими способами. Даем несколько часто встречающихся схем.

Белые — Kpd6, черные — Kpd8; белые — Kpc1, п. c2, черные — Kpc3; белые — Kpc7, Ccb, черные — Краб; белые — Kpa2, п.b2, черные — Kd2; белые — Kpf1, п. f2, черные — Kf4.

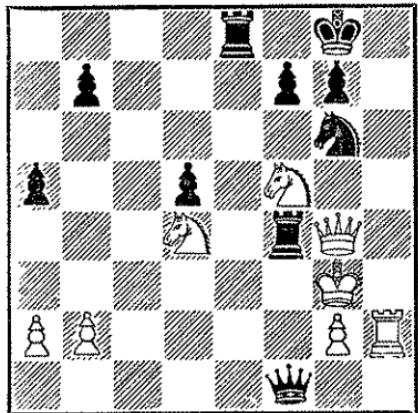
В каждой из этих схем шах ладьей или ферзем на крайней линии приводит к мату.

Король может быть блокирован на крайней линии не только посредством фигур и пешек противника, но и своими фигурами. На турнире в Лейпциге в 1877 г. произошел следующий курьезный случай. Партия Геринг — Андерсен после 33-го хода черных пришла к следующей позиции (диагр. 292).

У черных лишние две пешки, качество и атака. Белые поэтому предпринимают отчаянную вылазку.

1.  $\text{Kf5-e7+ Le8 : e7}$   
Проще всего выигрывало

№ 292



1...K : e7 2. Ф : f4 Φ : f4+  
3. Кр : f4 Kg6+, но и ход в  
партии возможен. В этот мо-  
мент Геринг объявил Андер-  
сену мат в 3 хода и сыграл

2. Fg4—c8+ Kg6—f8?

Теперь черные действитель-  
но получают мат.

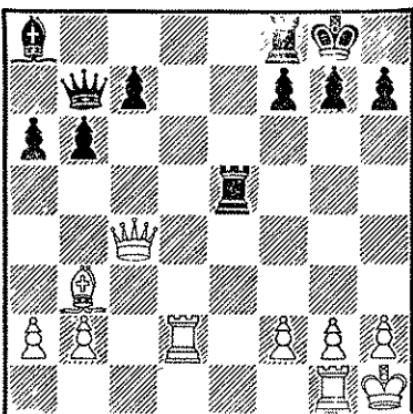
3. Фс8 : f8+! Kpg8 : f8

4. Лh2—h8×

Ни Геринг, ни Андерсен не  
заметили, что после 2...Ле8!  
3. Ф : e8+ Kf8 никакого мата  
не получается, и черные долж-  
ны выиграть. Эта ошибка сто-  
ила Андерсену первого приза.  
Черные получили мат, потому  
что черная ладья закрыла вы-  
ход собственному королю.

На диагр. 293 ладья g1 за-  
щищает 1-ю горизонталь, а  
ладья f8—8-ю горизонталь. Тем  
не менее при своем ходе и бе-  
лье, и черные дают мат в 3  
хода. Идея матовой комби-  
нации состоит в том, что ладью  
отвлекают от последней гори-

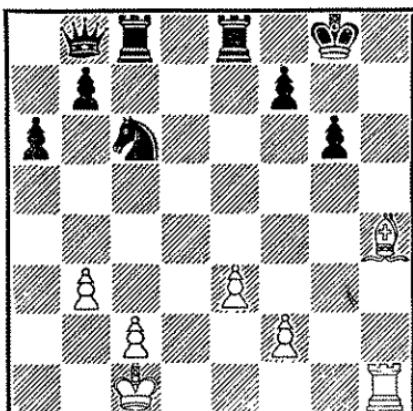
№ 293



зонтали, и так как она попа-  
дает под полную связку, то  
назад вернуться не может.  
Белые форсируют мат посред-  
ством 1. Фс4 : f7+! Лf8 : f7  
2. Лd2—d8+ Лe5—e8 3.  
Лd8 : e8×. Читатель легко  
найдет, каким способом чер-  
ные матуют при своем ходе.

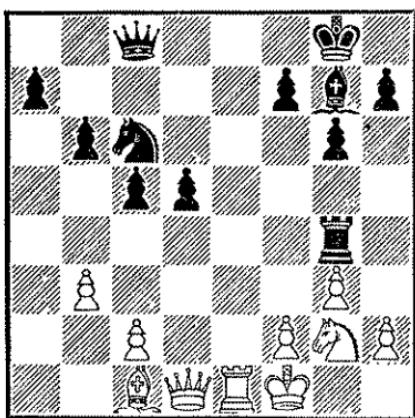
Встречающийся нередко в  
практике случай матования ко-  
роля показан на диагр. 294.

№ 294



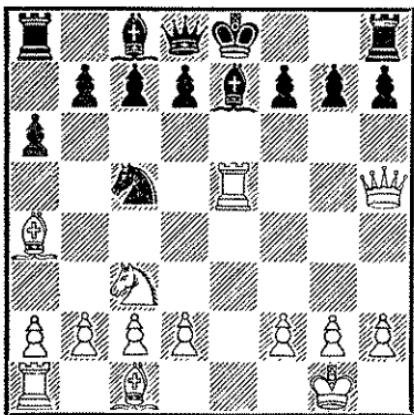
Несмотря на огромный перевес в силах, черные после 1. Ch4—f6 могут отсрочить мат на h8 только на один ход, играя 1...Фb8—h2. Если переместить черную ладью на e5, то черные защищаются посредством 1...Лh5 и выигрывают.

№ 295



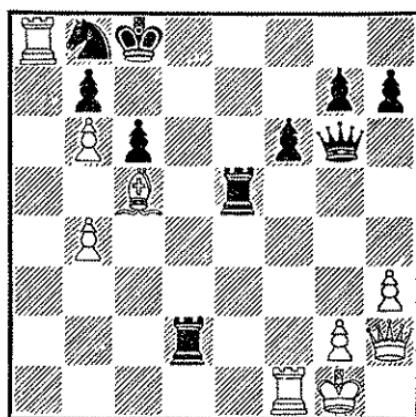
В одной партии случилась позиция диагр. 295. Последовало 1. Фd1 : g4! Фc8 : g4 2. Лe1—e8+ Cg7—f8 3. Сc1—h6, и черным не спастись от мата.

№ 296



В одном из вариантов «испанской партии» получилась позиция диагр. 296. Черные сыграли 1...Кс5 : а4?, на что последовало 2. Кс3—d5! 0—0 3. Kd5 : e7+ Крg8—h8 4. Фh5 : h7+! Крh8 : h7 5. Леб h5×. Обратите внимание, что мат дан по одной из вышеуказанных схем.

№ 297

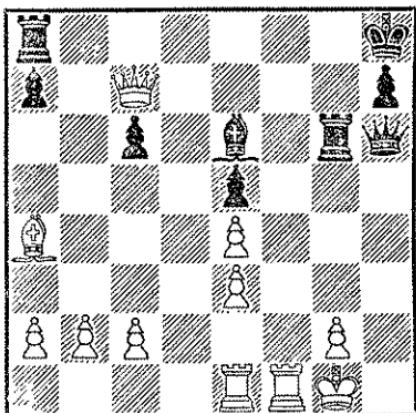


На диагр. 297 показана позиция из партии Алехин—Решевский (Кемери, 1937 г.). Положение черных на первый взгляд достаточно устойчивое, но Алехин доказывает обратное. Последовало: 1. Лa8 : b8+! Крс8 : b8. Черный король заблокирован на крайней линии по одной из рассмотренных схем, и белым для мата нужно пробиться ладьей на последнюю горизонталь, а поэтому 2. Фh2 : e5+!! f6 : e5 3. Лf1—f8+, и мат в 2 хода.

Вернемся еще раз к окончанию партии Ласкер — Бауэр

(диагр. 290). Атаку белых на позицию черного короля можно разделить на 2 этапа. В первом белые путем жертв уничтожили пешечное прикрытие короля. Во втором обнаженный король попал под огонь ферзя и ладьи. Эта схема атаки встречается в практических партиях.

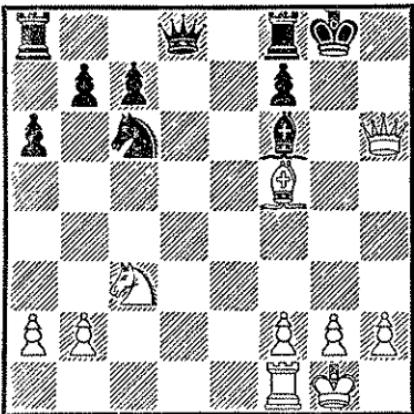
№ 298



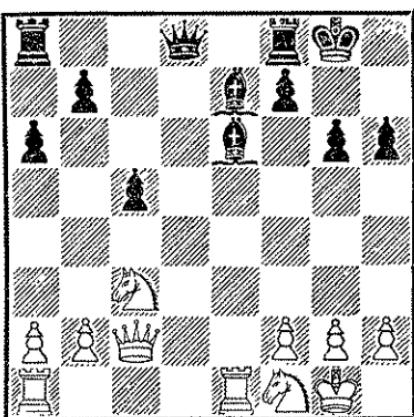
На диагр. 298 показано положение из партии Паульсен—Морфи (1857 г.). Последовало: 1...Лgб : g2+! 2. Kpg1 : g2 Фh6—h3+. 3. Kpg2—f2 Фh3—h2+. 4. Kpf2—f3 La8—f8×. Оба партнера играли эту партию, не глядя на доску.

Положение на диагр. 299 неоднократно встречалось в практике. Оно могло получаться в результате жертвы фигуры за пешку h6. Грозит мат на h7. Единственная защита черных 1...Lf8—e8 приводит к мату в 4 хода: 2. Cf5—h7+ Kpg8—h8 3. Ch7—g6+! Kph8—g8 4. Фh6—h7+. Kpg8—f8 5. Фh7 : f7×.

№ 299



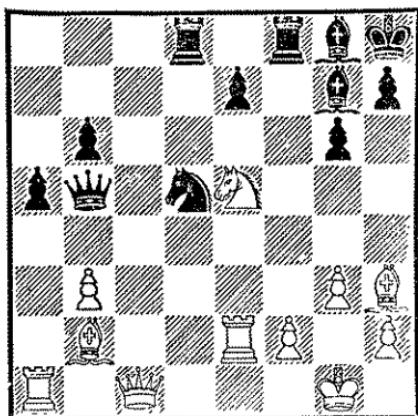
№ 300



В позиции на диагр. 300 белые жертвой качества разрушают пешечный заслон. 1. Le1 : e6! f7 : e6 2. Фc2 : g6+ Kpg8—h8 3. Фg6 : h6+ Kph8—g8 4. Фh6—h7+. Черный король оттесняется на крайнюю линию, а затем подводится ладья. 4... Kpg8—h8 5. La1—d1 Фd8—e8 (грозило 7. Ld3 и

8.  $Lh3 \times$ ) 6.  $\Phi g6 - h6 + Kph8 - g8$  7.  $Ld1 - d3 Lf8 - f5$  8.  $Ld3 - g3 + Lf5 - g5$  9.  $Lg3 : g5 + Ce7 : g5$  10.  $\Phi h6 : g5$ , и выигрывают.

№ 301

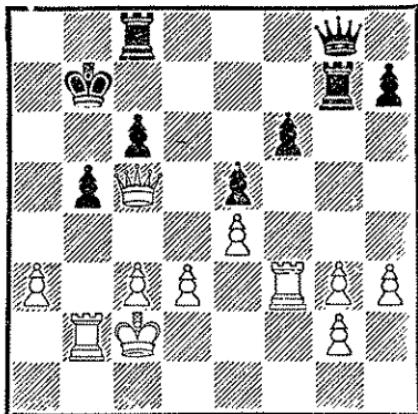


Позиция на диагр. 301 встретилась в партии турнира в Гетеборге (1955 г.) Сабо — Доннер. Белые дали мат в 3 хода: 1.  $Ke5 : g6 + h7 : g6$  2.  $\Phi c1 - h6 + Cg8 - h7$  3.  $\Phi h6 : g7 \times$ . Жертва коня вскрыла диагональ a1—h8, черный слон g7 оказался связанным, что и привело к мату.

Если король укрыт на ферзевом фланге, то для успешного ведения атаки и здесь необходимо разрушить пешечный заслон.

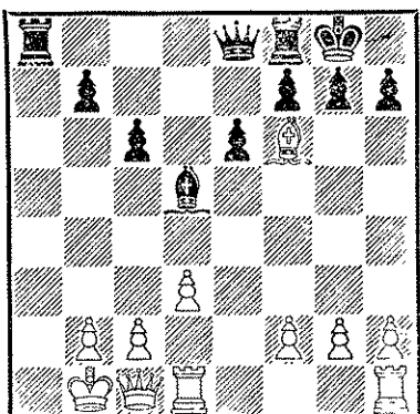
В позиции на диагр. 302 белые сыграли 1.  $Lf3 : f6$   $Lg7 : g3$  (правильно 1...  $Lc7$ ) 2.  $Lb3 : b5 + !$   $c6 : b5$  (или 2...  $Kra8$  3.  $La5 +$  и 4.  $\Phi a7 \times$ ) 3.  $\Phi c5 : b5 +$   $Kpb7 - a7$  4.  $Lf6 - a6 \times$ .

№ 302.



После короткой рокировки уязвимыми являются пункты g2 и g7.

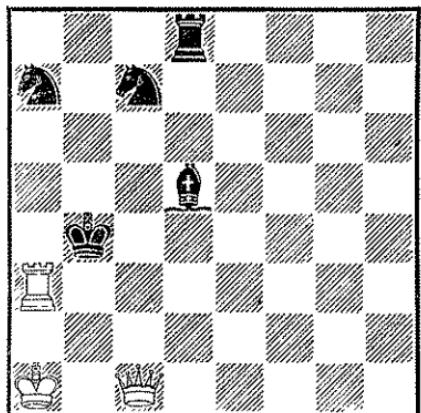
№ 303



На диагр. 303 белые при своем ходе форсируют мат на поле g7. Черные, если ход за ними, дают мат в 3 хода. Читатель без труда найдет решение.

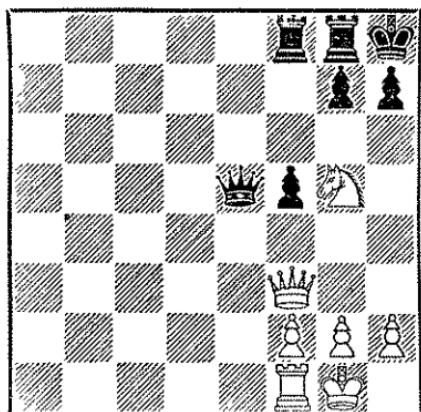
Взаимодействие ферзя и ладьи показано на примере диагр. 304. Мат достигается

№ 304



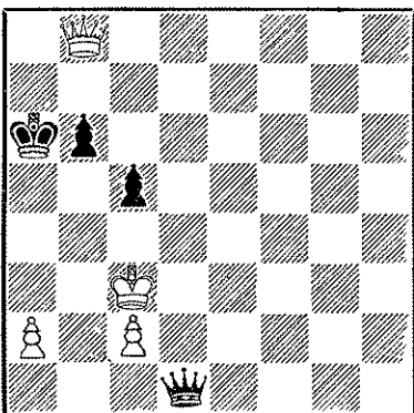
ступенчатыми движениями ферзя и ладьи: 1. Фс1—с3+ Кр<sub>б4</sub>—<sub>б5</sub> 2. Ла3—<sub>а5</sub>+ Кр<sub>б5</sub>—<sub>б6</sub> 3. Фс3—<sub>с5</sub>+ Кр<sub>б6</sub>—<sub>б7</sub> 4. Ла5: <sub>а7</sub>+ Кр<sub>б7</sub>—<sub>б8</sub> 5. Фс5: <sub>с7</sub>×.

№ 305



В позиции на диагр. 305 следующий маневр белых ведет к мату: 1. Фf3—h5 h7—<sub>h6</sub> 2. Фh5—g6! <sub>h6</sub>: g5 3. Фg6—h5×. Черного короля заблокировала собственная ладья.

№ 306

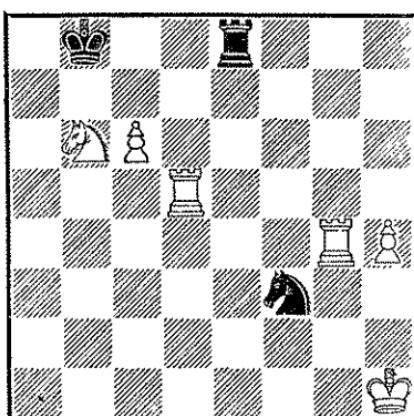


В примере на диагр. 306 каждая из сторон при своем ходе дает мат в 2 хода. 1. Ф<sub>б8</sub>—<sub>а8</sub>+ Кр<sub>а6</sub>—<sub>б5</sub> 2. а2—<sub>а4</sub>×

Черного короля заблокировали пешки <sub>б6</sub> и <sub>с5</sub>. 1. . . Фd1—<sub>d4</sub>+ 2. Кр<sub>с3</sub>—<sub>в3</sub> Фd4—<sub>в4</sub>×. Белого короля погубили пешки <sub>а2</sub> и <sub>с2</sub>.

Когда король находится на крайней горизонтали без пе-

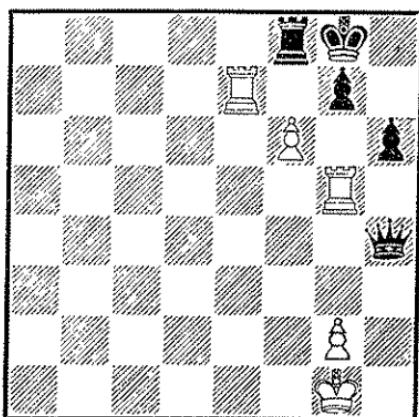
№ 307



шечного прикрытия, а неприятельская ладья на предпоследней горизонтали, то часто возникают следующие матовые комбинации.

На диагр. 307 при своем ходе белые играют 1.  $Ld5-d7$  с неизбежным матом  $Ld7-b7\times$ . Черные при своем ходе играют 1...  $Le8-e2!$ , угрожая матом на  $h2$ . 2.  $Lg4-g2$   $Le2-e1\pm$ . 3.  $Lg2-g1$   $Le1:g1\times$ .

№ 308



Две ладьи на предпоследней горизонтали также создают матовые угрозы. На диагр. 308 белые дают мат в 3 хода: 1.  $Lg5 : g7+$   $Kpg8-h8$ . 2.  $Lg7-h7+$   $Kph8-g8$ . 3.  $Le7-g7\times$ . Поле  $f8$  заблокировано собственной ладьей.

Оставлять короля в центре безопасно, если разменены ферзи или же центр прочно закрыт. В противном случае король может попасть под опасную атаку. Показательна следующая партия, игранная в Париже в 1858 г. Белыми

играл Морфи, черными — по консультации — герцог Бранденбургский и граф Изуар.

1.  $e2-e4$   $e7-e5$
2.  $Kg1-f3$   $d7-d6$
3.  $d2-d4$   $Cc8-g4$
4.  $d4 : e5$   $Cg4 : f3$
5.  $\Phi d1 : f3$   $d6 : e5$
6.  $Cf1-c4$   $Kg8-f6$

Ошибка. Правильно 6...  $Ff6$ . 7.  $\Phi b3-b6$ .

7.  $\Phi f3-b3$   $Fd8-e7$

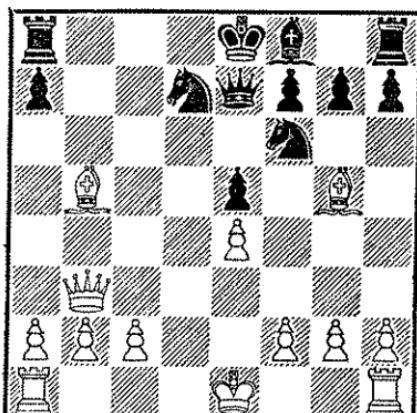
Черные уже согласились отдать пешку  $b7$ , рассчитывая после 8.  $\Phi : b7$  разменять ферзей посредством 8...  $\Phi b4+$  и избавиться ценой пешки от атаки.

8.  $Kb1-c3$   $c7-c6$
9.  $Cc1-g5$   $b7-b5$

Грозило 10.  $O-O-O$  и затем 11.  $C : f7+! \Phi : f7$ . 12.  $Ld8+$   $Kre7$ . 13.  $\Phi : b7+$  и т. д. Теперь следует страшный разгром. Белые жертвой фигуры открывают линии для атаки.

10.  $Kc3 : b5$   $c6 : b5$
11.  $Cc4 : b5+$   $Kb8-d7$

№ 309



Оба черных коня связаны, а на связанные фигуры следует без промедления направлять новые удары.

12. 0—0—0      La8—d8
13. Ld1 : d7!      ...

Временная жертва качества позволяет с темпом ввести в бой вторую ладью.

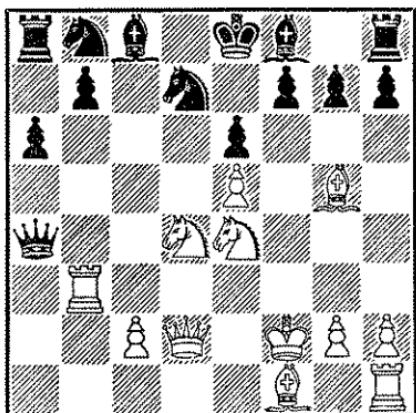
13. ...      Ld8 : d7
14. Lh1—d1      Fe7—e6

Черные развязывают коня f6, рассчитывая таким способом защитить ладью. Возможен был и другой вариант: 14. . . Fe7—b4 15. Cg5 : f6 Fb4 : b3 16. Cb5 : d7×.

15. Cb5 : d7+      Kf6 : d7
16. Fb3—b8+!      Kd7 : b8
17. Ld1—d8×

Не менее поучительно следующее окончание, встретившееся в партии молодого рижского мастера Талля с гроссмейстером Толушем. Партия была сыграна в ХХIII первенстве СССР (Ленинград, 1956 г.).

№ 310



Черные в дебюте выиграли две пешки, но отстали в развитии. Пять черных фигур еще не сделали ни одного хода. Любопытно, что черные пошли на эту позицию в результате домашнего анализа. Последовало:

1. Cf1—b5!      a6 : b5
2. Kd4 : b5      f7—f6

Грозил мат в один ход. Черные полагали, что ход 2. . . f6 отражает атаку.

3. e5 : f6      g7 : f6
4. Lh1—e1!      ...

Не считаясь с потерями, белые вводят в бой последние резервы. Если 4. . . fg, то белые могут разными способами продолжать атаку, например 5. F : g5 или же 5. Fc3.

4. ...      La8—ab
5. Cg5 : f6      Kd7 : f6
6. Ke4 : f6+      Kpe8—f7
7. Lb3—f3!      Fa4—h4+

Если 7. . . F : b5, то 8. Kd5+ Kpg8 (8. . . Kpe8 9. Kc7+) 9. Fg5+ Cg7 10. Ke7×. На 7. . . Cc5+ белые ответили бы 8. Kpg3.

8. Kpf2—f1      e6—e5
9. Fd2—d5+      Cc8—e6
10. Kf6—d7+      Kpf7—g6
11. Kd7 : e5+      Kpg6—g7
12. Lf3—g3+!      Fh4 : g3

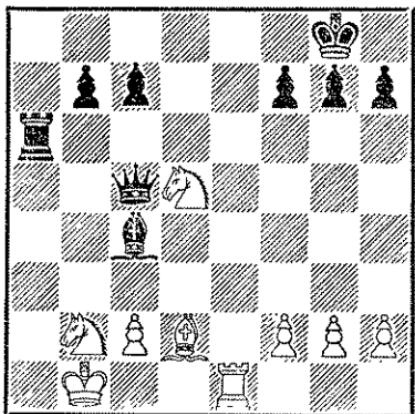
Приходится отдавать ферзя. На 12. . . Kpf6 выигрывает 13. Fd8+, а на 12. . . Kph6—13. Kf7+! C : f7 14. Fd2+ Kph5 15. Le5+.

13. Fd5 : b7+      Kb8—d7
14. h2 : g3

и белые выиграли.

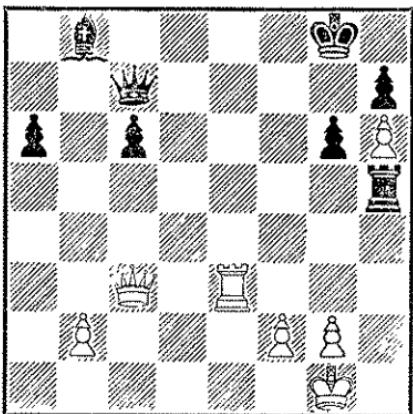
Упражнения

№ 311



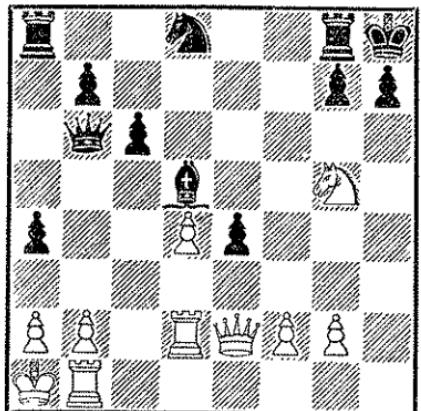
1. На диагр. 311 при свсем ходе белые дают мат в 3 хода, черные — в 4 хода.

№ 313



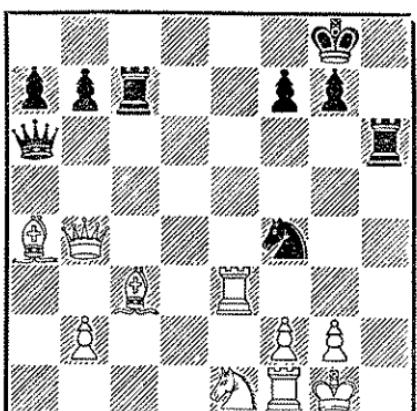
3. На диагр. 313 матует тот, кто начинает.

№ 312



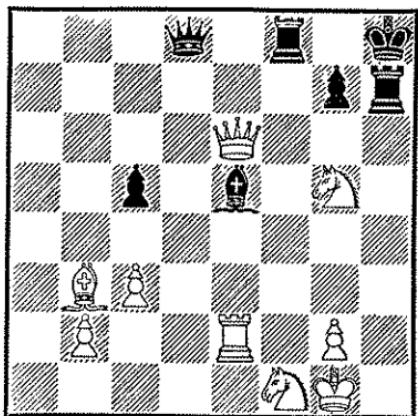
2. На диагр. 312 тот, за кем очередь хода, вынуждает мат.

№ 314



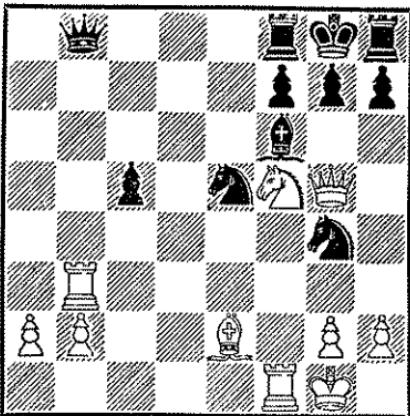
4. На диагр. 314 матует тот, кто начинает.

№ 315



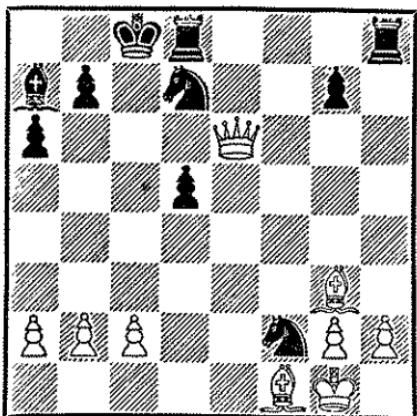
5. На диагр. 315 тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.

№ 317



7. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Чёрные, начиная, дают мат в 3 хода.

№ 316



6. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Чёрные, начиная, дают мат в 3 хода.

Все позиции на диагр. 311—317 решите вторично, пользуясь только диаграммами, не расставляя фигур на доске.

Решение примеров показывает, что в процессе атаки

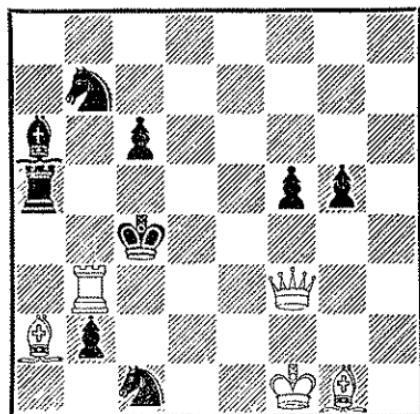
короля следует пользоваться связкой, блокировкой, вскрытыми шахами, двойными ударами. Усвоение этих тактических приемов служит залогом усовершенствования начинающих. Чаще всего эти приемы встречаются в задачах. Ниже мы даем серию двухходовых задач. Это придуманные составителями искусственные позиции, в которых белые начинают и дают по заданию мат в 2 хода. Это значит, что после первого хода белых на любой ответный ход черных следует матующий ход. Если мат получается только на 3-м ходу, то задача не решена.

Решение помещаемых дальше задач не так просто, как может показаться читателю, особенно новичку. Неплохо, если читатель попытается самостоятельно решить задачи.

Он убедится, что первые простые ходы, например шахи, не достигают цели. Возьмем для примера задачу А. Гуляева.

№ 318

А. Гуляев



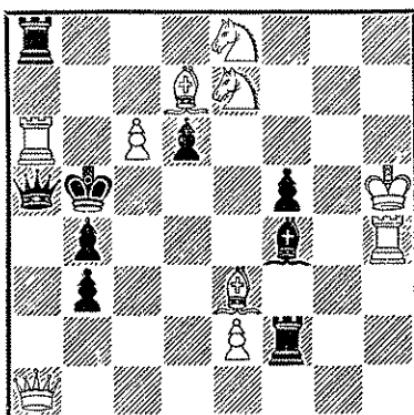
Черного короля окружают ферзы, ладья и два слона. Грозят всевозможные шахи: простые, вскрытие и двойные. Тем не менее ходы 1. Фf3 : с6+, 1. Фf3—с3+, 1. Лb3—c3+ не ведут к цели, например на 1. Фf3—с3+ черные ответят 1... .Крс4—d5+, и белым надо прежде всего защититься от шаха.

Решает задачу неожиданный ход 1. Фf3—e3! с угрозой 2. Фe3—d4×. Черные могут защищаться по-разному, например 1... .с6—с5. Тогда матует 2. Фe3—e6×. Пешка на с5 перекрыла ладью а5, и у черных нет защиты Лa5—d5. Тот же мат последует на 1... .Лa5 : a2. На 1... .Лa5—d5 матует 2. Фe3—c3×, так как

ладья заблокировала поле d5. На 1... .Кc1—e2 следует мат ферзем на d3, так как это поле стало доступно ферзю, на 1... .Кc1 : b3 матует 2. Фc3 : b3×. Наконец, на 1... .Крс4—d5+ белые отвечают 2. Лb3—d3×!. Белые одновременно защищаются от шаха и объявляют двойной шах и мат. И слон a2 и ладья d3 находятся под ударом черных фигур, но ни одну нельзя взять, так как шах двойной.

№ 319

С. Пименов и Е. Умнов



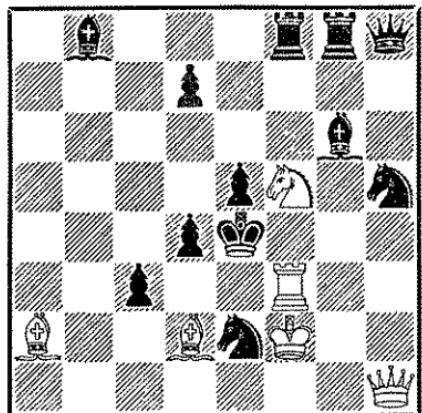
В задаче Пименова и Умнова первый ход — 1. Cd7 : f5 с угрозой 2. Cf5—d3×. Если черные ответят 1... .Кpb5 : a6, то черный ферзь окажется связанным и матует 2. Ke8—c7×. После 1... .Кpb5—c4 связан слон f4 и матует 2. Ke8 : d6×.

В дальнейших задачах указываем первый ход. Читателю следует прежде всего найти содержащуюся в нем угрозу.

Затем рассмотреть все защиты  
черных от угрозы матов и найти  
матующие ходы белых.

№ 320

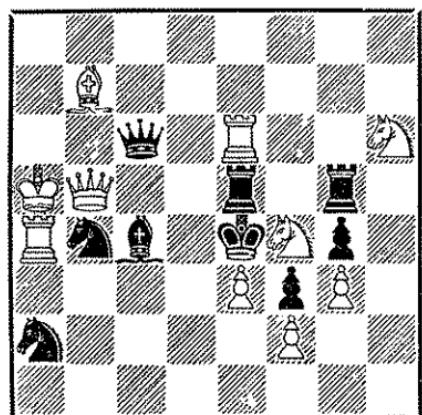
А. Гуляев и Л. Исаев



В задаче на диагр. 320 первый ход 1. Kf5—e7.

№ 321

Л. Исаев

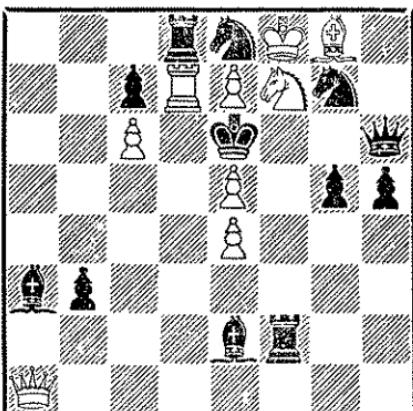


Задача на диагр. 321 решается посредством 1. Kh6—f7.

Первый ход задачи на диагр. 322 1. Fa1—d4.

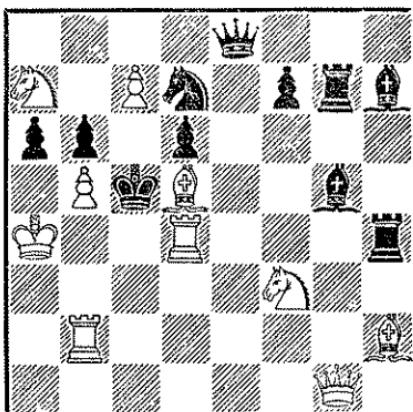
№ 322

Л. Лошинский



№ 323

Л. Лошинский

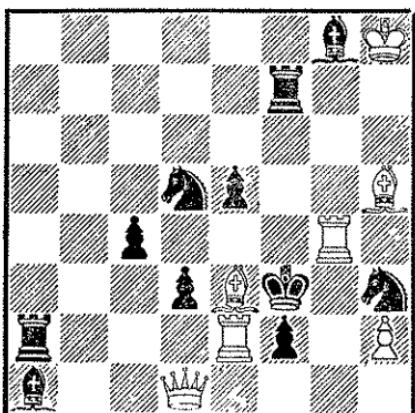


Первый ход задачи на диагр. 323 1. Cd5—a2.

Задача на диагр. 324 решается неожиданным ходом 1. Сe3—f4! Обратите внимание, что и белый король может попасть под шах.

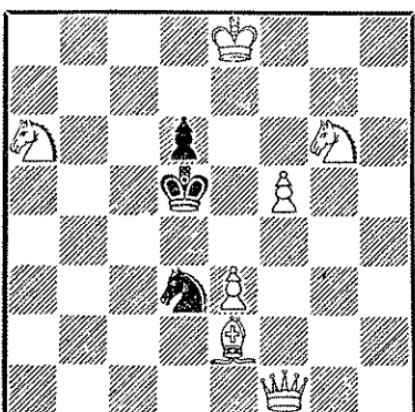
№ 324

*К. Гаврилов*



№ 325

*И. Добруска*

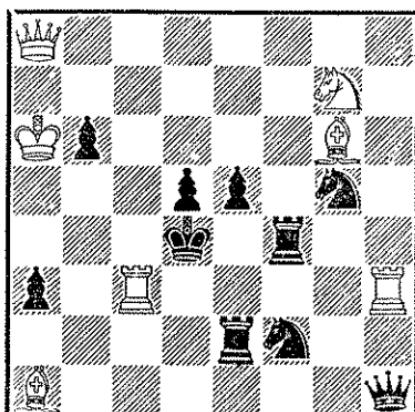


Задача известного чешского составителя задач И. Добруски не содержит в первом ходе 1. Ff1—b1 никакой угрозы. Но на любой ход черных следует мат. Иначе говоря, после первого хода белых черные находятся в цугцванге. Чешская школа задачной композиции

особое внимание обращала на красоту конечной матовой позиции.

№ 326

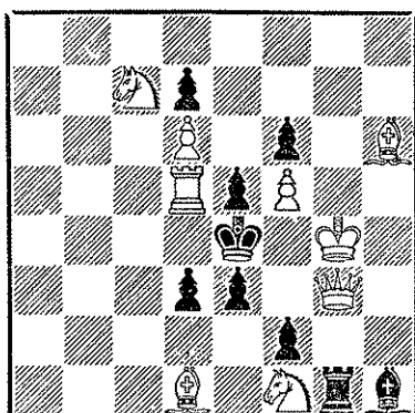
*М. Марбль*



Задача на диагр. 326 решается неожиданным ходом 1. Cg6—e4! Слон белых становится под удар шести (!) фи́гур и пешек черных.

№ 327

*Л. Пенроуз*

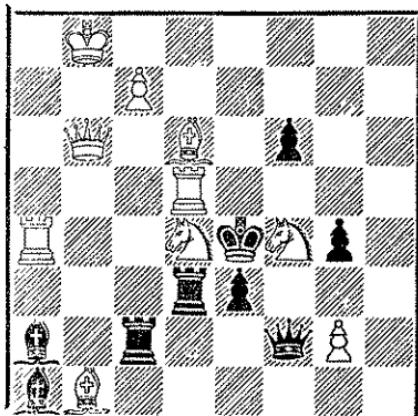


В позиции на диагр. 327 черные находятся в цугцванге.

На любой ход черных следует мат. Казалось бы, для мата белым достаточно сделать какой-либо безразличный ход. Оказывается, безразличных ходов у белых нет. Решает задачу 1. Kpg4—h5! Черные опять попадают в цугцванг, но матующие позиции уже другие.

№ 328

А. Эллерман

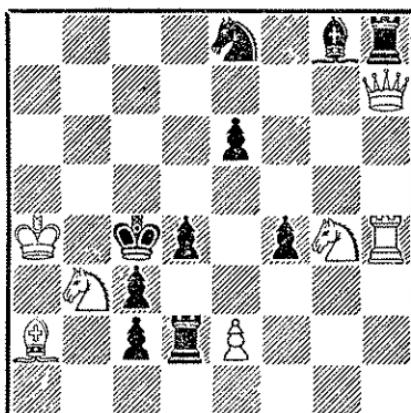


В задаче известного аргентинского проблемиста Эллермана после 1. Фb6—c6! получается целый ряд связок, перекрытий, вскрытых шахов, блокировок, в которых нелегко разобраться.

На диагр. 329 показана задача первоклассного американского составителя задач С. Лойда. После 1. e2—e4!! между ладьей h4 белых и черным королем с4 находятся три пешки и конь. Но ладья все же действует через этот барьер, и решение задачи основано на связке ладьей черных пешек.

№ 329

С. Лойд



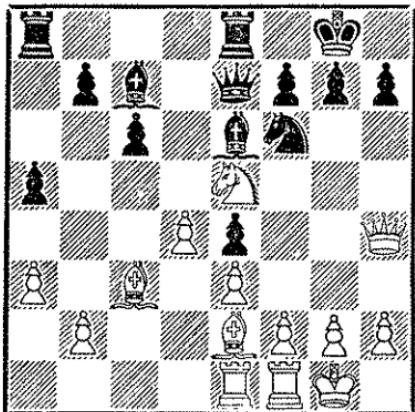
Решение задач поможет читателю усвоить ряд идей, которые могут встретиться в практической партии. Но главное, совершенствуется шахматное зрение. Глаз привыкает быстро разбираться в связанных и связанных фигурах, в блокировках, вскрытых шахах и разнообразных матовых позициях. Как следствие, совершенствуется и процесс матаования противника в шахматной партии.

Продолжим рассмотрение атак на позицию рокировки.

На диагр. 330 показано положение из партии М. Тайманов — А. Берг. Все фигуры белых сконцентрированы на королевском фланге, но и ладьи и слоны бездействуют. Поэтому Тайманов приступил к открытию линий.

1. f2—f3!      e4 : f3

Черные идут навстречу пла-



ну противника. Необходимо было 1...Cd5, контролируя диагональ b1—h7 на случай размена на e4.

Белым пришлось бы переключиться на пешечный штурм f3—f4, g2—g4, исход которого неясен, поскольку пешечный заслон черного короля не ослаблен. Черные рассчитывали только на продолжение 2. L : f3 Kd5 3. Ph5 C : e5 4. F : e5 Cg4, при котором они уравнивали игру.

2. Ce2—d3! ...

Внезапно королевский фланг черных оказывается под ударом четырех белых фигур, что вполне окупает жертву двух пешек.

2. ... f3 : g2  
3. Lf1—f2! ...

Ошибочно как 3. Kр : g2 Cd5+ 4. Kpg1 Ke4! или 4. e4 K : e4 5. F : e7 L : e7 6. С : e4 С : e4 7. L : e4 f6, так и 3. L : f6 F : f6 4. F : h7 + Kpf8, и чер-

ный король спасается на e7. Белые угрожают ходом 4. d5 с тем, чтобы на 4...cd продолжать 5. L : f6 F : f6 6. F : h7 + Kpf8 7. Kd7+ с выигрышем ферзя.

3. ... h7—h6  
4. Lf2 : g2 Kpg8—h8

Грозило 5. F : h6.

5. Le1—f1 Kf6—h7

На 5...С : e5 6. de Kh7 следует 7. Lf6! gf 8. F : h6 с неизбежным матом.

6. Fh4—h5 ...

Положение черного короля на диагонали слона c3 наводит на мысль о возможности комбинации с использованием вскрытого шаха: 6. F : h6 gh 7. Kg6+ fg 8. d5+. Комбинация неправильна: как при ответе 8...Kf6 9. L : f6 F : f6, так и при 8...Fg7! 9. С : g7 + Kр : g7 10. L : g6+ Kph8 11. de Cb6 черные отражают атаку, сохранив лишнюю фигуру. Настоящий пример показывает, как тщательно следует рассчитывать все разветвления комбинаций.

Белые угрожают теперь ходом 7. d5 вскрыть диагональ c3—h8.

6. ... Kh7—f6  
7. Lf1 : f6 Fe7 : f6  
8. d4—d5! Сe6 : d5

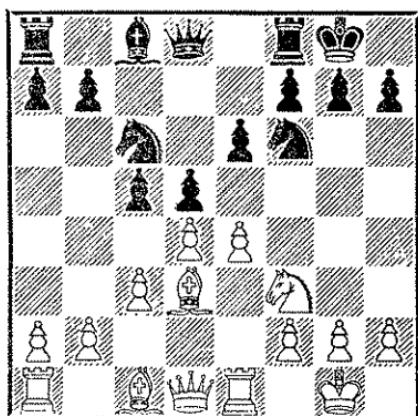
Черные уже не сопротивляются. Они должны были продолжать 8...С : e5 9. С : e5 Cg4!, но Тайманов предусмотрел и этот вариант: 10. С : f6 С : h5 11. L : g7!, и нет защиты от 12. Lh7++ и 13. Lh8 ×.

9. Кe5—d7      Ff6 : c3  
 10. b2 : c3      Cd5 : g2  
 11. Fh5—f5

Черные сдались. Весьма поучительный образец четкой и изобретательной атаки на короля.

Разберем часто встречающуюся атаку с жертвой слона на h7.

№ 331



Позиция такого типа, как на диагр. 331, часто встречается во «французской защите». Королевский фланг черных защищен только конем f6.

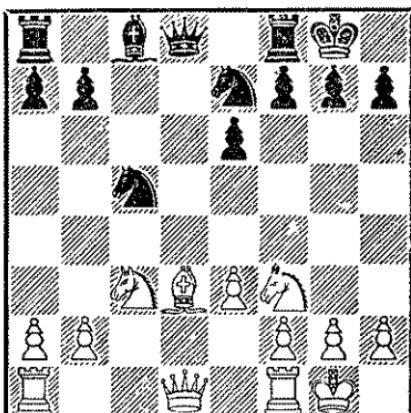
1. e4—e5 Kf6—d7 (после 1. . . Kg4 2. С : h7+ Кр : h7 3. Kg5+ Kpg8 4. Ф : g4 теряется пешка. Отступление последней фигуры, защищающей королевский фланг, создает возможность стремительной прямой атаки на короля противника) 2. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7 3. Cf3—g5+ (теперь становится понятным смысл жертвы слона. Уничтожена пешка h7 и вы-

игран темп для включения в атаку коня и ферзя. Если бы у черных на e7 стоял слон, то жертва не проходила ввиду 3. . . С : g5) 3. . . Kph7—g8 (или вариант А) 4. Fd1—h5 (грозит мат на h7, а защитить этот пункт нечем. Кроме того, под ударом находится и пешка f7) 4. . . Lf8—e8 5. Fh5 : f7+! Kpg8—h8 6. Ff7—h5+ Kph8—g8 7. Fh5—h7+ Kpg8—f8 8. Fh7—h8+ Kpf8—e7 9. Fh8 : g7 ×.

Вариант А: 3. . . Kph7—g6 4. Fd1—d3+ f7—f5 5. e5 : f6+ Kpg6 : f6 6. Le1 : e6 ×.

Успех атаки решила невозможность черных защитить пункт h7, а также слабость пункта f7. Переставим на диагр. 331 ладью с f8 на e8. И сейчас жертва проходит: 2. С : h7+ Кр : h7 3. Kg5+ Kpg8 4. Fh5 Kf8 5. F : f7+ Kph8 6. Le3, после чего от 7. Lh3+ нет защиты.

№ 332



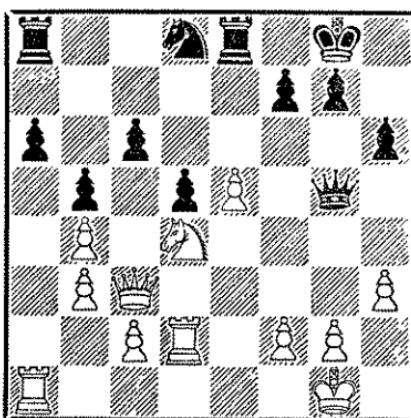
Диагр. 332 представляет позицию из партии Х. Капабланки (белые). Последовала жертва слона: 1. Cd3 : h7 + Kpg8:h7 2. Kf3—g5 + Kph7—g6! (не 2... Kpg8 3. Fh5 Le8 4. F : f7 + Kph8 5. Lad1 с дальнейшим 6. Ld4. После 2... Kph6 белые выигрывают ферзя: 3. K : f7 +! L : f7 4. F : d8) 3. Fd1—g4 f7—f5 (напрашивалось 3... eб, однако тогда 4. Ke6 +! Kpf6 5. f4!, и выясняется, что коня нельзя брать ни слоном из-за 6. Fg5 ×, ни пешкой из-за 6. fe + + Kp : e5 7. Fg3 +, а после 5... e4 6. Fg5 + Kp : eб 7. Lfd1 Kd3 8. K : e4 белые должны выиграть) 4. Fg4—g3 Kpg6—h6? 5. Fg3—h4 + Kph6—g6 6. Fh4—h7 +! Kpg6—f6 (проигрывает и 6... Kp : g5 7. F : g7 + Kg6 8. f4+) 7. e3—e4 Ke7—g6 8. e4 : f5 eб : f5 9. La1—d1, и белые после длительной игры добились победы.

Вернемся к 4-му ходу черных. Они могли сыграть 4... f5—f4! 5. e3 : f4 (если 5. Fg4, то 5... e5) 5... Ke7—f5 6. Fg3—g4 Kf5—h6, и белые должны повторять ходы Fg3—g4—g3, соглашаясь на ничью.

Последний пример показывает, что при жертве на h7 после C : h7 + Kp : h7 и Kg5+ возможность отступления короля не на g8, а на g6 требует точного расчета, так как ведение атаки далеко не просто. Жертва слона на h7 впервые рассмотрена в рукописи сильнейшего мастера начала XVII века Греко.

Позиция на диагр. 333 встретилась в партии В. Смыслов—А. Сокольский, Ленинград, 1947 г.

№ 333



Белые сыграли 1. La1—f1! Пешка e5 неприкосненна; на 1... F : e5 следует 2. Le2, а если 1... L : e5, то 2. f4. Грозит 2. f4 и дальнейший штурм позиции черных двумя пешками: e5 и f4. 1... Kd8—e6 2. f2—f4! Пешка жертвуется ради открытия линий. 2... Ke6 : f4 3. Ld2—f2 Kf4—e6 4. Kd4—f5! (4. L : f7? K : d4 5. F : d4 Lf8 вело только к равной игре. Сейчас белые грозят 5. F : cb) 4... Le8—c8 5. h3—h4! Fg5—d8 (на 5... Fh5 последует 6. Ke7 +) 6. Fc3—g3 Kpg8—h7 (грозило 7. K : h6 +) 7. Kf5—d6 Lc8—c7 8. Kd6 : f7 Fd8—e7 9. Kf7—d6 La8—g8 10. Fg3—d3 +!, и черные ввиду потери ферзя сдались (10... Kph8 11. Lf7 и т. д.).

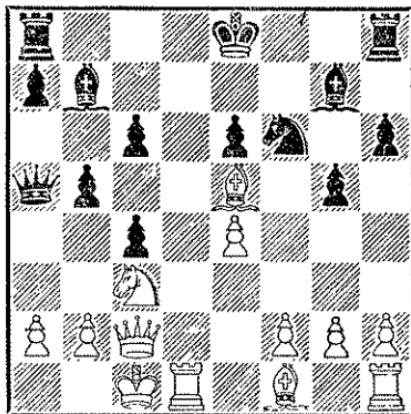
Если пешки стоят на первоначальных местах, то они лучше всего прикрывают короля. Ходы черных h7—h6 или g7—g6 и белых h2—h3 или g2—g3 облегчают атаку противника, особенно при разносторонних рокировках, когда обе стороны штурмуют пешками позицию короля. Если черные сделали ход h7—h6, то белым будет удобно начать атаку посредством g2—g4—g5, а при ходе g7—g6 — путем h2—h4—h5. После открытия линии «g» или «h» в атаке смогут принять участие тяжелые фигуры.

Рассмотрим комбинации против нерокировавшего короля.

В партии Г. Борисенко — С. Фурман (чемпионат Ленинграда, 1949 г.) белые предложили в дебюте жертву пешки: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. K<sub>b</sub>1—c3 c7—c6 4. K<sub>g</sub>1—f3 K<sub>g</sub>8—f6 5. C<sub>c</sub>1—g5 h7—h6 6. C<sub>g</sub>5—h4 d5 : c4 7. e2—e4 g7—g5 (при 7...b5 8. e5 g5 9. K : g5 hg 10. C : g5 получается вариант, детально разработанный Ботвинником и носящий поэтому его имя) 8. Ch4—g3 b7—b5 9. Fd1—c2 (белые предлагают жертву второй пешки: 9...g4 10. K<sub>e</sub>5 F : d4, но принятие ее подвергало черных очень опасной атаке) 9...Cc8—b7 10. 0—0—0 (белые угрожают 11. d5) 10...F<sub>d</sub>8—a5 11. K<sub>f</sub>3—e5 K<sub>b</sub>8—d7 (может быть, следовало предпочесть 11...K<sub>h</sub>5, разменяя опасного слона g3) 12.

d4—d5! Kd7 : e5 13. Cg3 : e5 Cf8—g7 14. d5 : e6 f7 : e6.

№ 334

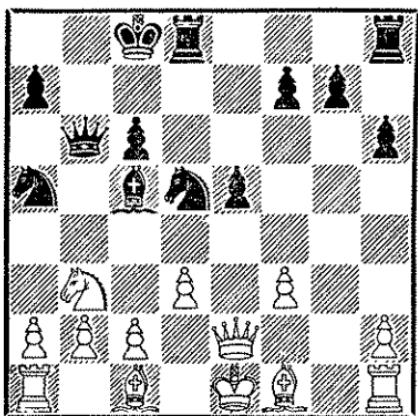


Черный король собирается спрятаться на королевском фланге. Медлить нельзя. 15. Ce5 : f6! Cg7 : f6 16. e4—e5! Cf6 : e5 17. Cf1—e2! (заманчиво, но ошибочно было 17. Fg6+ K<sub>re</sub>7 18. L<sub>e</sub>1 Lag8 19. Fe4 C : c3 20. F : e6+ Kpd8 21. Ld1+ Kpc7, и черные выигрывают) 17...K<sub>re</sub>8—e7. Беда черных в том, что они не могут рокировать: 17...0—0 18. Fg6+ Kph8 19. Ld7, и мат неизбежен. Теперь черный король надолго задержался в центре, что создает благоприятную обстановку для финальной атаки. 18. Ce2—g4 (угрожает и 19. L<sub>he</sub>1 и жертва слона на e6) 18...Cb7—c8 19. Fe2—g6! (угроза 20. Ch5 и 21. Ff7× неотразима. Если 19...b4, то не сразу 20. Ch5 из-за 20...Cf4+ 21. Kpb1 Ff5+, а сперва 20. L<sub>he</sub>1) 19...Ce5:

c3 20. Cg4—h5 (потеря фигуры не имеет значения, когда форсируется мат) 20...Cc3 : b2+ 21. Kpc1—b1 (только не 21. Kр : b2 Фb4+ с ничьей) 21...Лh8—f8 22. Fg6—h7+ Kpe7—f6 23. Ph7 : h6+ Kpf6—e7 24. Ph6 : g5+ Cb2—f6 25. Fg5—c5×.

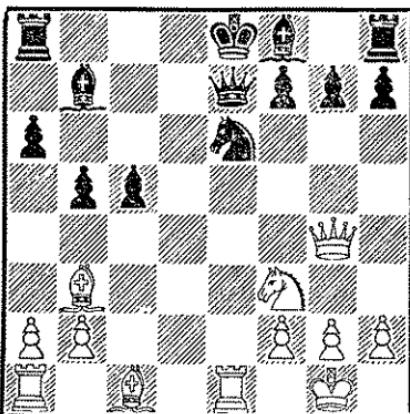
Энергично проведенная белыми атака привела к заслуженной победе.

№ 335



На диагр. 335 приведена позиция из партии матча на первенство мира между В. Стейницем и М. Чигориным. Чигорин (черные) блестяще провел атаку на белого короля: 1...Cc5—b4+ 2. Cc1—d2 Kd5—e3! 3. Cd2 : b4 Фb6 : b4+ 4. c2—c3 Фb4—h4+ 5. Kpe1—d2 (5. Ff2 Kc2+) 5...Ka5—c4+ 6. Kpd2—c1 Ld8 : d3! 7. Cf1—g2 (7. F : d3 Fe1+) 7...Lh8—d8 8. a2—a4 Ld3—d1+ 9. Lh1 : d1 Ld8 : d1+ 10. Fe2 : d1 Ke3 : d1, и Стейниц сдался.

№ 336

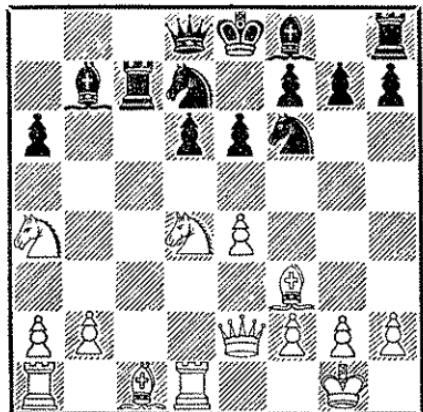


Диагр. 336 представляет позицию из партии А. Котов — О'Келли (Гронинген, 1946 г.). У черных на пешку больше, но их король находится в центре; рокировка невозможна из-за 1. Cg5 f6 2. С : e6+. Последовало 1...c5—c4 2. Cc1—g5! h7—h5 (в случае отступления черного ферзя последует жертва качества на e6. Например: 2...Fс7 3. Л : e6+ fe 4. F : e6+ Ce7 5. Le1, или 2...Fd7 3. Lad1 Fс6 4. Cс2 с неотразимой атакой против не сумевшего уйти из центра короля) 3. Fg4—f5 g7—g6 4. Ff5—e5 Fe7—c5! (ошибочно 4...Cg7 из-за 5. F : g7! K : g7 6. Л : e7+). Предпринятая жертва качества — лучший шанс черных) 5. Fe5 : h8 Cb7 : f3 6. Le1—e5! (если 6. gf, то 6...F : g5+) 6...Fс5—c6 7. Cb3—c2 Cf3 : g2 8. Fh8—f6 Cg2—h1 (Контратака черных выглядит опасной, но Котов просто отра-

жает ее, не ослабляя нажима на черного короля) 9. f2—f3! Ch1 : f3 (черные не могут продолжать 9...Ф : f3 из-за 10. Л : e6+) 10. Cс2 : g6! Cf8—c5+ 11. Cg5—e3 Cс5 : e3+ 12. Лб5 : e3 C13—g4 13. Cg6 : f7+ Кре8—d7 14. Cf7 : e6+ Cg4 : e6 15. La1—d1+, и черные сдались.

Атаку против задержавшегося в центре короля в одной из партий В. Смыслов (белые) начинает прорывом в центре (диагр. 337): 1. e4—e5! Kd7 : e5 (слабее 1... С : f3

№ 337

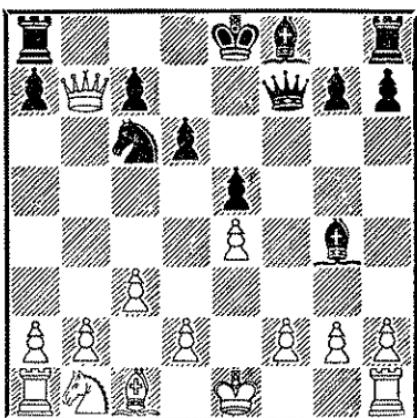


2. K : f3 de 3. K : e5) 2. Cf3 : b7 Lс7 : b7 3. Фе2 : a6 Фd8—b8 4. Kd4—c6! Ke5 : c6 5. Fa6 : c6+ Kf6—d7 (подготовка закончена, линии для атаки открыты, и Смыслов наносит решающий удар) 6. Ka4—c5! (острое, но точно рассчитанное продолжение. На 6...Лс7 последует 7. K : d7! Л : d7 8. Cf4) 6... d6 : c5 7. Cс1—f4! Cf8—d6 (без-

надежно 7...Ф : f4 8. Фс8+ Кре7 9. Ф : b7 Крf6 10. Л : d7) 8. Cf4 : d6 Lb7—b6. Последняя попытка, опровергаемая небольшой комбинацией белых — 9. Фс6 : d7+!, и черные сдались, так как после 9...Кр : d7 10. С : b8+ они остаются без фигуры.

Одна из партий А. Алехина, игравшего черными (диагр. 338), закончилась следующим

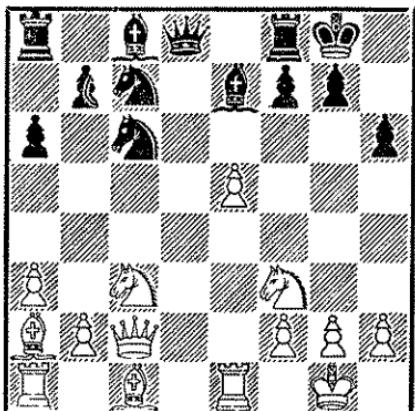
№ 338



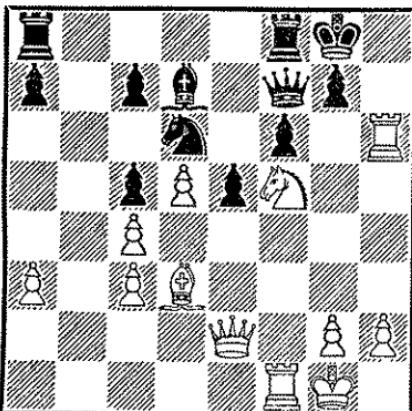
образом: 1...Кре8—d7! (у черных лишняя фигура; отдавая ладью и в результате оставаясь без качества, они отвлекают ферзя от основной арены борьбы) 2. Фb7 : a8 Фf7—c4 3. f2—f3 Cg4 : f3! 4. g2 : f3 Kс6—d4! 5. d2—d3 (несколько лучше 5. cd, однако и тогда черные сохранили бы перевес, играя 5...Ф : c1+ 6. Кре2 Ф : h1 7. d5 Ф : h2+ 8. Kpd3 Фg1) 5...Фс4 : d3 6. c3 : d4 Cf8—e7! 7. Fa8 : h8 Ce7—h4×.

Упражнения

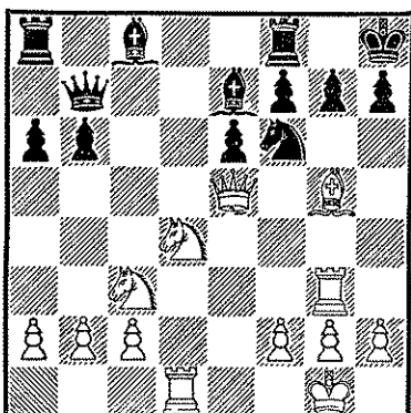
№ 339



№ 341



№ 340



1. На диагр. 339 ход белых. Каким образом белые (Алаторцев) выиграли пешку?

2. На диагр. 340 ход черных. Они сыграли 1... K<sub>f</sub>6—d7, и белые (Бронштейн) быстро решили партию в свою пользу. Найдите комбинацию белых.

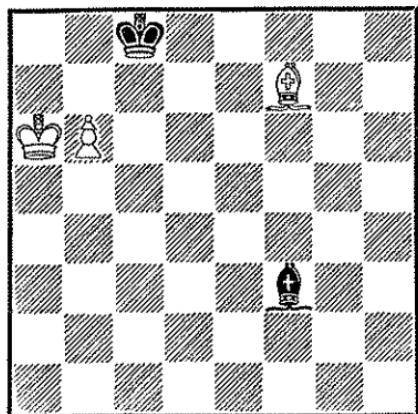
3. На диагр. 341 белые дают мат в 5 ходов. Найдите решение.

## Глава 16

### КОНЦЫ ИГР. СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА. ОДНОЦВЕТНЫЕ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ. СЛОН ПРОТИВ КОНИЯ

При одноцветных слонах далеко продвинутая пешка может выиграть, если король противника не в состоянии задержать ее и удастся помешать жертве слона за пешку.

№ 342



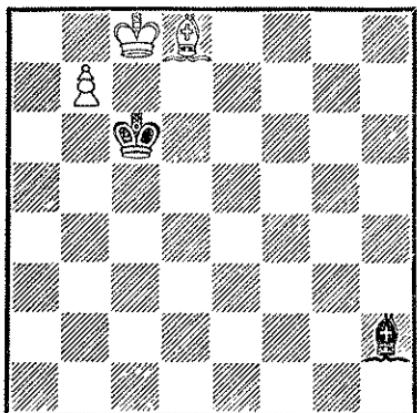
Ход белых. Выигрыш

В позиции на диагр. 342 метод выигрыша белых заключается в следующем: 1. Краб—a7. Понятно, что нельзя допустить

черного короля на b8. В этом случае была бы ничья, так как белые не смогли бы согнать его с этого поля. Теперь фигуры черных не могут улучшить своей позиции, их слон должен находиться на диагонали h1—a8. Белые проводят маневр 2. Cf7—c4, 3. Cc4—a6+ и 4. Ca6—b7. Черный слон вынужден покинуть диагональ h1—a8 и перейти на диагональ h3—c8, например на поле h3. Затем белые играют 5. Cb7—e4, вынуждая 5... Ch3—c8, и, наконец, ходом 6. Ce4—f5! обеспечивают проведение пешки в ферзи.

В позиции на диагр. 343 выигрыш затруднен неудачным положением белого короля. Если его переставить на a8, то победа достигается с помощью несложного перевода слона на b8: Cd8—h4—f2—a7—b8—d6. Черные за это время встанут королем на a6 и слона поставят

№ 343



Белые выигрывают

на a7. Белые ходом Cd6—c5! отвлекают черного слона и проводят пешку в ферзи.

На диагр. 343 белые также угрожают переводом слона через a7 на b8, но черные могут предупредить этот маневр, переведя короля на a6, например: 1. Cd8—h4 Kpcб—b5 2. Ch4—f2 Kpb5—a6! У белых появилась новая возможность выигрыша — перевод слона на c7. 3. Cf2—h4 Краб—b5! 4. Ch4—d8 Kpb5—c6!, и черные успели своевременно перестроиться.

Успешная защита черных объясняется удачным расположением слона на h2. Достаточно передать ход черным, и слон будет вынужден покинуть уютное поле h2.

1. Cd8—h4 Kpcб—b5(b6)
2. Ch4—f2 Kpb5—a6
3. Cf2—c5! ...

Важный выжидательный ход.

3. ... Ch2—g3
4. Cc5—e7 Краб—b5
5. Ce7—d8 Kpb5—c6

Ходы черных были вынуждены. Теперь, когда слон черных стоит на g3, белые выигрывают решающий темп.

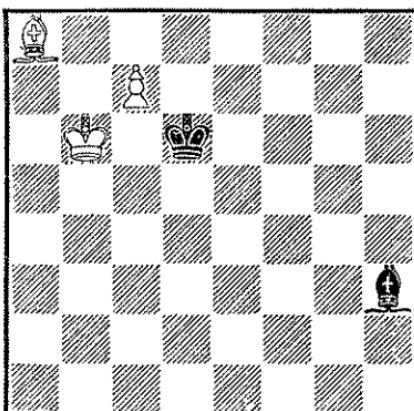
6. Cd8—h4! Cg3—h2
7. Ch4—f2 Kpcб—b5
8. Cf2—a7

и затем 9. Ca7—b8 с выигрышем.

Почему на 3-м ходу белые сыграли 3. Cсб, а не 3. Cd4? Потому что на 3. Cd4 черные ответили бы 3...Cd6 4. Cf6 Kpb5 5. Cd8 Kpcб 6. Ce7 Ch2, и ход 7. Cс5 невозможен. Пришлось бы все начинать сначала.

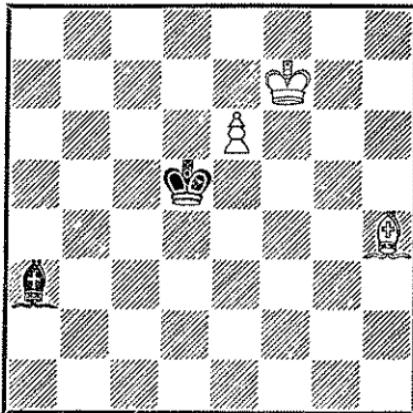
Черные на 3-м ходу могли вместо 3...Cg3 сыграть 3... Cf4 или 3...Ce5. Решение не меняется, но на 6-м ходу белые выигрывают темп посредством 8. Cg5! (на Cf4) или 8. Cf6! (на 3. Ce5).

№ 344



Белые выигрывают

№ 345



Выигрыш при ходе белых

В позиции на диагр. 344 белые выигрывают, так как они добиваются перевода короля на b8, после чего черный слон вытесняется с диагонали h3—c8 ранее указанным способом.

1...Ch3—c8 2. Ca8—b7 Cc8—h3 3. Cb7—a6 Ch3—g4 4. Kpb6—b7 Kpd6—c5 5. Kp b7—b8 Cg4—f5 6. Cab—c8 Cf5—d3 7. Cc8—g4 Cd3—a6 8. Cg4—e2. Если бы король черных находился сейчас на b6, то и это не спасло бы их, например: 8...Ca6—b7 9. Ce2—b5 (может 9. Cf1, 9. Cd3 или 9. Cc4).

По-иному сложится окончание, если переставить королей: Kpd6, Ca8, п. c7; Kpb6, Cc8.

Например: 1. Ca8—c6 Cc8—a6 2. Kpd6—d7 Kpb6—c5 3. Cc6—e4 Kpc5—b6 4. Kpd7—d8 Kpb6—c5 5. Ce4—f5 Kpc5—b6 6. Cf5—c8 Cab—d3 7. Cc8—b7 Cd3—f5, или 6. Cf5—d3 Cab—b7 7. Cd3—e4 Cb7—a6, и черные достигают ничьей, так как на диагонали a6—c8 имеются два свободных поля для слона, в то время как в позиции на диагр. 343 у слона на диагонали a7—b8 было только одно свободное поле.

Черные проиграли бы, пропустив белого короля на b8. В позиции: Kpb8, Cg4, п. c7; Kpb6, Cab — решает 1. Cg4—f3 Kpb6—c5 (черные были в цугцванге) 2. Cf3—b7, и выигрывают.

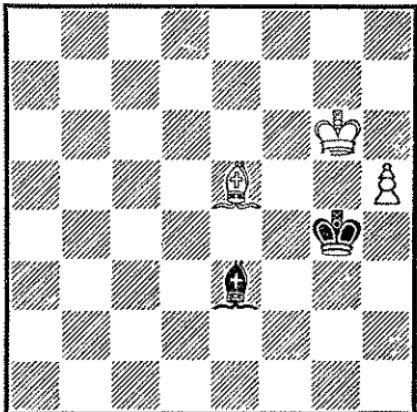
При своем ходе белые в позиции на диагр. 345 выигрывают: 1. Ch4—e7 Ca3—c1 2.

Ce7—f8 Cc1—g5 3. Cf8—g7! Cg5—h4 4. Cg7—f6.

Черные при своем ходе успевают улучшить позицию короля, переведя его на поле f5: 1...Kpd5—e4! (не 1...Kre5? из-за 2. Ce7 Cc1 3. Cf6+ и 4. e7) 2. Ch4—e7 Ca3—c1 3. Ce7—f8 Cc1—g5 4. Cf8—g7 Kpe4—f5!, и ничья.

Ладейная пешка для слабейшей стороны в подобных окончаниях опаснее центральной.

№ 346



Белые выигрывают

В позиции на диагр. 346 пешка находится еще в 5-м ряду, и тем не менее задержать ее движение не удается.

1. Сe5—g7      Сe3—g5!

Лучший ход. На 1...Cd2 следует 2. Ch6 Cc3 3. Cg5 Cg7! 4. Ce7!, и у черных цугцванг, или 2. Ch6 Cb4 3. Cg5 Cf8 4. Cf6! (снова цугцванг!) 4... Kpf4 5. Cg7, и пешка проходит в ферзи.

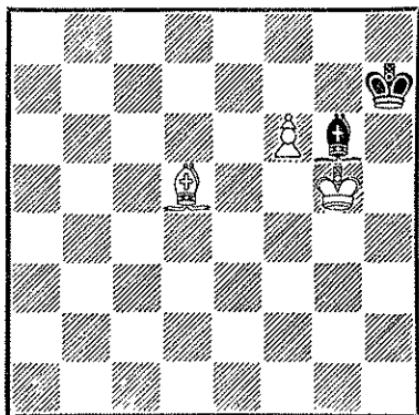
2. Cg7—h6      Cg5—f6!  
3. Ch6—e3      Cf6—g7!  
4. Ce3—g5!      Cg7—f8  
5. Cg5—f6,

и белые выигрывают.

Интересен следующий этюд Горвица (1880 г.).

№ 347

Горвиц



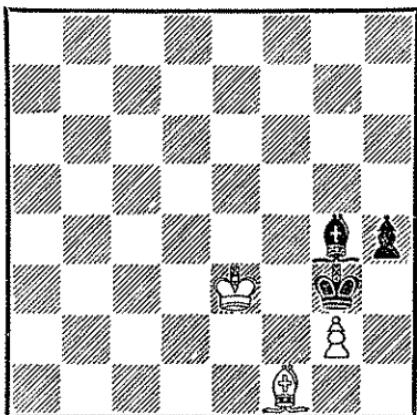
Выигрыш

Немедленный перевод белого короля на e7 ничего не дает, так как черные успевают перевести короля на e5. Предлагаем читателю убедиться, что в

этом случае черные добиваются ничьей. Слона черных не удается вытеснить с двух диагоналей.

Белые могут добиться победы, выиграв темп. 1. Cd5—g8+! Kph7—h8! (Очевидно, не 1. Kр : g8 2. Kр : g6 и т. д.) 2. Cg8—e6! Белые непускают короля на h7. На 2...Kph7 последует 3. Cf5 C : f5 4. Kр : f5 с выигрышным пешечным концом, как было доказано в главе 6. 2...Cg6—e8 3. Kpg5—f5 Kph8—h7 4. Сe6—d5 Kph7—h6 (или 4...Cd7+ 5. Kреb Kpg6 6. f7! Kpg7 7. Kpd6 и 8. Kре7, или 4...Ch5 5. Kреb Kpg6 6. Kре7 Kpf5 7. Cf7 Cd1 8. Сe6+, и выигрывают) 5. Kpf5—e6 Kph6—g5 6. Креб—e7 Ce8—h5. Теперь выигрывает типичный для таких окончаний маневр: 7. Cd5—f7 Ch5—e2 8. Cf7—e8 Ce2—c4 9. Ce8—d7! и затем 10. Cd7—e6. Последний ход белых был бы невозможен, если бы черный король стоял на e5.

№ 348



Интересный случай произошел в партии Тейхман — Маршал (Сан-Себастьян, 1911 г.).

Белые сыграли 1. Кре3—е4 и после 1... Сg4—с8 2. Кре4—е3 Сс8—d7! (решающий выжидательный ход) белые сдались. Действительно, на 3. Кре3—е4 следует 3... Cd7—с6+, а на 3. Кре3—d2—3... Kpg3—f2 4. Cf1—c4 Kpf2 : g2 с легким выигрышем. Пешка продвинется до h2, и слон переводится на f3 или g2. Между тем, как доказал гроссмейстер Авербах, белые могли спасти партию.

1. Cf1—b5! Kpg3 : g2
2. Кре3—f4! Cg4—e6
3. Cb5—c6+ Kpg2—f2
4. Cc6—d5! ...

Вот в чем спасение белых! Слон неуязвим, так как после 4... С : d5 5. Kpg4 теряется пешка «h».

4. ... Сe6—c8
5. Cd5—b7! Cc8—h3
6. Cb7—c6 Ch3—g2
7. Cc6—d7

Черным не удается продвинуть пешку до h3, следовательно, ничья.

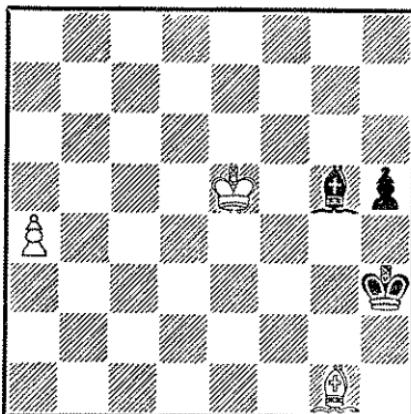
В окончаниях с одноцветными слонами цугцванг играет большую роль. Рассмотрим, например, этюд заслуженного деятеля искусства А. Троицкого.

1. a4—a5 Cg5—h4

Если 1... Kpg3, то 2. Kpf5 Cf4 3. Ch2+, или 1... Kpg4 2. ab Cf4+ 3. Kpd5 Cb8 4.

№ 349

А. Троицкий



Выигрыш при ходе белых

Krc6 Kpg3 5. Kpb7, и выигрывают.

2. a5—a6 Ch4—g3+
3. Кре5—е4 Cg3—b8
4. Кре4—f3! Kph3—h4

Черные оказываются в цугцванге. Если 4... h4, то 5. Cf2, и черные вынуждены отдать пешку h4.

5. Cg1—e3! Kph4—h3
6. Ce3—f2 Kph3—h2

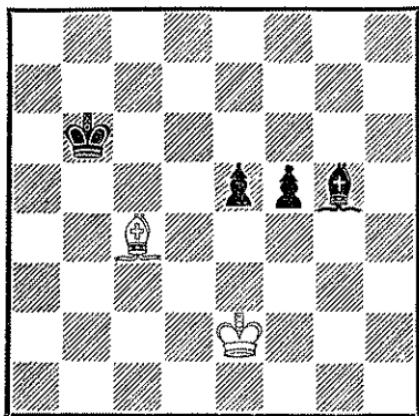
Или 6... h4 7. Cg1!

7. Cf2—g3+

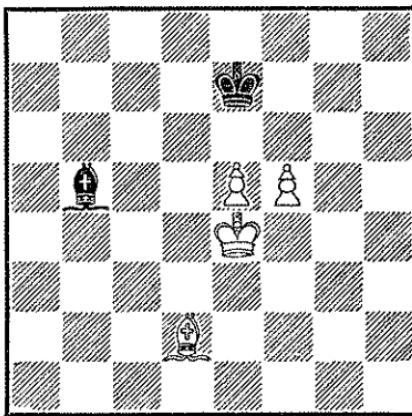
и выигрывают.

При разноцветных слонах даже далеко продвинутая пешка не может выиграть, если слон обстреливает поле на ее пути.

При одноцветных слонах две пешки почти всегда выигрывают. При разноцветных даже две пешки не гарантируют победы. В позиции на ди-



Ничья



Выигрыш только при ходе белых

дагр. 350 при ходе белых ничья достигается несложным путем. 1. Cс4—e6 f5—f4 2. Kре2—f3 и затем 3. Сe6—f5. Черные никогда не добываются хода e5—e4.

При ходе черных им лучше всего играть 1... .e5—e4, но и это не приносит успеха ввиду 2. Cс4—e6 f5—f4 3. Сe6—d5 (К ничьей приводит и 3. Cf5) 3. . .f4—f3 + 4. Kре2—f1 (Можно и 4. Kpf2, чтобы на 4... .Ch4 + продолжать 5. Kре3 f2 6. Kре2 e3 7. Cс4 Kpc5 8. Сab, и пешки навсегда задержаны), и одна из черных пешек неминуемо гибнет. Когда король поддерживает две связанные пешки и они далеко продвинуты, то результат зависит от того, успеют ли король и слон противника занять правильную защитную позицию.

В позиции на дагр. 351 при своем ходе белые выигрывают:

1. Cd2—g5 + Kре7—f7 2. e5—e6 + Kpf7—g7 3. f5—f6 + Kpg7—g6 4. f6—f7 Kpg6—g7 5. Cg5—h6 +, и следующим ходом ставят ферзя.

При ходе черных —ничья.

1... .Cb5—d7! 2. Kре4—f4 Kре7—f7 3. Kpf4—g5 Cd7—c8! (Плохо 3... .Kре7? 4. Kpg6 Cс8 5. Сb4 + Kре8 6. e6). Король белых не может отойти от пешки f5, а в ответ на 4. e6 + черные отдают слона за две пешки. После же 4. f5—f6 ничья очевидна.

Таким образом, правильное расположение защищающейся стороны заключается в следующем:

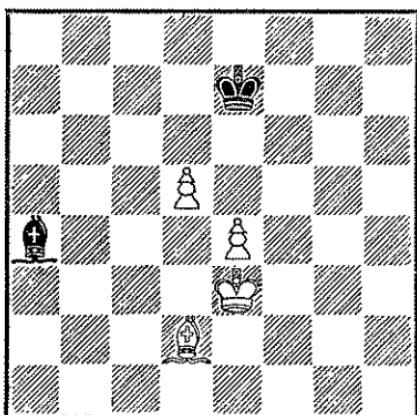
1) король и слон устанавливаются так, чтобы при движении пешек можно было пожертвовать слона за две пешки;

2) слон должен находиться впереди пешек и нападать на

одну из них, лишая подвижности короля противника.

В позиции на диагр. 352 одна белая пешка находится еще на 4-й горизонтали, поэтому черные при своем ходе успевают занять фигурами необходимую защитную позицию.

№ 352



Ход черных. Ничья

Согласно указанному выше правилу, слон должен нападать на пешку d5 спереди, а короля при этом следует расположить так, чтобы при ходе e5—e6+ можно было пожертвовать слона за обе пешки. Таким полем для короля будет d7 или f7. Но на f7 должен находиться слон с тем, чтобы нападать с этого поля на пешку d5. Стало быть, короля черных надо установить на поле d7.

Каким образом произвести перегруппировку так, чтобы черный слон попал на верхний отрезок диагонали a2—g8, разделенной на две части пешкой d5?

1. ... Ca4—e8!
2. Kpe3—d4 Ce8—f7

Если теперь 3. Cg5+, то ничья путем 3... Kpd7 4. e5 Cg8, и затем слон будетходить по полям g8—f7. Белые предпринимают другую попытку.

3. Kpd4—e5 Cf7—g8
4. Cd2—b4+ Kpe7—d7!

На любой другой ход короля последует 5. Kpd6, и белые выигрывают.

5. Kreb—f6 Kpd7—e8

Белые грозили ходом 6. Kpg7; плохо 6... Ch7 7. e5 Cg8 8. e6+.

6. Cb4—c5 Cg8—f7

Снова единственный ход. При 6... Kpd7 7. Kpg7 выигрывается слон.

7. Kpf6—g7 Cf7—h5

8. e4—e5 Ch5—f3!

9. d5—d6 Kpe8—d7

10. Kpg7—f6 Cf3—g4,

и ничья.

Проигрывало 1... Cb3 из-за 2. Kpd4 Ca2 3. e5 Kpd7 4. e6+ Kpe7 5. Kreб и т. д. Или 1... Cd1 2. Kpd4 Cg4 3. e5 Kpd7 4. Cb4 Ch3 5. Kpe3 Cg4 (на 5... Cg2 следует 6. e6+) 6. Kpf4 Ch3 7. Kpg5 Cg2 8. e6+ Kpe8 9. d6. Черный слон занял позицию позади пешек, что оказалось недостаточным для достижения ничьей.

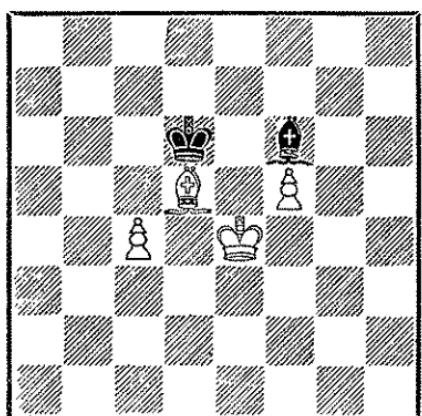
При ходе белых они выигрывают посредством 1. e5 Ce8 2. Cb4+ Kpd7 3. e6+ и т. д.

Если переместить все фигуры на диагр. 352 на одну вертикаль вправо, то получится следующая позиция: Kpf3, Ce2, пп. e5, f4; Kpf7, Cb4. Здесь черные проигрывают даже при своем ходе, так как у их слона не будет поля, аналогичного полю h5 на диагр. 352. Например: 1. . . Cf8 2. Kpe4 Cg7 3. Cc4 + Kpe7 (3. . . Kpg6 4. f5 + Kpg5 5. Cd3 Ch8 6. Kpd5 Cg7 7. Kreb и затем f5—f6) 4. Kpf5 Ch6 5. Kpg4! Cf8 (если 5. . . Kpd7 или 5. . . Kpf8, то 6. f5 и затем 7. f6) 6. Kpg5 Cg7 7. Kpg6 Kpf8 (если 7. . . Cf8, то 8. f5, а на 7. . . Ch8 последует 8. Kph7!) 8. Kph7, и белые выигрывают.

Изолированные пешки при разноцветных слонах оказываются сильнее связанных.

В позиции на диагр. 353 черные недолго могут удерживать белые пешки.

№ 353



Белые выигрывают

1. Kpe4—f4 Cf6—e7
2. Kpf4—g4 Kpd6—e5
3. Cd5—e6 Ce7—d6

Если 3. . . Kpf6, то 4. Kpf4 с неизбежным переводом короля на d5, после чего пешка «с» двинется вперед.

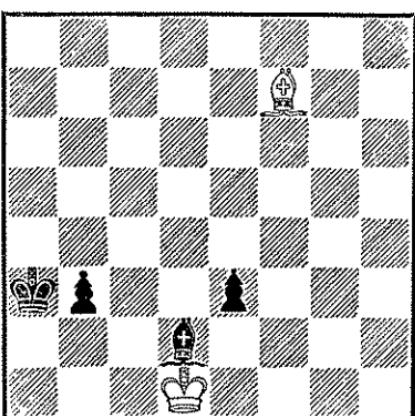
4. Kpg4—g5 Cd6—c5
5. Kpg5—g6 Kpe5—d6

Или 5. . . Ce7 6. Cf3! Cd8 7. c5 Ce7 8. c6.

6. Ce6—g8 Kpd6—e7
7. f5—f6+ Kpe7—f8
8. Cg8—d5 Cc5—b4
9. Kpg6—f5 Cb4—c5
10. Kpf5—e6 Cc5—d4
11. f6—f7 Cd4—c5
12. Kpe6—d7 Cc5—b4
13. Kpd7—c6 Kpf8—e7
14. c4—c5 Cb4—a3
15. Krc6—b6 Ca3—b4
16. c5—c6 Kpe7—d8
17. Kpb6—b7 Cb4—d6
18. c6—c7 +,

и одна из пешек проходит в ферзи.

№ 354



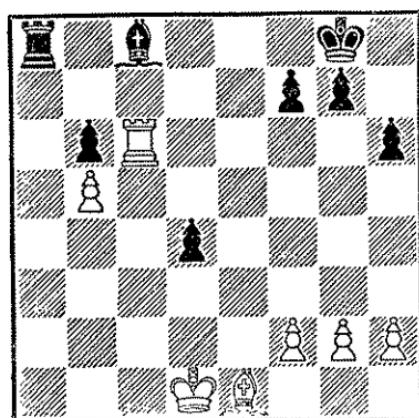
Однако если одна из пешек коневая или ладейная, то позиция может оказаться ничейной, как показало окончание партии И. Бергер — С. Котлерман (диагр. 354).

1. Cf7—g6 Kра3—b2 (или 1... b2 2. Cb1, и край доски мешает обходному движению короля, черные нигде не могут прорваться) 2. Cg6—f7! (иначе 2... Kра1 и 3... b2) 2... Kpb2—a2 3. Cf7—e6 Kра2—a3 4. Себ—f5, и ничья.

Чем дальше пешки удалены друг от друга, тем легче достигается выигрыш. Наоборот, если пешки отделены только одной вертикалью, то обычный результат — ничья. Например, переставим на диагр. 353 пешку f5 на e6.

В этом случае белые выиграть не смогут. В зависимости от того, где будет находиться белый король, черные будут защищать слоном или поле e7, или поле сб.

№ 355



В позиции на диагр. 355, взятой из партии Кан — Левенфиш (Москва, 1935 г.), приведен пример, который показывает, как защищающейся стороне надо использовать наличие разноцветных слонов для достижения ничьей.

Черные сыграли 1... La8—a1+, рассчитывая на благоприятные осложнения, которые могли возникнуть после 2. Kpd2 Cg4 3. f3 Cf5 4. L : b6 La2+ 5. Kpd1 L : g2. Белые правильно решили перевести игру в окончание с разноцветными слонами, хотя у белых на пешку меньше, и к тому же они теряют еще пешку b5; стоящие на черных полях пешки b6 и d4, в свою очередь, могут быть атакованы. 2. Lc6—c1! La1 : c1+ 3. Kpd1 : c1 Cc8—d7 4. f2—f4! Cd7 : b5 5. Ce1—f2 Cb5—f1 6. Cf2 : d4 b6—b5 7. g2—g3 Cf1—h3 8. Kpc1—d2 g7—g5. Черные намерены продвинуть пешку на g4 и затем своим королем проникнуть к пешке h2. 9. f4 : g5 h6 : g5 10. Cd4—f6. Правильно! При разноцветных слонах следует стремиться к тому, чтобы пешки противника стесняли движения его слона; при белопольном слоне его движения будут стеснены пешками, расположенными на белых полях. 10... g5—g4 11. Kpd2—c3 Kpg8—h7 12. Kpc3—b4 Ch3—f1 13. Cf6—e5 Kph7—g6 14. Ce5—f4.

Черные могут выиграть пешку h2, но, несмотря на две лиш-

ние пешки, они не смогут победить. Белые достигают ничьей, делая ходы слоном по диагонали f4—b8. Черные в этом случае нигде не могут прорваться.

### Упражнения

1. Дано позиция: Kpc4, Ce4; Kpd6, Cd4, пп. b6, e5. Каков будет исход борьбы? Докажите анализом.

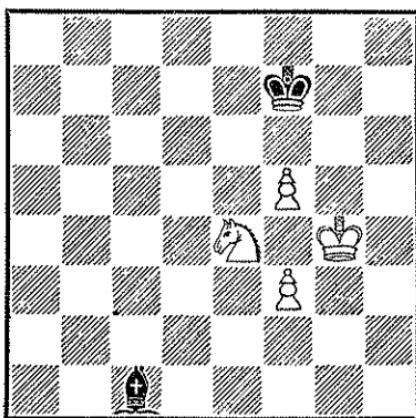
2. Могут ли спастись белые при ходе черных в позиции: Kpg2, Ca3; Kph5, Cf7, пп. g4, h6? Доказать анализом.

3. В позиции: Kpf3, Ca8; Kre8, Cd8, пп. e5, f5 ход белых. Какова защитная позиция против пешек e5 и f5 и против пешек e4 и f4 и успевают ли белые занять одну из этих позиций?

Слон против коня. В середине игры конь обычно равнозначен слону. Слон — фигура дальнобойная, зато конь обладает большей ударностью. У края доски подвижность и ударность коня снижаются, поэтому сила коня проявляется лучше в центре. Слабость слона состоит в его воздействии только на поля одного цвета. Подвижность слона часто бывает стеснена своими же пешками. Поставим черного слона на b7, а черные пешки на ab, b5 и e6. Такая пешечная структура часто встречается в ферзевом гамбите. Ясно, что слон b7 крайне стеснен в своих действиях. Такого слона называют «плохим» в отличие от «хорошего» слона, у которого диагонали не загорожены собственными пешками.

В концах игр дальнобойность слона становится особо ценной, когда пешки находятся на двух флангах и у обеих сторон имеются проходные пешки. В таких случаях слон легче задерживает пешки противника, чем конь. Для перевода коня с одного края доски на другой требуется много ходов, для слона обычно достаточно одного. Когда пешки находятся только на одном фланге, конь по меньшей мере не хуже слона.

№ 356



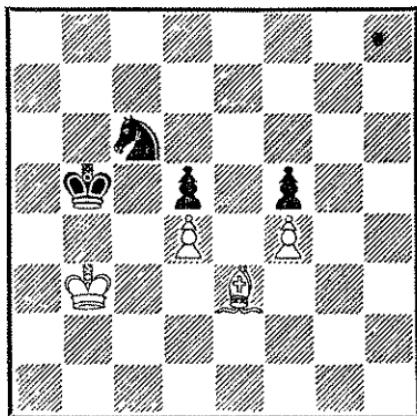
Выигрыш при ходе белых

В позиции на диагр. 356 белые выигрывают, постепенно оттесняя короля и продвигая пешки.

1. f3—f4 Cc1—a3 2. Kpg4—g5 Ca3—e7+ 3. f5—f6 Ce7—d8 4. Kpg5—f5 Cd8—a5 5. Ke4—g5+ Kpf7—f8 6. Kpf5—g6 Ca5—b4 7. Kg5—e6+ Kpf8—g8 8. f6—f7+ и т. д. При ходе черных они играют 1... Ch6! и белым не удается продвинуть вперед короля и пешки.

Если бы у белых вместо коня был слон (безразлично, белопольный или чернопольный), то выигрыша у них не было бы, в чем читатель сам легко может убедиться.

№ 357



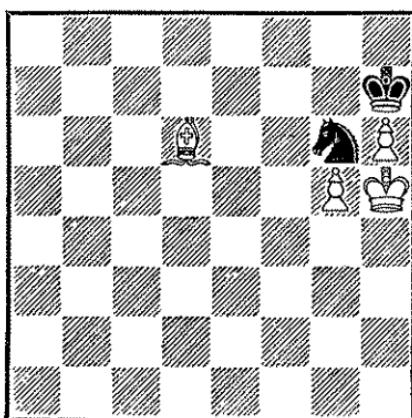
На диагр. 357 конь сильнее «плохого» слона, однако при правильной защите белые достигают ничьей.

1... Кс6—а5 + 2. Крв3—с3  
Крв5—а4 3. Се3—f2 Ка5—с6  
4. Cf2—h4! Кс6—а7 5. Ch4—  
f6 Ка7—b5 + 6. Крв3—d3  
Кра4—b3 7. Cf6—h8 Kb5—а7  
8. Ch8—g7 Ка7—c6 9. Cg7—e5  
Кс6—b4 + 10. Крд3—e3 Крв3—  
с3 11. Кре3—f3! Kb4—c2 12.  
Крф3—g3! Крс3—d3 (или 12...  
К : d4 13. Крh4 Крд3 14. Крg5,  
и белые теряют пешку f5, после  
чего проходные пешки одновре-  
менно проходят в ферзи) 13.  
Крg3—h4 Крд3—e4 14. Крh4—  
g5 Кс2—b4 15. Крg5—f6 Kb4—  
d3 16. Крf6—e6 Kd3—c1 17.  
Се5—c7 Кс1—e2 18. Сс7—e5,

и ничья. План перевода белого короля в тыл черных пешек найден киевским любите-  
лем Подольным.

Если все фигуры и пешки передвинуть вправо (Крс3, Cf3, пп. e4, g4; Крб5, Kd6, пп. e5, g5), то белый король не сможет пробраться на поле h5, ему помешает край доски, и белые проигрывают. Проигрывают белые и в позиции, получающейся при передвижении всех фигур на один ряд вниз (Крв2, Ce2, пп. d3 f3; Крв4, Kc5, пп. d4, f4). Белым удается пробраться королем на e5 и слоном на e4, но после того как черные переводят короля на e3 и коня на e1, последует Ke1 : d3 +; Ce4 : d3 Kре3 : d3; Кре5 : f4; Крд3—e2, и пешка «d» проходит в ферзи рапще, чем пешка «f» белых.

№ 358



Ничья

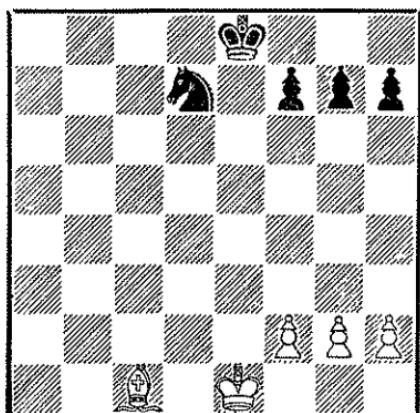
На диагр. 358 пешки и слон белых расположены на полях

одного цвета — они воздействуют только на черные поля. Поэтому черные, закрепившись на белых полях, задерживают обе пешки. Подобный же случай имел место при разноцветных слонах в примере на диагр. 350.

В рассматриваемой позиции черные ходят все время конем g6 на безопасное поле. У коня всего 6 полей. Слон может отнять четыре из них, король — одно, а шестое всегда остается в распоряжении коня. Несмотря на перевес в две пешки, белые не могут выиграть. Переставим пешку h6 на h3. Теперь белые добываются победы, отступив королем на g4 и продвинув пешку до h5. Затем король переходит на f5, а пешка — на g6.

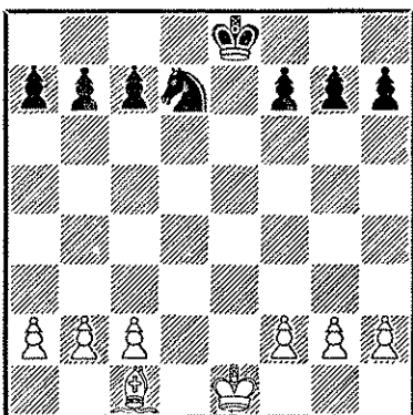
На этом примере можете убедиться в слабости «плохого» слона. Весьма поучительны следующие 5 примеров, указанные Капабланкой.

№ 359



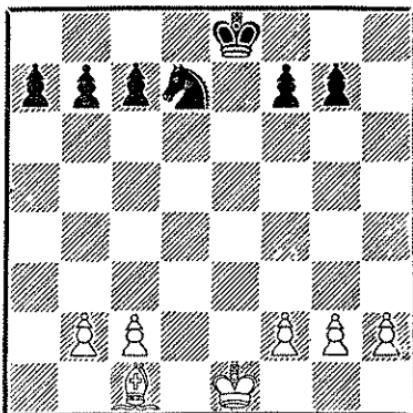
На диагр. 359 конь равнозначен слону, так как пешки находятся на одном фланге и проходных пешек нет. Игра заканчивается ничьей.

№ 360



На диагр. 360 слон несколько сильнее коня, однако при правильной игре должна получиться ничья.

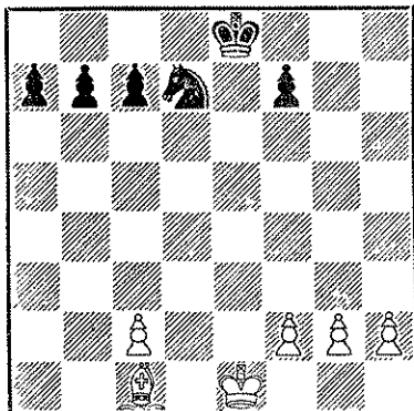
№ 361



На диагр. 361 шансы определенно на той стороне, у которой

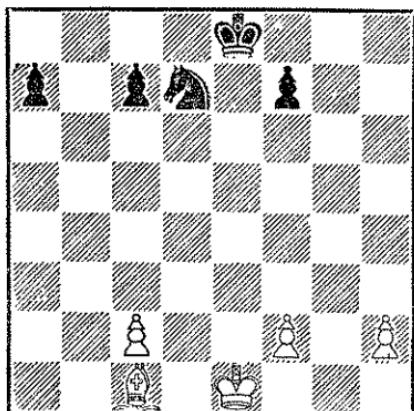
имеется слон, так как белые угрожают получить проходную пешку по линии «h». Проходную пешку черных по линии «a» слону легче задержать, чем коню пешку «h». Все же при правильной защите черные должны добиться ничьей.

№ 362



На диагр. 362 преимущество слона перед конем еще больше. Пешки на обоих флангах, и имеются проходные. Черным трудно добиться ничьей.

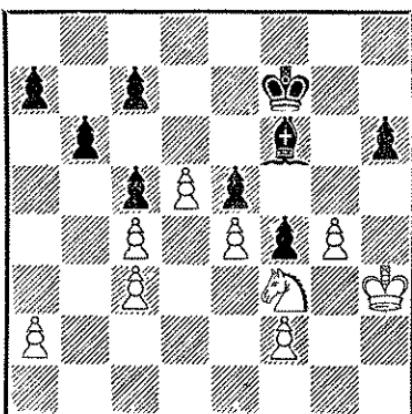
№ 363



На диагр. 363 преимущество слона над конем должно дать выигрыш белым. Изолированные пешки облегчат проникновение белого короля на ферзевый фланг, в то время как черный король будет вынужден задерживать проходную пешку «h».

Конь сильнее слона в блокированных позициях с пешечными цепями, в которых пешки находятся на белых полях при белопольном слоне или на черных — при чернопольном и таким образом уменьшают его «работоспособность».

№ 364



В позиции на диагр. 364 у черных «плохой» слон: он стеснен своими же пешками. Белые выигрывают, жертвуя пешку.

1.  $g4-g5!$   $h6 : g5$
- Еще хуже 1...  $C:g5$  2.  $K:e5+$ .
2.  $Kph3-g4$   $Kpf7-g6$
3.  $a2-a3$   $a7-a6$
4.  $a3-a4$   $a6-a5$

Вынудив движение черной пешки «а», белые обеспечили коню поле b5.

5. Kf3—e1 Cf6—e7
6. Ke1—c2 Ce7—f6

Черные могут ходить только слоном. Иначе белый король проникнет на f5 или h5.

7. Kc2—a3 Cf6—e7
8. Ka3—b5 Ce7—d6
9. Kb5—a7 Cd6—e7
10. Ka7—c6 Ce7—f6
11. f2—f3! Kpg6—h6

Вынуждено. На 11...Cg7 последует 12. Kd8! и 13. Keb с выигрышем одной из пешек.

12. Kpg4—f5 Kph6—g7

Черные рассчитывают на 13. K : e5?, тогда 13...C : e5 14. Kр : e5 Kpg6!. 15. Kреб g4!, и выигрывают.

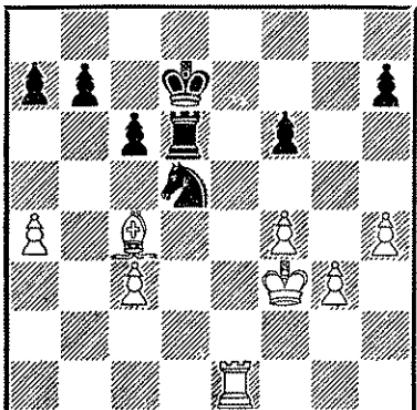
13. Kс6—b8! Kpg7—f7
14. Kb8—d7 Cf6—g7
15. Kpf5 : g5 Kpf7—e7
16. Kpg5—g6! Kpe7 : d7

Не меняет исхода 16...

Ch8 17. Kph7 Cf6 18. K : f6  
Kр : f6 19. Kph6.

17. Kpg6 : g7,

№ 365



и пешечное окончание легко выигрывается белыми.

Убедительно продемонстрировал превосходство слона над конем А. Алехин (белые) в партии из матча с М. Эйве.

1. Cc4—d3 h7—h6

После 1...K : c3 2. C : h7 K : a4 3. h5 черные не в силах задержать движение пешки «h».

2. Cd3—f5+ Kpd7—d8
3. Kpf3—g4 Kd5—e7

И сейчас после 3...K : c3 4. Kph5 с последующим 5. Kр : h6 пешка «h» решает борьбу.

4. Cf5—b1 Kpd8—e8

Или 4...Ld5 5. f5 Kpd7 6. Jf1 и 7. Kph5.

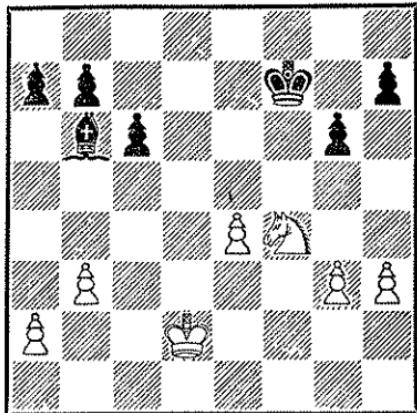
5. Kpg4—h5 Kpe8—f7

Не помогает 5...f5 6. C : f5 Ld5 7. g4 Kpf7 из-за 8. c4! Lc5 9. Le5! L : e5 10. fe с легким выигрышем.

6. Cb1—a2+ Kpf7—f8
7. Kph5 : h6 Jd7—d2
8. Ca2—e6 Ld2—d3
9. g3—g4 Ld3 : c3
10. g4—g5

и Эйве сдался.

Весьма поучительно окончание партии Г. Голомбек — П. Керес (диагр. 366). Позиция относится к разряду таких, где превосходство слона над конем не вызывает сомнения. Проходная пешка e4 легко блокируется, черные образуют на ферзевом фланге проходную, которая отвлечет белого короля, и черный король прорывается на один из флангов.



1... Сb6—f2! Прежде всего черные ослабляют положение пешек противника. Как было указано, стоящие рядом связанные пешки образуют барьер, задерживающий проникновение короля. Теперь этот барьер ликвидируется. 2. g3—g4. Ход 2. Kе2 защищал пешку g3, но ненадолго. После 2... Креб 3. Kpd3 Креб белым нечего ходить. 2... Kpf7—f6 3. Kpd2—e2 Cf2—d4 4. Kре2—f3. Прорыв черного короля к пешкам h3 и g4 нейтрализован, но теперь начинается борьба на другом фланге. 4... a7—a5 5. g4—g5+ Kpf6—e5! 6. Kf4—d3+ Креб—d6 7. h3—h4 b7—b5. Угрожает сб—c5—c4 и

затем марш короля: Kpd6—с5—b4. 8. Kd3—e1. На 8... Kpc5 последует 9. Kd3+, 8... Cd4—c5! Освобождает поле d4 для вторжения короля. 9. Kе1—d3 Cс5—b6 10. Kd3—f4 Cb6—d4 11. Kf4—d3 c6—c5 12. Kd3—f4 c5—c4 13. b3 : c4 b5 : c4. Второй этап завершен, образована проходная пешка. 14. Kf4—d5 Kpd6—e5 15. Kd5—f6 h7—h5 16. Kf6—d5 c4—c3 17. Kd5—f4 c3—c2 18. Kf4—d3+ Кре5—d6 19. Kpf3—e2 Cd4—b2! Белые сдались, расчитав продолжение: 20. Kpd2 c1Ф+ 21. K : c1 C : c1+ 22. Kр : c1 Кре5 23. Kpb2 Kр : e4 24. Kра3 Kpf4 25. Kра4 Kpg4 26. Kр : a5 Kр : h4 27. Kpb5 Kр : g5 28. a4 h4, и черная пешка проходит в ферзи раньше.

#### Упражнения

1. Каков будет исход борьбы при ходе белых и при ходе черных в позиции: Kpf5, Cg8, п. h5; Kpb5, Kf8, п. a4?

2. Какое у белых преимущество в позиции: Kpb5, Kc4, пп. e4, f5; Kpd7, Ce7, пп. e5, f6? Каким образом они сразу решают партию?

3. Разыграйте с партнером пять позиций X. Капабланки (диагр. 359—363).

## Глава 17

### ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Переходим к изучению одного из главных элементов шахматной партии — комбинации.

Существует множество определений комбинаций, расплывчатых и противоречивых. Большинство из них усматривает сущность комбинаций в жертве. Попытаемся разобраться в этом вопросе.

Очень часто партия протекает по такой схеме. Один из партнеров получил лучшую позицию, у другого образовалась слабая пешка, которая вскоре была потеряна. Полученный перевес был реализован в эндишиле.

Другая схема. Один из противников предложил гамбит, отдав пешку в расчете на атаку. Атака была отбита, и лишняя пешка решила участь партии.

В обоих случаях партии могли быть решены без единой комбинации и демонстрируют торжество силы. А перевес в силе в шахматах выражается в материальном преимуществе:

в лишней фигуре или пешке, качестве, в трех фигурах за ферзя и т. д.

Но иногда на доске создается ситуация, когда нарушается нормальная обстановка и обычные законы борьбы перестают временно действовать. Чаще всего такое нарушение выражается в ломке общепринятых представлений о ценности фигур, т. е. в жертве: отдается пешка или фигура без компенсации или ценная фигура меняется на менее ценную или пешку. Такое отступление от норм может случиться и без жертвы, например перестает действовать правило квадрата или пешка превращается в легкую фигуру, а не в более ценного ферзя.

Нарушение норм не может быть длительным. Операция должна быть произведена быстро, состоять из вынужденных ходов и быть выгодной для начавшей ее стороны. Такая цепь форсированных ходов, объединенных общей идеей

для достижения определенной цели, называется комбинацией.

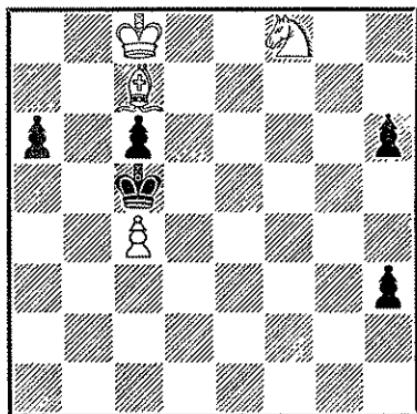
Комбинация достигла намеченной цели, следовательно, она правильна, или, как говорят, корректна. В противном случае она ошибочна, некорректна. Сущность комбинации не в жертве, а в идее.

Читатель уже ознакомился с превосходным этюдом Р. Рети (№ 120). Идея автора заключалась в показе нарушения правила квадрата. При помощи пешки на другом конце доски король догоняет пешку, расположенную впереди него на две клетки.

Ту же идею выразил М. Г. Кляцкин в другой форме.

#### № 367

М. Кляцкин



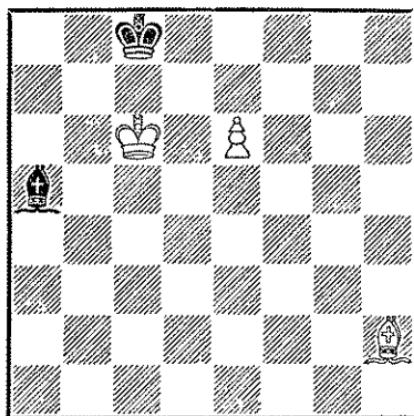
Выигрыш при ходе белых

Обе проходные пешки черных бегут в ферзи, и не видно, как белые фигуры могут задержать их. Идея выигрыша любо-

пытна — король бросается вдогонку за пешкой «а». 1. Kpc8—b7! ab—a5 2. Kpb7—a6 a5—a4 3. Краб—a5 a4—a3 4. Кра5—a4 a3—a2 5. Кра4—b3 a2—a1Ф 6. Kf8—e6×, или 5... a2—a1K+ 6. Kpb3—c3, и белые выигрывают. Шестиходовая комбинация белых состояла из единственных ходов.

#### № 368

Чентурини



Ничья

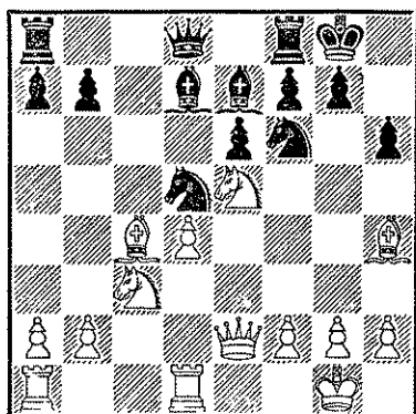
На диагр. 368 показан еще один пример комбинации. Этюд составлен итальянцем Чентуриани в 1856 г. После 1. e6—e7 черные как будто обречены. Однако следует 1...Сa5—d8! 2. e7—e8K. Превращение пешки в ферзя или ладью ведет к пату, а в слона — к несложной ничьей. 2...Cd8—h4! (проигрывает 2...Cg5 3. Kd6+ и затем 4. Kf7+, и 2...Ca5 3. Kd6+ и потом 4. Kb7+, а также 2...Ce7 3. Cc7 Cf8

4. Kf6 с последующим 5. Kd5 и 6. Kb6×) 3. Ch2—c7 Ch4—e7! 4. Ke8—g7 Ce7—d8 5.Cc7—f4 Cd8—c7, и ничья. Жертва была произведена только на заключительном этапе комбинации.

В комбинационных идеях должен быть элемент новизны. Нельзя считать комбинацией жертву пешки в гамбите 1. e4 e5 2. f4 не только потому, что дальнейшие продолжения не имеют форсированного характера, но и потому, что жертва применялась тысячи раз в течение нескольких столетий. Жертва фигуры в дебюте после 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Cc5 4. K : e5 K : e5 5. d4 для новичка является комбинацией, но для шахматиста даже средней силы, который встречался с такой жертвой много раз, это уже не комбинация, а технический прием.

Цели комбинаций могут быть разные: мат, выигрыш материала, улучшение позиции.

№ 369



Позиция на диагр. 369 взята из партии Ботвинник — Алаторцев (Ленинград, 1933 г.). Ботвинник провел глубокую и трудную комбинацию, которая не дала ему материальных выгод, но ослабила пешки черных. Комбинация основана на идеи связки. 1. Kc3: d5! Kf6 : d5 2. Ch4 : e7 Fd8 : e7 3. Ke5 : g6! f7 : g6 4. Cc4 : d5. В результате комбинации рассстроена пешечная позиция черных.

Рассмотрим теперь варианты комбинации:

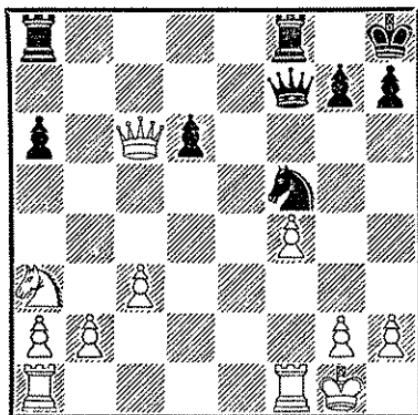
1) 1. . . e6 : d5 2. Ch4 : f6! g7 : f6 (иначе 3. C : d5) 3. Ke5 : d7 Fd8 : d7 4. Cc4 : d5 Fd7 : d5 5. Fe2 : e7, и у белых лишняя пешка; 2) 1. . . Kf6 : d5 2. Ch4 : e7 Kd5 : e7 3. d4—d5! e6 : d5 4. Cc4 : d5 Ke7 : d5 (иначе решает 5. K : d7 или 5. C : b7) 5. Ld1 : d5 Cd7—g4! 6. Fe2—c4! Cg4—e6 7. Ld5 : d8 Ce6 : c4 8. Ld8 : f8+ La8 : f8 9. Ke5 : c4, и белые остались с лишней фигурой.

Самым трудным для расчета был второй вариант. Когда вариант состоит из взятий или шахов, его легче рассчитать, потому что возможны только единственные ответные ходы противника. Другое дело, когда вариант включает ход без взятия или без шаха. Такие ходы, называемые «тихими», должны содержать в себе сильную угрозу, чтобы ограничить возможность защиты. Тихий ход 3. d5! во втором варианте грозил разменом на e6 и затем K : d7, поэтому у черных не

было выбора. Красивый контрудар 5...Cg4! мог бы спасти черных, если бы у белых не нашлось возражения 6. Fc4!. Расчет таких неожиданных контрударов представляет значительные трудности даже для сильных шахматистов.

Комбинация требует точного расчета во всех разветвлениях. Вот пример неправильной комбинации, случившейся в матчевой партии Андерсен — Паульсен (Бреславль, 1877 г.).

№ 370



Андерсен отдал две пешки, чтобы достичь позиции на диагр. 370, и сейчас решил «добрить» противника. Последовало:

1. ... Ff7—a7+
2. Kpg1—h1 Kg5—g3+
3. h2:g3 Lf8—f6

Грозит мат на h6. Ответ Паульсена показал, что комбинация оказалась некорректной. Андерсен не учел, что его

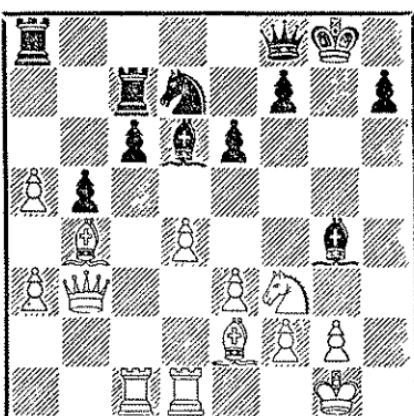
ладья на a8 атакована белым ферзем, и после

4. Lf1—f2!

вынужден был сложить оружие.

Случаются и такие неожиданности. Комбинация оказывается правильной, несмотря на ошибочный расчет. Повинен в этом не играющий, а скрытое превосходство позиции, которое выявляется в процессе борьбы.

№ 371



Позиция на диагр. 371 случилась в партии Свидерский — Яновский (Нюренберг, 1906 г.). Свидерский начал трехходовую комбинацию, основанную на связке слона d6.

1. Ce2 : b5? Cg4 : f3!
2. g2 : f3 c6 : b5
3. Lc1 : c7 ...

На этом кончился расчет Свидерского. Мы уже указывали на необходимость учиты-

вать так называемые промежуточные контрудары, особенно шахи.

3. ... Ff8—g7+!  
4. Kpg1—f1 Cd6 : c7

Таким образом, промежуточный шах стоил Свидерскому фигуры. Тем не менее Свидерский, потеряв слона, не потерял присутствия духа, и партия продолжалась.

5. Fb3—c3! ...

Выясняется, что черный ферзь временно находится вне игры, а комок черных фигур на левом фланге расположен весьма неудачно. Белый ферзь угрожает вторжением на сб. К тому же у белых за фигуру две пешки. Неожиданно черные оказались в трудном положении.

5. ... Cc7—h2

Эта защита оказалась недостаточной. Лучше выглядит 5...La7, но и тогда после 6. Fcb f5 (6...Kb8 7. Fe8+; 6...Kf6 7. Cc5) 7. d5! e5 8. d6 Cd8 9. Fc8 Ff8 10. Lc1 (угроза 11. Lc7) 10...Cf6 11. F : f8+ K : f8 (или 11...Kp : f8 12. Lc7) 12. Lc7 La8 13. d7 Ld8 14. C : f8 Kp : f8 15. a6 Kpe7 16. a7 La8 17. Lc8 белые должны выиграть.

6. Fc3—cb La8—d8  
7. a5—a6 Fg7—g5  
8. Cb4—a5 Kd7—e5  
9. Fcb—b7 Ld8—d7  
10. a6—a7! Ld7 : b7  
11. a7—a8F+ Kpg8—g7

12. Fa8 : b7 и белые выиграли.

Комбинация с жертвой на b5 оказалась правильной, но только расчет следовало сделать не на 3, а на 12 ходов.

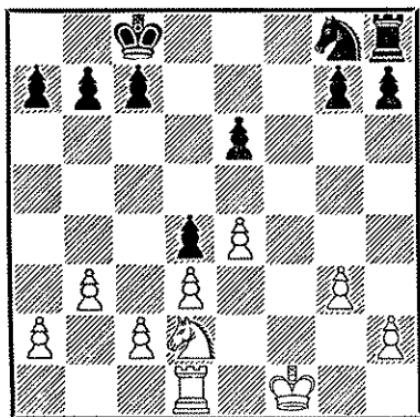
Комбинационные идеи роднят шахматы с искусством. За многовековую историю шахмат создано и создается большое количество самых разнообразных комбинаций. Но дело не только в даровании шахматиста. Для осуществления комбинации должны быть определенные предпосылки, на основании которых мы заключаем, что позиция созрела для тактического удара, и тогда начинаем искать комбинацию. Во время игры рождается немало идей, интересных замыслов, комбинаций; приходится их проверять и несущественное отбрасывать. Часто приходим к выводу, что комбинация невозможна, но иногда одна из идей постепенно выкристаллизовывается, проверка во всех вариантах подтверждает ее правильность — комбинация найдена!

Итак, на доске должны существовать определенные условия для создания комбинации. Заслуженный мастер спорта П. Романовский назвал эти условия мотивами. Многие мотивы часто встречаются на практике, и ознакомление с ними облегчает нахождение комбинаций.

Ограниченнная подвижность фигур противника может слу-

жить основой для создания комбинации. Приводим два примера.

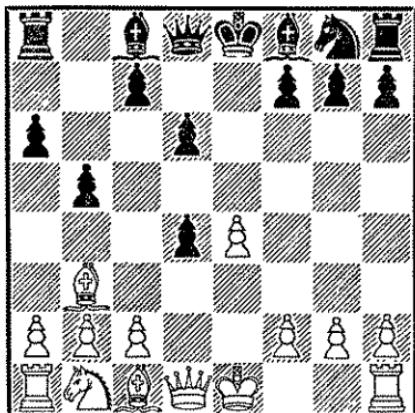
№ 372



В позиции на диагр. 372 белые, начиная, выигрывают пешку.

1. Kd2—f3 c7—c5 2. Kf3—g5, и в связи с угрозой хода 3. Kg5—f7 (с нападением на ладью) черные вынуждены отдать пешку e6.

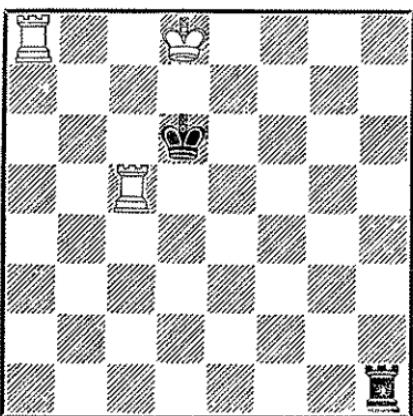
№ 373



Позиция на диагр. 373 получается в одном из вариантов «испанской партии» после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Cb5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4.

Правильный ход белых сейчас 8. Cb3—d5 с тем, чтобы после 8. . . La8—b8 взять пешку d4. К ничьей ведет 8. c2—c3, так как после 8. . . d4 : c3 двойной удар 9. Fd1—d5 отражается ходом 9. . . Cc8—e6, и если 10. Fd5—c6+, то 10. . . Ce6—d7 11. Fc6—d5 Cd7—e6; обе стороны вынуждены повторять ходы. Ошибочно 8. Fd1 : d4? из-за 8. . . c7—c5 9. Fd4—d5 Cc8—e6 10. Fd5—c6+ Ce6—d7 11. Fc6—d5 c5—c4, и слон пойман.

№ 374

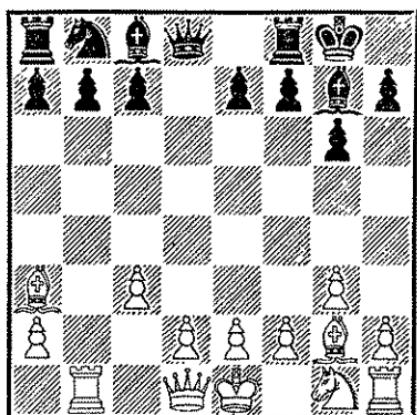


В позиции на диагр. 374 ход белых. У них на ладью больше, но беда их в том, что черные грозят дать мат и одновремен-

но нападают на ладью. Следовательно, ладья белых проигрывает. Но в таких случаях невольно приходится искать возможность отдать ладью так, чтобы потом отыграть ее. Тот, кто изучил двойные удары ладьи, сможет найти решение. 1. Лс5—h5! Черная ладья завлекается на 5-ю горизонталь. 1...Лh1 : h5 2. Лa8—a6+ Кpd6—c5 3. Лa6—a5+ Кrc5—b4 4. Лa5 : h5. Переставим в позиции на диагр. 374 черную ладью на g1. Теперь комбинация не проходит. После 1. Лe5—g5 Лg1 : g5 2. Лa8—a6+ Кpd6—e5! 3. Лa6—a5+ Креб—f6 король успевает защитить ладью. Позиция на диагр. 374 взята из старинной латинской рукописи.

Эм. Ласкер (чемпион мира с 1894 по 1921 г.) называл такие мотивы геометрическими. В позиции на диагр. 375 (Левенфиш — Гольденов, Москва, 1946 г.) тот же мотив проходит

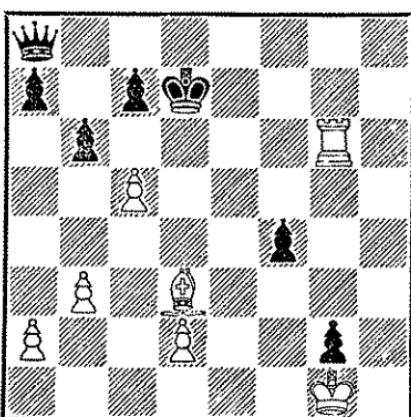
№ 375



по диагонали. Пешка b7 атакована дважды, защищена один раз. Тем не менее черные сыграли 1...Лf8—e8, имея в виду комбинацию: 2. Cg2 : b7 Cc8 : b7 3. Лb1 : b7 Фd8—d5!, выигрывая по меньшей мере качество. Эта комбинация оказалась неправильной, так как белые провели встречную комбинацию, основанную на неподвижности ладьи a8. 2. Лb1 : b7! Cc8 : b7 3. Cg2 : b7 Kb8—d7 4. Cb7 : a8, и белые выиграли пешку.

№ 376

М. Платов



Выигрыш

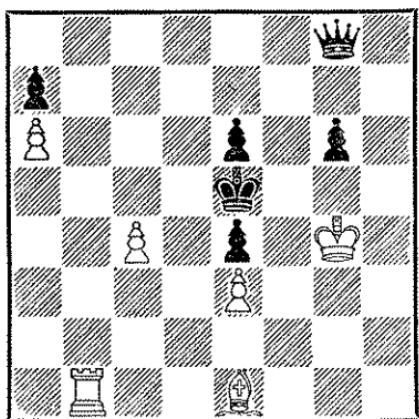
На диагр. 376 приведен этюд М. Платова, а на диагр. 377 этюд Л. Куббеля. В обоих этюдах белые выигрывают комбинациями, построенными на геометрических мотивах.

Решение первого: 1. Лg6—g7+ Кpd7—e6 (единственный

ход, не теряющий ферзя) 2. Lg7—g8! Fа8—f3 (или сразу 2...Fb7 3. с6, и черные проигрывают ферзя) 3. Cd3—e2! Ff3—b7 4. c5—c6 Fb7 : c6 5. Lg8—g6+.

№ 377

Л. Куббель



Выигрыш

Решение второго: 1. Lb1—b8! Fg8—h7 (1... F : b8 2. Cg3+) 2. Lb8—h8! Fh7—f7 (2... F : h8 3. Cс3+) 3. Lh8—f8! Ff7 : f8 4. Ce1—c3+ Креb—d6 5. Cс3—b4+, и выигрывают. Или 2... Fh7—d7 3. Lh8—d8! Fd7 : d8 4. Ce1—g3+ Креb—f6 5. Cg3—h4+, и выигрывают. Четыре жертвы ладьи по одной линии в двух парных схожих вариантах.

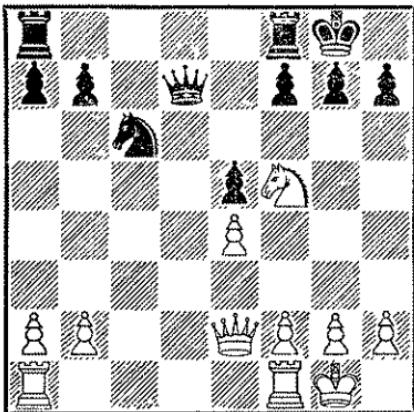
В решении указаны только главные разветвления. Читателю надлежит самому подробно разобрать этюды, рассмотреть все варианты, а затем решить, не передвигая фигур на доске.

Геометрические или линейные мотивы характерны для ладьи и слона. Но самыми «ударными» фигурами являются ферзь и конь. В партиях чаще всего встречаются комбинации, мотивами которых является двойной удар ферзя или коня.

В главе 9 уже были показаны примеры простых, в основном двухходовых, двойных ударов ферзя и коня. Достаточно углубить комбинацию двойного удара на один или два хода, чтобы она оказалась замаскированной и нелегко находимой даже для сильного шахматиста.

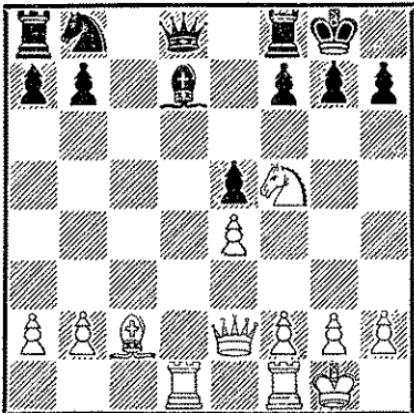
Сравним для примера две позиции.

№ 378



Белые при своем ходе добиваются победы с помощью двойного удара: 1. Fe2—g4. Грозит мат на g7 и выигрыш ферзя вскрытым шахом Kh6. От этих одновременных двух угроз у черных нет защиты.

№ 379



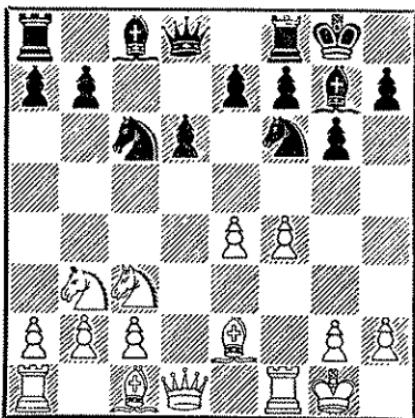
Черные отстали в развитии и после 1. Сс2—а4 попали под связку. Они могут избавиться от связки ходами 1...Фс7, или 1...Фе8, или 1...Кс6. Читателю нетрудно будет найти выигрывающую комбинацию белых. На 1...Фе8 имеется и второе решение: 2. Л : d7 К : d7 3. Лd1. При ответе 1...Крg8—h8 также решает 2. Л : d7 и затем 3. Лd1. Относительно лучший выход для черных состоит в 1...г7—g6. В случае 2. Са4 : d7 Кb8 : d7 3. Кf5—h6+ Крg8—g7 4. Фd1—g4 Крg7 : h6 5. Лd1 : d7 Фd8—c8.

Но если от шаха на h6 король уходит на h8, то 4...Кf6 проигрывает из-за 5. К : f7+.

В варианте «дракона» «сицилианской защиты», о котором мы уже упоминали, после ходов 1. e2—e4 с7—c5 2. Кg1—f3 Кb8—c6 3. d2—d4 с5 : d4 4. Кf3 : d4 Кg8—f6 5. Кb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 г7—

g6 7. 0—0 Cf8—g7 8. Kd4—b3 0—0 9. f2—f4 получается позиция, представленная на дагр. 380.

№ 380



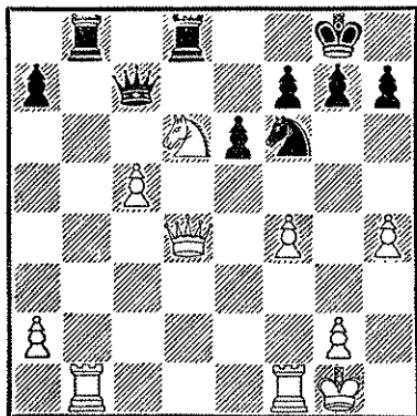
Последним ходом белые начали подготовку атаки на королевском фланге. Черные ответили 9...b7—b5, ставя пешку под удар коня с3 и слона e2. Нетрудно догадаться, что на 10. К : b5 последует 10...К : e4 11. Фd5 Фb6+, но почему нельзя взять ее слоном?

Оказывается, что и после 10. Се2 : b5 Фd8—b6+ 11. Крg1—h1 черные ответят 11...Кf6 : e4 12. Кс3 : e4 Фb6 : b5 или 12. Фd1—d5 Кe4 : c3 13. Фd5 : c6. Белые рассчитывают после 13...Ф : c6 14. С : с6 выиграть качество, но их ждет сюрприз. 13...Кс3 : b5! 14. Фс6 : a8 Сс8—b7!, и ферзь пойман. Таким образом, ход 9...b7—b5 вполне возможен. Он был найден В. Раузером.

Открывая после короткой рокировки ходом f2—f4 диагональ g1—a7 (или соответственно у черных после f7—f5 диагональ a2—g8), следует всегда помнить о возможном шахе ферзем по этим диагоналям.

На диагр. 381 показано положение из партии М. Тайманов — Б. Спасский, 1951 г.

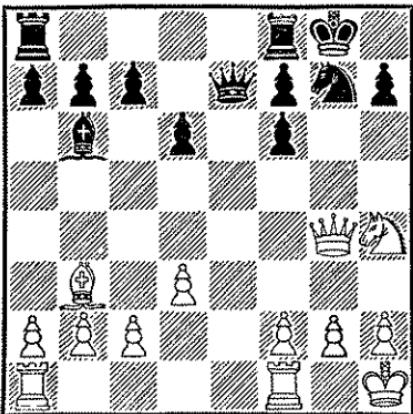
№ 381



Последний ход черных был Kd5—f6. Белые не обратили внимания на скрытую угрозу черных и ответили 1. Lb1—b3, на что последовало 1... Lb8 : b3 2. a2 : b3 Kf6—e4! Комбинация черных основана на связности коня d6 и на двойном ударе, который последует при 3. Fd4 : e4 Fc7 : c5+ 4. Kpg1—h2 Fc5 : d6. Во всех вариантах белые теряют пешку.

Двойные удары коня, которые были показаны раньше на примерах диагр. 159—161, служат мотивами для многих эффектных комбинаций.

№ 382



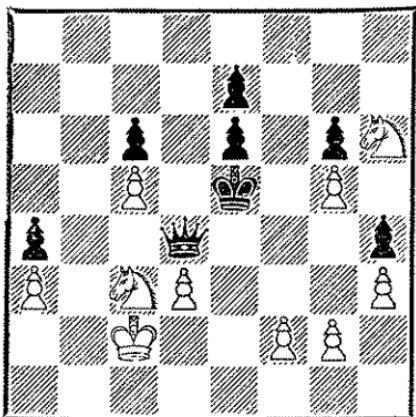
На диагр. 382 ход черных. Белые угрожают форсировать мат путем Kh4—f5 и Fg4 : g7×.

Как защититься от этой угрозы? Если 1... Lfe8, то после 2. Kf5 Ff8 3. Kh6+ Kph8 4. K : f7+ Kpg8 5. K : d6+ черные теряют качество и две пешки. Они поэтому сыграли 1... Kpg8—h8, развязывая коня. Последовала несложная комбинация 2. Fg4 : g7+ Kph8 : g7 3. Kh4—f5+ Kpg7—h8 4. Kf5 : e7. Правильная защита заключалась в 1... Fef, не допуская хода Kh4—f5. На 2. Lae1 черные ходом 2... Fg5 ликвидировали связку по линии «g», а на 2. f4 ответили бы 2... Fh5.

На диагр. 383 приведен этюд мастера композиции Л. Куббелля. Белые выигрывают комбинацией, основанной на двойных ударах коней: 1. f2—f4+ Fd4 : f4 2. Kc3—e2! Ff4—f8 (при других ходах ферзь проигрывает еще быстрее) 3. Kh6—g4+ Kpe5—d5 (или 3...

№ 383

Л. Куббель



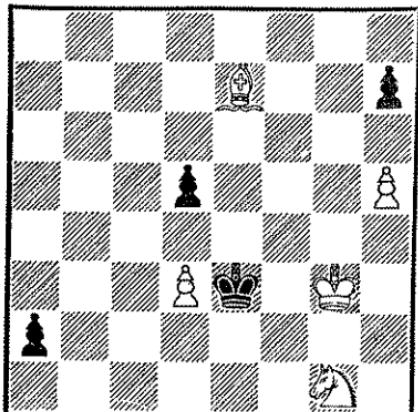
Выигрыш

Kpf5 4. Kd4+ Kр : g5 5. K : e6+) 4. Kg4—f6+! e7 : f6 5. Ke2—f4+, и на следующем ходу белые двойным ударом выигрывают ферзя.

Братья В. и М. Платовы составили замечательный этюд, показанный на диагр. 384.

№ 384

В. и М. Платовы



Выигрыш

Черные угрожают 1...a2—a1Ф. Предупредить превращение пешки посредством 1. Ce7—g5+ не удается: последует 1...Kре3 : d3 2. Cg5—f6 d5—d4. Поэтому первый ход белых понятен.

1. Ce7—f6 d5—d4

Не спасает черных 1...Kр : d3. После 2. Kf3 Kре2 3. Kpf4 Kpb1 4. Kpg5 a1Ф 5. С : a1 Kр : a1 6. Kph6 теряется пешка h7, и белые проводят пешку «h» в ферзи.

2. Kg1—e2! ...

Неожиданный ход. Казалось бы, правильно 2. Kf3, чтобы отыграть нового ферзя двойным ударом слона, но на самом деле получается ничейный пешечный конец: 2. Kf3 a1Ф 3. С : d4+ Ф : d4 4. K : d4 Kр : d4 5. Kpf4 Kр:d3 6. Kpg5 Kре4 7. Kph6 Kpf5 8. Kр : h7 Kpf6! 9. h6 Kpf7 или 9. Kpg8 Kpg5.

2. ... a2—a1Ф

После 2... Kр : e2 3. С : d4 Kр : d3 4. Ca1 Kре4 5. Kpg4 Kpd5 6. Kpf5 Kpd6 7. Kpf6 h6 8. Kpg6 Kре7 9. Kр : h6 Kpf7 10. Kpg5 Kpg8 11. Kpg6 белые выигрывают, так как слон чернопольный при черном поле превращения пешки.

3. Ke2—c1!! ...

Еще более неожиданный ход. 3. С : d4+, как было показано, ведет только к ничьей. Сейчас грозит 4. Cg5 ×.

3. ... h7—h6

Или 3 ... Фa5 4. С : d4 +.

4. Cf6—e5 Фa1 : c1

5. Ce5—f4 +

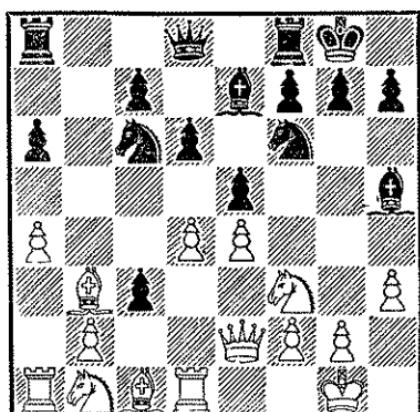
и белые выигрывают.

Этот этюд очень понравился В. И. Ленину.

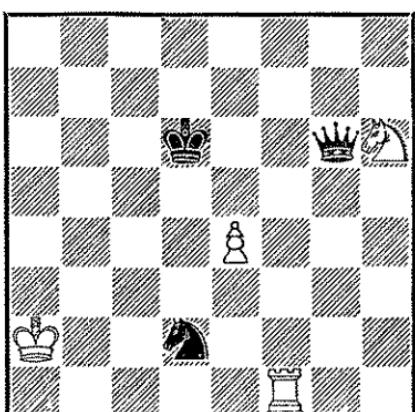
В обоих этюдах показаны только главные варианты. Рекомендуем разобрать другие возможные продолжения и убедиться, что во всех случаях черные проигрывают ферзя. Такой анализ сослужит пользу шахматисту — поможет находить «коневые» комбинации в практической игре. Ударная сила коня в обоих этюдах показана весьма наглядно.

Простейшей комбинацией двойного удара является пешечная «вилка». При рассмотрении дебютов она не раз встречалась. Приводим еще несколько комбинаций на мотив «вилки».

№ 385



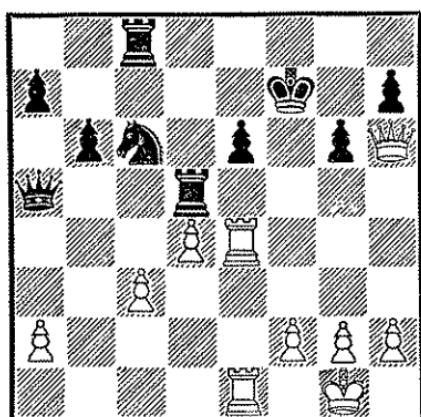
№ 386



В позиции на диагр. 385 белые сыграли 1. g2—g4 с угрозой после 1 ... Ch5—g6 ответить 2. d4 : e5. Черные ответили 1 ... Fd8—b8, уводя ферзя с линии «d» и нападая на слона. Белые, полагая, что ход ферзем ошибочен, продолжали 2. Cb3—d5, в результате чего две черные фигуры оказались под ударом. Казалось бы, одна из фигур теряется и черные проигрывают. Последовало: 2 ... Kf6 : d5 3. e4 : d5 Ch5—g6! Вот в чем смысл комбинации черных. После 4. dc «вилка» c3—c2 будет стоить белым целой ладьи и, следовательно, в конечном счете они потеряют качество. Последовало 4. b2 : c3 Kb6—a5 (с угрозой 5 ... Kb3 6. La3 С : b1) 5. Kb1—d2 e5 : d4! 6. Fe2 : e7 Lf8—e8 7. Fe7—g5 d4 : c3, и черные быстро выиграли партию. Могло последовать 8. Kf1 c2 9. Ld4 Fb1 10. La3 Kb3.

В позиции на диагр. 386 материальный перевес черных должен обеспечить им победу. Однако белые добиваются ничьей, трижды проводя двойные удары: 1. Лf1—f6 + Фg6 : f6 2. e4—e5 + Фf6 : e5 3. Kh6—f7 +, или 2 . . . Крd6 : e5 3. Kh6—g4 +.

№ 387



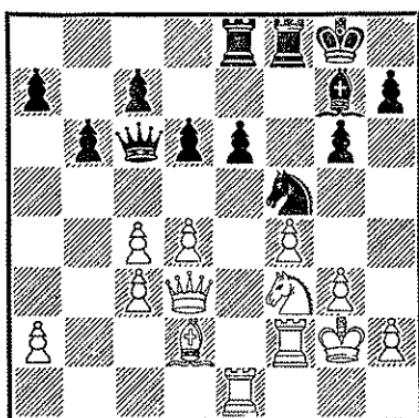
Белые пожертвовали фигуру для атаки, в результате чего получилась позиция на на диагр. 387. Черные нашли правильную защиту: 1 . . . Лd5—h5. Далее было сыграно 2. Фh6—f4 + Фa5—f5? (черные хотят разменять ферзей, но попадаются на комбинацию «вилки»). Правильно было 2 . . . Лf5 и на 3. Фh6 ответить 3 . . . Лh5 с ничьей) 3. g2—g4! (черных губит положение короля на f7. После 3 . . . Ф : f4 4. Л : f4 + теряется ладья. Черные ищут спасения, связывая пешку g4) 3 . . . Лh5—

g5, но следует 4. h2—h4!, и белые вскоре выиграли.

На диагр. 388 приведено окончание партии Н. Копылов — Г. Левенфиш.

Белые пожертвовали ладью на e6, рассчитывая после 1. Лe1 : e6 Лe8 : e6 2.

№ 388

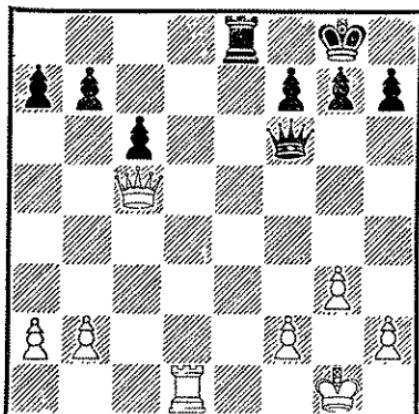


d4—d5 отыграть ладью с лучшей позицией. Но несложная комбинация «вилки» была опровергнута встречной комбинацией, основанной на двойном ударе коня. Последовало 2 . . . Лe6—e3! Черные завлекают слона на поле e3 и тем самым создают почву для контрудара. 3. Cd2 : e3 Фc6 : c4!, и если 4. Фd3 : c4, то 4 . . . Kf5 : e3 + 5. Kpg2—g1 Ke3 : c4 — в итоге черные выиграли бы фигуру.

Мат на последней горизонтали был рассмотрен в главе 2. Ниже приводим ряд комбинаций, основанных на той же идее.

В позиции на диагр. 389 ход черных. Они могут соб-

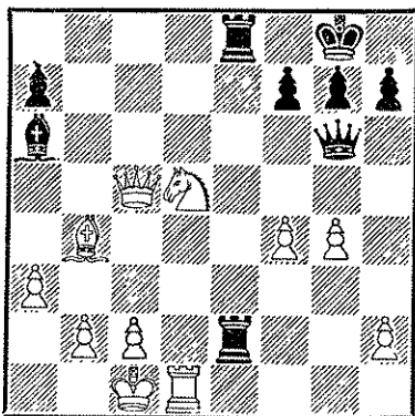
№ 389



лазниться выигрышем пешки, что ведет к гибели, так как у черного короля нет «отдушины». Например, на 1... Фf6 : b2? белые могут провести комбинацию 2. Фc5—e7! Пешка b7 мешает ферзю защитить ладью по 8-й горизонтали. Взятие белого ферзя приведет к мату в 2 хода. На 2... Фe5 (e2) последует просто 3. Ф : e5 (: e2). Остается поэтому 2... Лe8—f8, на что следует второй удар 3. Лd1—d8. Черные могут дать еще «предсмертный» шах 3... Фb2—c1+, но после 4. Кpg1—g2 им придется сложить оружие.

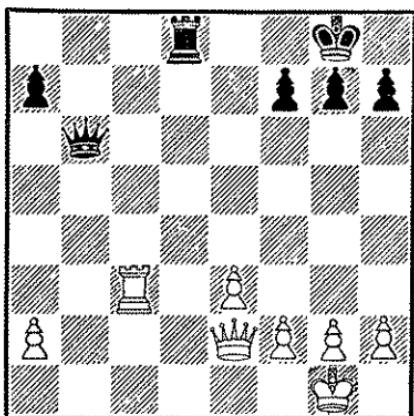
Красиво осуществил идею маты на последней горизонтали Чигорин в партии со Зноско-Боровским, игранный во Всероссийском первенстве 1903 г. (диагр. 390).

№ 390



Прежде всего с помощью двойного удара белые отвлекают черную ладью с последнего ряда: 1. Kd5—e7+ Лe8:e7 (если 1... Л2 : e7, то 2. Ф:e7) 2. Лd1—d8+Лe7—e8 3. Фb4—f8+! Лe8 : f8 4. Лd8 : f8 ×. Эффектно закончил Капабланка партию против Бернштейна (Москва, 1913 г.).

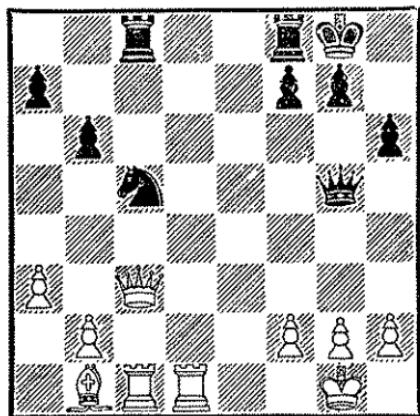
№ 391



Белые ожидали хода 1... Фb1+, после чего 2. Фf1 вело к равной игре. Капабланка нашел убийственный ход 1... Фb6—b2!! , после которого белые получают мат или теряют ладью, в чем читатель сможет сам убедиться.

В середине игры не рекомендуется ослаблять пешечный заслон ходами g2—g3 или h2—h3. Но когда ладьи начинают грозить дать мат на последней горизонтали, «отдушина» для короля необходима.

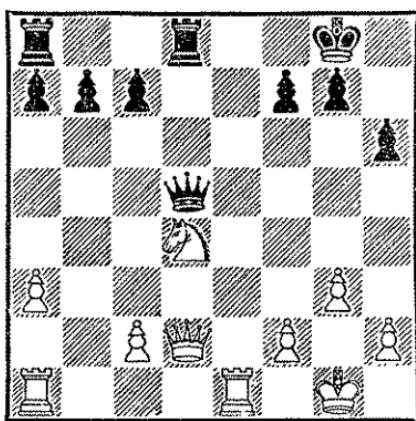
№ 392



В позиции на диагр. 392 у черного короля имеется «отдушина» на h7, но она бесполезна, так как слон белых обстреливает это поле. Белые выигрывают посредством 1. b2—b4 Kc5—e6 2. Fc3 : c8 Lf8 : c8 3. Lc1 : c8+ Ke6—f8 4. Ld1—d8 g7—g6 5. Ld8: f8+ Kpg8—g7. Итак, они получили за ферзя две ладьи

и коня, что достаточно для выигрыша партии. Черные могли ответить на 1. b2—b4 не 1... Ke6, а 1... Kc5—b3, но и тогда выигрывает 2. Fc3 : c8 (ошибочно 2. F : b3? L : c1, и выигрывают черные, но можно и 2. Fd3 g6 3. L:c8 L : c8 4. F : b3) 2... Kb3:c1 3. Ld1 : c1, и ферзь белых неуязвим (можно и 3. F : c1).

№ 393



На диагр. 393 приведен пример ошибки, которая часто случается в партиях. Черные сыграли 1... Fd5 : d4?, уверенные в том, что 8-я горизонталь достаточно защищена ладьями. Кроме того, король имеет «отдушину». Тем не менее последовало 2. Le1—e8+. Если взять ладью, то теряется ферзь, а если 2... Kpg8—h7, то 3. Fd2 : d4 Ld8: d4 4. Le8 : a8, и в результате черные проиграли качество. Правильным ходом за черных является 1... c5. Поль-

заявляясь связанностью коня, они его выигрывают на следующем ходу.

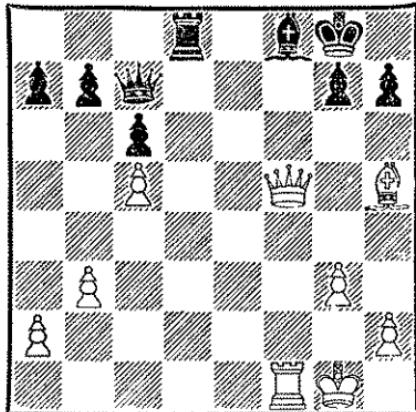
Тщательный и неторопливый анализ рассмотренных в настоящей главе позиций вначале представит немало трудностей для читателя. Правильный расчет комбинации зависит от способности увидеть четко в уме положение на доске через несколько ходов. Такая способность вырабатывается постепенно тренировкой.

Вторично проанализируйте все примеры, разобранные в настоящей главе, а затем решите их прямо на диаграммах, не передвигая фигур.

### Упражнения

1. В позиции на диагр. 394, взятой из партии Рети — Боголюбов (Нью-Йорк, 1924 г.), ход белых. Найдите решающую комбинацию Рети, основанную на мотиве мата на последней линии.

2. В партии Полугаевский — Баник (Ленинград, 1956 г.) встре-



тилась позиция: Kpg1, Fb3, Lf1, f1, Ce1, Kg3, пп. a3, d4, e4, g2, h2; Kpg8, Fg5, Le8, f7, Kf6, d7, пп. ab, b6, eb, g7, h7. Ход белых. Найдите комбинацию Полугаевского, которая привела к выигрышу качества и партии.

3. В матчевой партии Олафсон — Пильник (Рейкьявик, 1956 г.) случилась позиция: Kpb1, Fh7, Ld1, f1, Kb3, пп. a2, b2, c2, g7, h4; Kre8, Fe5, Ld8, g3, Cd5, e7, пп. ab, b4, e4, f5. Ход белых. Найдите выигрывающую комбинацию, приведенную Олафсоном.

## Глава 18

### КОНЦЫ ИГР. МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

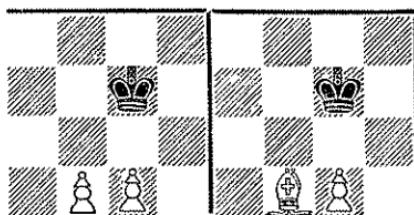
Перейдем к изучению более трудных окончаний партий. К таким окончаниям относится матование одинокого короля конем и слоном.

Король в конечной стадии становится активной и подвижной фигурой. Для того чтобы ограничить его подвижность на доске, нужна сильная фигура, например одна ладья может отрезать короля от части доски. Одна легкая фигура или пешка не могут выполнить такой функции. Для того чтобы устроить заграждение, через которое король не сможет прорваться, необходимо иметь две фигуры или пешки.

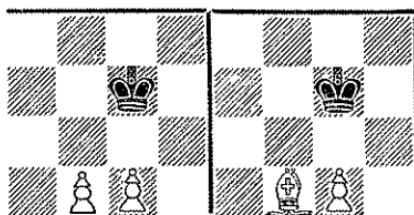
На диагр. 395, 396, 397, 398 показаны четыре примера заграждений.

В первом из них пешка f5 отнимает два белых поля — e6 и g6, а пешка g5 — черные поля f6 и h6. Получается сплошная полоса заграждений, которую король может обойти

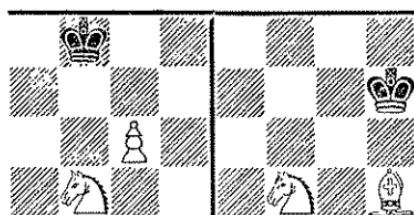
№ 395



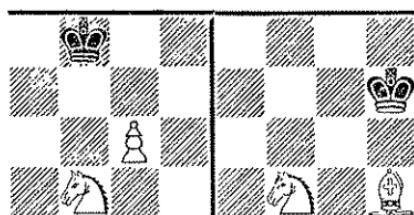
№ 396



№ 397



№ 398



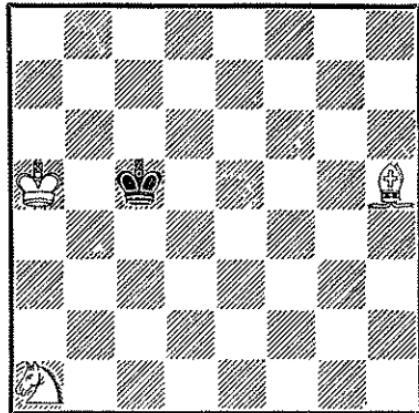
только с фланга: Kpg7—f7—e7—d6—e5. На диагр. 396 слон отнимает белые поля, пешка — черные. Переставим пешку на f5, тогда для заграждения нужен чернопольный слон на g5. Пешка на поле одного цвета и слон на поле другого цвета как бы допол-

няют друг друга. На диагр. 397 белые поля охраняет пешка, черные — конь. Это взаимное расположение коня и пешки надо запомнить. Конь становится позади пешки на одно поле по диагонали. Диагр. 398 показывает согласованное действие коня и слона. Белопольный слон отнимает у короля белые поля, конь на f5 отнимает черные. Король черных заперт, имеет в распоряжении только поля f8, g8, h7, h8. При наличии чернопольного слона, который находится на g5, для устройства заградительного барьера коня надо поставить на e5. Черный король дальше поля e8 не уйдет. Читателю необходимо усвоить согласованность действий фигур, чтобы научиться давать мат конем и слоном.

Мат слоном и конем достигается на угловом поле, которое доступно атаке слона. Окончание распадается на две части. Прежде всего короля отесняют на край доски. Король, естественно, будет стремиться к угловому полю, которое не может быть атаковано слоном. Вторая часть состоит в том, чтобы заставить короля перейти в угол, доступный атаке слона. Приведем пример (диагр. 399).

Поскольку слон белопольный, мат можно дать только на h1 или на a8.

1. Ch5—f7 Kpc5—c6
2. Ka1—b3 Kpc6—c7



3. Kpa5—b5 Kpc7—d6
4. Kpb5—c4 Kpd6—e7
5. Cf7—d5 Kpe7—d6?
6. Kpc4—d4 Kpd6—e7

Король направляется к опасному углу. 6 . . . Kpc7 укоротило бы решение: 7. Креб Kpd7 8. Kd4 Kpe8 9. Kf5!, и король уже не попадает на поле h8, или 7 . . . Kpb6 8. Cc4! (барьер) 8 . . . Kpc6 9. Креб Kpc7 10. Cb5 Kpb6 11. Cd7 Kpc7 12. Kpe7 Kpb6 13. Kpd6 Kpb7 14. Kd2! Kpb6 15. Kc4 + Kpb7 16. Сe6 Краб 17. Krc6.

7. Kpd4—e5 Kpe7—f8
8. Креб—f6!

и черный король уже отрезан от угла h8. 5 . . . Kpd6 оказался слабым ходом.

Вернемся к позиции после 5-го хода белых.

5. . . Kpe7—f6!
6. Kpc4—d4 Kpf6—f5

Белый король продвинулся к центру. Теперь надо под-

вести коня, но при этом сразу же наметить для него подходящее поле. Конь должен отрезать черные поля, следовательно, лучшие поля для него — e4 и e6.

7. Kb3—c5 Kpf5—f6

Хуже 7 . . . Kpf4. После 8. Cе4! король будет отрезан от угла h8: 8 . . . Kpg5 9. Kреb Kph6 10. Kе6!

8. Kpd4—e4 Kpf6—g6

9. Kре4—e5 Kpg6—g7

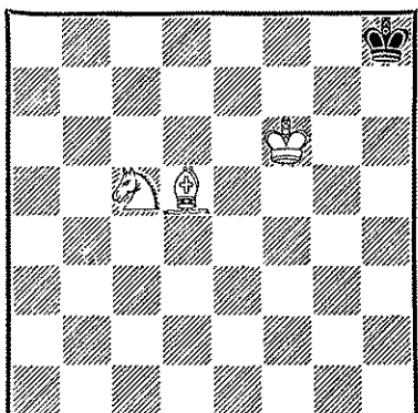
10. Kре5—f5 Kpg7—h7

11. Kpf5—f6 Kph7—h8

Хуже 11 . . . Kph6 12. Cg8!

Первая часть закончена. Остается вынудить перевод черного короля на h1 или a8.

№ 400



С поля h8 короля может оттеснить только конь.

12. Kс5—e4 Kph8—h7

13. Ke4—d6 Kph7—h8

14. Kd6—f7 + Kph8—h7

15. Cd5—e4 + Kph7—g8

16. Ce4—f5 . . .

Выжидательный ход, необходимый, чтобы отнять поле g8.

16. . . . Kpg8—f8

17. Cf5—h7 Kpf8—e8

18. Kf7—e5 Kре8—f8

Второй вариант — 18 . . . Kре8—d8 — рассмотрен дальше.

19. Ke5—d7 + Kpf8—e8

20. Kpf6—e6 Kре8—d8

21. Kре6—d6! . . .

Не выпуская короля на с7.

21. . . . Kpd8—e8

22. Ch7—g6 + Kре8—d8

23. Kd7—c5 Kpd8—c8

Теперь переводим слона на диагональ a4—e8.

24. Cg6—d3 (e8) Kpc8—d8

25. Cd3 (e8)—b5 Kpd8—c8

26. Cb5—d7 + Kpc8—b8

На 26 . . . Kpd8 последует 27. Kе6 ×.

27. Kpd6—c6 Kpb8—a7

28. Cd7—f5 Kра7—b8

29. Kpc6—b6 Kpb8—a8

30. Cf5—g4 . . .

Выжидательный ход.

30. . . . Kра8—b8

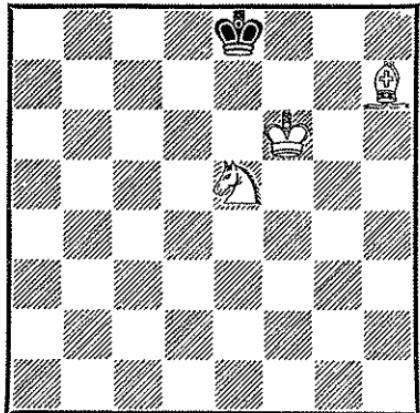
31. Kc5—a6 + Kpb8—a8

32. Cg4—f3 ×

Этот вариант легко усваивается начинающими шахматистами. Трудности представляет второй вариант (диагр. 401).

18. . . . Kре8—d8!

Король хочет пробраться через поле с7 на середину доски, и сейчас уже необходимо подумать о создании за-



градительного барьера, чтобы не выпустить короля. Таким барьером может быть слон на e4 и конь на с4, но быстрее всего приводит к цели следующий маневр:

19. Kpf6—e6 Kpd8—c7
20. Ke5—d7! ...

Отнимая черные поля b6 и c5.

20. ... Kpc7—c6

Если 20 ... Kpd8, то 21. Kpd6, и получается предыдущий вариант. Если 20 ... Kpb7, то 21. Cd3! Kpc6 22. Cc4.

21. Ch7—d3! Kpc6—c7
22. Cd3—b5 Kpc7—b7

Если 22 ... Kpd8, то 23. Kf6 или 23. Kb6 Kpc7 24. Kd5+, и черный король уже не уйдет из прямоугольника a7—a8—d8—d7.

23. Kpe6—d6 Kpb7—c8
24. Kd7—f6 Kpc8—d8(b7)
25. Kf6—d5 Kpd8 (b7)—c8

Слон и конь создали заградительный барьер.

26. Kpd6—e7! Kpc8—b8
27. Kpe7—d8 Kpb8—b7
28. Kpd8—d7 Kpb7—b8
29. Cb5—a6! Kpb8—a7
30. Ca6—c8 Kpa7—b8
31. Kd5—b4 Kpb8—a7
32. Kpd7—c7 Kpa7—a8
33. Cc8—b7+ Kpa8—a7
34. Kb4—c6 ×

После 18 ... Kpd8 белые могут устроить другой барьер, и игра складывается таким образом: 19. Ce4 Kpc7 20. Kc4 Kpd7 21. Kpf7 Kpd8 22. Cc6 Kpc7 23. Cb5 Kpd8 24. Kreb Kpc7 25. Kpe7 Kpc8 26. Kb6+ Kpb7 27. Kd5 и т. д. Или 19. Ce4 Kpe8 20. Cd5! Kpf8 (20 ... Kpb8 21. Kreb Kpc7 22. Kd7!) 21. Kd7+ Kpe8 22. Kreb Kpd8 23. Kpd6 и т. д.

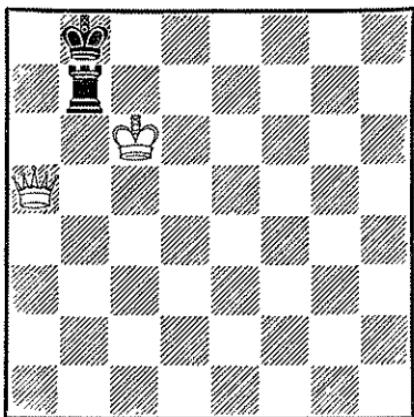
Таким образом, трудности матования слоном и конем сводятся к устройству барьера, когда черный король уходит временно с крайней линии.

Теорией доказано, что мат слоном и конем с самого невыгодного положения достигается не позднее 33-го хода. По турнирным правилам на то, чтобы дать мат, отводится 50 ходов. Достаточно неосторожно выпустить короля на середину доски, и может не хватить 50 ходов. Поэтому следует внимательно изучить данный анализ.

\* \*  
\*

Рассмотрим окончание — ферзь против ладьи.

№ 402



На диагр. 402 показана позиция, правильный анализ которой дал Филидор. Для защиты ладья расположена весьма удобно. Белые должны передать ход противнику, что достигается следующим маневром:

1. Фа5—е5 + Крb8—a8(a7)
2. Фе5—а1 +! Кра8(а7)—b8

Не 2... Лa7 из-за 3. Фh8×.

3. Фa1—a5! . . .

Теперь очередь хода за черными, и ладья должна покинуть поле b7. Если она пойдет на e7, последует 2. Фb4(d8)+, а при ходе ладьи на b2 или на g7—2. Фe5+. Лучше всего ладье занять белое поле.

Первый вариант:

3. . . . Лb7—b3

4. Фa5—e5 + Крb8—a8
5. Фe5—h8 + Кра8—a7
6. Фh8—g7 + Кра7—a8
7. Фg7—g8 + Лb3—b8
8. Фg8—a2×

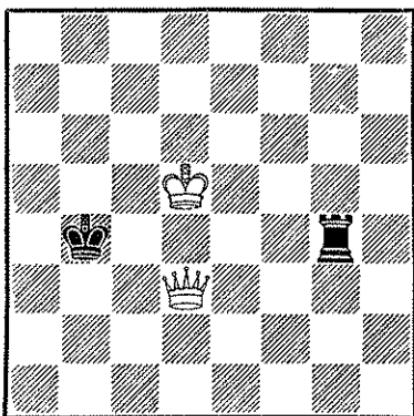
Второй вариант:

3. . . . Лb7—b1
4. Фa5—e5 + Крb8—a7
5. Фe5—d4 + Кра7—b8
6. Фd4—h8 + Крb8—a7
7. Фh8—h7 +

Найдите выигрыш при отступлении ладьи на f7 или h7.

Может показаться, что в позиции на диагр. 402 выигрыш проще всего достигается путем 1. Фаб Лc7+ 2. Крb6, но после 2... Лc6+! 3. Кр:с черным пат.

№ 403



В позиции на диагр. 403 король и ладья разъединены. однако выиграть ладью двойным ударом, как в предыдущем примере, сразу не удается.

1. Фd3—d2 + Крb4—a3!

Иначе 2. Фd1+ или 2. Фe2+. Теперь же шахи ферзем ни к чему не приведут. Пользуясь тем, что поле g5 защищено, белые приближают короля.

2. Кpd5—c5! Лg4—g3

Лучший ход. Если 2... La4, то 3. Kpb5.

3. Kpc5—c4! Лg3—g8

Или 3... Лg4+ 4. Kpc3 Лg3+ 5. Kpc2 Kpa4 (грозил мат на a5) 6. Фd7+ Kраf 7. Фc7+.

4. Фd2—a5+ Kpa3—b2

5. Fa5—e5+ Kpb2—c2

На 5... Kpa2 следует 6. Фe6! Lb8 7. Kpc3+, и белые выигрывают ладью по методу, указанному в предыдущем примере.

6. Фe5—e6! Лg8—d8

Лучший ход.

7. Фe6—f5+ Kpc2—d1

Или 7... Kpc1 8. Фg5+ Ld2 9. Kpc3.

8. Kpc4—c3! Kpd1—e2

Угрожал мат на f1. Теперь ладья выигрывается в 3 хода.

9. Фf5—e5+ Kpe2—d1

10. Фe5—h5+ Kpd1—e1

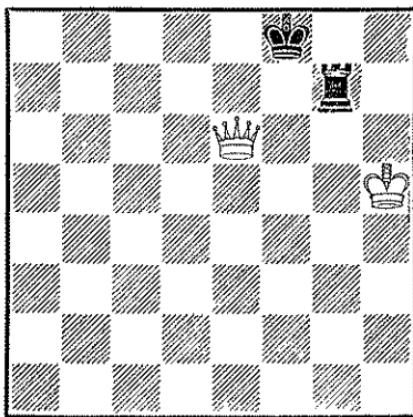
11. Фh5—h4+

Таким образом, метод выигрыша заключается в следующем. Приближают своего короля к королю противника, причем ферзь должен защищать короля от шахов ладьи. Отеснив ладью противника от короля, постепенно маневрируют так, чтобы тот вынуж-

ден был пойти на крайнюю линию. Затем, после ряда шахов, ладья погибает от двойного удара. Вся трудность этого окончания заключается в том, чтобы найти такие ходы ферзем, которые обеспечат приближение своего короля.

Существует несколько позиций, при которых ладья делает ничью.

№ 404

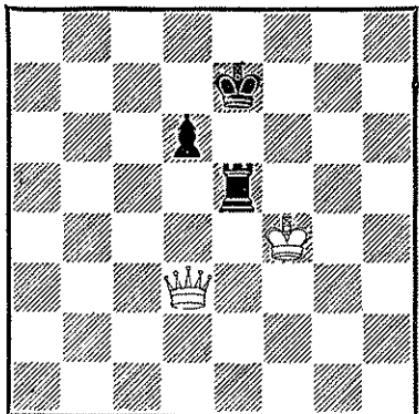


Черные играют 1... Lh7+ 2. Kpg5 (2. Kpg6 Lh6+! 3. Kр : h6, пат) 2... Lg7+ 3. Kpf5 Lf7+ 4. Kpg6 Lg7+ 5. Kpf6 (5. Kph6 Lh7+!) 5... Lg6+!, и ничья. Белому королю не уйти от шахов ладьи, а на Кре5 последует Лe7.

Против ладьи, защищенной пешкой, выигрыш еще труднее, а иногда невозможен.

Приводим одну позицию, в которой имеется сложный выигрыш (диагр. 405).

№ 405



Ввиду трудности выигрыша решение даем в сокращенном виде, только для ознакомления.

1.  $\Phi h7 +$  Кре6 2.  $\Phi c7$  Лс5
3.  $\Phi d8$  Ле5 4.  $\Phi e8 +$  Крd5
5.  $\Phi c8!$  Ле4 +. Черные вынуждены пропустить короля через 5-й ряд.
6. Крf5 Ле5 +
7. Крf6 Ле4 8.  $\Phi b7 +$  Крd4
9.  $\Phi b4 +$  Крd5 10.  $\Phi d2 +$  Кре6 11.  $\Phi c2 +$  Крd5 12.  $\Phi d3 +$  Лd4 13.  $\Phi b5 +$  Кре4 14. Кре6. Король подошел, наконец, вплотную к пешке.
- 14... Кре3 15.  $\Phi b6$  Крd3 16.  $\Phi b3 +$  Кре4 17.  $\Phi c3$  Лd3 18.  $\Phi e1 +!$  Крf3 19. Крd7! Лd4 20. Крс6 Лd3 21. Крb5 d5 22. Крс5 Крf4 23.  $\Phi e2$ , и пешка теряется.

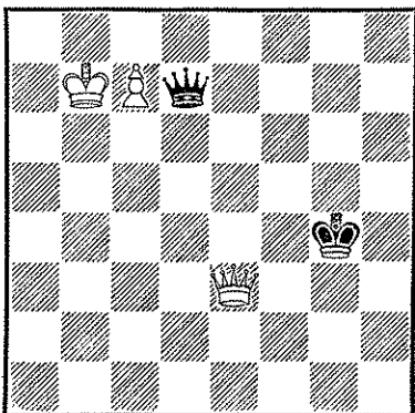
Но если передвинуть все черные фигуры на один ряд вверх, то обход ферзем пешки с тыла невозможен. Ладья, защищенная пешкой, стоящей на 7-й (а у белых на 2-й) горизонтали, делает против

ферзя ничью. Против ладьи и ладейной пешки ферзь в большинстве случаев выигрывает.

\* \* \*

Ферзевые окончания занимают особое место в теории концов игр. В конце игры король, укрывавшийся за пешечным заслоном после рокировки, выходит на середину доски и становится активной фигурой. При ферзях такая прогулка короля иногда связана с риском подвергнуть его бесчисленным шахам. Действительно, турнирная практика показывает, что в ферзевых окончаниях борьба часто заканчивается вечным шахом. Ферзевые окончания — одни из наиболее трудных.

№ 406



Позиция на диагр. 406 выигрышная для белых. Метод выигрыша заключается в следующем. Надо добиться хода

$Kpb7-b8$  в тот момент, когда черные не имеют возможности ни дать шах по линии « $b$ », ни связать пешку  $c7$  по диагонали  $h2-b8$ . Если на диаграмме поставить белого ферзя на  $c5$ , то сразу решает 1.  $Kpb7-b8$ . При положении черного ферзя на  $h7$  белый ферзь должен контролировать поля  $b1$  и  $h2$ , а потому 1.  $Fg1+$  и затем 2.  $Kpb8$  обеспечивает выигрыш.

1.  $Fe3-c5!$   $Fd7-f7$

Не 1...  $Fg7$  или 1...  $Fh7$  из-за 2.  $Fc5-g1+$ . При положении ферзя на  $f7$  у него следует отнять поля  $f4$  и  $b3$ . Поэтому

2.  $Fc5-b4+$   $Kpg4-h3$   
3.  $Kpb7-b8$

и следующим ходом белые ставят второго ферзя.

Быстрый выигрыш белых объясняется неудачным положением черного короля. Переставим на диагр. 406 черного короля на  $h1$ , а ферзя на  $g7$ .

Ресурсы защиты значительно усилились. На 1.  $Kpb8$  черные имеют три защитительных хода: 1...  $\Phi b2+$ , 1...  $\Phi e5$  и 1...  $\Phi g3$ .

1.  $Fe3-c5$   $\Phi g7-b2+$   
2.  $Fc5-b6$   $\Phi b2-g7$

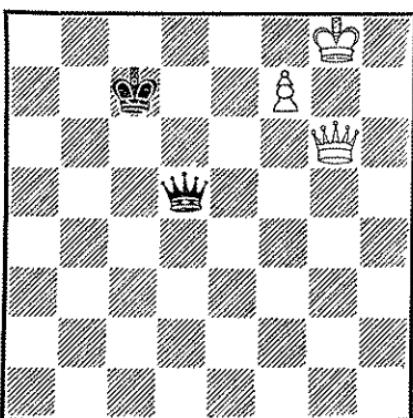
Конечно, не 3...  $\Phi g2$  4.  $\Phi c6$ .

3.  $\Phi b6-b1+$   $Kph1-h2$   
4.  $\Phi b1-c2+$   $Kph2-h1$   
5.  $Kpb7-b8$   $\Phi g7-g3$   
6.  $Kpb8-b7$   $\Phi g3-g7$

Можем сделать следующие выводы. Когда пешка находится в 7-м ряду, то при горизонтальной связке следует оставить ферзя на поле того же цвета, на котором стоит пешка. В этом случае имеется возможность легко перейти на диагональную связку.

Позиции с ферзем и слоновой пешкой в 7-м ряду против ферзя подробно изучались чешским аналитиком Поспишилем. Для многих позиций был найден форсированный выигрыш. Вот анализ Поспишиля для позиции на диагр. 407.

№ 407



1.  $Kpg8-h7$   $\Phi d5-h1+$
2.  $Kph7-g7$   $\Phi h1-a1+$
3.  $Kpg7-g8$   $\Phi a1-a2$
4.  $\Phi g6-e4!$   $Kpc7-d6$
5.  $Kpg8-g7$   $\Phi a2-a1+$

Или 5...  $\Phi b2+$  6.  $Kpg6$ , и выигрывают.

6.  $Kpg7-h6!$   $\Phi a1-h8+$

Или 6...  $\Phi c1+$  7.  $Kph7$   $\Phi c8$  8.  $\Phi b4+$ .

7. Kph6—g6 Kpd6—d7

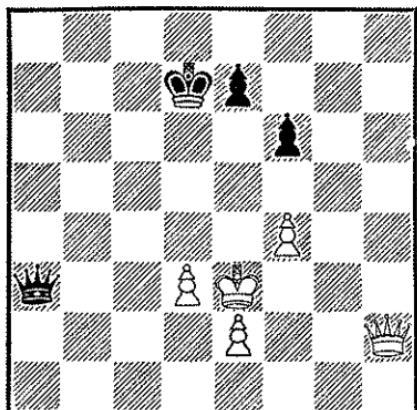
Грозило 8. Fe8.

8. Fe4—b4, и выигрывают.

Анализ Поспишиля труден и для мастеров. Кроме того, он сделан не для всех положений черного короля. Поэтому можно считать, что у белых есть только большие практические шансы на выигрыш.

Для коневой пешки в 7-м ряду Керес также доказал возможность выигрыша при некоторых положениях черного короля. В этом случае практических возможностей меньше, чем при слоновой пешке. При ладейной пешке обычный результат — ничья.

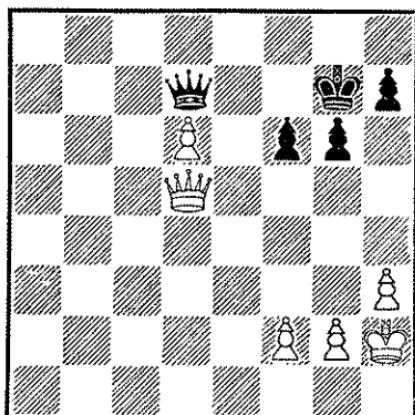
№ 408



Позиция на диагр. 408 взята из партии Тайманов — Борисенко (Киев, 1954 г.). У белых лишняя пешка, но нет проходных, а у черных нет изолированных пешек, ко-

торые мог бы атаковать белый король. Тайманов в течение 27 ходов пытался добиться победы, но дело кончилось ничьей.

№ 409



В позиции на диагр. 409, взятой из партии Иливицкий — Банник (Киев, 1954 г.), у белых лишняя проходная пешка, и все-таки выигрыш связан с немалыми техническими трудностями. Подвести короля к пешке d6 — значило подвергнуть его многочисленным шахам. Правильный план заключался в движении пешек королевского фланга с тем, чтобы образовать слабые пешки у черных и подвести короля белых к этим слабостям. Черным следовало выжидать и не ослаблять своих пешек. Они задумали ошибочный план выигрыша пешки d6.

1. . . f6—f5?
2. Kph2—g3 Kpg7—f6

3.  $\Phi d5-d4+$   $Kpf6-e6?$
4.  $Kpg3-f4!$   $h7-h6$   
Выясняется, что 4 ...  $\Phi:d6$
5.  $\Phi : d6+$   $Kp : d6$  6.  $Kpg5$  и затем 7.  $Kph6$  ведет к безнадежному для черных пешечному концу.

5.  $\Phi d4-e5+$   $Kre6-f7$
6.  $\Phi e5-e7+!$   $\Phi d7 : e7$
7.  $d6 : e7$   $Kpf7 : e7$
8.  $Kpf4-e5!$   $f5-f4$

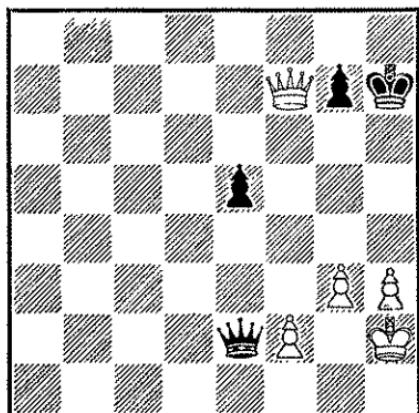
Если черные играют 8 ...  $Kpf7$ , то 9.  $h4 h5$  (иначе 10.  $h5$ ) 10.  $Kpd6 Kpf6$  11.  $f4 Kpf7$  12.  $Kpd7 Kpf6$  13.  $Kre8 Kre6$  14.  $g3 Kpd5$  15.  $Kpf7$  и т. д.

9.  $Kre5 : f4$   $Kre7-f6$

Дальнейшее просто.

10.  $Kpf4-e4$   $Kpf6-e6$  11.  $g2-g3$   $Kre6-f6$  12.  $h3-h4$   $Kpf6-e6$  13.  $h4-h5$   $g6-g5$  14.  $g3-g4$   $Kre6-f6$  15.  $Kre4-d5$   $Kpf6-f7$  16.  $f2-f3$ , и черные сдались.

№ 410



Окончание на диагр. 410 взято из партии Авербах —

Суэтин (Киев, 1954 г.). Авербах точно и сильно провел трудный конец.

1.  $g3-g4$  ...

План белых заключается в выдвижении вперед короля, и они открывают ему дорогу. Черные не могут добиться замены пешки  $e5$  на пешку  $f2$ , так как после  $e5-e4-e3$  пешка теряется:  $\Phi f7-h5+$ ;  $Kph7-g8 \Phi h5-e8+$ .

1. ...  $\Phi e2-d2$
2.  $Kph2-g3$   $\Phi d2-c3+$
3.  $Kpg3-h4$   $\Phi c3-d4$
4.  $\Phi f7-f5+$   $g7-g6$

При отступлении черного короля белые ставят короля на  $h5$  и продвигают пешку до  $g6$ , создавая матовые угрозы.

5.  $\Phi f5-f7+$   $Kph7-h6$
6.  $\Phi f7-f6$   $Kph6-h7$
7.  $Kph4-g5$   $\Phi d4-d2+$
8.  $f2-f4!$  ...

Блестящий завершающий маневр. После 8 ...  $\Phi : f4+$  9.  $\Phi : f4 ef$  10.  $Kp : f4$  пешечное окончание выигрывается белыми.

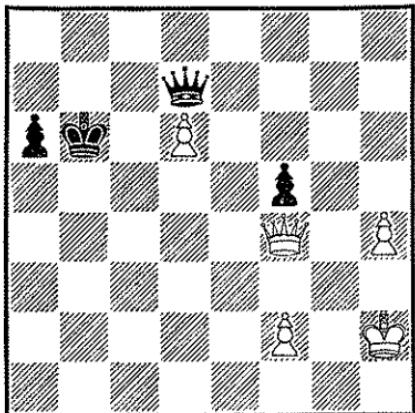
8. ...  $e5 : f4$
9.  $\Phi f6-f7+$   $Kph7-h8$
10.  $Kpg5-h6!$

Черные сдались.

Когда в ферзевом эндшпиле у обеих сторон проходные пешки и нельзя организовать матовую атаку, как в примере диагр. 410, то необходимо продвигать как можно быстрее проходные пешки.

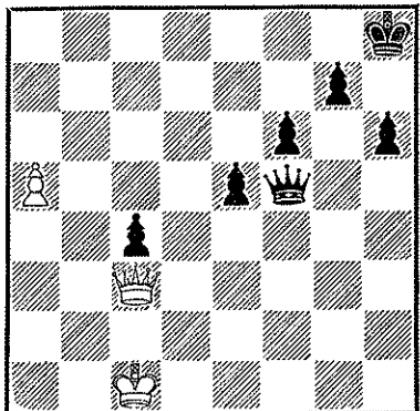
На диагр. 411 показана позиция из партии Лисицын —

№ 411



Холмов (Киев, 1954 г.). Черные сыграли 1 . . . Крб6—с5? (Потерянный темп. Пешку d6 не удается взять. Правильно 1 . . . а6—а5) 2. h4—h5 Фd7—f7 (или 2 . . . а5 3. h6 а4 4. Феб+ Крб6 5. Фе7) 3. h5—h6 Крс5—с6 4. Фf4—h4 Фf7—h7 5. Фh4—f6 f5—f4 6. d6—d7+!, и черные сдались.

№ 412



На диагр. 412 показано окончание партии Ласкер — Капабланка (Москва, 1936 г.).

У черных перевес в 4 (!) пешки, но проходная пешка белых сильно затрудняет выигрыш. Черные сыграли:

1. . . . . Фf5—f2

Слабо также 1 . . . Фc8 2. Фa3 Фab 3. Фc5 (с угрозой 4. Фb6). Капабланка указывает на следующее сильное продолжение: 1 . . . e4 2. a6 Фc5 3. Фb2 c3 4. Фb8+ Крh7 5. a7 Фe3+ 6. Крb1 Фd3+ 7. Кра2 c2 8. a8Ф Фc4+ 9. Фb3 c1K+, и выигрывают.

2. Фc3—a3? . . .

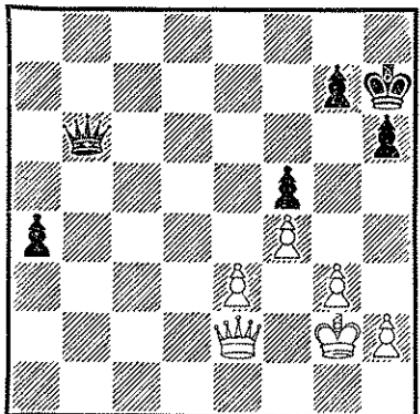
Ведет к быстрому проигрышу. Плохо и 2. Фd2, так как после 2 . . . Фc5! у белых не видно хорошего ответа. Правильно было 2. Ф:c4, например: 2 . . . Фe1+ 3. Крс2 Ф : a5 4. Фc8+ Крh7 5. Фf5+ Крg8 6. Феб+ Крf8 7. Фd6+ Кре8 8. Феб+ Крd8 9. Фg8+ Крe7 10. Ф : g7+ Крe6 11. Фg8+ Крd6 12. Фf8+ Крd5 13. Ф : f6, и черным пришлось бы еще немало потрудиться для победы.

2. . . . . Крh8—h7!

3. a5—a6 c4—c3

Белые сдались, так как на 4. Ф : c3 следует 4 . . . Фf1+ 5. Крb2 Ф : a6 6. Фc2+ Крh8, и шахов больше нет; на 4. a7 черные выигрывают, продолжая 4 . . . Фd2+ 5 . . . c2+.

В позиции на диагр. 413, взятой из партии Флор — Левенфиш (Москва, 1936 г.), силы равны, но проходная пешка дает черным серьезные



шансы на победу. Трудность реализации такого преимущества заключается в том, что надо сочетать движение проходной пешки «а» с защищенной пешкой f5.

1. Фe2—d3      Фb6—a5
2. Фd3—a3      Фa5—d2+
3. Kpg2—h3      Фd2—d1
4. Фa3—c5      ...

Если 4. Kpg2, то 4... Фb3 5. Фc5 Фd3, и пешка «а» двинется вперед на одно поле.

4. ...      Фd1—d3
5. Фc5—a5!      ...

Белые (С. Флор) защищаются очень изобретательно. На 5... a3 последует 6. e4! fe 7. Фf5+ Kpg8 8. Фe6+ Kpf8 9. f5 с большими осложнениями.

5. ...      Фd3—e4!

У белых нет полезных ходов. На 6. Kph4 последует 6... g5+ 7. Kph3 Kpg6 с

угрозой 8... g4+ и 9... Фe7×, или 8... Kph5 и 9... g4×. Ферзь белых, занимающий сейчас выгодную позицию, должен ее покинуть.

6. Фa5—a7      Фe4—b4!
7. Фa7—f7      Фb4—a5

Маневры ферзем привели к существенному результату. Белые не могут помешать ходу a4—a3. Они предпринимают правильную попытку ослабить пешечное прикрытие черного короля.

8. e3—e4!      f5 : e4

Ошибочно 8... a3 9. ef Фab 10. g4 a2 11. f6!, и ничья.

9. Фf7—e8      Фa5—f5+
10. Kph3—g2      ...

В этом положении черные допустили неточность, сыграв 10... Фd5?, на что белые ответили 11. Ф : a4 и достигли ничьей. В распоряжении черных было выигрывающее продолжение:

10. ...      a4—a3
11. Фe8—a8      e4—e3!

Сейчас жертва пешки «а» была бы вполне правильной.

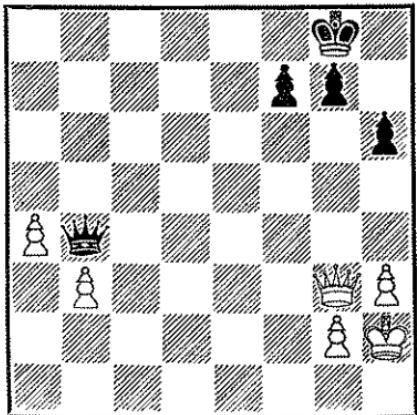
12. Фa8 : a3      Фf5—e4+
13. Kpg2—f1      ...

Иначе 13... e3—e2.

13. ...      Фe4—f3+

и мат в 2 хода.

На диагр. 414 показана позиция из матча З. Тарраш — К. Шлехтер. У Тарраша (белые) две связанные проход-



ные пешки, но движение их затруднено. Поэтому белые сыграли:

1. a4—a5      Фb4 : a5
2. Фg3—b8+      Kpg8—h7
3. b3—b4      ...

Теперь план белых, ради которого они пошли на жертву пешки, выяснился. Заняв ферзем диагональ h2—b8 и защитив короля от шахов, они хотят продвинуть пешку до b7.

3. ...      Фa5—g5
4. b4—b5      f7—f5
5. b5—b6      Фg5—e3!

Это сильнее, чем 5 . . . f4, на что последовало бы 6. Фe8! Фg3+ 7. Kpg1, и белые предупредили как шах ферзем на e1, так и ход f4—f3 ввиду ответа 8. Фe4+.

Теперь на 6. b7 последует 6 . . . f4 с обеспеченной ничьей (вечный шах ферзем).

6. Фb8—d6!      Фe3—b3!

На 6 . . . f4 последовало бы 7. Фb4, предупреждая в дальнейшем шах на e1.

7. Фd6—c6      Фb3—e3
8. Фc6—b5      Фe3—f4+?

Посредством 8 . . . f4! 9. Фb1+ g6! 10. b7 Фg3+ 11. Kph1 f3! черные достигали ничьей; например: 12. gf Ф : h3+ 13. Kpg1 Фg3+ 14. Kpf1 Ф : f3+, и белые не могут играть 15. Kpe1? из-за 15 . . . Фh1+, выигрывая ферзя. Весь этот план, приводящий к ничьей, но не использованный черными, типичен в ферзевых окончаниях.

9. Kph2—g1      Фf4—d4+
10. Kpg1—f1      Фd4—d1+
11. Kpf1—f2      Фd1—c2+
12. Kpf2—g3      f5—f4+
13. Kpg3—f3      Фc2—c3+
14. Kpf3 : f4      Фc3—d2+
15. Kpf4—f3      Фd2—d1+
16. Kpf3—e4      Фd1—e1+
17. Kpe4—d5      Фe1—d2+
18. Kpd5—e6      Фd2 : g2
19. b6—b7      Фg2—g6+

- Разумеется, не 19 . . . Ф : h3+ из-за 20. Фf5+.
20. Kpe6—d5      Фg6—f5+
  21. Kpd5—c6      Фf5—e6+
  22. Kpc6—c7      Фe6—e7+
  23. Kpc7—b6      Фe7—d8+
  24. Kpb6—a7      Фd8—d4+
  25. Kpa7—a8      Фd4—e4!

Даже пешка на предпоследней горизонтали не обеспечивает еще выигрыша. Как белому королю уйти от связки?

26. Фb5—a5    Фe4—f3

В подобных случаях правильно держать ферзя подальше от короля противника.

27. Фa5—b4    Фf3—d5

28. Фb4—b1+    ...

На 28. Кра7 черные ответят 28... Фa2+ или 28... Фd7.

28.    ...    g7—g6

Серьезная ошибка. Раскрытая позиция короля черных создает новые возможности белым. Следовало играть 28... Кpg8.

29. Фb1—c2!    h6—h5

Не проходит теперь 29... Фa5+ 30. Кpb8 Фe5+ из-за 31. Фc7+.

30. h3—h4    Kph7—h6

31. Фc2—c7!    ...

Любопытный замысел. Король черных не имеет ходов. На 31... g5 последует 32. Фb6+ и затем 33. hg. Остаются ходы ферзем.

31.    ...    Фd5—e4

После 31... Фa2+ 32. Кpb8 Фg8+ 33. Фc8 Фg7 34. Фc1+ Кph7 35. Фc7 белые выигрывают.

32. Фc7—d7!    Фe4—f3

33. Фd7—e7!    Фf3—c6

Единственный ход. При отступлении на d5 или g2 следу-

ет 34. Фg5+ с разменом ферзей, а на 33... Фh1 выигрывает 34. Фf6!, препятствуя шаху на a1 и угрожая дать мат на h8. Если 34... Кph7, то 35. Кра7 Фg1+ 36. Краб! (черные не имеют ни одного шаха) 36... Фg3 37. Фf7+ Кph6 38. Фf8+ Кph7 39. b8Ф.

34. Кра8—a7    Фc6—a4+

35. Кра7—b6    Фa4—b3+

Черные не могут помешать переводу короля на g8.

36. Кpb6—c7    Фb3—c4+

37. Кpc7—d7    Фc4—b5+

38. Кpd7—d8    Фb5—b2

39. Кpd8—e8    Фb2—h2

40. Кре8—f8    Фh2—b8+

41. Кpf8—f7    Фb8—f4+

42. Кpf7—g8    Фf4—c4+

43. Фe7—f7

Черные сдались.

Ошибка на 28-м ходу оказалась непоправимой.

### Упражнения

1. Играйте с партнером окончания, разобранные в данном уроке, и за сильнейшую, и за слабейшую сторону, пока не усвоите постройки заградительных барьеров для создания конем и слоном матовой сети, а также пока не научитесь находить «тихие» ходы для приближения короля в окончаниях — ферзь против ладьи.

2. Найдите выигрыш в позиции: Кpg7, Фd3, п. f7; Кpb4, Фa7.

## Глава 19

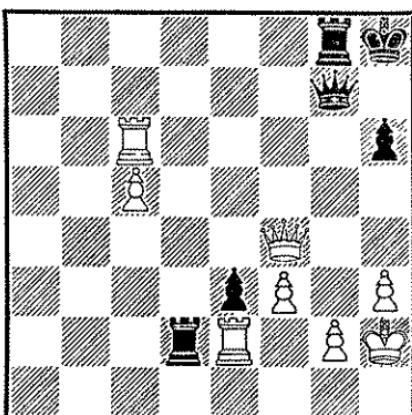
### ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ДВЕ ЛАДЬИ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ, «МЕЛЬНИЦА», ДВОЙНОЙ ШАХ, ЛОВЛЯ ФЕРЗЯ

Когда король находится в последнем ряду, а две неприятельские ладьи заняли предпоследнюю горизонталь, то соединенное действие ладей обычно приводит к победе. Например, после короткой рокировки грозит мат ладьями на g7 и h7, если поле f8 занято ладьей или поле g7 находится под ударом пешки f6 или h6. Например, в позиции: ладьи белых на d7 и e7, пешка на f6; черный король на h8, белые дают мат в три хода: 1. Le7—h7+ Kph8—g8 2. Ld7—g7+ Kpg8—f8 3. Lh7—h8×.

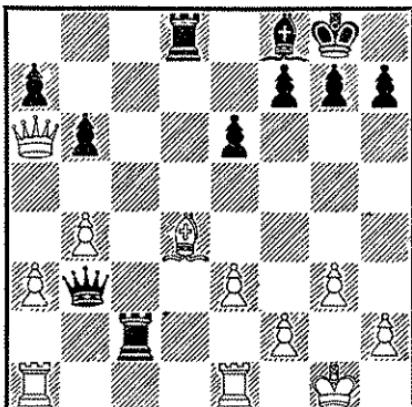
Соединенное действие двух ладей может иметь место не только по горизонтали, но и по вертикали. Вот окончание партии Алапин — Алехин (Карлсбад, 1911 г., диагр. 415).

Черные начинают и дают мат в 4 хода. Решение предлагаем найти читателю.

№ 415

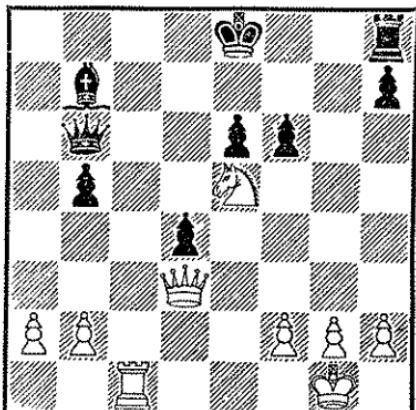


№ 416



На диагр. 416 показано окончание партии Нимцович — Капабланка (Петербург, 1914 г.). Одна ладья уже заняла второй ряд. Для проникновения туда же второй ладьи Капабланка пожертвовал пешку: 1 . . . e6—e5 2. Cd4 : e5 Ld8—d2. Если белые защищают пешку f2 посредством 3. Lf1, то последует 3 . . . Ф:e3! 4. fe Lg2+ и мат в 3 хода. На 3. Фf1 черные продолжают 3 . . . Fd5! 4. Cd4 Ff3 5. Fg2 Ф : g2+ 6. Kр : g2 L:f2+ 7. Kph3 L : h2+. Белые сыграли 3. Fab—b7 Ld2 : f2 4. g3—g4 Fb3—e6! 5. Сe5—g3 Lf2 : h2!. Если теперь 6. С : h2, то 6 . . . Ф : g4+ 7. Kph1 Fh3 с неизбежным матом. 6. Fb7—f3 Lh2—g2+ 7. Ff3 : g2 Lc2 : g2+ 8. Kpg1 : g2 Fеб : g4, и черные вскоре выиграли, надвигая пешки «g» и «h».

№ 417

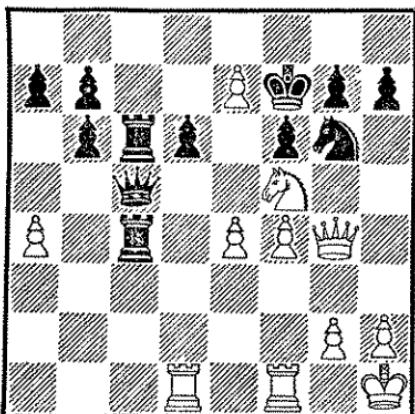


Такой же атакой по предпоследней горизонтали выиг-

рал Ботвинник у Эйве (Москва, 1948 г.). В позиции на диагр. 417 белые сыграли 1. Fd3—g3! f6 : e5 2. Fg3—g7 Lh8—f8 3. Lc1—c7. Черные вынуждены были отдать ферзя за ладью и вскоре сдались. На 3 . . . Fd6 последовало бы 4. L : b7 d3 5. La7! Fd8 6. F : h7 Lf5 7. Fh8+, и мат в 3 хода.

Идея вскрытого шаха служит основой для многих комбинаций. Фигура, объявляющая шах, находится в «засаде». Поэтому фигура, открывающая шах, может встать на любое поле без опасения быть взятой.

№ 418



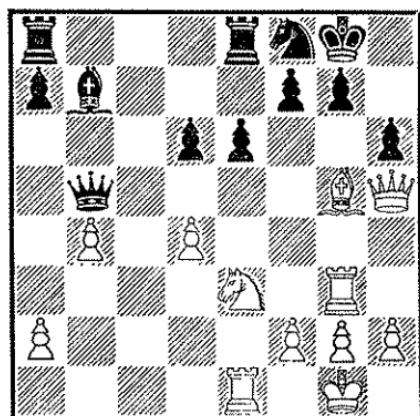
На диагр. 418 позиция из партии Чигорин — Поллард (Нью-Йорк, 1894 г.). Между ладьей f1 и королем f7 находятся конь и две пешки. Тем не менее Чигорин провел комбинацию, основанную на вскрытом шахе: 1. e4—e5!

f6:e5 (или 1... de 2. Ld8!) 2. Kf5 : d6 + Lc6 : d6 3. f4:e5 + Ld6-f6 4. e7-e8Φ+ Kpf7: e8 5. Fg4-d7+ Kpe8-f8 6. e5 : f6, и черные сдались.

Примеры комбинаций со вскрытыми шахами были показаны в задачах (стр. 230).

Разновидностью вскрытого шаха является «мельница».

№ 419

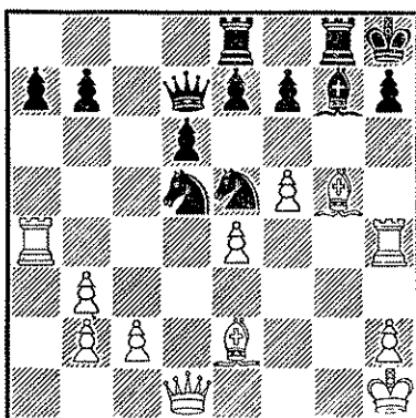


На диагр. 419 показано окончание партии Торре — Ласкер (Москва, 1925 г.), в которой бывший чемпион мира попался на «мельницу». Талантливый мексиканец сыграл 1. Cg5-f6!! Φb5 : h5 2. Lg3:g7+ Kpg8—h8 3. Lg7: f7+ Kph8—g8 4. Lf7-g7+ Kpg8—h8 5. Lg7:b7+ Kph8—g8 6. Lb7—g7+ Kpg8—h8 7. Lg7—g5+ Kph8—h7 8. Lg5:h5. «Мельница» принесла белым три пешки, и они легко выиграли.

Возможны не только вскрытые шахи, но и вскрытые

удары по ферзю, как показывает окончание партии П. Романовский — И. Рабинович (Москва, 1935 г.).

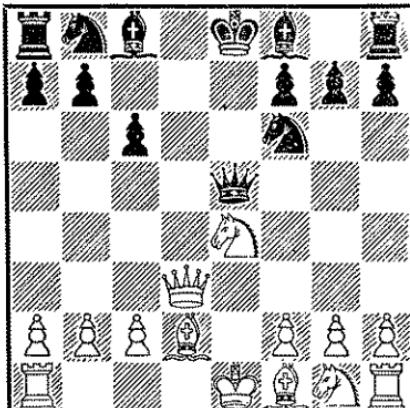
№ 420



Белые подготовили матовую атаку. Если снять в позиции диагр. 420 слона e2, то белые дают мат в 3 хода посредством 1. L : h7+ и т. д. Белые сыграли 1. Ce2—b5!, и черные вскоре сдались.

Двойной шах опаснее, чем вскрытый.

№ 421

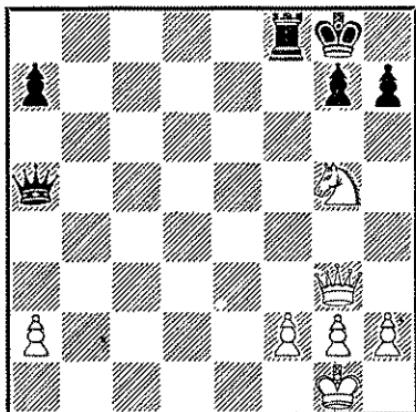


Красивую комбинацию нашел Рети в партии с Тартаковером (диагр. 421).

Конь белых связан, и черные рассчитывали на 1. f3 K : e4 2. fe Ф : b2 3. Cc3 Cb4!, что к выгоде черных. Неожиданно последовало 1. 0—0—0! Белые оставляют коня e4 под ударом. Его нельзя взять ферзем из-за 2. Le1. Поэтому черные сыграли 1... Kf6:e4, имея в виду 2. Le1 f5 3. f3 Kd7 4. fe Kc5 и 5. K : e4. Последовало 2. Фd3—d8+!! Кре8 : d8 3. Cd2—g5+++, и мат на следующем ходу.

На идеи двойного шаха основана замечательная комбинация «спертого мата», известная уже в течение нескольких столетий. В позиции на диагр. 422 белые начинают комбинацию ходом 1. Фg3—b3+.

№ 422

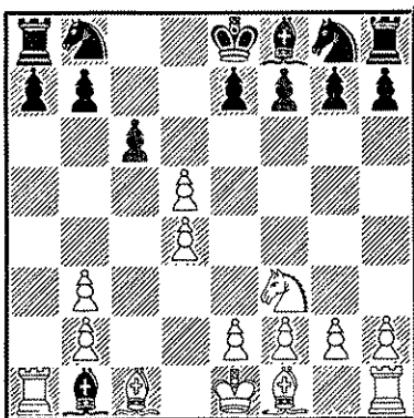


Лучший ответ черных 1... Kpg8—h8, на что следует 2. Kg5—f7+. Черные не могут

отделаться потерей качества, так как на 2... L : f7 белые не берут ладью, а матуют посредством 3. Фb8+. Поэтому черные вынуждены ответить 2... Kph8—g8. Тогда следует двойной шах 3. Kf7—h6++ Kpg8—h8 и неожиданный заключительный удар 4. Фb3—g8+! Lf8 : g8 5. Kh6—f7×.

Пешка, близкая к полю превращения, может создать почву для многих неожиданных комбинаций. Вот как развивалась партия Шлехтер — Перлис (Карлсбад, 1911 г.). 1. d4 d5 2. c4 с6 («чешская защита ферзевого гамбита») 3. Kf3 Cf5 4. Фb3 Фb6 5. cd Ф : b3 6. ab С : b1 (диагр. 423).

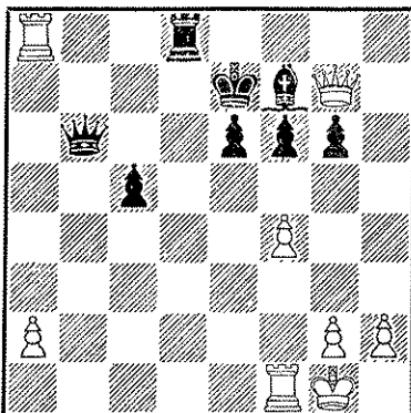
№ 423



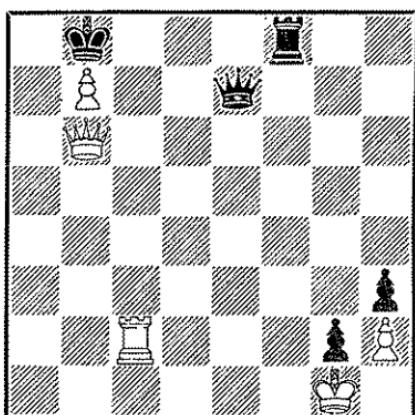
Последний ход черных вынужден. При другом продолжении: 6... cd 7. Kc3 eb белые путем 8. Kb5, выигрывают по меньшей мере пешку. 7. dc!! Выглядит как ошибка.

Ведь ходом 7... Сe4 черные защищают пешку b7 и остаются с лишней фигурой. Но именно тогда выявляется сила проходной пешки. 8. Л : a7! Л : a7 9. c7, и пешка проходит в ферзи. Перлес разгадал комбинацию и сыграл 7... К : с6, но из-за потери пешки в дальнейшем потерпел поражение.

№ 425



№ 424



В позиции Ласкера (диагр. 424) положение белых незавидно. Неожиданная комбинация с жертвами сразу меняет положение. 1. Лc1—c8 + Лf8 : c8 2. Фb6—a7 +!! Кpb8: a7 (или 2... Кrc7 3. b8Ф +, и два ферзя матуют в несколько ходов) 3. b7 : c8К +! Кра7—b7 4. Kс8 : e7 Кpb7—c7 5. Ke7—g6, и белые выигрывают.

На диагр. 425 приведено положение из партии Пильсбери — Чигорин (Петербург, 1895 г.). Она продолжалась: 1. La8 : d8 c5—c4 +! 2. Kpg1—

h1 Фb6 : d8 3. Лf1—b1. У белых лишнее качество, и они угрожают 4. Лb7+. 3... с4—c3!! Превосходная комбинация Чигорина. После 4. Лb7 + Кpd6 5. Ф : f7 с2 белые не могут задержать пешку и у них нет ни одного полезного шаха. 4. f4—f5 с3—c2 5. Лb1—g1 Фd8—d1! 6. f5: g6 (не помогает 6. Фh6 g5!) 6... Фd1 : g1 + 7. Кph1 : g1 с2—c1Ф + 8. Kpg1—f2 Фc1—c2 + 9. Kpf2—e3 Фc2 : g6, и черные выиграли.

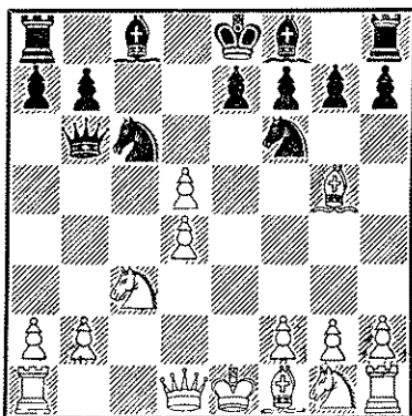
Мы уже указывали, что ранний ввод в игру ферзя часто подвергает его опасности. Например, в «чешской защите ферзевого гамбита» после 1. d4 d5 2. c4 с6 3. Kf3 Kf6 4. cd cd 5. Kc3 Kс6 6. Cf4 e6 7. e3 Фb6 белые играют 8. a3! Неосторожное взятие пешки b2 приведет после 8... Ф : b2 9. Ka4 к поражению.

Тем не менее в практике да-

же известных мастеров и гроссмейстеров встречаются случаи неправильного раннего вывода ферзя.

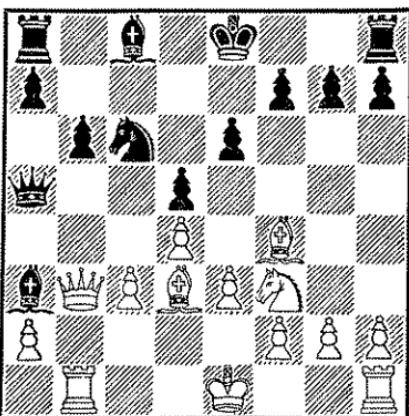
Партия Ботвинник — Шпильман (Москва, 1935 г.) протекала следующим образом: 1. e2—e4 c7—c6 2. c2—c4 d7—d5 3. e4 : d5 c6 : d5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Kb8—c6 6. Cc1—g5 Fd8—b6? 7. c4 : d5 (диагр. 426).

№ 426



Создалась очень острая позиция. Дальше было: 7... Fb6 : b2 8. La1—c1! Kc6—b4 9. Kc3—a4 Fb2 : a2 10. Cf1—c4 Cc8—g4 11. Kg1—f3 Cg4 : f3 12. g2 : f3 Fa2—a3 13. Lc1—c3, и ферзь пойман. Черные сдались. Шпильман не учел комбинации белых, начатой ходом 8. Lc1!. Он имел в виду только продолжение 8. Ka4 Fb4+ 9. Cd2 F : d4 10. dc Ke4 11. Ce3 Fb4+ 12. Kре2 b6!, и у черных сильная атака.

№ 427



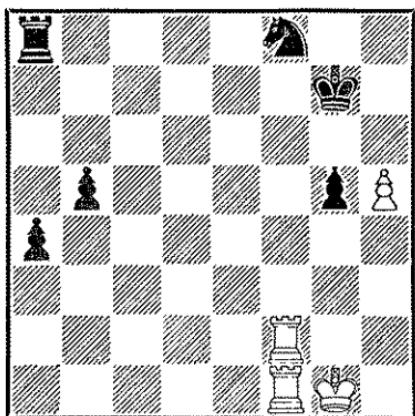
В матче по радио СССР — США (1945 г.) партия Ботвинник — Денкер после 12-го хода пришла к позиции на диагр. 427. Последний ход черных b7—b6 отрезал отступление ферзю, чем Ботвинник немедленно воспользовался. Он провел следующую комбинацию: 1. e3—e4! d5:e4 2. Cf1—b5 Cc8—d7 3. Kf3—d2! a7—a6 (грозило 4. Kc4) 4. Cb5 : c6 Cd7 : c6 5. Kd2—c4 Fd5—f5 6. Cf4—d6! Только этот заключительный удар доказывает корректность комбинации. 6. F : a3 F : f4 7. Kd6+ Kpd7 было неопасно для черных. Теперь потеря фигуры неизбежна, и Денкер вскоре сдал партию.

Пример из партии Ботвинник — Денкер показывает, что в тактической борьбе надо «ковать железо, пока горячо». Шаблонный развивающий ход 1. 0—0? приводил после 1...

Саб! к полному уравнению игры.

При внимательном изучении процесса борьбы в шахматной партии можно установить различную роль отдельных фигур. Некоторые из них стоят в стороне от развертывающегося сражения, другие выполняют определенную функцию, причем функции их могут меняться с каждым ходом. Чаще всего эти функции выражаются в атаке или защите других фигур или пешек, в прикрытии горизонтали, вертикали или важного пункта.

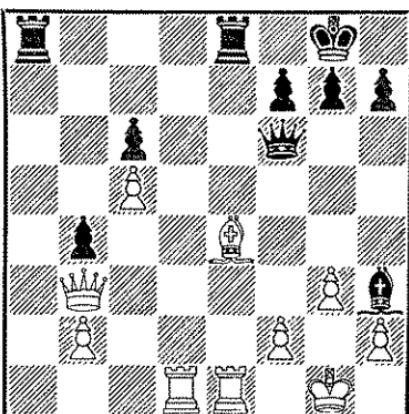
№ 428



На диагр. 428 черный король выполняет функцию защиты коня f8. У белых есть возможность отвлечь короля от выполнения его обязанностей и провести комбинацию «на отвлечение»: 1. h5—h6+ Kpg7—g8 2. Lf2 : f8+! La8:f8 3. h6—h7+ Kpg8—g7 4. Lf1 : f8 Kpg7 : f8 5. h7—h8Ф+.

В примере на диагр. 272 черная ладья на a8 прикрывала 8-й ряд от хода e7—e8Ф и в то же время занимала линию «a» для фланговой атаки, начинающейся ходом La8—a7+. Ход 5. Lf1—a1! лишил ладью a8 возможности выполнять обе функции. В примере на диагр. 391 белый ферзь защищал от мата в последнем ряду и прикрывал ладью c3. Ход 1 . . . Фb2! отвлек ферзя от одной из этих функций и поэтому решил исход борьбы. В варианте «итальянской партии» 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3 d6 5. d4 Cb6? последний ход черных ошибочен. После 6. de K : e5 7. K : e5 de открывается линия «d», и на короля, который до сих пор прикрывал только пешку f7, выпала новая нагрузка — защита ферзя. Поэтому стала возможной отвлекающая жертва 7. С : f7+.

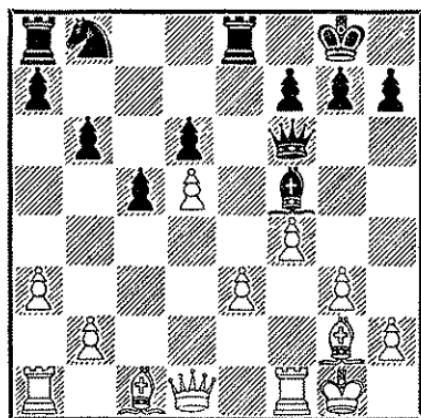
№ 429



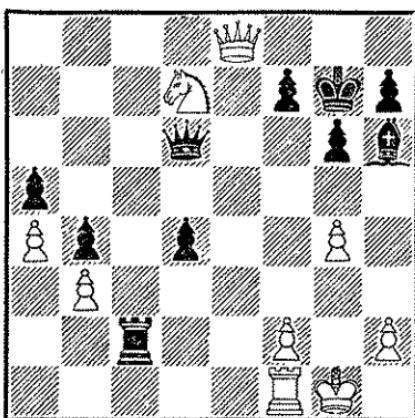
Позиция на диагр. 429 взята из партии Корчной — Левенфиш (Минск, 1953 г.). Белые сыграли 1.  $Ld1-d6?$ , полагая, что последняя горизонталь достаточно защищена. Черные ответили комбинацией с двумя отвлекающими жертвами: 1 . . .  $Le8 : e4$  2.  $Le1 : e4$   $\Phi f6 : d6!$  3.  $\Phi b3 : b4$   $\Phi d6 : c5!$  4.  $\Phi b4 - e1$   $g7 - g6$ , и белые сдались.

двойной удар 3.  $\Phi a4$  ответить 3 . . .  $f5!$  Черный ферзь выполняет двойную обязанность — защищает слона и подготавливает защиту ладьи  $e8$ ; поэтому необходимо отвлечь ферзя с поля  $g6$ . 3.  $f4 - f5!$   $\Phi g6 : f5$  4.  $\Phi d1 - a4$   $b6 - b5!$ , и черные стремятся отвлечь ферзя от двойного удара. 6.  $Le1 : e4!$ , и белые выиграли фигуру и партию.

№ 430



№ 431



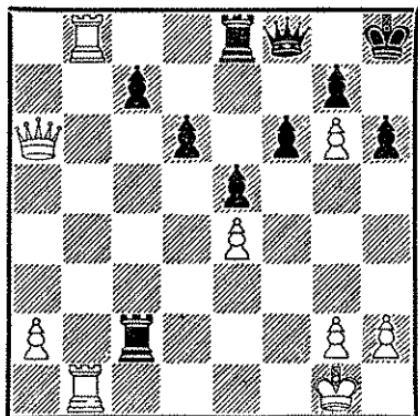
Позиция на диагр. 430 получилась в партии Бондаревский — Тайманов (Ленинград, 1949 г.). Черные намерены ходом  $Ce4$  заблокировать пешку  $e3$  и задержать развитие слона  $c1$ . Напрашивался ход 1.  $\Phi a4$ , но черные ответят 1 . . .  $\Phi e7!$ , и в случае 2.  $e4$   $C : e4$  3.  $Le1$  последует 3 . . .  $f5$ . Бондаревский находит глубокую комбинацию, основанную на идее отвлечения: 1.  $e3 - e4!$   $Cf5 : e4$  2.  $Lf1 - e1$   $\Phi f6 - g6!$ , имея в виду на

Позиция на диагр. 431 встретилась в партии Тарраш — Алехин (Карлсбад, 1923 г.). Белые сыграли 1.  $Lf1 - d1$ . Черный ферзь выполняет две функции: защищает от мата на  $f8$  и прикрывает пешку  $d4$ . Белые грозят ходом 2.  $L : d4$  отвлечь ферзя от одной из его обязанностей. Алехин отвечает встречной комбинацией, основанной на мотивах связки и превращения пешки: 1 . . .  $Ch6 - e3!$  На первый взгляд это ошибочный ход

из-за 2. Ф : e3, но тогда 2... de 3. Л : d6 e2, и пешка проходит в ферзи. 2. Лd1—f1 Сe3—g5, и черные, сохранив пешку, выиграли в эндшпиле.

Выявление двойственных функций и использование их представляет немалые трудности, как показывает следующий пример на диагр. 432, взятый из партии Капабланка—Томас (Гастингс, 1929 г.).

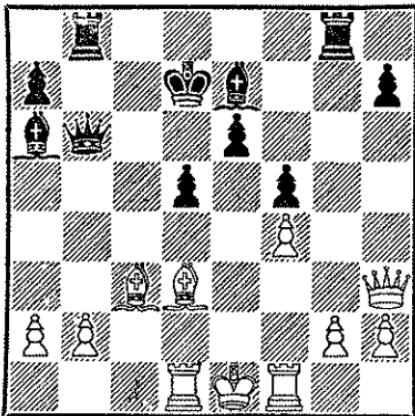
№ 432



В партии было сыграно 1. Фаб—a8?, и Томас с перепугу сдался, хотя 1... Лc2 : a2! устраивало всякую опасность. Между тем белые форсированно выигрывали, продолжая 1. Лb8 : e8 Фf8 : e8 2. Фаб—a4!! Решающий двойной удар, после которого теряется ладья. Не помогает черным 2... Лc1+ из-за 3. Kpf2!

Позиция на диагр. 433 встретилась в старинной партии

№ 433



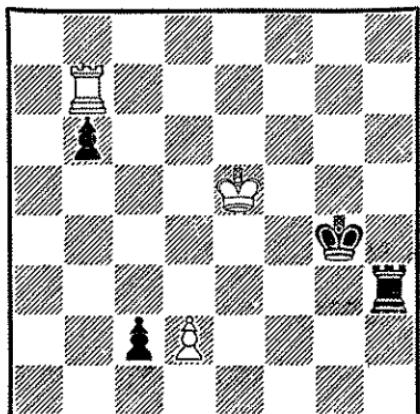
Реджио — Мизес. Ход был черных. Если бы устранить ферзя h3, то черные могли бы дать мат в 2 хода посредством 1... Фe3+. Но как отвлечь ферзя от поля e3? Напрашивается 1... Ch4+, после чего 2. Ф : h4 и 2. g3 ведет к мату. Однако последует 2. Кре2!, и вся идея матта на e3 разбивается. А вот если бы белый ферзь стоял на g3, то двойной удар 1... Ch4 выполнил бы задачу ствления. Так можно додуматься до комбинации отвлечения: 1... Lg8—g3!! 2. Фh3 : g3 Сe7—h4!.

В заключение рассмотрим патовые комбинации.

На диагр. 434 показан этюд Лазара (1916 г.). Как белым задержать пешку c2? Не помогает ни 1. Лc7 из-за 1... Лh5+ и 2... Лc5, ни 1. Лg7+ Кpf3 2. Лg1 Кре2. Спасает белых игра на пат: 1. Лb7—g7+ Кpg4—f3 (1...

№ 434

Лазар



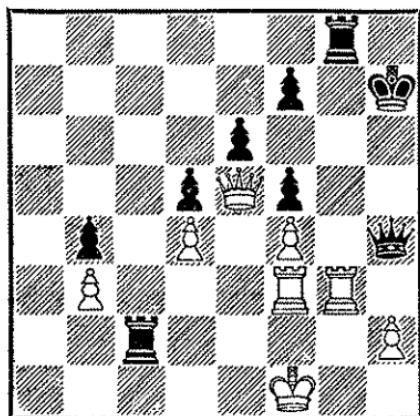
Ничья

Kph4 2. Lg1 Lh2 3. Lc1  
L : d2 4. Kpe4 b5 5. Kre3  
Lh2 6. Kpd3 ведет к ничьей)  
2. Lg7—c7 Lh3—h5 + 3. Kреb  
—d4 Lh5—c5 4. Lc7 : c5 b6:  
c5 + 5. Kpd4—d3! c2—c1K +.  
Превращение пешки в ферзя  
или ладью ведет к пату. 6.  
Kpd3—c4, или 5 . . . c2—c1C  
6. Kpd3—c4 Cc1—a3 7. d2—  
d4, и ничья.

Позиция на диагр. 435 взята из партии Тайманов — Геллер (XIX первенство СССР). Черные сыграли 1 . . . Lc2:h2? (Правильно 1 . . . Lg4!) 2. Lh3 Lc1 + 3. Kре2 Le1 +) 2. Фе5—e3 Lg8—a8 3. Lg3—g7 + Kph7—h6!, и белые сдались. Между тем, как показал К. Корабельников, белые могли добиться ничьей посредст-

вом 2. Lg3 : g8! Kph7 : g8 3.  
Lf3—g3 +! Фh4 : g3 4. Фe5—  
b8 +! Kpg8—h7 5. Фg8—h8 +  
Kph7 : h8. Пат.

№ 435



Упражнения

1. Данна позиция: Kpg1, Ff2,  
La1, b1, Cd2, Kc5, пп. b2, f3, g2,  
h2; Kpb8, Fg6, Lc8, g8, Cg7, Kb6,  
пп. a7, b7, c7. Определите функции  
белых и черных фигур и найдите  
выигрыш для той стороны, которая  
начинает.

2. В матчевой партии Алехин —  
Боголюбов (1934 г.) случилась сле-  
дующая позиция: Kph2, Ld1, f1,  
Kf5, g7, пп. a4, b2, c2, e5, g3; Kpc8,  
Ld7, g8, Cd5, Ke4, пп. ab, b6, cb,  
h6. Ход белых. Найдите выиграва-  
щую комбинацию, идея которой  
в превращении пешки.

3. В матчевой партии Алехин —  
Эйве (1935 г.) после 12 ходов созда-  
лось следующее положение: Kpe1,  
Fh7, La1, h1, Kc3, e2, Cc1, пп. a2,  
b2, c2, d4, f2, g2; Kре8, Ff6, La8,  
g6, Cb4, c8, Kcb, пп. a7, b7, c5, d5,  
e6, e4. Ход белых. Найдите выигры-  
вающую комбинацию белых, осно-  
ванную на идеях отвлечения и двой-  
ного удара.

## Глава 20

### ЖЕРТВА ФЕРЗЯ

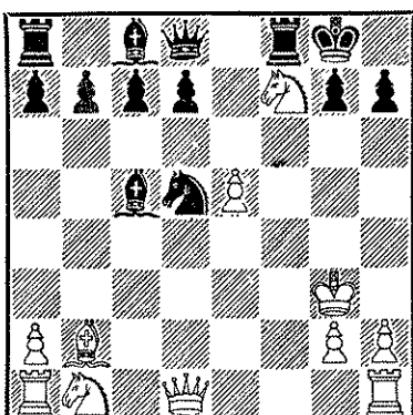
В ряду жертвенных комбинаций особое место занимают комбинации с жертвой ферзя. Они редко встречаются и производят неизгладимое впечатление как на партнера, так и на зрителей. Идея торжествует над материалом. Здесь имеются в виду такие жертвы, когда за ферзя получают недостаточную материальную компенсацию. Если один из противников отдал ферзя, но получил за него 3 легкие фигуры, то налицо не жертва ферзя, а выгодный обмен для стороны, лишившейся ферзя.

Жертва ферзя тем красивее, чем меньше материала за него получают. В настоящей главе собраны примеры жертв ферзя как из классического наследия, так и из современной практики.

Партия Гофман — Петров, игранная в Варшаве в 1944 г., развивалась следующим образом: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4

Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6 5. d2—d4 e5 : d4 6. e4—e5 Kf6—e4 7. Cc4—d5 Ke4 : f2 8. Kpe1: f2 d4 : c3 + 9. Kpf2—g3 c3 : b2 10. Cc1 : b2. За фигуру черные получили три пешки — маловыгодный обмен. 10 . . . Kc6—e7 11. Kf3—g5? Правильно 11. Fc2. Заманчивая комбинация белых опровергается замаскированным контрударом Петрова 11 . . . Ke7 : d5 12. Kg5 : f7 0—0! (диагр. 436). Белые рассчиты-

№ 436



вали только на 12... Kpf:f7 13. Ф : d5 + Kpe8 14. Ф : c5 Fgb + 15. Kpf2 Lf8 + 16. Kpg1. Белые вынуждены принять жертву ферзя. На 13. Ф : d5 следует 13... L : f7 14. Ф : c5 Fgb + и мат в 3 хода.

13. Kf7 : d8 Cc5 - f2 + 14. Kpg3 - h3 d7 - d6 + 15. e5 - e6 Kd5 - f4 + 16. Kph3 - g4 Kg5 : e6 17. g2 - g3 Ke6 - d4 + 18. Kd8 - e6 Cc8 : e6 + 19. Kpg4 - h4 Kd4 - f5 + 20. Kph4 - h3 Kf5 - e3 + 21. Kph3 - h4 Ke3 - g2 + 22. Kph4 - h5 g7 - g6 + 23. Kph5 - g5 Cf2 - e3 ×.

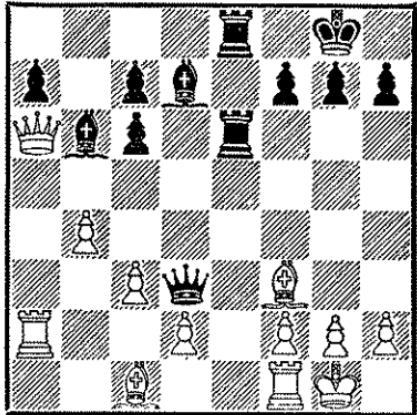
Вместо 17... Kd4 + возможно было 17... K : d8 + 18. Kph4 Lf4 + 19. Kpg5 Ke6 + 20. Kph5 g6 + 21. Kph6 Lh4 + 22. gh Ce3 ×. В иностранных журналах указан другой финал: 17. K : eb C : eb + 18. Kpg5 Lf5 + 19. Kpg4 h5 + 20. Kph3 Lf3 ×.

Известный мастер Кизерицкий утверждал, что Петрову пришлось проанализировать около 50 вариантов, прежде чем решиться на жертву ферзя. Читателям следует самостоятельно разобраться в различных разветвлениях.

Позиция на диагр. 437 случилась в партии Паульсен — Морфи, игранной в первом всеамериканском турнире 1857 г. Морфи закончил ее следующим образом:

1. ... Fd3 : f3!
2. g2 : f3 Leb - g6 +
3. Kpg1 - h1 Cd7 - h3

Грозит мат в 2 хода: 4... Cg2 + 5. Kpg1 Cf3 ×. На 4.



Jg1 следует 4... Cg2 + 5. L : g2 Le1 + 6. Lg1 L : g1 ×. Если 4. Fd3, чтобы отдать ферзя за ладью g6, то 4... f5 5. Fc4 + Kpf8!, и все угрозы белых остаются в силе.

4. Lf1 - d1 Ch3 - g2 +
5. Kph1 - g1 Cg2 : f3 +
6. Kpg1 - f1 Cf3 - g2 +

К мату вело 6... Lg2! (с угрозой 7... L : h2) 7. Fd3 L : f2 + 8. Kpg1 Lg2 + 9. Kph1 Lg1 ×.

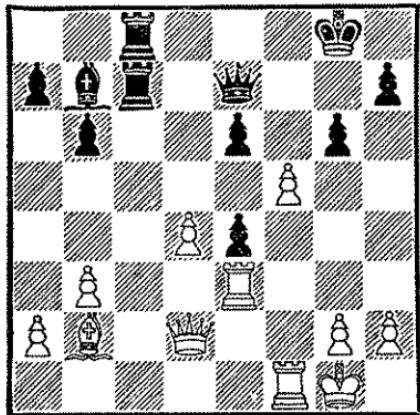
7. Kpf1 - g1 Cg2 - h3 +  
Красивее 7... Ce4 + 8. Kpf1 Cf5 с неизбежным матом

8. Kpg1 - h1 Cb6 : f2
9. Fa6 - f1 Ch3 : f1
10. Ld1 : f1 Le8 - e2
11. La2 - a1 Lg6 - h6
12. d2 - d4 Cf2 - e3!

Белые сдались.

На диагр. 438 показано положение из партии Цукерторт — Блекберн, игранной в 1883 г. Цукерторт был в то

№ 438



время главным соперником чемпиона мира Стейница, Блекберн — чемпионом Англии.

Оба противника стремились к одной и той же позиции, которую Блекберн расценивал в свою пользу. Расчет Цукерторта оказался гораздо глубже и был связан с исключительно эффектной жертвой ферзя.

1. f5 : g6! Lc7—c2
2. g6 : h7+ Kpg8—h8!

Разумеется, не 2 . . . Kр:h7 3. Lh3+ Kpg8 4. Fh6, и белые не только не теряют фигуры, но ставят черных в безвыходное положение. Явно плохо и 2 . . . F : h7 3. Lg3+ Kph8 4. Fg5 с угрозой 5. Ff6+. Черный король прячется от шахов за белую пешку.

3. d4—d5+ e6—e5

Черные все эти ходы рассчитали, имея в виду продол-

жение 4. d6 Fg7!, и черные должны выиграть.

4. Fd2—b4!! . . .

Неожиданный сюрприз. Белый ферзь неуязвим. На взятие ферзя последует мат в 7 ходов. 4 . . . F : b4 5. C:e5+ Kр : h7 6. Lh3+ Kpg6 7. Lf6+ Kpg5 8. Lg3+ Kph5 9. Lf5+ Kph6 10. Cf4+ Kph7 11. Lh5×, или 7 . . . Kpg7 8. Lg3+ Kph7 9. Lf7+ Kph6 10. Cf4+ Kph5 11. Lh7×.

4. . . . Lc8—c5

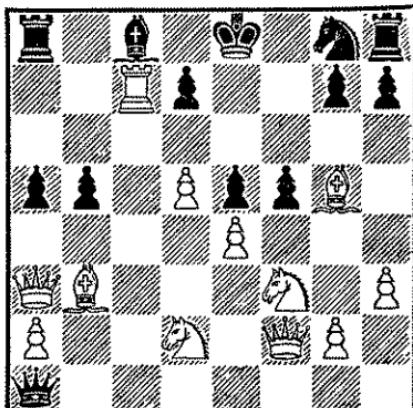
Плохо 4 . . . Fg7 из-за 5 . . . Lg3.

5. Lf1—f8+! . . .

Развитие той же жертвенной идеи. Ферзь должен охранять пешку eб и не может взять ладью.

5. . . . Kph8 : h7
6. Fb4 : e4+ Kph7—g7
7. Cb2 : e5+ Kpg7 : f8
8. Сeб—g7+! Fe7 : g7
9. Fe4—e8×.

№ 439



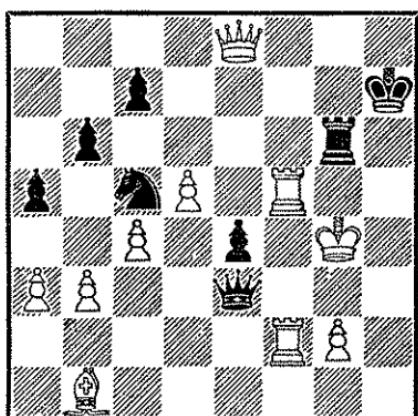
Следующая позиция (диагр. 439) случилась в партии по переписке между Чигориным и Марковым, игранной в 1890 г. Она закончилась так:

1. ... b5—b4
2. Фа3 : а5! Ла8 : а5
3. Лс7 : с8 + Кре8—f7
4. d5—d6 + Ла5—d5
5. Сb6 : d5 + Кpf7—g6

Может показаться, что черному королю удастся ускользнуть от опасности, но Чигорин точно рассчитал до конца.

6. e4 : f5 +! Кpg6: f5
7. Лс8—f8 +! Kg8—f6
8. g2—g4 + Kpf5—g6
9. Cd5—f7 X.

№ 440



Положение на диагр. 440 случилось в партии Дурас — Тейхман, игранной в 1906 г. на турнире в Остенде. Дурас красиво закончил партию хорошо рассчитанной жертвой ферзя.

1. Фе8 : g6 +! Кph7:g6
2. Лf5—f6 + Kpg6—g7
3. Лf6—f7 + Kpg7—g8
4. Лf7—f8 + Kpg8—g7
5. Лf2—f7 + Kpg7—g6
6. Лf7—f6 + Kpg6—g7
7. Лf8—f7 + Kpg7—g8

Шахи ладьями имели целью подготовить решающее вторжение белого короля. Если бы белые сыграли 4. Kph5, то последовало бы 4... Фe2 + 5. g4 Фh2 + 6. Kpg6 Фd6.

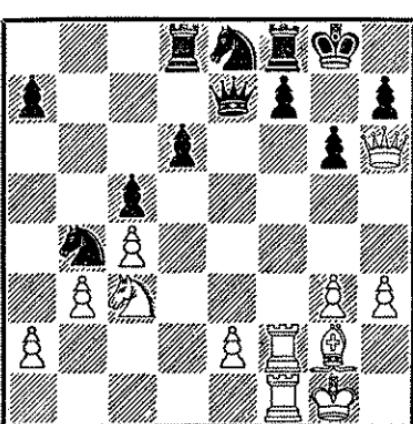
8. Kpg4—h5! ...

Грозит 9. Лf8 + Kpg7 10. Лf6f7 X.

8. ... Фe3—e2 +
9. g2—g4

Черные сдались.

№ 441



Позиция на диагр. 441 встретилась в партии Левенфиш — Готгильф, игранной в Ленинграде в 1924 г. Последний ход черных был Фc7—e7. Черные стремятся перевести ферзя через e5 на g7 и избавиться та-

ким способом от надвигающейся атаки. Последовало:

1. Кс3—d5! Фe7—e5

Если 1... К:d5, то 2. С:d5, и от 3. Л:f7 нет удовлетворительной защиты. На ход в партии следует давно подготовленная комбинация с жертвой ферзя.

2. Фh6 : f8+! Кpg8:f8

3. Лf2 : f7 + Kpf8—g8

4. Kd5—e7 + Kpg8—h8

5. Лf7—f8 + Kph8—g7

6. Лf1—f7 + Kpg7—h6

7. Ke7—g8 + Kph6—g5

Теперь, как в предыдущем примере, следует подготовительный ход королем.

8. Kpg1—h2! Фe5 : e2

9. h3—h4 + Kpg5—g4

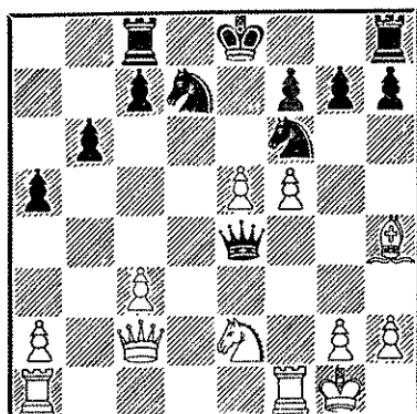
10. Лf7—f4 + Kpg4—h5

11. Kph2—h3 g6—g5

12. g3—g4+

Черные сдались.

№ 442



Неожиданную и исключительно изящную жертву фер-

зя осуществил гроссмейстер Лилиенталь в партии с Карабланкой (Гастингс, 1934 г.). Последний ход черных был 1... Фe4. Черные рассчитывали вынудить размен ферзей, однако последовало:

1. e5 : f6!! Фe4 : c2

Черные проигрывали и после 1... Ф:h4 2. fg Лg8

3. f6 К:f6 4. Фf5.

2. f6 : g7 Лh8—g8

3. Ke2—d4! ...

Неожиданно черный король оказался в матовой сети. На 3... Ф:c3 следует 4. Lae1 + Ke5 5. L:e5 + Kpd7 6. Ld5 + Kре8 7. Le1+. Черные вынуждены отдать ферзя.

3. ... Фc2—e4

4. La1—e1 Kd7—c5

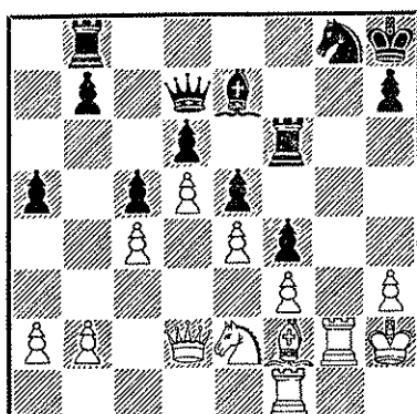
5. Le1 : e4 + Kc5 : e4

6. Lf1—e1 Лg8 : g7

7. Le1 : e4 +

Черные сдались.

№ 443



На диагр. 443 представлена позиция из партии Авербах—

Котов, игранный в Цюрихе в 1953 г. В этой встрече советских гроссмейстеров борьба носила сугубо позиционный характер. Предыдущий неточный ход белых ( $Kc3-e2$ ) создал обстановку для нанесения тактического удара, и Котов смело пожертвовал ферзя. Интересно отметить, что из-за недостатка времени Котов не имел возможности рассчитать все варианты, но позиционное чутье подсказывало ему, что черный король, завлеченный в глубь неприятельского лагеря, не сможет ускользнуть от гибели.

1. ...  $Fd7 : h3 +!!$
2.  $Kph2 : h3$  ...

Вынуждено. 2.  $Kpg1 Lh6$   
3.  $Ce1 \Phi h1 +$  4.  $Kpf2 Ch4 +$   
вело к быстрому проигрышу.

2. ...  $Lf6-h6 +$
3.  $Kph3-g4$   $Kg8-f6 +$
4.  $Kpg4-f5$   $Kf6-d7$

Черные упускают возможность закончить партию новым красивым фейерверком жертв: 4 ...  $Kf6-g4!!$  (Грозит 5 ...  $Lf8 +$  6.  $Kp : g4 Lg8 +$  7.  $Kpf5 Lf6 \times$ ) 5.  $Ke2 : f4 Lb8-g8 +$  6.  $Kf4-h5!$   $Lh6-g6!$  7.  $Fd2-g5 Ce7 : g5$  8.  $Kpf5 : g4 Cg5-f4 +$  9.  $Kpg4-h3 Lg6 : g2$  и т. д.

5.  $Lg2-g5!$   $Lb8-f8 +$
6.  $Kpf5-g4$   $Kd7-f6 +$
7.  $Kpg4-f5$   $Kf6-g8 +$
8.  $Kpf5-g4$   $Kg8-f6 +$
9.  $Kpg4-f5$   $Kf6 : d5 +$
10.  $Kpf5-g4$   $Kd5-f6 +$
11.  $Kpg4-f5$   $Kf6-g8 +$

12.  $Kpf5-g4$   $Kg8-f6 +$   
Последние ходы черных были сделаны для выигрыша времени. Здесь партия была отложена и подверглась тщательному домашнему анализу. Несмотря на перевес в силах, белые не могут спастись.

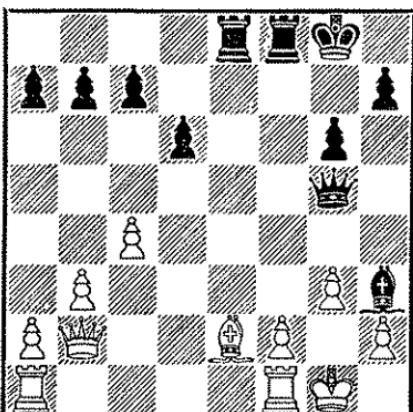
13.  $Kpg4-f5$   $Kf6-g8 +$
14.  $Kpf5-g4$   $Ce7 : g5$
15.  $Kpg4 : g5$   $Lf8-f7!$   
Грозит 16 ...  $Lg7 +$  17.  $Kpf5 Lf6 \times$ .
16.  $Cf2-h4$   $Lh6-g6 +$
17.  $Kpg5-h5$   $Lf7-g7$
18.  $Ch4-g5$   $Lg6 : g5 +$
19.  $Kph5-h4$   $Kg8-f6$
20.  $Ke2-g3$   $Lg5 : g3$

Спасаясь от матта, белые отдали все свое богатство. Грозит по-прежнему 21 ...  $Lg6$  и 22 ...  $Lh6 \times$ .

21.  $Fd2 : d6$   $Lg3-g6$
22.  $Fd6-b8 +$  ...  
Или 22.  $\Phi f8 + Kg8$ , затем 23 ...  $Lh6 +$ .
22. ...  $Lg7-g8$

Белые сдались.

№ 444



Позиция на диагр. 444 случилась в партии Алаторцев—Болеславский, игранный в XVIII первенстве СССР. Пре-восходство положения черных очевидно. На отступление ладьи черные заготовили решающую комбинацию: 1. Лfd1 Л : f2! 2. Кр : f2 Фe3 + 3. Крe1 Фg1 + 4. Крd2 Л : e2 +! 5. Кр : e2 Ф : h2+. Ход в партии, таким образом, вынужден.

1. f2—f4 ...

Белые имеют в виду продолжение 1... Фc5 + 2. Лf2 Лe7 3. Cf1, постепенно освобождаясь. Оценив положение, черные жертвуют ферзя, получая взамен ладью и слона. Обмен, вообще говоря, мало-выгодный, но в данном случае черная ладья овладевает 2-й горизонталью, и белый король попадает под соединенный огонь ладьи и слона.

1. ... Ch3 : f1!!  
2. f4 : g5 Лe8 : e2  
3. Фb2—c3 Cf1—g2!

Если теперь 4. Лe1, то 4... Л : e1 + 5. Ф : e1 Лf1 + 6. Ф : f1 С : f1 7. Кр : f1 Крf7, и пешечное окончание для черных выигрышное. Они образуют на ферзовом фланге проходную пешку, тогда как из-за сдвоения пешек по линии «g» белые не смогут этого добиться.

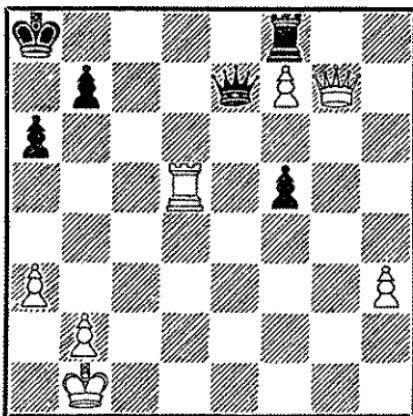
4. Фc3—d3 Сg2—f3  
5. Лa1—f1 Лe2—g2 +  
6. Крg1—h1 Cf3—c6!  
7. Лf1 : f8 + Крg8 : f8

Грозит мат или выигрыш ферзя.

8. Фd3—f1 + Лg2—f2 +  
Белые сдались.

На 3-м ходу сильнее было 3. Фd4. В этом случае черные продолжали 3... Ch3! 4. Фh4 Cg2! 5. Лe1 Л : a2 (сильнее, чем 5... Л : e1 + 6. Кр : g2) 6. Фg4 Cf3 7. Фe6 + Лf7 8. Фh3 Сс6 9. b4 Лf5 10. b5 Лg2 + 11. Ф : g2 С : g2 12. Кр : g2 Л : g5 и т. д.

#### № 445



Партия Дубинин — Аронин из XV первенства СССР пришла к положению, показанному на диагр. 445. В отличие от предыдущих примеров, комбинация белых не связана с тактическими осложнениями. Она преследует цель перехода в выигрышный эндшпиль.

1. Фg7 : f8 +! Фe7 : f8  
2. Лd5 : f5 ...

Выясняется, что черный ферзь обречен на бездействие.

вие, а пешка h3 идет в ферзи. После ее превращения в ферзя и отвлечения черного ферзя последует f7—f8Ф. Против этого маневра у черных нет защиты.

2. ... Kpa8—b8
3. h3—h4 b7—b5
4. h4—h5 Kpb8—c7
5. Lf5—f1 a6—a5
6. h5—h6 b5—b4
7. a3—a4 ...

Не 7. h7 ba 8. ba Фd6 9. 8Ф Фd3+ с вечным шахом.

7. ... Kpc7—d7
8. h6—h7 Kpd7—e7
9. Lf1—e1+ ...

Читателю будет интересно проверить, выиграют ли белые пешечный конец после 9. h8Ф Ф : h8 10. f8Ф+ Ф:f8 11. Л : f8 Кр : f8 12. Kpc2, но Дубинин хочет остаться с лишней ладьей.

9. ... Kpe7—d7
10. Le1—h1

Черные сдались.

### ЦЕЙТНОТ

Шахматы стали у нас народной игрой, и некоторые шахматные термины вошли в литературную речь. Так случилось со словом «цейтнот».

Цейтнот по-немецки дословно — недостаток времени. В первых международных турнирах участники могли обдумывать ходы без ограничения времени. В результате некоторые «тяжелодумы» погружались в размышления на 1—2 часа, партии затягивались на 12—14 часов, и нормальный турнирный регламент не мог быть наложен. Была сделана попытка бороться с «тяжелодумами» путем введения денежных штрафов, но она оказалась несостоятельной. После первых же туров выяснилось, что штрафы превышают турнирные призы. И за неимением других способов были введены часы, регистрирующие время на обдумы-

вание каждого из партнеров, сначала песочные, а потом современные.

Шахматные часы состоят из двух спаренных будильников. После сделанного хода нажимается кнопка, которая вводит в действие часы партнера. Под цифрой 12 у секундной стрелки имеется флагжок, который падает в определенный час.

В современных турнирах обычно полагается  $2\frac{1}{2}$  часа на обдумывание 40 ходов. За просрочку времени хотя бы на одну секунду, определяемую падением флагжа, засчитывается поражение, и партия прекращается.

С точки зрения шахматного искусства шахматные часы — большое зло, и, к несчастью, неустранимое. Писатель, художник могут и обязаны добиваться совершенства своих произведений, не считаясь со

временем. Шахматный мастер вынужден создавать глубокие планы, искать комбинации, рассчитывать и проверять их под тикание шахматных часов. Неудивительно, что многие партии заканчиваются неожиданными просмотрами, и поражениями из-за цейтнота.

С другой стороны, введение жесткого контроля времени усилило спортивное напряжение борьбы. Чтобы иметь успех в шахматном соревновании, необходимо обладать в числе других спортивных качеств и умением правильно распределять время.

Из иностранных гроссмейстеров почти в каждой партии попадал в жуткий цейт-

нот Решевский, но в цейтноте играл превосходно. Молодой рижский гроссмейстер Таль, наоборот, играет с видной быстротой и с нетерпением ждет хода противника.

По мере приближения к контролльному ходу обстановка в турнирном помещении накаляется и становится весьма нервной. Дело доходит до курьезов. Известен случай, когда у одного мастера получилась сложная позиция, переплетение пешек оказалось необычным. И вдруг раздался неожиданный возглас: «Товарищ судья, какими я играю?» Несмотря на цейтнот, раздался дружный хохот над растерявшимся мастером.

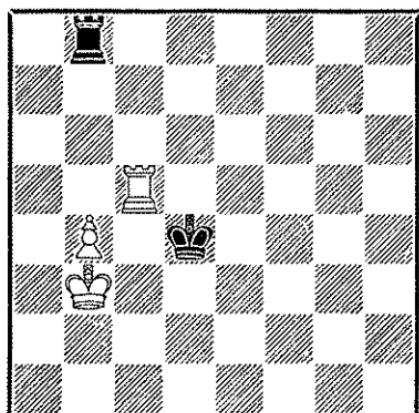
---

## Глава 21

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В главе 14 было доказано, что отрезание короля слабейшей стороны от проходной пешки затрудняет защиту. Отрезание по горизонтали также опасно для защиты.

№ 446



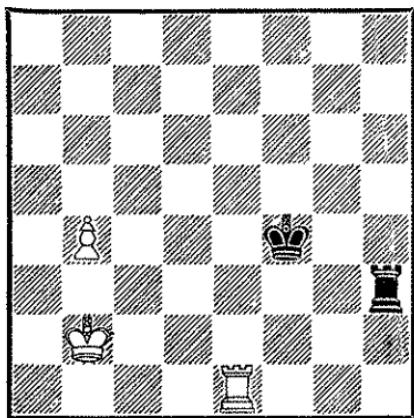
В позиции на диагр. 446 белые выигрывают. Они хотят провести маневр 1. Лсб, 2. Лаб, 3. Кра4, 4. b5, против которого черные беззащитны, например: 1 . . . Ла8 2. Лсб Лв8 3. Лаб Кpd5 4.

Кра4 Крс4 5. Лсб+ Кpd5 6. b5 Ла8+ 7. Крв4, и затем весь маневр повторяется: 8. Лс7, 9. Ла7 и т. д. Или 1 . . . Ла8 2. Лсб Лв1 3. b5 Кpd5 4. Крв4 Лв2 5. Лс7 Кpd6 6. b6 и т. д.

Черные проиграли потому, что для фланговой атаки не было достаточного пространства. Если сдвинуть все фигуры вправо на две вертикали: Кpd3 Лв5, п. d4; Крв4, Лв8, то, черные посредством 1 . . . Лв8 начинают фланговую атаку: 2. Крс4 Лв4+ 3. Крс5 Лв5+ 4. Кpd6 Лв6+ 5. Кре7 Лв4 6. Лd5 Кре4, и ничья.

Интересна позиция Н. Григорьева на диагр. 447. Черный король отрезан по вертикали, белый — по горизонтали. При ходе белых — выигрыш, но только потому, что черный король стоит неудачно: 1. Крс2! (Освобождая вертикаль «b» для ладьи) 1 . . . Крв5 2. b5 Крв6 3. b6 Крв7 4. Лв1! Лв8 5. Крс3 Креб 6. Крв4! Кpd7 7. Лс1 Лв8 8. Лс5!

№ 447



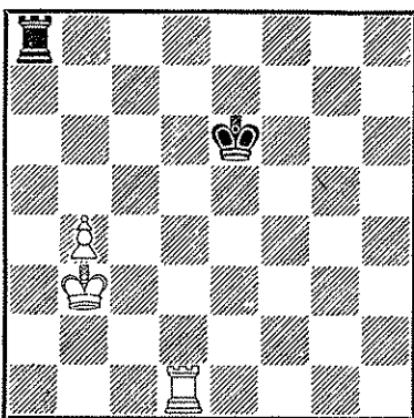
Лс6 9. Крb5 Л : с5 + 10. Кр: с5, и выигрывают, или 1 . . . Крf5 2. b5 Лg3 3. b6 Лg7 4. Крс3 Лb7 5. Лb1 Креб 6. Крс4 Кpd7 7. Крb5 Крс8 8. Лh1 Лd7 9. Краб Лd8 10. Кра7 Лd7+ 11. Кра8, и выигрывают.

При ходе черных ничья: 1 . . . Крf5! 2. b5 (или 2. Крс2 Крf6! 3. b5 Лh5 4. b6 Лс5+!) 5. Кpd3 Лb5) 2 . . . Лd3! 3. Крс2 Лd5! 4. Лb1 Лс5+ 5. Кpd3 Кре5 6. b6 Лс8 7. b7 Лb8 8. Крс4 Кpd6, и ничья.

Если проходная пешка не достигла еще 5-й горизонтали, то даже при отрезании короля слабейшей стороны по вертикали удается спасти партию лобовой атакой.

На диагр. 448 черный король отрезан от пешки «b» на две вертикали. Попытка прорваться через заграждение обречена на неудачу. 1 . . . Кре7 2. Лd4 (не 2. b5

№ 448

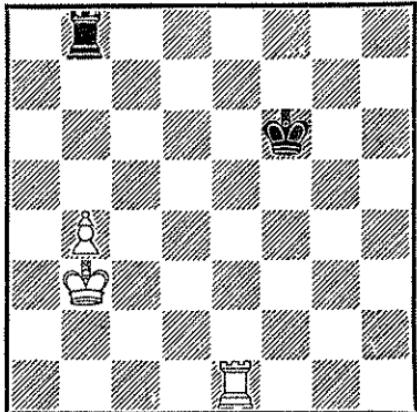


Лd8, и ничья) 2 . . . Лd7 3. Л : d8 Кр : d8 4. Кра4! (Крс4? Крс8 с ничьей) 4 . . . Крс7 5. Краб Крb7 6. Крb5, и выигрывают. Тем не менее черные достигают ничьей посредством 1 . . . Лa8—b8! 2. Лd1—d4 (бесполезно 2. Кра4 или Крс4, так как ладья шахами загоняет короля обратно на b3) 2 . . . Креб—e5! (после 2 . . . Кре7 3. Крс4 Лс8+ 4. Крb5 Лb8+ белые выигрывают ходом 5. Крс6!, так как пешка b4 защищена ладьей) 3. Лd4—d7 Кре5—e6! 4. Лd7—a7 Креб—d6 5. Крb3—a4 Кpd6—c6, и ничья.

Из хода решения видно, что если черный король стоит на e7, то белые выигрывают ходом 2. Лd4 Креб 3. Крс4 и т. д.

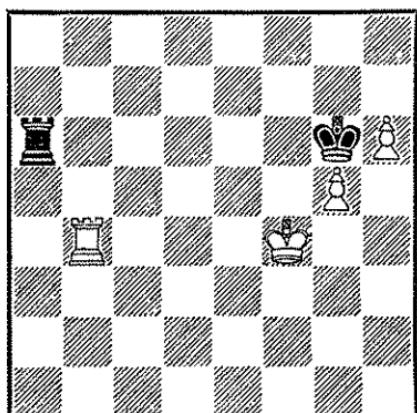
На диагр. 449 черный король отрезан уже на 3 вертикали. Белые выигрывают, применяя метод, названный Н. Григорьевым «комбиниро-

№ 449



ванным». Белый король идет вперед, а затем ладья сзади поддерживает движение пешки. 1. Крс4 Лс8+ 2. Кpd5 Лb8 3. Лb1 (Григорьев рекомендует 3. Крс5 Лс8+ 4. Кpd6 Лb8, и только сейчас 5. Лb1, но это удлинение решения не обязательно) 3 . . . Кре7 4. Крс6! Кpd8 5. b5 Крс8 6. Лh1, но не 6. b6 Лb7 7. Лh1 Лc7+, и ничья.

№ 450

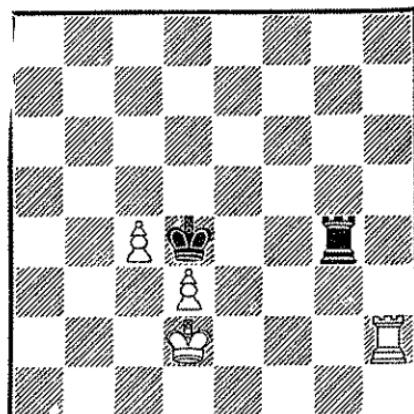


Ничья

Ладья и две пешки обычно выигрывают против ладьи. Некоторые исключения приведены ниже.

На диагр. 450 показана позиция Клинга и Горвица. Чёрный король вклинился между пешками. Окончание ничейно. 1. Лb4—d4 Лa6—b6 2. Лd4—d8 Лb6—b4+ 3. Кf4—e5 Лb4—b7! (предупреждая 4. Лg8+ Кph7 5. Лg7+ Кph8 6. Лe7) 4. Лd8—g3+ Кpg6—h7 5. Лg8—d8 Кph7—g6. Ничья.

№ 451

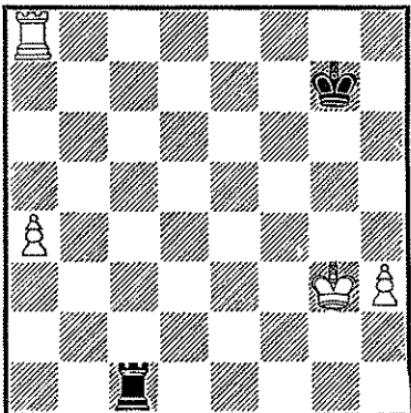


Выигрыш

Однако позиция на диагр. 451 выигрышная для белых. 1. Лe2 Лf4 2. Лe4+ Л : e4 3. de Кр : e4 4. Крс3 или 3 . . . Кр : c4 4. Кре3, и выигрывают.

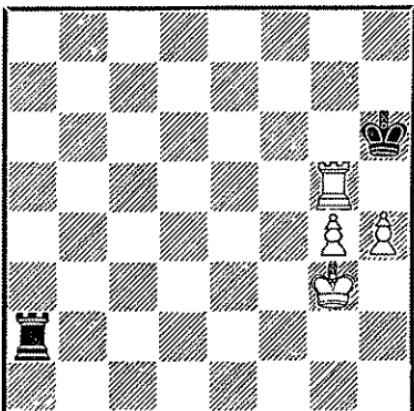
На диагр. 452 у белых две проходные ладейные пешки, и все же чёрные достигают ничьей. 1 . . . Лc1—c4! 2. a4—a5 Лc4—c5! 3. a5—a6 Лc5—c6! Черные, атакуя пешку «а»,

№ 452



приковывают ладью белых к ее защите. 4. Kpg3—f4 Kpg7—h7 5. Kpf4—e5 Kph7—g7 6. Креb—d5 Lc6—f6 7. h3—h4 Kpg7—h7 8. Kpd5—e5 Lf6—c6 9. Kре5—f5 Kph7—g7 10. Kpf5—g5 Kpg7—h7 11. h4—h5 Lc6—b6 12. h5—h6 Lb6—c6 (или 12 . . . Lg6+ 13. Kpf5 L : h6). Ничья.

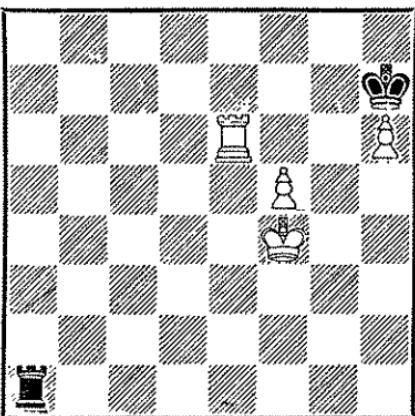
№ 453



На диагр. 453 две пешки и ладья белых образуют треугольник. Мастер Каспарян, исследовавший такие пози-

ции, назвал их треугольными. Белая ладья может находиться на h5, а черный король на g6. При ходе белых они отводят ладью на f5 и выигрывают. При ходе черных ничья: 1 . . . La2—a3+ 2. Kpg3—f4 La3—a4+ 3. Kpf4—e5 La4—a5+ 4. Kре5—f6 La5—a6+ 5. Kpf6—e7 Lab—a4. У белого короля нет убежища рядом с пешками, а улучшить позицию ладьи без потери пешки невозможно. На 6. Lg8 следует 6 . . . Kph7.

№ 454

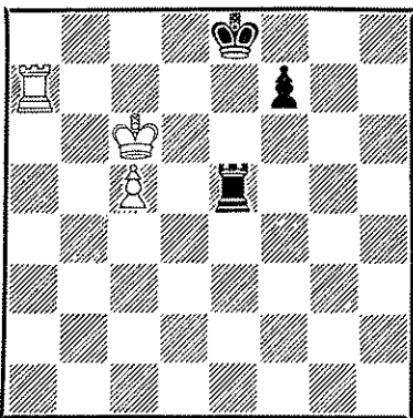


На диагр. 454 показано окончание партии Бондаревский — Керес. Как показали многочисленные исследования, слоново-ладейная пара пешек не обеспечивает выигрыша при правильной защите: 1 . . . La1—a2 2. Kpf4—g5 La2—g2+ 3. Kpg5—f6 Lg2—f2! Нельзя допускать хода 4. Kpf7. Плохо и 3 . . . Kр : h6 из-за 4. Kре7+ Kph7

5. f6 Kpg6 6. Le1!, или 5 . . . La2 6. f7, и выигрывают. 4. Leб—e3 (если 4. Leб, то 4 . . . Kr : h6 с последующей фланговой атакой) 4 . . . Lf2—a2! 5. Le3—e6 La2—f2, и ничья. Белые не могут усилить позицию.

Вокончаниях ладья и пешка против ладьи с пешкой обычный результат — ничья. Но если пешки далеко продвинуты, то возможны интересные тактические осложнения, нарушающие равновесие.

№ 455

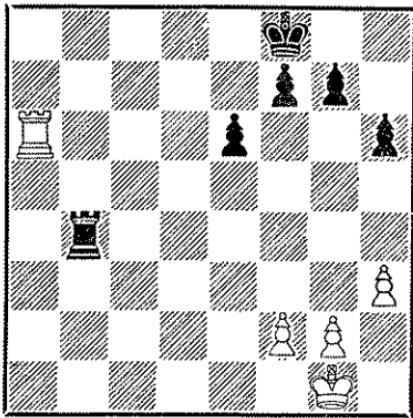


На диагр. 455 позиция из партии Нежметдинов — Штальберг (Бухарест, 1954 г.). Белые грозят провести пешку «с» в ферзи. Партия продолжалась: 1. Lb7 Leб+ 2. Krc7 (2. Kpb5 Kpd8 3. L:f7 Krc8 с ничьей) 2 . . . f5 3. cb Krc7 4. Lb5 Kpf6? (шаблонный проигрывающий ход). Черные опасались отрезания короля по 4-й горизонтали,

как в примере диагр. 243. Правильно 4 . . . f4! Черный король еще мог пригодиться на e7. 5. Kpb7 Kpd6 или 5. Lf5, Le4 6. Kpb6 Lb4+ 7. Krc5 Lb1 8. L : f4 Kpd8 с ничьей) 5. Kpb7 Kpg5 6. c7 Le8 7. Krc6! (После 7. c8Ф L : c8 8. Kr : c8 Kpf4 9. Kpd7 Krc4 нет выигрыша) 7 . . . Lc8 8. Lb8 L : c7+ 9. Kr : c7 Kpf4 10. Kpd6, и черные сдались.

Когда пешки обеих сторон находятся на одном фланге, то перевес в одну пешку (две против одной, три против двух, четыре против трех) обычно не дает выигрыша при правильной защите.

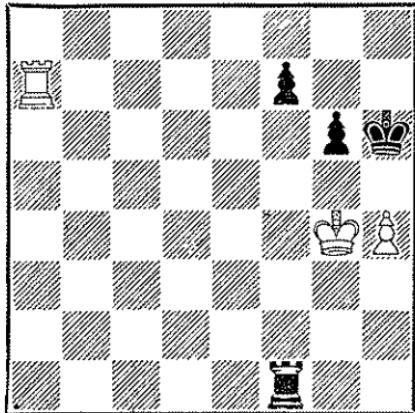
№ 456



На диагр. 456 показано положение из партии Дурас — Капабланка (Нью-Йорк, 1913 г.). Если бы черная ладья стояла не в 4-м ряду, то белым следовало бы играть 1. h4 и в дальнейшем разменять эту

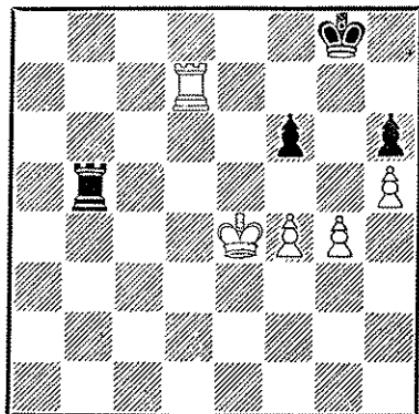
пешку. Это упростило бы защиту. Партия продолжалась: 1. Лa6—a7 h6—h5 2. g2—g3 h5—h4 3. g3 : h4 Лb4 : h4 4. Kpg1—g2 e6—e5 5. Kpg2—g3 Lh4—d4 6. La7—a5 f7—f6 7. La5—a7 Kpf8—g8 8. La7—b7 Kpg8—h7 9. Lb7—a7 Kph7—g6 10. La7—e7 Ld4—d3+ 11. Krg3—g2 Ld3—d5 12. Kpg2—g3 f6—f5 13. Le7—a7? (слабый ход. Необходимо воспрепятствовать ходу eб—e4. Правильно поэтому 13. f3!, после чего трудно доказать возможность выигрыша черных) 13 . . . Ld5—d3+ 14. Kpg3—g2 eб—e4! 15. La7—a4 Kpg6—g5 16. La4—a5 g7—g6 17. La5—b5 Kpg5—f4 18. Lb5—a5 Ld3—d2 19. La5—a4 g6—g5 20. La4—b4 Kpf4—e5 21. Lb4—b5+ Ld2—d5 22. Lb5—b8 f5—f4 23. Lb8—g8 Kpe5—d4 24. Kpg2—f1 Kpd4—d3 25. Lg8—a8 e4—e3? (после этого пешка e4 будет нуждаться в защите. Правильно 22 . . . Ld1, затем Le1 и тогда только f4) 26. La8—a3+? (проигрывающий ход. После 26. La2! белые достигали ничьей. Другой путь к ничьей заключался в 26 . . . Le8) 26 . . . Kpd3—e4 27. f2 : e3 f4—f3! 28. Kpf1—g1 Ld5—d3! 29. La3—a8 Kpe4:e3 30. La8—e8+ Kpe3—f4 31. Le8—g8 Ld3—d1+ 32. Kpg1—f2 Ld1—d2+ 33. Kpf2—f1 (или 33. Kpg1 g4!) 34. L : g4+ Kpe3 и т. д.) 33 . . . Ld2—h2, и дальнейшее уже просто.

Диагр. 457 показывает положение из партии Грюнфельд—



Вагнер (Бреславль, 1925 г.). Было сыграно: 1. La7—b7? f7—f5+ 2. Kpg4—g3 Lf1—g1+ 3. Kpg3—h3 Lg1—a1! 4. Lb7—b8 La1—a3+ 5. Kph3—h2 Kph6—h5 (решающее вторжение короля) 6. Lb8—h8+ Kph5—g4 7. Lh8—h6 La3—a6! 8. Kph2—g2 f5—f4 9. Kpg2—f2 f4—f3 10. Kpf2—e3 Kpg4—g3, и белые сдались. Первый ход белых был ошибочен. Они допустили вторжение черного короля на g4. Вспомнив о правиле убежища, белые могли ходом 1. La7—a8! воспрепятствовать этому маневру и добиться ничьей. На Kph6—h5 белые ответили бы La8—h8×.

Диагр. 458 взята из книги «Теория ладейных окончаний» Левенфиша и Смысловна. Ясно, что проникновение белого короля на g6 ведет к победе. Поэтому белые играют 1. Ld7—d5, чтобы прорваться королем вперед.

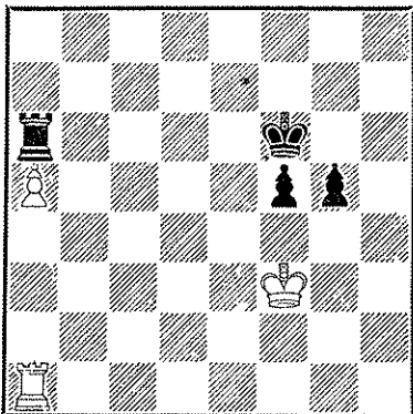


Ничья

1 . . . Лb5—b7! 2. Лd5—d8+ (ничего не дает 2. Kpf5 Kpf7 3. Ld6 Lb5+) 2 . . . Kpg8—f7 3. Kре4—d5 Lb7—a7 (3. . . Lb4 4. Ld7+ Kpf8 5. f5 L : g4 6. Kреб осложняло защиту черных) 4. Kpd5—d6 La7—b7! 5. Ld8—d7+ Lb7: d7+ 6. Kpd6:d7 f6—f5! 7. g4 : f5 Kpf7—f6, и ничья.

Рассмотрим позиции, когда две связанные пешки на одном фланге противостоят одной проходной на другом. Исход борьбы зависит прежде всего от расположения ладей. Одно из важнейших правил ладейных окончаний гласит: ладья должна находиться сзади проходной пешки своей — для подкрепления ее движения вперед, чужой — для торможения ее движения.

Черная ладья занимает пассивную позицию и не может помочь продвижению пешеч-

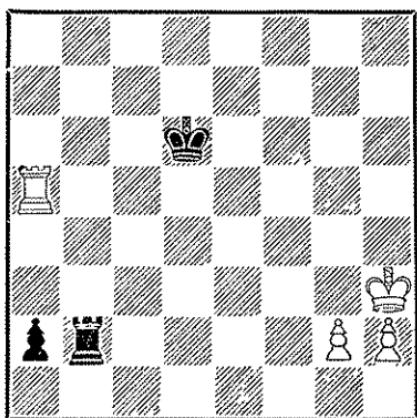


ной пары. 1 . . . Kре5 2. Kре3 f4+ 3. Kpf3 Kpf5 4. La4 g4+ 5. Kpf2 Kре5. 6. Kре2, и у черных нет ни одного полезного хода.

Переменим на диагр. 459 позиции ладей. Черную ладью переместим на a1, белую — на a3. Черные выигрывают. 1. La8—f8+ Kpf6—g6 2. La8—g8+ Kpg6—h6 3. Lg8—h8+ Kph6—g7 4. Lh8—a8 La1—a3+ 5. Kpf3—g2 Kpg7—g6 6. a5—a6 Kpg6—h5 7. a6—a7 Kph5—g4 8. Kpg2—f2 La3—a2+ 9. Kpf2—f1 f5—f4 10. Kpf1—e1 f4—f3 11. Kре1—d1 f3—f2 12. La8—f8 Kpg4—g3 13. a7—a8Ф La2 : a8. Ничейный исход возможен, когда связанные пешки недалеко продвинуты, а проходная пешка уже находится в 7-м ряду. Например, в позиции: Kpg2, La8, п. a7; Kpg5, La3, п. f4, g6 — у черных нет лучшего хода, чем 1 . . . Kpg4, но тогда 2. Lg8 La2+ 3. Kpg1 L : a7

4. Л : g6+ Kpf3 5. Лf6 La1+ 6. Kph2 Kpe3 7. Kpg2, и ничья. Но если черная пешка находится не на g6, а на g7, то черные выигрывают, потому что следует 1... Kpg4 2. Lg8 Л : a7, и черные остаются с двумя пешками.

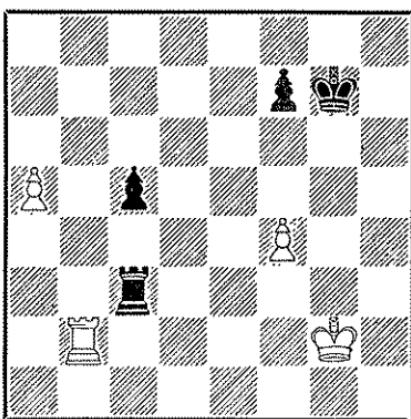
№ 460



На диагр. 460 показано окончание партии Решевский — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Белые пешки еще находятся на первичных местах, черная дошла до 2-го ряда. После 1. g2—g4 Алехин сыграл 1... Kpd6—c6! (1... Kreb 2. Kpg3 Kpf6 3. h3 Kpg6 4. Kph4, и дальнейшее надвигание белых пешек и короля вело к поражению черных) 2. Kph3—g3 (или 2. g5 Lb5!) 2... Krc6—b6 3. La5—a8 Kpb6—b5! Теперь выясняется замысел черных. Они хотят применить метод заслона, например: 4. h4 Lb3+ 5. Kpf4? Lb4+ и 6... La4, или 5.

Kpf2 Lb4 6. Л : a2 Л : g4, и ничья. 4. h2—h3 Kpb5—b4! 5. Kpg3—f4 (5. Kph4 Kpb3 6. g5 Lb1 7. g6 a1Ф 8. Л : a1 Л : a1 9. Kpg5 Kpc4 10. g7 Lg1+ 11. Kpf6 Kpd5 12. h4 Lf1+ 13. Kpg6 Lg1+ 14. Kph7 Kreb 15. g8Ф Л : g8 16. Кр : g8 Kpf5 также вело к ничьей) 5... Lb2—c2! Опять грозит заслон 6... Lc4+ 7. Kpf5 Lc5+ и 8... La5 или 7. Kpf3 Lc3+ и 8... La3. Поэтому Решевский торопится форсировать ничью: 6. La8—b8+ Kpb4—c3 7. Lb8—a8 Kpc3—b4. Метод заслона — весьма эффективный прием в ладейных окончаниях.

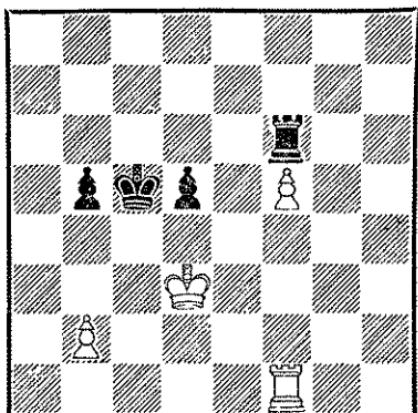
№ 461



Окончание партии Мароци—Марко (Монте-Карло, 1902 г.) наглядно демонстрирует силу проходной пешки, поддержанной ладьей. При ходе черных 1... La3 2. Lb5 c4 ведет к несложной ничьей. Но ход за белыми. 1. Lb2—a2! Lc3—b3 2. a5—a6 Lb3—b8

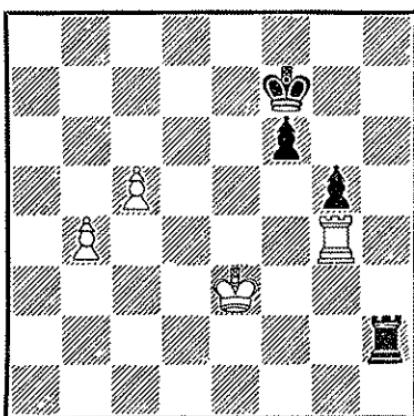
3.  $a6-a7$   $Lb8-a8$ . Блокировка проходной пешки ладьей невыгодна, так как ладья по существу выключена из игры. 4.  $La2-a6!$  Читателю следует обратить внимание на этот простой, но важный маневр, ограничивающий подвижность черного короля. Если бы черным удалось перевести короля на  $f5$ , то они получали некоторые шансы на спасение. 4...  $f7-f6$  5.  $Kpg2-f3$   $Kpg7-g6$  6.  $Kpf3-e4$   $c5-c4$  7.  $Kpe4-d4$   $Kpg6-f5$ . Черные достигли своей цели, но с опозданием. 8.  $Kpd4 : c4$ . После 8...  $Kp : f4$  9.  $L : f6+$  Креб 10. Лаб белый король попадает на  $b7$ . 8...  $Kpf5-g4$  9.  $Kpc4-b5$  (в партии было сыграно 9.  $Kpd4 Ld8+$ ) 10.  $Kre4 Le8+$  11.  $Kpd5 La8$  12.  $Kreb f5$  13.  $Kreb Le8+$  14.  $Leb Lc8$  15.  $Le7 Kph5$  16.  $Lf7)$  9...  $f6-f5$  10.  $Lab-a4 La8 : a7$  11.  $La4 : a7 Kpg4 : f4$  12.  $Kpb5-c4$ , и выигрывают.

№ 462



Не менее поучительно окончание партии Ласкер — Рубинштейн (Петербург, 1914 г.). Черные, несмотря на материальное равенство, не могут спасти партию из-за плохой позиции ладьи, блокирующей проходную пешку. 1.  $Lf1-f4$   $b5-b4$  2.  $b2-b3$   $Lf6-f7$  3.  $f5-f6!$   $Kpc5-c6$  4.  $Kpd3-d4$   $Kpd6-e6$  5.  $Lf4-f2!$  После взятия пешки  $f6$  и размена ладей пешечный конец безнадежен для черных. 5...  $Kre6-d6$  6.  $Lf2-a2!$   $Lf7-c7$  7.  $La2-a6+$   $Kpd6-d7$  8.  $Lab-b6!$ , и черные сдались.

№ 463



Окончание на диагр. 463 взято из партии Керес — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Преимущество белых заключается в далеко продвинутых пешках и централизованной позиции белого короля.

1.  $c5-c6!$   $Kpf7-e7$  (не 1...  $Lc2$  2.  $b5 Lc5$  3.  $Kpd4!$

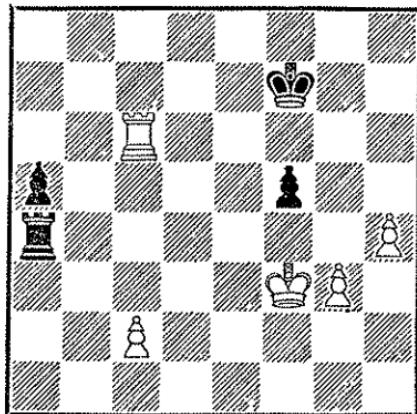
Л : b5 4. c7) 2. b4—b5? Лh2—b2 3. Лg4—c4 Кре7—d8 4. Лс4—c5 g5—g4 5. Кре3—f4 Лb2—b4+ 6. Kpf4—g3 Kpd8—c7 7. Kpg3—h4 Kpc7—c8 8. Лс5—h5 Kpc8—c7 9. Лh5—h7+ Kpc7—c8 10. Лh7—b7 Лb4—c4 11. Kph4—g3 f6—f5 12. Kpg3—h4 Лс4—c5, и согласились на ничью.

Черные спасли окончание, так как черный король задержал проходные пешки. Белым следовало отрезать черного короля от ферзевого фланга. Правильное продолжение за белых было 2. Лg4—d4! Лh2—c2 3. b4—b5 Лс2—c5 4. Лd4—b4! Кре7—d8 5. b5—b6 Kpd8—c8 6. b6—b7+ Kpc8—b8. Король успел задержать проходные пешки, но они продвинулись слишком далеко, и белые выигрывают без помощи короля. 7. Лb4—b6 f6—f5 8. Лb6—a6! и затем Лa6—a8.

Можем установить следующее важное правило для ладейных окончаний. Отрезайте короля противника от его проходных пешек, чтобы затруднить их движение. Отрезайте короля противника от своих проходных пешек, чтобы не допустить их торможения.

Наглядной иллюстрацией этого правила является следующее окончание, взятое из партии Шлехтер — Ласкер, игранный в матче на первенство мира в 1910 г. (диагр. 464).

№ 464



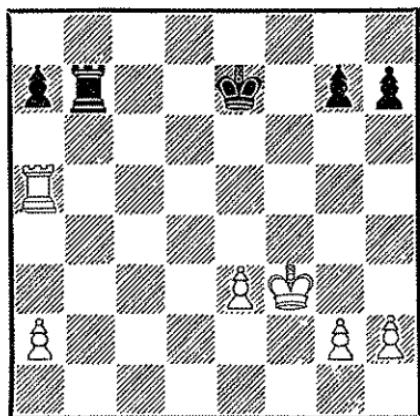
У черных не хватает пешки, и, кроме того, белые угрожают ходами с2—c4 и Kpf3—f4 быстро решить игру. Ласкер спасает партию глубоко продуманным маневром. Он отдает вторую пешку, но отрезает короля белых от пешек с2 и h4 и лишает активности черную ладью.

1 . . . Лa4—e4!! 2. Лс6—c5 Kpf7—f6 3. Лс5 : a5 Ле4—c4! 4. Лa5—a2 Лс4—c3+! 5. Kpf3—g2 Kpf6—e5 6. Лa2—b2 Креб—f6 7. Kpg2—h3 Лс3—c6. У белых нет полезных ходов. На 8. g4 следует 8 . . . Лс3+. Приходится отдавать пешку с2. 8. Лb2—b8 Лс6 : c2 9. Лb8—b6+ Kpf6—g7 10. h4—h5 Лс2—c4 11. h5—h6+ Kpg7—h7. Ничья.

Итак, активность короля и ладьи черных и пассивность фигур белых уравновесила потерю двух пешек. В следующем примере у белых перевес только на одну пешку, но

позиция ладьи активная. Реализация такого преимущества не представляет больших затруднений, но только нужно усвоить ее технику.

№ 465

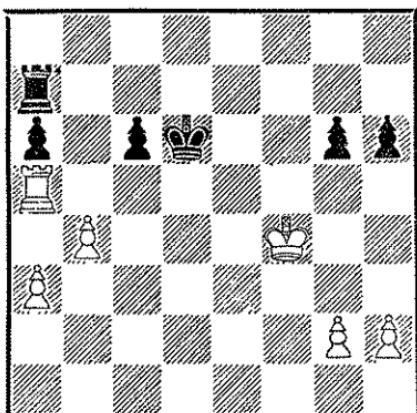


На диагр. 465 показано окончание партии Рубинштейн — Ласкер (Петербург, 1909 г.). Проходная пешка «е» не обеспечила бы выигрыша, если бы черная ладья была активна, а не прикована к защите пешки a7.

1. Лаб—a6! Белые ограничивают подвижность не только ладьи, но и короля черных. Вспомните аналогичный маневр Мароци в партии против Марко (диагр. 461). 1 . . . Кре7—f8 2. е3—e4 Лb7—c7 3. h2—h4 Кpf8—f7 4. g2—g4 Кpf7—f8 5. Кpf3—f4 Кpf8—e7 6. h4—h5. Маневр, начатый Рубинштейном, заслуживает внимательного рассмотрения. Казалось бы, белым следует приступить к

движению пешки «е», но это не решило бы партии. Движение пешек правого фланга вызывает новые слабости у черных и поэтому расширяет сферу действий белой ладьи. Назовем такой маневр «расширением плащаarma». 6 . . . h7—h6. Черные не хотят допустить хода 7. g5. 7. Кpf4—f5 Кре7—f7 8. e4—e5 Лc7—b7 9. Лab—d6 Кpf7—f8 10. Лd6—c6 Кpf8—f7 11. a2—a3! Предупреждает контратаку с Лb7—b4. Черные в цугцванге. Если 11 . . . Лe7, то 12. e6+ Крг8 13. Крг6 Лe8 14. e7. На 11 . . . Кре7 решает 12. Крг6 Кpf8 13. Лc8+ Кре7 14. Кр:g7, а на 11 . . . Кpf8 следует 12. Крг6 Лb3 13. Лc8+ Кре7 14. Кр:g7 Л:a3 15. Кр:h6. Ласкер поэтому сдал партию.

№ 466



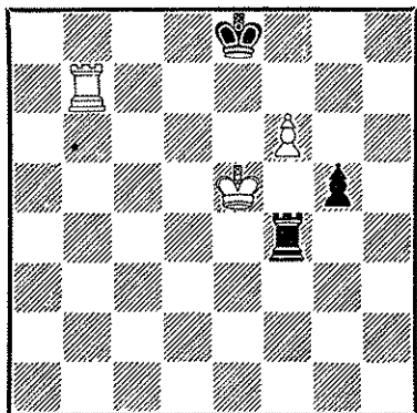
На диагр. 466 показано окончание партии Флор — Видмар (Ноттингем, 1936 г.).

Последний ход черных был h7—h6. И здесь Флор, расширив плацдарм для действий белой ладьи, добивается победы.

1. h2—h4 Kpd6—e6 2. Kpf4—g4 La7—a8 3. h4—h5! g6—g5 4. g2—g3 La8—a7 5. Kpg4—f3 La7—a8 6. Kpf3—e4 La8—a7 7. La5—e5+! Kreb—d6 (не лучше 7 . . . Kpf6 8. Lc5 Lc7 9. La5 La7 10. Kpd4 Kreb 11. Krc5 и т. д.) 8. Le5—e8 c6—c5 9. Le8—d8+ Kpd6—c6 10. Ld8—c8+ Krc6—b6 11. Lc8: c5, и выигрывают.

Позиции, в которых король слабейшей стороны подвергается совместной атаке короля, ладьи и пешки на 6-й линии, следует избегать, так как защита их связана с большими трудностями. Приведем несколько примеров.

№ 467

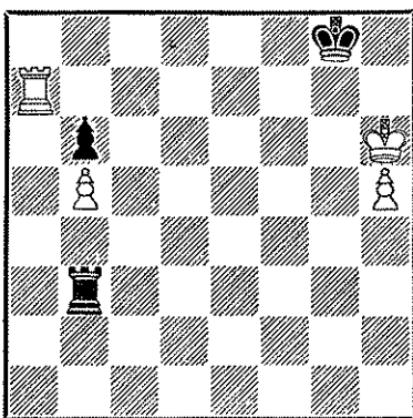


На диагр. 467 показано окончание партии Котов — Элисказес (Стокгольм, 1952 г.).

Ход черных. В позиции Филидора черные спасаются, шахуя короля белых с тыла. К несчастью для черных, у них имеется пешка, которая и губит их. Белый король прячется за ней от шахов.

1 . . . Lf4—f2 2. Kpe5—e6 Lff2—e2+ 3. Kreb—f5 g5—g4 4. Kpf5—g6! (ошибочно 4. f7+ Kpf8 5. Kpf6 Lf2+ 6. Kpg6 g3 7. Lb8+ Kpe7 8. Le8+ Kpd7 9. Le3 g2 10. Lg3 Kpe7, и ничья) 4 . . . Le8—d8+ Kpd6—c6 10. Ld8—c8+ Krc6—b6 11. Lc8: c5, и черные сдались.

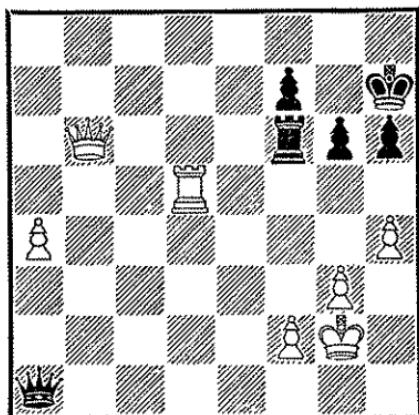
№ 468



Диагр. 468 взята из партии Левенфиш — Лисицын (Москва, 1935 г.). 1. Lg7+ Kpf8 2. Lg5 Kpf7 оставляло мало надежд на победу. Продолжение было: 1. La7—b7! Lb3 : b5 2. Kph6—g6! Черная ладья, находясь в 5-м ряду, не может беспокоить

короля шахами. Вот в чем был смысл жертвы пешки. 2... Kpg8-f8 3. h5-h6 Lb5-b1 4. Lb7-b8+, и черные сдались ввиду 4... Kpe7 5. h7 Lh1 6. h8F L:h8 7. L:h8 Kpd6 8. Kpf5.

№ 469

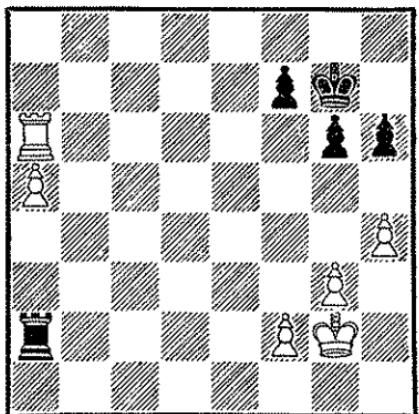


На диагр. 469 показано окончание 34-й партии матча на первенство мира между Алехиным и Капабланкой (1927 г.). Выигрыш этого окончания закончил матч, и Алехин завоевал звание чемпиона мира.

1. Fb6-d4! Своевременный переход в ладейное окончание, так как белая ладья окажется позади проходной пешки. 1... Fa1 : d4 2. Ld5 : d4 Kph7-g7 3. a4-a5 Lf6-a6 4. Ld4-a4 Kpg7-f6 5. Kpg2-f3 Kpf6-e5 6. Kpf3-e3 h6-h5 7. Kpe3-d3 Kpe5-d5 8. Kpd3-c3 Kpd5-c5 9. La4-a2 Kpc5-b5. Черные находятся в цугцванге. На

ход ладьей следует a5-a6. Размен на a5 ведет к безнадежному пешечному окончанию. Поэтому черные вынуждены пропустить белого короля на правый фланг. 10. Kpc3-d4 La6-d6+ 11. Kpd4-e5 Ld6-e6+ 12. Kpe5-f4 Kpb5-a6! Блокируя пешку королем, черные освобождают ладью. 13. Kpf4-g5 Le6-e5+ 14. Kpg5-h6 Le5-f5 15. f2-f4. Как указал Алехин, игра на цугцванг быстрее всего вела к цели: 12. Kpg7 Lf3 13. Kpg8 Lf6 14. Kpf8 Lf3 15. Kpg7 Lf5 16. f4!, и черным нечем ходить. 15... Lf5-c5! 16. La2-a3 Lc5-c7 17. Kph6-g7 Lc7-d7 18. f4-f5 (точнее было 18. Kpf6 Lc7 и только сейчас 19. f5!) 18... g6 : f5 19. Kpg7-h6 f5-f4 20. g3 : f4 Ld7-d5 21. Kph6-g7 Ld5-f5 22. La3-a4 Krap-b5 23. La4-e4! Kpb5-a6 24. Kpg7-h6 Lf5 : a5 (или 24... Kpb7 25. Le5 L : f4 26. Kpg5 Lf1 27. Kr : h5 f5 28. Kpg5 f4 29. Lf5 f3 30. Kpg4, и выигрывают) 25. Le4-e5 La5-a1 26. Kph6 : h5 La1-g1 27. Le5-g5 Lg1-h1 28. Lg5-f5 Krap-b6 29. Lf5:f7 Kpb6-c6 30. Lf7-e7, и черные сдались. Отрезание короля по вертикали быстро решает дело.

Диагр. 470 совпадает с предыдущей, только перемещены ладьи: черная ладья позади пешки, белая — впереди. Это окончание ничейно. У белых в распоряжении два



маневра. Первый — поставить ладью на a8 и пешку доставить до a7. В этом случае черная ладья не сможет покинуть линию «а», и белый король беспрепятственно пройдет в центр или на ферзевый фланг. Этот маневр может иметь успех, если у черных имеется изолированная пешка, например на d5, которая в этом случае будет потеряна. В положении диагр. 470 такого объекта для нападения нет, а путешествие белого короля на ферзевый фланг не дает никакого эффекта. У белого короля нет убежища рядом с пешкой, и белую ладью можно освободить только отдав пешку a7. Второй маневр состоит в продвижении пешки до a6. Белый король прячется от шахов на a7, освобождает ладью, затем король открывает дорогу пешке «а», и за нее черным придется отдать ладью. Но

эта операция потребует много ходов, а тем временем черная ладья уничтожит пешки королевского фланга. Дальнейшая борьба будет протекать примерно следующим образом: 1. Лаб—a8 Kpg7—f6 2. a5—a6 Kpf6—f5 3. Kpg2—f3 h6—h5 4. Kpf3—e3 f7—f6 5. Кре3—d3 La2 : f2 6. Kpd3—c4 Lf2—a2 7. Kpc4—b5 La2—b2+ 8. Kpb5—c6 Lb2—a2 9. Krc6—b7 La2—b2+ 10. Kpb7—a7 Lb2—b3 11. La8—b8 La3 : g3 12. Lb8—b6 g6—g5 13. h4 : g5 f6 : g5 14. Kpa7—b7 Lg3—e3 15. a6—a7 Le3—e7+ 16. Kpb7—ab Le7 : a7+ 17. Kраб : a7 h5—h4 18. Лаб—h6 Kpf5—g4, и дело кончится ничьей.

Суммируя все проделанные анализы ладейных окончаний, можем прийти к следующим выводам:

- Лишняя пешка в ладейных окончаниях не всегда обеспечивает выигрыш, особенно если все пешки находятся на одном фланге и нет проходных пешек.

- Образование проходной пешки и движение ее вперед являются главным средством и нападения и защиты в ладейных окончаниях.

- Имея проходную пешку, старайтесь поддержать ее движение вперед ладьей, установленной позади пешки.

- Если противник образовал проходную пешку, старайтесь заблокировать ее королем, но не ладьей, или же

задерживайте ее своей ладьей с тыла.

5. Решающее значение в ладейных окончаниях имеет активная позиция короля и ладьи. Лучше отдать пешку, но активизировать фигуры. Пассивное положение короля и ладьи даже при равном материале обычно ведет к поражению.

6. Имея далеко продвинутую пешку, примените метод заслона.

7. Страйтесь расширить сферу действия активной ла-

дьи, создавая новые слабости в позиции противника.

8. Избегайте позиций, когда король находится в последнем ряду, а ладья противника на предпоследней горизонтали.

9. Отрезайте короля противника от своей проходной пешки, чтобы облегчить ее движение вперед.

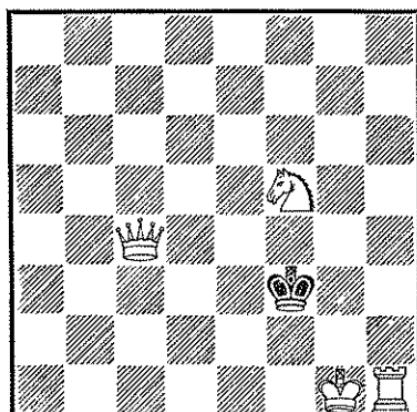
10. Отрезайте короля противника от его проходной пешки, чтобы затруднить движение ее вперед.

11. Помните о правиле убежища.

### ЗАДАЧИ-ШУТКИ

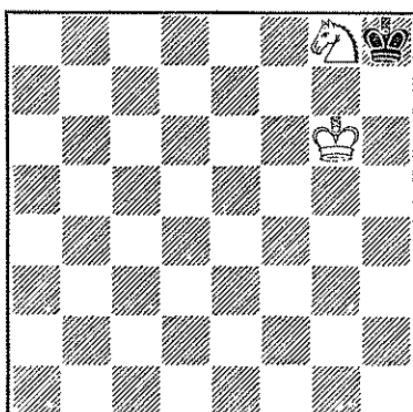
В часы досуга решите следующие задачи-шутки.

№ 1а. А. П. Гуляев



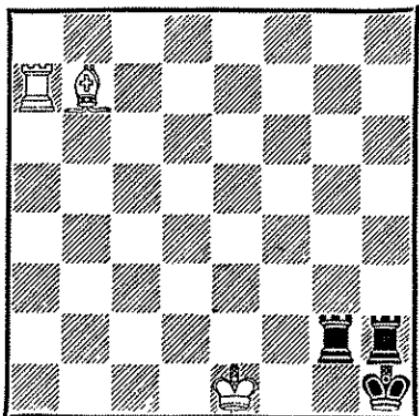
Мат в  $\frac{1}{2}$  хода

№ 2а. А. П. Гуляев



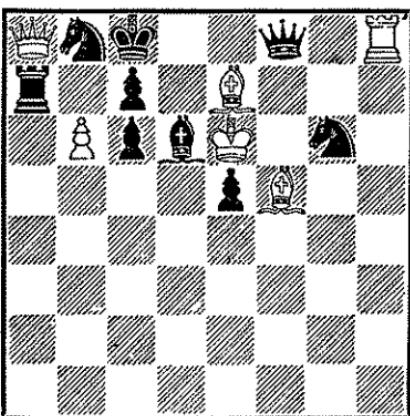
Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход

№ 3а. Р. Моор



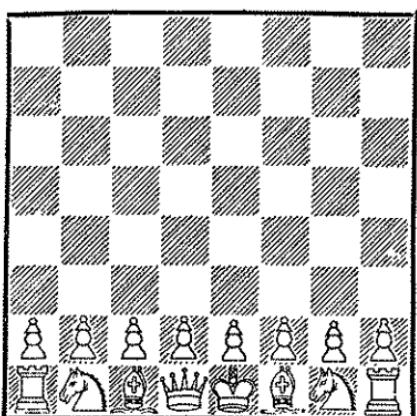
Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход

№ 5а. С. Алапин



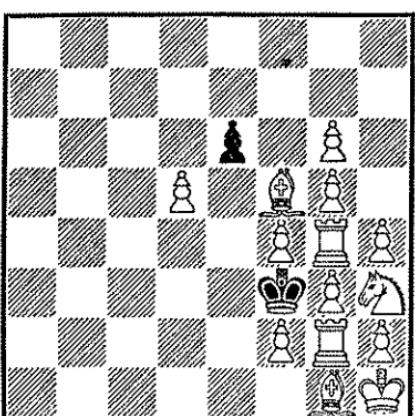
Белые начинают и дают мат в 1 ход

№ 4а. С. Лойд



На каком поле черный король получает мат в 3 хода?

№ 6а. С. Лойд



Мат в 4 хода

№ 7а. Некий гражданин, прия  
в шахматный клуб, стал доказы-  
вать, что если черные будут пов-  
торять ходы белых, то партия

должна кончиться вничью. Но  
в первой же партии гражданин по-  
лучил мат на 4-м ходу. Можете  
ли вы восстановить эту партию?

## *Решения задач-шуток*

№ 1а. Белые заканчивают рокировку и ставят ладью на f1.

№ 2а. Последний ход белых был Kh6 : Kg8. Они берут его обратно и дают мат Kh6—f7.

№ 3а. Последний ход белых La1—a7. Вместо него они играют 0—0—0 и дают мат.

№ 4а. Черный король должен стоять на h4. Тогда 1. d2—d4 Kph4—g4 2. e2—e4 Kpg4—h4 3. g2—g3× или 1...Kph4—h5 2. Fd1—d3 Kph5—g4 3. Fd3—h3×.

№ 5а. Расставьте фигуры, как показано на диаграмме, а затем

поверните доску так, чтобы угловое поле справа внизу было белое. В зависимости от того, с какой стороны окажутся белые, решение будет или 1. f7 : g8K× или 1. Krc5—d4×.

№ 6а. Белые не могут дать мат в четыре хода, а черные могут: 1...e6 : f5, 2...f5 : g4, 3...g4 : h3, 4...h3 : g2×. Ответные ходы белых любые.

№ 7а. 1. d2—d4 d7—d5 2. Fd1—d3 Fd8—d6 3. Fd3—h3 Fd6—h6 4. Fh3 : c8×.

---

## Глава 22

### СТРАТЕГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ.

### ПРИМЕРЫ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ПЛАНОВ. ФИЛИДОР, ПЕТРОВ, МОРФИ, СТЕЙНИЦ. УЧЕНИЕ СТЕЙНИЦА О ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЕ. ЧИГОРИН

В предыдущих главах был изложен материал, который ознакомил начинающего шахматиста с основными принципами развития игры в дебюте, с тактикой шахматной борьбы, с реализацией в эндшпиле преимущества, добываемого в результате предшествующей игры. Особое внимание было уделено технике концов игр, так как на небольшом материале легче научиться согласованному действию фигур и пешек.

Приобретенные познания имеют первостепенное значение для правильного ведения шахматной партии. Неправильная мобилизация сил в дебюте, ошибки в расчетах комбинаций и плохое разыгрывание концов партий чаще всего являются причиной неудач в практической игре.

Овладев основами тактики и техники, можно приступить

к изучению другого неотъемлемого элемента шахматной партии — стратегии.

Стратегия намечает цели на определенном отрезке партии. Конечная цель в шахматной партии — мат противнику — очень редко может быть достигнута сразу же прямой атакой на короля. В «младенческий» период шахмат, в XVI и XVII веках, борьба велась исключительно тактически. Оба противника, часто даже не закончив развития, стремились обрушиться на короля противника.

Партии этого периода изобилуют острыми комбинациями, очень часто неправильными и всегда случайными. Только в XVIII веке появились шахматные мастера, которые доказали, что шахматная партия должна вестись целеустремленно и планомерно и, прежде чем добиваться конеч-

ной цели — мата, надо достичь промежуточных целей — лучшего развития, материальных приобретений и благоприятного эндшпилля. Для начинающего шахматиста тактика и техника важнее, чем стратегические проблемы.

Основная задача стратегии в партии — наметить цель и составить план для достижения этой цели. Ни один квалифицированный шахматист не играет без плана. Лучше плохой план, чем отсутствие плана. Составление хорошего плана основано на оценке позиции, а такая оценка вырабатывается длительной практикой и часто не под силу начинающему шахматисту.

Чем нужно руководствоваться при составлении плана? Когда мы ищем комбинацию, мы опираемся на зародившуюся определенную идею, основанную на данном конкретном положении. При расчете комбинации мы углубляемся в будущее, но всегда на несколько ходов. План не имеет таких конкретных очертаний, зато может быть задуман весьма глубоко на много ходов вперед. При составлении плана исходят из характера позиции на доске, которая во многом определяется пешечной структурой. Приведем для пояснения сказанного два примера.

В «испанской партии» одно время часто играли так называемый «разменный вари-

ант»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. С : c6 dc. Какой же смысл в размене слона на коня, раз белые не могут выиграть пешку? (на 5. K : e5 последует, очевидно, 5... Fd4 и затем 6... Ф : e4+) 5. d4 ed 6. Ф : d4 Ф : d4 7. K : d4.

Теперь план белых раскрывается. У них на королевском фланге четыре пешки против трех, и со временем там может быть образована проходная пешка; черные же не смогут получить проходной на ферзевом фланге из-за сдвоения пешек по линии «с». Таким образом, если дело дойдет до пешечного окончания, черные проиграют.

Отсюда ясен генеральный план кампаний белых — упрощение разменами позиции и скорейший переход из серединной части партии к окончанию. Если противник не поймет этого плана и не противопоставит контрплана, предусматривающего усложнение игры и использование силы двух слонов, то без борьбы погибнет в эндшпиле.

В «защите Нимцовича» часто встречается вариант: 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. a3 С : c3+ 6. bc c5 7. Cd3 d6 8. Ke2 Kc6 9. 0—0 e5.

В этой позиции пешечная структура диктует белым план пешечного штурма на королевском фланге посредством

e4, f4 и т. д. Черные же могут наметить атаку слабой и блокированной пешки c4 посредством b7—b6, Ka5, Cab, Lc8 и т. д. Немало партий было сыграно по этой схеме.

Мы указали здесь генеральные планы кампаний, но они распадаются на частичные отдельные планы. Например, черные, замышляя атаку пешки c4, должны составить план защиты против атаки белых на королевском фланге. Таким планом может быть укрепление узлового пункта e5 посредством Fe7, Kd7, f7—f6.

Мы не советуем начинающему шахматисту заниматься столь глубокими планами, рассчитанными на далекую дистанцию. Пока шахматист не достигнет определенного совершенства, ему не удастся составить хороший план, а если он случайно его наметит, то не сумеет его реализовать. Чтение шахматных книг не может заменить практики и изучения элементов шахмат. В шахматных клубах нередко можно встретить таких любителей-начетчиков, которые напичканы множеством стратегических рецептов, но проматывают двухходовую комбинацию и беспомощны в несложном эндшпиле. За доской они терпят поражения от менее «ученых», но более сильных тактических партнеров. Автор советует читателям тренировать в практических партиях свои так-

тические способности, создавать комбинации, научиться правильному их расчету, совершенствоватьсь в технике концов игр. Для изучения стратегических проблем настанет время тогда, когда квалификация читателя достигнет примерно 2-го или 3-го разряда.

Основателем современной шахматной стратегии следует считать сильнейшего мастера XVIII века француза Филидора.

Филидор написал трактат «Анализ шахмат», в котором он разработал новый метод ведения борьбы, построенный не на случайных комбинациях, а на продуманном стратегическом плане. Основным тезисом Филидора было: «Пешки — душа шахматной партии». Филидор считал, что атаку на позицию противника должны вести пешки, желательно сомкнутыми рядами (пешечной фалангой). «Пешки впереди — фигуры сзади». Исходя из таких предпосылок, Филидор рекомендовал в дебюте не выводить коня на f3, чтобы не загораживать пешку «f» и скорее ее продвигать. Филидор не стремился к прямой атаке на короля, а охотно переводил партию в эндшпиль, который он разыгрывал с искусством, до сих пор вызывающим удивление.

Трактат Филидора оказал громадное влияние на развитие шахматной мысли.

В 1834—1835 гг. был сыгран ряд матчей между чемпионом Франции Ля-Бурдоннэ и чемпионом Англии Макдонаелем. Партии матча показали громадный прогресс в трактовке шахматной борьбы. Влияние идей Филидора сказалось отчасти и на замечательном американском мастере Морфи и на русском мастере Петрове. Но и Морфи и Петров пошли дальше Филидора и разработали стратегию открытых позиций, в основу которой было положено быстрое развитие фигур, причем Морфи охотно жертвовал пешку ради открытия линий и быстрейшего введения в бой фигур. В отличие от мастеров XVIII века, атаки Морфи были основаны на продуманном стратегическом плане. К сожалению, шахматная карьера Морфи неожиданно была оборвана, а Петров ни разу не участвовал в матчах и турнирах. В период 1850—1870 гг. доминировала романтическая школа Андерсена и его ученика Цукерторта. Андерсен и Цукерорт часто неправильно трактовали позицию, стремительные атаки их не были достаточно обоснованы, но все это искупалось выдающимся комбинационным талантом обоих мастеров и позволило им добиться больших успехов в турнирах.

Следующий шаг в развитии

шахматной мысли был сделан Стейницем (1836—1900).

Стейниц подверг ревизии идеи и мысли своих предшественников и разработал целый ряд тезисов, которые подвели под шахматное искусство логический и научный фундамент.

Первое положение Стейница гласит: правильному плану должна предшествовать объективная оценка позиции. Она, в свою очередь, основывается на ряде признаков, вырабатываемых опытом многих сотен и тысяч партий.

Второе положение Стейница таково: если один из противников достиг большого позиционного преимущества, то он обязан атаковать, искать тактического решения, комбинации. Упустив этот момент, он может растерять свое преимущество. И наоборот, если оценка позиции говорит об ее равенстве, то атака приводит только к ухудшению положения атакующего. Искать выигрывающую комбинацию в равной позиции бесполезно. Имеющий худшую позицию обязан перейти к систематической упорной защите и добиться уравнения. Только тогда он сможет наметить новую цель.

Согласно третьему положению Стейница, большое преимущество, обязывающее к решительным действиям, может быть получено в результате серьезной ошибки про-

тивника, или же путем накопления мелких преимуществ. Кропотливое накопление незначительных преимуществ составляет одну из основ позиционной игры.

Преимущества могут быть временные или длительные. Главные из них:

- 1) захват центра;
- 2) перевес в развитии;
- 3) большая активность фигур;
- 4) лучшая пешечная структура;
- 5) слабые поля («дыры») в позиции противника;
- 6) овладение открытой линией;
- 7) открытое положение короля противника;
- 8) преимущество двух слонов в открытой позиции.

Задача каждого из противников заключается в превращении временных преимуществ в длительные и накоплении мелких преимуществ, пока не наступит момент для превращения их в решающее преимущество.

Атаковать, по мнению Стейница, следует слабый пункт позиции противника. Защищаться нужно весьма расчетливо, без затраты излишних сил, избегая без крайней необходимости образования новых пешечных слабостей.

Стейниц считал короля сильной защитительной фигурой и подчас отказывался от рокировки. Он не боялся атак противника и даже умышлен-

но провоцировал атаку, когда считал ее преждевременной и необоснованной.

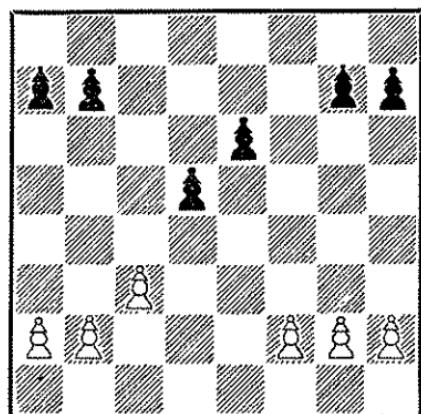
С основами позиционного учения Стейница читателю полезно ознакомиться. Захват центра, перевес в развитии и активность фигур были рассмотрены в предыдущих главах. Разберем подробно вопрос о слабых полях.

Слабый пункт. Поля, которые не могут быть атакованы фигурами и особенно пешками противника, являются сильными для одной стороны и слабыми для другой. Слабые поля, или «дыры», появляются чаще всего в результате движения или размена пешек. «Дыры» могут оказаться превосходной опорной базой для фигур противника и поэтому особенно опасны в центральной зоне. Примеры таких «дыр» в центре показаны на диагр. 471 и 472.

После дебютных ходов во «французской защите»: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e5 Kfd7 6. C : e7 Ф : e7 — черные, как правило, подрывают пешечный центр белых ходами c7—c5 и f7—f6. Размены на с5 и f6 могут привести к пешечной структуре, приведенной на диагр. 471.

Борьба пойдет за овладение полями d4 и e5. Если они окажутся во власти белых и будут заняты их фигурами, то положение черных станет трудным. Недостаток слабых

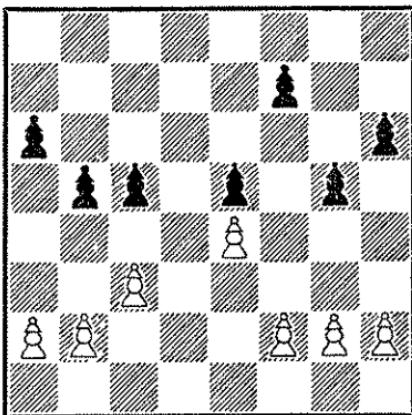
№ 471



полей выражается не только в том, что фигуры, завладевшие ими (по терминологии Нимцовича «блокеры»), не могут быть оттеснены пешками, но и в том, что пешки противника  $e6$  и  $d5$  защищают «блокеров» от фронтальных атак ладей. Для роли блокирующих фигур особенно подходят кони. Черные, если им удастся отвоевать пункт  $e5$ , при первой же возможности сыграют  $e6-e5$ , и картина сразу изменится: вместо слабых полей  $d4$  и  $e5$  получится сильный пешечный центр.

На диагр. 472 у черных слабы поля  $d5$  и  $f5$ . Такая структура встречается иногда в «испанской партии» вследствие сделанных черными ходов  $c7-c5$  и  $g7-g5$ . Ход  $c7-c5$  может быть оправдан, так как пешка  $c5$  контролирует важное поле  $d4$ . Кроме того, и

№ 472



у белых ходом  $c2-c3$  ослаблен пункт  $d3$ , поэтому черные посредством  $c5-c4$  могут завладеть им. Например, иногда черным удается перевести под защитой ладей коня через  $d7-c5$  на поле  $d3$ . Ход  $g7-g5$  заслуживает поэтического обозначения, если только он не был вызван крайней необходимостью. Во многих партиях атака белых на позицию рокировки черных опиралась на грозную позицию коня, сумевшего проникнуть на поле  $f5$ .

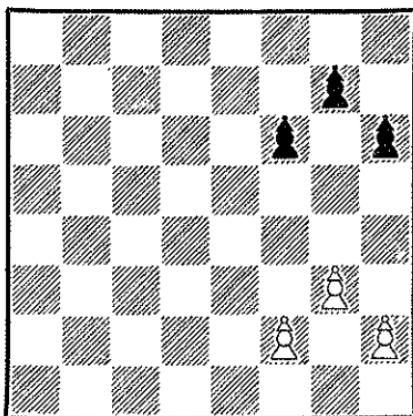
Представим себе, что в позиции на диагр. 472 белые сыграли  $b2-b3$ . Могут ли черные в результате этого хода усилить давление на один из центральных пунктов? Оказывается, могут. Ход  $b2-b3$  ослабил поле  $c3$ , и черные посредством  $a6-a5$  и  $b5-b4$  вынуждают белых разменять пешку  $c3$  или продвинуть ее на  $c4$ . Тогда у белых также

будет ослаблен пункт d4. Черные займут его конем, и слабость пункта d5 уравновесится такой же слабостью пункта d4.

Поставим на диагр. 472 на d5 белого коня и на e6 черного слона. Лучший выход для черных — немедленно взять на d5. Тем самым они ликвидируют «дыры» на d5, правда ценой образовавшейся у белых проходной пешки. Ее следует заблокировать черной фигурой, лучше всего конем на d6. После того как пешка e4 перейдет на d5, черные смогут начать борьбу за поле f5. Допустим, после размена на d5 черные успеют провести f7—f5. Картина сразу изменится: «дыры» на d5 и f5 исчезли, и появилась грозная пешечная фаланга e5, f5, g5. Отсюда вывод: вторжение на слабый пункт d5 следует тщательно подготовить и занимать его фигурой, поддержанной другими фигурами. В данном случае, если черные осуществили размен на d5, белые должны стремиться взять фигуру противника своей фигурой, например слоном с поля b3 или ладьей с поля d1.

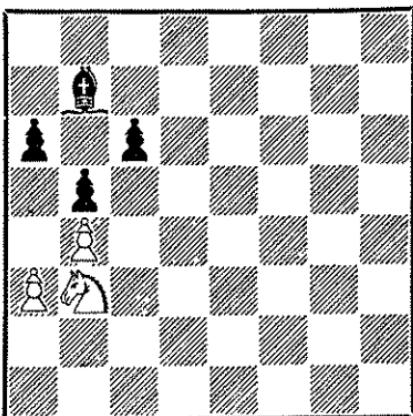
На диагр. 473 у белых ослаблены пункты f3 и h3. Обычно при такой расстановке белых пешек на поле g2 ставят слона, чтобы взять под защиту слабые поля. У черных ослаблен пункт g6. В случае короткой рокировки

№ 473



черных белые могут организовать нападение по диагонали b1—h7 ферзем и слоном.

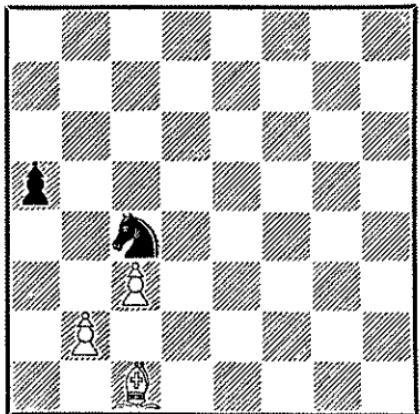
№ 474



На диагр. 474 у черных ослаблены поля a5 и c5. Белые воспрепятствовали ходу с6—c5, и «плохой» слон b7 находится взаперти.

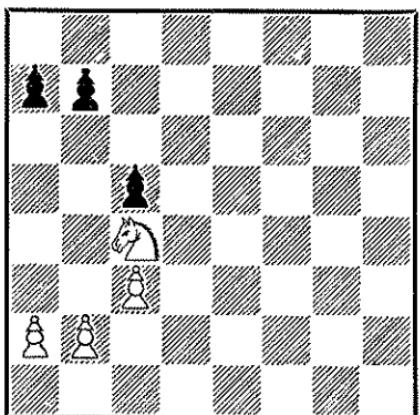
На диагр. 475 белые угрожают ходами b2—b3 и с3—c4 превратить «плохого» слона

№ 475



в «хорошего». Пешки на белых полях будут как бы дополнять работу слона по черным полям. Но ход черных. Они играют 1. a5—a4!, и у белых нет освобождающих их игру ходов из-за слабости поля b3.

№ 476



На диагр. 476 в план белых входит сохранение их коня на пункте с4. В связи с угрозой

чёрных сыграть b7—b5 надо предупредить этот ход посредством 1. a2—a4. Могут ли теперь чёрные оттеснить коня? Оказывается, что это не так просто. Ошибочно 1... a7—a6? ввиду 2. a4—a5!, и из-за слабости поля b6 позиция коня становится неприступной. Правильный маневр заключается в 1... b7—b6, затем в защите пешки b6 фигурой и только тогда a7—a6 и b6—b5.

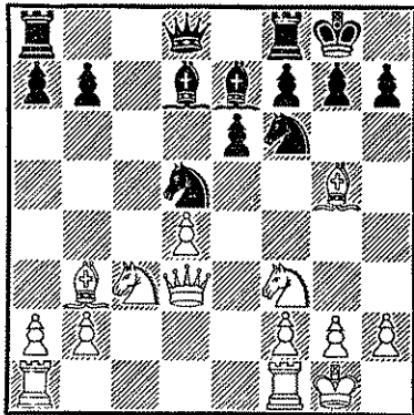
Пешечная структура. Лучшая позиция для пешек — связанные пешки, стоящие в одном ряду, т. е. пешечная фаланга. Такая пешечная структура образует заградительный барьер, через который нелегко пробиться фигурам противника.

К неудачным пешечным структурам относятся сдвоенные изолированные пешки, отсталые пешки (например, пешки h2 и g3 против пешки g4). О слабости сдвоенных неизолированных пешек, например пешек f2, g2, g3, было сказано в главе 10. Укажем все же, что в некоторых дебютах допускают образование изолированных сдвоенных центральных пешек. В «отказанном королевском гамбите» возможен вариант 1. e4 e5 2. f4 Cf5 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kc6 5. d3 Kf6 6. Kc3. В этом положении некоторые теоретики рекомендуют ход 6... Себ, на что может последовать 7. С : e6 fe 8. fe de. Слабость

изолированных пешек окружается с лихвой тем, что они защищают важные центральные поля d5, d4, f5, f4; кроме того, черные открыли для ладей две линии — «f» и «d».

Изолированная пешка, расположенная на открытой линии, безусловно, слаба и часто теряется. На такую пешку легче всего направить многократный удар легких и тяжелых фигур. Но это касается изолированных пешек на флангах. Изолированные центральные пешки являются предметом спора между крупнейшими мастерами в течение многих десятилетий. В. Стениц, Х. Капабланка всегда их избегали; А. Алехин, М. Ботвинник и большинство советских гроссмейстеров считают, что преимущество центральной изолированной пешки, например белой пешки d4, перевешивает ее будущую слабость в конце, так как она в главной стадии шахматной партии — середине игры — контролирует важные пункты с5 и с6 и стесняет действия черных.

На диагр. 477 показана позиция из партии М. Ботвинник — М. Видмар (Ноттингем, 1936 г.). За изолированную пешку d4 белые имеют лучшее и более активное развитие фигур. Конь белых может занять важный стратегический пункт e6. Такие выдвинутые вперед фигуры, подкрепленные пешкой, назы-



ваются форпостами. Правда, и у черных имеется форпост на d5, однако форпост белых на e6 ценнее, так как в сферу его действия входит важный пункт f7. Конечно, если бы черным удалось разменять несколько фигур и приблизиться к концу игры, чаша весов склонилась бы на их сторону. Но не так просто добиться упрощения, как показывает продолжение настоящей партии.

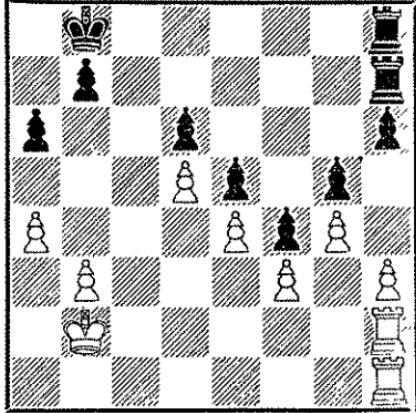
1. Kf3—e5 Cd7—c6 2. La1—d1 Kd5—b4 (потеря темпа. Правильно было 2... Fa5 3. Cc1 K : c3 4. K : c6 Ke2+! 5. Fe2 bc) 3. Fd3—h3 Cc6—d5 4. Kc3 : d5 Kb4 : d5 (лучше было 4... Kf : d5 5. Cc1 Lc8) 5. f2—f4! La8—c8 (на 5... Ke4 Ботвинник задумал красивую комбинацию: 6. K : f7! Kp : f7 7. Ld1!!), и белые отыгрывают пожертвованную фигуру с решающим преимуществом, или 6... L:f7

7.  $\Phi : e6$   $Kef6$  8.  $C : f6$ ) 6.  $f4-f5!$   $e6 : f5$  7.  $Lf1 : f5$   $\Phi d8-d6$  (и другие ходы не спасают, например: 7 ...  $Lc7$  8.  $Ldf1$   $Kb6$  9.  $\Phi h4$   $Kbd5$  10.  $K : f7$   $L : f7$  11.  $C : d5$   $K : d5$  12.  $L : f7$   $C : g5$  13.  $\Phi : g5!$ ) 8.  $Kc5 : f7!$   $Lf8 : f7$  9.  $Cg5 : f6$   $Ce7 : f6$  (или 9 ...  $K : f6$  10.  $L : f6$   $C : f6$  11.  $\Phi : c8+$ ) 10.  $Lf5 : d5!$   $\Phi d6-c6$  (последняя ловушка: на 11.  $Lc5$  последует 11 ...  $C : d4+$ ) 11.  $Ld5-d6$   $\Phi c6-e8$  12.  $Ld6-d7$ , и Видмар сдался.

В окончаниях партий изолированные пешки, даже центральные, становятся серьезной слабостью.

**Открытая линия.** О значении владения открытой линией упоминалось не раз. Вторжение тяжелых фигур по открытой линии приводит к овладению 7-й или какой-либо другой наиболее важной для данной конкретной позиции горизонталью, следовательно — к заходу на фланг или в тыл позиции противника, а это часто приводит к материальным завоеваниям.

На диагр. 478 обе стороны подготовились к борьбе за линию «h». Решает очередь хода. Допустим, что сейчас ход белых. 1.  $h3-h4!$  (черные не могут избежать потерь. Ввиду угрозы 2.  $h4 : g5$  ответ их вынужден) 1 ...  $g5 : h4$  2.  $Lh2 : h4$   $Kpb8-c7$  3.  $Lh4-h5!$  (слабая пешка  $h6$  сначала блокируется. Неточно было бы сразу 3.  $g5$ ,

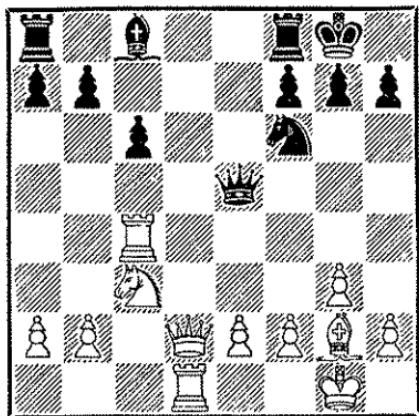


на что черные могли продолжать 3 ...  $h5$ ) 3 ...  $Kpc7$   $d7$  4.  $g4-g5$  с выигрышем пешки  $h6$ .

При ходе черных следует аналогичный маневр: 1 ...  $h6-h5$ ; 2.  $g4 : h5$  (лучший выход из положения. Хуже 2.  $Lg2 hg$  3.  $L : g4$   $L : h3$  4.  $L : h3$   $L : h3$  5.  $L : g5$   $L : f3$ , или 2.  $Kpc2 hg$  3.  $fg$   $Lc8+$  4.  $Kpd2 Lhc7$  с дальнейшим  $Lc3$  и  $Le3$ ) 2 ...  $Lh7 : h5$  3.  $Kpb2-c2$  (белые в цугцванге) 3 ...  $Lh5-h7$  (угрожает вторжение ладей по линии «с») 4.  $Kpc2-d2$   $Kpb8-a7$  (с угрозой  $Kpa7-b6-a5-b4$ ) 5.  $a4-a5$   $b7-b6$  6.  $b3-b4$   $Lh8-b8$  7.  $a5 : b6+$   $Lb8 : b6$  8.  $Lh1-b1$   $Lb6-b8$  9.  $Kpd2-c2$   $Lb8-c8+$  10.  $Kpc2-b2$   $Lh7-c7$  с дальнейшим вторжением на с3.

К чему приводит захват открытой линии в середине игры, показывает пример

№ 479



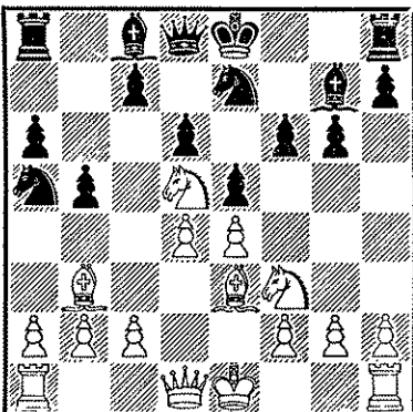
на диагр. 479. Белыми играл И. Бондаревский. 1... Сс8—е6 2. Лс4—д4! Ла8—с8 3. е2—е4 с6—с5 4. Лd4—d6 с5—с4 5. f2—f4 Фe5—c5+ 6. Фd2—d4 Kf6—e8 (грозило 7. f5) 7. Фd4 : c5 Лc8 : c5 8. Лd6—d8 f7—f6 9. Лd8—b8 Ke8—c7 (или 9... Лc7 10. Лdd8 Лe7 11. Kd5 С : d5 12. ed, и движение пешки d5 решает) 10. Лb8 : b7, и черные вскоре сдались.

В главах о комбинации было немало примеров атак на открытую позицию короля. Приведем здесь только один пример, иллюстрирующий неправильное использование достигнутых преимуществ.

В партии после начальных ходов 1. e4 e5 2. Kf3 Kсb 3. Сb5 Kе7 4. Kс3 g6 5. d4! Сg7 6. Сg5! f6 7. Сe3 a6 8. Ca4 b5 9. Сb3 d6 10. Kd5 Kab получилась позиция, изображенная на диагр. 480, взя-

тая из партии Левенфиш — Тартаковер, Карлсбад, 1911 г.

№ 480

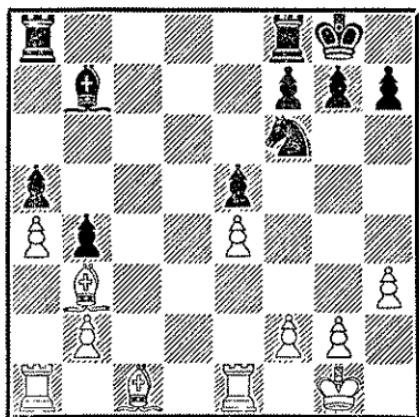


Последовало 11. de! de (плохо 11... K : b3 12. ef K : a1 13. fg Lg8 14. Kf6+, или 11... fe 12. Cg5) 12. Ch6! Kpf8 (единственный ход. На 12... K : b3 следует 13. С : g7, а на 12... С : h6— 13. K : f6+). Белые достигли серьезного перевеса в развитии; король черных лишился рокировки, белые могут организовать атаку. Они обязаны были искать комбинационное решение. Продолжая 13. Kb6! Ф : d1+ 14. Л : d1 С : h6 15. K : a8, они выигрывали качество и партию. После бесцветного 13. Сe3? черные ответили 13... K : b3 и вскоре уравняли игру.

Преимущество двух слонов. Сравнительную силу слона и коня мы изучали в разделе концов игр. Недо-

статок слона заключается в том, что он воздействует на поля только одного цвета. Два слона, действуя вместе, лишены этого недостатка, и в открытых позициях они сильнее слона и коня или двух коней. В закрытых позициях с пешечными цепями два слона не сильнее двух коней.

№ 481



В позиции на диагр. 481 силы равны, но открытая позиция предопределяет успешные действия слонов. Последовало 1. f2—f3 Lf8—d8 2. Cc1—e3 h7—h6 3. Le1—d1 Cb7—c6 4. La1—c1 Ccb—e8 5. Kpg1—f2 Ld8 : d1 (понятно, что невыгодно отдавать линию «d», но черным ничего делать. Белые могли вынудить их к этому ходом Cb6) 6. Lc1 : d1 La8—c8 (черные хотят ввести в игру короля через f8—e7. Сейчас ход 6... Kpf8 был бесполезен ввиду 7. Cc5+) 7. g2—

g4 ! (ошибочно 7. Cb6 из-за 7... Kd7 8. C : a5 Kc5. Белые угрожают посредством 8. h4 и 9. g5 оттеснить коня f6 и затем вторгнуться ладьей на d5) 7... Ce8—d7 8. Ce3—b6 Cd7—e6 (черные разменивают слонов, чтобы попытаться проникнуть ладьей на с2) 9. Cb3 : e6 f7 : e6 (если 9... Lc2+, то 10. Kpe3 fe 11. Ld2) 10. Ld1—d8+! Lc8 : d8 11. Cb6 : d8 Kf6—d7 12. Cd8 : a5 Kd7—c5 13. b2—b3 Kc5 : b3 14. Ca5 : b4 Kb3—d4 15. a4—a5, и черные сдались.

Таковы основные положения Стейница, сохранившие силу и на сегодняшний день. Знакомство с ними поможет читателю в выборе правильного хода. Начинающие шахматисты забывают о том, что пешки назад не ходят, и сплошь и рядом допускают образование «дыр» в своей позиции. Чаще всего такие ошибки делаются в результате непродуманного нападения пешкой на фигуру противника. Фигура уходит от нападения, а образовавшаяся «дыра» остается. Нападая на неприятельскую фигуру пешкой или фигурой, старайтесь продумать целесообразность данного нападения. Дает ли вам нападение выигрыш материала или времени, будет ли атакованная фигура уведена на лучшую или худшую позицию? Если неприятельская фигура стоит на пло-

хом поле, то старайтесь ее удержать на месте и извлечь выгоду из данного обстоятельства. В отношении собственных фигур во время игры проверяйте, находятся ли они на активных хорошо защищенных полях. Перегруппировка фигур с плохих полей на хорошие — это стратегический маневр, который понятен и посилен для читателя.

Учение Стейница было дополнено и расширено Ласкером, Таррашем, Рубинштейном. Некоторые положения Стейница его продолжатели возвели в незыблемые догмы.

Современник Стейница замечательный русский мастер Чигорин (1850—1908) высту-

пал против крайностей учения Стейница. Стейниц считал, например, жертву пешки в «гамбите Эванса», «защите двух коней», «королевском гамбите» некорректной. Чигорин был противником таких недоказуемых формулировок и во встречах со Стейницием предлагал гамбиты и в большинстве случаев выходил победителем.

### Упражнения

1. Позицию на диагр. 477 разыграйте с партнером и за белых и за черных, чтобы изучить и сильные и слабые стороны изолированной центральной пешки.

2. Разыграйте с партнером за черных позицию на диагр. 481. Удастся ли вам найти защиту, чтобы добиться ничьей?

## Глава 23

### РУССКАЯ И СОВЕТСКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

Впервые на международной шахматной арене Россия была представлена Янишем, сыгравшим после первогомеждународного лондонского турнира небольшой матч со Стаунтоном, и Винавером, участником парижского турнира 1867 г. Но и Яниш, и Винавер, варшавский купец, были очень мало связаны с русской шахматной жизнью. Петров, как известно, ни разу не выступал в соревнованиях. Урусов, Шумов, Шифферс были превосходными мастерами, но только выдающийся шахматист Михаил Иванович Чигорин прославил впервые русское шахматное искусство и отвоевал для него почетное место в мире.

Победив в матче Андерсена в 1866 г., Стейниц в течение 28 лет выходил победителем во всех матчах, которые ему пришлось играть, и стал общепризнанным чемпионом мира. Шахматное руководство Стейница, в котором он раз-

вил свою теорию позиционной игры и заново пересмотрел теорию дебютов, считалось последним словом шахматной теории на протяжении четверти века. Действительно, учение Стейница, по сравнению со школой Андерсена, в которой стратегические элементы играли подчиненную роль, значительно продвинуло вперед понимание механизма шахматной борьбы.

Чигорин отнюдь не отрицал все положения «новой» школы Стейница. Имеется немало партий Чигорина, выигранных им с использованием всех средств позиционной игры. Но Чигорин не мог примириться ни с механическим пониманием центра, провозглашенным Таррашем, ни с отрицанием гамбитной игры Стейница, ни с неверием в возможность тактической борьбы без накопления мелких преимуществ, ни со «здравым смыслом» Ласкера,

который якобы является основой шахматной борьбы. Чигорин считал, что в шахматах имеется много элементов искусства, а в искусстве часто решает не здравый смысл и логика, а вдохновение, богатство идей. Не считаясь с догмами «новой» школы, Чигорин создавал сложные позиции, в которых рецепты «новой» школы оказывались мало пригодными и борьбу решало тактическое мастерство. Это не был возврат к «старой» андерсенновской школе, как утверждали критики Чигорина. Идеи Чигорина по-настоящему поняты только в наше время.

Чигорин стремился, играя и белыми и черными, к захвату инициативы. Поэтому он тяготел к дебютам, в которых ценю пешки он получал длительное давление. Чигорин был выдающимся знатоком таких начал, как «гамбит Эванса», «защита двух коней», «королевский гамбит». Но и в других дебютах, как «испанская партия», «ферзевый гамбит», «староиндийская защита», он создал новые дебютные схемы, которые и спустя 50 лет оказываются жизнеспособными.

Жертвуя в начале игры пешку, Чигорин стремился к сложной фигурной игре. Его стратегия — подготовка и создание обороночных сложных позиций, в которых решали не догматические ре-

цепты, а фантазия, вдохновение, интуиция, короче говоря, шахматный талант,— поражает и сейчас. Не следует забывать, что Чигорину приходилось иметь дело за доской с такими мастерами защиты, как Стейниц, Ласкер, Тарраш. Заключительные комбинационные удары Чигорина всегда точно рассчитаны и красивы, но прежде всего в даровании Чигорина пленяет его исключительное мастерство в подготовке тактических осложнений.

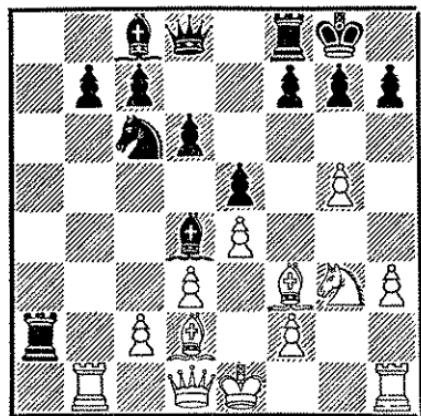
Игра Чигорина не была односторонней. Он умел вести и сложную защиту, но защита его никогда не была пассивной и основывалась на действенных контрударах. Чигорин не шел умышленно на упрощения, но когда дело доходило до эндшпилля, то и здесь он показывал очень высокую технику, особенно в области ладейных окончаний. Чигорин был также превосходным аналитиком, о чем свидетельствуют его блестящие победы над Стейницем в матче по телеграфу и победа Петербурга по телеграфу над Лондоном. Фактически за Петербург играл Чигорин.

Будучи бессменным чемпионом России, Чигорин в то же время был неутомимым популяризатором шахмат. Он организовал шахматный клуб, создал шахматный журнал, вел в газетах и журналах шахматные отделы, иг-

рал партии по переписке с многочисленными любителями, написал учебник, напечатанный в чигоринском журнале «Шахматный листок». К несчастью для Чигорина, в условиях царской России не могло быть и речи о мас-совости шахмат, и Чигорин зависел материально от группы богачей. Когда спортивные успехи Чигорина из-за возраста и болезни снизились, эти господа потеряли интерес к Чигорину, и последние годы жизни его были весьма тягостны.

В предыдущих главах были показаны некоторые партии Чигорина. Приводим еще окончание его партии с одним из сильнейших шахматистов того времени — Цукертортом (Вена, 1882 г.).

#### № 482



Белые ведут атаку на королевском фланге. В ответ на это Чигорин проводит

сложный стратегический план с жертвой качества за пешку (что вместе с имеющейся у него лишней пешкой дает ему две пешки за качество) и в результате захватывает инициативу.

1. . . . f7—f6!
2. c2—c3 . . .

На 2. h4 могло последовать 2 . . . fg 3. hg Л : c2 ! 4. Ф : c2 Л : f3 5. Лf1 С : f2+ 6. Л : f2 Kd4 с атакой, похожей на имевшую место в партии.

2. . . . La2 : d2!
3. Фd1 : d2 f6 : g5!
4. Kg3—f5 . . .

Лучше, чем 4. cd Л : f3 5. de K : e5, с угрозой 6 . . . Л : g3 и 7 . . . Kf3+.

4. . . Cd4—b6
5. Cf3—g4 Cc8 : f5
6. e4 : f5 g7—g6!
7. Фd2—a2+ Kpg8—g7
8. f5 : g6 Cb6 : f2+
9. Kpe1—d1 h7 : g6

Все точно рассчитано Чигориным: если белые берут пешку b7, то после 10 . . . Cb6 потеряют качество, так как их ладья будет отрезана.

10. Lh1—f1 Cf2—b6
11. Lf1 : f8 Фd8 : f8
12. Fa2—e2 Фf8—f4
13. Lb1—a1 Cb6—a5!
14. La1—a3 b7—b6
15. Cg4—d7 Ke6—e7
16. Kpd1—c2 Ke7—d5
17. Cd7—c6 Kd5—e3+
18. Kpc2—b2 d6—d5!
19. La3—a4 d5—d4

20. c3 : d4 e5 : d4

Прекрасными маневрами Чигорин добился выигрышной позиции.

Следующая ошибка белых по существу только ускоряет закономерный результат партии.

21. Фe2—f3 Фf4—h2+

Цукерторт сдался. Если 22. Крз, то 22...Cc3, а на 23. Крh1 или 23. Крb1 черные дают мат в 2 хода.

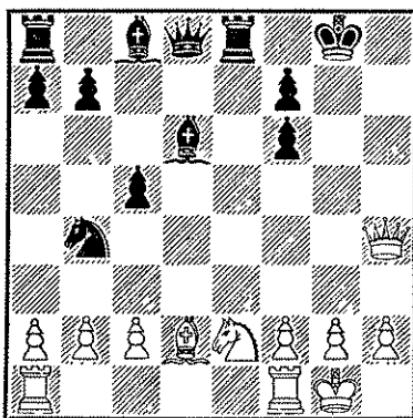
Из современников Чигорина можно отметить двух крупных шахматистов, многому научившихся у него. Это были А. Рубинштейн и С. Левитский.

Гроссмейстер Рубинштейн встречался с Чигориным во всероссийских турнирах. Хотя по стилю игры Рубинштейн принадлежал к позиционной школе и в своих партиях дал замечательные образцы чисто стратегических идей, именно у Чигорина Рубинштейн научился систематическому изучению дебютов, активности и исключительному мастерству ведения ладейных концов. Некоторые дебютные схемы, например в «английской партии», взяты Рубинштейном из чигоринских партий. Несомненно, что и гамбитный вариант «дебюта четырех коней» (1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 4. Cb5 Kd4), открытый Рубинштейном, навеян идеями Чигорина. Рубинштейн в период 1912—1914 гг. считался глав-

ным соперником чемпиона мира Ласкера.

Левитского можно считать прямым учеником Чигорина. Его яркий, самобытный талант проявился во многих блестящих партиях. Вот окончание его матчевой партии с Алехиным.

№ 483



1. La1—d1! ...

Неожиданная жертва. На 1...Л : e2 последует 2. Cf4 Леб 3. С : d6 Л : d6 4. Fg3+ Kpf8 5. Л : d6.

1. ... Kb4—d5

2. Ke2—c3! Cd6—e5

После 2...K : c3 3. С : c3 Леб 4. f4 у черных нет удовлетворительной защиты против 5. f5 и 6. С : f6.

3. Cd2—h6 Cc8—e6

4. Kc3 : d5 f6—f5

Коня нельзя брать из-за 5. Fg4+.

5. Ch6—g5! Fd8 : d5

Приходится отдавать фер-

зя, так как иначе решает  
6. Kf6+.

6. Ld1 : d5 Cе6 : d5
7. Cg5—e7! f7—f6
8. Ce7 : f6 Kpg8—f7
9. Cf6 : e5 Le8 : e5
10. Lf1—d1 La8—e8,

и Алехин, не дожидаясь ответа, сдался. Действительно, после 11. f4 Le2 12. Fh5+ Kpg7 13. L : d5 положение белых безнадежно. Вся атака проведена Левитским великолепно и напоминает финалы многих чигоринских партий.

После смерти Чигорина (1908 г.) шахматная жизнь в России была сосредоточена в нескольких крупных центрах. В Петербурге жили мастера Зноско-Боровский, Левин, Фрейман, в Москве — Бернштейн, Блюменфельд, Ненароков, в Киеве — Дуз-Хотимирский, в Польше, входившей тогда в состав Российской империи, — престарелый Винавер, Рубинштейн, Сальве, в Вильнюсе — А. Рабинович. Алапин и Нимцович находились преимущественно в Германии.

В 1909 г. в Петербурге были устроены международный турнир мастеров памяти Чигорина и всероссийский турнир любителей. В международном турнире Россия была представлена Рубинштейном, Бернштейном, Дуз-Хотимирским, Зноско-Боровским, Ненароковым и Фрейманом. Эти

турниры вызвали громадный интерес в стране, и на шахматной арене появилась целая плеяда молодежи: Алехин, Боголюбов, Верлинский, Левенфиш, И. Рабинович, Романовский, Ротлеви. Рабинович и Ротлеви пошли по пути позиционного мастерства Рубинштейна, остальные всецело находились под влиянием идей Чигорина.

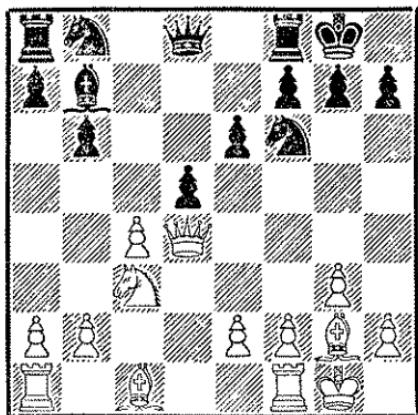
Огромное дарование Алехина выявилось уже в первых его выступлениях. На всероссийском турнире любителей он завоевал первое место. В 1914 г. в Петербургском турнире гроссмейстеров Алехин занял 3-е место за Ласкером и Капабланкой, опередив таких прославленных шахматистов, как Рубинштейн, Тарраш, Маршал, Нимцович и др. В том же году Алехин оказался победителем Мангеймского международного турнира. Фантазия Алехина была неисчерпаема, а в области создания глубоких комбинаций он до самых последних дней своей жизни не имел соперников. Подобно Чигорину, Алехин был знатоком теории дебютов и концов игр. В стратегических планах Алехин стремился к подготовке скрытого завершающего тактического удара.

Помимо огромного дарования, Алехин обладал замечательными спортивными качествами, что позволило ему

в тяжелой трехмесячной борьбе одолеть Х. Капабланку и завоевать в 1927 г. звание чемпиона мира.

Приводим два образца творчества Алехина, характерные для его стиля. На диагр. 484 позиция из партии Алехин — Боголюбов.

№ 484



1. ... Kb8—c6
2. Fd4—h4 d5 : c4

В расчёте на 3. Ф : с4, после чего последовало бы 3...Ке5, 4. Фb5 С : g2 с уравнением.

3. Лf1—d1! Fd8—c8
4. Сс1—g5 Kf6—d5
5. Ke3 : d5 e6 : d5
6. Ld1 : d5! ...

Неожиданный ход. После 6. С : d5 Ke5 белые ничего не достигали, тогда как сейчас их атака становится неотразимой.

6. ... Kc6—b4
7. Cg2—e4! f7—f5

У черных нет защиты. Если 7...g6, то 8. Cf6, угрожая и 9. Фh6 и 9.Ф : h7+ Кр : h7 10. Lh5+ Kpg8 11. Lh8×. Не спасает 8...К : d5 из-за 9. С : d5 h5 10. Сс3!, и у черных нет защиты от 11. Фf6.

Если 7...h6, то 8. С : h6 f5 (иначе 9. Фg5 или 9. С : g7) 9. Фg5 Fc7 10. С : g7 Ф : g7 11. Ф : g7+ Кр : g7 12. Ld7+ Lf7 13. L : f7+ Кр : f7 14. С : b7.

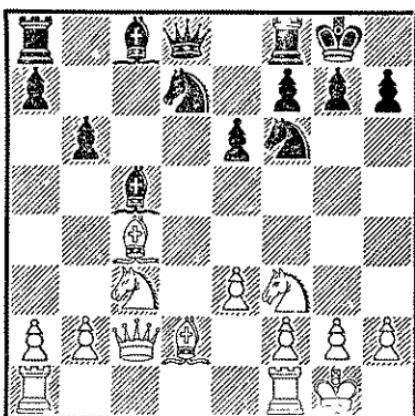
8. Ce4 : f5! Lf8 : f5
9. Ld5—d8+ Fc8 : d8
10. Cg5 : d8 La8—c8
11. La1—d1 Lf5—f7
12. Ph4—g4

и черные вскоре сдались.

Обратите внимание на то, как молниеносно Алехин организовал атаку на королевском фланге.

Алехин (белые) в партии против Штерка продемонстрировал сочетание активной защиты с переходом в прямую атаку.

№ 485



1. e3—e4 Cc8—b7
2. Cd2—g5 Фd8—c8!

Сильный ответ. Грозит

- 3 . . . С : f2+ и 4 . . . Ф : c4.
3. Фс2—е2 Сс5—b4!

Положение белых затруднительно. Черные угрожают разменом на с3 и выигрышем пешки e4. На 4. e5 последует 4 . . . Kg4 с угрозой 5 . . . С : f3 и 6 . . . К : e5. Алехин находит единственную защиту.

4. Сс4—d3! Сb4 : c3
5. Лf1—c1! Kf6 : e4

Черные проводят комбинацию, полагая, что в результате ее они сохранят лишнюю пешку.

6. Cd3 : e4 Сb7 : e4
7. Фe2 : e4 Kd7 —c5

Вот на что рассчитывали черные, когда били конем на e4. После отступления белого ферзя и черный слон уходит от связки.

8. Фe4—e2 Сc3—ab
9. La1—b1 Фc8—ab!

Остроумная защита от хода 10. b2—b4, но Алехин рассчитал все последствия комбинации значительно дальше.

10. Lc1—c4! Кc5—a4

Чтобы на 11. b4 ответить 11 . . . Kc3!

11. Сg5—f6 Лf8—c8!

Белые грозили 12. Лg4!! Ф : e2 13. Л : g7+ Kph8 14. Лg6×.

12. Фe2—e5! . . .

Удар на удар. На 12. . . Ф : c4 последует 13. Фg5 Kpf8

14. Ф : g7+ Кре8 15. Фg8+ Kpd7 16. Ке5+ Kpd6 17. К : c4+, и выигрывают.

- 12 . . . Лс8—c5
13. Фe5—g3 g7—g6
14. Лc4 : a4,

и черные сложили оружие.

Превосходный финал, ярко иллюстрирующий творчество Алехина. Партия подтверждает также правильность стратегического принципа — контратака часто является лучшей защитой.

Война 1914 г. разорвала международные шахматные связи, а Октябрьская революция создала совершенно новую обстановку в шахматной жизни нашей Родины. Семья мастеров поредела. Польские мастера Рубинштейн, Ротлеви, Сальве, Ловцкий, Флямберг, латвийские мастера Нимцович, Матиссон, братья Бетиньш, литовец Микенас, в связи с отделением своих стран, оказались по ту сторону границы. В эмиграцию ушли Бернштейн, Боголюбов, Зноско-Боровский, Левин. Шахматная жизнь едва теплилась в Москве и Ленинграде. Старые клубы перестали существовать. Шахматную жизнь пришлось восстанавливать в условиях экономической разрухи, вызванной гражданской войной и блокадой. И все же стараниями замечательного энтузиаста Ильина-Женевского уже в 1920 г. уда-

лось в Москве устроить первую шахматную олимпиаду. От Москвы играли Алехин, Григорьев, Ильин-Женевский, Зубарев, А. Рабинович, от Петрограда — И. Рабинович, Романовский, автор этих строк. Первое место завоевал Алехин, второе Романовский, третье Левенфиш. Алехин вскоре уехал за границу. В последующих чемпионатах страны первые места завоевывали ленинградцы. В 1925 г. был организован первый международный турнир в Москве. Он закончился победой иностранцев. Советские мастера показали в отдельных партиях хорошую игру, но у них не хватало и теоретических знаний и профессионального мастерства иностранцев.

С другой стороны, только после революции шахматы стали завоевывать популярность среди широких слоев трудящихся. В шахматных клубах и кружках молодежь начала получать систематическую подготовку, и на шахматную арену выступила новая смена талантливой молодежи. Партия и правительство поддержали развитие шахмат, как один из видов культуры.

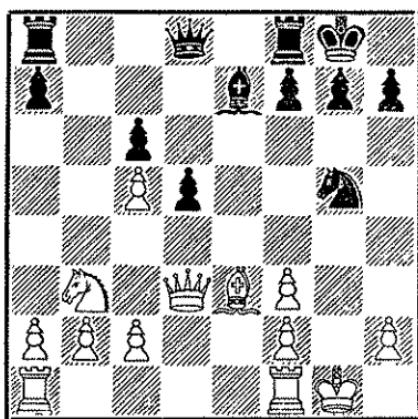
Уже с середины двадцатых годов начинают выдвигаться новые имена: Ботвинник, Рюмин, Алаторцев, Кан, Островский, Рагозин и другие. В чемпионатах 1931 и 1933 гг. на первых местах оказыва-

ются Ботвинник, Рюмин, Алаторцев.

Настало время вновь помериться силами с иностранцами. В 1935 г. на втором международном турнире в Москве Ботвинник поделил первое место с Флором и три советских мастера были в первой шестерке призеров.

Для характеристики стиля как мастеров старшего поколения, так и следующего поколения, приводим несколько примеров.

№ 486



На диагр. 486 позиция из партии Левенфиш — Юдович. У белых лишняя пешка, но позиция их короля ненадежна и пешки королевского фланга разбиты.

1. f3—f4       $\Phi d8-d7$

Угрожая вечным шахом  $\Phi d7-g4-f3+$ .

2. f2—f3!       $Kg5-e6$

3. Kpg1-h1       $f7-f5$

Черные препятствуют ходу f4—f5, но ослабляют важный пункт e5. Лучше было 3... g6 4. Lg1 Kg7 5. Cd4 Ff5.

4. Lf1—g1 a7—a5  
5. a2—a4 Ce7—f6

Черные стремятся захватить инициативу на ферзевом фланге.

6. La1—d1! La8—b8  
7. Kb3 : a5 Lb8 : b2  
8. Ka5—b3 Fd7—e8  
9. Ce3—c1 Lb2—a2

Теперь белые начинают подготовленную предыдущими маневрами атаку по линиям «g» и «е».

10. Ld1—e1! Cf6—h4  
11. Le1—e2 La2 : a4  
12. Fd3—e3! Kpg8—f7

Вынуждено. На 12... Kc7 белые ответили бы 13. Cb2! F : e3 14. L : g7+ Kph8 15. L : c7+ d4 16. L : e3, оставаясь с лишней фигурой.

13. Cc1—b2 Lf8—g8

Если 13... Cf6, то 14. C : f6 Kp : f6 15. Fe5+ Kpf7 16. F : f5+. Или 13... L : f4 14. F : f4! K : f4 15. L : g7×.

14. Fe3—e5! Ch4—f6

И другие ходы не спасали, например: 14... L : f4 15. Kd4 K : d4 16. L : g7+. Или 14... g6 15. Lg1 C : e1 16. Ff6×. Теперь же следует любопытный финал.

15. Lg1 : g7+! ...

Хотя пешка защищена четырежды, черные проигрывают.

15. ... Cf6 : g7

16. Fe5 : f5+ Kpf7—e7  
17. Le1 : e6+ Kpe7—d8  
18. Le6 : e8+

Черные сдались.

Следующая партия была сыграна в турнире 1937 г.

### *P. Романовский Г. Равинский*

1. e2—e4 c7—c5  
2. Kg1—f3 Kb8—c6  
3. d2—d4 c5 : d4  
4. Kf3 : d4 Fd8—c7  
5. c2—c4 ...

Предлагая жертву пешки за быстрое развитие. Черные принимают вызов.

5. ... Fc7—e5  
6. Cc1—e3 Fe5 : e4  
7. Kb1—d2 Fe4—e5

При других отступлениях ферзя черные теряли рокировку ввиду 8. Kb5.

8. Kd2—f3 Fe5—c7  
9. Cf1—e2 Kg8—f6  
10. 0—0 g7—g6

Черные намерены после Cg7 и 0—0 закончить развитие. В их позиции нет слабых пунктов, и, казалось бы, они далеки от поражения, но белые изобретательно ведут атаку, не давая противнику передышки буквально ни на один момент.

11. Kd4—b5 Fc7—b8  
12. Fd1—d2 a7—a6?

Ослабление черных полей оказывается роковым. Больше надежд на успешную защиту давало 12... d6. В этом случае белые продолжали бы атаку ходом 13. c5, так как

заманчивый вариант 13. Cf4 Cg7 14. K : d6+ ed 15. С : d6 не проходит из-за 15... Ke4.

13. Kb5—c3 Cf8—g7

14. Kc3—a4! Фb8—c7

Угрожало 15. Kb6 La7 16. K : c8 Ф : c8 17. С : a7.

15. Ka4—b6 La8—b8

16. Kb6—d5! Kf6 : d5

На 16...Фa5 последует 17. Ф : a5 K : a5 18. Ca7.

17. c4 : d5 Kc6—e5

18. La1—c1 Ke5 : f3+

19. Ce2 : f3 Фc7—d8

Теперь следует эффектный финал.

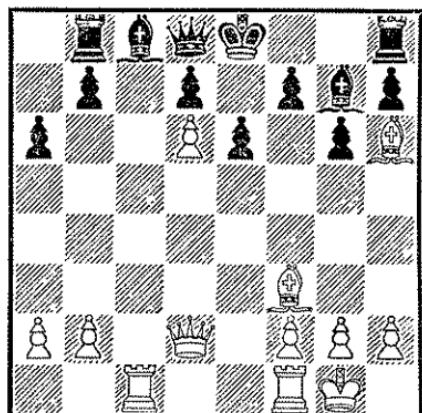
20. d5—d6! e7—e6

Нельзя рокировать ввиду 21. de Ф : e7 22. Cc5.

Но как сейчас продолжать атаку?

21. Ce3—h6!! ...

№ 487



Теперь на 21...Лg8 или 21...0—0 последует 22. С :

g7 с дальнейшим 23. Фd4(+) и 24. Fa7 с выигрышем ладьи. После 21...Сf6 22. Lc7 черным нечем будет ходить. Остается только:

21. ... Фd8—f6

22. Ch6 : g7 Фf6 : g7

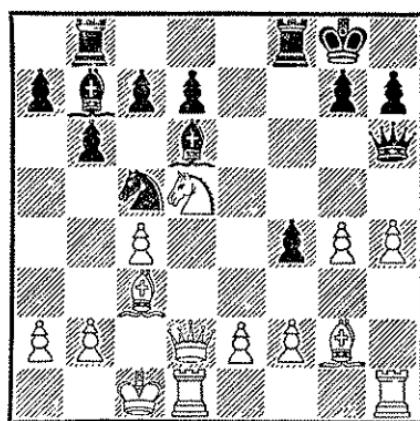
23. Фd2—e3! Lb8—a8

24. Фe3—a7!

и черные сдались.

Приводим окончание партии Н. Рюмин — М. Эйве из турнира 1934 г.

№ 488



1. g4—g5 Фh6—e6

2. Фd2—d4 Фe6—f7

3. h4—h5! ...

Угрожает и 4. h6 и 4. g6.

3. ... Кс5—e6

4. Фd4—d3 Кe6—c5

5. Фd3—d2 f4—f3

Эйве рассчитывает жертвой пешки ослабить атаку. На 6. С : f3 последует 6... Cf4! 7. K : f4 С : f3 8. ef Ф : f4.

6. g5—g6! Фf7—f4

7. Kd5 : f4 Cd6 : f4
8. e2—e3 f3 : g2

За пожертвованного ферзя черные получили две фигуры и сделали очень опасной далеко продвинувшуюся пешку g2; они надеются перехватить инициативу, но Рюмин доводит мастерски атаку до конца.

9. Lh1—h4 Cf4—g5
10. g6 : h7+ Kpg8 : h7
11. Fd2—c2+ Kph7—g8
12. Lh4—g4 Kc5—e6

На 12... Ch6 следует 13. Fg6.

13. f2—f4 Cb7—f3
14. Lg4 : g2

Сдался. После 14... C : g2 15. F : g2 Ch6 16. L : d7 белые легко выигрывают.

Тридцатые годы выдвинули новую группу способных мастеров. Из них особенно выделились своим комбинационным дарованием И. Бондаревский, А. Котов, А. Константинопольский, А. Толуш, Л. Савицкий, а в конце тридцатых годов выдвигается такая высокоодаренная молодежь, как В. Смыслов, И. Болеславский, Д. Бронштейн и другие.

Новое талантливое пополнение дали годы после Великой Отечественной войны. В ряды ведущих мастеров выдвинулись Л. Аронин, И. Липницкий, В. Симагин, А. Суэтин, Р. Холмов, но всех их опередили Е. Геллер, Т. Петросян, М. Тай-

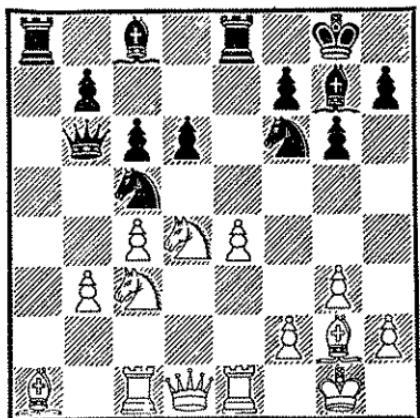
манов и Ю. Авербах, которым за выдающиеся успехи присвоены звания гроссмейстеров.

Подрастает и самая молодая смена. Москвичу А. Никитину и ленинградцу Б. Спасскому в возрасте 16 лет были присвоены звания мастеров спорта, в 1956 г. Спасскому и Корчному — звания гроссмейстеров. В 1957 г. завоевал первенство Союза и удостоен звания гроссмейстера высокодаренный М. Таль. За ними идет многочисленная группа юношей, получивших подготовку в домах пионеров. Они уже сейчас успешно соревнуются с мастерами.

Успехи М. Ботвинника росли от турнира к турниру, и в 1948 г. в матче-турнире сильнейших гроссмейстеров он завоевал почетное звание чемпиона мира, которое сохраняет и по нынешний день. Второе место занял Смыслов, третье поделили Керес и Решевский и пятым был экс-чемпион мира Эйве.

Первые призы в советских и международных турнирах выдвинули Бронштейна претендентом на мировое первенство. Матч между ним и Ботвинником, состоявшийся в Москве в 1951 г., вызвал громадный интерес во всем мире. Матч закончилсяничью.

На диагр. 489 показана позиция из партии Л. Пахман — Д. Бронштейн, игранная в



1946 г. в матче Москва — Прага.

1. h2—h3 Kf6—d7
2. Lc1—b1 Kd7—f8
3. Kpg1—h2 ...

Белые намечают организовать атаку посредством f2—f4 и уводят короля с опасной диагонали g1—a7. Этот план нехорош. Следовало посредством 3. Лe3 и 4. Кce2 ослабить действие слона g7.

3. ... h7—h5!
4. Le1—e2 h5—h4!

Подготовительный ход к превосходной, далеко рассчитанной комбинации.

5. Le2—d2 La8 : a1!
6. Lb1 : a1 Cg7 : d4
7. Ld2 : d4 Kc5 : b3
8. Ld4 : d6 Fb6 : f2
9. La1—a2 ...

Возможно, несколько лучше было 9. Ld3, хотя и в этом случае после 9...K : a1 10. F:a1 hg+ 11. L:g3 Ff4 у черных выигрышная позиция.

9. ... Ff2 : g3+
10. Kph2—h1 Fg3 : c3
11. La2—a3 Cc8 : h3
12. La3 : b3 Ch3 : g2+
13. Kph1 : g2 Fc3 : c4
14. Ld6—d4 Fc4—e6
15. Lb3 : b7 Le8—a8
16. Fd1—e2 h4—h3+!

Белые сдались. На 17. Kpf2 следует 17...Ff6+ 18. Кре3 Кеб 19. Ldd7 Ff4+ 20. Kpd3 Kc5+ и т. д.

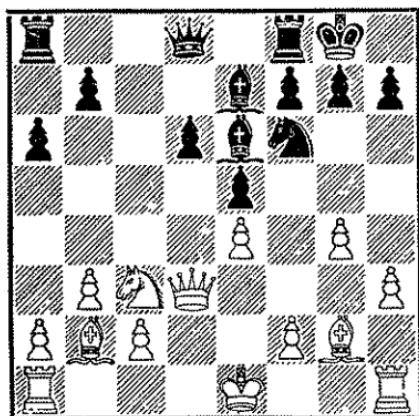
После того как Эстония вступила в состав Советского Союза, в семью отечественных мастеров вошел богато одаренный П. Керес. Он еще в 1938 году достиг выдающихся успехов, заняв первое место в амстердамском гроссмейстерском турнире — впереди А. Алехина, Х. Капабланки, М. Ботвинника, С. Решевского и др. Керес дважды — в 1950 и в 1951 гг. — завоевал первенство Советского Союза и занял первое место в сильном будапештском международном турнире.

В чемпионатах СССР последних лет победителями вышли Авербах, Геллер и Тайманов. Серьезных успехов в международных соревнованиях достиг Петросян.

В будапештском международном турнире 1952 г. партия Д. Геребен — Е. Геллер после начальных ходов 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. h2—h3 Kb8—c6 7. g2—g4

Kc6 : d4 8. Фd1 : d4 e7—e5  
 9. Фd4—d3 Cf8—e7 10. Cf1—  
 g2 Cc8—e6 11. b2—b3 0—0  
 12. Cc1—b2 пришла к пози-  
 ции на диагр. 490.

№ 490



Белые подготовили длинную рокировку. Короткая рокировка опасна, так как пешечный заслон ослаблен ходами h3 и g4.

12. ... b7—b5!

Сигнал к атаке в случае появления короля белых на ферзевом фланге. Но белые сочли эту атаку неопасной.

13. 0—0—0 b5—b4  
 14. Kc3—e2 a6—a5  
 15. f2—f4 Kf6—d7  
 16. f4—f5 Kd7—c5  
 17. Фd3—f3 ...

Белые рассчитывали после отступления слона eб выиграть пешку eб и создать опасные угрозы черному королю. При разносторонних рокировках решает обычно стреми-

тельность атаки. Геллер по-этому жертвует фигуру.

17. ... a5—a4!  
 18. h3—h4 ...

Атака черных после 18. fe fe 19. Фg3 Ch4 20. Фh2 ab вела к быстрому разгрому противника.

18. ... a4 : b3  
 19. a2 : b3 La8—a2!  
 20. f5 : e6 f7 : e6  
 21. Ff3—e3 ...

Белые угрожают 22. Ф : c5 с разменом ферзей, оставаясь с двумя фигурами за ладью.

21. ... Фd8—a5  
 22. c2—c4 La2 : b2  
 23. Kpc1 : b2 Fa5—a3+  
 24. Kpb2—b1 Lf8—a8  
 25. Ke2—c1 Fa3—a1+  
 26. Kpb1—c2 La8—a2+!  
 27. Kc1 : a2 Fa1 : a2+  
 28. Kpc2—c1 Kc5 : b3+  
 29. Fe3 : b3,

и, не ожидая ответа противника, белые сдались.

Замечательны достижения гроссмейстера Смылова. Выйдя победителем в шюрихском международном турнире, он получил право на матч с Ботвинником. Этот матч вызвал такой же громадный интерес, как и первый матч Ботвинника с Бронштейном. Матч прошел в ожесточенной спортивной борьбе и закончился вничью. После этого Смыслов завоевал первое место в амстердамском международном турнире 1956 г. и вновь завоевал право на

матч с Ботвинником. В том же 1956 г. Смыслов легко завоевал первое место в сильном международном турнире в Белграде. Он, несомненно, сейчас является главным соперником Ботвинника.

Представители советской шахматной школы одержали за последние годы ряд выдающихся побед. Завоеваны мировые первенства среди мужчин, женщин, юношей, командное олимпийское первенство. Дважды выиграны матчи против США, Англии и других стран. Доминирующее место советской шахматной школы в мире общепризнано. Советские гроссмейстеры и ма-

стера продолжают традиции великих русских мастеров Чигорина и Алексина. Научная постановка дебюта, стремление к активности, захвату инициативы, конкретная оценка позиции, готовность к тактической борьбе и, наконец, высокая техника концов игр— вот те черты, которые отличают советскую шахматную школу. Но главное, наши гроссмейстеры и мастера взглавляют, в отличие от буржуазного запада, миллионную массу шахматных любителей, из которых постепенно выдвигаются многочисленные кадры молодых одаренных шахматистов.

---

## РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ И УПРАЖНЕНИЙ

### Глава 2

Задача диагр. 28. 1.  $\Phi b3-g8+$   $Kph8 : g8$ , пат.

Задача диагр. 29. 1.  $\Phi b3-b8+$ !  $\Phi a7-b8$ , пат. Ошибочно 1.  $\Phi b2-a2+$   $Lg7-f7!$ , но не 1...  $\Phi a7 : a2$ , пат.

Задача диагр. 34. 1...  $\Phi c1-f4+$  2.  $Kph2-h1$   $\Phi f4-c1+$  3.  $Kph1-h2$   $\Phi c1-f4+$  4.  $g2-g3$   $\Phi f4 : f2+$  5.  $Kph2-h1$   $\Phi f2-f1+$ , и вечный шах. Второй способ: 1...  $\Phi c1-c7+$  2.  $\Phi d7 : c7$ , пат.

Упр. 5. 1...  $Cc5-d6$  2.  $f7-f8\Phi$   $Cd6 : f8$  3.  $Kra8-b8$  Краб— $b6$  4.  $Krb8-c8$   $Krb6-c5$  и т. д.

Упр. 6. 1.  $\Phi h7-h4+$   $Kpf4-e5$  2.  $\Phi h4-d4X$  или 1...  $Kpf4-f3$  2.  $Cd7-c6X$ .

Упр. 7. 1...  $\Phi b8-b4+$  2.  $Kpc5-d5$   $\Phi b4-d4X$ .

Упр. 8. 1.  $Lc4-e8+$   $Kpf8 : e8$  2.  $Lg2-g8X$ .

Упр. 9. 1.  $Cg4-e6+$ , 2.  $Lg4-g8X$ .

### Глава 3

Упр. 3. В пять ходов.

Упр. 4. 1.  $\Phi c2 : h7+$  и т. д.

Упр. 5. 1.  $Lh4-e4$ .

Задача диагр. 56. 1...  $\Phi d3-f5+$  2.  $Kpf8-g8$   $\Phi f5 : g5$  с выигрышем.

Задача диагр. 57. Черные не могут выиграть: 1...  $Kre3-f4+$  2.  $Kreb-f7$  или 1...  $Kre3-d4+$  2.  $Kreb-d7$ , и у черного ферзя нет ни одного шаха.

### Глава 5

Упр. 1. Три нападения черных уравниваются тремя защитами белых.

Упр. 2. Конь  $f6$  атакован пять раз и защищен также пять раз (пешку  $g7$  не следует считать, она связана), следовательно, защита достаточна.

Упр. 3. На пешку  $d5$  сосредоточено семь ударов, защищает также семь, однако после разменов и открытия линии «с» конь  $c7$  окажется связанным. Поэтому белые выигрывают пешку.

Упр. 4. Не стоит. Конь уходит на  $h5$ , откуда он защищает пешку  $f4$ .

Упр. 5. После 8...  $hg$  9.  $hg$   $\Phi : f3!$  10.  $\Phi : f3$   $L : h1$  черные получают за ферзя ладью, коня и слона — весьма выгодный для черных обмен. В случае 10.  $Lh1 : h8$   $\Phi f3-c4+$  черные выигрывают коня и слона за ладью.

Упр. 6. Белые за коня и слона получают ладью и две пешки и таким образом сохраняют материальное равновесие. При обоюдной правильной игре партия должна закончиться вничью.

Упр. 7. За пожертвованного коня черные получили две пешки, сдвоили противнику пешки «а» и продвинули вперед свои пешки. Так как разменены ферзи и партия приблизилась к эндшпилю, то можно считать, что шансы обеих сторон равны.

## Глава 6

Упр. 1. После 1... Kpf7 2. f3! белые занимают оппозицию и выигрывают.

Упр. 2. Выигрывает только 1. Kpd4—e5!

Упр. 3. Выигрывает и 1... Kpd4—c3 и 1... Kpd4—d3.

Упр. 4. После 1. Kpg1—f2 ничья.

Упр. 5. К ничьей ведут ходы 1. Kpf2—e1 (или 1. Kpf2—f1) Kpf4 : e4 2. Kre1—e2.

Упр. 7. При пешках d6 или сб ничья; при пешке b6 выигрывает 1... b6—b5.

Упр. 8. 1... d4—d3! 2. Kpc4 : d3 Kpc6—d5 и выигрывают. Если 1... Krc6—c7, то 2. Kpc4—d3!, и для выигрыша черным надо вернуться королем на сб и затеможертвовать пешку d4.

Упр. 9. 1. Kpc7—b6! Kra8—b8 2. Kpb6—a6 Kpb8—a8 3. b5—b6 Kra8—b8 4. b6—b7.

## Глава 7

Упр. 1. Черным следует продолжать 5... Ki6 : e4 и затем 6... d7—d5.

Упр. 2. Было сыграно 10. e6—e5, и если 11. c4 : d5, то 11... e5: d4.

Упр. 3. 3... Kg8—f6 или 3... d7—d5.

## Глава 8

Упр. 1 и 2. Выигрыш белых.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Выигрыш белых.

Упр. 5. Ничья.

Упр. 6. Выигрыш после 1. Ke4 : f6 g7 : f6 2. f4—f5!

Упр. 7. Выигрыш после 1. Lg5 : e5+ Lcb : e5 2. Le4 : e5+ Krb : e5 3. Kpf3—g4!

Упр. 8. После 1. Le4—e5+ Lcb : e5 2. f4 : e5 Kph5—g6! 3. Kpf3—e4 Kpg6—f7 4. Krc4—d5 Kpf7—e7 получается ничья.

Упр. 9. Выигрыш после 1. Le4—e5+ Lcb : e6 2. f5 : e6 Kph6—g7

3. Kpf4—e5 Kpg7—f8 4. Krc5—f6 или d6 Kpf8—e8 5. e6—e7.

Упр. 10. 1. Ld3—d5+ Lf5 : d5 (нельзя 1... Krc4 из-за 2. La6×) 2. Ld6 : d5+ Lg5 : d5 3. c4 : d5 Krc5—b6! 4. Krc3—d4 Kpb6—c7 5. Kpd4—e5 Krc7—d7 получается ничья.

Упр. 11. 1. Fe5—d5+? Ff7 : d5+ 2. Krc5 : d5 Kpd8—d7 ведет к ничьей. Правильно 1. Fe5—b8+ Kpd8—d7 2. Fb8—b7+ Kpd7—e6 3. Fb7 : f7+ Krb : f7 4. Krc5—d6, и выигрывают.

Упр. 12. После 1... Le8—c8 2. Lc4 : c8 Kpd7 : c8 3. Krc4—a5! Krc8—b7 (или 3... Krc7 4. Krb6) 4. Krb6—b5 белые выигрывают.

Упр. 13. 1... Le8—c8 2. Lc4 : c8 Kpd7 : c8 3. Krc4—c5 Krc8—c7, ничья. Тот же результат и после 2. Krc4—b5 Lc8 : c5+ 3. Krb5 : c5 Kpd7—c7.

Упр. 14. 1... Krc8—d8 2. c6—c7+ Kpd8—c8 3. d6—d7+! (не 3. Krc7 Cb5, и ничья) 3... Krc8 : c7 4. Krb6—e7 и выигрывают. 1... Cd3—b5 2. d6—d7+ Krc8—d8 3. Krc6—d6 Cb5 : c6 (грозило 4. c7×) 4. Kpd6 : c6 Kpd8—e7 5. Krc6—c7, и выигрывают.

Упр. 15. 1. Kd4—f5+ Kpg7—f7 2. Kf5 : e7 Kpf7 : e7 3. Ke3—d5+ Kpe7—d7 4. Kd5 : c7 Kpd7 : c7 5. Krc4—d5 Krc7—d7 6. d3—d4, и белые выигрывают. Тем не менее черные могут добиться ничьей, если после 2. Kf5 : e7 сыграют 2... Kc7—e6 или ab и затем 3... Keb—c5+ и 4... Kcb : d3. Как было указано раньше, два коня не могут вынудить мат одинокому королю. Упражнения на стр. 106.

Упр. 1. Обе стороны превращают пешки в ферзей одновременно через три хода, но на 4-м ходу белые дают мат.

Упр. 2. Krc6—c7 Krc7—a8! (но не 1... a5 2. b5, и белая пешка проходит в ферзи) 2. Krc7—b6 ab—a5! 3. b4—b5! Krb8—b8! (после 3... a4 4. Krc7 a3 5. b6 a2 6. b7+ белые выигрывают) 4. Krb4 : a5 Krb8—b7, и ничья.

Упр. 3. Белые выигрывают посредством 1. Крf4—e5! Крb3—c3 2. Крe5—e4, черные — путем 1... Крb3—c2! 2. Крf4—e4 Крс2—c3.

Упр. 4. Спасает белых только ход 1. g5—g6! После 1... f7 : g6 2. Крd3—e3 ничья. Проигрывает 1. Крd3—e3? Креб—f5 2. g5—g6 Крf5 : g6! 3. Крe3—f4 Крg6—f6!

Упр. 5. При ходе белых выигрыш достигается посредством 1. e4—e5 Крh7—g6 2. Крb7—c6 Крg6—g5 3. Крс6—d7 Крg5—f5 4. Крd7—d6. Черные при своем ходе играют 1... Крh7—g6 2. Крb7—c6 e6—e5! 3. Крс6—d6 Крg6—f7 4. Крd6—d5 Крf7—e8! и достигают ничьей. Первый и второй ходы могут быть сделаны в обратном порядке.

Упр. 6. 1. Крс2—b1! a4—a3 (иначе 2. Кра2, 3. Кра3 и 4. Кр : a4 с выигрышем) 2. b2—b3! Крf6—e5 3. Крb1—a2 Кре5—d5 4. Кра2 : a3 Крd5—c5 5. Кра3—a4 Крс5—b6 6. Кра4—b4. Убедитесь, что продолжения 1. Крс3 a3! и 1. Крb1 a3 2. b4 ведут к ничьей.

Упр. 7. При ходе белых решает 1. b4—b5, и затем посредством обхода с фланга выигрывается пешка b6. При ходе черных они спасаются путем 1... b6—b5! Проигрывает 1... Кра8—b7 2. b4—b5 Крb7—c7 3. Кре4—e5! Крс7—d7 4. Кре5—d5 и т. д.

Упр. 8. Белым для ничьей необходимо занять королем поле c1 или c2 в тот момент, когда черные возьмут пешку a2. Поэтому проигрывает 1. Крг8—f8 из-за 1... Крг6—f6!, и черный король в пять ходов попадает на a2, а белый на путешествие до поля c2 затратит шесть ходов. Правильно 1. Крг8—h8! Крг6—f5 2. Крh8—h7, и черный король спасается вовремя к полю c2.

Упр. 9. 1... d4—d3! 2. c2 : d3 Крг6—f6, и ничья. Убедитесь, что 1... Крг6—f6 ведет к проигрышу.

Упр. 10. 1. Креб—e7 Крс7—c6! (иначе 2. d5) 2. Крe7—e6 Крс6—c7! 3. d4—d5 Крс7—d8! 4. Креб—f6 Крd8—d7, и ничья.

Упражнения на стр. 108  
Задача диагр. 128. 1). e7—e8Ф+ Крd7 : e8 2. Крd5—e6, 2) 1. g5—g6 Крd7 : e7 2. Крd5—e5 Крe7—e8 3. Крd5—e6!, 3) 1. Крd5—e5 Крd7 : e7 2. g5—g6! Крe7—f8 3. Крe5—f6.

Упр. 2. Неправильно. Выигрывало 1. Крd6—c5 Кра8—b7 2. a7—a8Ф+! Крb7 : a8 3. Крс5—c6 Кра8—b8 4. b6—b7 Крb8—a7 5. b7—b8+! Кра7 : b8 6. Крс6—b6 и т. д.

Примеры на стр. 112

Пример 1. Выигрыш черных при любом ходе.

Пример 2. Ничья при ходе черных: 1... Крd6—e6 2. c4—c5 Креб—d7! 3. Крd4—d5 b6 : c5 4. Крd5 : c5 Крd7—c7. Белые при своем ходе выигрывают: 1. b4—b5 Крd6—e6 2. c4—c5 Креб—d7 3. c5—c6+ и т. д.

Пример 3. При ходе белых 1. f3—f4+! ведет к ничьей. Черные могут играть 1... Кре5—f6 2. Кре3—f2 Крf6—g6 3. Крf2—g2 Крг6—h5 4. Крг2—h3 f5—f4 5. Крh3—g2 Крh5—h4 6. Крг2—h2 g5—g4 7. f3 : g4, и ничья. Край доски мешает обходу справа.

Пример 4. Выигрыш 1... Кре5—d5 2. f3—f4 Крd5—c5 3. e3—e4, 1. Крd3—c3 Крd5—c5 2. f3—f4 Крс5—d5 3. Крс3—d3 Крd5—c5 4. e3—e4.

Пример 5. При ходе белых ничья, при ходе черных они проигрывают.

Упражнения на стр. 119

Упр. 1. Ход белых: 1. Крd5—c5 e7—e6!, и черные выигрывают. Ход черных: 1... Крd7—c7 2. Крd5—c5, и ничья.

Упр. 2. 1... Крс6—d6 2. Крс4—d3 Крd6—c5 3. Крd3—c3, и ничья; 1. Крс4—b4 Крс6—d6 2. Крb4—c4 Крd6—e6 3. Крс4—d3 Креб—f7 4. Крd3—e3 Крf7—g6 5. Крe3—f3 Крг6—h5! 6. Крf3—g3 Крh5—g5 7. Крг3—f3 Крg5—h4, и выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных. 1. g2—g3+ Крf4—f3! 2. g3 : h4

Kph3—f2 и т. д.; или 1. Kph2—g1  
Kph4—e3? 2. Kpg1—f1 g4—g3 3.  
Kph1—g1 (или 3. Kpe1 h3!) 3. . .  
Kpe3—e2 4. Kpg1—h1 h4—h3! 5.  
Kph1—g1!, и ничья. Правильно 1.  
Kph2—g1 Kpf4—g3 2. Kpg1—h1  
Kpg3—f2 3. Kph1—h2 h4—h3!  
и т. д. или 1. Kph2—h1 Kpf4—g3  
2. Kph1—g1 h4—h3! 3. Kpg1—h1  
h3: g2+! (3. . . Kpf2? 4. Kph2!  
hg, пат) 4. Kph1—g1 Kpg3—h3,  
и выигрывают.

Упр. 4. 1. Kpe6—d5! Kph3—g2!  
(после 1. . . Kp : h2 2. Kpe4 Kpg2  
3. Kpe3 выигрывают белые) 2. h2—  
h4 Kpg2 : f2 3. h4—h5 Kpf2—g2  
4. h5—h6 f3—f2 5. h6—h7 f2—f1Ф  
6. h7—h8Ф, и ничья. Если 1.  
Kpe5?, то 7. Fa1+ выигрывало  
ферзя, а если 1. Kpf5, то ферзь на  
f1 ставился с шахом и белые про-  
игрывали.

Упр. 5. 1. . . h4—h3 2. Kpf1—  
g1! Kpg3—g4! 3. g2 : h3+ (или  
3. Kph2 gh 4. Kp : g2 f5 с выигры-  
шем) 3. . . Kpg4 : h3 4. Kpg1—f2  
Kph3—g4 5. Kpf2—g2 f6—f5, и  
выигрывают.

Упр. 6. 1. b4—b5 a6 : b5 2. a4—  
a5! h5—h4 3. g3—g4+! (но не 3.  
gh g4!, и ничья) 3. . . Kpf5 : g4 4.  
a5—a6 h4—h3 5. a6—a7, и выигры-  
вают.

## Глава 9

Упр. 1. 1. Cf4—d2+ Kpc3 : d2  
2. Kb2—c4+.

Упр. 2. 1. Фf3—f5. Возможно  
и 1. Cb1 : h7+ Kpg8 : h7 2. Фf3—  
f5+.

Упр. 3. 1. Ccl—f4 Lb8—b6 2.  
Cf4—e3.

Упр. 4. 1. Cg5 : f6+ Kpg7 : f6  
2. e3—e4 и дальше 3. e4—e5.

Упр. 5. 1. Ke3—g4+ Kph6—g6  
2. Kg4—e5+ Kpg6—f6 3. Ke5—  
d7+; 1. Ke3—d5 b6—b5 2. g3—g4  
Kh5—f6 3. g4—g5+; 1. Ke3—c4  
b6—b5 2. Kc4—d6.

Упр. 6. После 1. . . С : d4 или  
1. . . Ф : d4 белые ответят 2. С :  
h7+ и на 2. . . Kp : h7—3. Фh5+.

Упр. 7. При ходе белых они  
играют 1. b5—b6. Лучший ответ  
черных 1. . . Lc7—c2, на что сле-  
дует 2. La3 : a7+ Фb8 : a7 3.  
Fd2 : c2 Fa7 : b6 4. Fc2—c8+  
Kra8—a7 5. Cg4 : e6, и белые долж-  
ны выиграть. При ходе черных они  
выигрывают посредством 1. . .  
Lc7—c2! 2. Fd2 : c2 Фb8—h2+.

Упр. 8. 1. Ld1 : d5! Fd7 : d5.  
2. Cf1—g2 и 3. Cg2 : a8.

Упр. 9. В партии было сыграно  
1. h4—h5 Lg6—g5 2. Фf3 : f6!  
Fd8 : f6 3. Kc5—d7+ Kpb6—b7  
4. Kd7 : f6.

Упр. 11. Цукерторт сыграл 1.  
Фg3 : g8! Lh8 : g8 2. Kd5—f6+  
Kre8—e7 3. Kf6 : g8+! Kpe7—e8  
4. Kg8—f6+ и т. д.

Упражнения на стр. 133

Упр. 1. 1. Фh7—g6+ (не 1.  
Фh1+ из-за 1. . . Фd5+) 1. . .  
Krc6—b7 2. Фg7—g2+ Kpb7—a7  
3. Fg2 : g1+ Fa5—b6+ 4. Fg1 :  
b6+ Kpb7 : b6 5. Krb3—b4, и  
ничья. Если черные не меняют фер-  
зей, то ферзовое окончание также  
должно закончиться вничью.

Упр. 2. 1. Lh6 : e6+ Kpe5 : e6.  
2. Ke4—g5+ Kreb—f6 3. Kg5 : f3  
Kd7—e5+ 4. Kf3 : e5 Kpf6 : e5 5.  
Kpc4—d3 Kreb—f4 6. Kpd3—e2  
Kpf4—g3, и выигрывают.

Упр. 3. 1. Le5 : e6+ (если 1.  
Cd5, то 1. . . Lg4+) 1. . . Kreb : e6  
2. Cf3—d5+ Kreb—e7 3. Cd5 : g8  
Ce8—f7+ 4. Cg8 : f7 Kpe7 : f7 5.  
Kpc4—d4 Kpf7—g6 6. Kpd4—e4  
Kpg6—g5 7. Kpe4—f3 Kpg5—f5,  
и выигрывают.

Упр. 4. 1. Ld4 : d5+ Kpd6 : d5  
2. Lc4—d4+ Kpd5—e5 3. Ld5 : d8  
Lc6—d6+ 4. Ld8 : d6 Kreb : d6  
5. Kpd3—d4, и ничья или 4. . .  
c7 : d6 5. Kpd3—e3 с таким же ре-  
зультатом.

Упр. 5. 1. . . Ke4 : g3 2. Kpf3 :  
g3? Kd6—f5+ 3. Ke3 : f5 Kpg5 : f5  
и черные выигрывают. Правильно  
2. Ke3—d5! e7—e6 (если 2. . . Kg3—  
f5, то 3. Kd5 : e7+ Kf5 : e7 и ничья,  
так как два коня не матуют) 3. Kd5—  
c7 e6—e5 (снова нельзя отдавать

пешку) 4. Kpf3 : g3, и белые, отдав коня за пешку, добываются ничьей.

Упр. 6. 1. ... Fe7—e2+ 2. Ff4—f3 Fe2 : b5 3. Ff3 : f5+ Fb5 : f5+ 4. Kpg4 : f5 Kph7—g7. Этот пешечный эндшпиль должен закончиться вничью.

Упр. 7. 1. Cd3—f5 Kpd7—d6 2. Cf5 : e6 Kpd6 : e6 3. Kb3—c5+ Kab : c5 4. Kpc4 : c5, и выигрывают. Если 1... Kab—c7, то 2. Kb3—c5+.

Упр. 8. 1. Fa6 : d6+! Fc7 : d6 2. Kd4—f5+ Kpe7—e6 3. Kf5 : d6 Kpe6 : d6 4. f3—f4, и ничья.

Упр. 9. 1. ... Ce6—f5+ 2. Kpe4 : f5 Fa7—h7+ 3. Kpf5—g4 Ph7 : d3 4. Kab—b4+, и белые выигрывают.

Упр. 10. После 1. Lg3 : g4? f5 : g4 2. Kc3—e4+ Kpf6—e7 3. Ke4 : d6 последовало 3... g4—g3! 4. Cb3 : e6 g3—g2! (не 4... Kp : e6 из-за 5. Ke4 g2 6. Kg5+ и 7. Kh3) 5. Kd6—f5+ Kpe7—f6! 6. Kf5—d4 g2—g1F+, и черные выиграли. Вместо 1. L : g4? следовало продолжать 1. Ke4+ fe 2. L : g4 с хорошими шансами на выигрыш.

## Глава 10

Упр. 1. Посредством 1. Kd3 : b4 a5 : b4 2. Kpf2—e3! Белый король задерживает пешки «b» и «c», а пешка a4 проходит беспрепятственно в ферзи.

Упр. 2. К выигрышу вело 1... Lf2—f1+! 2. Lf5 : f1 La1 : d1+ 3. Kpel : d1 Kpg2 : f1 4. Kpd1—d2 Kpf1—f2 5. Kpd2—d3 Kpf2—f3 6. g4—g5 Kpf3—f4 и т. д.

Упр. 3. Правильно было 1. Kpg5 : h4 a6—a5 2. g3—g4 a5—a4 3. g4—g5 a4—a3 4. d5—d6 a3—a2 5. g5—g6+ Kpf7 : g6 6. d6—d7 a2—a1F 7. d7—d8F, и ферзевое окончание вряд ли можно выиграть, а если 7... Fa1—d4+, то 8. Fd8 : d4 e5 : d4 9. Kph4—g4, и ничья.

Упр. 4. Стэнтон должен был сыграть 1... Kpd5 : d4 2. Kpc2—d1 (если 2. g4, то 2... Kpe4 3. Kpd1 Kpf3 4. g5 Kpf2, и выигрывают) 2... Kpd4—d3 3. g3—g4 e3—e2+

(но не 2... Kpe4? 3. Kpe2, и отдаленная проходная пешка даст выигрыш белым) 4. Kpd1—e1 Kpd3—c2 5. g4—g5 Kpc2 : b2 6. g5—g6 c4—c3 7. g6—g7 c3—c2 8. g7—g8F c2—c1F+ 9. Kpe1 : e2 Fcl—c4+ 10. Fg8 : c4 b5 : c4, и выигрывают.

## Глава 11

Упр. 4. 1. e4—e5 d6 : e5 2. Fd3 : g6

Упр. 5. 1. Cc4 : f7+ Kpg8 : f7 2. Kf3—e5+ Kpf7—g8 3. Ke5 : g4 Kf6 : g4 4. Fd1 : g4

Упр. 6. Выигрывало 1... Fc7—c1+ 2. Kpal—a2 Fcl—f1!

Упр. 7. Задача С. Лойда решается посредством 1. Lh4—f4! Cg5 : f6+ 2. Lf4 : f6X или 1... Fg6 : f6+ 2. Lf4 : f6X или 1... h5—h4 2. Lf4 : h4X.

Упражнения на стр. 160

Упр. 1. 1. ... Lc8 : c3! 2. b2 : c3 Fab—b6+ 3. Kpb1—a1 Fb6—b4!, и выигрывают.

Упр. 2. Флор сыграл 1... Kf4: g2! 2. Kph1 : g2 Ff6—g5+ 3. Kpg2—h1 Fg5 : d2, и белые вскоре сдались.

Упр. 3. 1. Lg6 : g7+ Ff7 : g7 2. Fg4 : f5. Хуже 1. Lg6 : h6 Lh8—f8 2. Le1—f1 Ff7 : a2.

Упр. 4. Авербах сыграл 1. Le1 : e7! Le8 : e7 2. Cg5 : f6 g7 : f6 3. Kc3—d5! Le8—e5 4. Kd5 : f6+ Kpg8—g7 5. Kf6—d7, и белые вскоре выиграли.

Упр. 5. Черные сыграли 1... Cb6 : f2. Белые ответили 2. Ke5—g4 (если 2. Lf1, то 2... Ce3!), на что последовало 2... Ce4 : g2+ 3. Kph1 : g2 Ff6—f3+ 4. Kpg2—h3 Lh8—f5! 5. Le1—e5 Lf5 : e5 6. Kf3 : e5 Ff3—h5+ 7. Kph3—g2 Cf2 : g3 8. h2 : g3 Fh5 : e5 9. La1—e1 Fb5—f5, и белые сдались.

Упр. 6. Черные ответили 14... b5—b4. В партии было сыграно 15. Kd5? K : d5, и белые сдались, так как 16. F : d5 Lb5 выигрывает фигуру. На 15. Ke2 последует 15... K : e4 с выигрышем пешки. Лучший ответ белых был 15. Kc3—d1. Теперь 15... K : e4 16. C : e7 F : e7

выигрывает пешку, однако 17. Лe1 с последующим 18. f3 ставит черных в трудное положение. На 15. Kd1 черным лучше всего продолжать 15. . . Lf8—e8 с угрозой 16. . . K : e4. 16. f2—f3 Lb8—b5 с превосходством в положении (грозит 17. . . d5).

## Глава 12

Упр. 1. Черным следует продолжать 4. . . Kf6 : e4 5. 0—0 Ke4—d6 6. Cb5 : cb (если 6. Ca4, то 6. . . e4) 6. . . d7 : cb 7. Kf3 : e5 Cf8—e7.

Упр. 2. Правильное продолжение за черных 3. . . e5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 или 4. . . Cf8—c5.

Упр. 3. Посредством 3. c4 : d5 Kf6 : d5 4. e2—e4.

## Глава 13

Упр. 1. Ничью обеспечит ход 1. f5—f6. Король черных не сможет приблизиться к пешке f7, а черная ладья должна караулить эту пешку.

Упр. 2. Первый этап — белый король переводится на e5. 1. Kpf3—e3 Cd3—e4 2. Kре3—d4 Ce4—c2 3. Kpd4—e5 Cc2—e4. Второй этап — король черных отгоняется от пешки f5. 4. La5—ab+ Kpg6—g7 5. Kреb—e6 Kpg7—f8 6. Kреb—f6 Kpf8—e8 7. La6—b6 Ce4—c2 8. La6—e6+ Kре8—d8. Третий этап — ладья забирает пешку. 9. Le6—e5 Kpd8—d7 10. Le5 : f5 и т. д.

Упр. 3. 1. . . Lh2—h4+ 2. Kpc4—c5 Kpc2—b3! 3. b4—b5 Kpb3—a4 4. b5—b6 Kpa4—a5 5. b6—b7 Lh4—b4 или 5. . . Lh4—h8 6. Kpc5—c6 7. Kpa5—ab, и выигрывают.

Упр. 4. 1. . . Kpa2—b3 2. d5—d6 Kpb3—c4 3. d6—d7 Kpc4—c5 4. Kре5—e6 Kpc5—c6 5. Kре6—e7 Kpc6—c7, или 1. . . Kpa2—b3 2. Kре5—d6 Kpb3—c4 3. Kpd6—c6 Kpc4—d4 4. d5—d6 Kpd4—e5 5. d6—d7 Kре5—e6 6. Kpc6—c7 Kре6—e7.

Упр. 5. Ничья после 1. . . Lg5—g7+ 2. Kpc7—c8 Kpc5—c6 3. b7—

b8K+ Kpc6—d6 4. Kb8—a6 Lg7—a7 5. Kаб—b8!

Упр. 6. 1. Kpc7—f7 и обход с фланга: 1. . . Kpf5—g4 2. Kpf7—e6 или 1. . . Kpf5—e4 2. Kpf7—g6, и выигрывают.

Упр. 7. 1. Kpb6—b7! (1. a7 Lb1+ 2. Краб Kpc7 с выигрышем) 1. . . Kpd6—d7 (или 1. . . Lh7+ 2. Kpb6!, или 1. . . Lb1+ 2. Kpc8) 2. ab—a7 Lb1—b1+ 3. Kpb7—a8!, и угроза пата спасает белых.

Упражнения на стр. 197

Упр. 1. Могут посредством 1. Kpg7—h8! Проигрывают 1. Kpg8 Kpg2 2. f8Ф Kpg6.

Упр. 2. 1. Kpb5—a4 (или b4) a2—a1Ф+ 2. Kра4—b3, и черные проигрывают из-за наличия у них пешки b7, так как не спасает Fa1—a8.

Упр. 3. 1. . . Kpc3—d4 2. g5—g6 (иначе 2. . . g6 и 3. . . Kpe5) 2. . . Kpd4—e5 3. Себ—f7 Kре5—f6 и затем Kpf6—e7—f8, достигая ничейной позиции.

Упр. 4. 1. . . Lc2—c5? 2. Kре3—d4 Lc5 : b5 3. cb—c7, с выигрышем, 1. . . Kph2—g3 2. Kре3—d4 Kpg3—f4 3. Kpd4—d5 Lc2—d2+ 4. Kpd5—e6 Ld2—e2+ 5. Kре6—d7 Le2—d2+ 6. Kpd7—c7 Kpf4—e5 7. b5—b6 Kре5—d5 8. b6—b7 Ld2—b2 9. b7—b8Ф Lb2 : b8, ничья.

Упр. 5. 1. . . Фc3—c7+ 2. Kpb8—a8 Фc7—c8+! 3. Фf8 : c8+ Kpd7 : c8, и ничья.

Упр. 6. Решает задачу 1. Fg7—a1+! Kpa2 : a1 2. Kd5 : b4 или 1. . . Kpa2—b3 2. Fa1—c3+.

## Глава 14

Упр. 1. Король и ладья черных на длиной стороне. При черном короле на a7 была бы ничья.

Упр. 2. Черные выигрывают.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Ничья.

Упр. 6. Не могут.

Упр. 7. 1. . . La8+ 2. Kpd7 La7+ 3. Kpd6 La6+ 4. Kpc5 La8 5. Kpc6! Kpg7 6. La1!

## Упражнения на стр. 217

Упр. 1. Выигрыш черных.

Упр. 2. Ничья.

Упр. 3. Ходом  $Jf1-a1$

Упр. 4. Выигрыш в обоих случаях.

Упр. 5. Ничья.

Упр. 6. Выигрыши после 1.

$Kpa4-b4$   $Kpg4-f4$  2.  $Lb5-e5$ .

Упр. 7. Ходом  $Lb7-e7$ .

Упр. 8. При ходе белых 1.  $h6-h7$  выигрыш, при ходе черных 1...  $Kpf4-g5$  ничья.

## Глава 15

Упр. 1. 1.  $Le1-e8+$   $\Phi c5-f8$

2.  $Kd5-e7+$ ; 1...  $La6-a1+$  2.  $Kpb1 : a1$   $\Phi c5-a3+$  3.  $Kpa1-b1$   $\Phi a3-a2+$ .

Упр. 2. 1.  $\Phi e2-h5$   $h7-h6$  2.  $\Phi h5-g6$ ; 1...  $\Phi b6-b3!$  2.  $a2 : b3$   $a4 : b3+$ .

Упр. 3. 1.  $\Phi c3-h8+$ ; 1...  $Lh5-h1+$ !

Упр. 4. 1.  $\Phi b4-f8+$ !  $Kpg8-h7$  2.  $\Phi f8 : g7 \times$ ; 1...  $\Phi a6 : f1+!$  2.  $Kpg1 : f1$   $Lh6-h1 \times$ .

Упр. 5. 1.  $\Phi e6-g8+$ !  $Lf8 : g8$  2.  $Kg5-f7 \times$ ; 1...  $Lh7-h1+!$  2.  $Kpg1 : h1$   $Jf8 : f1 \times$ .

Упр. 6. 1.  $\Phi e6-c6+$ !  $b7 : c6$  2.  $Cf1 : a6 \times$ ; 1...  $Kf2-e4+$  2.  $Cg3-f2$   $Ca7 : f2+$  3.  $Kpg1-h1$   $Ke4-g3 \times$ .

Упр. 7. 1.  $\Phi g5 : g7+!$   $Cf6 : g7$  2.  $Kf5-e7 \times$ ; 1...  $Ke5-f3+$  2.  $Jf1 : f3$   $\Phi b8 : h2+$  3.  $Kpg1-f1$   $\Phi h2-h1 \times$ .

## Упражнения на стр. 240

Упр. 1.  $Cc1 : h6!$ , и если 1...  $g7 : h6$ , то 2.  $\Phi c2-g6+$  с неотразимой атакой.

Упр. 2. Бронштейн сыграл 1.  $Cg5-h6!$ , и пункт  $g7$  незащищим. Если 1...  $Kd7 : e5$ , то 2.  $Ch6 : g7+$   $Kph8-g8$  3.  $Cg7 : e5+$   $Ce7-g5$  4.  $Jg3 : g5 \times$ .

Упр. 3. 1.  $Kf5-e7+$   $\Phi f7 : e7$  2.  $Lh6-h8+!$   $Kpg8 : h8$  (Или 2...  $Kpf7$  3.  $\Phi h5+ g6$  4.  $\Phi : g6 \times$ ) 3.  $\Phi e2-h5+$   $Kph8-g8$  4.  $\Phi h5-h7+$   $Kpg8-f7$  5.  $Cd3-g6 \times$ .

## Глава 16

Упр. 1. Позиция ничейная.

Упр. 2. Позиция ничейная, пешка «h» не пройдет через поле  $h4$ .

Упр. 3. Против пешек  $e5$  и  $f5$  защитная позиция —  $Kpf3, Cd3$  (или  $Cc2$ ), против пешек  $e4$  и  $f4$  —  $Kre2, Cg2$ . Но в том случае, когда черные не продвигают пешку «f» до  $f4$ , то позиция  $Cg2$  против пешек  $e4$  и  $f5$  недостаточна, если черный король проходит на  $g3$ . После 1.  $Cc6$  черные переводят слона на  $h6$ , затем короля на  $d4$ , добиваются хода  $e5-e4$ , затем слон черных переходит на  $b6$ , черный король — на  $g3$  и черные выигрывают.

## Упражнения на стр. 255

Упр. 1. После 1.  $h5-h6$   $a4-a3$  2.  $Kpf5-f6$   $Kpb5-c5$  3.  $Kpf6-g7$  или 2...  $Kf8-h7+$  3.  $Krf6-g6$   $Kh7-f8+$  4.  $Kpg6-g7$  белые выигрывают. 1...  $Kpb5-c5$  2.  $h5-h6$   $a4-a3$  3.  $Kpf5-f6$   $Krc5-d6$  4.  $Kpf6-g7$   $Kf8-e6+$  ведет к ничьей.

Упр. 2. 1.  $Kc4-b6+$   $Kpd7-e8$  2.  $Kb6-d5$   $Ce7-d8$  3.  $Kpb5-c6$   $Kre8-f7$  4.  $Krc6-d7$ , и затем перевод коня на  $d6$  и короля на  $e6$  ведет к выигрышу.

## Глава 17

Упр. 1. Рети решил партию следующей комбинацией: 1.  $Ch5-f7+$   $Kpg8-h8$  2.  $Cf7-e8!$ , и у черных нет удовлетворительной защиты от матта на последней горизонтали, например: 2...  $C : c5+$  3.  $\Phi : c5$   $L : e8$  4.  $\Phi f8+$ , или 2...  $Ce7$  3.  $\Phi f8+$ , или 2...  $h6$  3.  $\Phi : f8+$   $Kph7$  4.  $Cg6+$   $Kr : g6$  5.  $\Phi f5 \times$ .

Упр. 2. Полугаевский сыграл 1.  $e4-e5$  и после 1...  $Kf6-g4$  2.  $Jf1 : f7$   $Kpg8 : f7$  3.  $Kg3-e4$   $\Phi g5-f4$  нашел «тихий» ход 4.  $\Phi b3-f3!$  (не 4.  $Kd6+$   $Kre7$  5.  $K : e8$   $\Phi : h2+$ ). Последовало 4...  $\Phi f4 : f3$  5.  $g2 : f3$   $Kg4-e3$  6.  $Ke4-d6+$ , и черные вскоре сдались.

Упр. 3. Олафсон сыграл 1. Фh7—  
h8+ Кре8—d7 2. g7—g8Ф Фe5 : h8  
3. Фg8 : g3 и т. д.

### Глава 18

Упр. 2. 1. Фd3—b1+ Кpb4—c3  
2. Кpg7—g8 и т. д.

### Глава 19

Упр. 1. Kc5—d7+ Kpb8—a8 2.  
Лa1 : a7+ Кpa8 : a7 3. Лb1—a1×,

1. . . Cg7—d4 2. Cd2—e3 Cd4 : e3  
3. Фf2 : e3 Фg7 : g2×

Упр. 2. Алехин выиграл сле-  
дующим способом: 1. e5—c6 Лd7 : g7  
2. Kf5 : g7 Лg8 : g7 3. Лd1 : d5!  
c6 : d5 4. Лf1—f3+ Кpc8—c7 5.  
Лf8—f7+ и т. д.

Упр. 3. 1. Ke2—f4, и черные  
вынуждены отдать качество, так  
как на 1. . . Лg6—g7 следует 2.  
Kf4—h5, а на 1. . . Лg6—g4 — 2.  
Фh7—h5+.

---

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	3
<i>Глава 1.</i> Шахматная доска и фигуры . . . . .	5
<i>Глава 2.</i> Правила игры . . . . .	14
<i>Глава 3.</i> Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки . . . . .	33
<i>Глава 4.</i> Методика обучения начинающих шахматистов . . . . .	45
<i>Глава 5.</i> Относительная ценность фигур. Нападение. Защита. Размен. Борьба с просмотрами. Выбор объекта для нападения . . . . .	53
<i>Глава 6.</i> Пешечные окончания . . . . .	69
<i>Глава 7.</i> Как развивать игру в начале партии . . . . .	82
<i>Глава 8.</i> Пешечные окончания (продолжение) . . . . .	95
<i>Глава 9.</i> Теория двойного удара . . . . .	120
<i>Глава 10.</i> Многопешечные окончания . . . . .	135
<i>Глава 11.</i> Линейная связка. . . . .	145
<i>Глава 12.</i> Дебюты . . . . .	162
<i>Глава 13.</i> Концы игр. Ладья против коня или слона. Фигуры против пешек . . . . .	180
<i>Глава 14.</i> Ладейные окончания . . . . .	198
<i>Глава 15.</i> Атака короля противника . . . . .	218
<i>Глава 16.</i> Концы игр. Слон с пешкой против слона. Одноцветные и разноцветные слоны. Слон против коня . . . . .	241
<i>Глава 17.</i> Шахматные комбинации. . . . .	256
<i>Глава 18.</i> Концы игр. Мат конем и слоном. Ферзь против ладьи. Ферзевые окончания . . . . .	272
<i>Глава 19.</i> Шахматные комбинации. Две ладьи на предпоследней горизонтали. Вскрытый шах, «мельница», двойной шах, ловля ферзя . . . . .	286
<i>Глава 20.</i> Жертва ферзя . . . . .	296
<i>Глава 21.</i> Ладейные окончания (продолжение) . . . . .	305
<i>Глава 22.</i> Стратегия и ее значение. Примеры стратегических планов. Филидор, Петров, Морфи, Стейниц. Учение Стейница о позиционной игре. Чигорин . . . . .	322
<i>Глава 23.</i> Русская и советская шахматная школа . . . . .	335
Решения задач и упражнений . . . . .	349

**В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ „ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“  
ВЫШЛИ И ВЫХОДЯТ В СВЕТ СЛЕДУЮЩИЕ  
КНИГИ ПО ШАХМАТАМ:**

**Панов В. Н. Курс дебютов, 25 л., тираж 25 тыс. экз.**

Книга является справочным руководством по дебютам. Автор дает анализ всех шахматных дебютов: открытых, полуоткрытых и закрытых, отдавая предпочтение вариантам, длительное время не выходящим из практики. Дебютный анализ иллюстрируется семьюдесятью пятью интересными и поучительными партиями. Во вступительной статье автор дает краткий очерк истории шахмат.

**Книга рассчитана на шахматистов 2, 1-го разрядов и кандидатов в мастера.**

**Быкова Е. И. Советские шахматистки, 20 л., тираж 15 тыс. экз.**

Настоящая работа является 2-м дополненным и переработанным изданием книги, выпущенной в 1951 г. В ней собран обширный материал, освещающий женское шахматное движение с его зарождения до наших дней. Подробно показаны все соревнования, в которых участвовали женщины-шахматистки: чемпионаты спортивных обществ, городов, республик, соревнований на первенство СССР, соревнования юных шахматисток, колхозниц и т. д., а также участие женщин в мужских турнирах. Подробно рассказано о международных встречах советских шахматисток.

В книге приведены наиболее интересные партии и даны краткие биографии мастеров и активных общественниц. Книга иллюстрирована сорока фотографиями.

Предназначается для широкого круга читателей.

Коллектив авторов (составитель Абрамов Л. Я.).  
**Турнир гроссмейстеров в Амстердаме, 12 л., тираж 15 тыс. экз.**

Сборник партий международного турнира гроссмейстеров-претендентов на матч с чемпионом мира М. М. Ботвинником в Амстердаме в 1956 г., закончившийся убедительной победой В. В. Смылова.

В книге помещены все партии турнира, лучшие из которых подробно прокомментированы участниками и сильнейшими шахматистами.

Книга предназначается для шахматистов всех разрядов.

---

*Григорий Яковлевич Левенфши*  
«Книга начинающего шахматиста»

Редактор *В. А. Ульянов*  
Технический редактор *А. А. Доценко*  
Художественный ред. *А. Е. Золотарева*  
Переплет художника *Е. А. Десятова*  
Корректор *Р. Б. Шупикова*

---

Сдано в набор 24/I-57 г. Подписано к печ. 18/V-57 г.  
Формат 84×108<sup>1</sup>/<sub>2</sub>. Объем 5,625 бум. л., 18,45  
печ. л., 18,40 уч.-изд. л. 39890 зн. в 1 п. л.  
A03917. Тираж 150 000. Цена 10 р. 20 к. Заказ 107

---

Издательство «Физкультура и спорт»  
Москва, М. Гнездниковский, 3

Министерство культуры СССР. Главное управление  
полиграфической промышленности. Первая  
Образцовая типография имени А. А. Жданова,  
Москва, Ж-54, Валовая, 28.

Цена 10 р. 20 к.

ФИЗКУЛЬТУРА СПОРТ  
1957

КНИГА НАЦИНАЦИЕГО ШАХМАТИСТА