

Хосе Рауль Капабланка



УЧЕБНИК
ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ



Хосе Рауль Капабланка

Учебник шахматной игры

Текст предоставлен издательством

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=2450655

Х.Капабланка / Учебник шахматной игры: Астрель, АСТ, ВКТ; Москва; 2009

ISBN 978-5-17-058752-0, 978-5-271-23494-1, 978-5-226-01452-9

Аннотация

Впервые «Учебник шахматной игры» Хосе Рауля Капабланки вышел в 1935 году в Лондоне. Он был переведен на многие языки и быстро завоевал признание и популярность во всем мире. Благодаря простоте и ясности изложения, принятой методике – от простого к сложному – «Учебник шахматной игры» занял почетное место среди произведений шахматной педагогики.

Содержание

| | |
|---|-----|
| Предисловие к русскому изданию | 4 |
| Предисловие автора | 5 |
| Часть I | 6 |
| Глава 1 | 6 |
| 1. Игра | 6 |
| 2. Ходы | 7 |
| 3. Шах и мат | 13 |
| 4. Пат. Ничья. | 14 |
| 5. Рокировка | 15 |
| 6. Шахматная нотация | 20 |
| 7. Взятие на проходе | 22 |
| Глава 2 | 25 |
| 1. Простые маты | 25 |
| 2. Простые эндшпили. Продвижение пешек | 33 |
| 3. Две пешки против одной | 37 |
| 4. Сравнительная ценность фигур | 49 |
| Глава 3 | 50 |
| Глава 4 | 58 |
| Глава 5 Эндшпиль | 68 |
| Глава 6 Практические советы | 76 |
| Часть II | 77 |
| Введение | 77 |
| Глава 1 | 78 |
| 1. Классическое окончание | 84 |
| 2. Получение проходной пешки | 86 |
| 3. Как определить, какая из пешек первая пройдет в ферзи? | 87 |
| 4. Оппозиция | 89 |
| 5. Сравнительная сила коня и слона | 93 |
| 6. Мат конем и слоном одинокому королю | 106 |
| 7. Ферзь против ладьи | 109 |
| Глава 2 | 115 |
| 1. Центральные поля | 122 |
| 2. Конфигурация пешек | 123 |
| 3. Расположение пешек после рокировки | 128 |
| 4. Типичные позиции и комбинации | 135 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 140 |

Хосе Рауль Капабланка

Учебник шахматной игры

Предисловие к русскому изданию

Великий кубинский шахматист Хосе Рауль Капабланка написал немного книг. Но все они издаются и переиздаются во всем мире до сих пор, что лучше всего говорит об их качестве и значимости. О Капабланке и его книгах написано так много и хорошо, что нужных слов почти не осталось, особенно после блестящей вступительной статьи М. Ботвинника к советскому изданию 1975 г. К слову сказать, тот же М. Ботвинник на вопрос о лучшей шахматной книге в истории в интервью американскому журналу «Chess Life» в марте 1984 г. ответил: «Безусловно, „Основы шахматной игры“ Х. Капабланки». Интересно, что В. Стейниц считал такой книгой трактат Сальвиоли 1604 г.

Последние русскоязычные издания представляют собой комбинацию «Основ шахматной игры» и «Учебника шахматной игры» с присоединением партий из «Моей шахматной карьеры», что более соответствует общему названию «Учебник шахматной игры».

Дело в том, что под таким названием выходили первые советские издания (1936 г., 1975 г.), являвшиеся переводом с английского издания «A Primer of Chess», что буквально означает «начальный учебник» или «учебник для начинающих».

Настоящее издание построено по тому же принципу объединения всех книг, но заметно отличается от них своим построением. Увеличено количество глав и параграфов, в основном, за счет «Основ шахматной игры», которые в других изданиях были опущены или содержание которых вскользь упомянуто в тексте.

Применительно к современному шахматному языку улучшена стилистика первоначального перевода.

Таким образом, перед читателем знакомый учебник в новом обрамлении. Желаем ему пережить незабываемые ощущения от прикосновения к бессмертной классике шахмат.

За основу взят перевод Д. Горфинкеля изданий 1921 и 1936 годов.

Н. Калиниченко М. Соколов

Предисловие автора

Цель этой книги – удовлетворить определенный «голод» на шахматную литературу. Тринадцать лет назад я написал трактат, названный мною «Основы шахматной игры», где представил публике идеи, ранее не выносившиеся на всеобщее обозрение. В «Основах шахматной игры», как явствует из самого названия, описаны все шахматные принципы, но не настолько подробно, как в этой новой книге – в той части, которая относится к сфере интересов начинающих шахматистов. После издания «Основ шахматной игры» я намеревался написать два других трактата, связанных между собой и с «Основами шахматной игры», которые составили бы единый и полный комплект. «Учебник для начинающих» является одним из этих трактатов. Вскоре будет написана еще одна книга, которая, разумеется, будет посвящена теме, наименее освещенной в первых двух, а именно, дебютам. Середине игры и эндшпилю будет уделено определенное внимание, но ровно в той мере, в какой они соприкасаются с дебютами, представленными в книге. Все это сказано с целью показать читателю, насколько тесно связаны между собой «Учебник для начинающих» и «Основы шахматной игры». Хотя в этой книге я возможно меньше буду ссылаться на «Основы шахматной игры», читатель должен понимать, что совсем без этого обойтись невозможно.

Поскольку я адресуюсь к начинающим шахматистам, то стараюсь максимально упростить язык, чтобы читатель мог научиться игре без помощи учителя.

Часть I

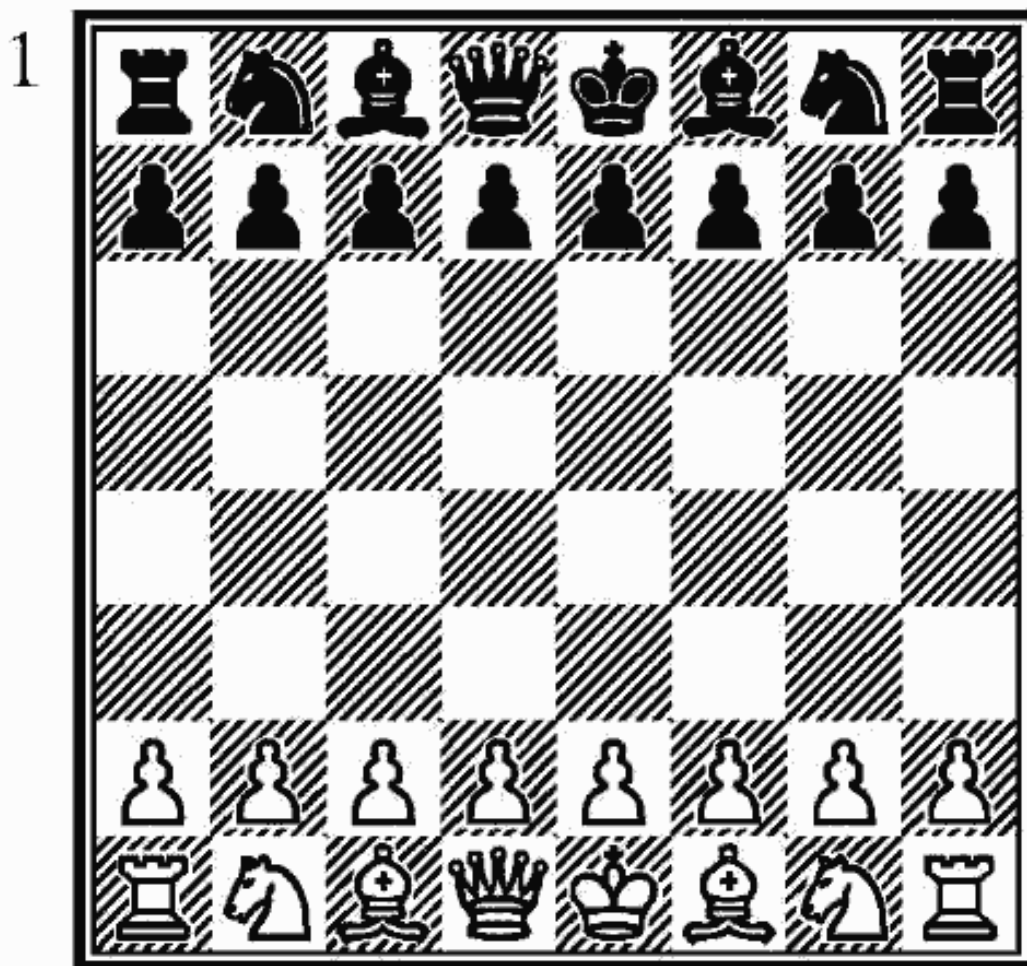
Общие сведения о шахматной игре

Глава 1

Игра, фигуры, их ходы, цель игры

1. Игра

В шахматы играют на доске, имеющей шестьдесят четыре поля (или клетки), по восемь в ряд. Доску располагают так, чтобы белое угловое поле находилось справа от играющего. С обеих сторон устанавливают по шестнадцать фигур в порядке, указанном на диаграмме.




Как легко убедиться, фигуры располагают симметрично, одни против других. Слева направо мы имеем: ладью, коня, слона, ферзя, короля, слона, коня и ладью. Перед каждой из этих фигур стоит по пешке. Партию начинает играющий белыми фигурами. Ходы делают поочередно.

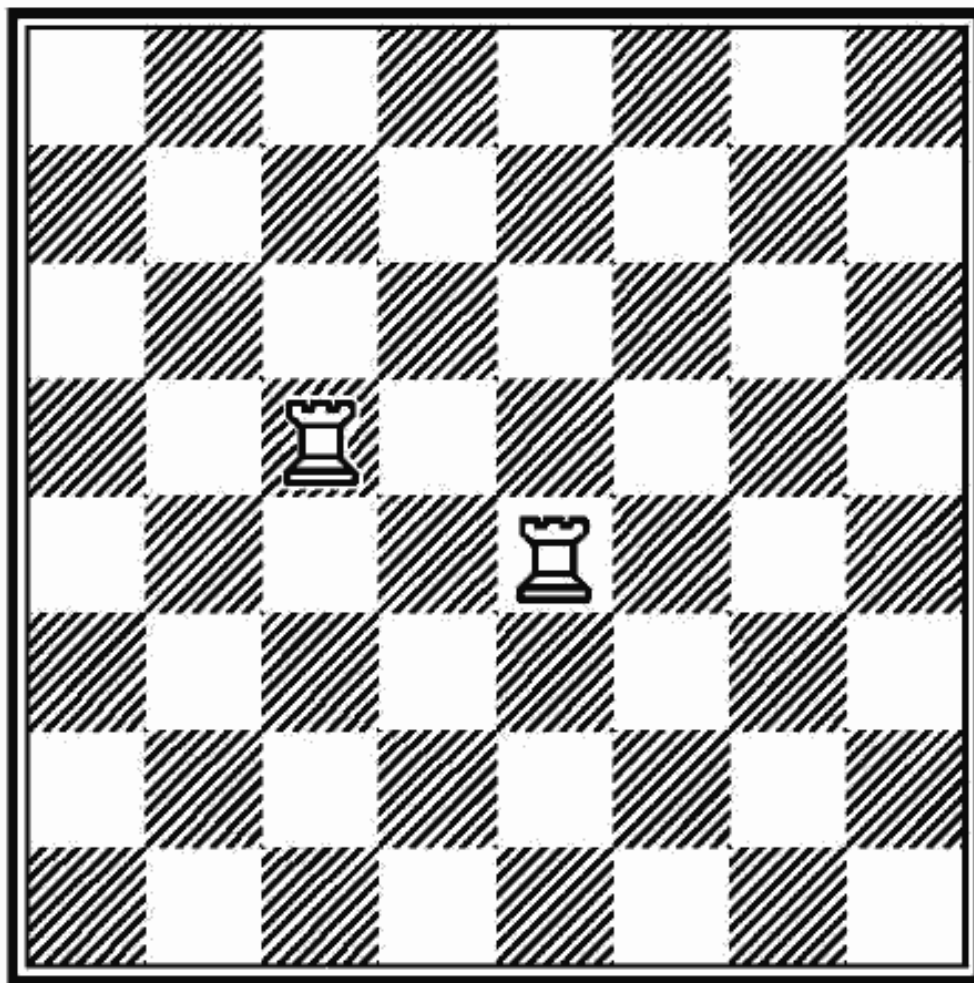
Целью каждого из противников является уничтожение неприятельского короля. Тот, кто, этого достиг, считается выигравшим партию.

2. Ходы

Ладья


Ладья (в шахматной нотации обозначаемая ) ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально, на ближайшее поле или через несколько полей сразу, если только на ее пути нет других фигур.

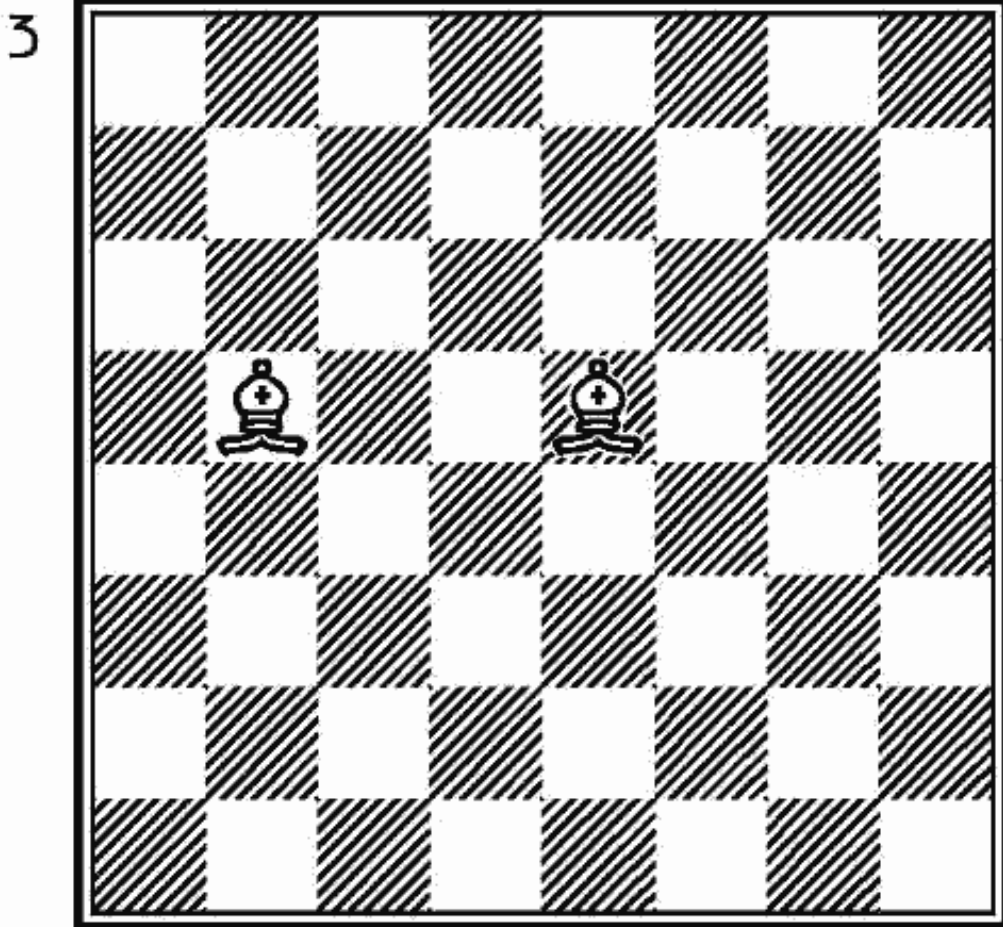
2



Ладья не может перескакивать через какую-либо фигуру. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья может взять ее. Это значит, что неприятельскую фигуру снимают с доски и ладью ставят на ее поле. Интересно отметить, что ладья на свободной от фигур доске может переместиться на одинаковое число полей, где бы она ни стояла. Этим она отличается от всех других фигур (на приведенной диаграмме 2 ладьи стоят на полях c5 и e4; что это означает, будет объяснено позднее, при рассмотрении вопроса о шахматной нотации).

Слон.

Слон (обозначаемый в шахматной нотации ) ходит по диагоналям, на ближайшее поле или через несколько полей сразу, если на его пути нет какого-либо препятствия.




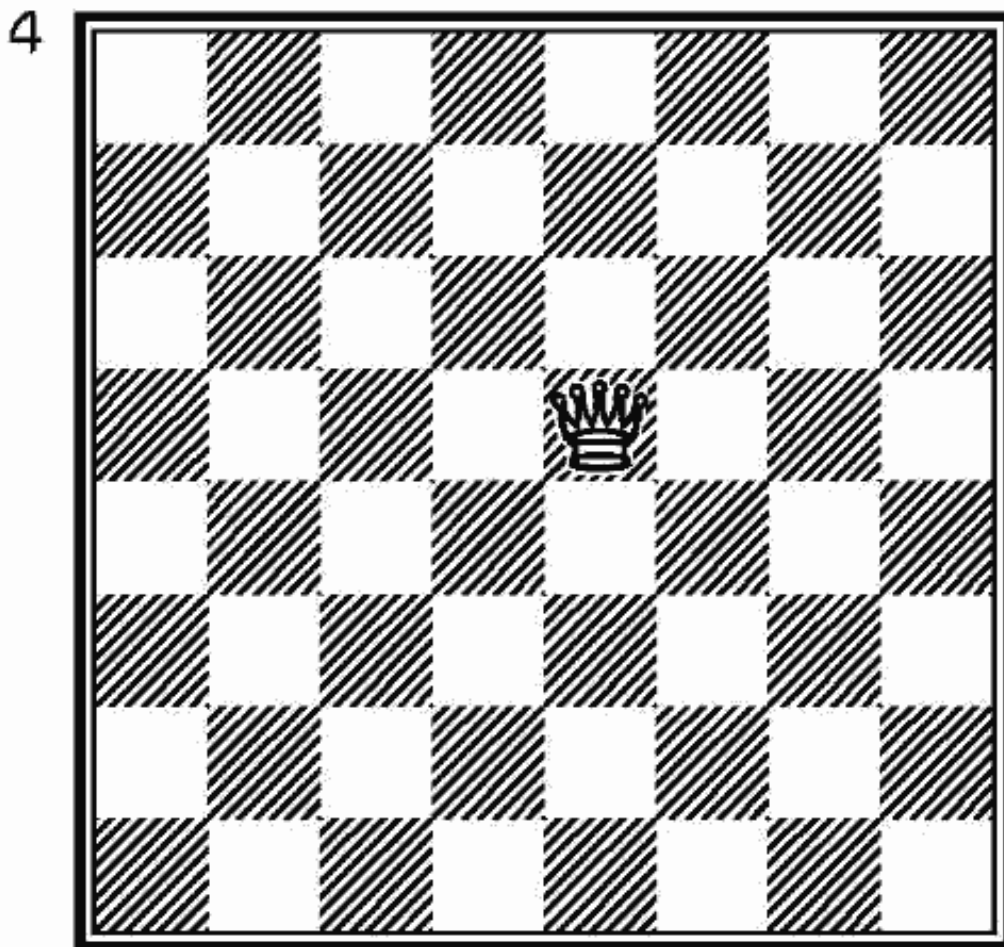
Он не может перескакивать через другие фигуры, но если на его пути находится фигура противника, но может взять ее, заняв то поле, на котором она стояла.

Слон на свободной от фигур доске может переместиться на большее или меньшее число полей в зависимости от занимаемого им положения. На приведенной диаграмме 3 слон, ходящий по белым полям (белопольный слон), может занять девять полей, не считая того, на котором он стоит. Слон же, ходящий по черным полям (чернопольный слон), имеет в своем распоряжении четыремя полями больше, чем другой, то есть всего он располагает тринадцатью полями, кроме того, на котором он стоит.

По мере изучения этой книги читатель поймет значение указанных деталей. Следует отметить, что каждый слон может ходить лишь по тридцати двум из шестидесяти четырех полей доски. Однако, стоя в центре доски, слон владеет почти таким же числом полей, как ладья, которая способна двигаться по всей доске.

Ферзь


Ферзь (обозначаемый в шахматной нотации ) соединяет в своем движении ходы ладьи и слона. Он может перейти на любое поле того горизонтального или вертикального ряда, в котором он стоит, равно как и на любое поле по той или иной диагонали.



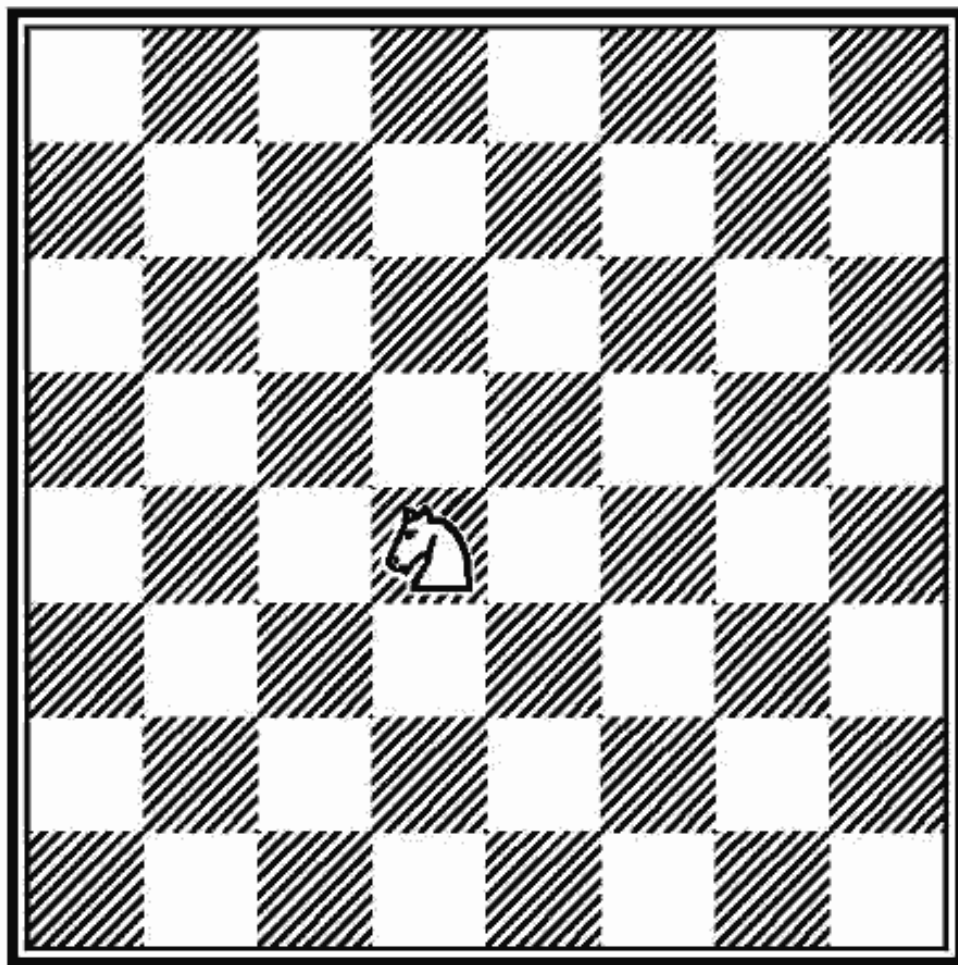
Однако такие ходы возможны для него лишь в том случае, если на его пути нет препятствий. Он не может перескакивать через другие фигуры. Если на пути ферзя оказывается фигура противника, ферзь может взять ее, заняв то поле, на котором она находилась.

Стоя в центре доски, как на диаграмме 4, ферзь контролирует двадцать семь полей, не считая того, на котором он стоит. Ферзь, безусловно, самая сильная фигура.

Конь

Конь (обозначаемый в шахматной нотации ) имеет своеобразное движение. Чтобы объяснить ходы коня, обратимся к диаграмме 5.

5




Конь, расположенный на черном поле (d4), может пойти лишь на какое-либо из восьми полей, отмеченных точками. Это значит, что конь всегда попадает с белого поля на черное или наоборот. Это значит также, что конь передвигается на одно поле по вертикали или горизонтали, а затем еще на одно поле по диагонали в том же общем направлении. Можно сказать, что конь ходит на два поля в направлении, среднем между прямым и диагональным (см. точки на диаграмме 5).

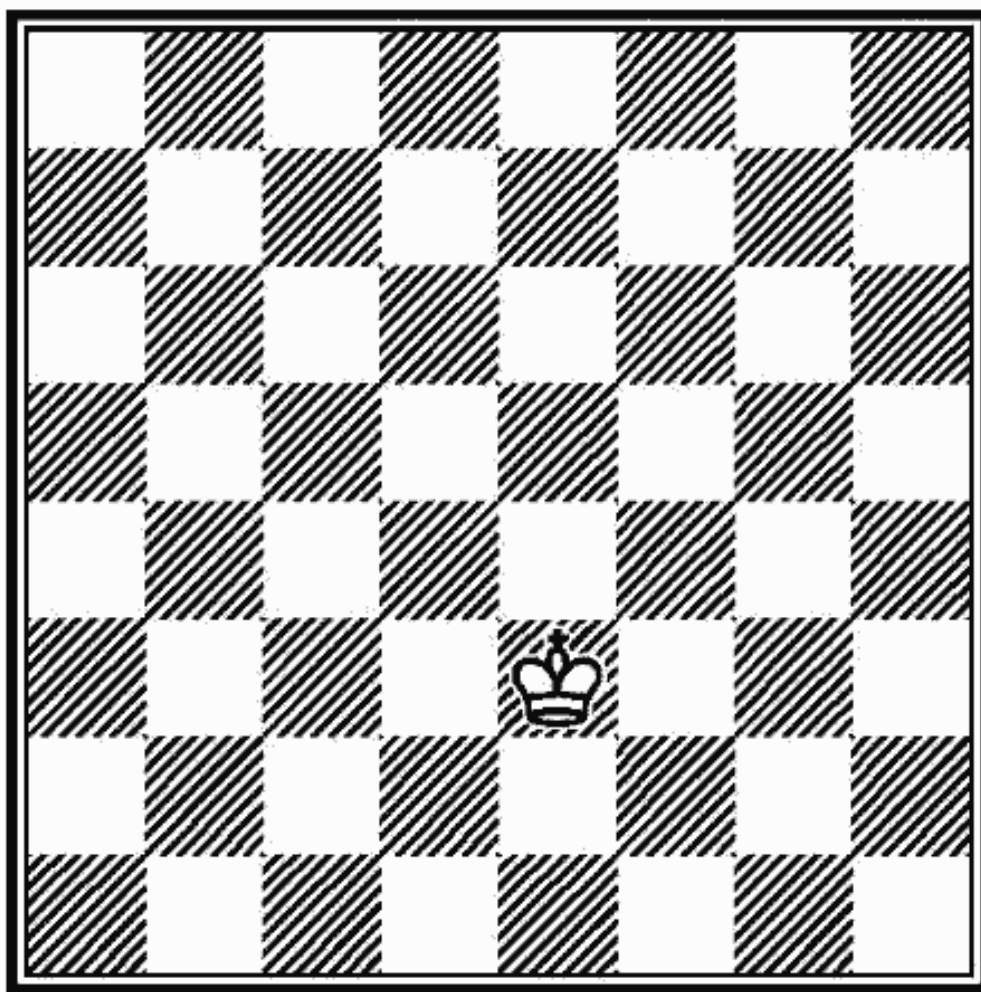
Конь контролирует большее или меньшее число полей в зависимости от занимаемого им положения. Одновременно конь может контролировать не более чем восемь полей. Он может взять любую из фигур противника, стоящую на одном из полей, которые он контролирует.

Благодаря своеобразному характеру своего движения конь является единственной фигурой, способной перескакивать через другие фигуры, свои или чужие. Конь, так же как и ферзь или ладья, может ходить по всем шестидесяти четырем полям доски. Известна интересная задача – обойти конем все шестьдесят четыре поля так, чтобы на каждом побывать лишь по одному разу.

Король

Король (обозначаемый в шахматной нотации ) перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении, на диаграмме 6 король, стоящий на поле e3, может пойти на любое из полей, отмеченных точками.

6



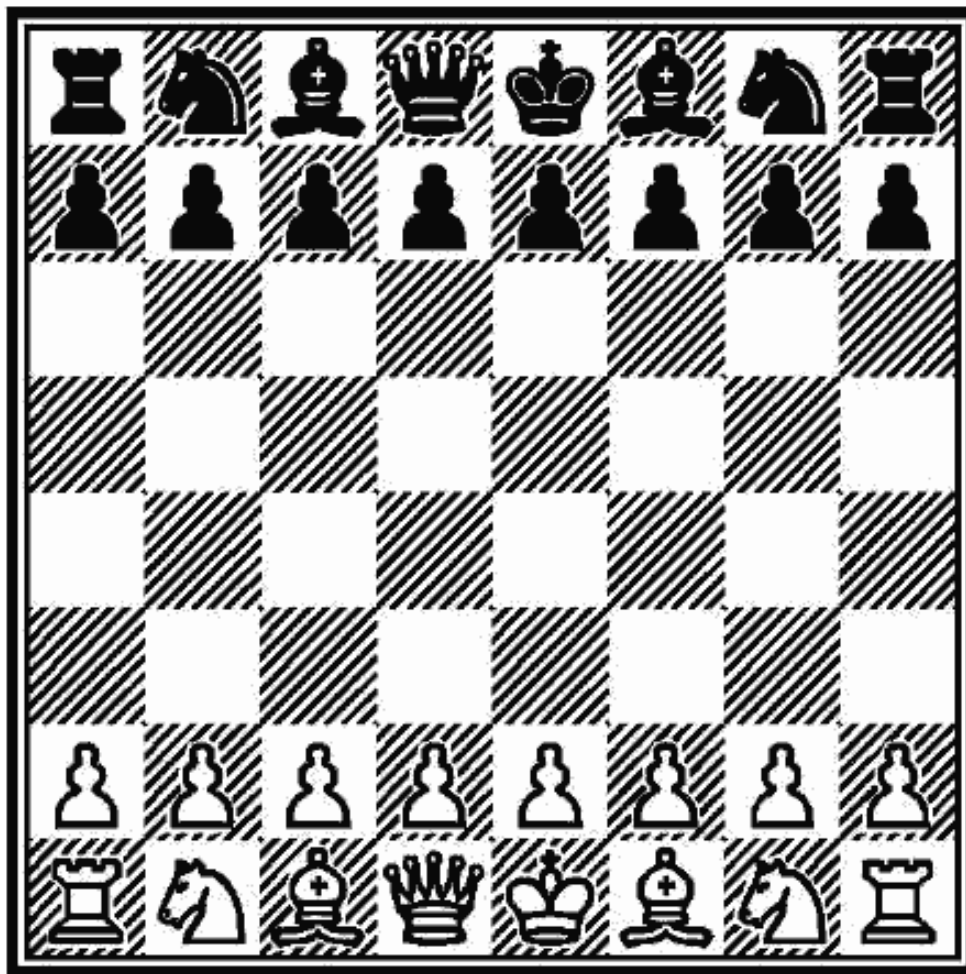
Король бьет фигуры таким же образом, как ходит. Король – единственная фигура, которая не может пойти на поле, находящееся под ударом какой-либо фигуры противника. Из этого следует, что король никогда не может быть взят. Король контролирует одновременно не более чем восемь полей.

Пешка

Пешка (обозначаемая в шахматной нотации буквой ♙) является наименее ценной из фигур. Пешка может ходить только вперед, но не назад или по диагонали. Она движется вперед по своему вертикальному ряду, на ближайшее поле, за исключением своего первого хода, когда она имеет право пойти по желанию играющего либо на ближайшее поле, либо через одно поле.

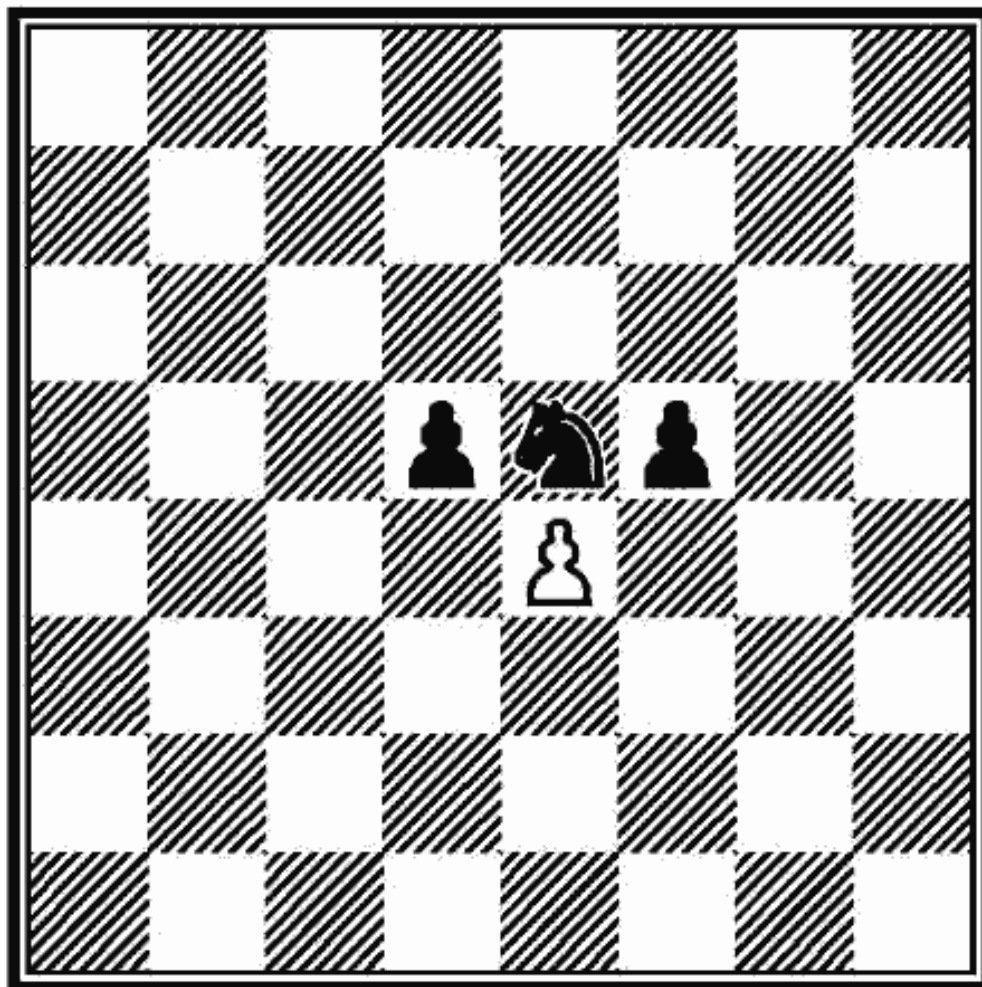
Допустим, что фигуры расставлены для игры. В этом начальном положении любая пешка может пойти на ближайшее поле или через одно поле, как показано стрелками. Пешка, стоящая перед ферзем, пошла на ближайшее поле. Пешка, стоящая перед королем, пошла через ближайшее поле. Однако, сделав один ход, она может продолжать свое движение лишь на ближайшее поле за один ход.

7



Указанные ходы пешки возможны лишь в том случае, если перед нею не стоит какая-либо другая фигура, препятствующая ее движению. Пешка бьет не так, как ходит, и этим она отличается от всех других фигур. Она бьет по диагонали, так это показано на диаграмме 8.

8



Белая пешка на e4 может побить любую из черных пешек, но не может побить коня.

Пешка обладает еще одной особенностью. Достигнув восьмого горизонтального ряда, она по выбору играющего превращается в любую фигуру своего же цвета, за исключением короля. Таким образом, в игре могут оказаться три или больше ладей, коней, слонов, два или больше ферзей с каждой стороны, но всегда лишь по одному королю и не более чем по восемь пешек.

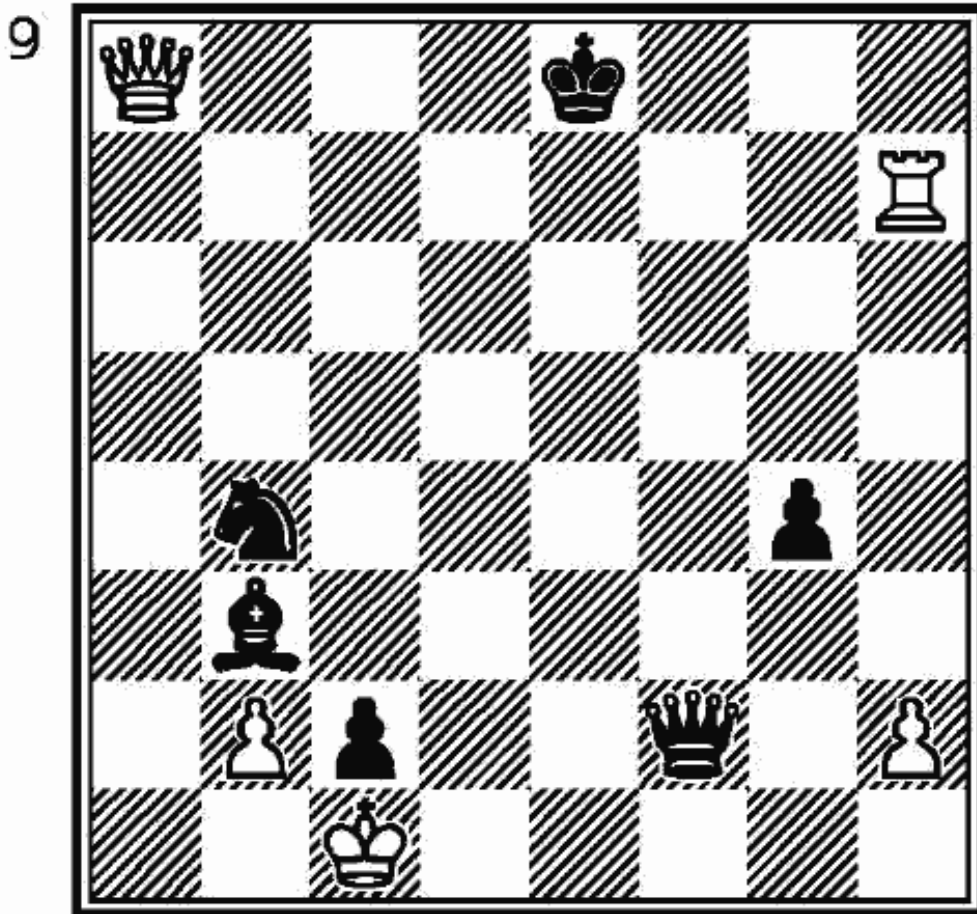
Поскольку ферзь является наиболее ценной фигурой, пешку, достигшую восьмого ряда, обычно превращают в ферзя. Отсюда происходит выражение «провести пешку в ферзи». Следовательно, наименее важная из фигур иногда может оказаться самой важной.

3. Шах и мат

Когда король атакован какой-либо фигурой, говорят, что он «стоит под шахом». По правилам игры король непременно должен быть защищен от шаха. Для этого существуют три способа: увести короля с линии действия атакующей фигуры, взять атакующую фигуру или поставить одну из своих фигур между королем и атакующей фигурой.

Когда король атакован таким образом, что его нельзя защитить ни одним из этих трех способов, говорят, что король «получил мат».

Цель игры состоит в том, чтобы дать противнику мат, то есть так объявить королю шах, чтобы он не смог от этого шаха защититься.

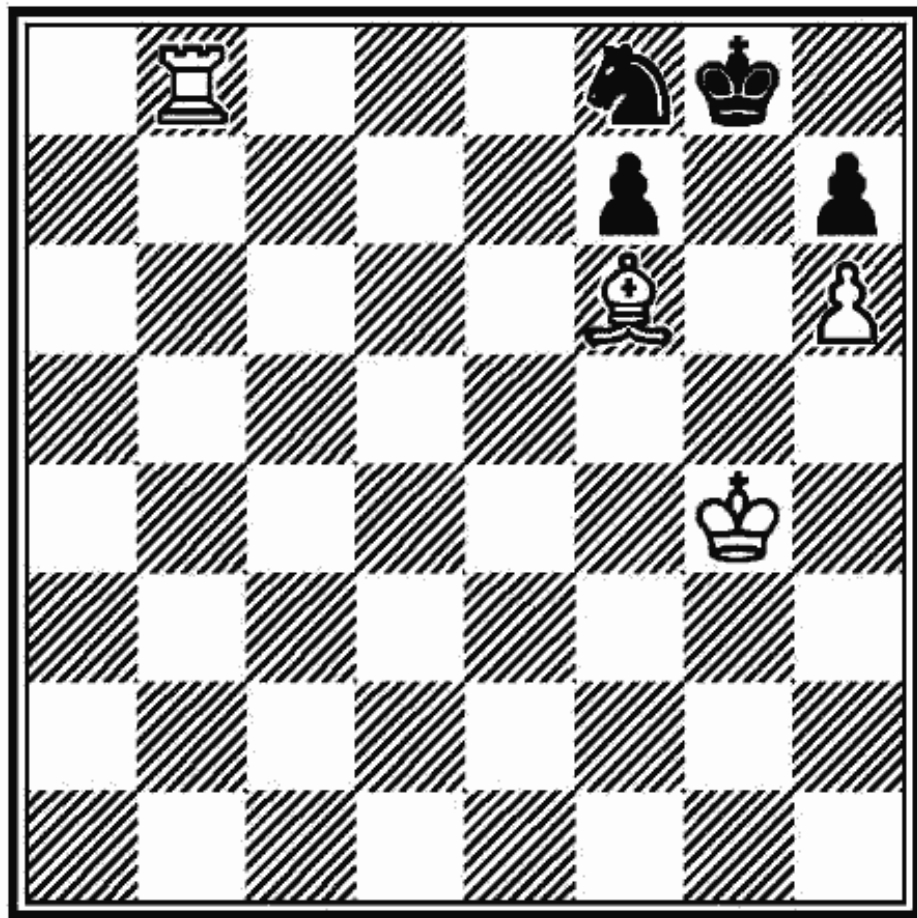


В этой позиции (на диаграмме 9) белые выиграли партию, так как черный король получил мат. Налицо все условия мата. Королю объявлен шах белым ферзем. Этого ферзя не может взять ни одна из черных фигур. Далее, нет такой черной фигуры, которая могла бы стать между дающим шах ферзем и черным королем. Наконец, все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, находятся под ударом либо белого ферзя, либо белой ладьи, стоящей на h7.

4. Пат. Ничья.

Когда король, не находясь под шахом, занимает такое положение, что не может никуда пойти, не оказавшись под шахом, а в то же время нет также ни одной другой фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить, говорят, что сторона, не имеющая ходов, «получила пат». Такая игра признается ничьей, то есть не выигранной ни той, ни другой стороной.

10



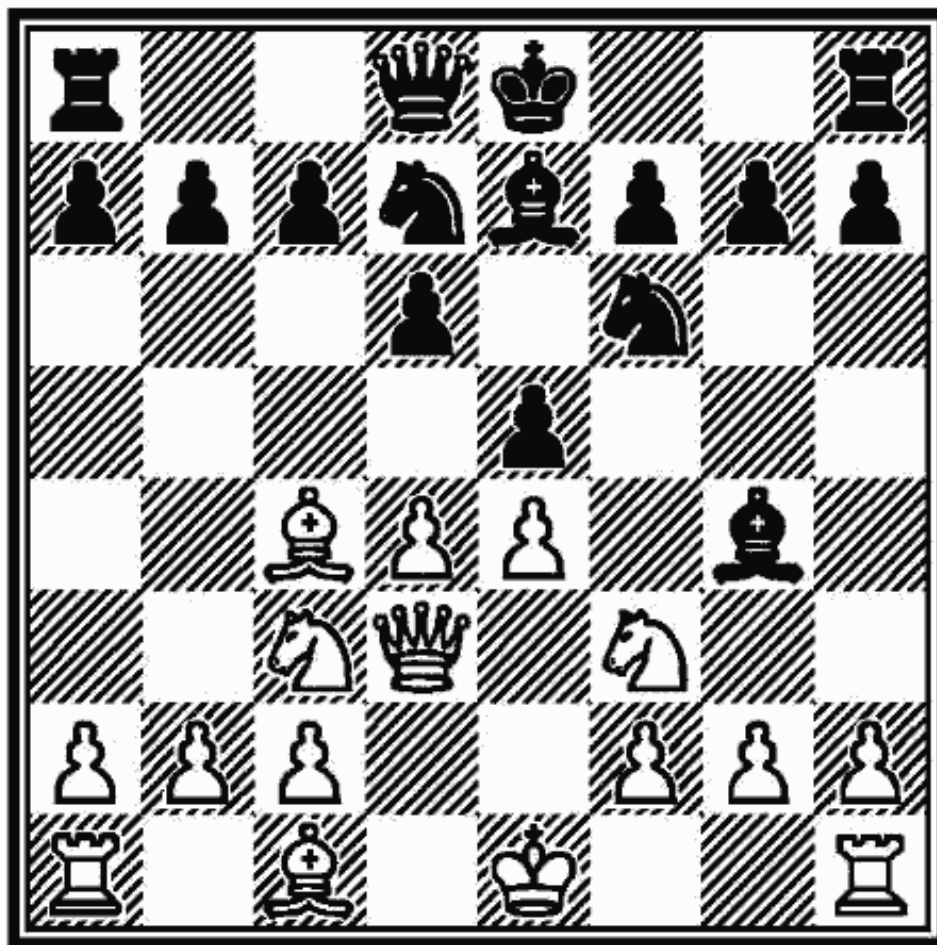
В изображенном на диаграмме 10 положении очередь хода за черными. Черный король не атакован, или, другими словами, он не находится под шахом. С другой стороны, он не может никуда пойти, не попав под шах, что, как сказано выше, не допускается правилами игры. Равным образом черные не могут пойти конем, так как это обнажило бы короля, который оказался бы под шахом от белой ладьи. Таким образом, черные находятся в патовом положении, и игра – ничья.

Партия считается закончившейся вничью также в следующих случаях: 1) когда на доске остаются одни короли, 2) когда обе стороны повторяют в третий раз одну и ту же позицию, 3) когда у одной из сторон недостаточно сил для того, чтобы дать неприятельскому королю мат.

5. Рокировка

Рокировка представляет собой комбинированный ход, который может быть сделан лишь один раз за всю партию и в котором участвуют одновременно король и одна из ладей. Рокировка допускается только в том случае, когда ни король, ни ладья до этого не ходили и если свободны расположенные между обеими этими фигурами поля, как показано на диаграмме 11 (см. также диаграмму 13).

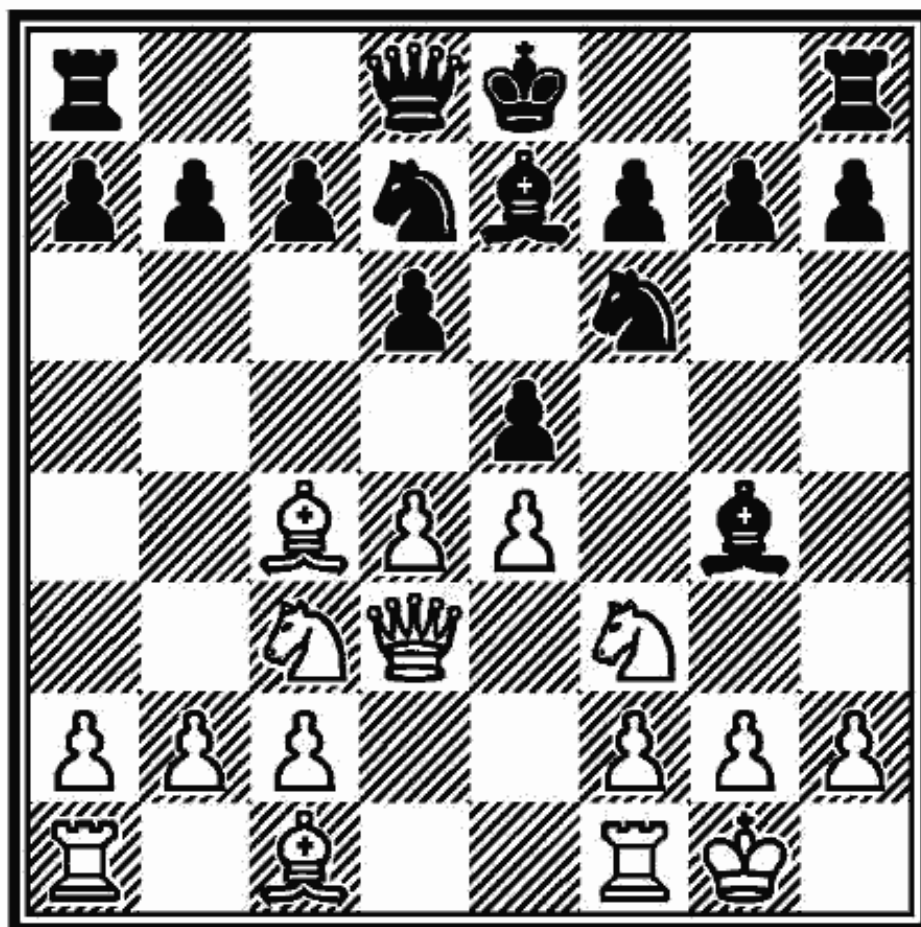
11



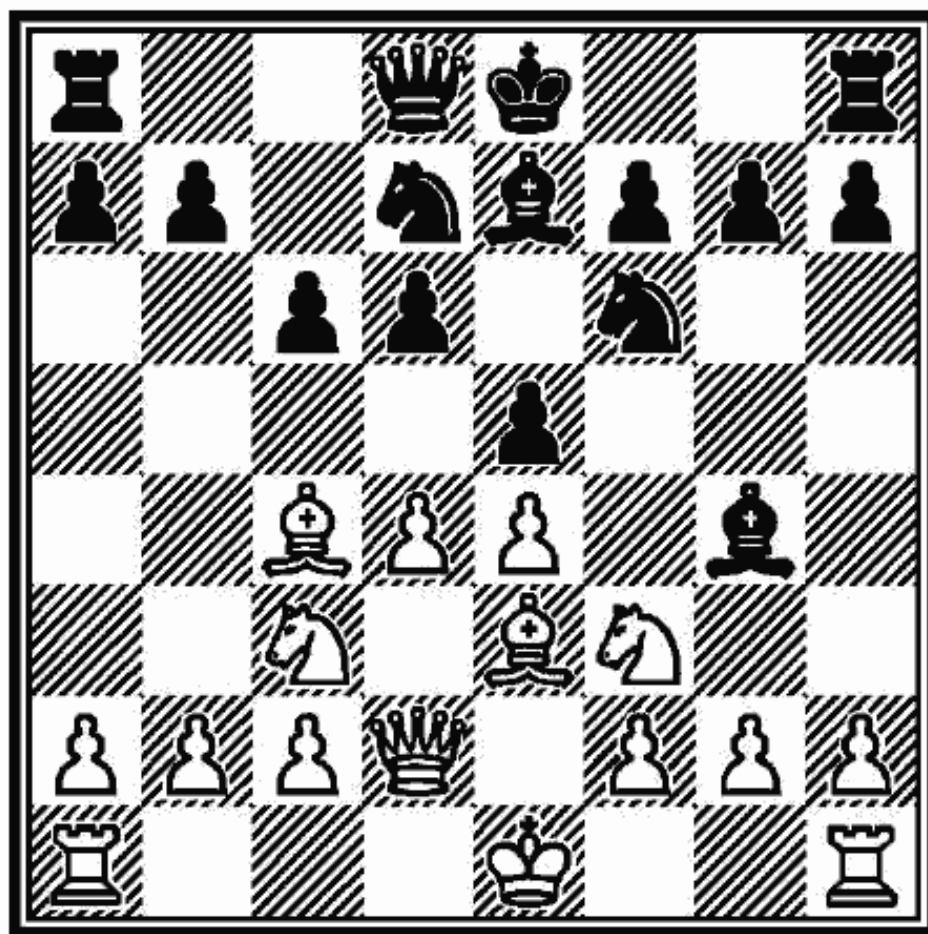
Если эти условия соблюдены, ладью придвигают вплотную к королю, а короля, как показано на следующей диаграмме – 12, ставят с другой стороны от ладьи.

Такую рокировку называют «рокировкой в короткую сторону» или просто «короткой рокировкой». В положении, изображенной на диаграмме 11, рокировка в длинную сторону невозможна из-за того, что один из слонов белых стоит между королем и ладьей.

12

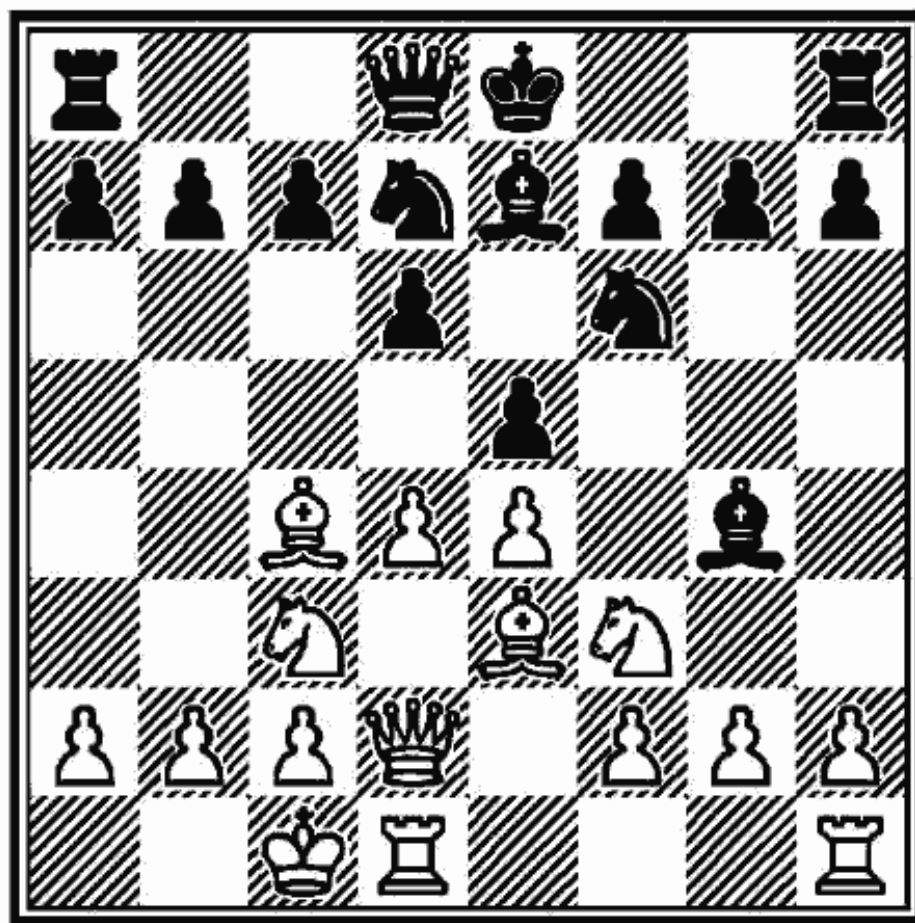


13



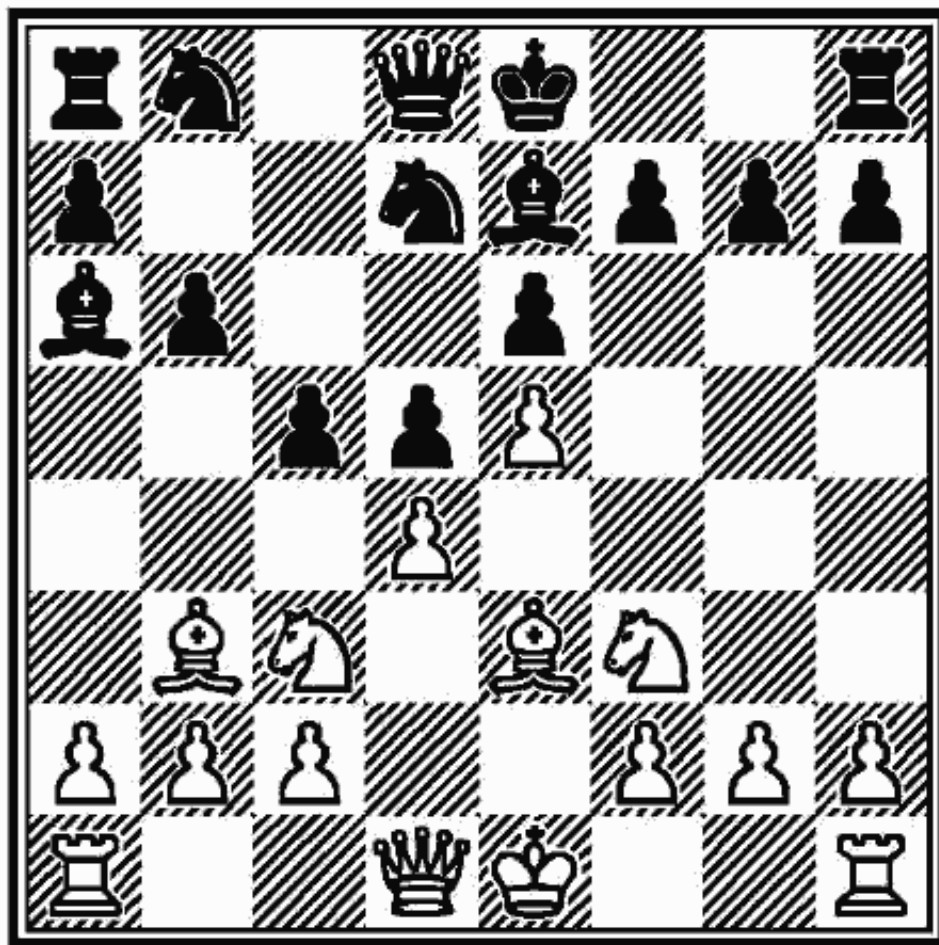
На этой диаграмме (13) свободны все поля между королем белых и обеими ладьями, и поэтому рокировка может быть сделана в любую сторону, например в левую. Получающееся после такой рокировки положение изображено на следующей диаграмме.

14



Такая рокировка называется «рокировкой в длинную сторону» или «длинной рокировкой» и в шахматной нотации обозначается знаком 0-0-0. Рокировка же в короткую сторону обозначается знаком 0-0. Правила игры не позволяют рокировать в тот момент, когда король стоит под шахом, когда король или ладья уже ходили раньше и когда одно из полей, через которые должен пройти король, находится под ударом фигуры противника. Например, рокировка невозможна для белых в положении на следующей диаграмме.

15

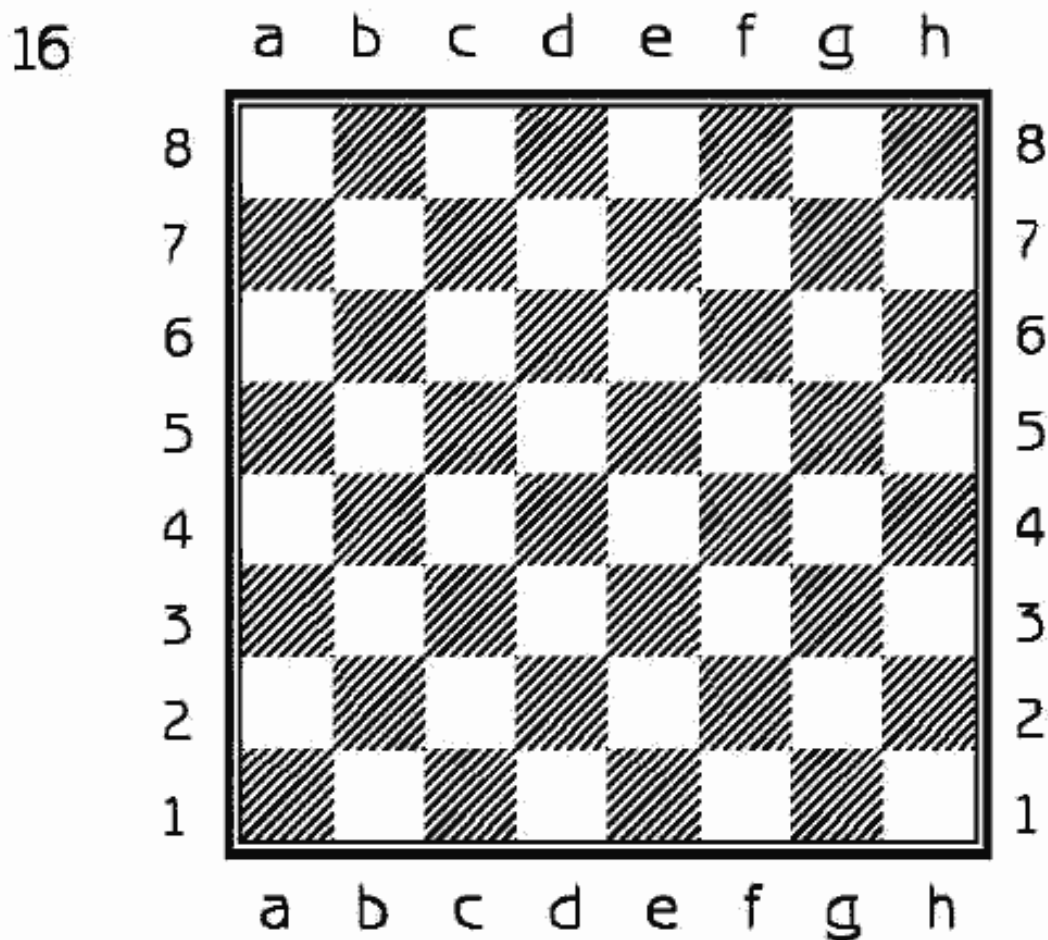


Рокировка невозможна здесь потому, что поле f1 находится под ударом слона черных а6. На всех пяти диаграммах (11–15) черные, если очередь хода за ними, могут рокировать в короткую сторону.

6. Шахматная нотация

Для записи партий и разных положений на доске и ходов, делаемых в шахматной партии, существует определенный способ обозначения, с которым начинающему непременно нужно познакомиться.

Как вертикальные, так и горизонтальные ряды имеют свои названия: вертикальные обозначаются первыми буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h; горизонтальные – цифрами от 1 до 8. Каждый ход можно назвать и записать, указав сначала поле, на котором стоит фигура, а затем, после тире – поле, на которое она идет.



При ходах фигурами (за исключением пешек) всегда ставится их графическое обозначение. Кроме того, необходимо запомнить еще следующие знаки:

: вместо тире означает, что одна фигура бьет другую

+ шах

x мат

0-0 короткая рокировка

0-0-0 длинная рокировка

! хороший ход

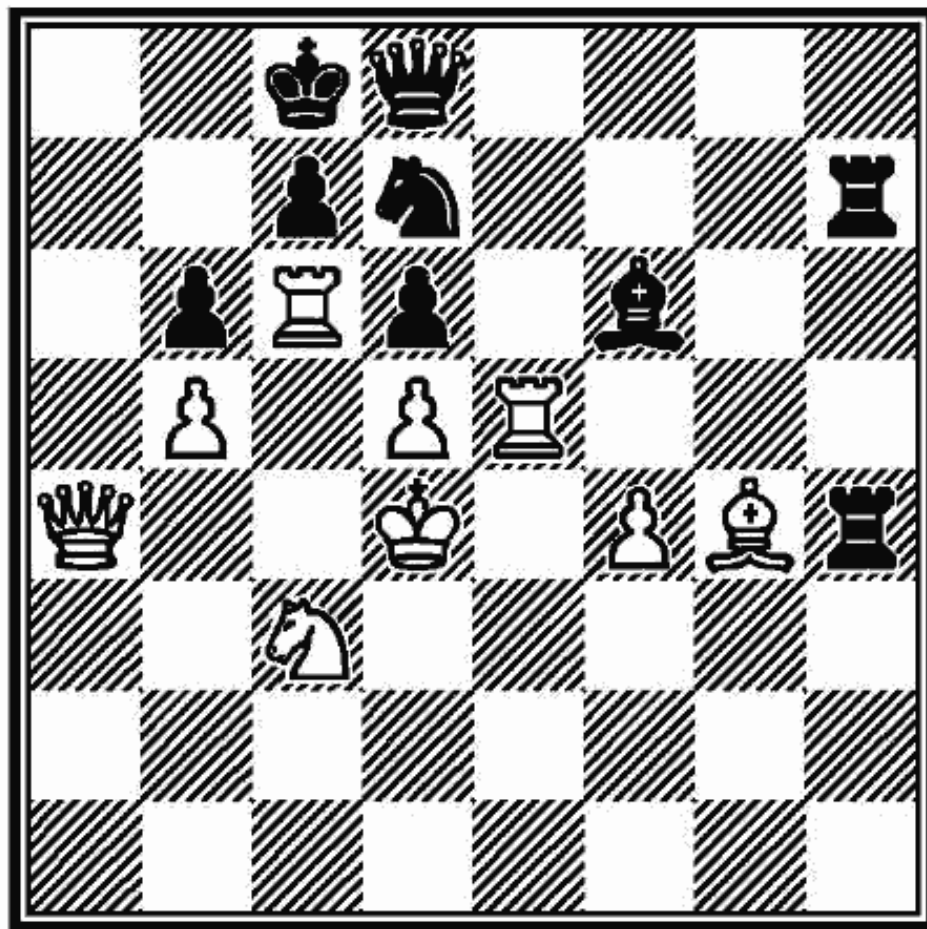
? плохой ход

— любой ход.

При сокращенной записи указывают только поле, на которое фигура становится;

например: вместо ♘f3-g5 пишут ♘g5; вместо a3:b4 просто ab.

17



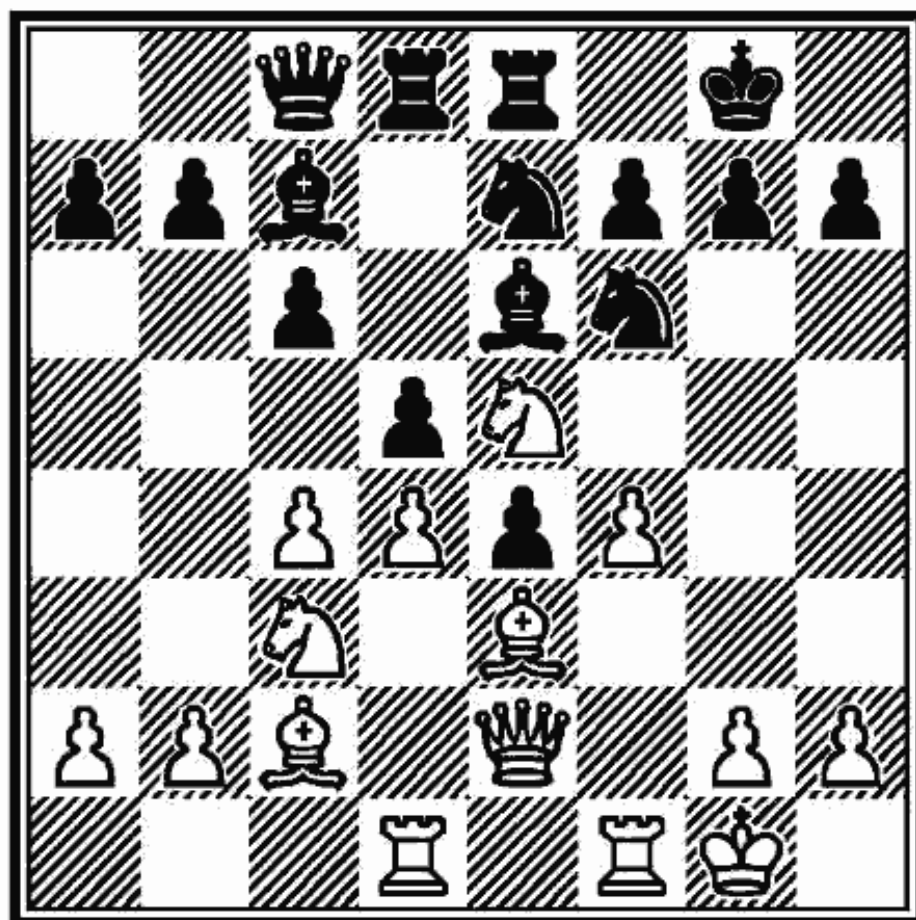
Этой диаграммой можно воспользоваться для упражнения в записи положения фигур на доске. Здесь мы имеем следующее расположение. Белые: ♔ d4, ♚ a4, ♖ c6 и ♖ e5, ♗ g4, ♘ c3, п. b5, d5, f4. Черные: ♔ c8, ♚ d8, ♜ h4 и ♜ h7, ♝ f6, ♞ d7, п. b6, c7, d6.

7. Взятие на проходе

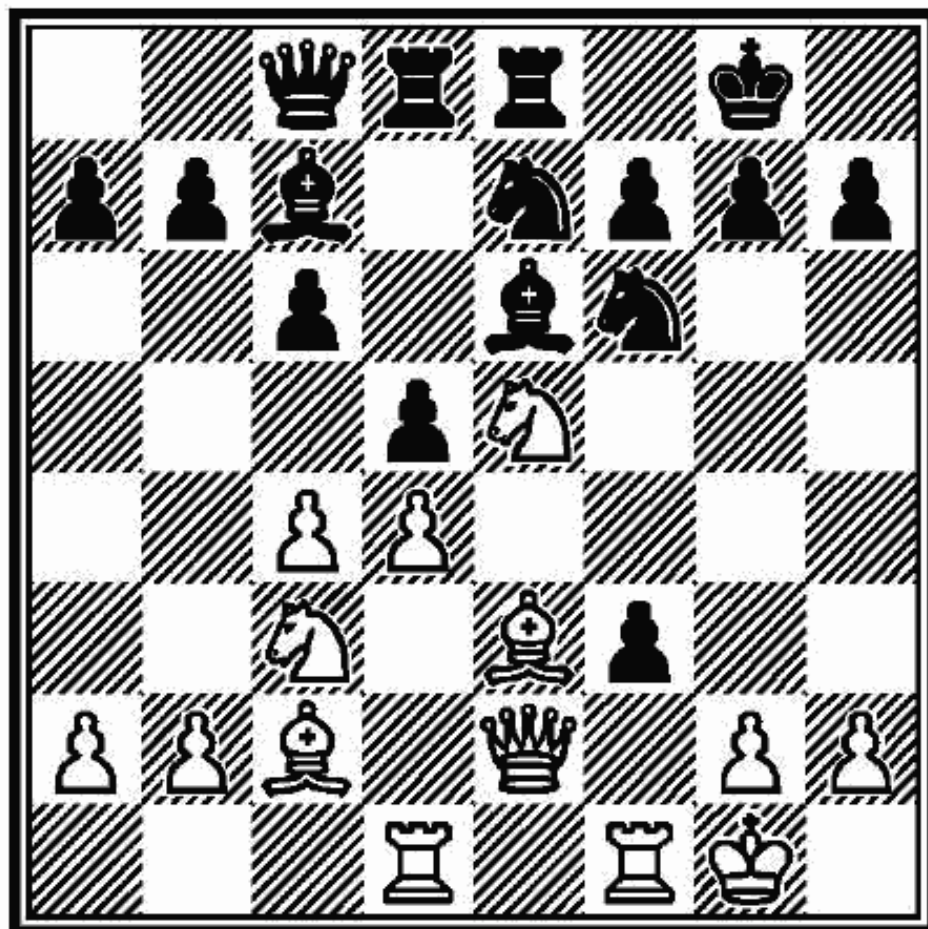
Теперь, когда изучающий ознакомился с шахматной нотацией, мы разъясним еще один ход, о котором мы намеренно раньше умалчивали. Это – особое взятие пешкой, называемое «en passant», что в переводе с французского означает взятие «на проходе».

В положении на диаграмме 18 последний ход белых был пешкой «f» на два поля, т. е. f2-f4. При своем движении пешка прошла через поле f3, находящееся под ударом черной пешки e4. При таких условиях черные имеют право взять пешку на проходе, после чего получится положение, показанное на следующей диаграмме.

18



19



Как показывает диаграмма, результат получился такой же, как если бы белые пошли своей пешкой лишь на одно поле и черные побили ее. Если бы черные решили не брать пешку на проходе, они не могли бы в дальнейшем побить ее своей пешкой e4, так как по правилам игры брать на проходе нужно ближайшим ходом, иначе это право утрачивается. Легко убедиться, что брать на проходе могут только пешки белых, стоящие в пятом горизонтальном ряду, или пешки черных в четвертом ряду, причем бить этим способом можно только пешки, расположенные в смежном вертикальном ряду, и то лишь при том условии, что пешка противника еще не ходила и продвинулась сразу на два поля.

Все эти условия должны быть соблюдены при взятии на проходе. Если бы, например, пешка белых перед тем, как она пошла на f4, стояла на f3, а не на f2, черные не могли бы побить ее на проходе. Взятие на проходе необязательно, но, как мы уже отметили выше, оно может последовать только на ближайшем ходу. Позже право брать на проходе утрачивается. Ввиду трудности усвоения этого хода рекомендуем тщательно ознакомиться с приведенными выше объяснениями. Прежде чем читать книгу дальше, изучающему следует еще раз просмотреть все прочитанное и проверить, вполне ли он овладел изложенными сведениями.

Глава 2

Как научиться игре и усовершенствоваться в ней

Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо. Терпение и методичность весьма облегчают эту задачу. Изучающий должен старательно повторять пройденное. Убедившись в том, что шахматные ходы и нотация хорошо усвоены им, он должен изучать элементарные маты. Для этой цели ему следует комбинировать разными фигурами, увеличивая их число, чтобы овладеть особенностями их действия и ознакомиться с силой тех или иных фигур, атакующих короля. Такие упражнения способствуют развитию воображения и пробуждению интереса к игре, а также вызывают в начинающем желание совершенствоваться.

Очевидно, что играть небольшим числом фигур легче, чем когда их много на доске. Поэтому мы начнем с нескольких простых матов и простых окончаний, которые могли бы служить изучающему для руководства. Изучив эти окончания и овладев ими, он должен пытаться сам создавать подобные положения, а затем и анализировать их по изученным им принципам. Такие упражнения быстро усилят его игру.

Такие же упражнения полезны и в дальнейшем, при изучении дебютов и середины игры. Постоянно упражняя и развивая свое воображение, начинающий не только будет прогрессировать, но вскоре постигнет и красоту шахмат, что, в свою очередь, усилит его желание овладеть ими. При этих упражнениях следует расставлять положения, сходные с ранее рассмотренными, но все же несколько от них отличающиеся.

Трудность будет заключаться в том, чтобы доказать, что они действительно принадлежат к тому же типу, и чтобы в каждом отдельном случае находить правильные решения. Нелегко будет при увеличении числа фигур по-прежнему целесообразно управлять ими, ибо координирование действий фигур принадлежит не только к самым важным элементам игры, но в то же время и к самым трудным. Бесконечное разнообразие шахматной игры делает ее трудной, но в то же время интересной и прекрасной. Трудно будет также изучающему избегать вначале грубых ошибок. Но это не должно обескураживать его. Таким промахам подвержены иной раз даже сильнейшие шахматисты.

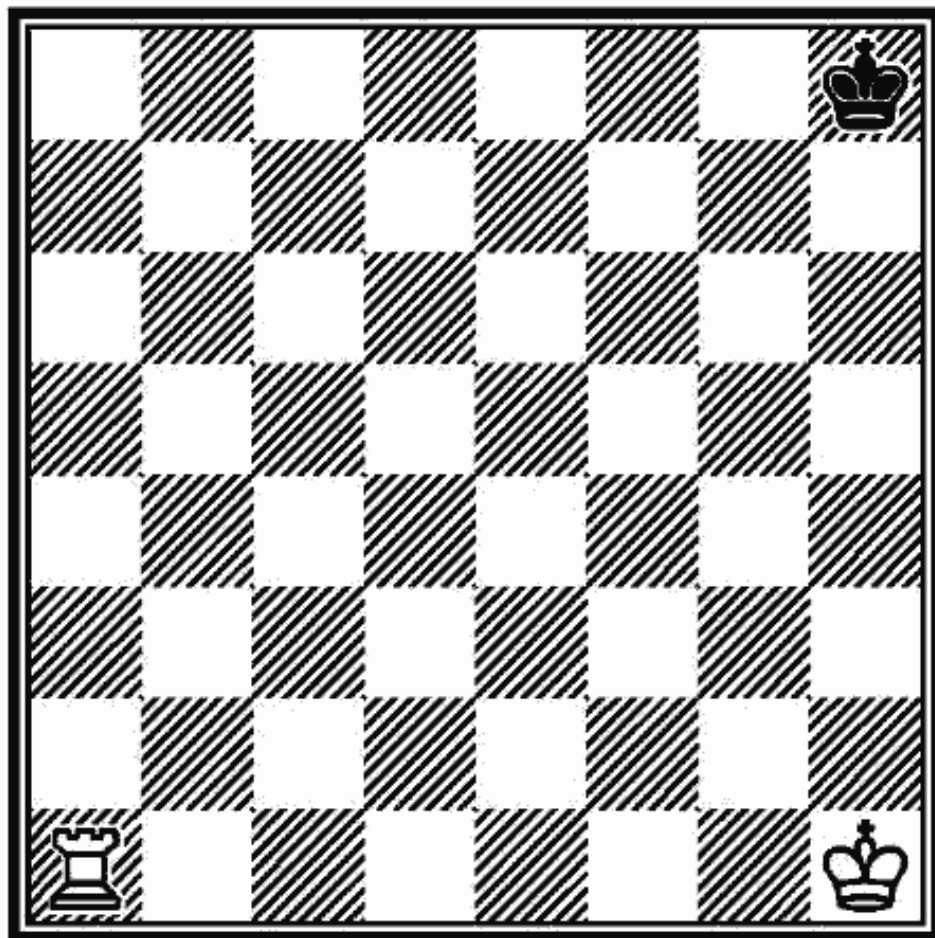
1. Простые маты

Прежде всего изучающий должен ознакомиться со сравнительной силой фигур. Это легче всего сделать, научившись быстро давать некоторые простейшие маты.

Рассмотрим окончание, в котором участвуют с одной стороны король и ладья, с другой – король.

Основной принцип состоит здесь в том, чтобы отогнать неприятельского короля на последнюю линию, то есть к одному из краев доски.

20



В этом положении сила ладьи проявляется на первом же ходу ♖a1-a7, сразу ограничивающем свободу передвижений черного короля последним горизонтальным рядом, после чего мат достигается легко.

1. ♖a1-a7 ♜h8-g8

2. ♜h1-g2

Чтобы создать положение, в котором может быть вынужден мат, необходимы соединенные действия короля и ладьи. Начинаящий должен пользоваться при этом следующим общим правилом: необходимо держать своего короля возможно ближе к неприятельскому, в одном вертикальном или горизонтальном ряду с ним. Когда король сильнейшей стороны достигнет 6-го ряда, лучше ставить его не в один ряд с неприятельским, а в смежный по направлению к центру доски.

2... ♜g8-f8

3. ♜g2-f3 ♜f8-e8

4. ♜f3-e4 ♜e8-d8

5. ♜e4-d5 ♜d8-c8

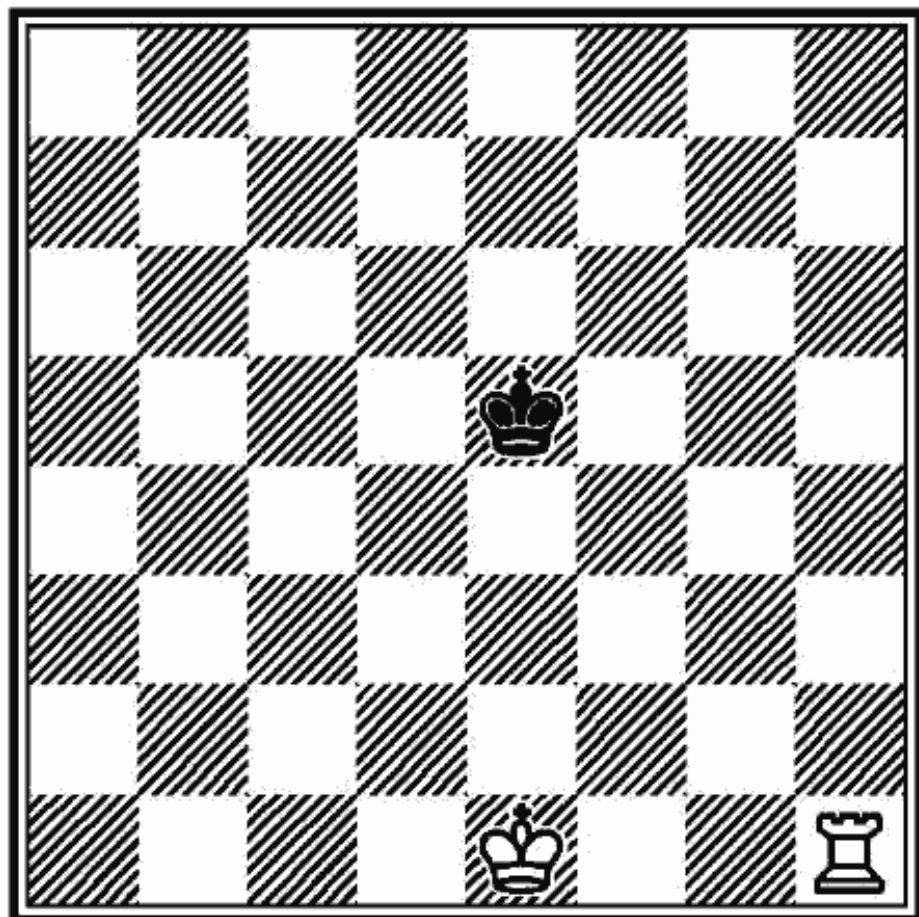
6. ♜d5-d6

Не 6. ♔ d5-c6, так как черный король пошел бы обратно на d8 и это затянуло бы игру. Если же теперь король черных пойдет на d8, белые сразу дадут мат ходом 7. ♖ a7-a8.



6... ♔ c8-b8
 7. ♖ a7-c7 ♔ b8-a8
 8. ♔ d6-c6 ♔ a8-b8
 9. ♔ c6-b6 ♔ b8-a8
 10. ♖ c7-c8 X.

Чтобы дать мат, потребовалось, считая от начального положения, ровно десять ходов. На 5-м ходу черные могли бы сыграть ♔ d8-e8, и, руководствуясь общим правилом, белые продолжали бы 6. ♔ d5-d6 ♔ e8-f8 (черный король рано или поздно вынужден будет стать против белого короля и получить мат ходом ♖ a7-a8) 7. ♔ d6-e6 ♔ f8-g8 8. ♔ e6-f6 ♔ g8-h8 9. ♔ f6-g6 ♔ h8-g8 10. ♔ a7-a8X.









21



Поскольку черный король находится в центре доски, лучше всего приблизить своего короля, действуя следующим образом:



1.  e1-e2  e5-d5



2.  e2-e3



Ввиду того, что ладья еще не вошла в игру, лучше всего провести своего короля прямо в центр доски, но ставя его не напротив, а сбоку от неприятельского короля. Если бы черные теперь сыграли 2...  d5-e5, ладья отогнала бы его на один ряд ходом 3.  h1-h5+. Если же черные пойдут 2...  d5-c4, то все равно 3.  h1-h5. И если теперь 3...  c4-b4, то последует 4.  e3-d3, если же 3...  c4-c3, то 4.  h5-h4, ограничивая неприятельского короля, возможно меньшим числом полей.



Итак, основная игра может продолжаться следующим образом.



2...  d5-c4



3.  h1-h5  c4-c3

4.  h5-h4  c3-c2



5.  h4-c4+  c2-b3

6.  e3-d3  b3-b2

7.  c4-b4+  b2-a3

8.  d3-c3  a3-a2


Учащемуся следует обратить внимание на то, что белый король приближается к ладье не только для того, чтобы защитить ее, но также и для того, чтобы ограничить подвижность неприятельского короля. Теперь белые дают мат в три хода:

9.  b4-a4+  a2-b1

10.  a4-a5

Ладья может пойти и на другое поле вертикального ряда (кроме полей a1 и a2), вынуждая черного короля стать напротив белого.

10...  b1-c1



11.  a5-a1X.



В данном случае на достижение мата ушло одиннадцать ходов. Вообще эта задача в любом положении может быть разрешена менее чем в двадцать ходов.

Несмотря на однообразие подобных упражнений, начинающему следует посвятить им некоторое время и хорошо поупражняться, так как это поможет ему быстрее привыкнуть к свойствам фигур.

Попробуем теперь дать мат королем и двумя слонами (диагр. 22).

Поскольку черный король стоит в углу, белые могут сыграть:

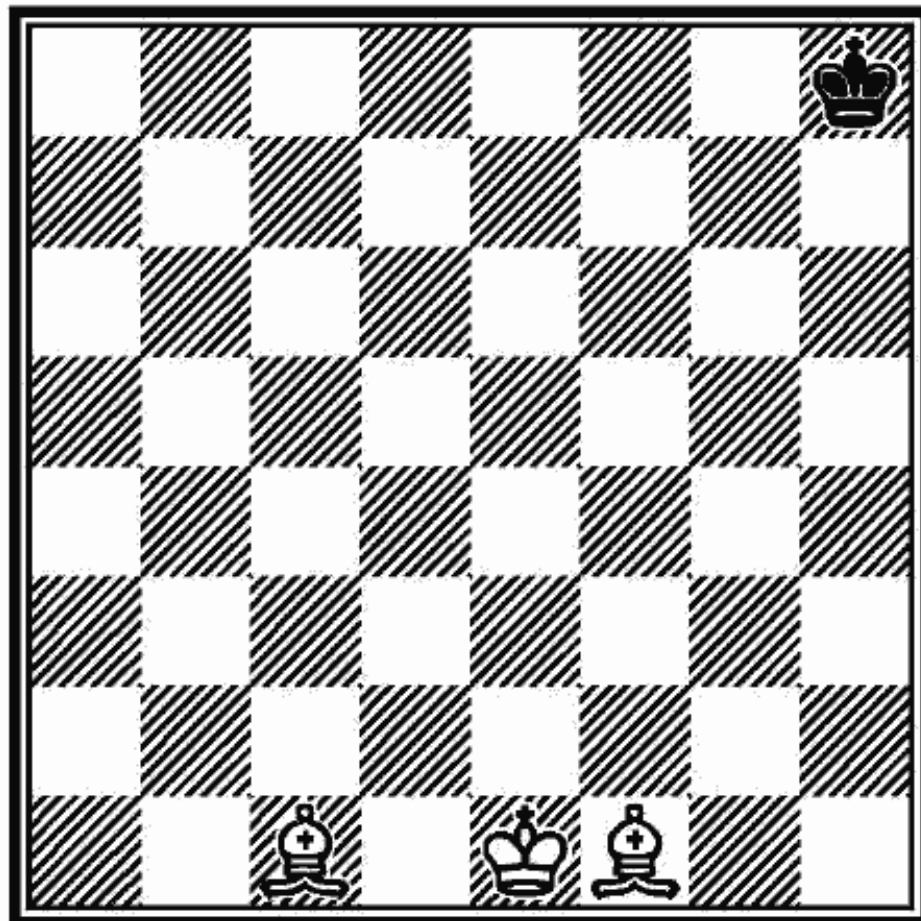
1.  f1-d3  h8-g7

2.  c1-g5  g7-f7

3.  d3-f5

и черный король уже оказывается отрезанным на небольшом участке доски. Если бы черный король в начальном положении стоял в центре или хотя бы не на краю доски, белые приблизились бы своим королем, а затем с помощью слонов по возможности стеснили бы его.

22



Игра может продолжаться следующим образом:

3... ♔ f7-g7

4. ♔ e1-f2

В концах этого типа черного короля нужно оттеснить не только на край доски, но и в один из углов, так как мат можно дать ему только в углу. Для этой цели белый король должен достигнуть шестого ряда одной из двух крайних вертикалей или горизонталей, то есть в данном случае одного из полей h6, g6, f7 или f8. Атак как h6 и g6 являются ближайшими из этих полей, то на одно из них белый король и должен стать.



4... ♔ g7-f7

5. ♔ f2-g3 ♔ f7-g7



6. ♔ g3-h4 ♔ g7-f7



7. ♔ h4-h5 ♔ f7-g7

8. ♔ f5-g6 ♔ g7-g8



9.  h5-h6  g8-f8



Теперь белым нужно выгадать время и пойти одним из слонов так, чтобы заставить черного короля отступить.

10.  g6-h5  f8-g8

11.  g5-e7  g8-h8

Теперь слон белых должен занять такую позицию, откуда он мог бы на следующем ходу, когда король черных вернется на g8, дать шах по диагонали.

12.  h5-g4  h8-g8

13.  g4-e6+  g8-h8

14.  e7-f6X.

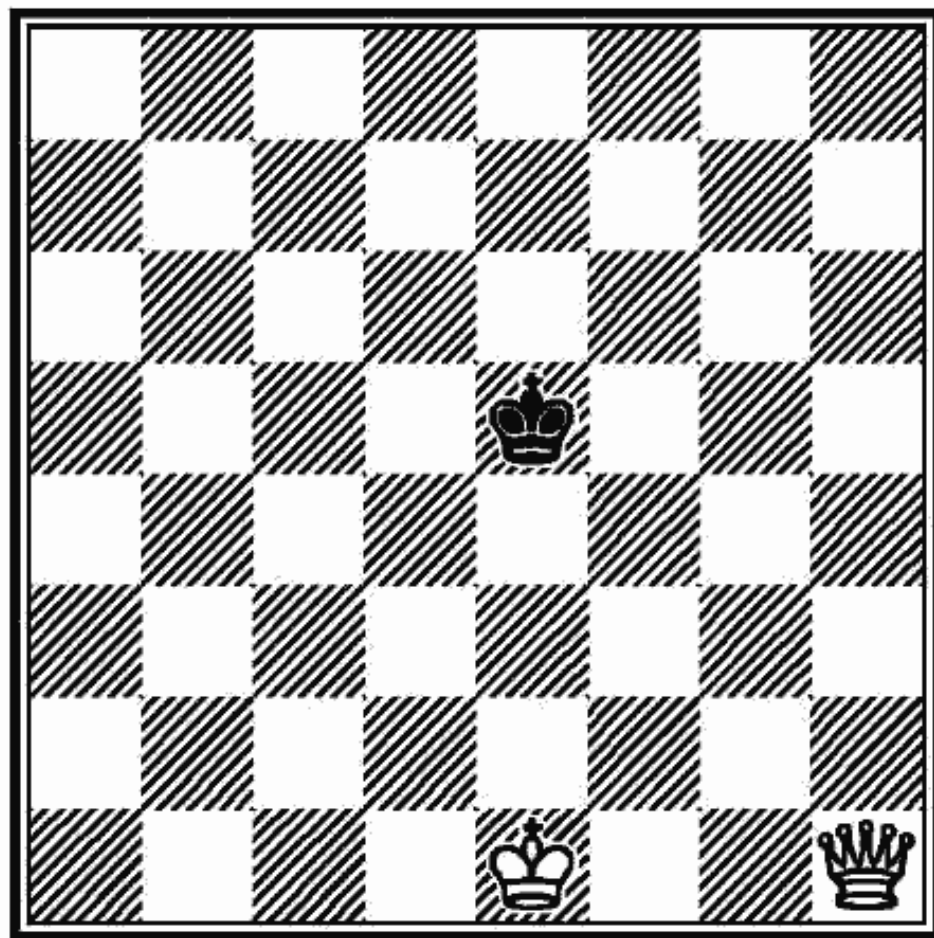
Чтобы дать мат, белые затратили четырнадцать ходов; вообще из любого положения для этого нужно менее тридцати ходов.

Во всех окончаниях этого рода необходимо остерегаться, чтобы не запатовать противника.

В окончаниях рассмотренного типа следует помнить о том, что короля необходимо отогнать не только на край доски, но и в угол. Однако при этом совершенно безразлично, будет ли король оттеснен на последний горизонтальный ряд или на один из крайних вертикальных рядов.

Теперь мы рассмотрим окончание с королем и ферзем против короля. Поскольку ферзь сочетает в себе ходы ладьи и слона, дать мат с его помощью легче всего, и эта задача всегда может быть решена менее чем в десять ходов. Разберем следующее положение:

23



Первый ход лучше всего сделать ферзем, стараясь возможно больше ограничить подвижность черного короля. Итак:

1. ♔h1-c6 ♕e5-d4

2. ♕e1-d2

В распоряжении короля черных всего одно поле.

2... ♕d4-e5

3. ♕d2-e3 ♕e5-f5

4. ♕c6-d6 ♕f5-g5

Если бы черные сыграли 4... ♕f5-g4, белые продолжали бы 5. ♕d6-g6+.

5. ♕d6-e6 ♕g5-h4

Если бы черные сыграли 5... ♕h5, то 6. ♕e3-f4, и мат следующим ходом.

6. ♕e6-g6 ♕h4-h3

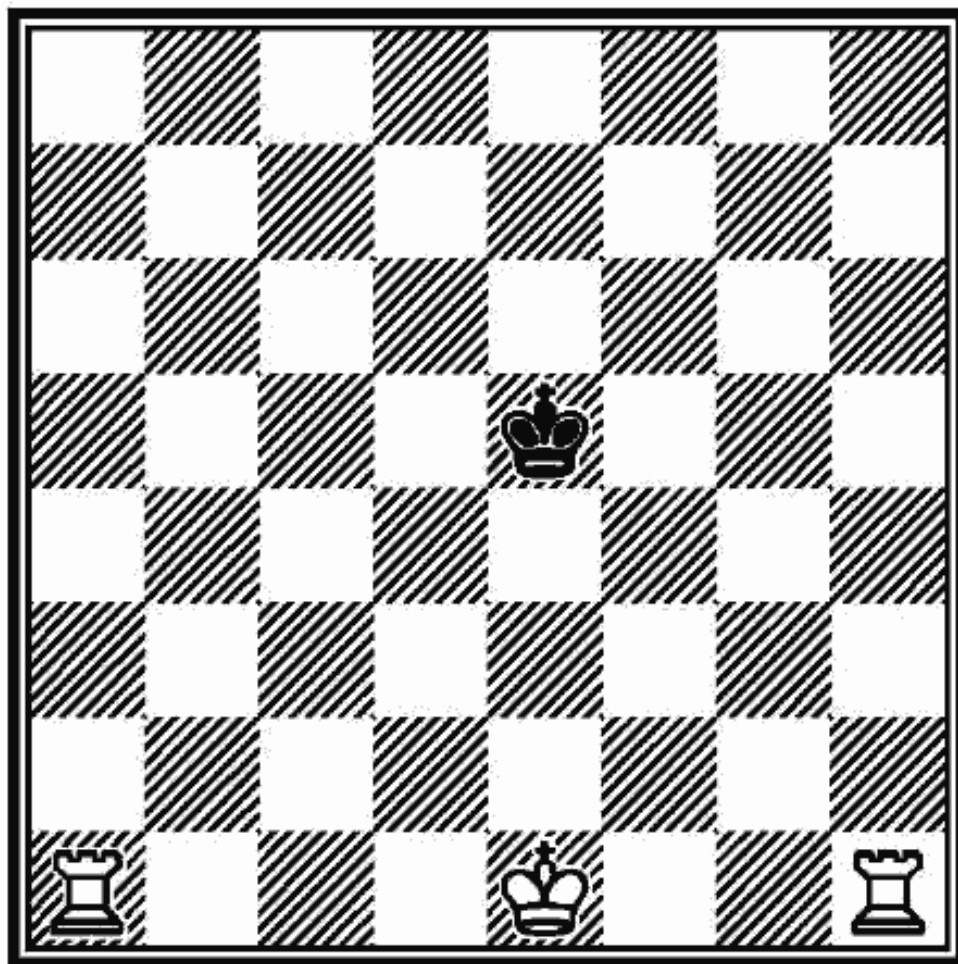
7. ♕e3-f3 ♕h3-h4(h2)

8. ♕g6-g4(g2)X.

В этих окончаниях, так же как и в окончаниях с ладьей, черный король должен быть оттеснен на край доски. Но только ввиду несравненно большей силы ферзя по сравнению с ладьей это может быть сделано гораздо легче и быстрее.

Мы рассмотрели три типа элементарных окончаний, и во всех принцип игры для сильнейшей стороны был один и тот же. Во всех трех случаях необходимо было участие в игре короля белых. Чтобы дать мат без помощи короля, необходимы, по крайней мере, две ладьи.

24



При двух ладьях мат достигается весьма просто. По обыкновению король должен быть оттеснен на край доски.

1. ♖h1-h4 ♔e5-f5
2. ♖a1-a5+ ♔f5-g6

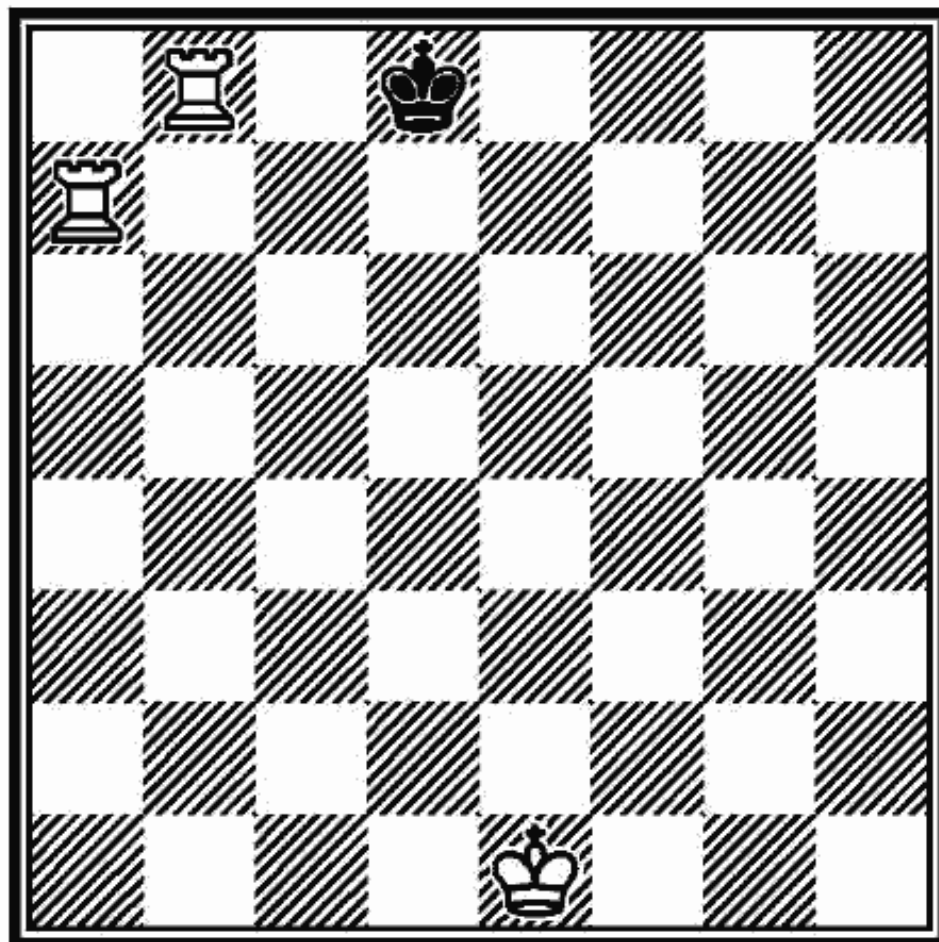
Теперь белые не могут сыграть 3. ♖h4-h6+, так как король черных взял бы ладью. Поэтому необходимо увести ее по тому же горизонтальному ряду, в котором она стоит, возможно дальше от неприятельского короля, не ставя ее, однако, в один вертикальный ряд с другой ладьей.

3. ♖h4-b4 ♔g6-f6
4. ♖b4-b6+ ♔f6-e7

5. ♖a5-a7+ ♔e7-d8

6. ♖b6-b8X.

25



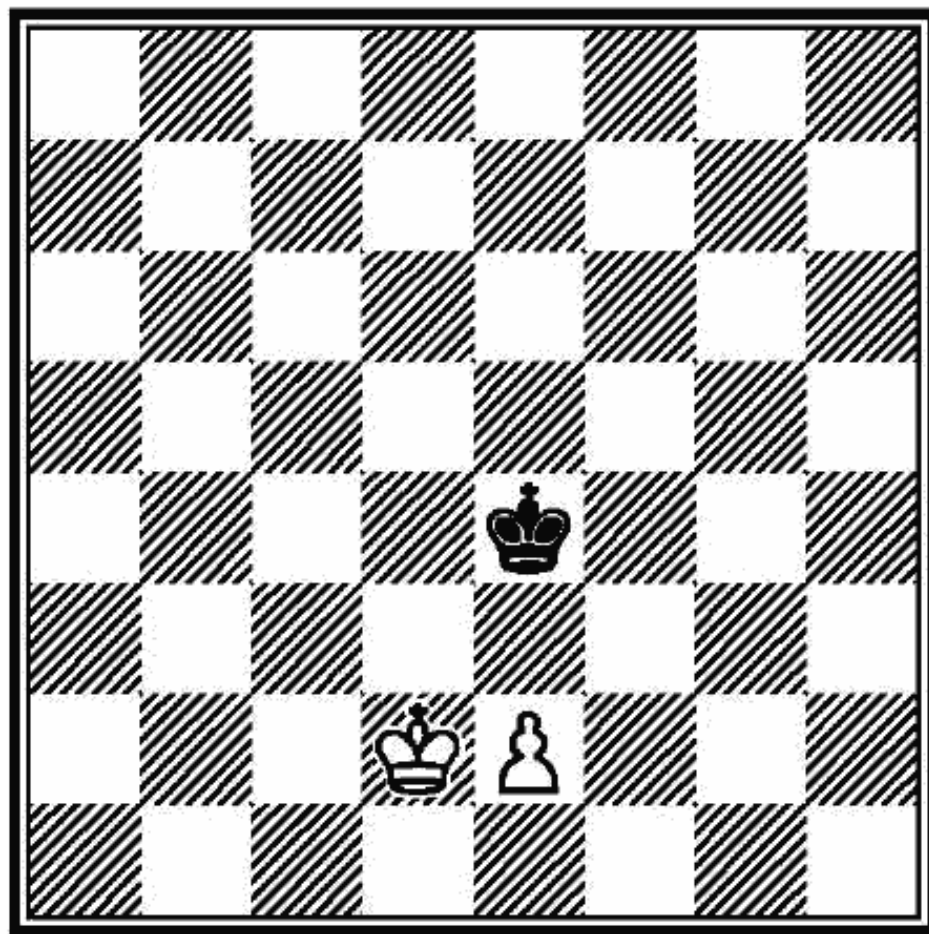
Метод, которому следуют в окончаниях этого рода, весьма прост.

2. Простые эндшпили. Продвижение пешек

Лишняя пешка – это наименьшее материальное преимущество, какое может быть достигнуто в шахматной партии. Но этого преимущества часто оказывается достаточно для выигрыша, даже если эта пешка осталась единственной на доске. Как общее правило, король сильнейшей стороны должен находиться перед своей пешкой и ходить так, чтобы между ними оставалось, по крайней мере, одно свободное поле.

Если неприятельский король находится прямо перед пешкой, партия не может быть выиграна. Поясним это следующими примерами.

26



В этой позиции (диагр. 26) ничья, причем способ защиты для черных состоит в том, чтобы держать своего короля все время перед пешкой; если же это невозможно, как, например, в этом положении, черный король должен держаться напротив белого короля. Игра могла бы развиваться так:

1. e2-e3 ♔ e4-e5

2. ♔ d2-d3 ♔ e5-d5

Очень важный ход. Всякий другой ход, как будет показано ниже, привел бы к проигрышу. Поскольку черный король не может быть подведен вплотную к пешке, он должен, по крайней мере, не отступать и при этом держаться напротив короля белых.

3. e3-e4+ ♔ d5-e5

4. ♔ d3-e3 ♔ e5-e6

5. ♔ e3-f4 ♔ e6-f6

Опять создалось такое же положение. Поскольку король белых наступает, король черных, не имея возможности подойти к пешке, должен стать против него.

6. e4-e5+ ♔ f6-e6

7. ♔ f4-e4 ♔ e6-e7

8. ♔ e4-d5 ♔ e7-d7

9. e5-e6+ ♔ d7-e7

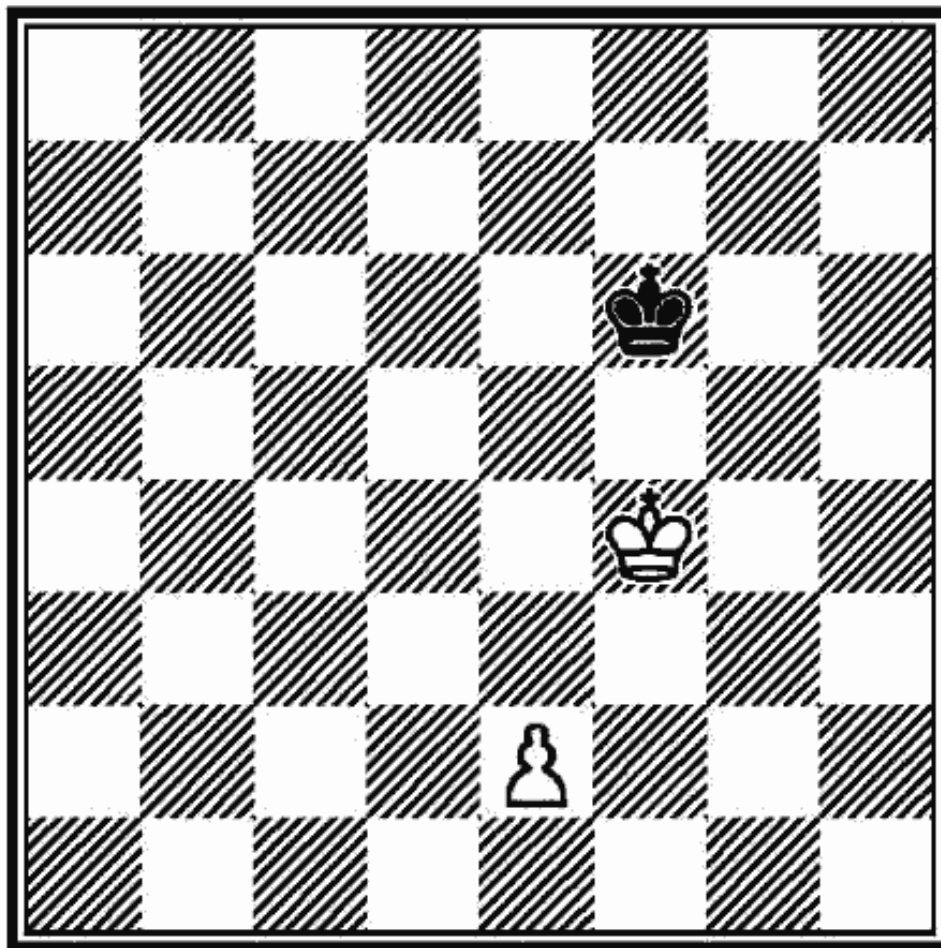
10. ♔ d5-e5 ♔ e7-e8

11. ♔ e5-d6 ♔ e8-d8

Если белые теперь надвигают пешку, черный король становится перед нею и белым приходится либо отдавать пешку, либо же играть 13. ♔ d6-e6, после чего получается пат. Если же вместо надвигания пешки белые отходят королем, черные ставят своего короля перед пешкой. После того так черные заставят белых отступить, они отходят своим королем, оставляя его на линии пешки. И если король белых опять пойдет вперед, черные поставят своего короля напротив белого.

Овладеть этим методом и основательно усвоить все его детали чрезвычайно важно. Это тем более существенно, что применяемые здесь принципы неоднократно встретятся и в дальнейшем, а также потому, что начинающие часто упускают выигрыш в подобных положениях, не зная, как им надлежит играть. На данной стадии изучения игры я подчеркиваю важное значение этих окончаний.

27



В этой позиции белые выигрывают, так как их король находится перед пешкой и между ними остается одно свободное поле. Белые должны руководствоваться при этом следующим правилом.

Необходимо наступать королем, насколько это совместимо с безопасностью пешки, и не двигать ее, если этого не требует ее же безопасность.

1. ♔ f4-e4 ♔ f6-e6

Черные не дают белому королю наступать, и поэтому белым приходится продвинуть пешку, чтобы заставить черных отойти в сторону. Этот выжидательный ход даст белым возможность продвинуться королем.

2. e2-e3 ♔ e6-f6

3. ♔ e4-d5 ♔ f6-e7

Если бы черные сыграли 3... ♔ f6-f5, белые продвинули бы свою пешку на e4, так так идти вперед королем нельзя из-за 4... ♔ f5-e4 с выигрышем пешки. Поскольку черные избрали другой ход, белым лучше пока еще не торопиться надвигать пешку, так как этого не требует ее безопасность. Вместо этого они продвигаются вперед королем.

4. ♔ d5-e5 ♔ e7-d7

5. ♔ e5-f6 ♔ d7-e8

Теперь белая пешка слишком отстала, и ее можно продвинуть.

6. e3-e4 ♔ e8-d7

Нет смысла играть 7. ♔ f6-f7, так как черные ответили бы 7... ♔ d7-d6 и белым пришлось бы вернуться королем для защиты пешки. Поэтому белые делают ход пешкой.

7. e4-e5 ♔ d7-e8

Если бы черные пошли на другое поле, белые могли бы сыграть 8. ♔ f6-f7, а затем продвинуть пешку на e6, и далее на e7 и на e8, так как все эти поля защищены королем. Поскольку черные пытаются воспрепятствовать этому, белые должны заставить их отступить, не забывая в то же время держать своего короля перед пешкой. Поэтому они играют

8. ♔ f6-e6

Ход 8. e5-e6 привел бы к ничьей, так как черные ответили бы 8... ♔ e8-f8 и достигли бы позиции, аналогичной объясненной в предыдущем примере.

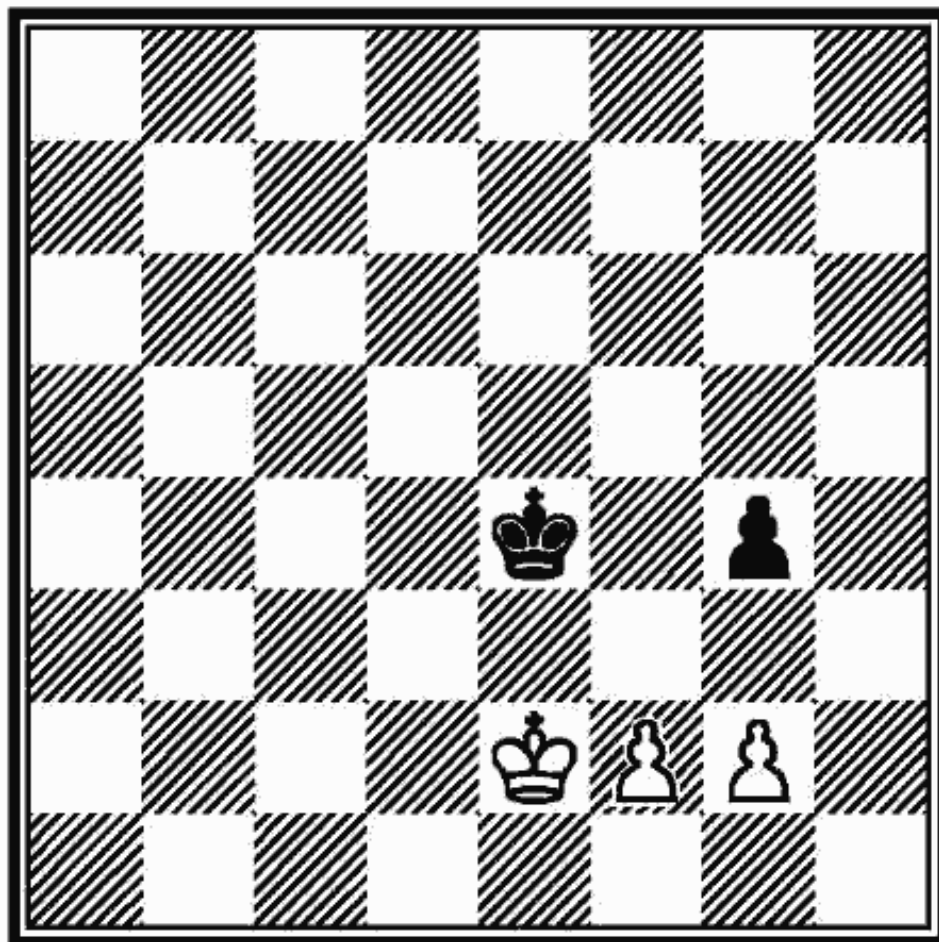
8... ♔ e8-f8

9. ♔ e6-d7

Теперь пешка белых продвигается до e8 и превращается в ферзя.

3. Две пешки против одной

28



Положения вроде представленного на диаграмме могут встретиться весьма часто. Иногда это будет борьба трех пешек против двух или же четырех пешек против трех. Иногда пешки могут оказаться все на одной стороне доски, в других же случаях они могут быть расположены на разных флангах.

Когда же все пешки сосредоточены на одной стороне доски, как на приведенной диаграмме, способ игры всегда одинаков и заключается в том, что белые меняют одну из своих пешек, стремясь создать положение, аналогичное изображенному на диаграмме 27, где белый король может продвигаться вперед и достигнуть выигрыша. Кроме окончаний, в которых одна из двух пешек стоит на ладейной вертикали, две пешки против одной почти всегда выигрывают. Если в положении на диаграмме белые сыграют 1. f2-f3+, получится ничья, так как черные побьют пешку: 1...g3:f3+, а затем будут держать своего короля перед оставшейся пешкой белых, как это было объяснено выше.

Однако белые легко могут избежать этой опасности, предварительно сыграв 1. g2-g3.

Если черные ответят 1... ♔e4-d4, то 2. f2-f3 g4:f3+ 3. ♔e2:f3 и затем 4. ♔f3-g4 и 5. ♔g4-h5, достигая позиции, в которой король находится перед пешкой с одним полем промежутка между ними и где, как было показано выше, он легко выигрывает. Если на 1. g2-g3 последует 1... ♔e4-e5, игра может продолжаться так:

2. ♔e2-e3 ♔e5-f5

3. ♔ e3-d4 ♔ f5-f6

4. ♔ d4-e4 ♔ f6-g5

5. ♔ e4-e5 ♔ g5-g6

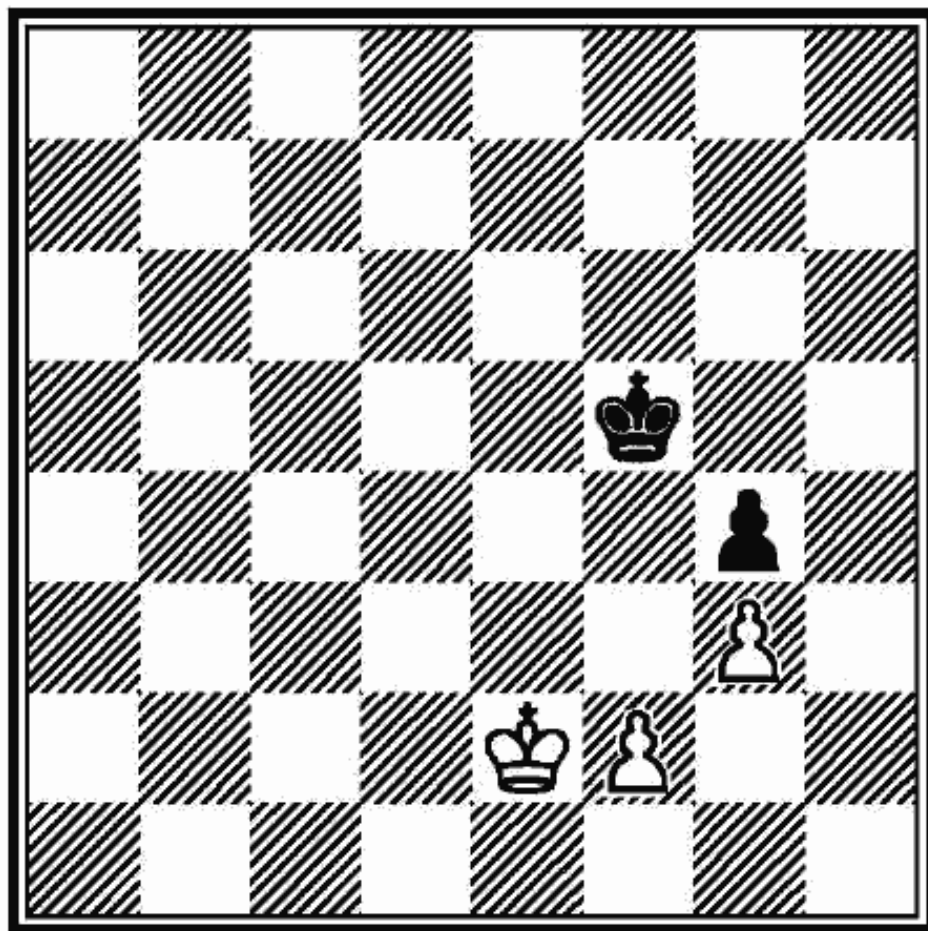
6. ♔ e5-f4 ♔ g6-h5

7. ♔ f4-f5 ♔ h5-h6

8. ♔ f5:g4,

и белые, имея две пешки против короля, без труда проводят одну из них в ферзи.

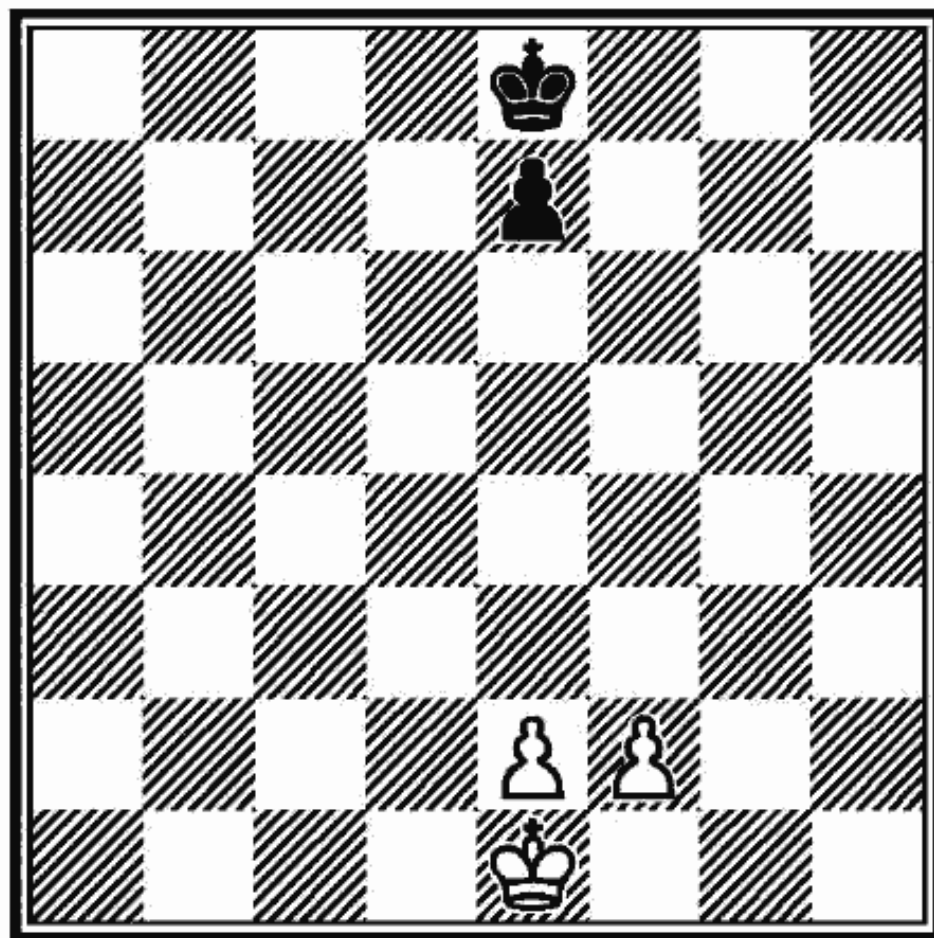
29



Если же на 1. g2-g3 последует 1... ♔ e4-f5, то тогда 2. ♔ e2-d3, и если черные теперь сыграют 2... ♔ f5-e5, белые могут ответить 3. ♔ d3-e3 и достигнуть точно такого же положения, какое было рассмотрено выше.

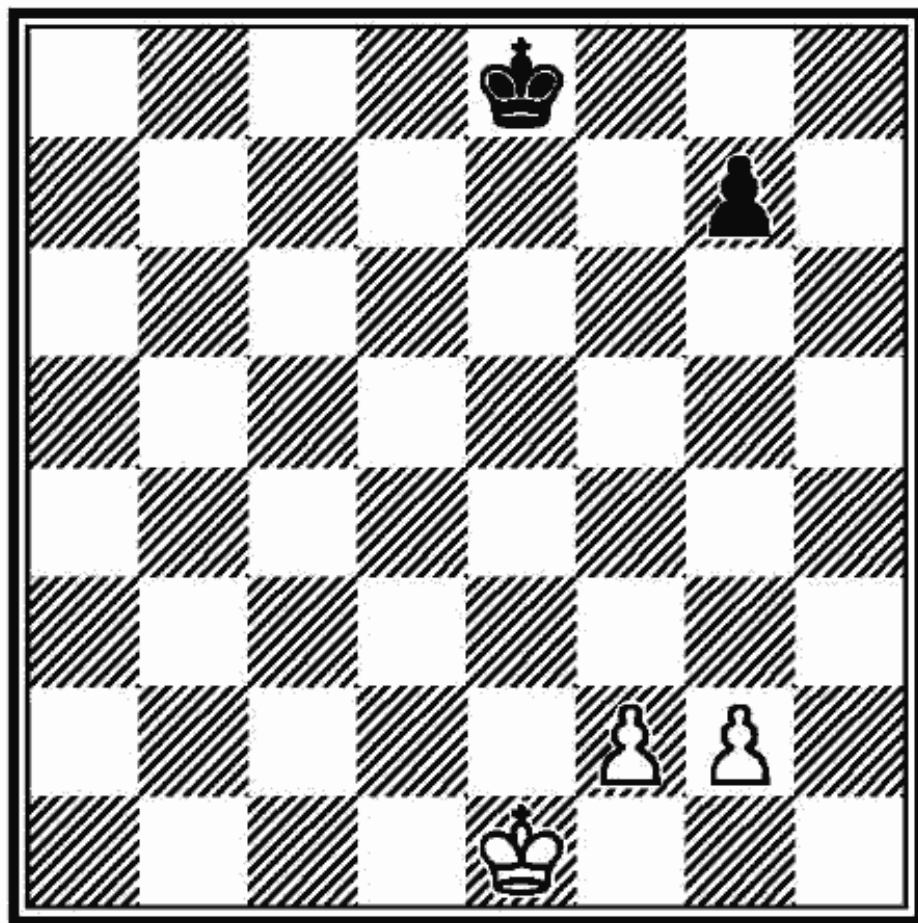
Причина выбора белыми второго хода – 2. ♔ e2-d3 связана с правилом оппозиции, о котором будет говориться подробнее во второй части книги. Пока же было преждевременно рассматривать это правило, хотя важность его уже видна из данного примера. Изучающий также мог уже убедиться, насколько важно правильно играть королем. В шахматах не может быть меньшего материального преимущества, чем лишняя пешка, и когда на доске уже почти не осталось фигур, партия может быть выиграна лишь при умелом использовании своего короля.

30



Белые выигрывают сравнительно легко. Как уже говорилось, король должен располагаться впереди пешек, что обеспечит их безопасность. Это – общее правило для всех окончаний рассматриваемого типа. Что касается черных, то их лучшая защита заключается в следующем: они стремятся занимать оппозицию, не уводя пешку с 7-й горизонтали. Продвижение пешки лишь облегчает задачу белых.

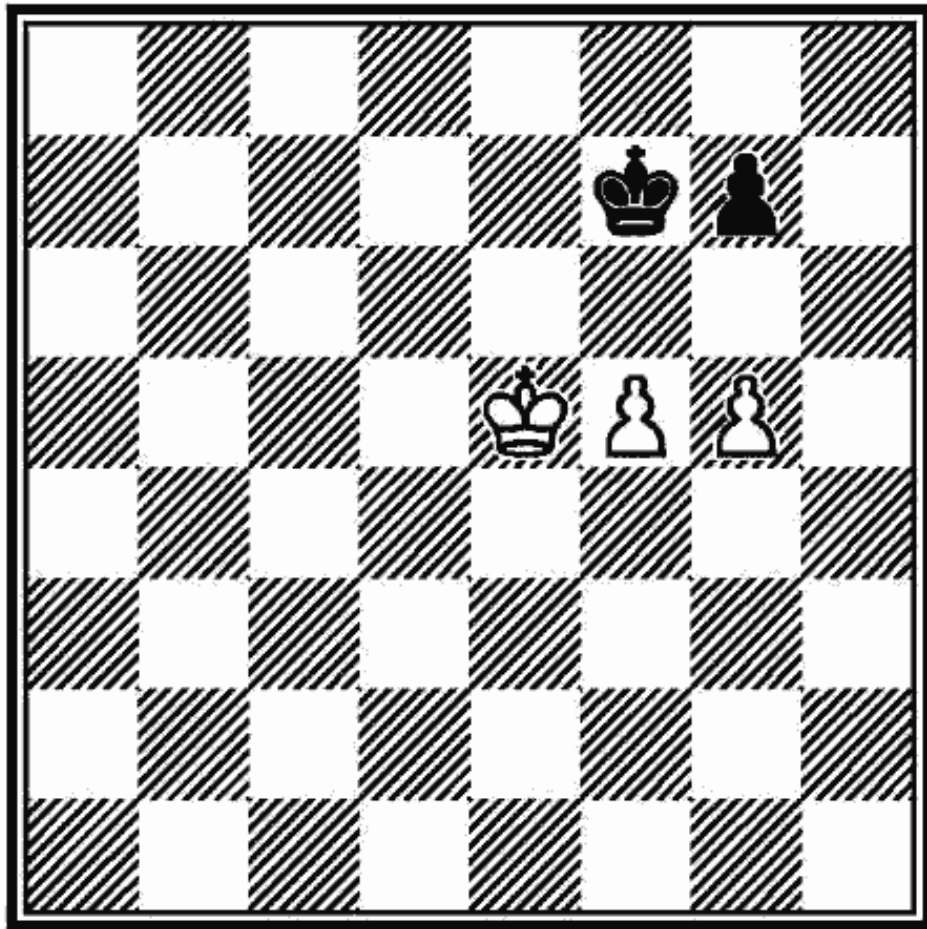
31



Здесь белые также выигрывают. Тот, кто научится хорошо разыгрывать этот эндшпиль, не встретит никаких трудностей во всех окончаниях подобного рода. Поэтому мы остановимся на нем подробнее.

Лучшая система защиты по-прежнему состоит в том, чтобы не уводить пешку с 7-й горизонтали. Белые со своей стороны продвигают короля вперед настолько далеко, насколько позволяет требование безопасности собственных пешек. Затем идут пешки и располагаются рядом на пятой горизонтали. При успешном завершении этой процедуры получается такая позиция:

32



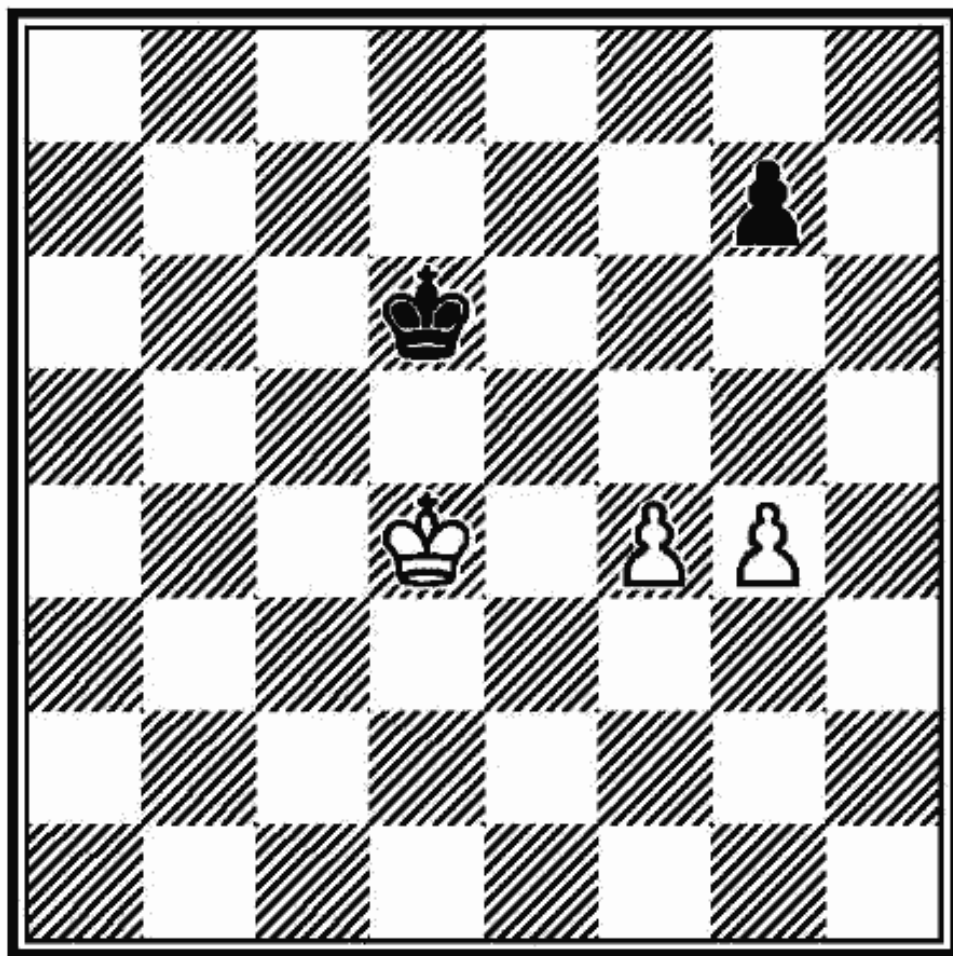
Теперь при ходе черных возможны два продолжения:

А. 1... ♔e7 2. g6 ♕f8 3. ♔d6 ♕e8 4. ♕e6 ♕f8 5. ♕d7 ♕g8 6. ♕e7 ♕h8 7. f6 gf 8. ♕f7, **и мат в три хода.**

Б. 1...g6 2. f6 ♕f8 3. ♕e6 ♕e8 4. f7+ ♕f8 5. ♕e5! ♕:f7 6. ♕d6 ♕f8 7. ♕e6 ♕g7 8. ♕e7 ♕g8 9. ♕f6 ♕h7 10. ♕f7 ♕h8 11. ♕:g6 ♕g8 12. ♕h6 ♕h8 13. g6 ♕g8 14. g7, и пешка проходит в ферзи.

Читатель уже ощутил настоятельную необходимость располагать короля впереди собственных пешек. Я советую всем не очень искушенным шахматистам, изучая такие эндшпили, вновь и вновь упражняться в этих маневрах.

33



В этом положении белые могут выиграть посредством 1. f4-f5. Лучший ответ черных был бы g7-g6. (Изучающему предлагается разработать этот вариант.) Белые не могут выиграть ходом 1. g4-g5, так как g7-g6 ведет в этом случае к ничьей. (Это следует из принципа «оппозиции», имеющего решающее значение для данного, равно как и для всех уже рассмотренных пешечных окончаний, и объясняемого впоследствии более подробно.)

Однако белые могут выиграть, играя: 1. ♔ d4-e4 ♔ d6-e6 (если 1... g7-g6, то 2. ♔ e4-d4 ♔ d6-e6 3. ♔ d4-c5 ♔ e6-f6 4. ♔ c5-d6 ♔ f6-f7 5. g4-g5 ♔ f7-g7 6. ♔ d6-e7 ♔ g7-g8 7. ♔ e7-f6 ♔ g8-h7 8. ♔ f6-f7, и белые выигрывают пешку)

2. f4-f5+ ♔ e6-f6 3. ♔ e4-f4 g7-g6 (Если пешка остается на месте, то получается эндшпиль, уже разобранный ранее) 4. g4-g5+ ♔ f6-f7 5. f5-f6 ♔ f7-e6 6. ♔ f4-e4 ♔ e6-f7 7. e4-e5 f7-f8. Белые не могут провести свою пешку «f» в ферзи (выясните, почему?), но, пожертвовав ее, они могут выиграть неприятельскую пешку, а с нею и партию:

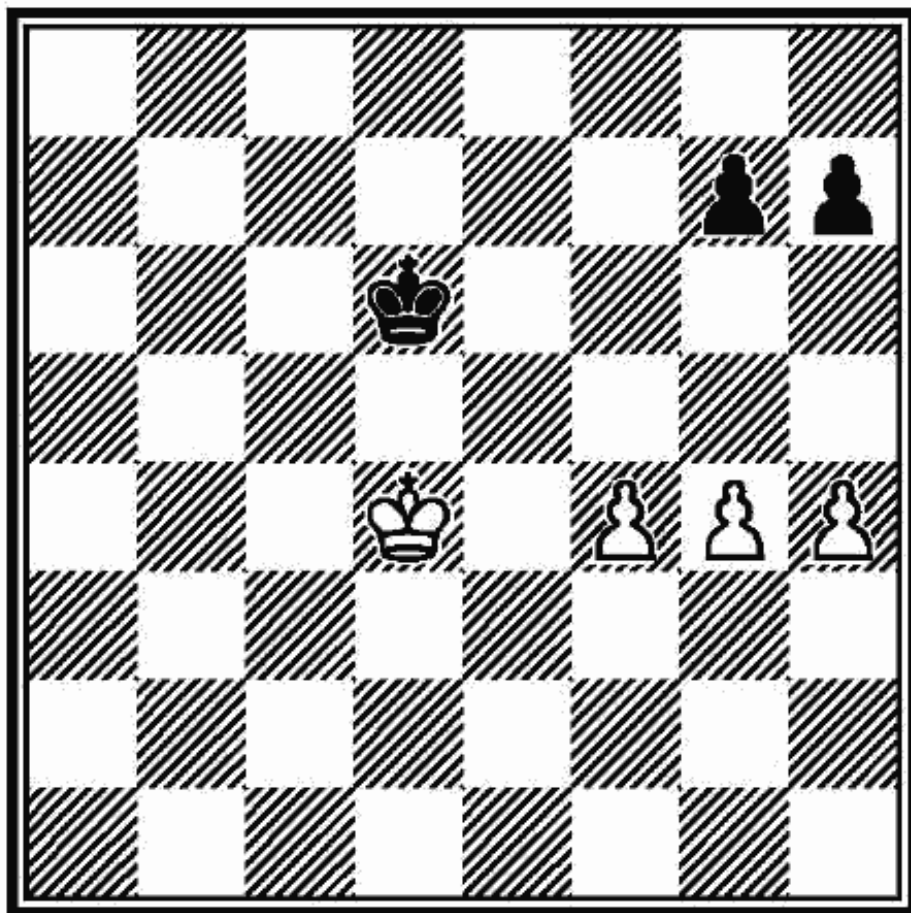
8. f6-f7 ♔ f8:f7 9. ♔ e5-d6 ♔ f7-f8 10. ♔ d6-e6 ♔ f8-g7 11. ♔ e6-e7 ♔ g7-g8 12. ♔ e7-f6 ♔ g8-h7 13. ♔ f6-f7 ♔ h7-h8 14. ♔ f7:g6 ♔ h8-g8.

Позиция черных позволяет им оказывать еще некоторое сопротивление. И, действительно, как легко убедиться, к выигрышу ведет только один, описанный ниже путь.

15. ♔ g6-h6 (если 15. ♔ f6, то ♔ h7, и белым, вместо выигрыша, приходится возвращаться к прежней позиции, так как 16. g6+ ♔ h8 ведет к ничьей) 15... ♔ g8-h8 16. g5-g6 ♔ h8-g8 17. g6-g7 ♔ g8-f7 18. ♔ h6-h7, и белые, проводя пешку в ферзи, выигрывают.

Пример этого, с виду такого простого окончания, показывает начинающему, какие огромные трудности приходится преодолевать даже при почти пустой доске, когда противник умеет пользоваться своими ресурсами. Начинающий должен обратить самое серьезное внимание на эти простые вещи, образующие основу истинного мастерства в шахматах.

34



В этом положении белые могут выиграть, пойдя на первом ходу любой из своих трех пешек. Однако, если нет каких-либо особых соображений, то лучше придерживаться общего правила, а именно **продвигать ту пешку, против которой нет неприятельской**. Поэтому, начинаем так:

1. f4-f5 ♔ d6-e7

Если 1...g7-g6, то 2. f5-f6, то получается окончание, аналогичный одному из рассмотренных выше. Если 1...h7-h6, то 2. g4-g5.

2. ♔ d4-e5 ♔ e7-f7

3. g4-g5 f7-e7

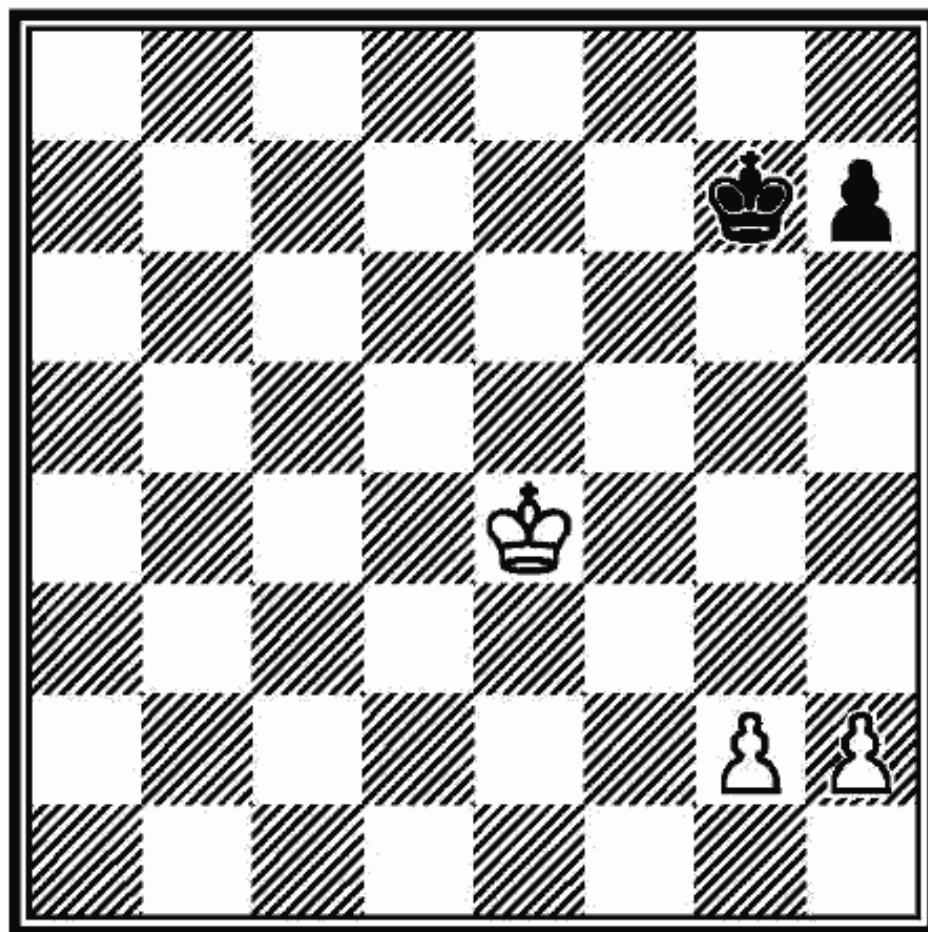
Если 3...g7-g6, то 4. f5-f6, а если 3...h7-h6, то 4. g5-g6+, и в обоих случаях получаются окончания, аналогичные уже рассмотренным,

4. h4-h5

и, играя затем g5-g6, мы приходим опять к уже известному нам положению. Если бы черные сыграли 4...g7-g6, то последовало бы 5. h5:g6, h7:g6; 6. f5-f6+, с тем же результатом.

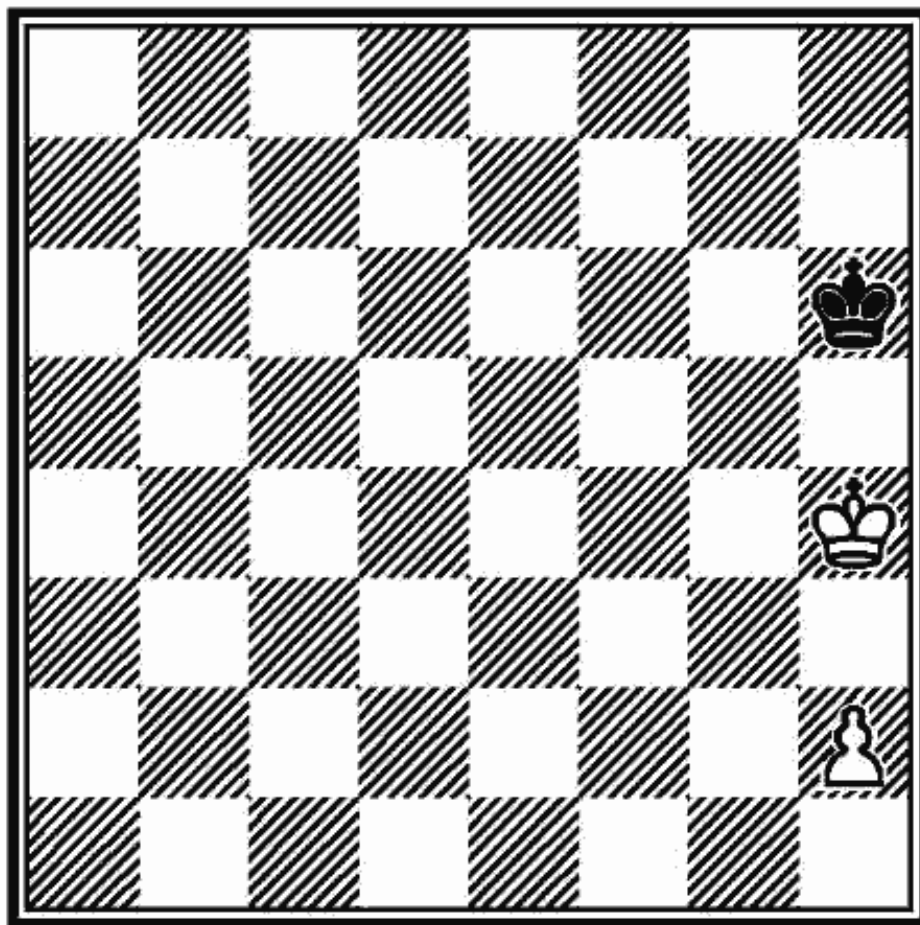
Продолжая изучение пешечных эндшпилей, обратимся к следующему примеру:

35



Лучшая защита черных опять состоит в том, чтобы держать пешку на 7-й горизонтали. В первую очередь укажем, что белые не могут выиграть, стой их пешки на g3 и h3. Они должны оставить на 2-й горизонтали по крайней мере одну пешку, пока черные держат свою на h7. Далее, белые должны ходить только королем до тех пор, пока он не будет поставлен на h6. Если же черные продвинут пешку, нам останется лишь помнить о правиле, согласно которому король и крайняя пешка не могут выиграть против одного короля:

36



Путь к выигрышу в позиции диаграммы № 35 таков:

1. ♔f5 ♕f7 2. ♔g5 ♕g7 3. ♔h5 ♕g8 4. ♔h6 ♕h8.

Первая часть плана выполнена. Следующий шаг состоит в продвижении одной из пешек до 5-й горизонтали: 5. g4 ♕g8 6. g5 ♕h8. Второй шаг сделан. Теперь мы подошли к самому трудному!

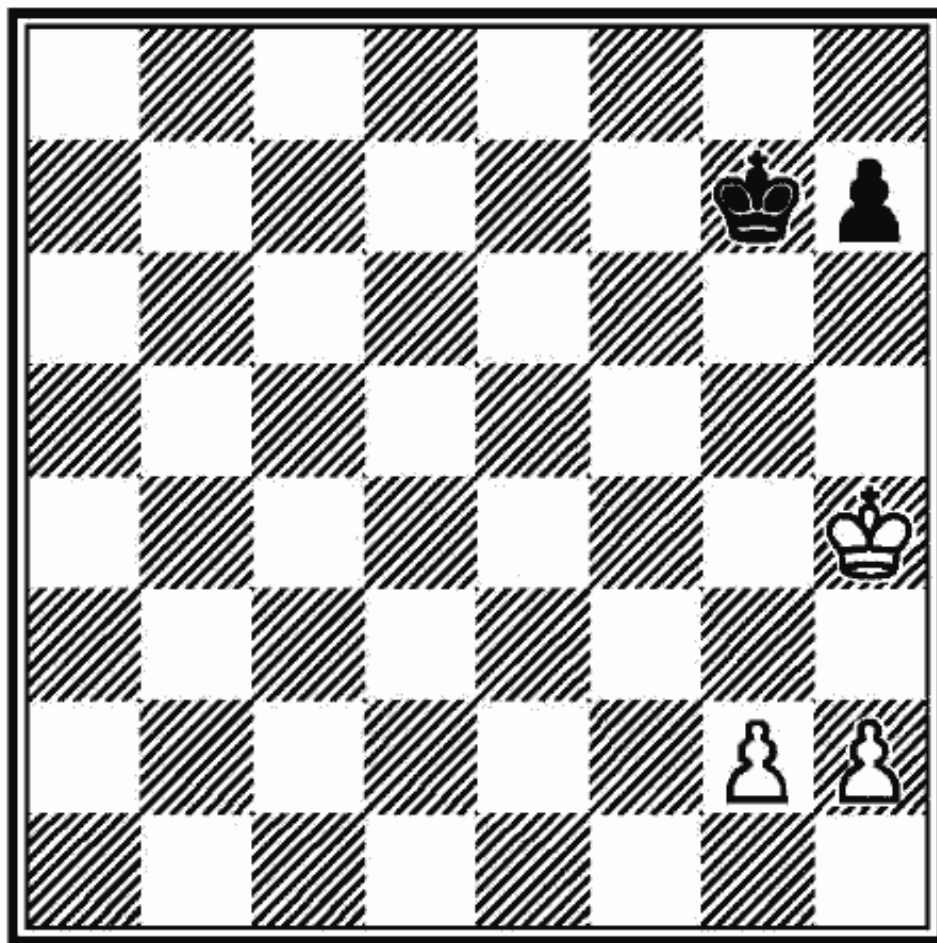
Для последнего шага можно сформулировать следующее полезное правило: если короли стоят друг против друга, пешку со 2-й горизонтали следует продвигать на два поля, в противном случае – только на одно.

В нашем примере короли стоят друг против друга и эндшпиль заканчивается так: 7. h4 ♕g8 8. h5 ♕h8 9. g6 hg 10. hg ♕g8 11. g7 ♕f7 12. ♕h7, и пешка проходит в ферзи.

Этот эндшпиль не только интересен, но и гораздо более труден, чем кажется. Надо учесть, что я подобрал довольно выгодное для белых положение, чтобы избежать вариантов, требующих постоянного объяснения. Ведь наша цель заключается в том, чтобы показать принципы, определяющие этот эндшпиль, а не в рассмотрении разных подробностей с многочисленными, но малозначащими вариантами.

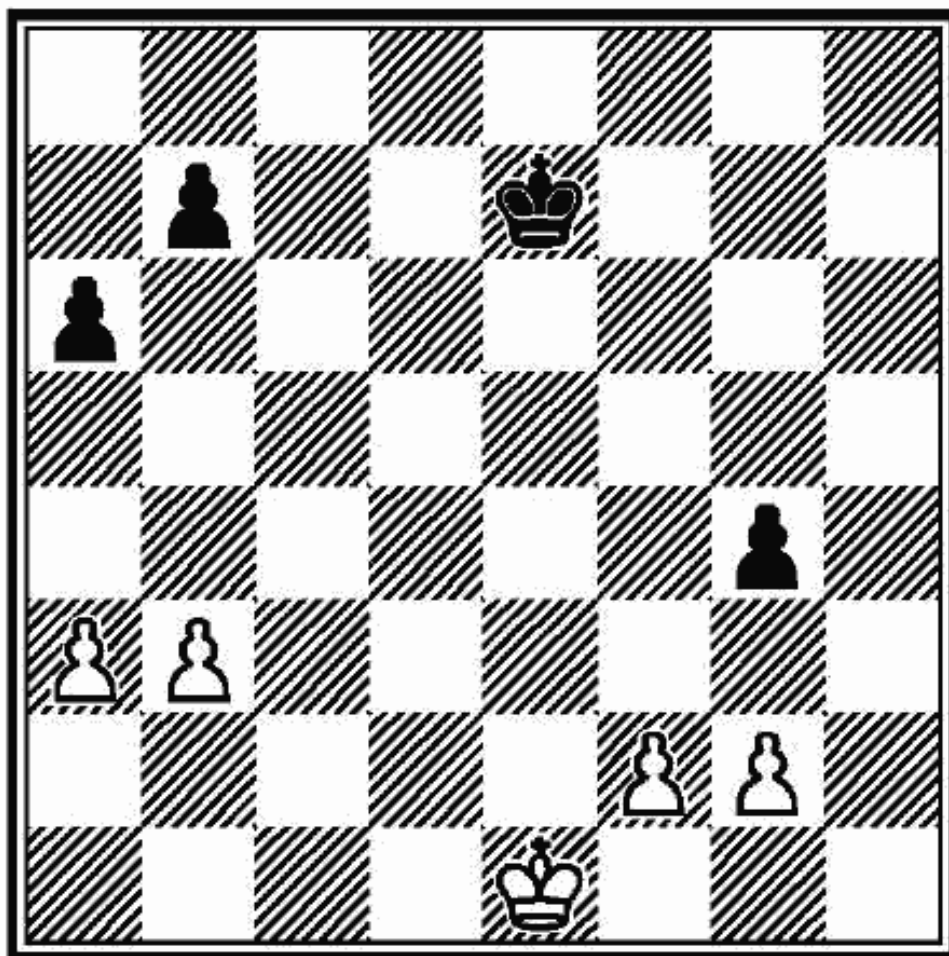
В последнем примере возьмем обратно несколько ходов, чтобы получить следующую позицию:

37



Если сейчас черные сыграют 1...h6, то после 2. ♔g4 ♔g6 3. ♔f4 ♔f6 4. g4 ♔g6 5. h3! ♔f6 6. h4 ♔e6 7. ♔e4 ♔f6 8. ♔d5 ♔f7 9. ♔e5 ♔e7 10. ♔f5 ♔f7 11. h5 ♔g7 12. ♔e6 ♔g8 13. ♔f6 ♔h7 14. ♔f7 ♔h8 15. ♔g6 белые выигрывают пешку. Если же черные в какой-то момент сыграют h5, то белые ответят g5 еще более легким выигрышем.

38



Когда пешки расположены на обеих сторонах доски, как на этой диаграмме, выигрыш достигается более легко. Прежде всего приближают короля к пешкам, чтобы обеспечить их безопасность, а затем надвигают пешку, против которой нет неприятельской, с целью образовать проходную пешку, то есть такую, движению которой до восьмого ряда уже не может воспрепятствовать какая-либо пешка противника. А затем, пользуясь методом «блокирования» и «оттеснения», добиваются победы. Указанный метод становится ясным из рассмотрения следующей игры.

1. ♔ e1-e2 ♔ e7-e6

2. f2-f3 g4:f3+

3. ♔ e2:f3

Проходную пешку лучше иметь возможно дальше от неприятельских.

3... ♔ e6-f5

4. g2-g4+ ♔ f5-g5

Теперь можно приступить к блокированию на другом фланге.

5. b3-b4 b7-b6

6. a3-a4 ♔ g5-g6

7. ♔ f3-f4 ♔ g6-f6

8. g4-g5+ ♔ f6-g6

Теперь белые опять могут спокойно продвинуть пешку на ферзевом фланге, чтобы закончить блокирование.

9. b4-b5

Выгоднее продвинуть пешку «b», чтобы в случае, если черные решат меняться, пешки остались на линии «b». Попутно укажем, что ладейная пешка – единственная, которая не может быть проведена в ферзи при противодействии неприятельского короля, сколько бы промежуточных полей ни было

между ней и находящимся перед ней ее королем.

9... a6-a5

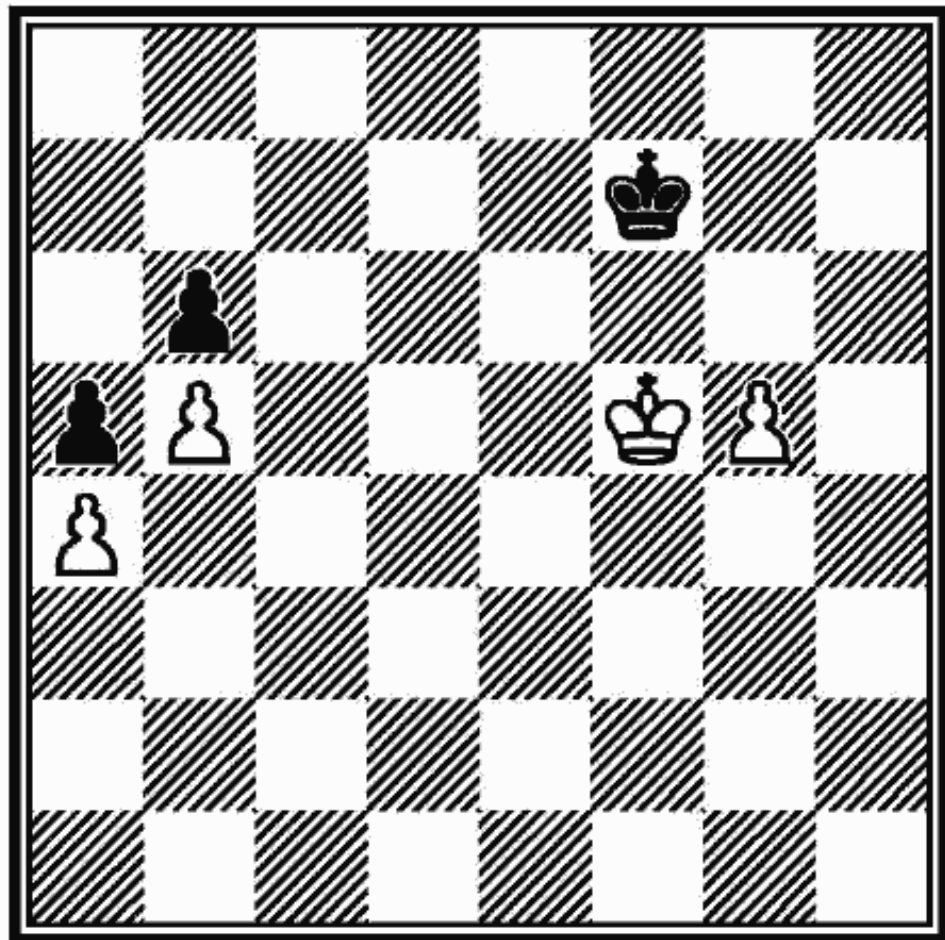
Блокирование теперь закончено, и начинается процесс оттеснения.

10. ♔ f4-g4 ♚ g6-g7

11. ♔ g4-f5 ♚ g7-f7

Процесс оттеснения теперь закончен.

39



Белые уже могут покинуть свою пешку «g» и быстро направиться королем на другой фланг, чтобы завоевать обе беззащитные черные пешки.

12. ♔ f5-e5 ♚ f7-g6

13. ♔ e5-d6 ♚ g6:g5

14. ♔ d6-c6,

после чего белые забирают сначала пешку b6, а затем и a5 и легко проводят одну из своих пешек в ферзи.

Теперь изучающему следует проверить, хорошо ли он понял и усвоил все изложенное выше. Ему следует, развивая попутно свою фантазию, расставлять на доске различные пешечные окончания, аналогичные показанным выше. Никакой другой способ изучения не даст ему такого ясного представления о значении времени в шахматах, как рассмотрение пешечных окончаний.

Следует помнить о том, что умение хорошо разыгрывать эндшпиль является необходимым условием практического успеха.

Все чемпионы мира за последние восемьдесят лет отличались чрезвычайным искусством и силой в разыгрывании окончаний.

4. Сравнительная ценность фигур

Прежде чем перейти к общим принципам дебютов, мы постараемся дать изучающему представление о сравнительной ценности разных фигур. Для этого не существует какой-либо универсальной и точной таблицы, так как ценность фигур во многом зависит от положения на доске и различных побочных обстоятельств.

С точки зрения общей теории слона и коня следует считать одинаково ценными, хотя, по моему убеждению, слон в большинстве случаев оказывается более сильной фигурой. Между тем считается вполне установленным, что два слона почти всегда сильнее двух коней.

Слон в игре против пешек сильнее коня, а вместе с пешками также оказывается более сильным против ладьи, нежели конь.

Слон и ладья тоже сильнее коня и ладьи, но ферзь и конь могут оказаться сильнее, чем ферзь и слон.

Слон часто стоит больше трех пешек, о коне же это редко можно сказать; он даже может оказаться слабее трех пешек.

Ладья по силе равна коню и двум пешкам или же слону и двум пешкам, но, как сказано выше, слон в борьбе против ладьи сильнее коня.

Две ладьи несколько сильнее ферзя. Они немного слабее двух коней и слона и еще слабее двух слонов и коня. Сила коней падает по мере размена фигур на доске, сила же ладьи, напротив, возрастает. Наконец, как правило, три легкие фигуры сильнее ферзя.

Король, чисто оборонительная фигура в середине игры, сразу же превращается в атакующую фигуру, как только с доски исчезают все фигуры кроме пешек, а иногда даже при наличии одной или двух фигур. В стадии эндшпиля правильное использование короля приобретает огромное значение.

Глава 3

Элементарное объяснение дебютов

Дебютом называют начальную стадию партии. Правильная постановка дебюта часто обеспечивает хороший эндшпиль. Дебют подготавливает дальнейшую игру, и ее результат часто зависит от первых нескольких ходов. Поскольку в дебютной стадии участвуют все тридцать две фигуры, начало, естественно, является самой трудной частью партии, и тысячи книг были посвящены теории этой стадии игры.

Однако начинающему незачем слишком углубляться в детали вариантов. Достаточно, если он ознакомится с общими идеями дебютов. Этой линии автор и будет придерживаться в настоящей книге. Специальные книги о дебютах предназначены лишь для тех, кто уже прошел серьезную подготовку.

С самой общей точки зрения дебют посвящен мобилизации фигур обеими борющимися сторонами. Центральные пешки необходимо выдвинуть, чтобы создать простор для движения слонов и ферзей. После того как эти фигуры, а также кони выведены и вступили в игру и поля между ладьями и королем освободились, может быть сделана рокировка. Если после этого ладьи поставить на открытые линии, силы обеих сторон можно считать мобилизованными.

Все это должно быть сделано в промежутке приблизительно от восьми до двенадцати ходов, и вся задача сводится к тому, чтобы одновременно препятствовать противнику достигнуть той же цели. Если одному из противников удалось полностью развить свои силы раньше другого, он может быть удовлетворен своей игрой. Это основное соображение должно преобладать для начинающего над всеми иными.

С теоретической точки зрения игру можно разделить на три части: дебют, середину игры и эндшпиль. В дебюте начинающий должен стремиться к быстрому развитию, ставя свои фигуры в атакующее положение, но не забывая подумать и об их безопасности. Дебют должен быть закончен в пределах десяти или двенадцати ходов, причем за это время не должна быть потеряна ни одна пешка.



Если противник предлагает какую-либо жертву, хотя бы пешки, которую, по вашему убеждению, вы можете взять, не подвергая себя опасности, то такую жертву рекомендуется принять, даже если из-за этого полное развитие на один или на два хода замедлится. Если в результате принятия жертвы полное развитие должно замедлиться более чем на два хода, принятие жертвы становится уже сомнительным. Белые еще могут рискнуть принять такую жертву, но черные, за исключением самых редких случаев, не должны ее принимать.

По этому вопросу не может быть никакого определенного правила. Играющий должен сам взвешивать все «за» и «против», а также считаться с тем, какой стиль игры свойственен его противнику. Рокировать следует преимущественно в короткую сторону, так как после этого король обычно стоит безопаснее; однако осуществлять рокировку, жертвуя материалом или ухудшая в целом свою позицию, не следует.

Ниже приведены примеры, поясняющие эти соображения.

1. e2-e4 e7-e5

Этим ходом как белые, так и черные открыли дорогу своему ферзю и одному из слонов. На доске возможен еще лишь один ход, дающий такой же результат, а именно: 1. d2-d4. Поэтому оба этих хода следует считать наиболее сильными.

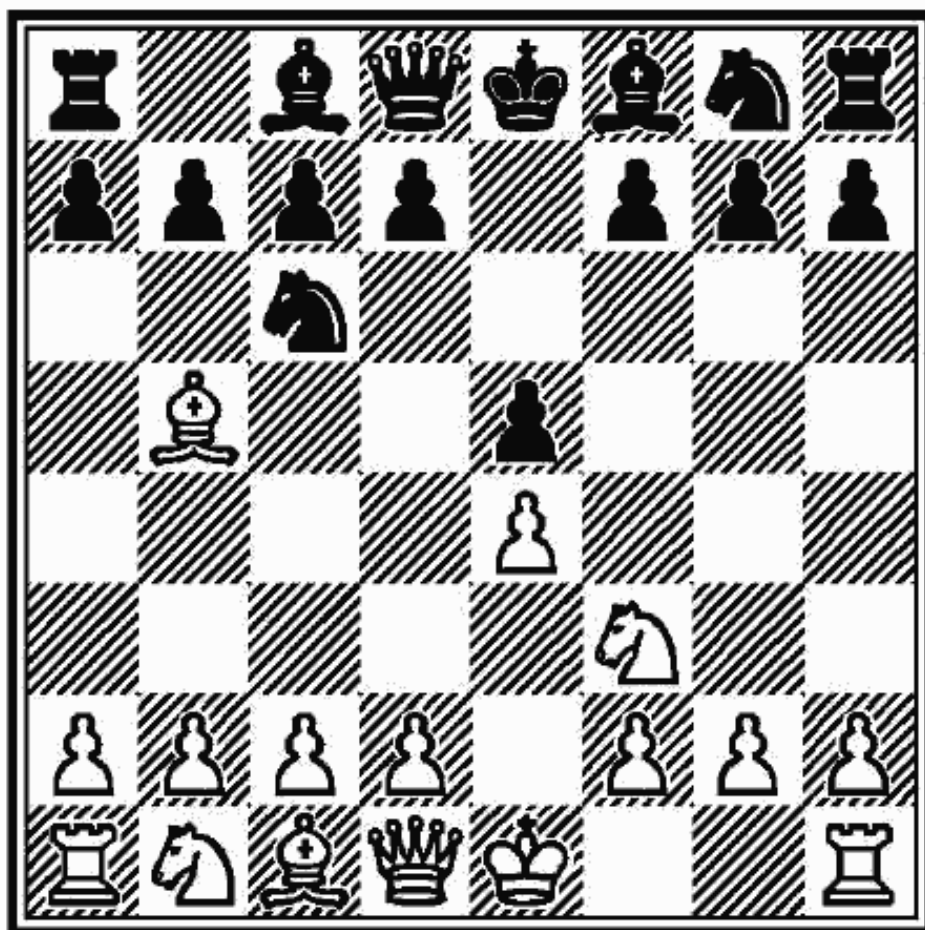
2.  g1-f3  b8-c6

Белые выводят одного из коней и в то же время атакуют пешку черных, черные же защищают пешку и тоже выводят одну из своих фигур.

Следует запомнить, что если мы говорим о «фигурах», мы подразумеваем только коней, слонов, ладьи и ферзей.

3. ♖f1-b5

40



Такой дебют называют испанской партией. Это старейшее, самое здоровое и сильное из всех начал. Черные могут продолжать теперь различными способами. Рассмотрим какой-либо из них.

3... ♘g8-f6
4. 0-0

Черным теперь следует продолжать свое развитие, играя 4... ♖f8-e7 или 4... d7-d6. Но нельзя советовать им взять предложенную пешку, так как это приобретение только временное. Если бы черные побии пешку, белые ответили бы 5. d2-d4 и, таким образом, получили бы большое преимущество в развитии, которое в конце концов вернуло бы им обратно их пешку с хорошим положением.

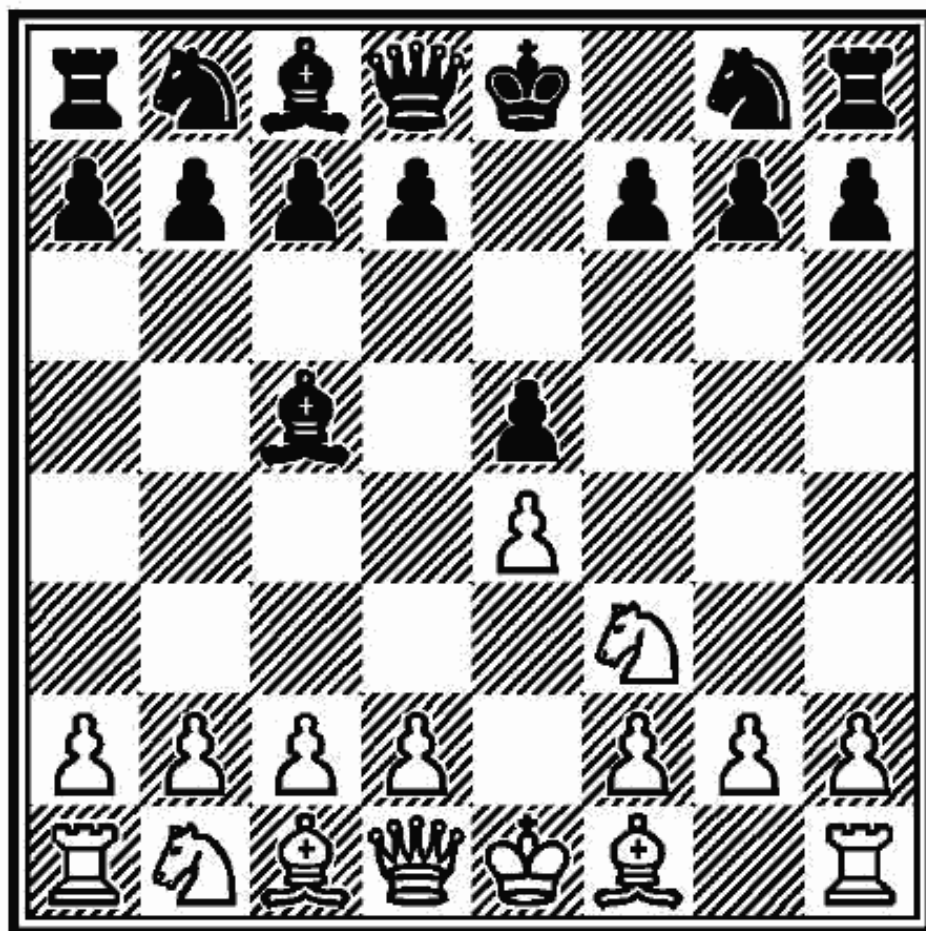
Возьмем другой пример:

1. e2-e4 e7-e5

2. ♘g1-f3 ♖f8-c5

Черные жертвуют пешку в надежде выиграть время для развития, если белые возьмут ее.

41



В соответствии с приведенными выше теоретическими соображениями белым следует принять жертву, так как это замедлит их развитие лишь на один или два хода. Во всех подобных случаях играющий прежде всего должен уяснить себе, в чем может заключаться непосредственная опасность, и если он никакой опасности не видит, он должен побить пешку и не бояться последствий. Часто лишь опыт может научить, в каких случаях нужно принимать жертву, а в каких отклонять ее.

Остановимся теперь на дебюте ферзевых пешек.

1. d2-d4 d7-d5

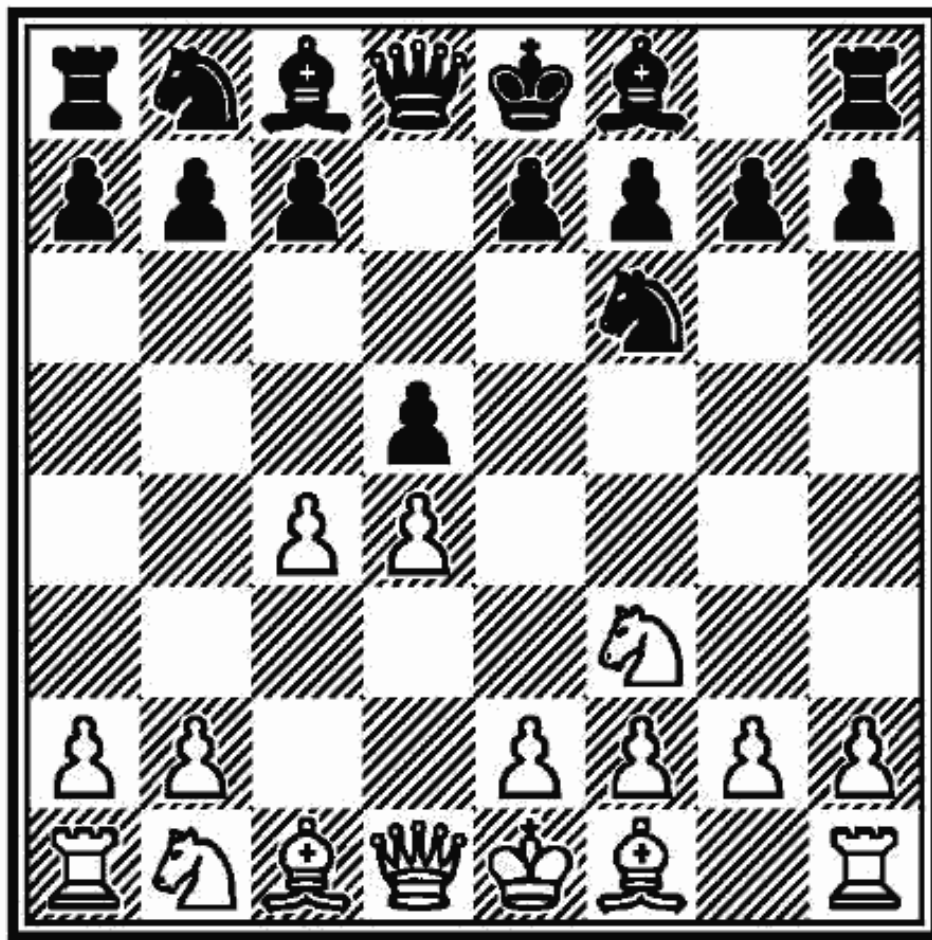
С продвижением этой пешки открывается дорога как для ферзя, так и для слона. Отличие от дебюта, рассмотренного выше, заключается в том, что эта пешка защищена, чего не было при ходе королевской пешкой. Это уже соображение в пользу признания рассматриваемого дебюта сильнейшим. Однако связанные с этим вопросом споры выходят за рамки книги. Для наших целей мы можем считать ход 1. d2-d4 равноценным ходу 1. e2-e4.

2. ♘g1-f3 ♘g8-f6

Согласно общему правилу, обе стороны выводят своих королевских коней.

3. c2-c4

42



Этим ходом определяется ферзевый гамбит. Практикой доказано целесообразность этого хода. Вообще во всех разновидностях ферзевого дебюта оказалось более выгодным до развития ферзевого коня на c3 играть c2-c4. Если же белые намерены развивать своего коня на d2, то надобность в предварительном ходе c2-c4 отпадает.

Может показаться, что белые жертвуют пешку без всякой выгоды, но опыт показал, что черные не могут удержать ее, не подвергаясь серьезным опасностям. Здесь мы имеем пример подтверждения высказанного выше принципа, согласно которому, во-первых, белые могут позволить себе пожертвовать пешку, если этим они выгадывают один или два хода в развитии, а во-вторых, черные могут принять жертву, если они из-за этого сами не слишком отстают в развитии.

3... d5:c4

4. ♘b1-c3 ♙c8-f5

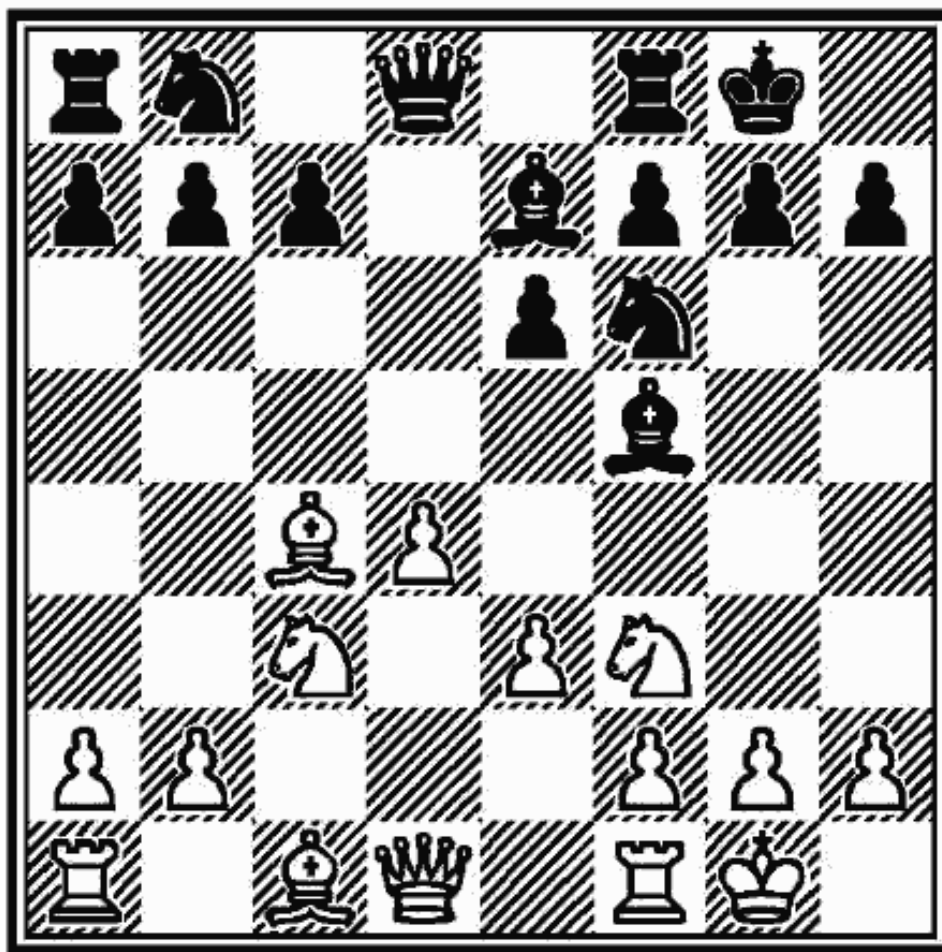
Черные в соответствии с указанными выше принципами стремятся как можно скорее вывести свои фигуры. Следует отметить, что белые могли немедленно же отыграть свою пешку, пойдя 4. ♔d1-a4+ и затем побив ферзем пешку, но они не спешат с этим, так как это задержало бы их развитие. Кроме того, вообще не следует слишком рано вводить ферзя в игру, пока еще не развиты легкие фигуры.

5. e2-e3 e7-e6

6. ♙f1:c4 ♙f8-e7

7.0-0 0-0

43



Игра уже значительно развилась. Дебют здесь разыгран не по тем хорошо известным классическим образцам, которые можно найти во многих учебниках, а лишь по общим принципам, которые были изложены на предшествующих страницах. Позднее, во второй части книги, мы увидим, насколько мы отклонились от узких путей теории. Следует сказать, что в борьбе против опытных шахматистов такая система развития, возможно, оказалась бы недостаточно удовлетворительной, и притом для черных и лишь в связи с определенными особенностями приводимого дебюта.



Читателю необходимо понять общий ход постепенного развития игры, когда сначала выводят коня, затем слона, затем еще одного коня или слона и, наконец, рокируют, все еще оставляя ферзя на месте. Ферзь, как наиболее ценная фигура, не должен вводиться в бой без надлежащей поддержки. Он нуждается в поддержке более слабых фигур.



Рассмотрим еще некоторые вопросы, связанные с дебютами. Поля e4, d4, e5 и d5 называются центральными. Они играют огромную роль в общей теории шахматной игры, и особенно в теории дебютов. Овладение центром существенно для полного и здорового развития. Владение центральными полями существенно также и в срединной стадии игры, как основа всякой успешной атаки против короля. Наконец, подрыв неприятельского центра является одним из стратегических преимуществ, за которые борются как в дебюте, так и в середине игры. Это показывает, какая тесная связь существует между начальной и срединной стадиями. Некоторые из принципов, которыми руководствуются в дебютах, приложимы и к середине игры, и равным образом некоторые принципы, относящиеся к срединной стадии, применяются также в эндшпиле.

Возвращаясь к дебютам, отметим, что большинство гамбитов (то есть начал, в которых жертвуют пешку) имеют одной из своих главных целей разрушение неприятельского центра. Возьмем для примера ферзевый гамбит. Игра развивается следующим образом: 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4. Независимо от всех прочих соображений белые этим ходом пытаются побудить черных взять пешку, чтобы самим получить преобладание сил в центре. Устраняя черную пешку d5, белые овладевают центром.

То же мы видим и в королевском гамбите. Здесь игра начинается ходами 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4. Здесь также жертвуется пешка, чтобы отвлечь пешку черных с поля e5 и таким образом самим овладеть центром. Усвоив эти принципы, рассмотрим теперь другое начало.

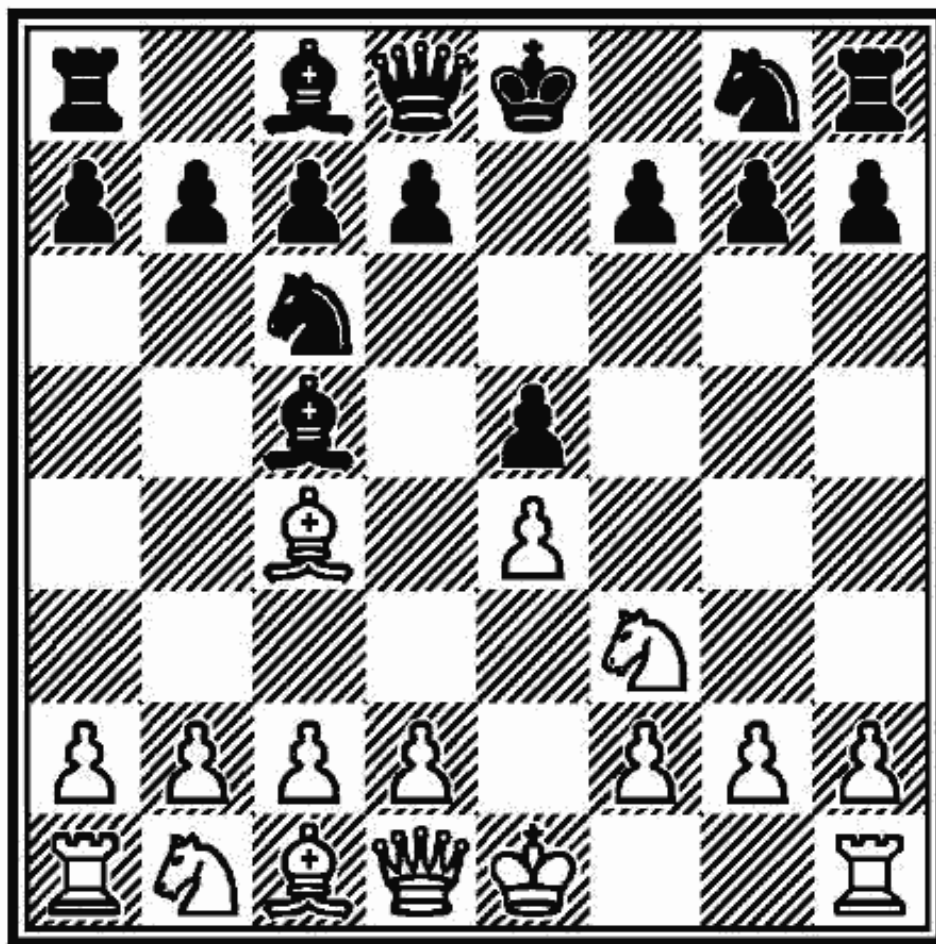
1. e2-e4 e7-e5

2.  g1-f3  b8-c6

3.  f1-c4  f8-c5



Это так называемая итальянская партия, или «giuoco ріано», что по-итальянски значит «медленная игра». Название этого дебюта, по-видимому, объясняется постепенностью развития с обеих сторон.

44



4. 0-0  g8-f6

5. d2-d3 d7-d6

6.  c1-e3  c5-b6

Черные могли бы побить слона, но белые при этом только усилили бы свой центр, так как у них появилась бы пешка на е3. Сдвигать пешку обычно невыгодно, но в дебюте, когда сдвоение пешки направлено к центру, это часто уравнивает невыгоду сдвоенной пешки. В данном случае в пользу сдвоения говорит еще и то, что черные, допустив это сдвоение, открыли бы линию «f» для белой ладьи и таким образом ввели бы в действие весьма сильную фигуру, которая до этого стояла без дела. Отсюда видно, что ход черных заслуживает предпочтения перед взятием белого слона.

7. ♘b1-d2 0-0

8. c2-c3 ♙c8-e6

Черные повторяют маневры белых. Однако положение нетождественно, так как игра белых уже вполне развита и они своим последним ходом подготовились к наступлению на центр черных.

9. ♙c4:e6 f7:e6

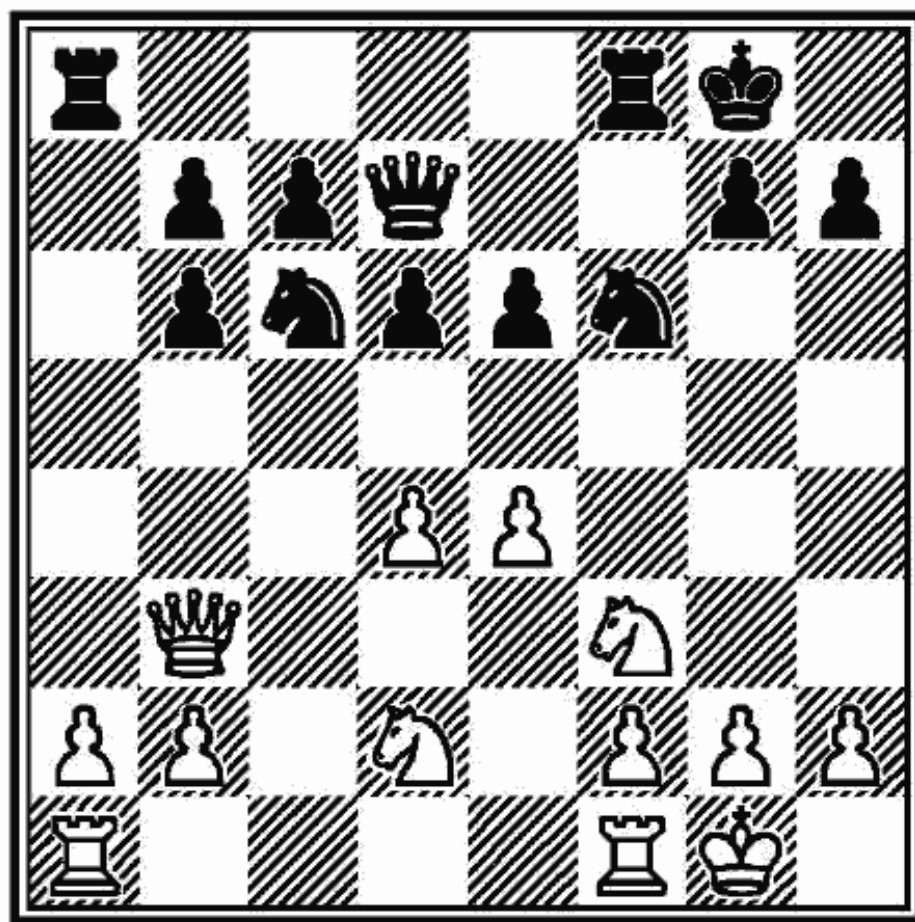
10. ♙e3:b6 a7:b6

11. ♙d1-b3 ♙d8-d7

12. d3-d4 e5:d4

13. c3:d4

45



Дебют закончен, белые овладели центром, но у черных прочная позиция. Белые располагают несколько большей свободой для своих фигур, зато у черных две открытые линии для действия ладей, тогда как у белых – лишь одна, а именно линия «с».

Учитывая все эти обстоятельства, можно сказать, что у белых небольшое позиционное преимущество, но пока недостаточное для выигрыша.

При правильной игре белые всегда должны получать маленькое позиционное преимущество, так как они делают в партии первый ход и потому владеют инициативой; иметь же инициативу – это всегда преимущество. На этом примере мы пока закончим рассмотрение дебютов.

Глава 4

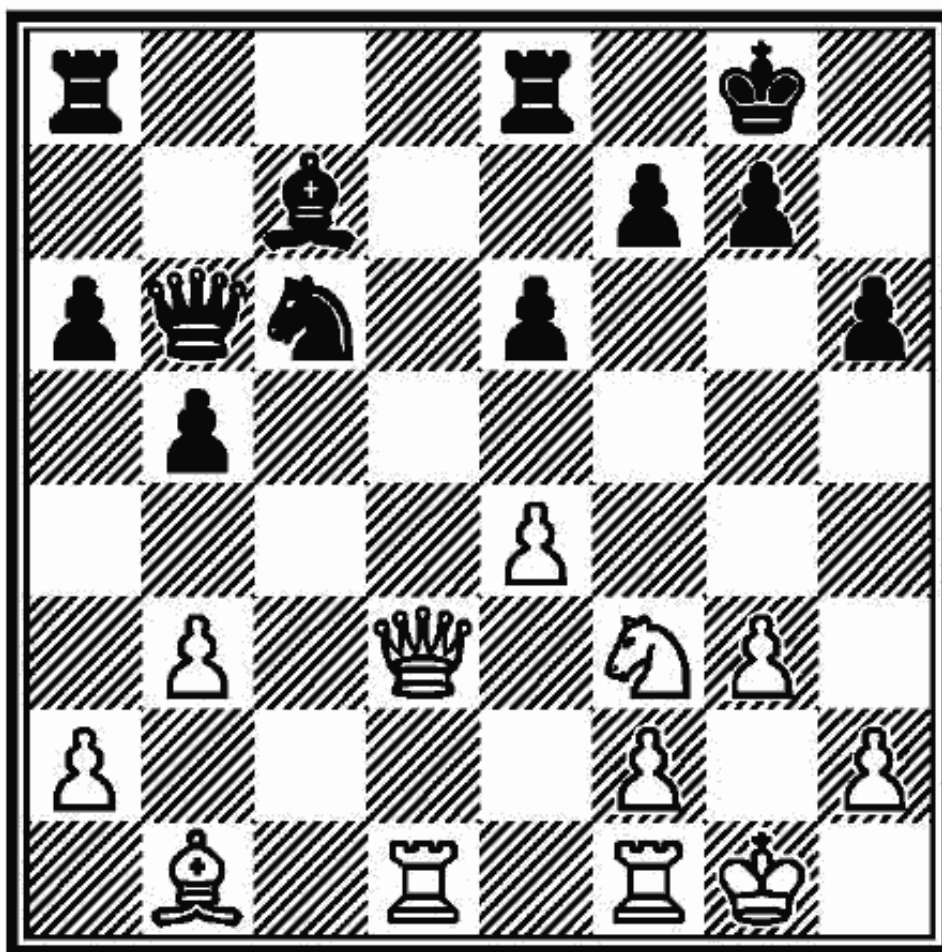
Середина игры

В середине игры следует по возможности стремиться к комбинациям, приводящим к прямой атаке на короля. Сильные шахматисты иначе строят свою партию. Они ищут позиционного или материального преимущества любого рода, независимо от того, направляется ли при этом атака против короля или иной фигуры, но начинающему необходимо практиковаться главным образом в комбинациях, связанных с атакой на короля. Такой метод доставит начинающему больше удовольствия ввиду более оживленной игры и в то же время позволит ему накопить необходимый опыт для того времени, когда он почувствует себя сильнее.

Приступая к прямой атаке на короля или замышляя комбинации, приводящие к такой атаке, начинающий не должен бояться материальных жертв. Он может пожертвовать пешку и даже легкую фигуру. Но ему надлежит быть крайне осторожным, если речь идет о жертве целой ладьи, не говоря уже о ферзе. Эти фигуры можно жертвовать лишь тогда, когда это непосредственно приводит к мату. В противном случае шансы на успех подобной комбинации практически равны нулю.

Приведем несколько примеров, поясняющих эти соображения.

46

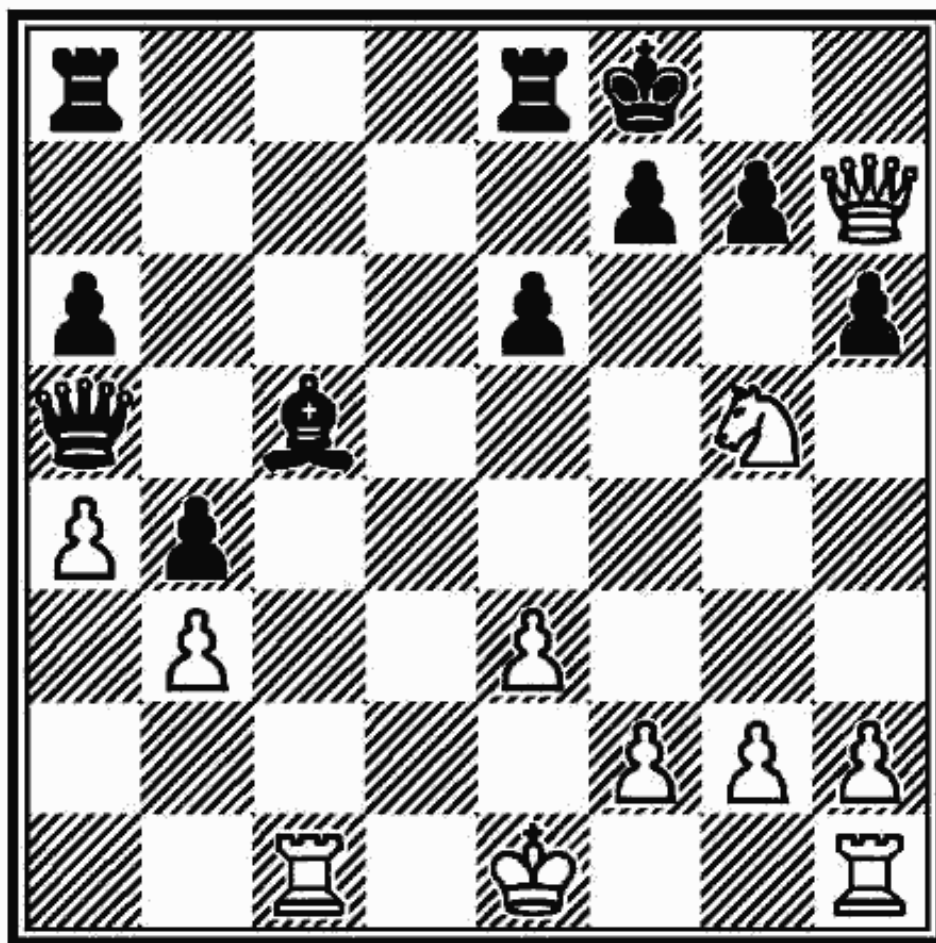


Перед нами простая позиция. Обе стороны располагают одинаковым материалом, но белые имеют то преимущество, что они овладели свободной линией. Кроме того, их ферзь и слон занимают атакующее положение по отношению к неприятельскому королю. Если бы

здесь был ход черных, они легко могли бы уравнять игру, пойдя конем на е5 или одной из ладей на d8. Очевидно, что белые должны помешать этому, сыграв 1. е4-е5. Если черные побьют пешку конем, то последует 2. ♘f3:e5 ♙c7:e5 3. ♕d3-h7+ ♚g8-f8 4. ♖d1-d7, и белые дают мат, так как черные могут предупредить шах ферзем на h8, лишь продвинув свою пешку «g», а тогда белые дают мат: 5. ♕h7:f7X.

Это очень простой случай, и, конечно, черным не следовало бить пожертвованную белыми пешку. Но вернемся к диаграмме и предположим, что черные сделали наилучший ход. Тогда игра будет развиваться так: 1. е4-е5 g7-g6 2. ♕d3-e4 ♖a8-d8 3. ♕e4-f4, и у белых прекрасная атака на короля. Я даже склонен думать, что при правильной игре белые в этом положении должны выиграть. Но в настоящий момент изучающему надлежит сосредоточиться не на этих подробностях, а лишь на том, как добиваться активного расположения своих фигур. В следующих примерах мы рассмотрим этот вопрос глубже.

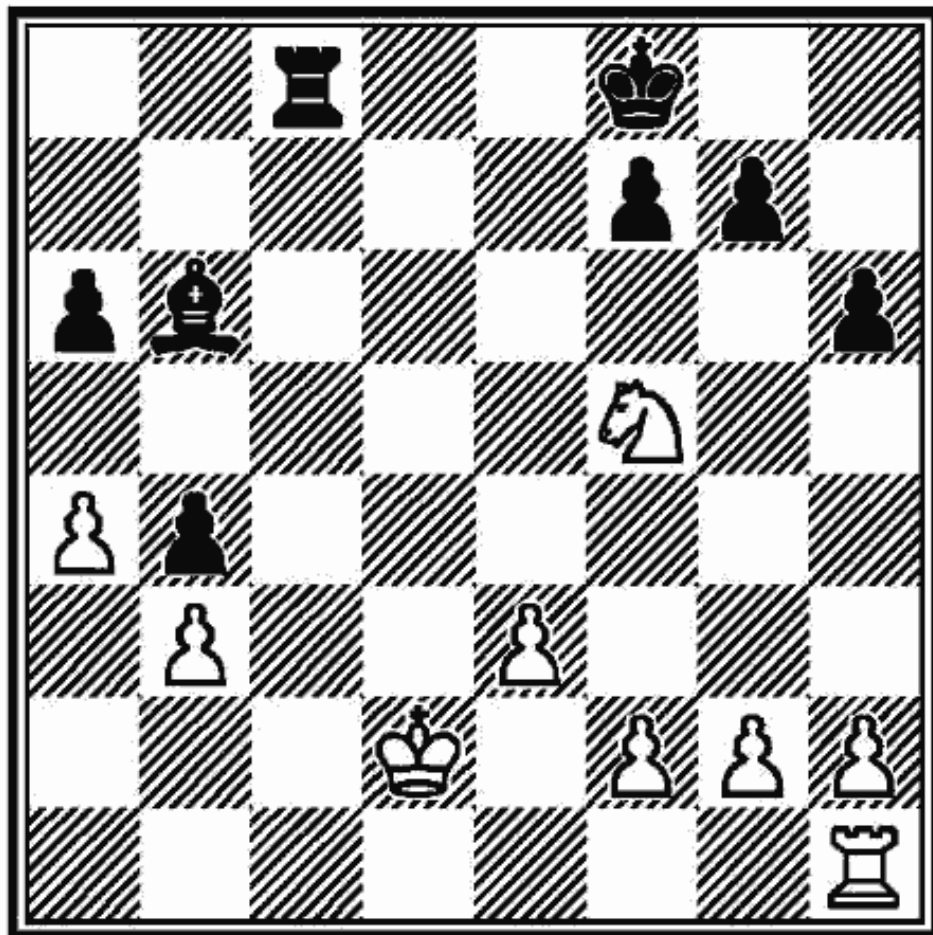
47



Это положение из партии Капабланка – Шредер, игранной в начале 1916 г. в турнире памяти Райса. Мы приводим его чтобы показать, что наиболее безопасный способ игры не всегда является лучшим и что часто выгоднее бывает проявить некоторую предприимчивость. Мы не ожидаем от начинающего, что он будет играть вполне точно, но сейчас мы хотим повлиять на выработку им хорошего стиля игры. Поэтому мы и хотим показать ему ряд позиций, выигранных путем прямой и сильной атаки на короля. В изображенном положении белые могли бы вполне безопасно сыграть следующим образом: 1. ♘g5-e4 ♙c5-

b6 (лучший ход) 2. ♖c1-c6 ♜a5-f5 (тоже, безусловно, лучший ход; всякий другой дал бы белым легкий выигрыш) 3. ♜h7:f5 e6:f5 4. ♞e4-d6 ♜e8-b8 5. ♞d6:f5 ♜b8-c8 6. ♜c6:c8+ ♜a8:c8 7. ♚e1-d2.

48



Это ход имеет целью предупредить 7... ♜c8-c2, а также освободить место для ладьи, с тем чтобы на ход черных 7... ♜c8-c3 можно было ответить 8. ♜h1-b1, защищая пешку. В результате получился бы эндшпиль с лишней пешкой у белых, и, конечно, при правильной игре белые выиграли бы его. Но это отняло бы немало времени и потребовало бы от них вполне точной игры.

Вместо всего этого белые сыграли на атаку (см. диаграмму 47).

1. ♜h7-h8+ ♜f8-e7

2. ♜h8:g7 h6:g5

3. ♜g7:g5+ ♜e7-d6

Король идет на защиту слона, но при этом подвергается атаке всех белых фигур.

4. ♜e1-e2 ♜a8-c8

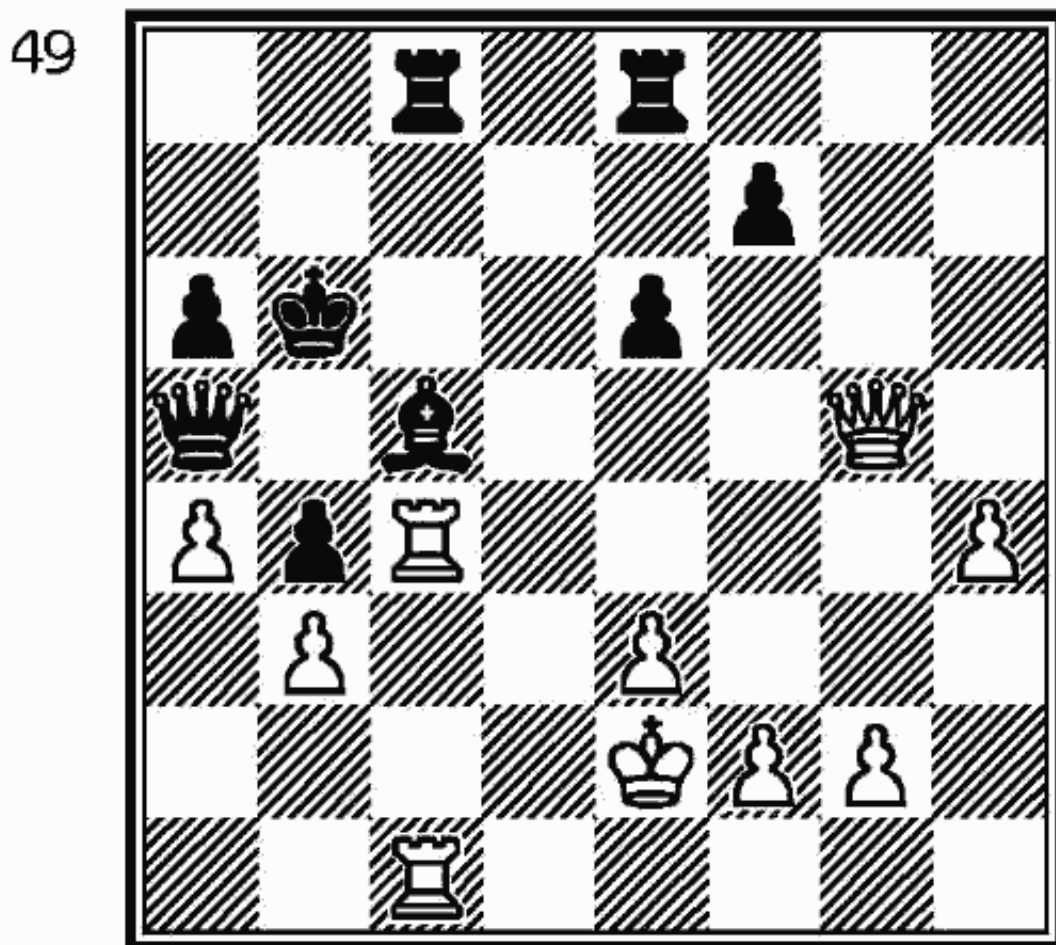
5. ♜c1-c4 ♜d6-c6

Черные хотят, пока есть время, увести короля в безопасное место.

6. ♖h1-c1 ♔c6-b6

Теперь черные так будто бы в безопасности, но белые пользуются тем обстоятельством, что все фигуры черных связаны или блокированы. А именно: черный ферзь вовсе не имеет ходов, король не может ходить ввиду потери слона, а ладья на c8 не может уйти, так как связана защитой слона, равно так и слон не может уйти из-за потери ладьи. Черные фигуры так бы прикреплены к месту, и белые, пользуясь свободным временем, начинают надвигать свою проходную пешку, чтобы провести ее в ферзи. Итак:

7. h2-h4



7... f7-f5

8. ♔g5-g7

С целью вернуться на e5, держа фигуры черных связанными и оказывая на позицию противника максимальное давление, а также с целью защитить поле h8, где пешка должна быть превращена в ферзя.

8... ♖e8-e7

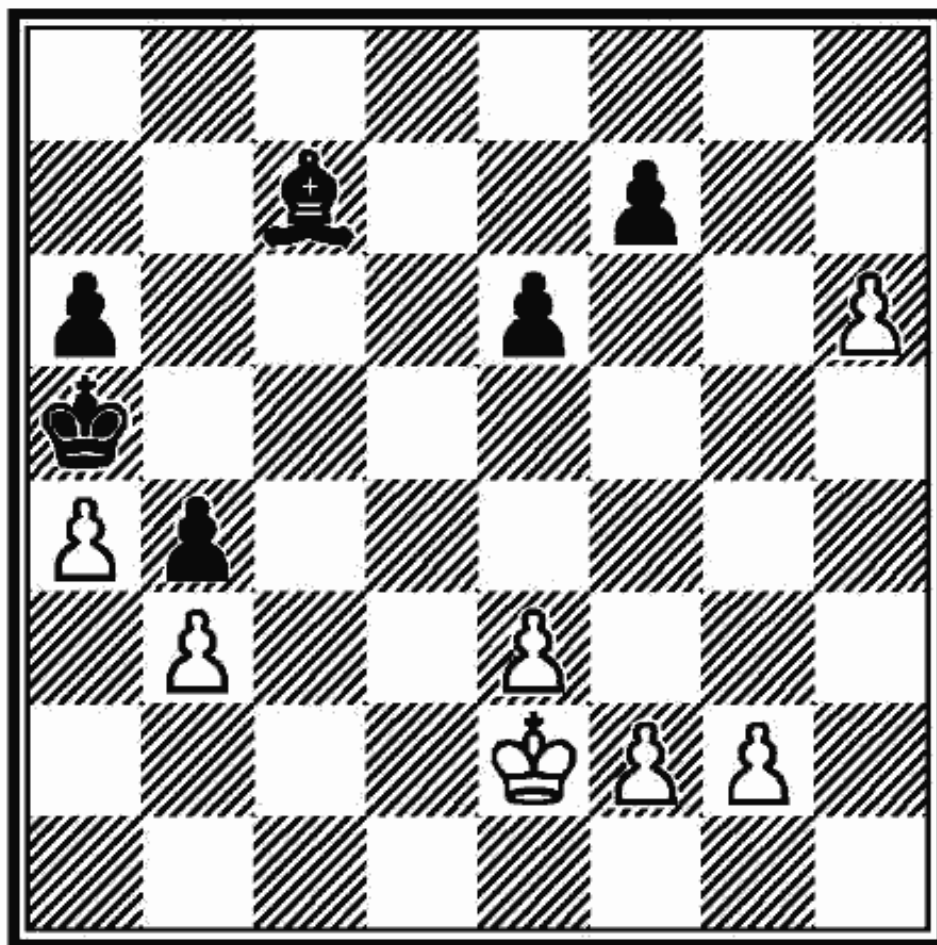
9. ♔g7-e5 ♖c8-c6

Грубая ошибка, но положение черных все равно безнадежно.

10. ♖c4:c5

и черные сдались, так как при ответе 10... ♖с6:с5 белые сыграют 11. ♔е5-d6+ ♚~ 12. ♖с1:с5 с нападением на ферзя, вследствие чего теряется и вторая ладья черных. Однако вернемся к диаграмме 49 и предположим, что черные вместо хода 7...f7-f5 сделали более сильный ход 7.. ♖с8-с7. Тогда игра продолжалась бы так: 8. h4-h5 ♖е8-с8 9. h5-h6 ♘с5-d6 (это единственное поле, на которое слон может отступить без потери ладьи) 10. ♔g5:a5+ ♚b6:a5 11. ♖с4:с7 ♖с8:с7 (не 11. ♘d6:с7, так как ответ белых 12. ♖с1-с6 парализовал бы все фигуры черных) 12. ♖с1:с7 ♘d6:с7.

50



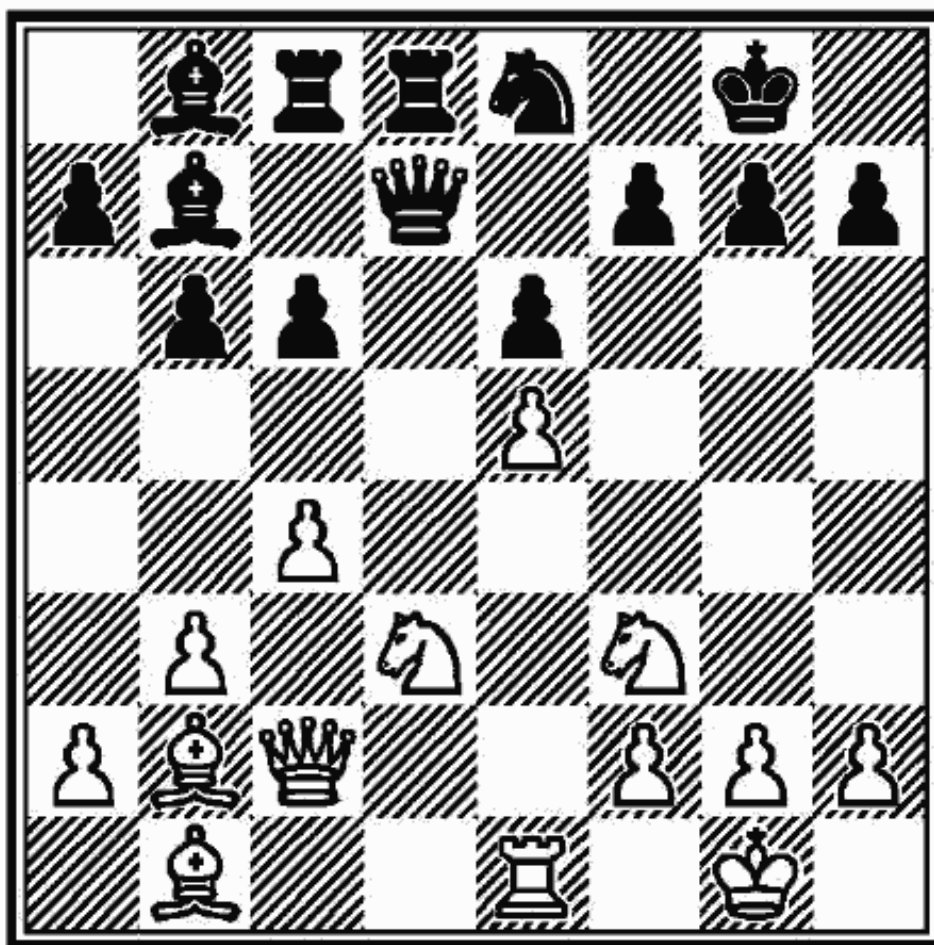
Получилась крайне интересная позиция. Черные вышли из сражения с материальным преимуществом, но их король находится на ферзевом фланге, тогда как развязка должна произойти на королевском. А в эндшпиле, когда на доске почти не остается фигур кроме пешек, отсутствие короля в центре борьбы обычно оказывается фатальным. Белые должны постараться провести свою пешку в ферзи, прежде чем подоспеет король черных. Поэтому они играют

13. f2-f4 ♘с7-d8 (белые намерены сыграть h6-h7, а затем превратить пешку в ферзя. Черные стремятся предупредить это, поставив слона на f6, где он владеет полем h8)

14. g2-g4 ♘d8-f6 15. g4-g5 ♘f6-h8 16. e3-e4 ♔a5-b6 (король предпринимает путешествие на королевский фланг; к несчастью, ему туда слишком далеко идти, и он не успевает вовремя) 17. f4-f5 e6:f5 18. e4:f5 ♔b6-c5 19. g5-g6 f7:g6 20. f5:g6, и у черных нет защиты против 21. g6-g7.

Этот пример показывает, как скучная с виду игра вдруг может стать весьма оживленной и волнующей. Мы видим также, какое важное значение имеет в эндшпиле время и как важна в этой стадии роль короля либо так оборонительной, либо как наступательной фигуры. Этот пример хотя и не особенно ценный для сильных шахматистов, весьма полезен для шахматистов средней силы, так как подчеркивает целый ряд общих принципов, о которых изучающий всегда должен помнить.


51



Рассмотрим эту позицию в свете уже известных нам соображений. У черных лишнее качество: ладья против коня. Это само по себе уже решающее преимущество. Такого перевеса в силах больше чем достаточно для выигрыша, но только при условии отсутствия прямой опасности. Однако если глубже вникнуть в данную позицию, положение черных начнет внушать известную тревогу. Черные завладели, правда, открытой линией, поставив на нее ферзя и ладью, белые зато блокируют непосредственное действие этих фигур своим конем, стоящим на d3. Но это чисто оборонительный момент, и если бы у белых за материальный перевес противника не было иной компенсации, черные должны были бы победить. Однако сейчас ход белых, и остальные их фигуры стоят лучше фигур черных. Поэтому белые могут воспользоваться преимуществом как во времени, так и в позиции.

Рассмотрим более детально расположение фигур обеих сторон. У черных оба их слона заблокированы, один – белой пешкой e5, а другой – собственной пешкой с6. Их ладья на с8 ничего не делает, и они должны затратить время, чтобы перевести ее в другое место, где она могла бы играть наступательную или оборонительную роль. Конь черных на e8 занимает чисто оборонительное положение. Однако то обстоятельство, что конь – единственная фигура близ короля, способствующая его защите, заставляет считать с точки зрения защиты это положение. Однако то обстоятельство, что конь – единственная фигура близ короля, способствующая его защите, заставляет считать с точки зрения защиты это положение хорошим, а материальное преимущество черных побуждает оценивать этот фактор в пользу черных. Все же недостатком положения черного коня является то, что он препятствует движениям собственных фигур и мешает им активно содействовать защите короля.


Одним словом, положение черных стесненное. Если бы ход был за черными, они могли бы значительно облегчить свое положение, сыграв с6-с5, переходя тем самым в атаку. После


указанного хода грозило бы  b7:В со вскрытием королевского фланга белых и уменьшением их наступательных сил. Очень может быть, что при всех невыгодах позиции черных этого было бы достаточно, чтобы решить игру в их пользу. Поэтому белым необходимо воспрепятствовать продвижению этой пешки.



Теперь всмотримся в расположение белых фигур. Все они стоят довольно хорошо. За исключением слона на b2 все они обладают значительной подвижностью и быстро могут быть переброшены с одного фланга на другой. Кроме того, слон b1 поддерживает белого ферзя в его замаскированной атаке на черного короля, атаке, которая разовьется, как только уйдет куда-нибудь конь d3.

Вот к чему приводит общий обзор позиции. Из него мы усматриваем две главные задачи для белых: предупредить продвижение черной пешки с6 и уйти конем с d3. Первая цель легко может быть достигнута ходом с4-с5. Это был бы хороший ход, но несколько медленный по своему действию, а тем временем черные при искусной защите, пожалуй, могли бы ускользнуть от проигрыша.

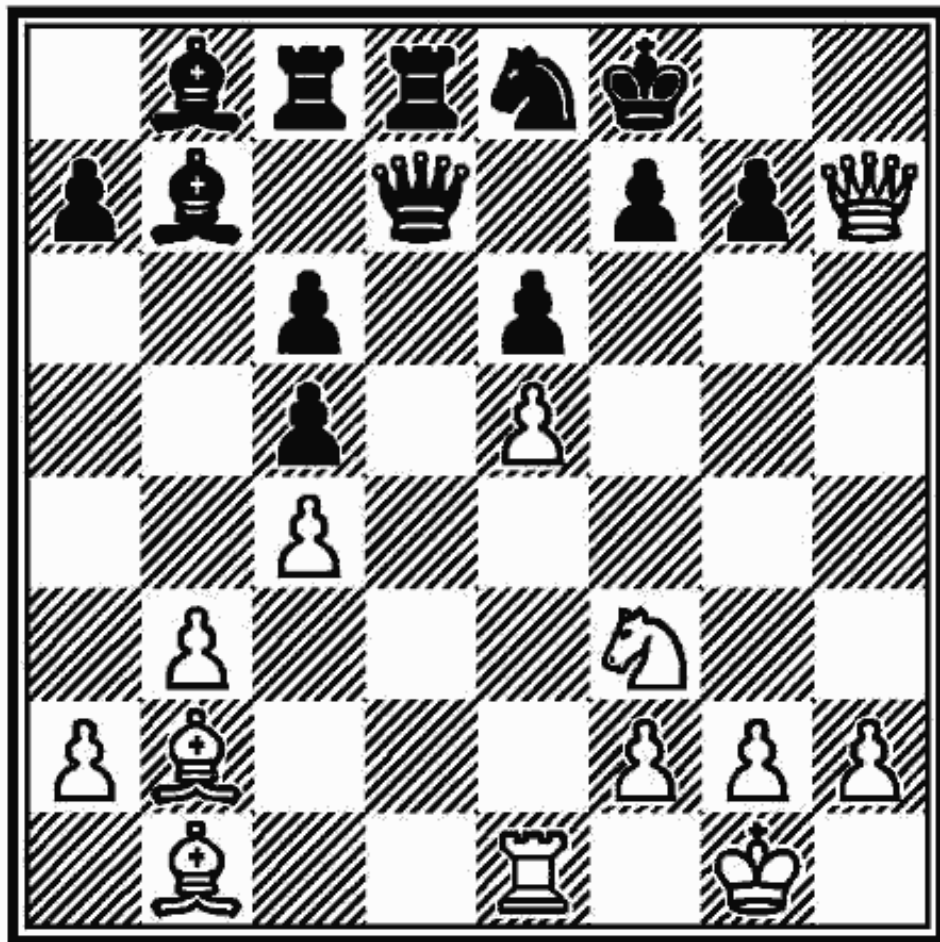
Вторая цель достигается ходом коня на b4, f4 или c5. После первого хода конь оказался бы одиноким на ферзевом фланге и не у дел. Это был бы просто плохой ход. Второй ход приблизил бы коня для атаки на королевский фланг противника и, с общей точки зрения, мог бы считаться прекрасным ходом. Однако черные, ответив g7-g6, могли бы защитить свою

позицию и, может быть, спаслись бы от поражения. Третий ход,  d3-c5, – единственный, который приводит к желаемой цели. Он блокирует продвижение черной пешки с6 и, нападая на ферзя, лишает черных возможности заняться защитой против атаки на короля. Правда, конь при этом теряется, но мы уже рекомендовали такую тактику, когда она дает шансы на успех. Посмотрим, что могло бы случиться дальше.

1.  d3-c5! b6:c5

2.  c2:h7+  g8-f8

52



Белые уже могут делать то, что им нравится. Они могут свести игру к ничьей путем вечного шаха, так как после 3. ♖h7-h8+ ♔f8-e7 4. ♖h8-h4+ у черных нет ничего лучшего, как вернуться королем на f8, на что белые могут повторять шахи до бесконечности. При таких обстоятельствах белые могут подумать о том, нет ли в их распоряжении чего-либо лучшего, и тогда они увидят, что, сыграв ♙b2-a3, они могут возместить, а даже с лихвой, свои материальные потери. Итак:

3. ♙b2-a3 ♜b8-d6

Это единственный способ предупредить немедленную катастрофу, так как грозило 4.

♜a3:c5+.

4. e5:d6

Выигрывало также 4. ♜e1-d1, но этот ход привел бы к большим осложнениям. А между тем когда партия принципиально выиграна, следует продолжать простейшим образом, чтобы уменьшить возможность ошибок.

4... ♞e8:d6

4... ♖d7:d6 было бы не лучше.

5. ♙a3:c5 ♔f8-e7

6. ♘f3-e5 ♙d7-e8

7. ♖e1-d1 ♙e8-h8

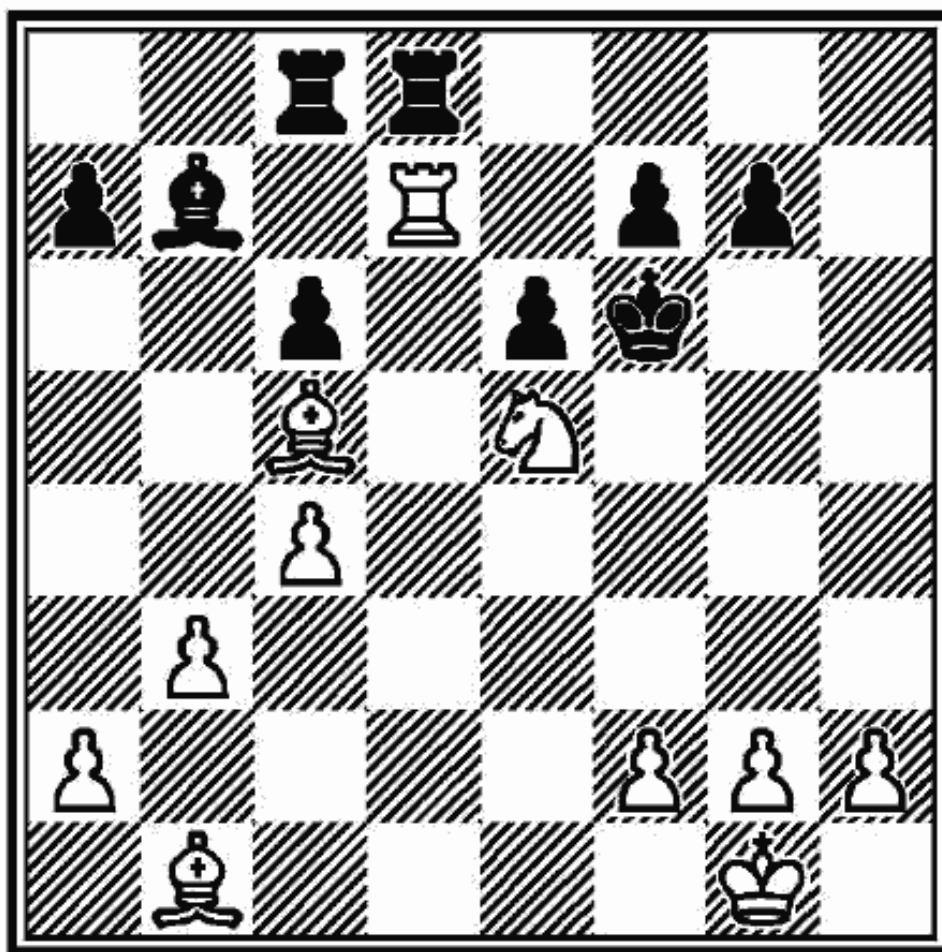
8. ♙h7:h8 ♖d8:h8

9. ♖d1:d6 ♖h8-d8

10. ♖d6-d7+ ♙e7-f6

Если 10... ♙e7-e8, то 11. ♖d7-e7+ и затем 12. ♙e7:b7+.

53



11. ♖d7:f7+ ♙f6-g5

На 11... ♙f6:e5 последовало бы 12. f2-f4X.

12. ♙c5-e3+ ♙g5-h4

13. ♙f7-f4+ ♙h4-h5

14. ♙b1-g6+ ♙h5-g5

15. h2-b4+ ♙g5-h6

16. ♖f4-~

и слон е3 матует черного короля.

Мы показали ход игры до самого конца, чтобы изучающий мог убедиться в том, насколько важно гармоническое действие фигур.

Координация действий фигур составляет один из важнейших элементов срединной стадии игры, особенно при прямой атаке на короля.

Этим примером мы временно закончим рассмотрение середины игры и перейдем к окончаниям, в которых наибольшее значение имеет элемент времени.

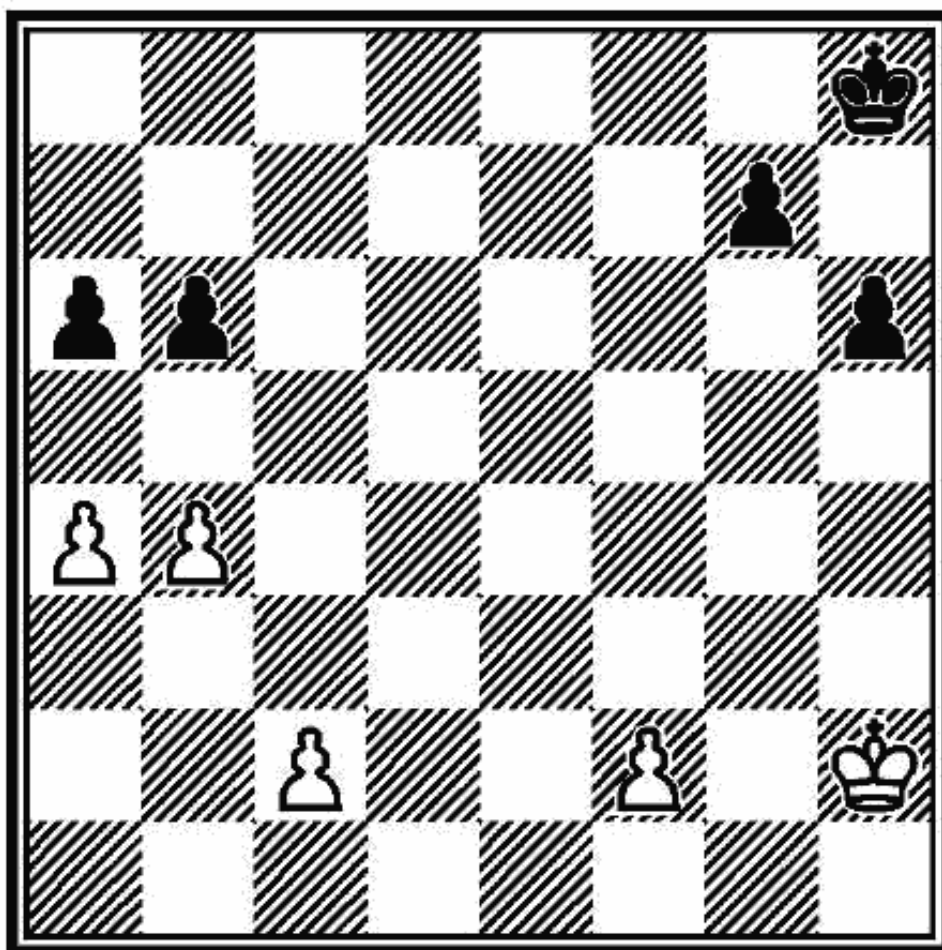
Глава 5 Эндшпиль

В эндшпиле элемент времени имеет огромное значение. Большую роль по сравнению с серединой игры играет и материал, так как при меньшем числе фигур удельный вес каждой отдельной пешки сильно возрастает. Король, который в дебюте и середине игры часто является лишь обузой, так как нуждается в защите, в эндшпиле становится весьма важной наступательной фигурой. Начинающий должен понять это и по возможности играть своим королем.

В эндшпиле, когда на доске остаются только короли и пешки, короля обычно следует двигать к центру доски. Начинающие обычно боятся пользоваться королем, и это невыгодно отражается на их игре, если противник в этом отношении опытнее. Следует сказать, что многие эндшпили решаются именно в зависимости от положения королей и от возможности для них продвинуться в центр доски. Поэтому начинающему следует при каждом удобном случае упражняться в подобной игре. Он быстро убедится, что такая стратегия оживляет игру и способствует практическому успеху.

Поясним это примерами.

54




В этой позиции выигрывают белые, так как черный король находится на одно поле дальше, чем следует, от пешек ферзевого фланга. Если бы он стоял не на h8, а на g8 или же если бы первый ход был черных и они могли бы пойти на g8 прежде, чем белые начнут

надвигать свои пешки, этот эндшпиль был бы в общем в пользу черных, хотя при искусной игре со стороны белых партия, вероятно, окончилась бы вничью.

Все это ясно показывает важное значение в эндшпиле элемента времени. Действительно, здесь часто исход определяется лишь очередью хода, а не позицией или соотношением материальных сил. В данном случае силы обеих сторон равны, а положение скорее в пользу черных (ввиду того, что их силы хорошо уравниваются на обоих флангах доски, чего о силах белых сказать нельзя).

Для того чтобы положение можно было признать равным, все пешки белых должны были находиться на ферзевом фланге; лишь тогда преобладание их сил на этом фланге было бы достаточным, чтобы компенсировать преимущество равновесия сил, которыми располагают черные. Мы касаемся этого вопроса ввиду его важности с точки зрения стратегии и тактики шахматной игры. Мы еще встретимся с ним во второй части книги.


Возвращаясь к позиции на диаграмме 46, мы находим следующий путь к выигрышу:

1. c2-c4  h8-g8
2. c4-c5 b6:c5
3. b4-b5!

В этом вся соль! Если бы белые побии пешку, черные успели бы подойти королем. Надвигая же пешку, белые угрожают превратить ее в ферзя на поле b8, которое на одно поле дальше того, которого успевает достигнуть черный король, и этого достаточно для выигрыша.

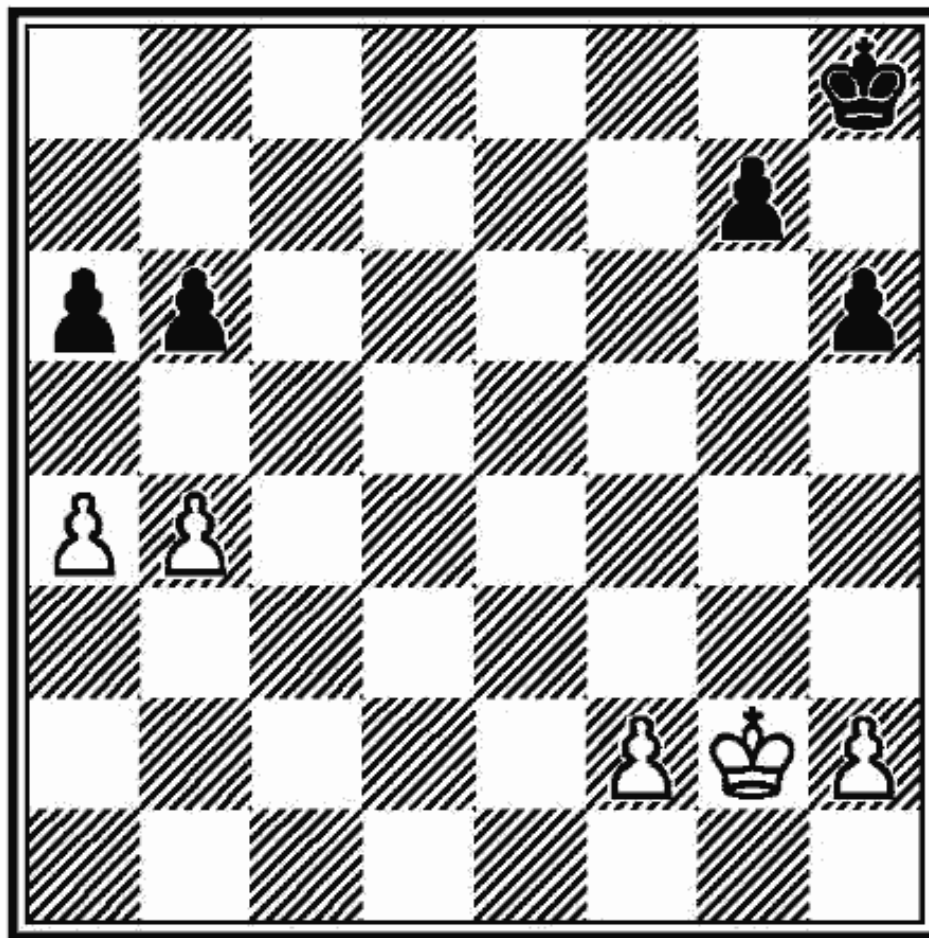
- 3... a6:b5
4. a4:b5

Белые могли бы также сыграть 4. a4-a5 и превратить пешку в ферзя еще на одно поле дальше от черного короля. Но в этом нет надобности, а так так черные сохранили бы при этом большие силы, этого и не следует делать.

- 4... g8-f7
5. b5-b6  f7-e7
6. b6-b7

Следующим ходом белые ставят ферзя и легко выигрывают.
Возьмем другой пример.

55



В этой позиции белые также выигрывают, потому что им принадлежит очередь хода. Положение и материальные силы на обоих флангах почти равны. То, что черные имеют на королевском фланге связанные пешки, является преимуществом, но в данном случае настолько малым, что оно не может иметь значения. Положение белых пешек на ферзевом фланге для наступления выгодное, но для защиты неблагоприятное. При наступлении пешки тем сильнее, чем дальше они отошли от своей начальной базы. При защите они тем сильнее, чем ближе они к этой базе.

Решает в этом эндшпиле взаимное расположение королей. Черные при своем ходе сыграли бы 1... ♔h8-g8, и это позволило бы им вовремя встретить натиск белого короля. Но, не располагая очередью хода, они быстро попадают в беспомощное положение. Итак:

1. ♔g2-f3 ♔h8-g8

2. ♔f3-e4 ♔g8-f7

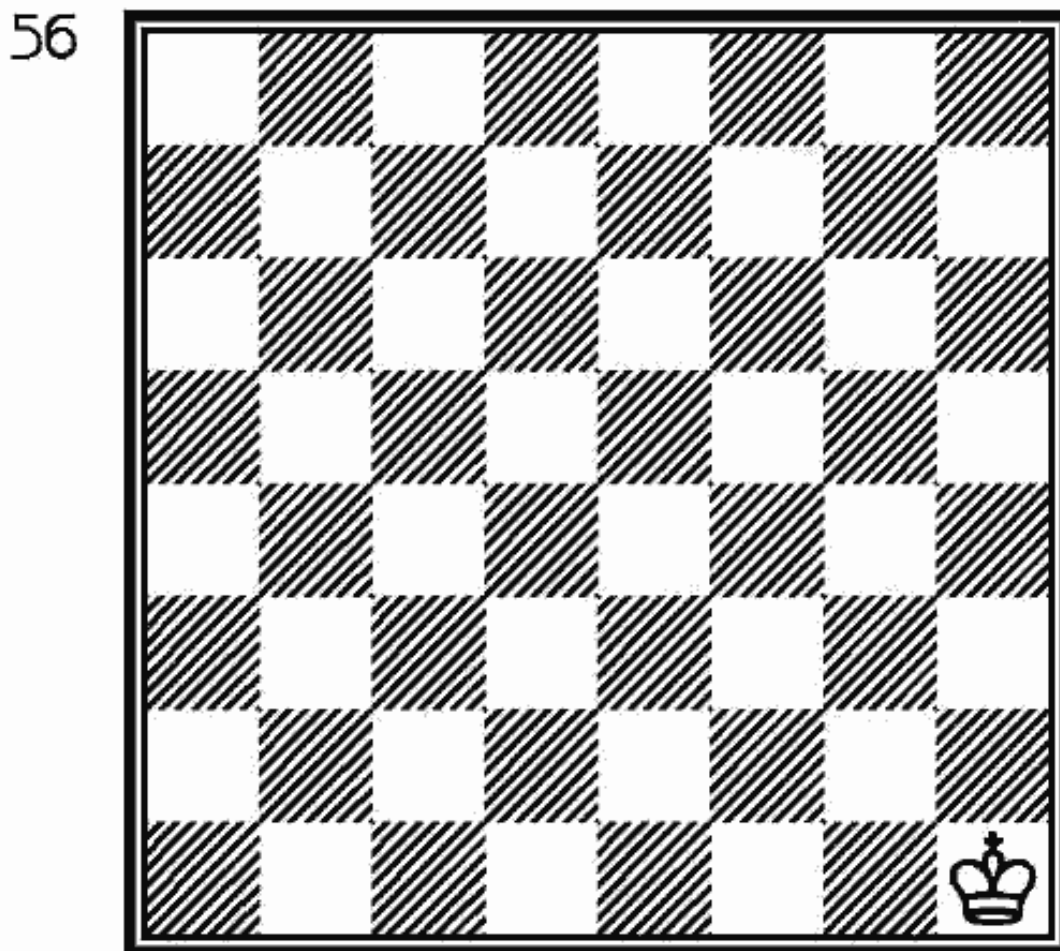
3. ♔e4-d5 ♔f7-e7

4. ♔d5-c6,

и белые выигрывают обе черные пешки.

Этот пример также демонстрирует важную роль короля в эндшпиле и подчеркивает значение элемента времени: исход борьбы в данном случае решается преимуществом хода (то есть тем, что белые опережают черных на один ход).

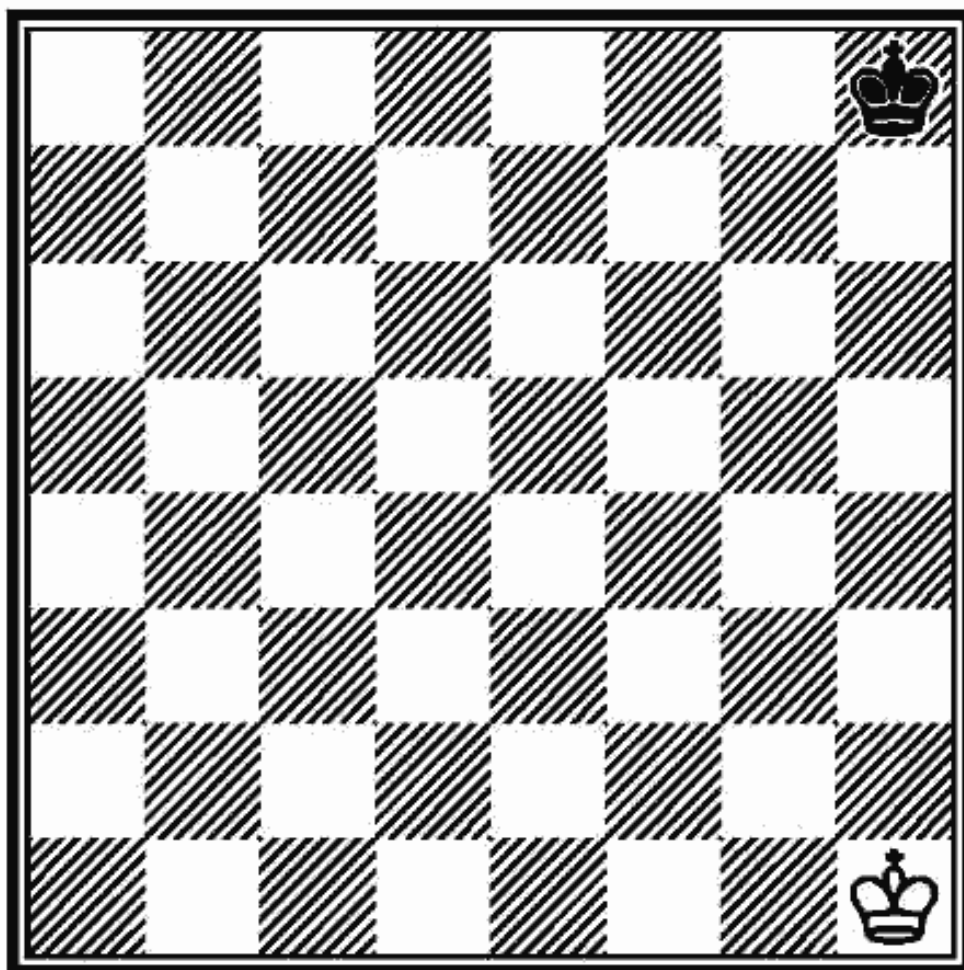
Здесь мы хотим обратить внимание изучающего на то, что в силу свойств шахматной доски и характера хода короля поле a8, отмеченное на диаграмме 56, может быть достигнуто белыми в одно и то же число ходов, независимо от того, на какое поле 1-го ряда мы поставим на короля.



Где бы ни стоял на этой диаграмме король белых, с любого из полей (a1, b1, c1 и т. д. до h1) ему нужно одно и то же число ходов, чтобы добраться до поля a8.

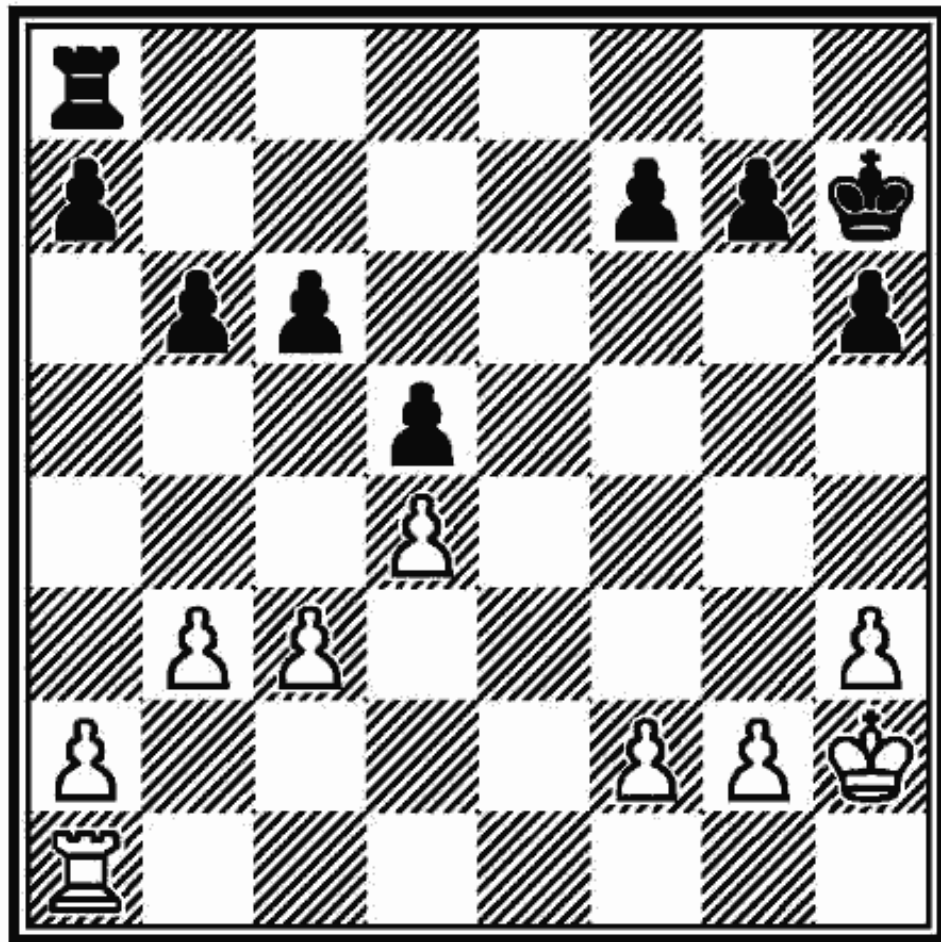
Точно так же и на следующей диаграмме (57) оба короля могут дойти до отмеченного поля c6 в равное число ходов. Точный расчет числа ходов, необходимых королю для перехода на заданное поле, имеет в эндшпилье чрезвычайно важное значение. Пешечные окончания встречаются весьма часто, и поэтому изучающий должен хорошо ознакомиться с ними. Знания его в этой области часто обеспечат ему успех.

57



Рассмотрим теперь окончания, в которых участвуют ладьи.

58



На этой диаграмме исход борьбы тоже решается очередью хода. Расположение фигур у обеих сторон симметричное, партия решается элементом времени. Тот, кто делает первый ход, занимает ладьей линию «е» и достигает выигрышной позиции.

1. ♖a1-e1 ♔h7-g6

2. ♖e1-e7 ♘c6-c5

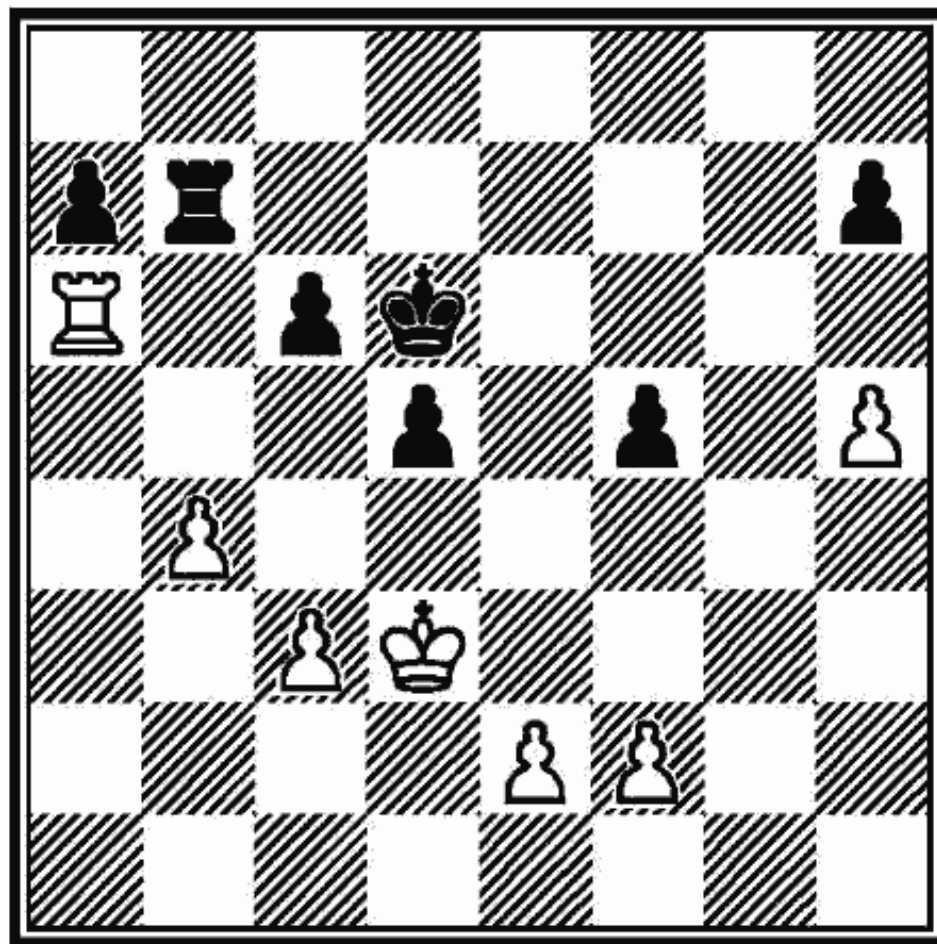
3. ♙d4:c5 ♙h6:c5

4. ♖e7-d7,

и белые выигрывают пешку. Обычно этого преимущества достаточно для выигрыша партии между шахматистами равной силы, если только они умеют использовать силу своего короля.

Рассмотрим теперь пример (диагр. 59), где король действует при поддержке ладьи.

59



Обе стороны располагают равными силами, но у белых позиционное преимущество. Ладья черных не может покинуть 7-й ряд, так как белые выиграли бы пешку «а». Кроме того, как только черные уйдут ладьей с линии «b», белые могут сыграть b4-b5 с угрозой выиграть пешку.

Черным, пожалуй, ничего больше не остается, так выжидать, что предпримут белые. При всем том белые не могли бы выиграть без участия в игре короля. Им надлежит играть следующим образом:

1. ♔ d3-d4 h7-h6

2. f2-f4

Это вынуждает черных пойти либо королем, либо ладьей. Ввиду необходимости защищать пешку «с» черные могут пойти королем лишь на d7 или c7, но тогда белые ответят 3.

♔ d4-e5 и выиграют пешку «f». Поэтому черным приходится ходить ладьей.




2... ♖ b7-e7

3. b4-b5 ♖ e7-c7


Черные могли также сыграть



3... ♔ e7-e4+, однако после ответа белых 4. ♔ d4-d3 им пришлось бы пойти 4... ♖ e4-c4 для защиты пешки c6. Но тогда получилось бы приблизительно то же положение, что и в тексте.

4. b5:c6



Не 4.  a6:c6+ ввиду 4...  c7:c6 5. b5:c6  d6:c6, и черные с проходной пешкой на линии «а» имели бы отличные шансы на выигрыш.

4...  c7:c6

Если черные идут королем на е6, белые отвечают 5.  d4-c5 и на любой ход ладьи по 7-й линии продолжают 6. c6-c7+, выигрывая по меньшей мере еще одну пешку.

5.  a6:a7  c6-c4+

С целью отогнать белого короля.


6.  d4-d3  c4-c7



Белые угрожали сыграть 7.  a7-h7 и выиграть пешку h6.



7.  a8-a8

Белые могли также выиграть, разменяв ладьи и приведя игру к пешечному эндшпилю того типа, который уже был рассмотрен в этой главе. Но ход в тексте еще точнее и избран с целью продемонстрировать взаимодействие ладьи и короля.

7...  c7-h7

Угрожало 8.  a8-h8 с выигрышем пешки h6.

8.  d3-d4  d6-e6

9.  a8-e8+  e6-d6

10.  e8-d8+.

Белые выигрывают пешку d5 и с преимуществом в две пешки без труда заканчивают партию в свою пользу.

Глава 6 Практические советы

1. В дебюте выводите фигуры быстро и рокируйте рано, преимущественно в короткую сторону. Рокировка обычно укрепляет положение короля.

2. В окончаниях, когда ферзи уже разменены и кроме пешек осталось лишь по одной или по две легкие фигуры, продвигайте своего короля в центр доски. Быстро надвигайте также свои пешки. Пешечные окончания, как правило, выигрываются путем проведения пешки в ферзи.

3. Координируйте действия своих фигур. Атаки отдельными фигурами при должной бдительности противника обычно быстро отражаются. Рекомендуется, особенно в ранней стадии игры, не разрывать свою пешечную цепь.

4. Захватывайте инициативу при всяком удобном случае. Владеть инициативой – это уже преимущество.

5. В дебюте выводите по крайней мере одного из коней прежде, чем развивать слонов.

6. Ставьте свои ладьи на открытые линии.

7. Играйте при всяком случае комбинационно, чтобы развить свое воображение.

8. Никогда не отказывайтесь от какого-нибудь хода только из боязни проиграть. Если вы считаете ход хорошим, делайте его. Опыт – лучший учитель. Помните, что вам придется проиграть сотни партий, прежде чем вы станете сильным шахматистом.

9. В дебюте избегайте ходить дважды одной фигурой: это замедляет развитие. Предпочитайте также ходы фигурами ходам пешками.

10. Принимайте всякую жертву – пешки или фигуры, – если только вы не видите непосредственной опасности.

Примечание. Читатель должен иметь в виду, что эти советы представляют собой не абсолютно точные правила, годные для всех случаев, а лишь общие принципы. Но в основном они верны. Хорошие шахматисты следуют им, но, безусловно, бывают случаи, когда лучше отступить от них.

Часть II

Стратегия и тактика шахматной игры

Введение

Разнообразные и сложные комбинации, которые часто отпугивают начинающих от шахмат, как раз больше всего привлекают к ним опытных шахматистов. Привлекательность шахмат заключается именно в их сложности, логичности и борьбе, насыщенной комбинационным содержанием. Чтобы успешно провести атаку, требующую жертвы одной или нескольких фигур, необходимо обладать хорошо развитым пространственным воображением и уметь рассчитывать заложенные в той или иной позиции возможности. Естественно, что из-за своей неопытности начинающий часто пренебрегает не только расчетом вариантов, но и основными принципами, без соблюдения которых невозможно провести какую-либо комбинацию. Поэтому нашей задачей является ознакомление читателя с общими принципами, которые помогут ему ориентироваться в игре. Можно даже сказать, что, хотя тактика и может меняться в зависимости от обстоятельств, основные стратегические принципы всегда остаются в силе.

Как уже было указано в первой части книги, в шахматной партии различают три стадии: начало, середину и окончание игры. Начальная стадия, или дебют, представляет собой процесс мобилизации сил. В срединной стадии задача заключается в использовании фигур с целью получения решающего результата, в эндшпиле результаты первых двух стадий должны окончательно привести к желаемой развязке.

Конечно, мы говорили при этом о хорошо сыгранной партии, в которой ни с той, ни с другой стороны не было сделано грубых ошибок и не были нарушены основные принципы. Если какая-либо из сторон допускает грубую ошибку или нарушает один из основных принципов, партия обычно быстро оканчивается. Даже среди шахматистов высокой квалификации случается, что игра оканчивается уже в дебюте, если грубая ошибка одного из противников дает другому такое преимущество, что первый уже не видит смысла в дальнейшем продолжении борьбы.

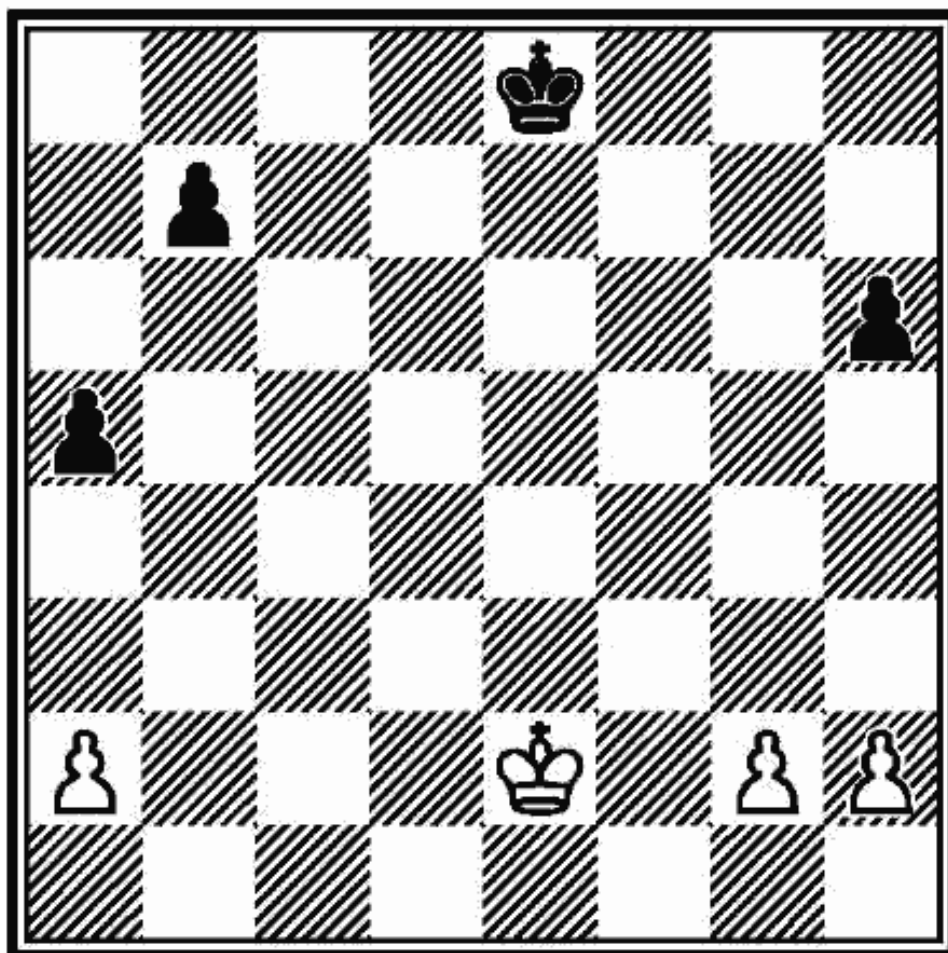
Весьма часто партия оканчивается в срединной стадии, так как ошибка, сделанная одним из играющих, позволяет другому развить сокрушительную атаку, приводящую к мату или решающему материальному преимуществу. Таких результатов мастера иногда достигают посредством блестящих комбинаций, которыми потом восхищаются целые поколения шахматистов. Однако обычно партия между сильными шахматистами после напряженной борьбы заканчивается в эндшпиле.

Для усовершенствования в игре, конечно, нет лучшего способа, чем заниматься под руководством какого-нибудь сильного шахматиста, однако эти уроки не должны носить чисто теоретический характер. Никогда не довольствуйтесь простым заучиванием на память какой-либо серии теоретических ходов в дебюте или иной стадии игры, а старайтесь уяснить себе причины каждого хода в этой серии. Чтобы усилиться, я рекомендую вам сочетать методы теоретического и практического изучения, которым я следовал в этой книге. Вернемся теперь к изучению некоторых окончаний и связанных с ними принципов.

Глава 1 Эндшпиль

В положении на диаграмме силы обеих сторон равны. Они весьма невелики: по три пешки и королью.

60



Король белых ближе к центру доски, что, как было объяснено выше, представляет собой некоторое преимущество. Белые пешки выстроены в один ряд, в котором находится и король. При равенстве прочих условий это делает их позицию более крепкой. Пешки расположены во 2-м ряду – преимущество для защиты и недостаток для атаки. В общем, позиция у белых вполне прочная.

Теперь рассмотрим положение черных. Их король стоит за пешками и дальше от центра, нежели король белых. Это уже недостаток. Черные пешки не стоят в одном ряду – второй недостаток. Черные пешки продвинулись дальше белых – недостаток для защиты и преимущество для атаки. В общем, позиция черных менее уравновешенна, чем позиция белых, и поэтому при прочих равных условиях должна быть признана более слабой.



Однако это только теоретические соображения. Практически же нужно отметить, что будь здесь ход черных, они могли бы успешно защищаться, продвигая короля к центру и к тому флангу, где у них преимущество в силах, то есть к ферзевому флангу. Далее, им надлежит продвинуть отставшую пешку «b» и поставить ее на поле b5 рядом со своей ладейной пешкой. Таким образом, быстро действуя на том фланге, где они имеют материальный пере-


вес, и пользуясь преимуществом более агрессивного положения своих пешек, черные могли бы уничтожить преимущество белых, заключающееся в их более уравновешенной позиции. Однако ход белых, и они достигают выигранного положения следующим образом:

1. a2-a4

Этот ход лишает черных возможности выправить расположение своих пешек и в то же время предупреждает их наступление. В этом ходе воплощен один из наиболее ценных шахматных принципов, а именно принцип силы – одна пешка удерживает две неприятельские. Другими словами, в данном случае вы силой в одну единицу удерживаете силу в две единицы. После этого первого хода дальнейшее сравнительно просто:

1...  e8-d7

2.  e2-d3  d7-c6

3.  d3-c4 h6-h5

Черные встретили препятствие своему наступлению на ферзевом фланге и поэтому пытаются воспрепятствовать продвижению противника на противоположном фланге.

4. g2-g3

Это второй важный ход в этом эндшпиле, и, делая его, белые опять следуют одному из принципов, уже разъясненных выше, а именно двигают ту пешку, против которой нет неприятельской. Если бы вместо этого белые сыграли 4. h2-h4, черные, ответив 4... b7-b6, добились бы ничьей, а на ход белых 4. h2-h3 черные даже выиграли бы партию посредством 4...h5-h4.



Этот эндшпиль принадлежит к весьма простым, но все же он иллюстрирует ряд основных принципов. Равным образом в этом эндшпиле ясно выступает и элемент времени.

Теперь продолжим основной вариант.

4... b7-b6

Черным ничего не остается, как выжидать, что предпримут белые.

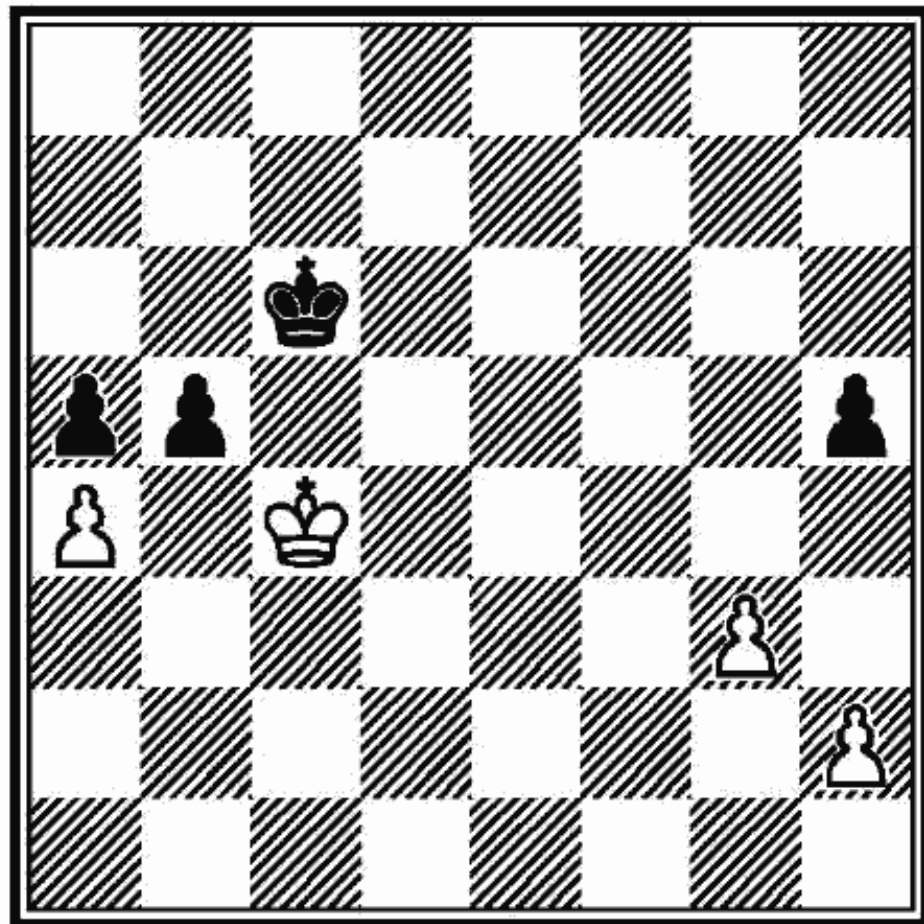
5. h2-h3  c6 – d6

6.  c4-b5  d6-c7

7. g3-g4,

и, в то время как черный король прикован к своим пешкам, белые проводят пешку в ферзи. Если черные пытаются перевести своего короля на другой фланг, чтобы остановить белую пешку, белые забирают обе пешки черных на ферзевом и затем проводят в ферзи свою пешку «а».

61



Предположим теперь, что черные вместо 4...b7-b6 сыграли 4... b7-b5+. Тогда игра продолжалась бы так:

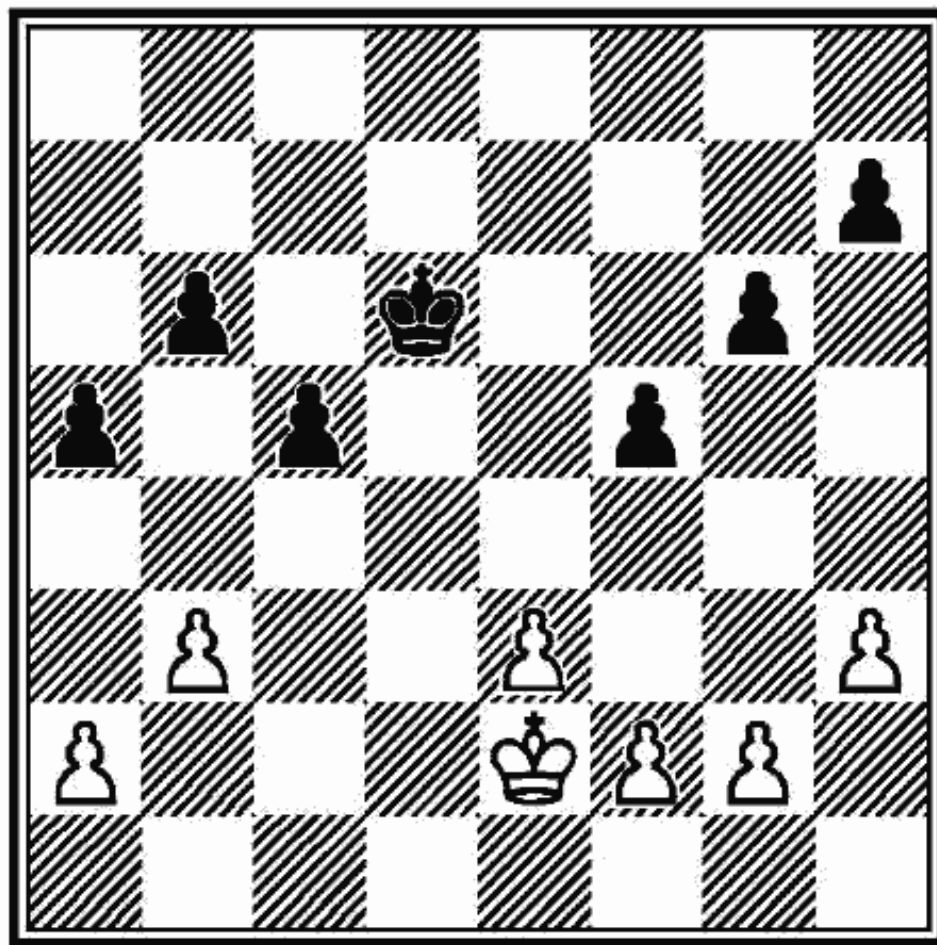
5. a4:b5+ ♔ c6-b6

и черные не могут воспрепятствовать белой пешке пройти в ферзи.

Если мы так подробно останавливаемся на подобных эндшпилях, то лишь ввиду их крайне важного значения и важности применяемых в них принципов.

Окончания этого типа весьма часто встречаются в практической игре. Недавно в партии австрийского мастера Элисказеса получилось следующее положение.

62



Силы сторон равны, и если бы был ход черных, они посредством 1...b6-b5 достигли бы весьма удовлетворительного положения, выровняв свои пешки ферзевого фланга.

Однако в этом положении ход белых, и они в согласии с изложенными выше принципами сыграли:

1. a2-a4

задерживая отсталую пешку «b» черных.

Интересно отметить, что этот маневр близок к описанному в предыдущем примере. Дело в том, что белые могут предупредить или остановить продвижение черных пешек на ферзевом фланге, тогда как черным впоследствии не удастся предупредить аналогичное наступление белых пешек на королевском фланге. Победа достается тому из играющих, который располагает большей свободой на том участке доски, где его силы превосходят силы противника. Вернемся к позиции на диаграмме.

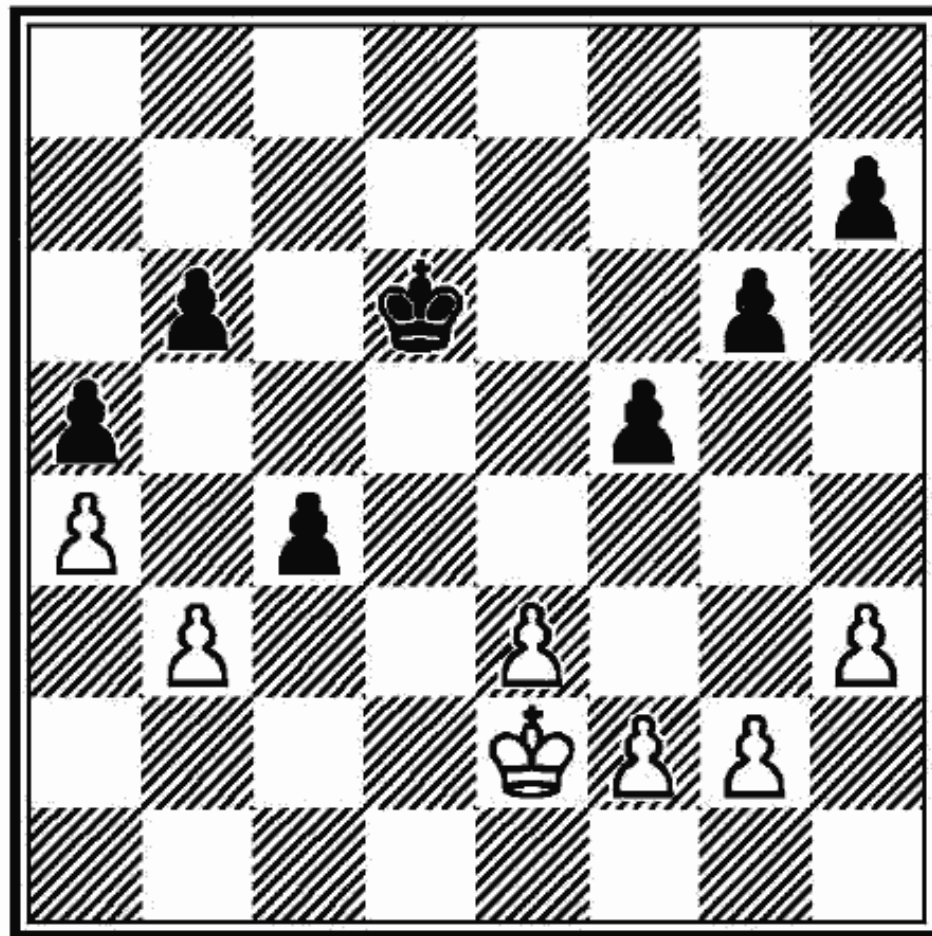
1... ♔ d6-c6

2. ♔ e2-d3 b6-b5

Белые могут выиграть, продолжая 3. a4:b5+ и затем 4. ♔ d3-c3 или же предварительно сыграв 3. ♔ d3-c3. Рекомендуем читателю самому найти варианты. При этом ему следует помнить о том, что если черные рано или поздно сыграют g6-g5, белые могут ответить на это g2-g4. Самый простой путь к выигрышу состоит в том, что белые продвигают свою пешку f2 на f3, а затем играют e3-e4. Черным для завоевания проходной пешки белых придется уйти

королем с ферзевого фланга, и тогда белые выиграют обе пешки черных на этом фланге. Но допустим, что вместо сделанного черными хода 1... ♔ d6-c6 они избрали другой: 1...c5-c4.

63



Тогда последовало бы

2. b3:c4 ♔ d6-c5

3. ♔ e2 – d3 ♔ c5-b4

4. f2-f3 ♔ b4:a4

5. ♔ d3-c3

Этот ход мешает черному королю сразу освободить дорогу для движения проходной пешки «а».

5... b6-b5

6. e3-e4 b5-b4+

7. ♔ c3-b2 b4-b3

8. e4-e5,

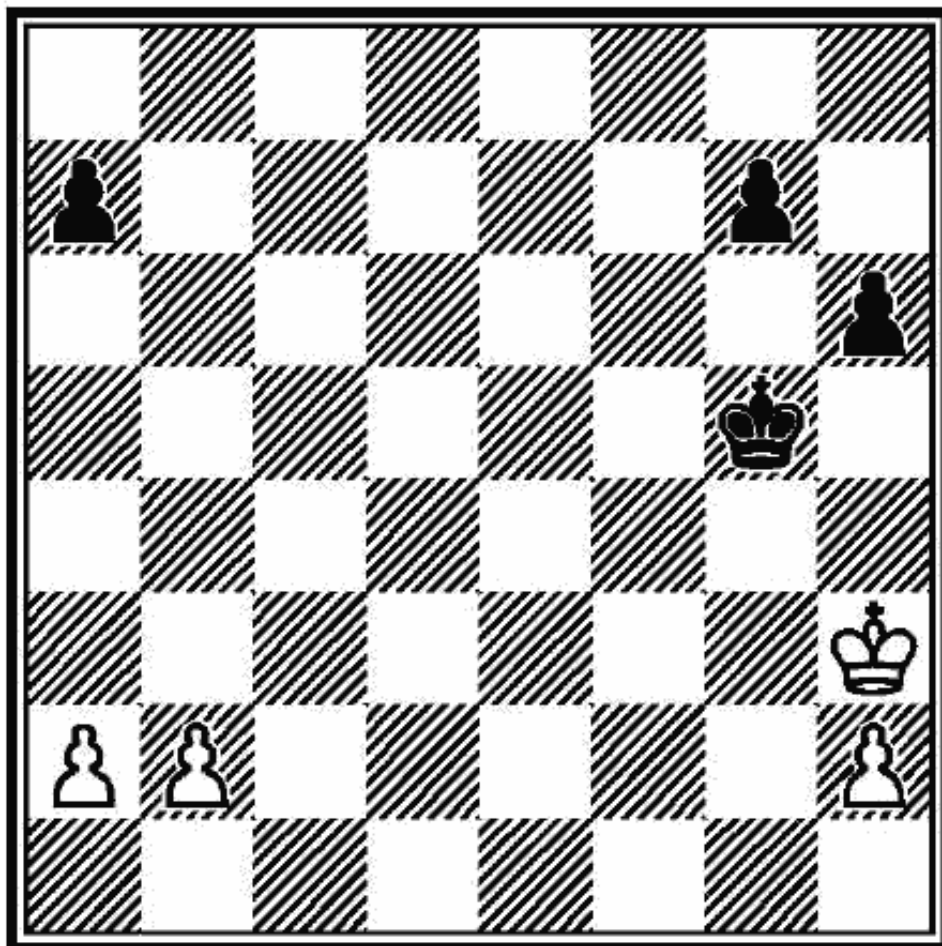
и черные не могут помешать этой пешке пройти в ферзи.

Как мы уже сказали, подобные окончания встречаются довольно часто. Здесь мы хотим коснуться одного существенного позиционного фактора, а именно пешечной структуры. Читатель, вероятно, заметил, что главные затруднения черных были вызваны отсталым расположением одной из их пешек. Пешечное расположение часто играет в партии решающую роль.

Наилучшее расположение пешек такое, когда они образуют сплошной ряд. Продвигать пешки желательно всегда диагональным строем, но зато всячески избегать их построения в виде треугольника. При таком построении всегда одна пешка отстает и противник получает возможность одной своей пешкой задержать две чужие. Кроме того в дебюте и в середине игры такое расположение позволяет неприятельской фигуре внедриться среди ваших пешек без опасения подвергнуться нападению одной из них.

Мы еще вернемся к вопросу о расположении пешек, когда будем разбирать дебюты.

64



В этом положении белые могут достигнуть ничьей, сыграв 1. b2-b4, в соответствии с высказанным выше правилом, состоящем в том, что продвигать следует пешку, против которой нет неприятельской. Но допустим, что белые не знали этого правила или не уяснили себе важности его приложения к данной позиции и сыграли 1. a2-a4. Тогда черные могут выиграть, руководствуясь одним из важнейших принципов шахматной стратегии: удерживанием одной фигурой двух неприятельских, именно посредством 1...a7-a5.

В данном случае одна пешка черных удерживает две белые.

Рассмотрим главный вариант:

1. a2-a4 a7-a5

2. ♔h3g2 ♔g5-f4

Лучший ход.

3. b2-b4 a5:b4

Лучше всего.

4. a4-a5 b4-b3

5. a5-a6 b3-b2

6. a6-a7 b2-b1 ♚

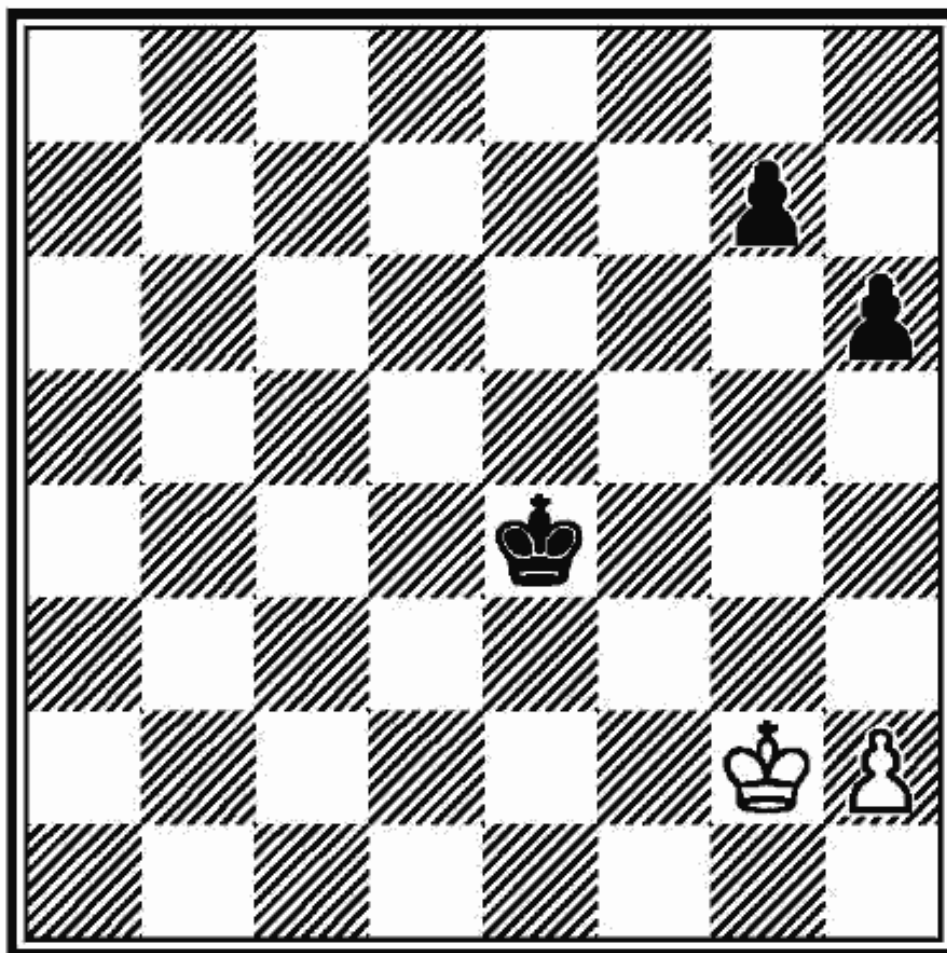
7. a7-a8 ♚ ♚ b1-e4+

8. ♚ a8:e4+ ♚ f4:e4

теперь получилась позиция, выигрышная для черных и представляющая собой один из классических примеров пешечных эндшпилей. Постараемся разъяснить основную идею, которой надлежит руководствоваться при разыгрывании подобных окончаний.

1. Классическое окончание

65



Лучший способ защиты для белых заключается здесь в том, чтобы держать свою пешку на месте, то есть на b2. Как только белая пешка продвинется, выигрыш для черных станет еще проще. Что же касается плана черных, то он (если предположить, что белые не двигают пешки) распадается на три части. Первая часть заключается в том, чтобы провести своего короля на h3, оставляя при этом расположение своих пешек неприкосновенным (последнее важно потому, что для решительных действий черным понадобится сделать выбор между продвижением своей пешки «g» на одно или на два поля, в зависимости от положения белого короля).

1. ♚ g2-g3 ♚ e4-e3

2. ♔ g3-g2

Если 2. ♔ g3-g4, то 2... ♔ e3-f2 3. h2-h4 g7-g6 с быстрым выигрышем.

2... ♔ e3-f4

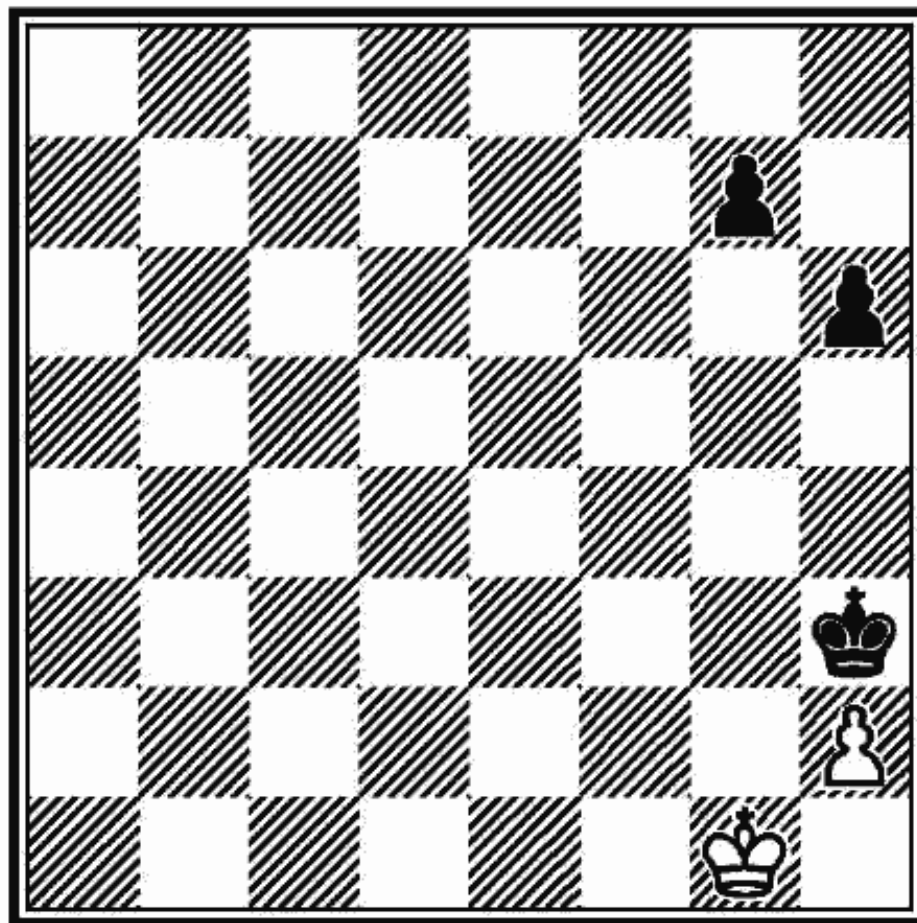
3. ♔ g2-f2 ♔ f4-g4

4. ♔ f2-g2 ♔ g4-h4

5. ♔ g2-g1 ♔ b4-b3

Первая часть плана черных выполнена.

66



Вторая часть коротка и состоит в приближении пешки «h» к королю.

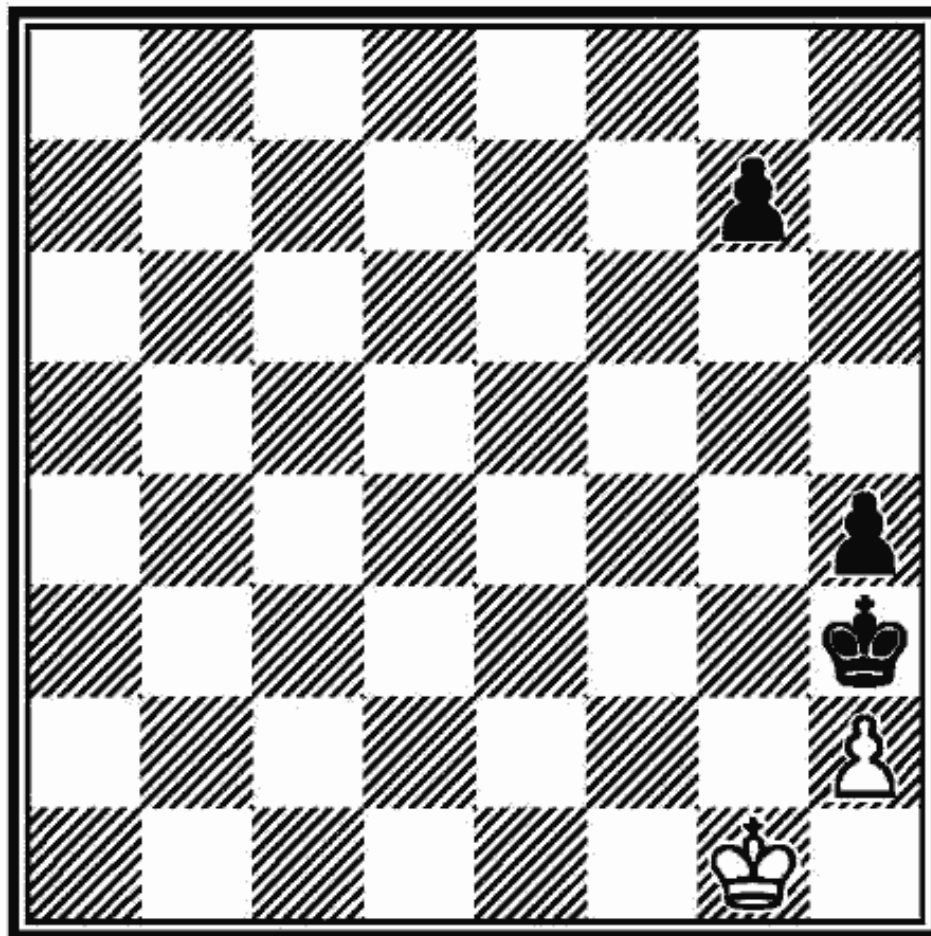
6. ♔ g1-h1 h6-h5

7. ♔ p1-g1 h5-h4

Этим заканчивается вторая часть.

Третья часть плана заключается в том, что черные надвигают свою пешку «g», но с таким расчетом, чтобы сыграть g4-g3 в тот момент, когда белый король стоит на h1. теперь видно, насколько важно было сохранить для пешки «g» возможность пойти на одно или на два поля, в зависимости от положения белого короля. В данном случае, поскольку ход белых, пешка должна быть продвинута на два поля. Если же был бы ход черных, то пешкой нужно было бы пойти на одно поле.

67



8. ♔ g1-h1 g7-g5

9. ♔ M-g1 g5-g4

10. ♔ g1-h1 g4-g3

11. h2:g3

Если 11. ♔ h1-g1, то 11...g3-g2.

11... h4:g3

12. ♔ h1-g1 g3-g2

13. ♔ g1-f2 ♔ b3-b2

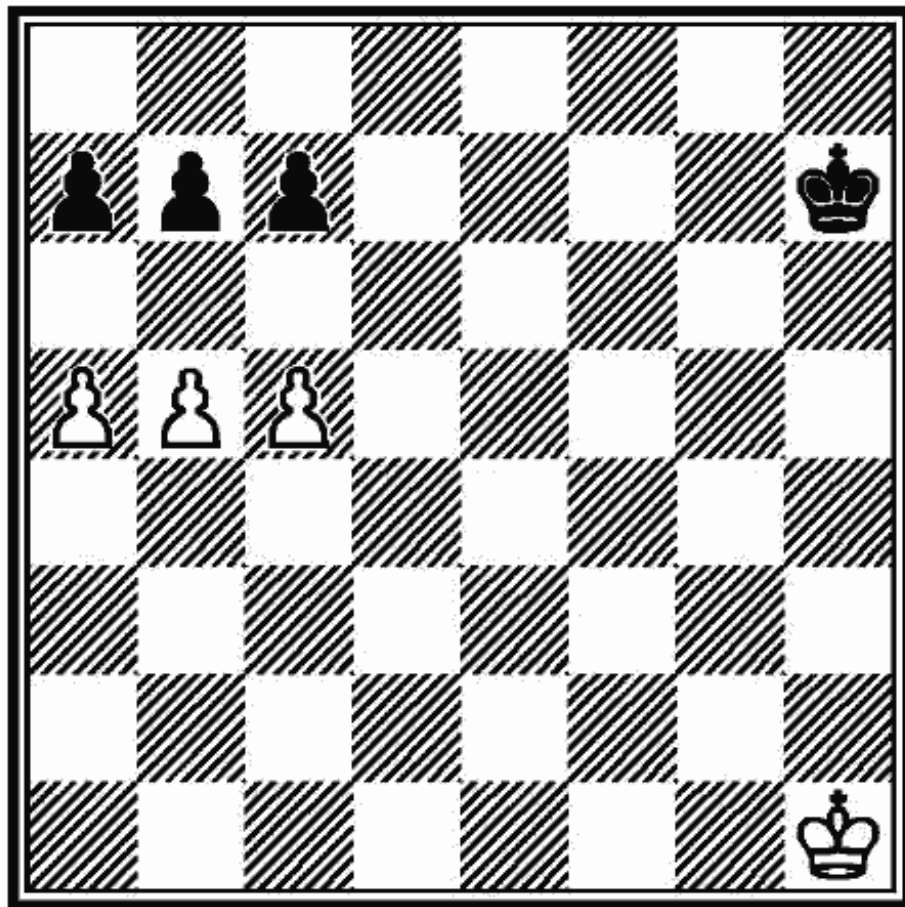
и выигрывают.

Таким аналитическим путем и следует изучать игру. Вдумываясь в каждую позицию, изучающий приучается к логическому развитию мысли. Этот пример представляет собой прекрасное упражнение, так как разделяется на три логические части и идею каждой из них нетрудно усвоить.

2. Получение проходной пешки

Когда три или большее число пешек стоят друг против друга, как в следующем примере, то у одной из сторон всегда есть возможность получить проходную пешку.

68



В положении на диаграмме для получения проходной пешки необходимо продвинуть среднюю из них.

1. b5-b6 a7:b6

Если 1...c7:b6, то 2. a5-a6.

2. c5-c6 b7:c6

3. a5-a6,

и, поскольку белая пешка ближе к последнему ряду, чем какая-либо из черных, белые выигрывают.

Допустим теперь, что ход черных. Тогда они могли бы сыграть

1... b7-b6

2. c5:b6 c7:b6

Черным не имело бы смысла добиваться проходной пешки, так как белые пешки скорее прошли бы в ферзи, чем оставшаяся пешка черных.

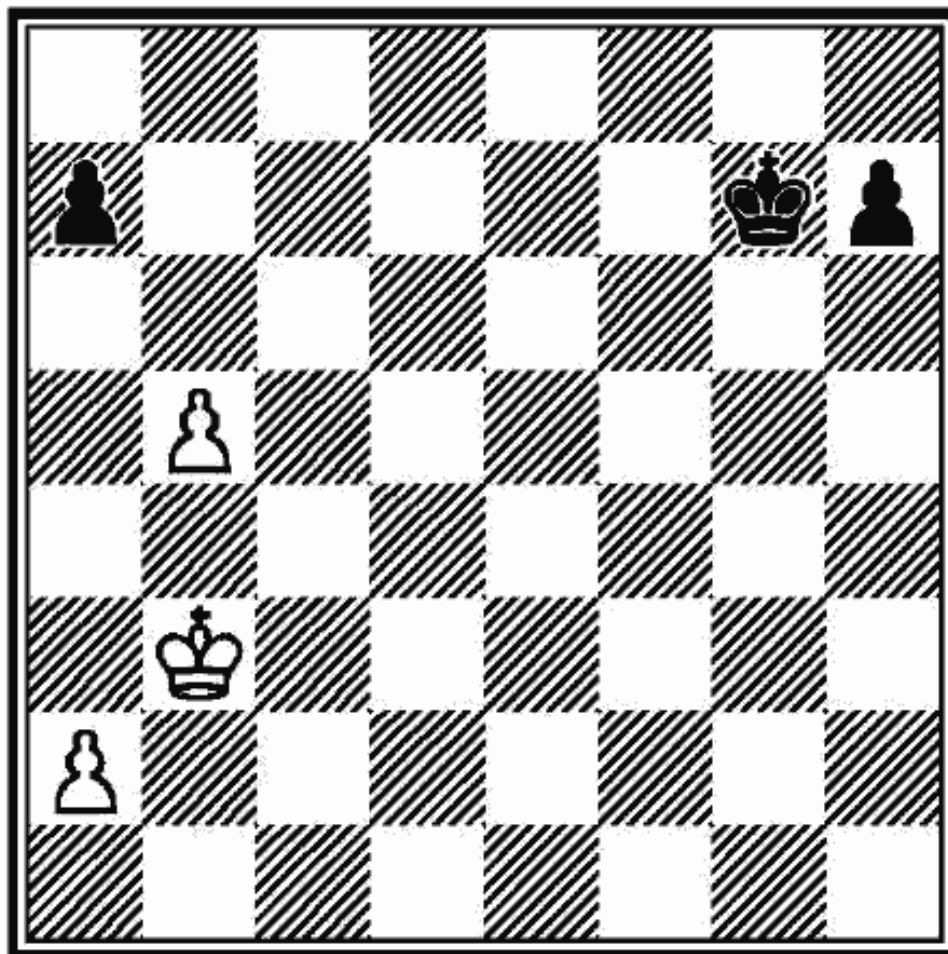
3. a5:b6 a7:b6

и игра при правильном продолжении должна окончиться вничью. Предлагаем изучающему самому убедиться в этом.

3. Как определить, какая из пешек первая пройдет в ферзи?

При проходных пешках или пешках, которые могут стать проходными, можно рассчитать, которая из них раньше достигнет цели.

69



В этом положении выигрывает тот, кто делает первый ход.

Прежде всего необходимо вычислить, успевают ли неприятельский король остановить пешку на ее пути в ферзи. Если, как в данном случае, это невозможно, остается определить, которая из пешек пройдет раньше. В данном случае время, необходимое для обеих сторон, одно и то же, но пешка, которая первой вступит на восьмое поле и станет ферзем, получит возможность побить неприятельскую пешку, когда та тоже превратится в ферзя. А именно:

1. a2-a4 h7-h5
2. a4-a5 h5-h4
3. b5-b6 a7:b6

Теперь нужен маленький расчет. белые могут побить пешку, но в этом случае они не будут владеть тем полем, на котором черные превратят свою пешку в ферзи. Поэтому белые играют иначе:

4. a5-a6 h4-h3
5. a6-a7 h3-h2
6. a7-a8 ♔

и выигрывают.

Очень полезно упражняться в разыгрывании подобных простых окончаний, чтобы приобрести навык в счете и всегда с легкостью определять, можно ли первым пройти пешкой в ферзи.

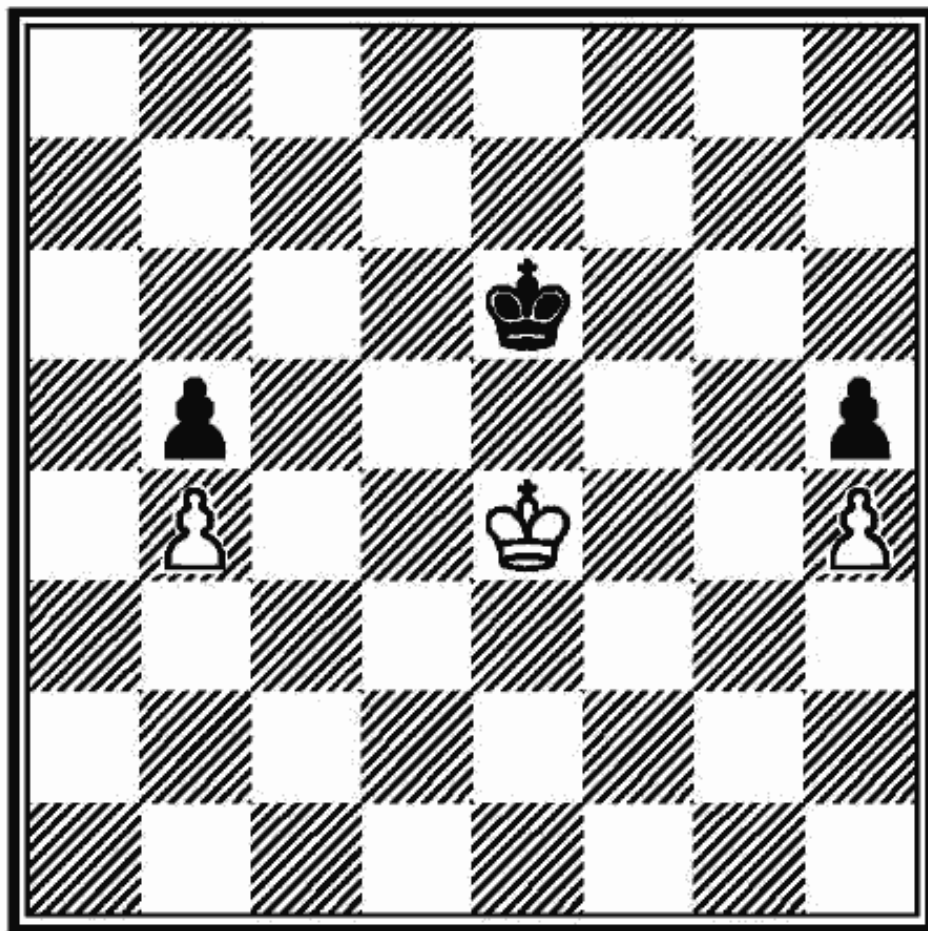
Еще раз пользуюсь случаем, чтобы подчеркнуть, что никакая книга сама по себе не способна научить игре. Она может служить лишь руководством, а остальное должно быть

достигнуто опытом, а если изучающий может в то же время еще пользоваться услугами инструктора, то это, конечно, только ускорит дело.

4. Оппозиция

Когда в пешечных окончаниях остаются только ходы королями и один из играющих имеет возможность создать позицию, подобную представленной на диаграмме 70, то есть заставить противника отойти в сторону и освободить дорогу, то о том, кто имеет это преимущество, говорят, что он владеет оппозицией.

70



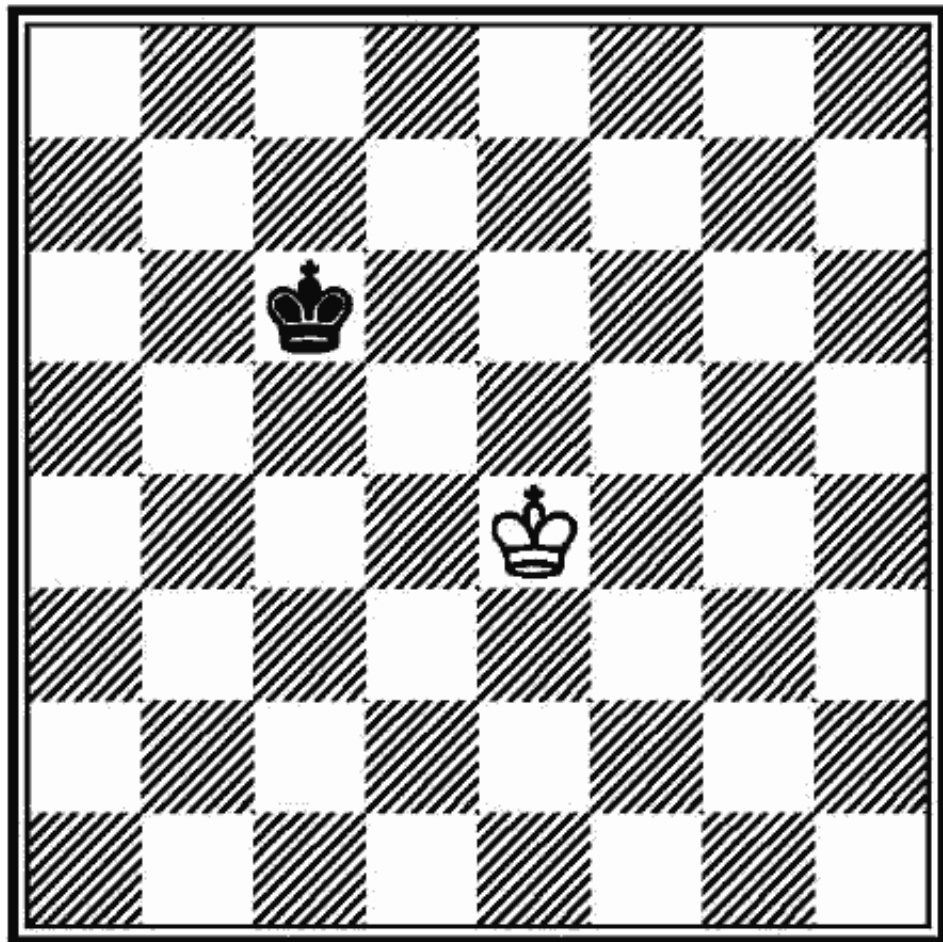
Предположим, что в этом положении белые сыграли

1. ♔ e4-d4

Теперь у черных есть выбор: они могут загородить проход белому королю, сыграв

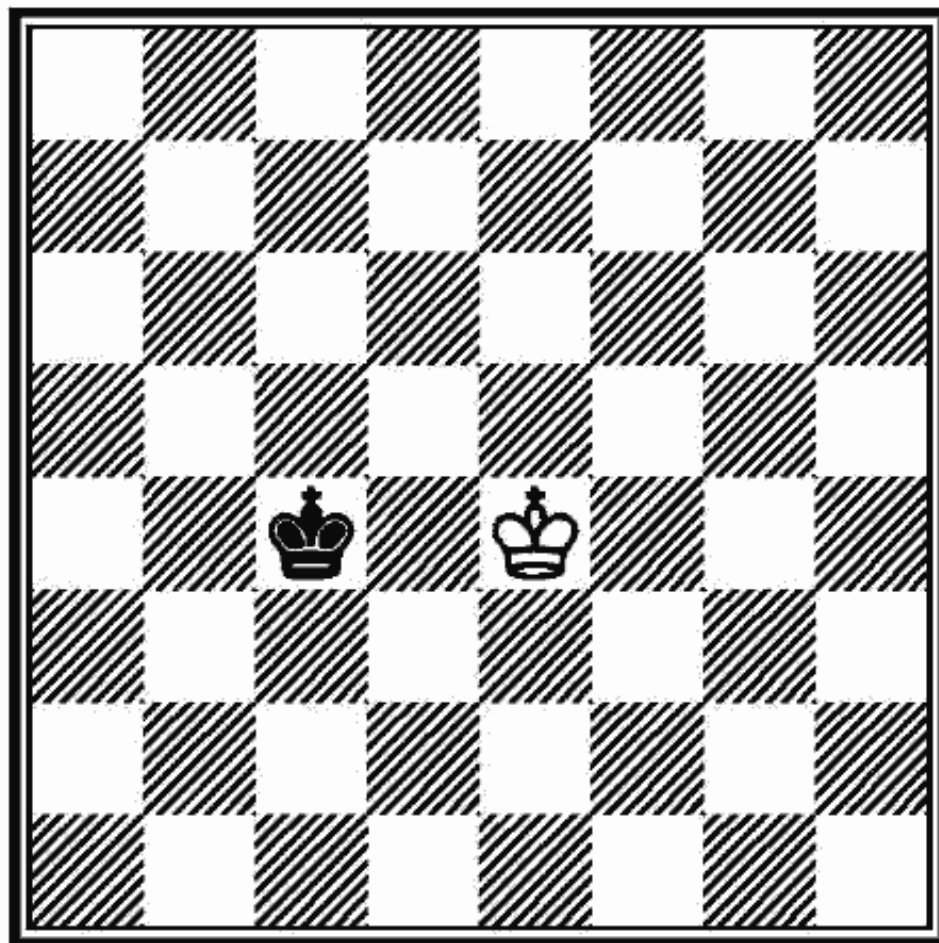
1... ♔ e6-d6, или же, при желании, могут сами прорваться королем, ответив 1... ♔ e6-f5. Нужно заметить, что короли находятся как раз друг против друга и число полей между ними нечетное – в данном случае одно.

71



Оппозиция может принимать не только описанную выше форму, которая называется прямой оппозицией, но также изображенную на диаграмме 71, которая называется диагональной оппозицией, или же еще такую (диаграмма 72), которая называется боковой оппозицией.

72



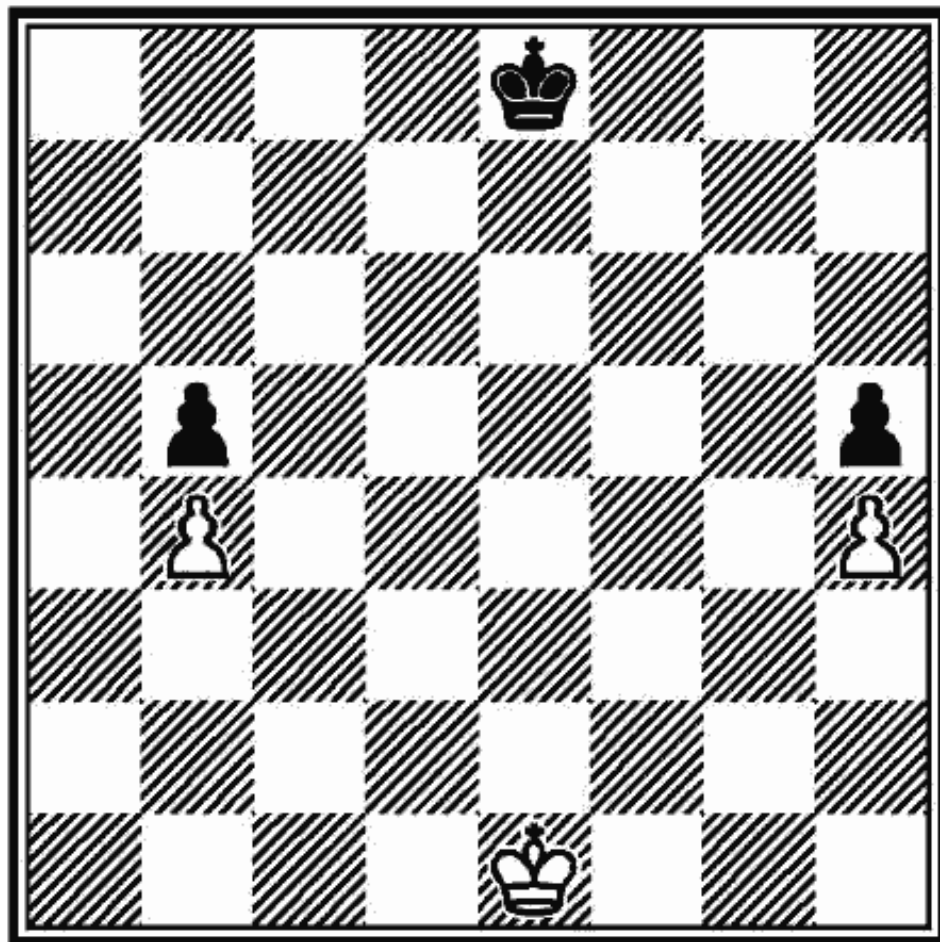
Практически все это одно и то же. Короли во всех случаях стоят на полях одного цвета, между ними всего одна клетка, и тот из играющих, который ходил последним, владеет оппозицией.

Если исходя из изображенных на диаграммах позиций, отодвинуть королей в противоположные стороны на один или два хода, оставляя их при этом соответственно на той же вертикальной, диагональной или горизонтальной линии, то получится положение, которое может быть названо дальней прямой, диагональной или боковой оппозицией.

Оппозиция имеет очень большое значение и принимает иногда довольно сложные формы, допускающие, однако, всегда математическое решение. Но для изучающего пока достаточно ознакомиться с простейшими из этих форм. Если рассмотреть некоторые из вышеприведенных пешечных окончаний, то в них встретится немало случаев оппозиции.

Во всех простых формах оппозиции, когда короли находятся на одной линии и число полей между ними четное, тот из играющих, чья очередь ходить, владеет оппозицией.

73



Покажем, как в изображенном положении может быть использовано огромное преимущество оппозиции.

Позиция очень проста. На доске осталось очень мало сил, и положение сторон может показаться начинающему совершенно равным. Однако, это неверно. Выигрывает тот, чей ход. Следует отметить, что короли находятся прямо друг против друга и число промежуточных полей четное.

Теперь посмотрим, как в подобных положениях достигается выигрыш. Вначале нужно идти прямо вперед:

1. ♔e1-e2 ♔e8-e7
2. ♔e2-e3 ♔e7-e6
3. ♔e3-e4 ♔e6-f6

Теперь белые могут использовать возможность выбора и сыграть 4. ♔e4-d5, прорываясь таким образом своим королем, или же пойти 4. ♔e4-f4, загромождая дорогу черному королю и сохраняя при этом оппозицию. Простой расчет показывает, что первый путь ведет только к ничьей, поэтому белые избирают второй и играют

4. ♔e4-f4 ♔f6-g6

Если 4... ♔f6-e6, то 5. ♔f4-g5 ведет к выигрышу.

5. ♔ f4-e5 ♚ g6-g7

Теперь можно убедиться подсчетом, что белые выигрывают, завоевывая черную пешку «b».

В рассмотренном варианте игра сравнительно проста, но у черных есть другие способы защиты, создающие большие затруднения противнику. Начнем еще раз сначала.

1. ♔ e1-e2 ♚ e8-d8

Если теперь 2. ♔ e2-d3, то 2... ♚ c18-d7, если же 2. ♔ e2-e3, то 2... ♚ d8-e7, и в обоих случаях черные получают оппозицию (если короли находятся один против другого и число полей между ними нечетное, то оппозицией владеет тот из играющих, который ходил последним).

Для того чтобы выиграть, белому королю необходимо наступать. Для этого остается еще лишь одно поле – f3, и это и есть правильный ход. Отсюда видно, что если противник делает в подобных случаях так называемый выжидательный ход, то нужно наступать, оставляя между своим и неприятельским королем свободный вертикальный ряд. Итак:

2. ♔ e2-f3 ♚ d8-e7

Наступать нельзя, так как черные поставив своего короля против белого, получили бы оппозицию. Теперь черед белых сделать ход, аналогичный первому ходу черных, а именно:

3. ♔ a3-e3

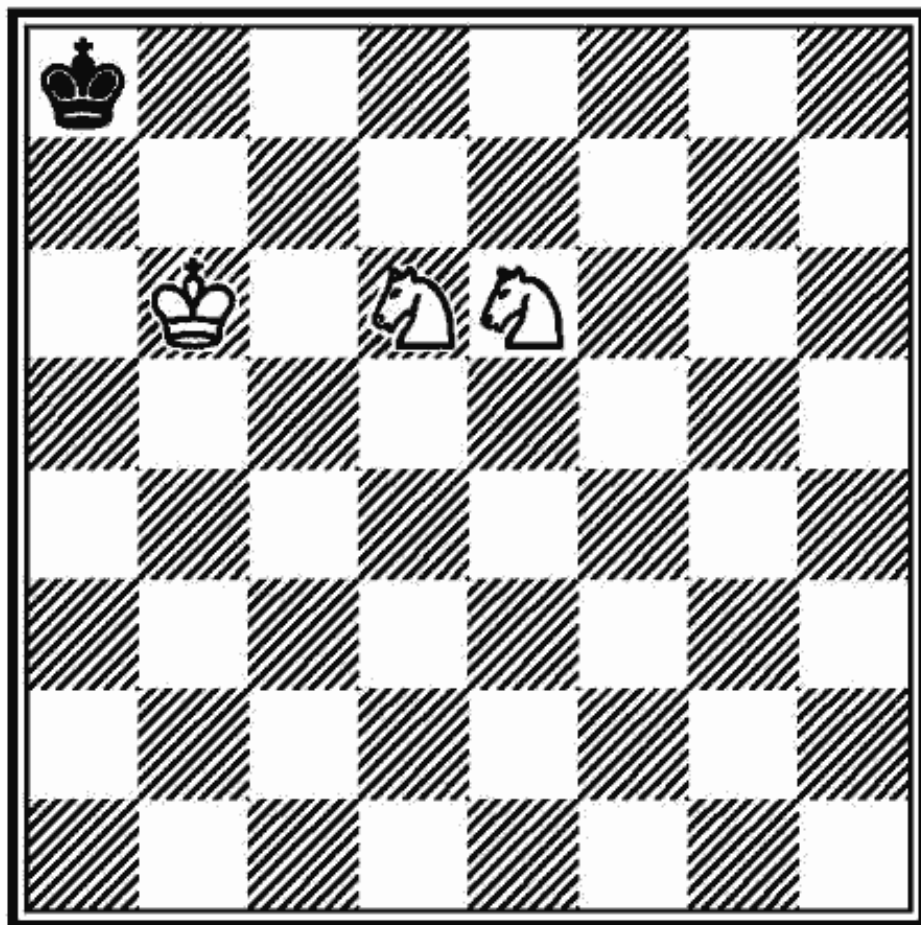
что приводит уже рассмотренному варианту.

Изучающему полезно освоиться с маневрами королей в различных случаях оппозиции. Часто от этих маневров зависит выигрыш или проигрыш партии.

5. Сравнительная сила коня и слона

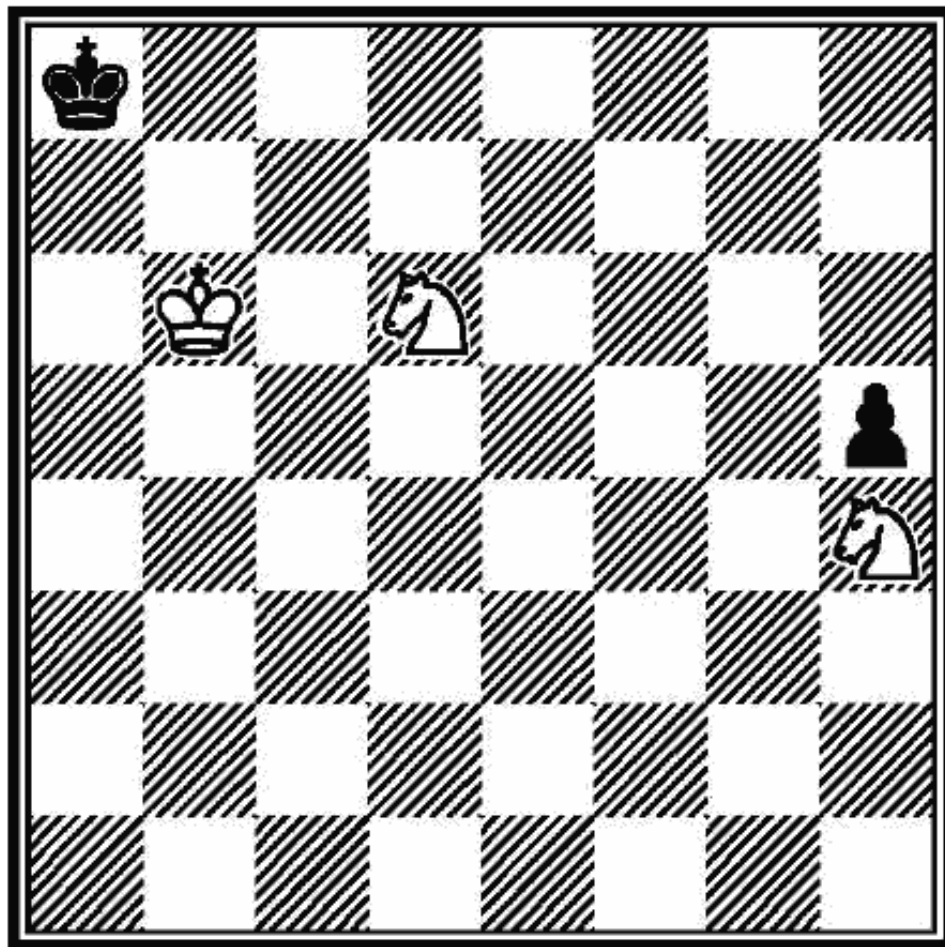
Прежде чем рассмотреть этот вопрос, заметим, что два коня даже с королем не могут дать мат, но при некоторых условиях это возможно, если у противника есть одна или нескольких пешек.

74



В изображенной позиции белые не могут выиграть, несмотря на то, что черный король заперт в углу, но в следующей, где у черных есть пешка, белые выигрывают независимо от того, чей ход.

75



1. ♖h4-g6 h5-h4

Белые не могут побить пешку, так как, согласно сказанному выше, игра свелась бы к ничьей.

2. ♖g6-e5 h4-h3

3. ♖e5-c6 h3-h2

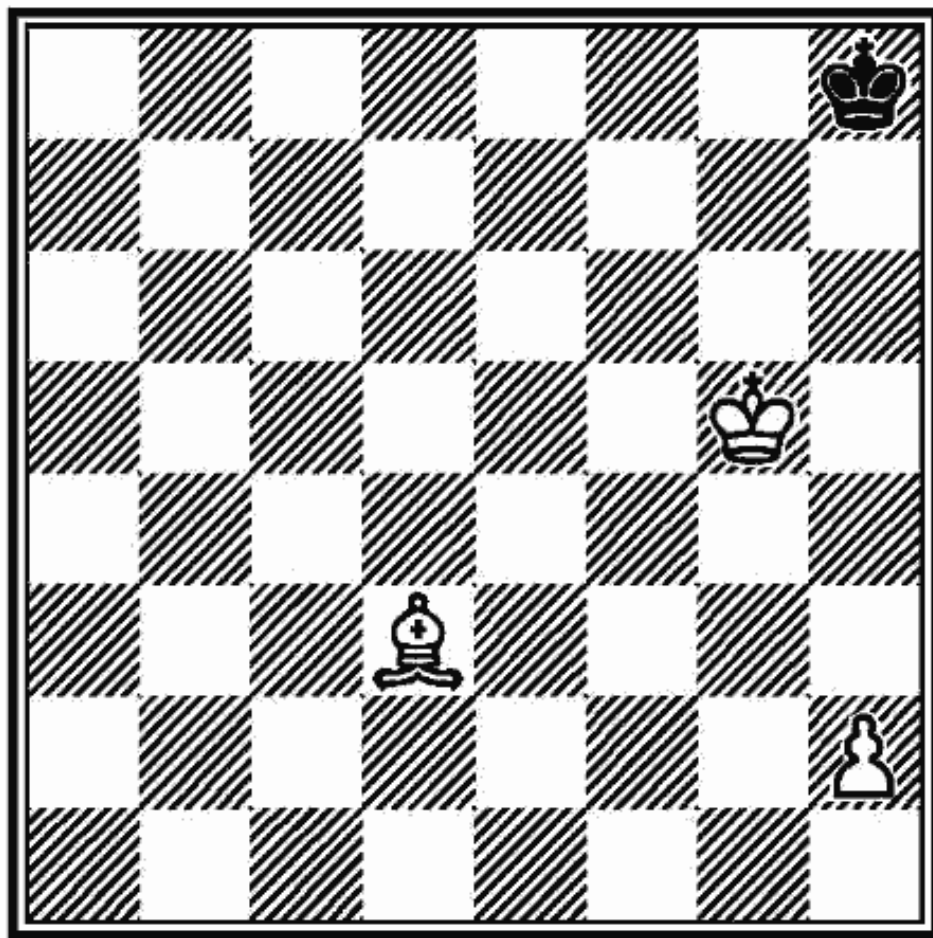
4. ♖d6-b5 h2-h1 ♚

5. ♖b5-c7X.

Причина этого своеобразного обстоятельства очевидна. Белый король с помощью двух коней вынуждает только пат, если на доске нет черной пешки, которая могла бы ходить.

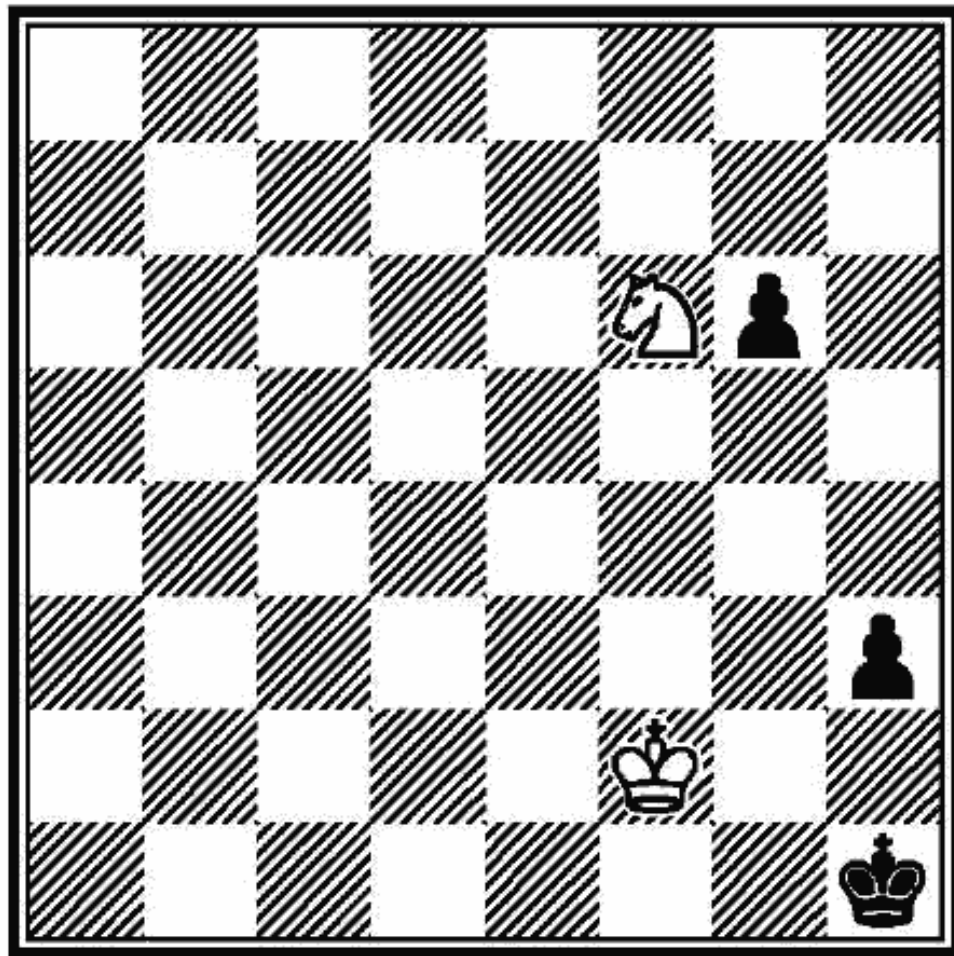
В позиции на диаграмме 76 белые не могут выиграть, хотя у них лишние слон и пешка.

76



Слабость слона состоит в том, что он совершенно бесполезен в тех случаях, когда ладейная пешка превращается в ферзя на поле противоположного слону цвета и не приятельский король преграждает ей путь. Чтобы сделать ничью, черным нужно лишь не отдаляться королем от углового поля.

77



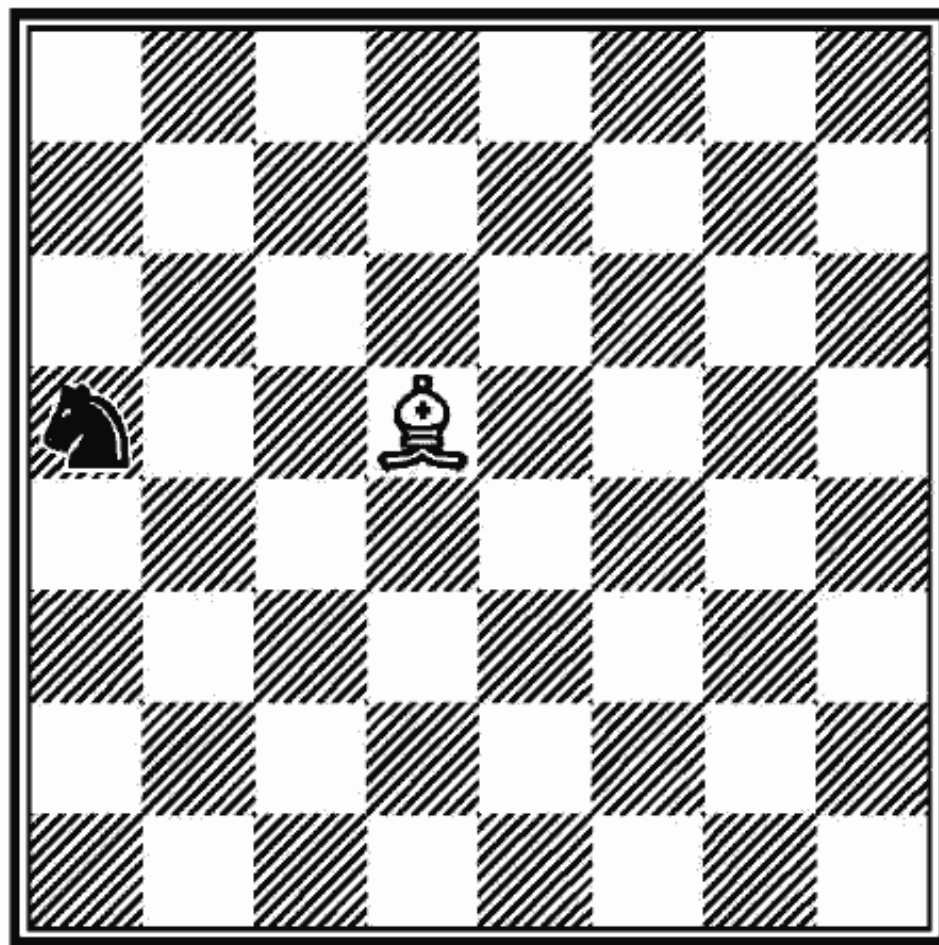
В этой позиции белые выигрывают независимо от того, чей ход. Рассмотрим самый трудный вариант.

- 1... ♔ h1-h2
2. ♞ f6-g4+ ♔ h2-h1
3. ♔ f2-f1 g6-g5
4. ♔ f1-f2 h3-h2
5. ♞ g4-e3 g5-g4
6. ♞ e3-f1 g4-g3+
7. ♞ f1:g3X.

Рассмотрев эти исключительные случаи, мы можем перейти к анализу различных достоинств и сравнительной ценности коня и слона.

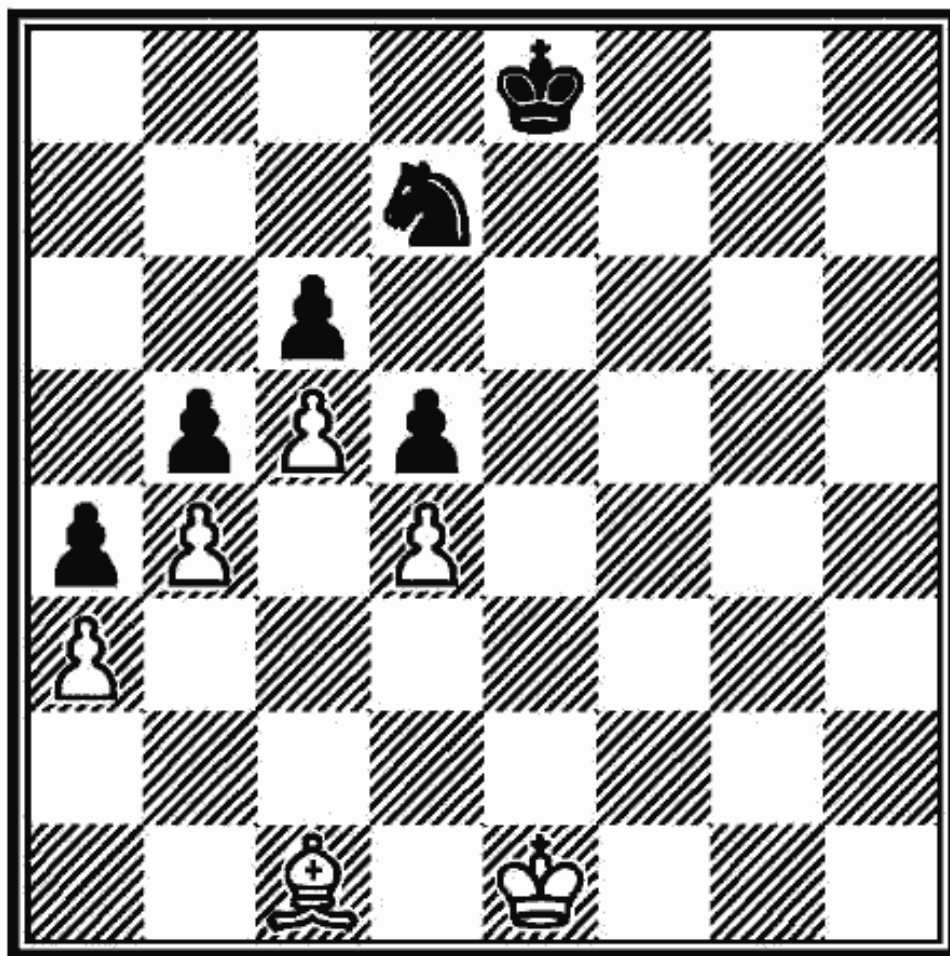
Неопытные шахматисты обычно считают коня более ценной фигурой, главным образом потому, что он, в отличие от слона, может угрожать как белым, так и черным полям. При этом они упускают из виду, что каждым ходом конь меняет цвет своих полей. Для перевода коня с одного фланга на другой требуется гораздо больше времени, чем для соответствующего маневра слона. Кроме того, как показывает следующий пример, слон может «запатовать» коня, который не может ответить ему тем же.

78



Чем слабее играющий, тем страшнее для него конь. Но по мере того, как начинающий шахматист усиливается, он все более уясняет себе достоинства слона, и соответственно падает в его глазах (или должна была бы падать) сравнительная ценность коня. В этом отношении современные мастера далеко ушли от мастеров прежних поколений. Еще не так давно многие, принадлежавшие к сильнейшим, такие как Пильсбери и Чигорин, предпочитали коней слонам, теперь же едва ли найдется хоть один мастер, который не был бы вполне согласен с высказанными выше положениями.

79



Вот один из немногих случаев, когда конь оказывается полезнее слона.

Такая позиция называется блокированной, причем в данном случае все пешки находятся на одном фланге. Если бы пешки были на обоих флангах, конь не составил бы преимущества.

В подобной позиции у черных прекрасные шансы на выигрыш. Действительно, особым источником слабости для белых является то, что их пешки расположены на полях одного цвета с их слоном. Играющие часто делают эту ошибку. В эндшпиле вообще рекомендуется держать пешки на полях противоположного цвета, чем цвет у собственного слона.

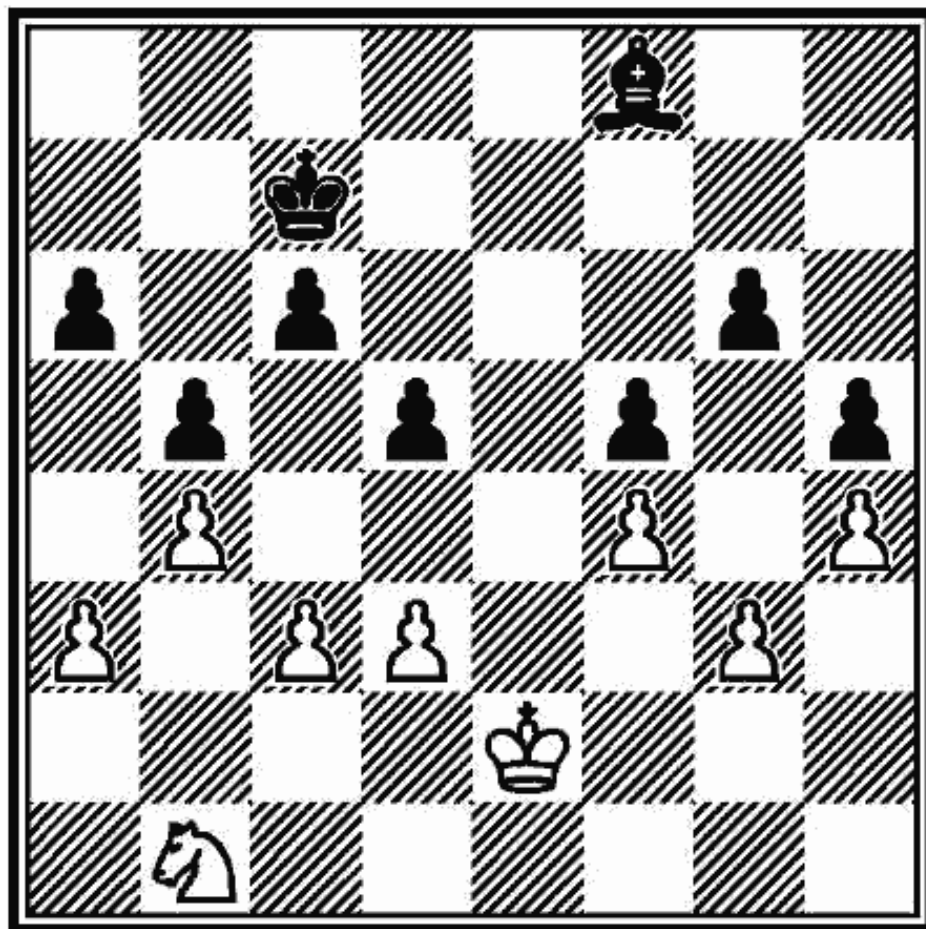
Когда пешки находятся на полях одного цвета со слоном, они ограничивают свободу его действий. От этого ценность слона уменьшается, так как ценность фигуры часто измеряется числом находящихся под ее контролем полей. Попутно я хотел бы отметить, что вообще выгодно ставить пешки на поля одного цвета с неприятельским слоном, в особенности проходные пешки, поддерживаемые королем. Эти принципы могут быть сформулированы так:

Когда у противника есть слон, держите свои пешки на полях цвета этого слона. Если же у вас есть слон, то держите пешки, независимо от того, есть ли слон у противника, на полях противоположных по цвету вашему слону.

Конечно, эти принципы приходится иногда видоизменять согласно требованиям позиции.

Примем за аксиому, что конь сильнее слона во всех блокированных положениях. Например:

80



Ход белых

Их положение предпочтительнее, хотя, вероятно, преимущество недостаточно для выигрыша. Возможно, например, такое продолжение:

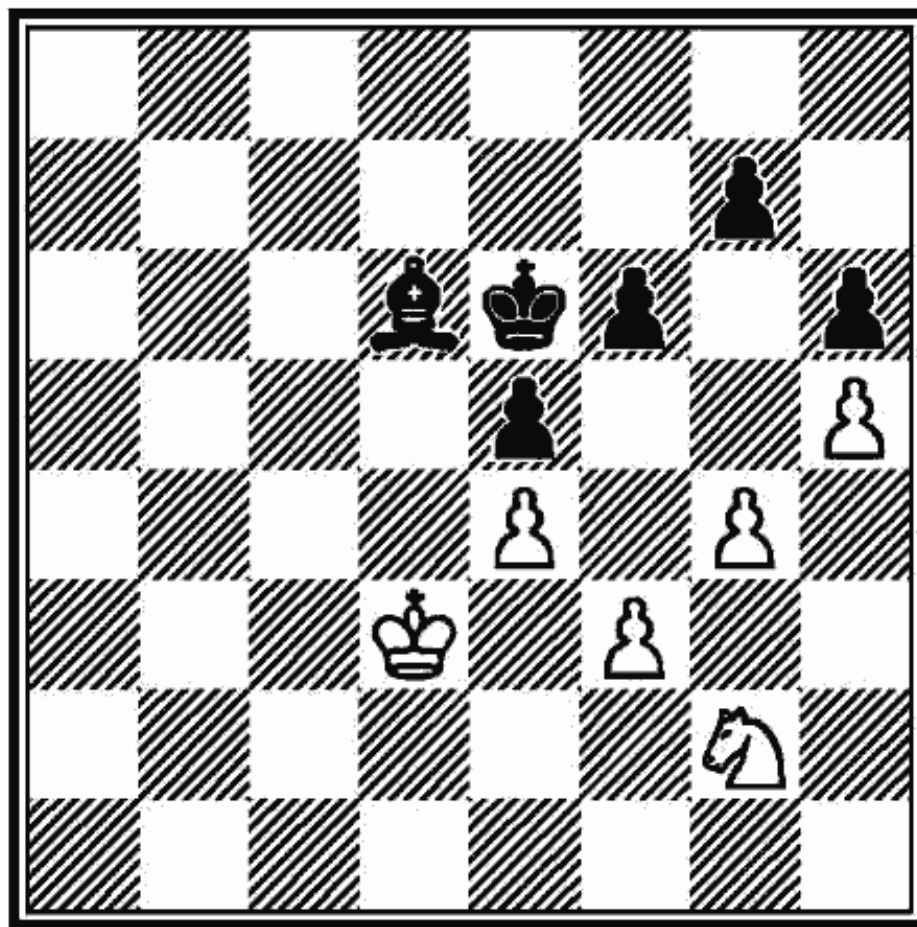
1. d3-d4 ♔ c7-b6
2. ♞ b1-d2 a6-a5
3. ♞ d2-f3 a5:b4
4. a3:b4 ♔ b6-c7
5. ♞ f3-e5 ♔ c7-d6
6. ♞ e5:g6 ♞ f8-h6

Хотя у белых лишняя пешка, пути к выигрышу не видно. Эту позицию полезно проанализировать. Во всяком случае заметно, что конь в запертых положениях имеет преимущество против слона. Стой черный слон в исходном положении на c8 вместо f8, белые могли бы выиграть, переведя короля через e3 на d4 и коня на e5. Как мы видим, в первом случае, при чернопольном слоне (на f8), черные пешки стояли хорошо, так как занимали белые поля. Во втором случае, при слоне на c8, пешки стоят плохо, так как занимали белые поля. В резуль-

тате первую позицию черные, вероятно, при очень хорошей игре могут свести вничью. Во втором же случае они, видимо, должны проиграть, даже если сделают все, что в их силах.

Переходим к другой позиции (диагр. 81).

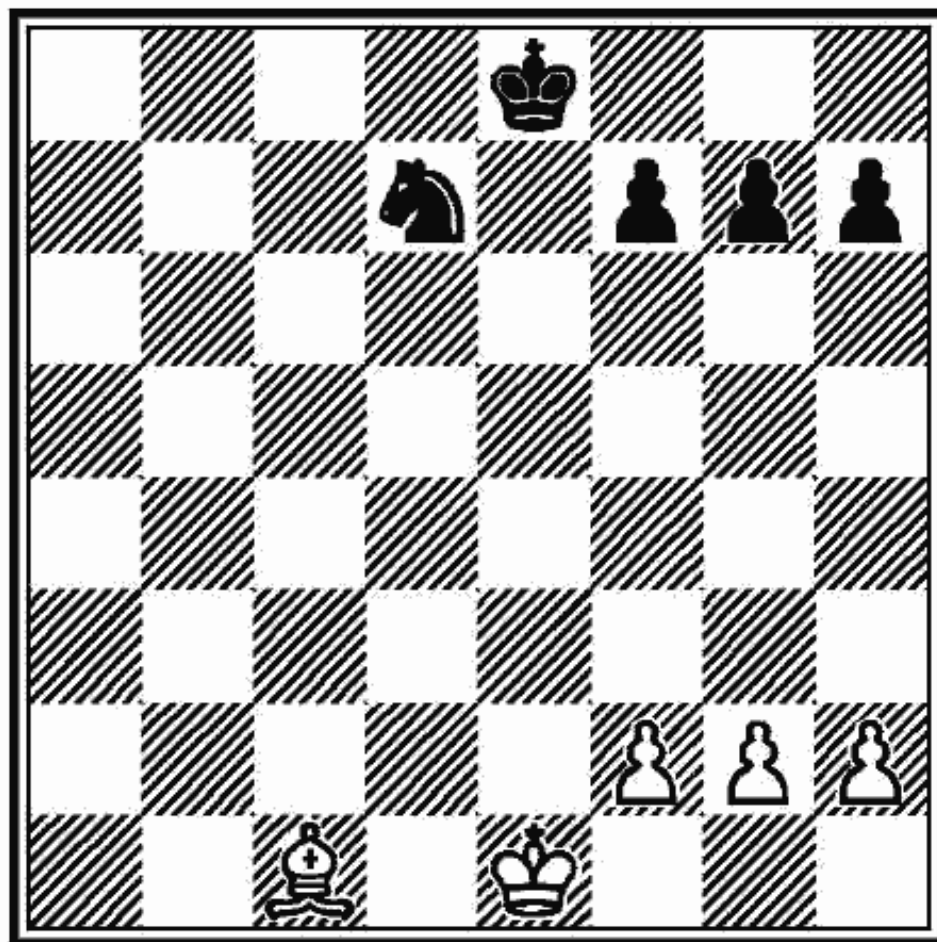
81



У белых преимущество, но его недостаточно для выигрыша. Стой черная пешка на g5 вместо g7, белые могли бы выиграть. Для черных было бы тяжелой ошибкой сыграть в какой-нибудь момент ♔ f7 и g7-g6 с целью разменять пешки. Правильная защита для них состоит в том, чтобы встать королем на f7 и ходить слоном по диагонали a3-f8, разменивая его на коня при первой возможности.

Такие положения с заблокированными пешками – единственные, в которых слон уступает коню. Во всех остальных случаях слон по меньшей мере так же силен, как конь, и обычно оказывается даже сильнее.

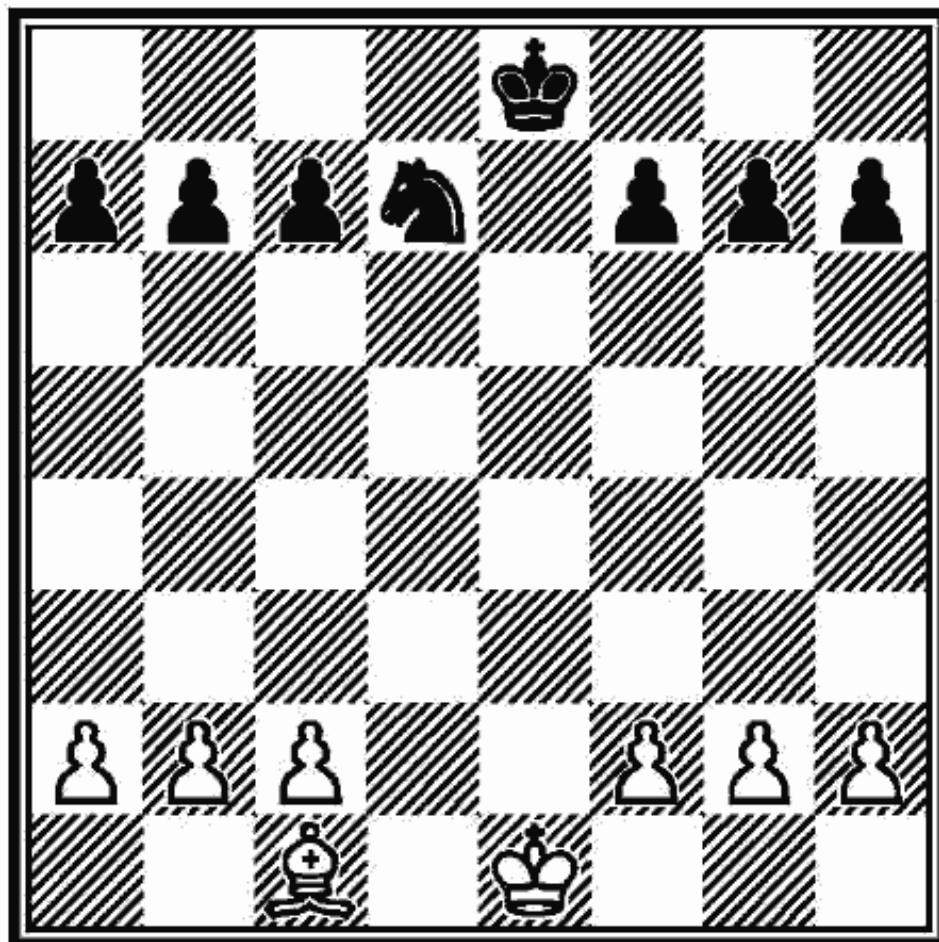
82



В этой позиции все пешки находятся на одном фланге и ни конь, ни слон не дают преимущества. Игра, очевидно, окончилась бы вничью.

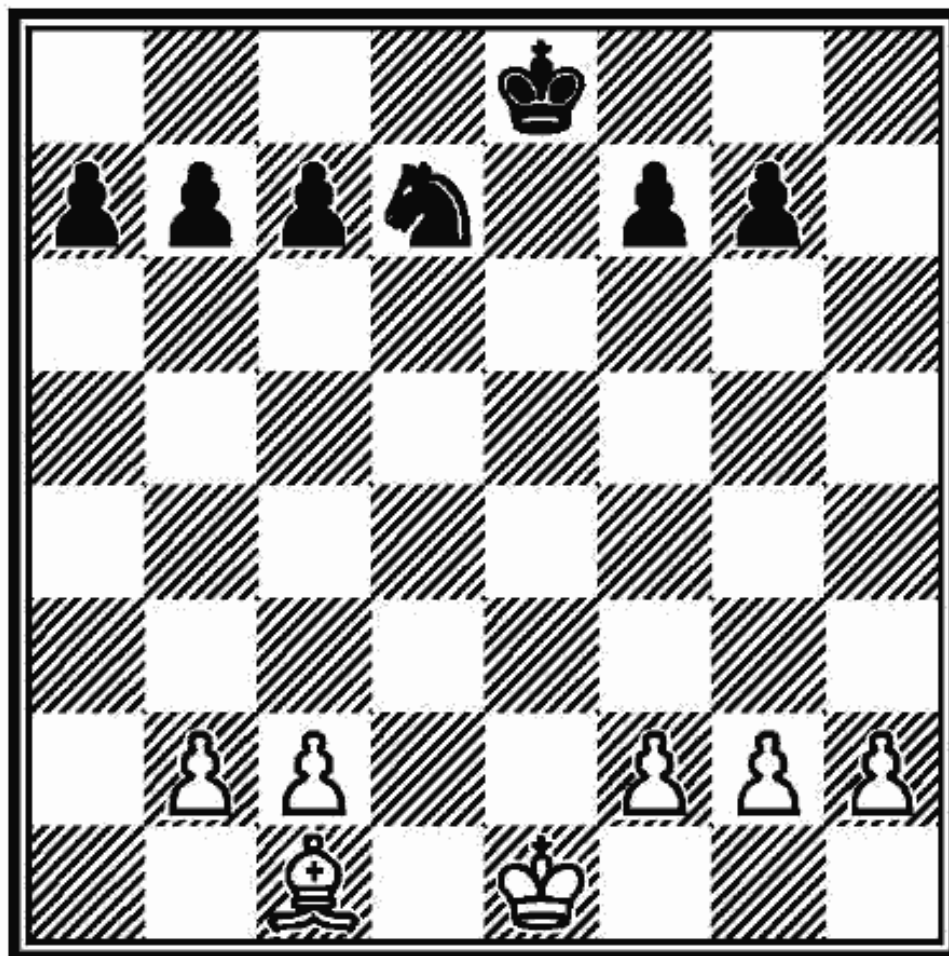
Прибавим в этой позиции по три пешки с каждой стороны так, чтобы теперь были пешки на обоих флангах.

83



Теперь выгоднее иметь слона, хотя при правильной игре все-таки должна получиться ничья. Преимущество слона заключается в его способности угрожать издали, с центрального пункта, обоим флангам доски и в способности быстро переходить с одного фланга на другой.

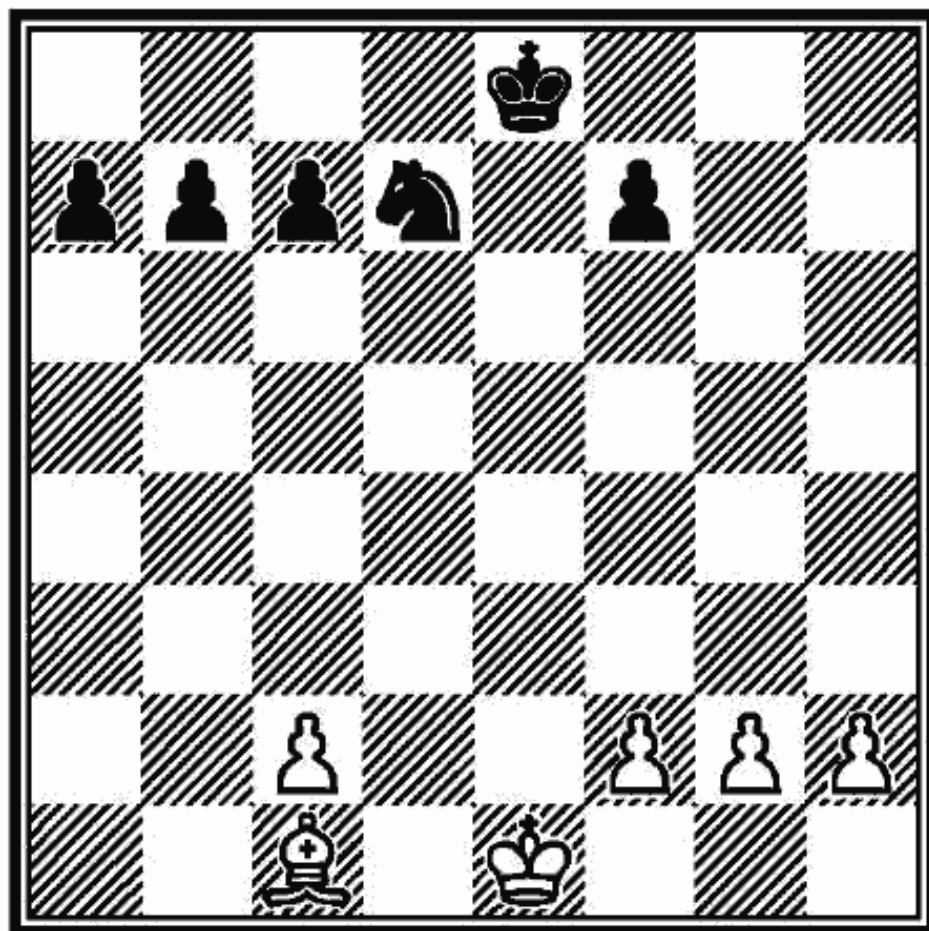
84



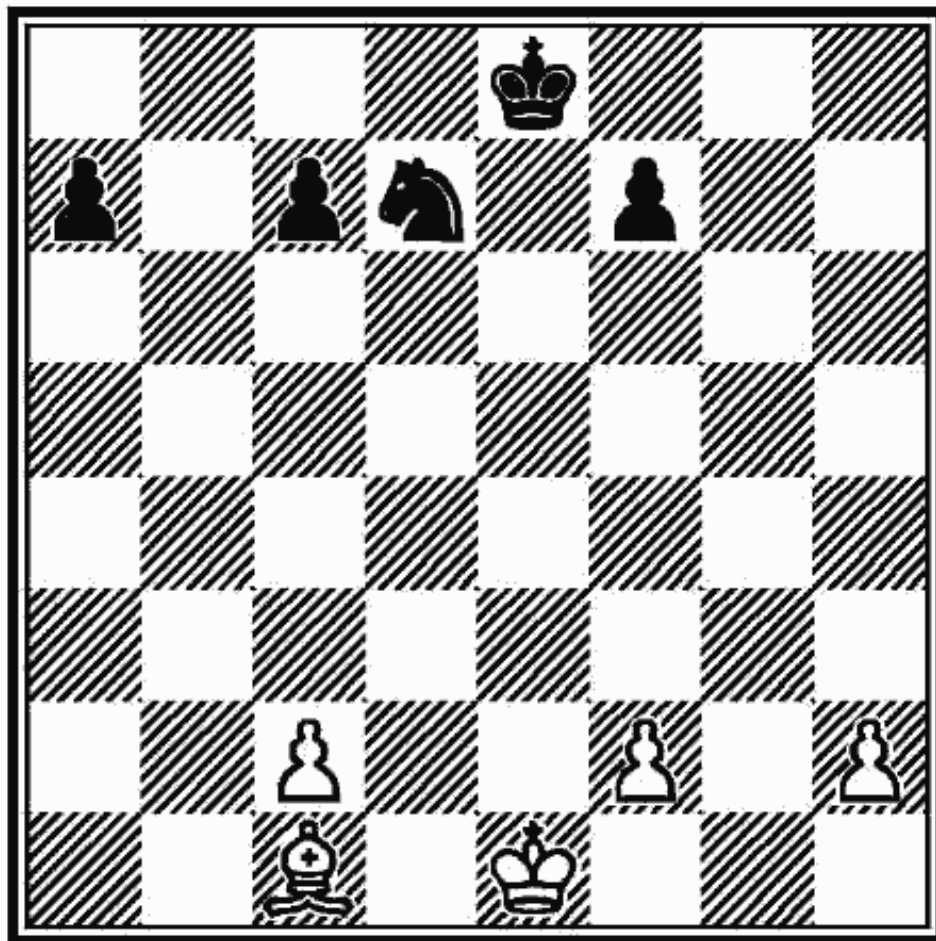
В этом положении слон составляет бесспорное преимущество. У обоих играющих одинаковое число пешек, но они не уравновешены на отдельных флангах доски. Так, на королевском фланге у белых три пешки против двух, тогда как на ферзевом – три пешки против двух у черных.

Однако, хотя у белых несколько лучшие шансы, при правильной игре должна была бы получиться ничья.

85



86



В этой позиции слон составляет, видимо, решающее преимущество, так как не только пешки расположены на обоих флангах, но среди них есть и проходные (пешка «h» у белых и пешка «a» у черных). Черным было бы чрезвычайно трудно – если это вообще возможно – добиться ничьей.

Также и в этом положении черным было бы нелегко сделать ничью.

Изучающему следует тщательно разобраться в этих позициях. Я надеюсь, что все эти многочисленные примеры помогут ему составить правильное представление о сравнительной ценности коня и слона. Что касается общего метода игры в таких положениях, то изучать его лучше всего путем практического опыта. Вообще же правильный способ действий в этих окончаниях состоит в наступлении королем к центру доски или по направлению к проходным или могущим подвергнуться нападению пешкам и в быстром продвижении проходной пешки или пешек, насколько это допустимо с точки зрения их безопасности.

Указывать точный метод было бы бессмысленно. Каждый эндшпиль индивидуален и требует индивидуального к себе отношения, в зависимости от намерений противника. Успех зависит от расчета и ясного представления будущих позиций.

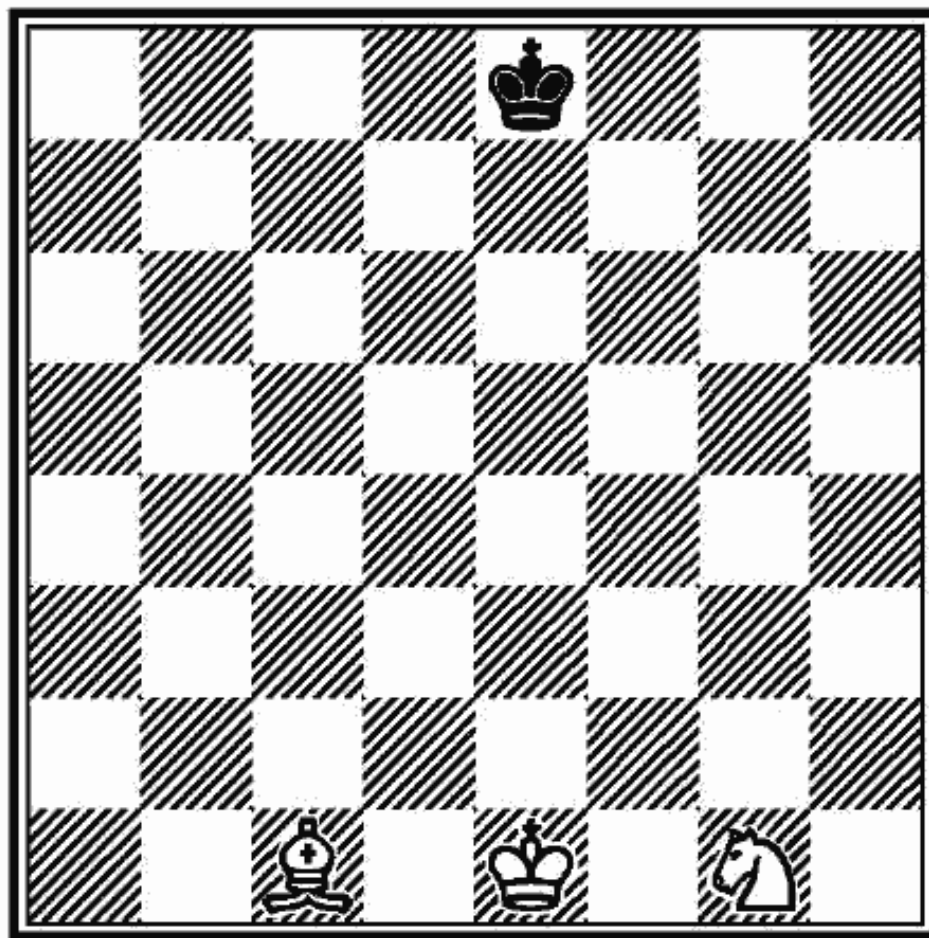
6. Мат конем и слоном одинокому королю

Теперь прежде чем вновь перейти к середине игры и к дебютам, рассмотрим, как дается мат конем и слоном, а затем как достигается выигрыш ферзем против ладьи.

Мат конем и слоном может быть достигнут только на угловых полях одного цвета со слоном.

На диаграмме 87 мат можно дать на полях a1 и h8. Эндшпиль может быть разделен на две части.

87



Первая состоит в том, что черного короля загоняют на одну из крайних линий. Начать можно, как всегда в таких случаях, с продвижения короля к центру доски.

1. ♔e1-e2 ♔e8-a7

Черные, чтобы создать противнику затруднения, направляются к белому угловому полю.

2. ♔e2-d3 ♔d7-c6

3. ♖c1-f4 ♔c6-d5

4. ♞g1-e2 ♔d5-c5

5. ♞e2-c3 ♔c5-b4

6. ♔d3-d4 ♔b4-a5

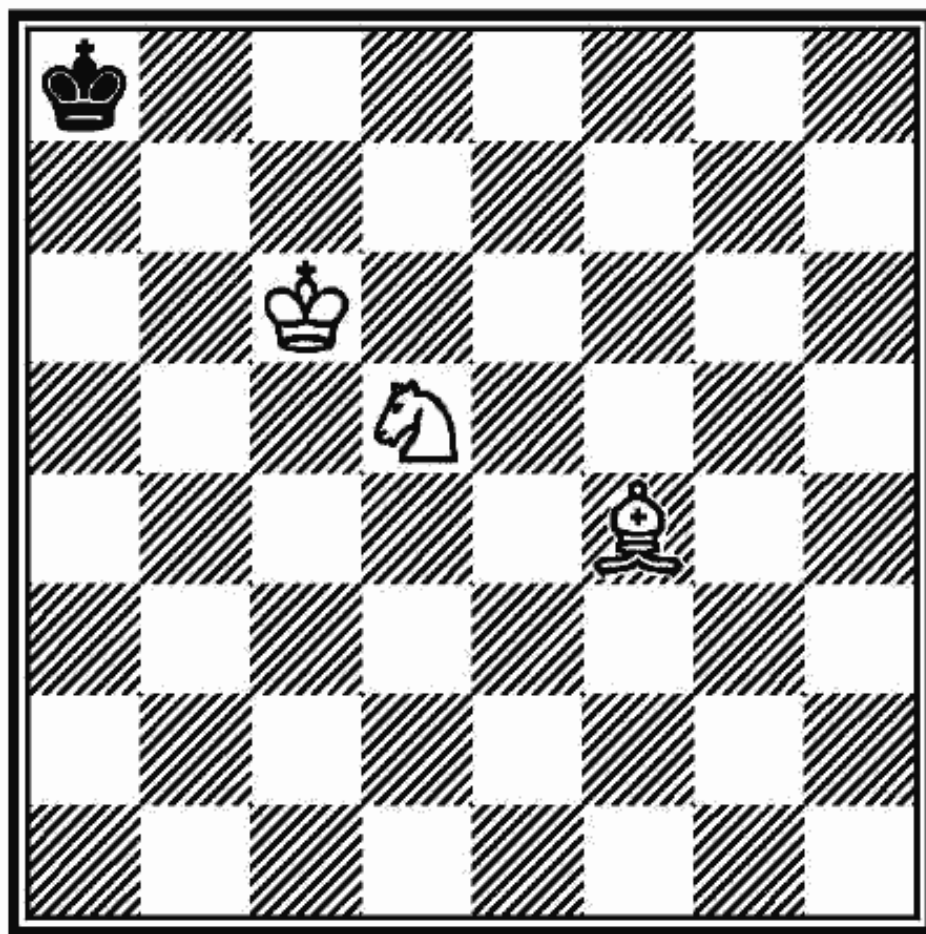
7. ♔d4-c5 ♔a5-a6

8. ♔c5-c6 ♔a6-a7

9. ♞c3-d5 ♔a7-a8

Первая часть теперь окончена, причем черный король оказался в белом углу.

88



Вторая, и последняя, часть будет состоять в переводе черного короля с поля a8 на a1 или h8 с целью дать ему там мат. Поля a1 в этом положении можно достигнуть скорее.

10. ♖d5-b6+ ♜a8-a7

11. ♙f4-c7 ♜a7-a6

12. ♙c7-b8 ♜a6-a5

13. ♙b6-d5 ♜a5-a4

Черные пытаются прорваться королем на h1. У белых есть два способа предотвратить это: во-первых, посредством 14. ♙b8-e5 ♜a4-b3 15. ♙d5-e3 и, во-вторых, способом в тексте, который я считаю более простым, так как он методичен и соответствует духу всех подобных окончаний, где нужно как можно больше пользоваться королем.



14. ♜c6-c5 ♜a4-b3



15. ♙d5-b4 ♜b3-c3



16. ♙b8-f4 ♜c3-b3



17. ♙f4-e5 ♜b3-a4



18. ♜c5-c4 ♜a4-a5



19.  e5-c7+  a5-a4



20.  b4-d3  a4-a3



21.  c7-b6  a3-a4



22.  d3-b2+  a4-a3



23.  c4-c3  a3-a2

24.  c3-c2  a2-a3

25.  b6-c5+  a3-a2

26.  b2-d3  a2-a1

27.  c5-b4  a1-a2

28.  d3-c1+  a2-a1

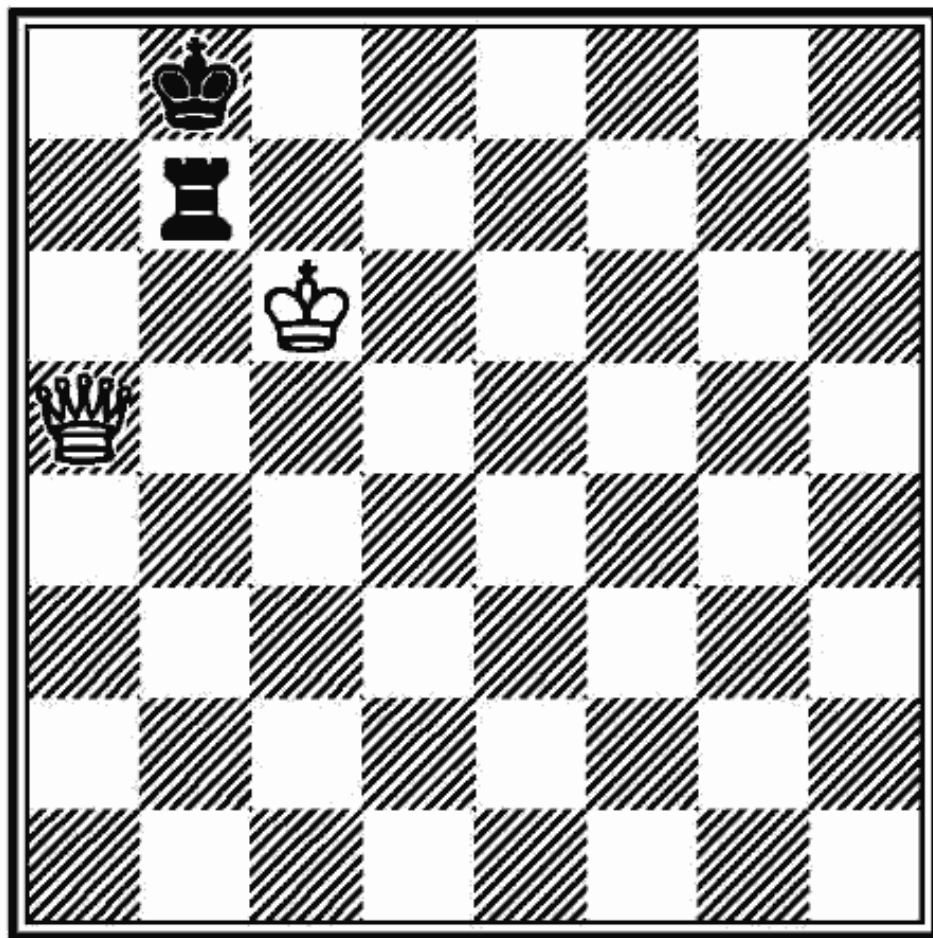
29.  b4-c3X.

Как видно из разобранный примера, этот эндшпиль довольно сложен. Нужно отметить в нем две характерные черты: настойчивое преследование королем неприятельского короля и защиту полей, противоположных по цвету полям слона, совместными действиями коня и короля. Изучающему полезно систематически упражняться в разыгрывании таких окончаний, так как они дают очень ясное представление о действительной силе фигур и требуют некоторой дальновидности для того, чтобы мат был достигнут в течение предписанных правилами пятидесяти ходов.

7. Ферзь против ладьи

Это один из труднейших видов эндшпиля в том случае, если на доске нет пешек. У защиты очень много ресурсов, и если искусно пользоваться ими, то только очень сильный шахматист сумеет достигнуть победы в течение предписанных 50 ходов, (правило состоит в том, что играющий имеет право потребовать в любой момент, чтобы противник дал ему мат в течение пятидесяти ходов. Однако после каждого взятия фигуры или пешки, а также после каждого хода пешкой отсчет должен начинаться сначала).

89



Вот одно из типичных положений, которого черные часто могут достигнуть. Предположим, что теперь ход белых.

Если бы ход был за черными, задача белых была бы проста, так как ладье пришлось бы удалиться от короля (разберите почему) и ее было бы сравнительно легко выиграть. Следовательно, нужно направить усилия на то, чтобы заставить ладью отойти от защищающего ее короля, и для этого привести игру к исходному положению, но так, чтобы был ход черных. Теперь, когда мы знаем, в чем состоит задача, найти решение будет не так уж трудно.

1. ♔a5-e5+

Не 1. ♔a5-a6 ввиду 1... ♖b7-c7+ 2. ♔c6-b6 ♖c7-c6+ 3. ♔b6:c6 – пат (начинающие неизменно попадают в эту ловушку).

1... ♔b8-a8(a7)

2. ♔e5-a1+ ♔a8(a7)-b8

3. ♔a1-a5

Этими ходами мы достигли своей цели. Первая часть окончена. Теперь мы переходим ко второй. Ладья может пойти только на белое поле, так как иначе ферзь сразу же выиграет ее.

3... 1b7-b3

4. ♔a5-e5+ ♔b8-a8

Лучший ход.

5. ♔e5-b8+ ♚a8-a7

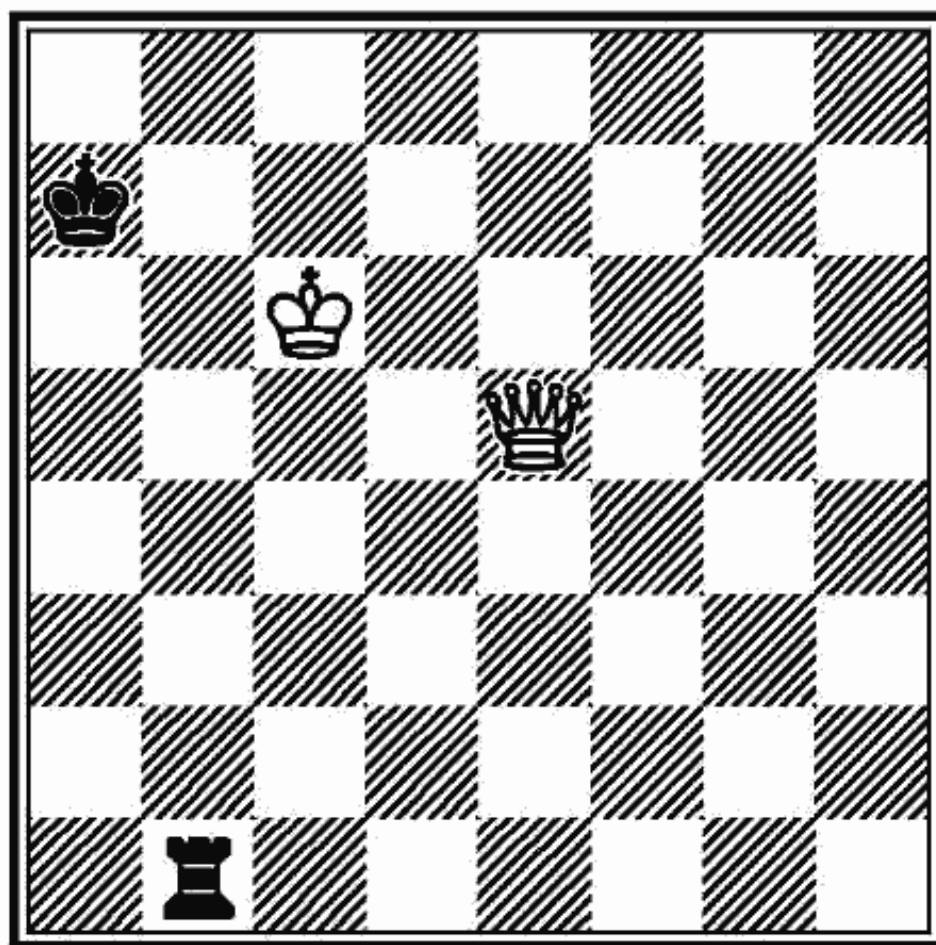
6. ♔h8-g7+ ♚a7-a8

7. ♔g7-g8+; b3-b8

8. ♔g8-a2X.

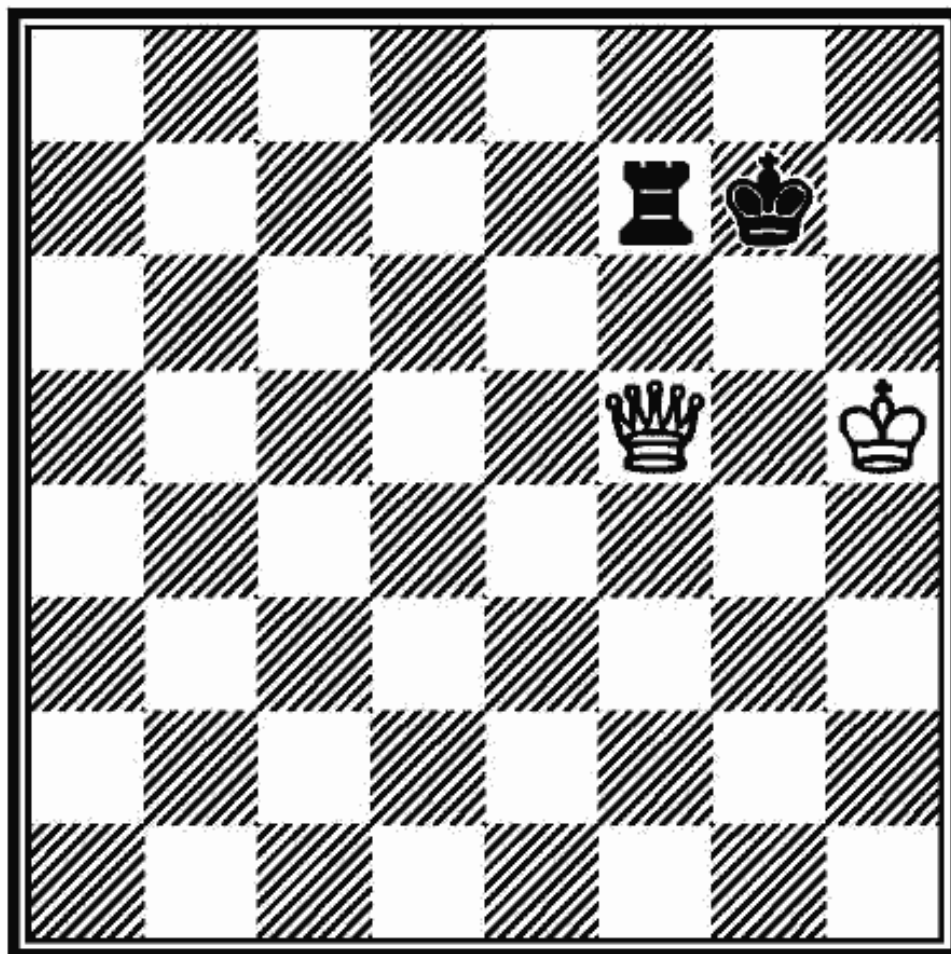
Теперь вернемся к диаграмме и предположим, что после 1. ♔a5-e5+ ♚b8-a8 (a7) 2. ♔e5-a1+ ♚a8-b8 3. ♔a1-a5 черные вместо 3... ♖b7-b3 сыграли ♖b7-b1. Тогда последовало бы 4. ♔a5-e5+ ♚b8-a7.

90



Теперь развязка наступает через два хода: 5. ♔e5-d4+ ♚a7-a8 6. ♔d4-h8+, и ладьей нельзя прикрыться из-за мата ферзем на a1. Если же черные пойдут 6... ♚a8-a7, то 7. ♔h8-h7+ выигрывает ладью.

91



Рассмотрим теперь более трудное положение.

Многие игроки были бы введены в заблуждение этой позицией. Наиболее напрашивающийся ход не есть лучший. Предположим, что мы начали:

1. ♔f5-e5+ ♔g7-f8

2. ♔b5-d6 ♖f7-d7

Это единственная защита, но, к несчастью для белых, очень действительная, делающая их задачу очень трудной. Белые не могут играть 3. ♔e6 в виду 3... ♖g7+ 4. ♔f6 ♖g6+, с ничьей. Не могут они также выиграть посредством 3. ♔c5+, так как черные отвечают ♔e8 4. ♔f6 ♖d6+! отгоняя белого короля.


Ознакомившись, таким образом, с трудностями, заключающимися в этой позиции, вернемся к исходному положению. Лучший ход



1. ♔f5-g5+! ♔g7-h8



Если 1... ♔b7, то 2. ♔g6+ ♔b8 3. ♔b6!



2. ♔g5-e5+! ♔b8-b7 (лучший ход)



3. ♔h5-g5 ♖f7-a7 (лучший ход)

Если 3...  g7+, то приводит к позиции, подобной уже рассмотренным в предыдущих примерах.

4.  e5-e4+  h7-g8

5.  e4-c4+  d8-h7



6.  g5-f6  a7-g7



7.  c4-h4  h7-g8



8.  h4-h5




и получается уже известное положение с ходом для черных.

Вернемся однако к началу.


1.  f5-g5+  g7-i8






2.  g5-d8+  f8-g7

3.  h5-g5  f7-f3

Лучшее поле ладьи вдали от короля. Продолжение 3...  b7 4.  d4  g7+, привело бы к позициям, подобным рассмотренным выше.



4.  d8-d4+

5.  g5-g6


5.  b6+  g7 6.  e5+  f8 7.  g6 также вело к выигрышу ладьи. Но ход в тексте сделан для того, чтобы показать тонкости, скрытые в таких окончаниях. Белые грозят теперь матом на d8.

5...  f3-g3+

6.  g6-f6  g3-f3+

7.  f6-e6  f3-h3

Белые угрожали матом на h8.

8.  d4-b4+,
и ладья теряется.

В этих примерах следует отметить, что pointe выигрывающего маневра часто заключается в далеких шахах по диагонали, а также, что ферзь и король часто держались на различных линиях. Изучающему рекомендуется тщательно разобрать эти позиции и продумать все возможности, не указанные в тексте.

Мы рассмотрели важнейшие позиции в подобных окончаниях или, вернее, те позиции, которых нужно достигнуть, чтобы добиться окончательного результата. Однако заставить неприятельские фигуры занять типичные позиции иногда бывает чрезвычайно трудно. В некоторых положениях даже опытные шахматисты с трудом преодолевают все трудности при правильной защите.

Впрочем, следует иметь в виду, что безукоризненная защита так же трудна, как и безукоризненная атака, и что при прочих равных условиях тот из играющих, кто лучше знает основные принципы и свойства типичных позиций, имеет лучшие шансы на успех.

Рассмотрение таких трудных задач выходит за рамки этой книги. Она ставит себе целью лишь настолько подготовить читателя, чтобы он мог самостоятельно браться за решение встречающихся на практике положений. Кроме того, подобные позиции встречаются чрезвычайно редко. Лично я не помню, чтобы у меня когда-либо получилась такая позиция при игре с первоклассным противником.

Этим мы закончим рассмотрение эндшпилей.

На тему о срединной стадии игры написано очень мало¹. Известна книга Зноско-Боровского под заглавием «Теория середины игры в шахматах». Это почти единственная книга по данному вопросу, которая, по моему мнению, достойна того, чтобы ее прочли. К сожалению, метод изложения в ней затрудняет ее изучение. Кроме того, автор в самом начале книги допускает коренную ошибку, затемняющую все дальнейшие выводы.

На первой же странице он говорит:

Элементами шахматной игры являются следующие:

- 1) сила, выражающаяся в фигурах и действующая в
- 2) пространстве, которое выражается в доске и
- 3) времени, которое развивается в ходах.

Из этих положений может быть сделан лишь один логический вывод, что тот из играющих, который достиг преимущества по всем трем элементам, должен иметь, по крайней мере, лучшую игру. Однако, как впоследствии показывает сам автор, можно обладать перевесом по всем трем элементам и тем не менее иметь совершенно проигранное положение.

Как же это возможно? Это возможно лишь потому, что автор упустил из вида элемент позиции. Правда, позже он говорит об оценке позиции, о лучших и худших позициях, но это не делает верными его исходные положения. Факт в том, что шахматы состоят из указанных трех элементов плюс свойственный им элемент позиции и что этот последний элемент, безусловно, наиболее важен.

Позиция, как показывает само слово, определяется расположением фигур на доске. Обычно она оценивается в зависимости от большей или меньшей подвижности фигур и от того, какое давление эти фигуры способны оказывать на различные пункты доски.

Но, конечно, при оценки какой-либо позиции элементы времени, пространства и силы (или материала) так же должны быть учтены. Шахматист средней силы не встретит затруднений при оценке элемента материала. Он просто примет пешку за единицу и расценит все фигуры на доске согласно указаниям, приведенным в первой части этой книги.

¹ Теперь это, конечно, не так.

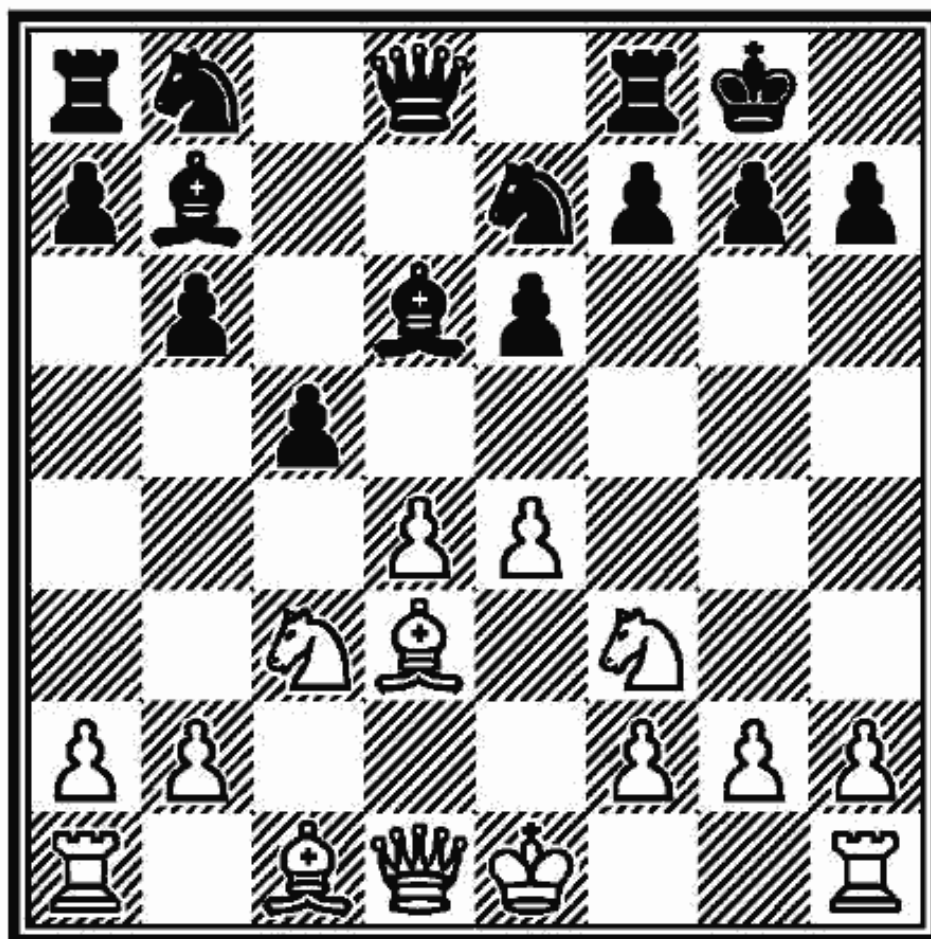
Глава 2 Середина игры

Элемент пространства также оценивается легко. В других случаях его оценка представляет больше затруднений. Элемент же времени за немногими исключениями труднее всего поддается оценке. В эндшпиле элемент времени приобретает особенно большое значение, но зато легче может быть оценен.

Теперь вернемся к серединной стадии игры и к упомянутым элементам. Читатель должен помнить следующее: он может уступать своему противнику в отношении силы (материала) и все же иметь выигранную позицию. Он может уступать ему во времени и все же иметь выигранную позицию. Он может уступать ему в пространстве и иметь выигранную позицию. Наконец, он может уступать ему во всех трех элементах и тем не менее иметь выигранную позицию.

Это не значит, что можно пренебрегать каким-либо из трех остальных элементов, но преобладающее значение, безусловно, принадлежит элементу позиции. Приведем примеры, иллюстрирующие затронутые вопросы.



92






Эта позиция встретилась в партии двух шахматистов средней силы. Она явилась результатом следующих начальных ходов:



1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6


3. e2-e3 b7-b6

4.  g1-f3  f8-d6

5.  f1-d3 d5:c4

6.  d3:c4  c8-b7



7.  b1-c3  g8-e7



8.  c4-d3 0-0



9. e3-e4 c7-c5



Анализ дебютных ходов показывает, что черные выиграли время. Однако белые уже могут выиграть партию, продолжая следующим образом.

10. e4-e5  d6-c7


11.  d3:h7+  g8:h7

12.  f3-g5+  h7-g6

Это лучший ход, так как на 12...  h7-g8 белые ответили бы 13.  d1-h5.

13.  d1-g4  d8:d4

Опять лучший ход. Белые грозили сыграть 14.  g5-e6+.

14.  c1-f4 f7-f5

15.  g4-g3

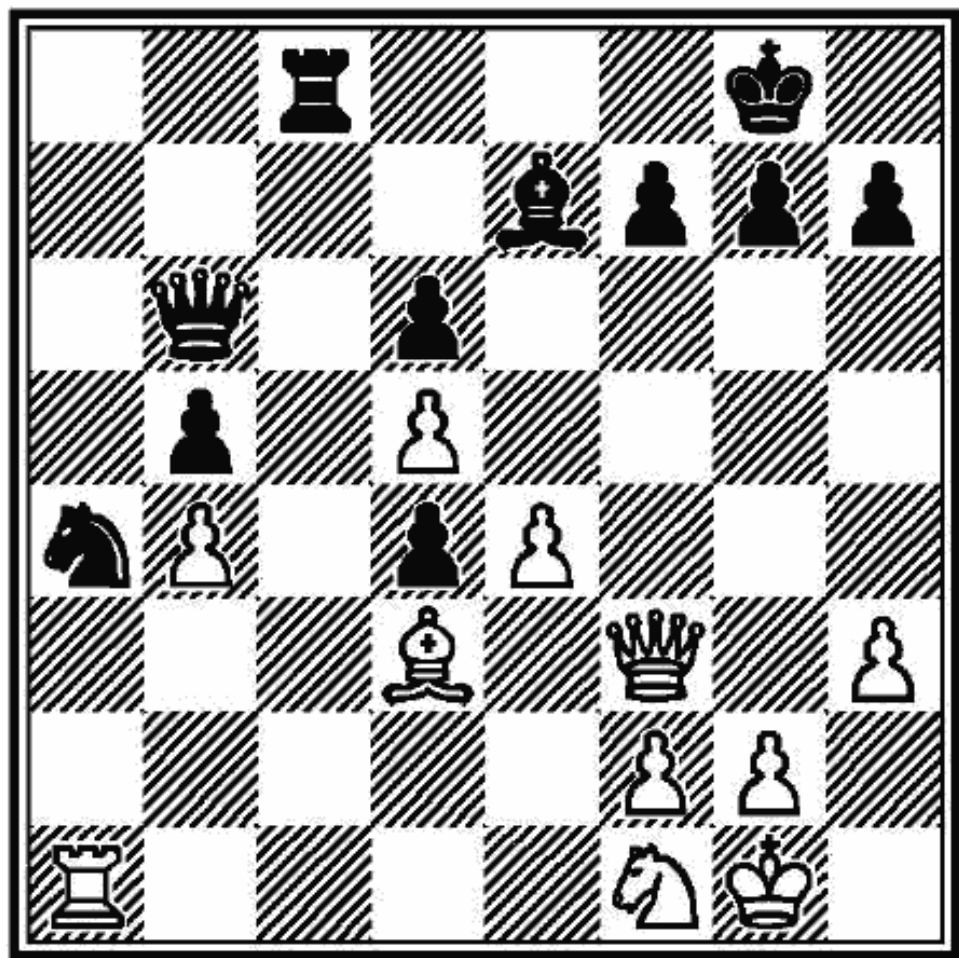
и у черных нет защиты против многочисленных угроз.

Следующая позиция (диагр. 93) заимствована из партии Капабланка – Дуз-Хотимирский,гранной в Петербурге 13 декабря 1913 г.

Черные выиграли в пространстве, и на первый взгляд может показаться, что у них лучшая партия. Игра продолжалась следующим образом:

25. e4-e5 g7-g6

93



Чтобы предупредить угрозу белых 26. ♖f3-f5 и заблокировать линию атаки слона d3 на пешку h7.

26. e5-e6 ♖c8-f8

27. ♘f1-g3 ♜b6-b7

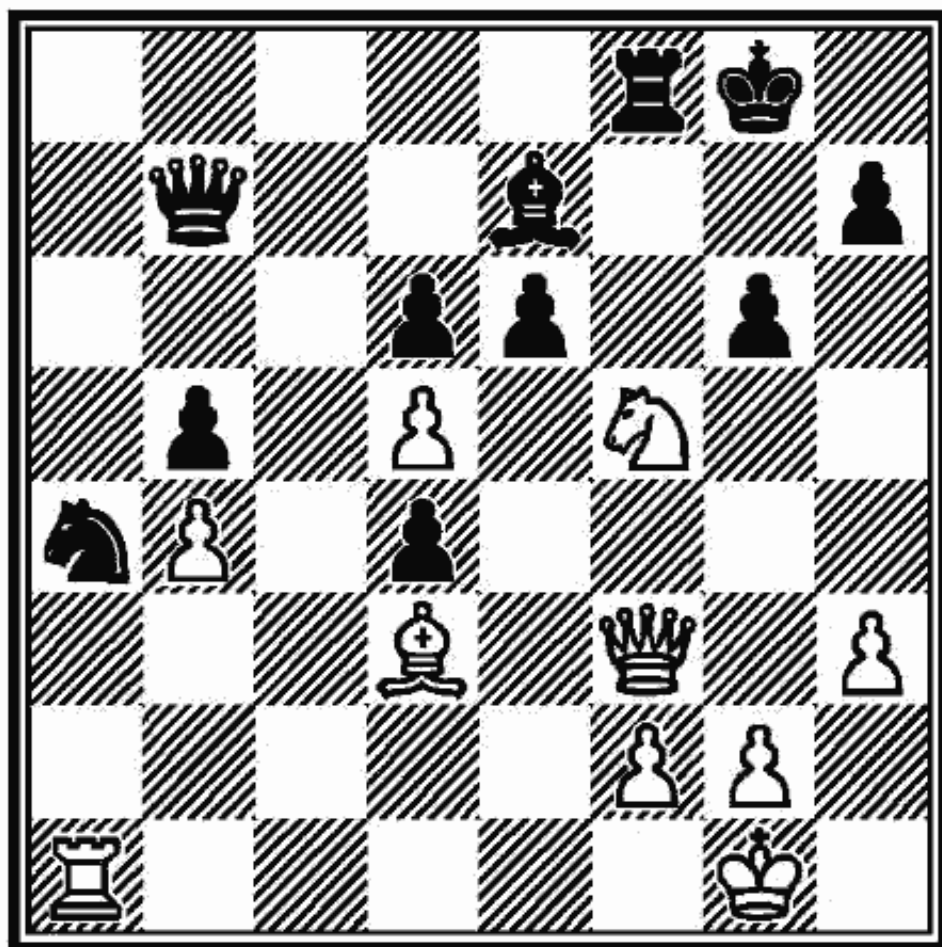
Если 27...f7:e6, то 28. ♜f3-g4 с двойной угрозой: побить ферзем на e6 и слоном на g6. Черные, по-видимому, хотят держать ферзя на 7-й линии для защиты своего короля (черным достаточно увести слона с e7, чтобы их ферзь защищал весь королевский фланг).

Кроме того, черные после размена пешек на e6 хотят разменять и ферзей. Следует обратить внимание на то, какую огромную силу представляет собой вступивший в сражение белый конь. Этому коню суждено сыграть решающую роль.

28. ♘g3-f5 ♜f7:e6

Сильнее было 28... ♘g8-h8, но на это последовало бы 29. ♜f3-e4, и при правильной игре белые, несомненно, должны были выиграть.

94



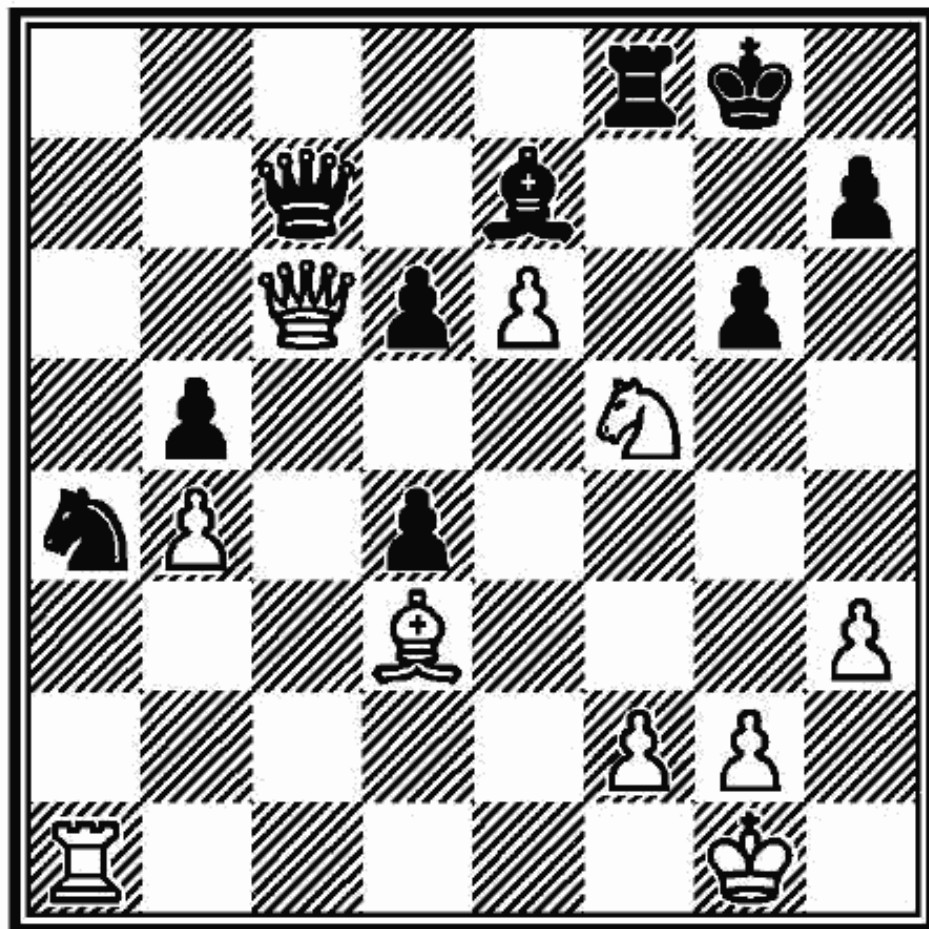
Черные уже давно намеревались побить пешку е6 и своими предшествовавшими ходами старались это подготовить. Но теперь у них не хватило терпения, и этим они ускорили поражение. Следует, впрочем, отметить, что в этом положении у них уже не было достаточной защиты.

29. d5:e6 ♞b7-c7

Очевидно, черные не могут побить белого ферзя ввиду 30. ♞f5:e7+ с выигрышем фигуры.

30. ♞f3-c6

95



Белый ферзь, конечно, не может быть взят из-за 31. ♘f5:e7+.

Интересно отметить чрезвычайно сильное давление, оказываемое этим конем (вообще поле **f5** — один из сильнейших пунктов для белого коня при атаке на позицию при короткой рокировке черных). Белые своим последним ходом достигли разом трех целей: развязали

своего коня, выиграли время, принудив черного ферзя ходить, и подготовили ход ♗d3:b5, после которого белый ферзь и слон получают возможность действовать сообща по линии a4-e8. В дальнейшем, когда в результате этого маневра произойдет размен ферзей на **d7**, белый слон останется на этой диагонали, держа под угрозой поле e8 и тем самым поддерживая наступление проходной пешки «е» белых.

Если читатель внимательно рассмотрит эти ходы и вникнет в эту комбинацию, он не только оценит ее красоту, но и извлечет еще нечто более полезное для своего усовершенствования, а именно поймет, что важнейший принцип, которым надлежит руководствоваться в серединной стадии игры, это принцип гармонического действия фигур.

30... ♜c7-d8

31. ♘f5:e7+ ♜d8:e7

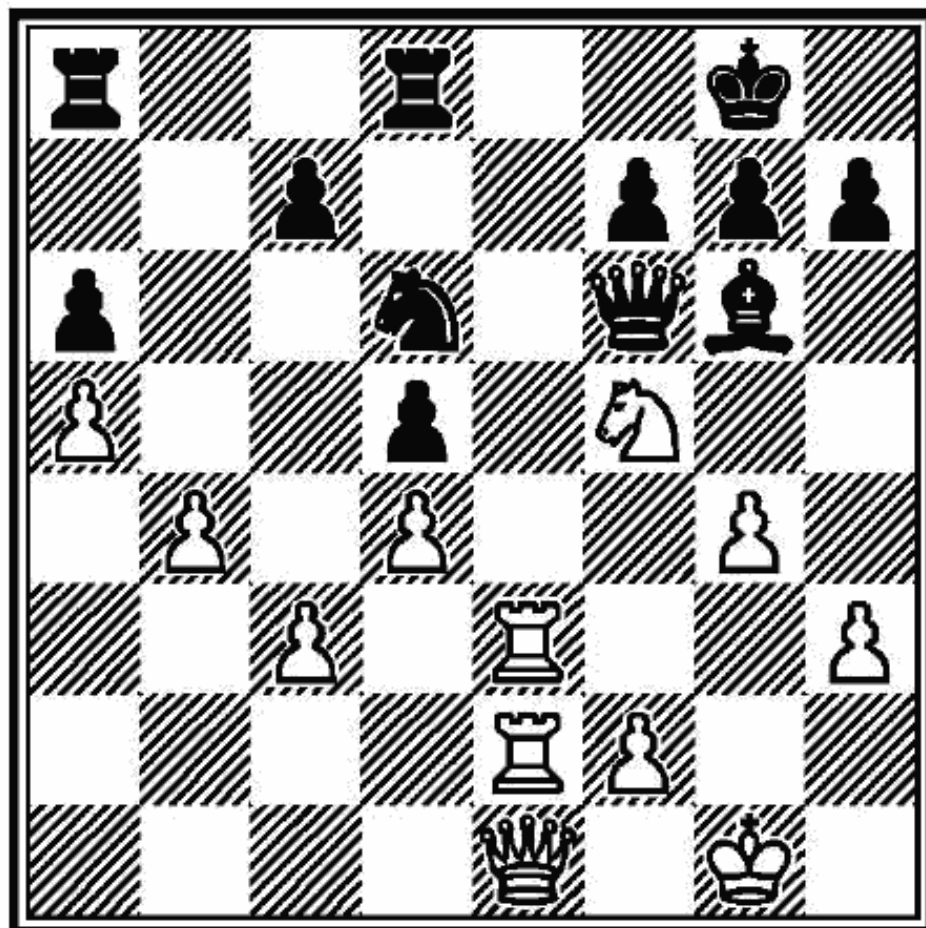
32. ♗d3:b5 ♘a4-c3

33. ♜c6-d7 ♜e7:d7

34. ♗b5:d7 ♜f8-b8

Если бы черные сыграли 34... ♘c3-d5, то последовало бы 35. ♖a1-d1 ♜f8-f4 36. g2-g3 ♜f4-e4 37. ♞d7-c6 ♜e4-e5 38. ♜d1:d4 ♘d5-e7 39. ♞d4:d6. 35. e6-e7 и через несколько ходов черные сдались.

96



На диаграмме 96 у черных перевес в «силе».

И все же белые легко выигрывают следующим образом:

1. ♘f5:d6 ♜f6:d6

Лучший ход черных был 1... **h7-h5**, но с лишней пешкой и хорошей позицией белые без труда закончили бы игру в свою пользу.

2. ♜e3-e8+ ♜d8:e8

3. ♜e2:e8+ ♜a8:e8

4. ♜e1:e8+ ♜d6-f8

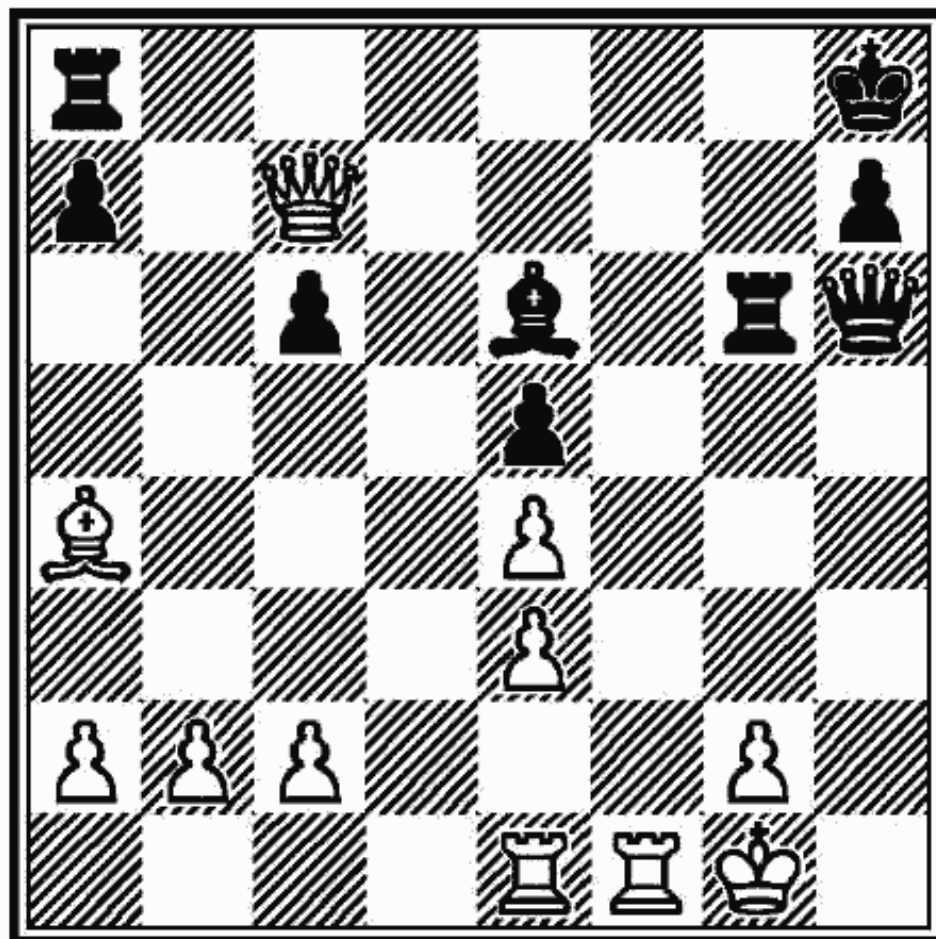
5. ♜e8:f8+ ♜g8:f8

6. b4-b5,

и черные не могут помешать белым провести пешку в ферзи, и следовательно, выиграть партию.

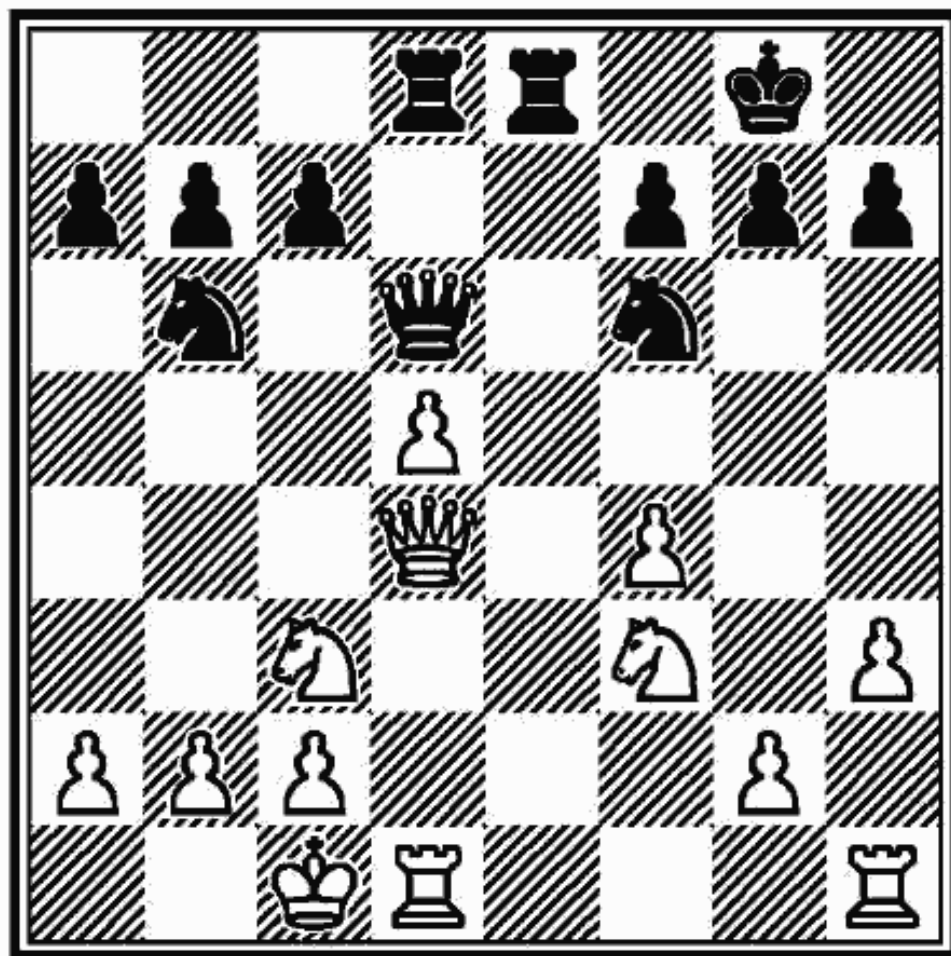
Позиция на диаграмме 97 заимствована из книги Зноско-Боровского. Здесь белые имеют преимущество по всем трем элементам, то есть по силе, времени и пространству. И все же черные легко выигрывают посредством ♖g6:g2+ с последующим ♜a8-g8+. Причина этого проста: позиция!

97



Следующая позиция также взята из упомянутой книги.

98



И здесь белые имеют перевес в отношении всех трех элементов, но все-таки не могут выиграть, так как позиция черных компенсирует все эти недостатки.

Приведенных примеров достаточно для того, чтобы читатель мог понять истинное значение позиции. Оставим теперь на время этот вопрос и коснемся других вопросов, связанных с серединой игры.

1. Центральные поля

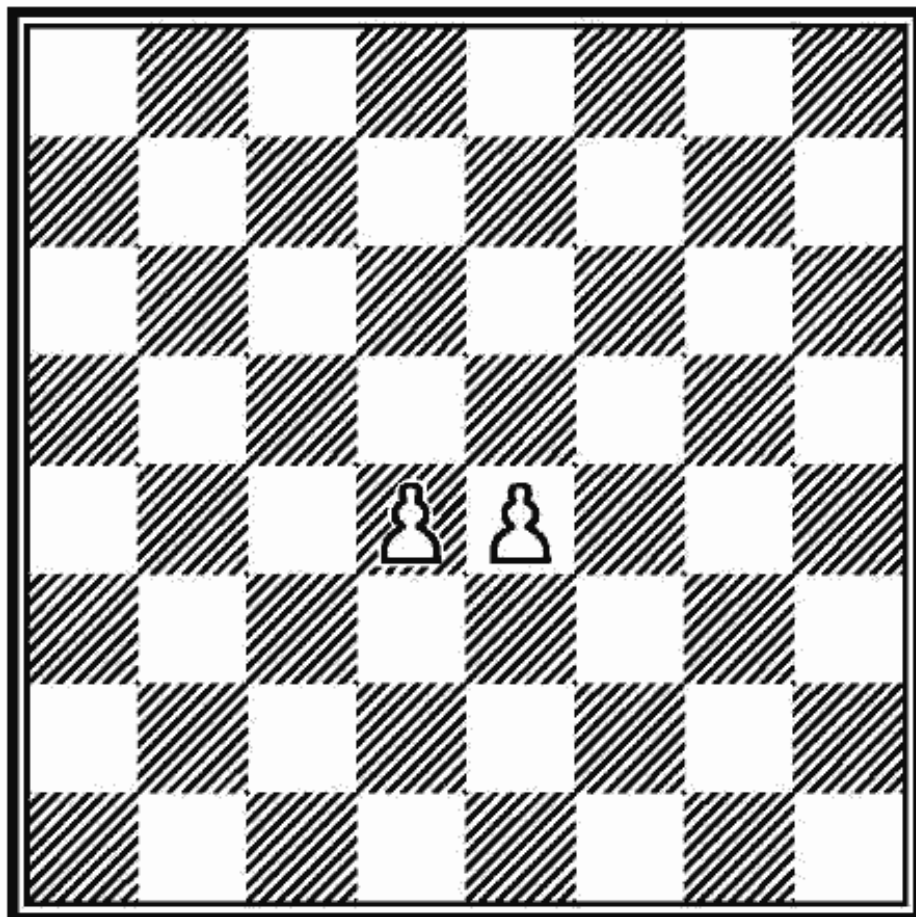
Поля d4, e4, d5 и e5 называются центральными полями доски. Эти поля наиболее важные из всех как в дебюте, так и в серединной стадии, а также часто и в эндшпиле. Они заслуживают поэтому особого внимания. Одного взгляда на эти поля достаточно, чтобы убедиться в том, что слон или ферзь, стоящий на одном из них, контролирует максимально возможное для него число полей. Также и конь, поставленный на одно из четырех центральных полей, может попасть отсюда на любой фланг быстрее, чем находясь на каком-либо другом поле. Равным образом в эндшпиле стоящий на центральном поле король легче может достигнуть того или иного фланга, чем с других полей.

Все это – простые математические соображения, и они сами по себе уже ясно показывают важную роль этих полей. Однако к этому прибавляются и другие обстоятельства. Мы уже говорили о том, что теоретически лучше всего начинать игру одним из двух ходов: 1. d2-d4 и 1. e2-e4. Это значит, что на четырех центральных полях сразу же завязывается сражение. Кроме того, по мере развития игры фигуры выводятся к центру, и это также сразу придает четырем центральным полям весьма существенное значение.

Один из принципов шахматной стратегии, относящийся к середине игры, гласит: владение центром – необходимая предпосылка успешной прямой атаки на короля. Под владением центром понимают владение четырьмя центральными полями. Впоследствии мы увидим, как этот принцип применяется на практике.

2. Конфигурация пешек

99

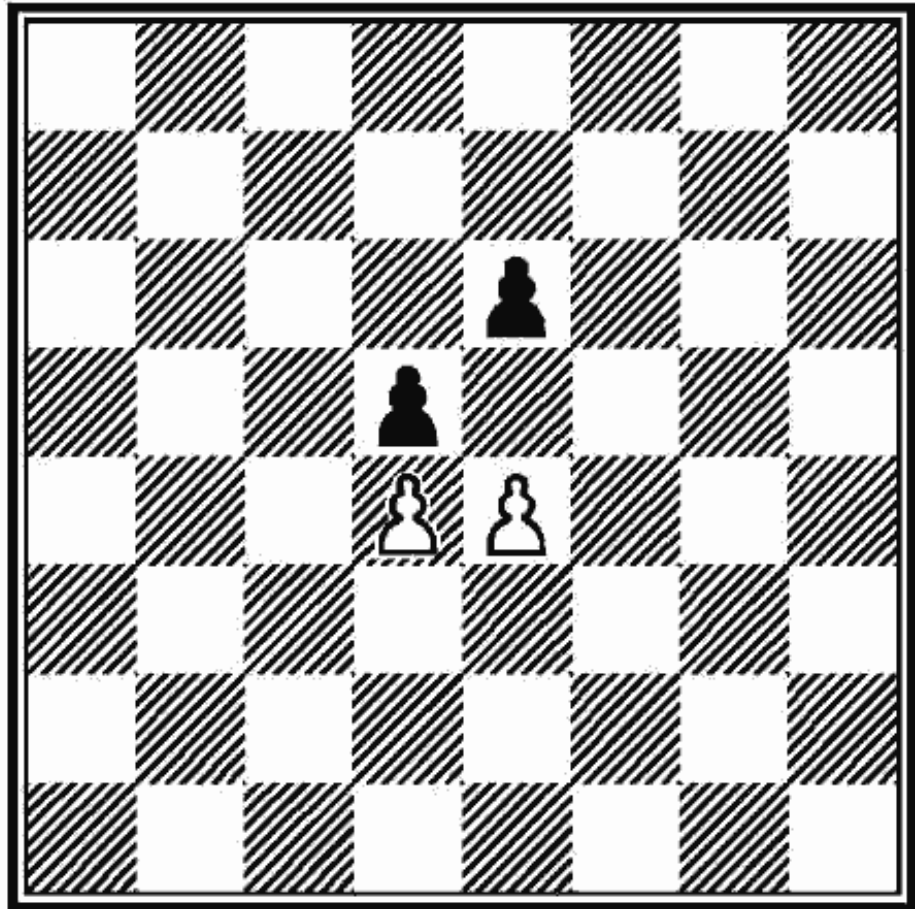


Лучшее расположение пешек для ранней стадии игры

Сильный противник редко допустит надолго такое расположение пешек, какое показано на диаграмме 99. Он быстро взорвет такую пешечную позицию, продвинув вперед собственные центральные пешки или же одну из пешек «с» или «f».

На диаграмме 100 показано, как черные пешки разбивают центральные пешки белых.

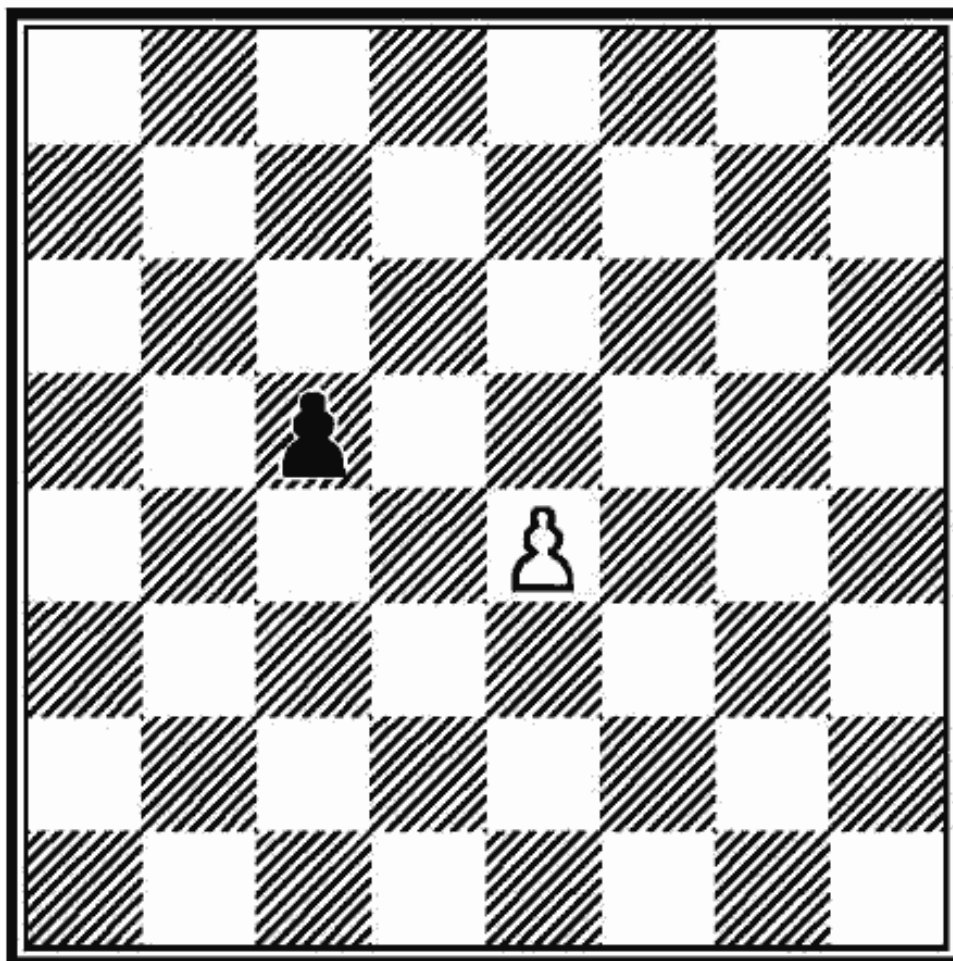
100



Расположение пешек во французской защите

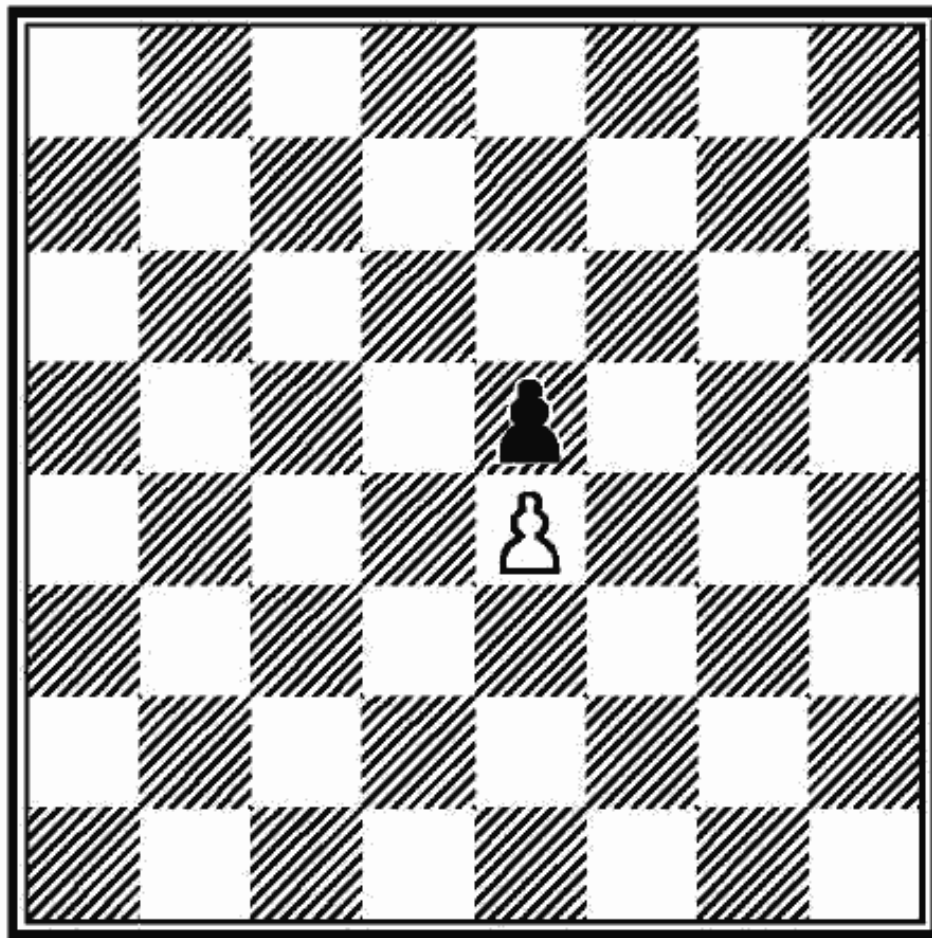
В позиции на диаграмме 101 черная пешка с5 препятствует белой стать на d4, так как грозит взять ее на этом поле.

101



*Расположение пешек
в сицилианской защите*

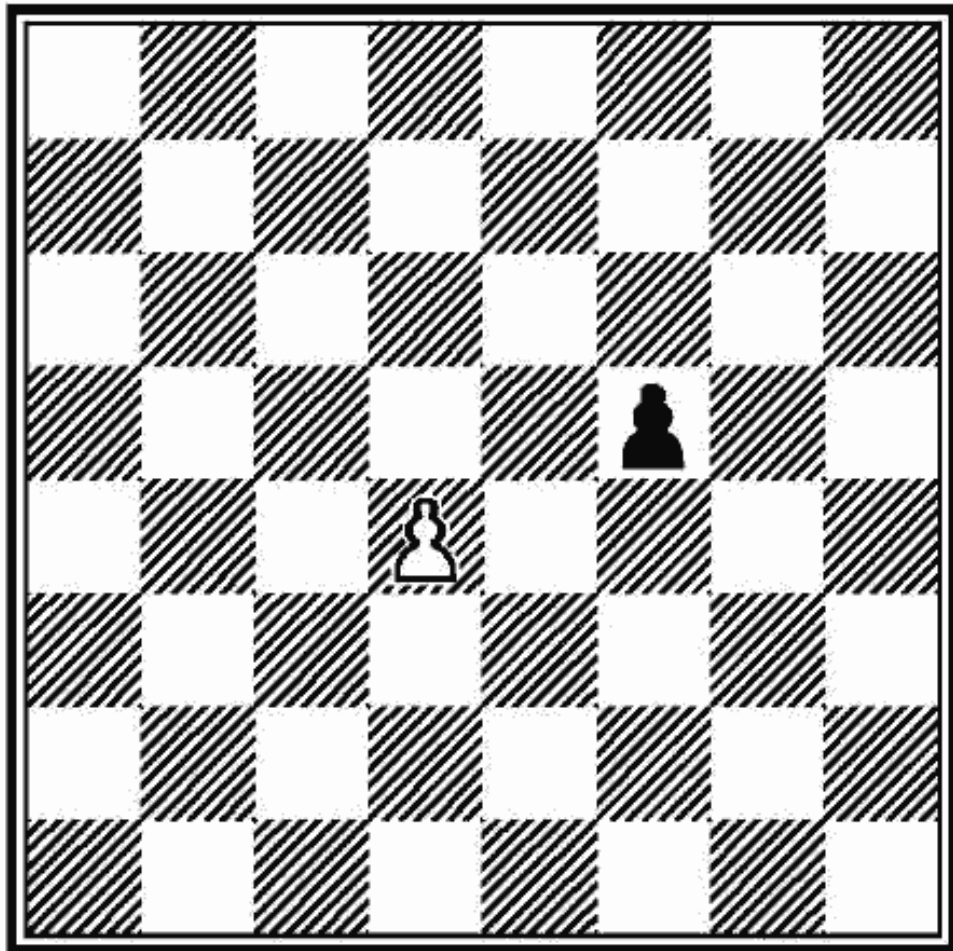
102



*Расположение пешек в разных
открытых дебютах*

На диаграмме 102 мы видим повторение того же обстоятельства.

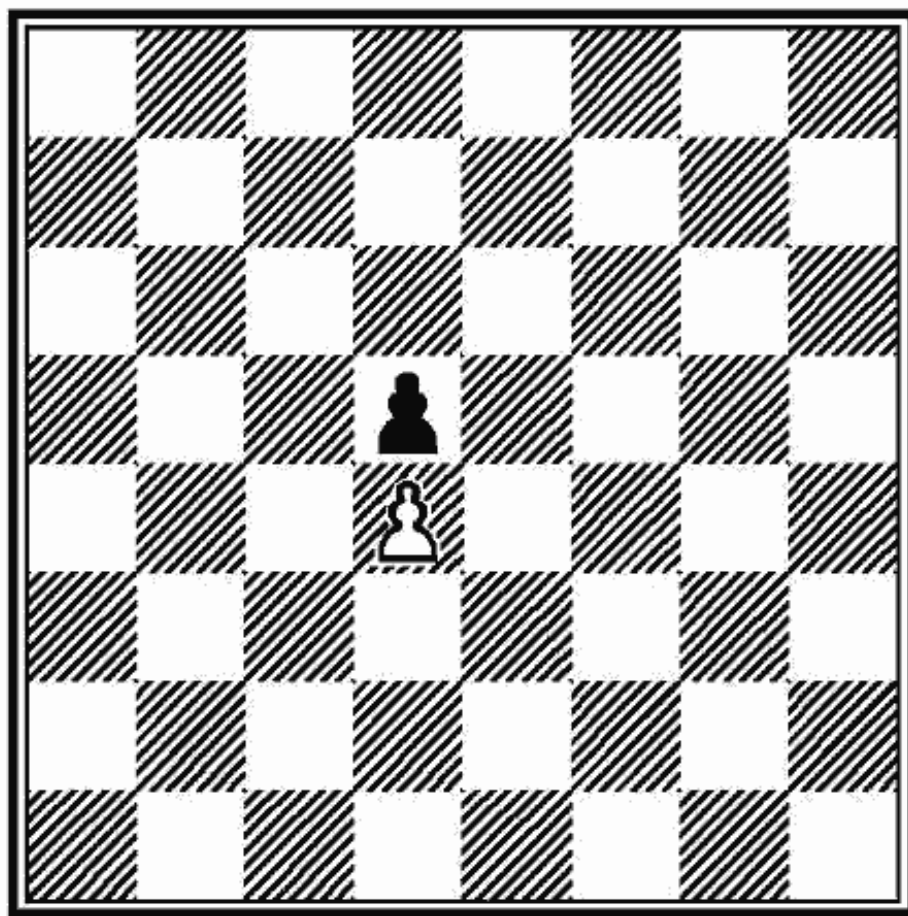
103



Расположение пешек в голландской защите

Здесь (диаграмма 103) белая пешка «е» не может продвинуться в центр из-за черной пешки f5.

104



Расположение пешек в ферзевом гамбите

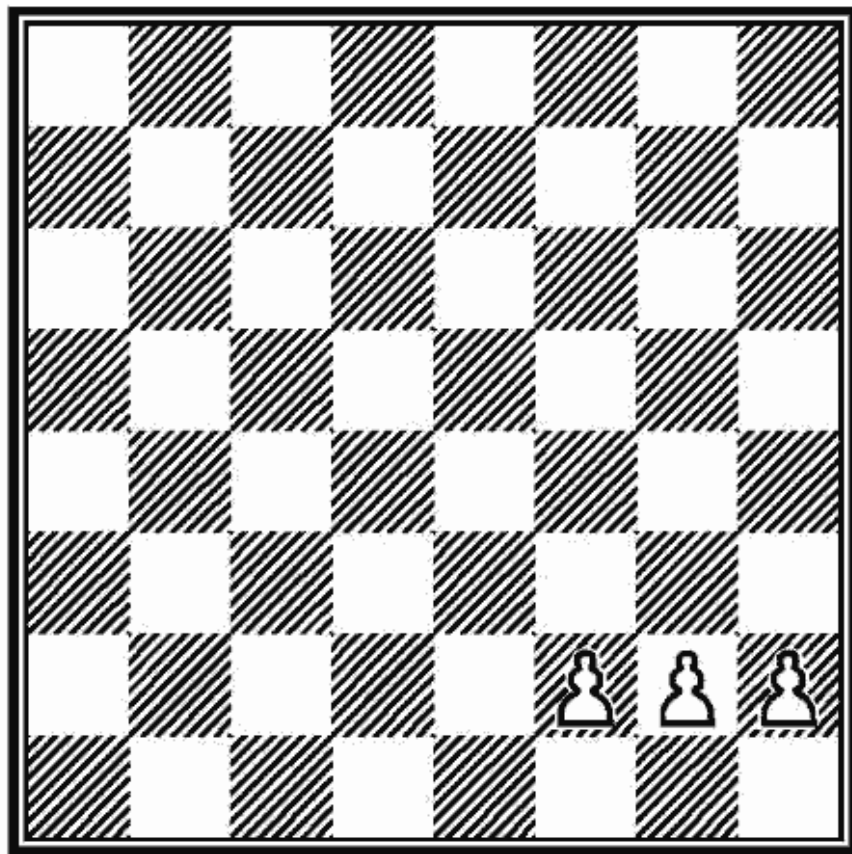
То же самое мы находим на диаграмме 104, с той лишь разницей, что продвижению пешки «е» белых препятствует черная пешка d5.

Мы видели, что происходит на центральных полях во всех главнейших дебютах. Утверждение об исключительно важной роли центральных полей и расположения центральных пешек не требует лучшего доказательства.

3. Расположение пешек после рокировки

Выше уже было указано, что рокировать в короткую сторону обычно безопаснее. Во всех следующих примерах предполагается, что была сделана короткая рокировка.

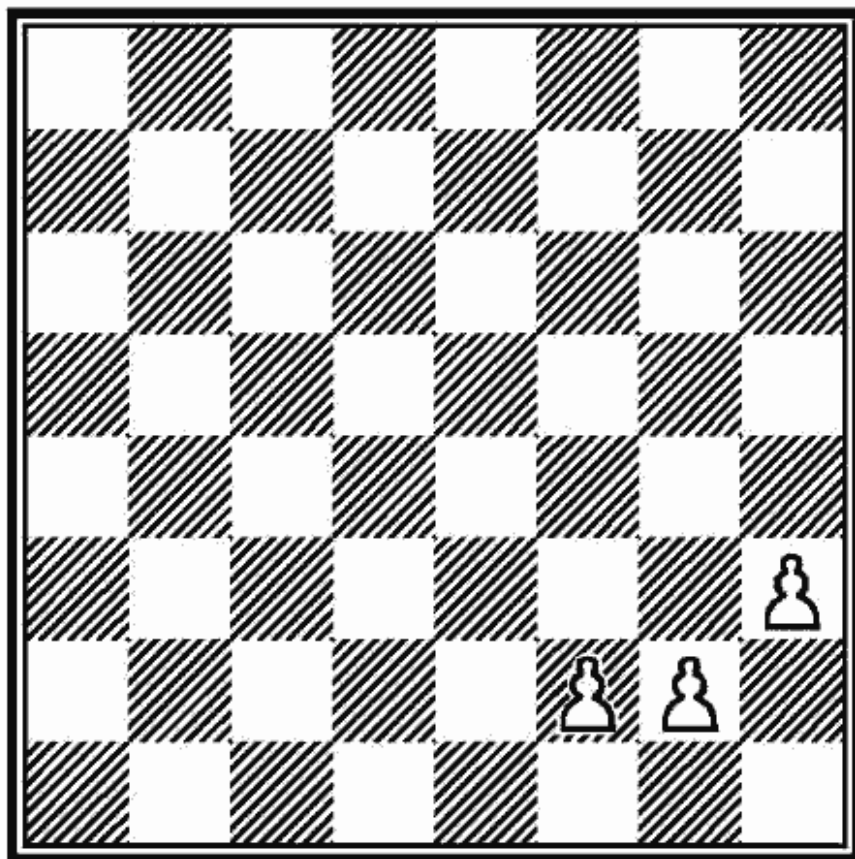
105



Лучшее оборонительное расположение пешек после рокировки

Показанное на диаграмме 105 расположение пешек оказывается наилучшим при защите против фронтальной атаки. При таких позициях необходимо лишь помнить о возможности шаха ладьей или ферзем по первой горизонтали. Поскольку в середине игры такая опасность возникает весьма редко, рекомендуется после рокировки сохранять подобное расположение пешек, пока обстоятельства не заставят изменить его.

106

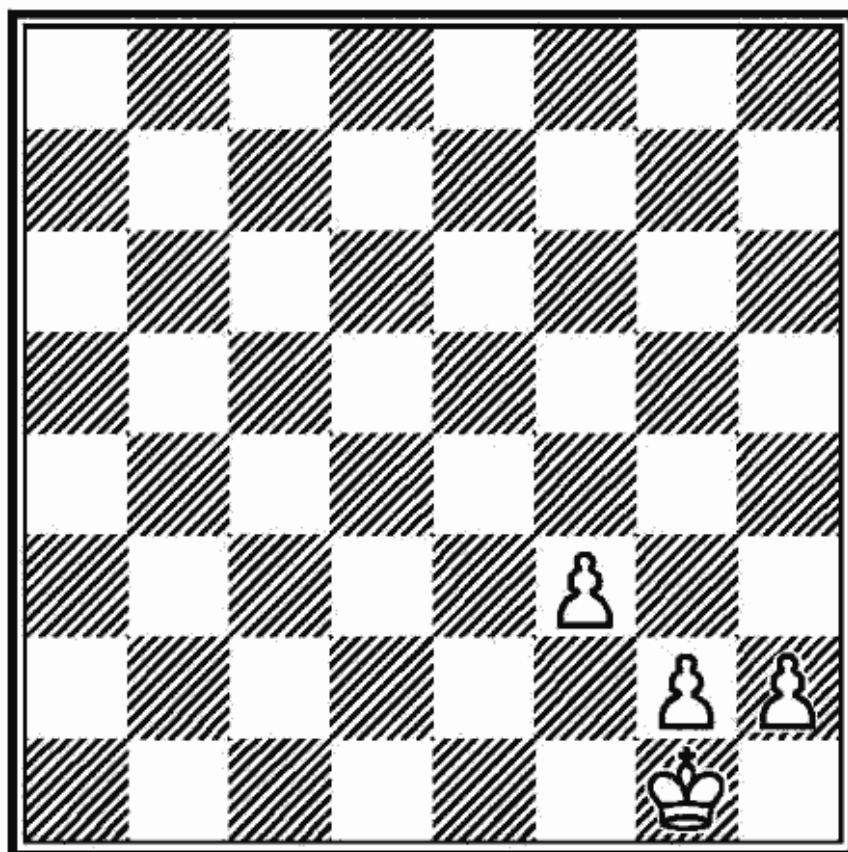


*Весьма хорошее расположение пешек
после рокировки*

Превосходная позиция. В оборонительном отношении она не так хороша против фронтальной атаки, как предыдущая, но в общем почти не уступает ей и, кроме того, дает выход королю на случай шаха по первой горизонтали. В практической игре такое расположение пешек обычно вполне оправдывается.

Правда есть причины предпочитать все же первую позицию, но разницу между ними может доказать только продолжительный опыт. В игре с противником средней силы позиция на диаграмме 106 окажется так же хороша, если не лучше, чем позиция на диаграмме 105. Иначе обстоит дело только при борьбе с очень сильным противником.

107

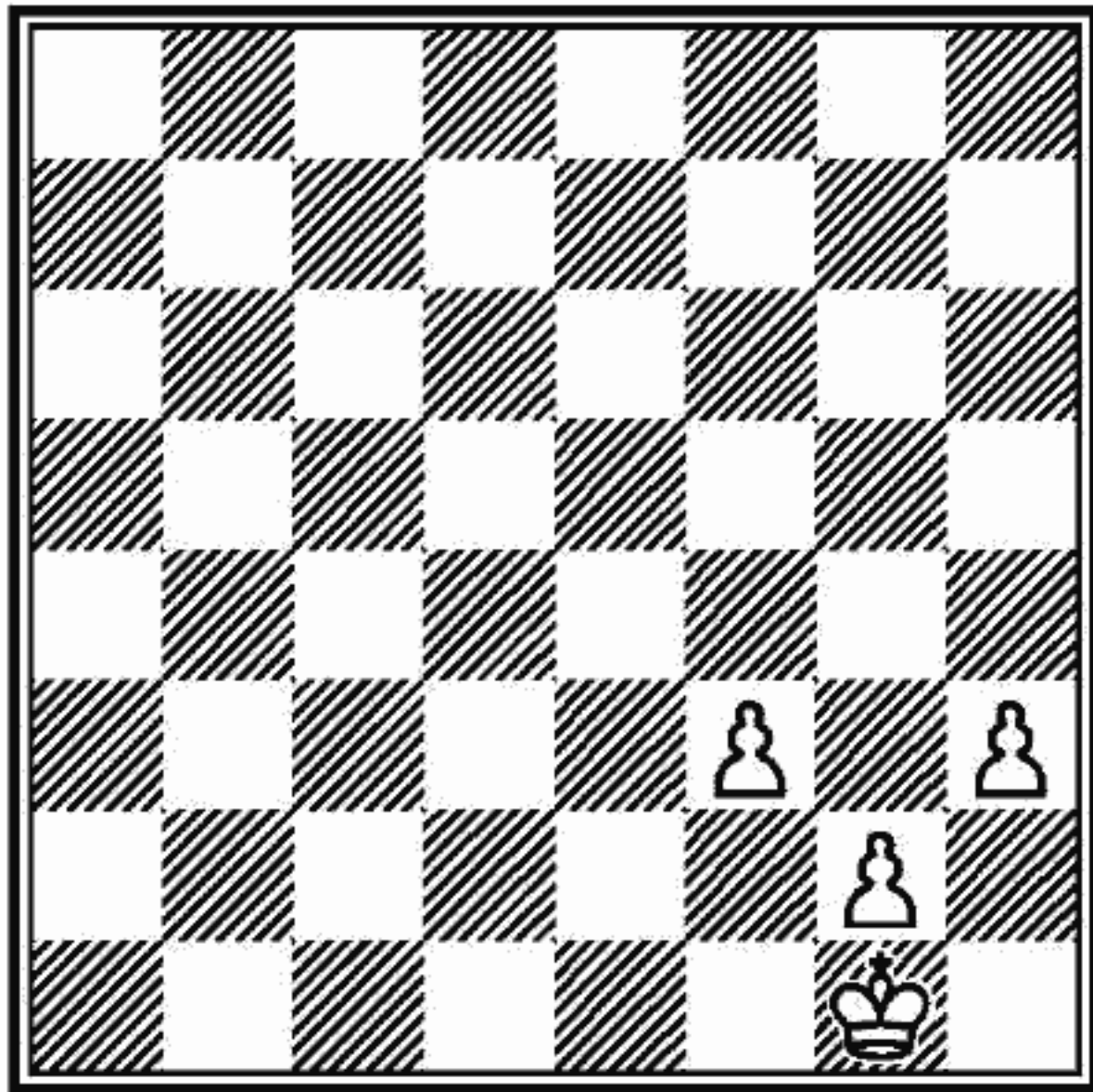


Малоудовлетворительное расположение пешек после рокировки.

Эта позиция не так хороша, но и не очень плоха. Невыгода ее заключается в том, что король открыт для шахов по диагонали и что в этом случае белым придется пойти ♔g1-h1, теряя время. Кроме того, король на угловом поле занимает наихудшее положение для возможного пешечного энд-

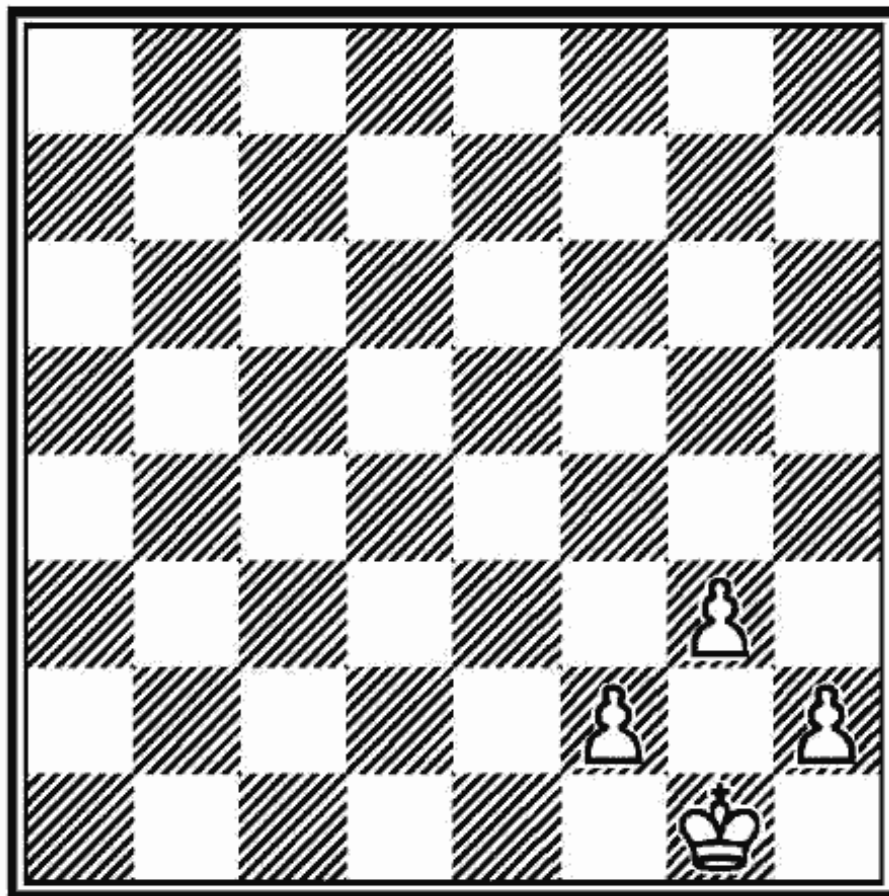
шпиля, так как наиболее удален от центра и от пешек, ферзевого фланга.

108



*Плохое расположение пешек
после рокировки*

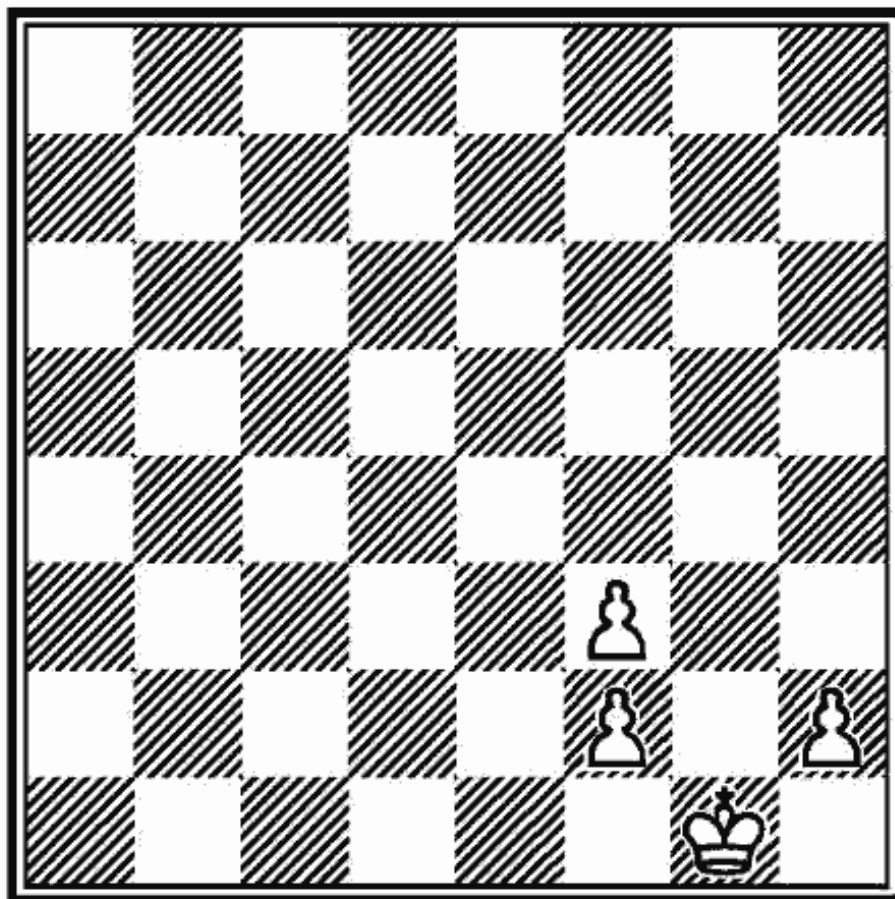
109



Плохое расположение пешек после рокировки

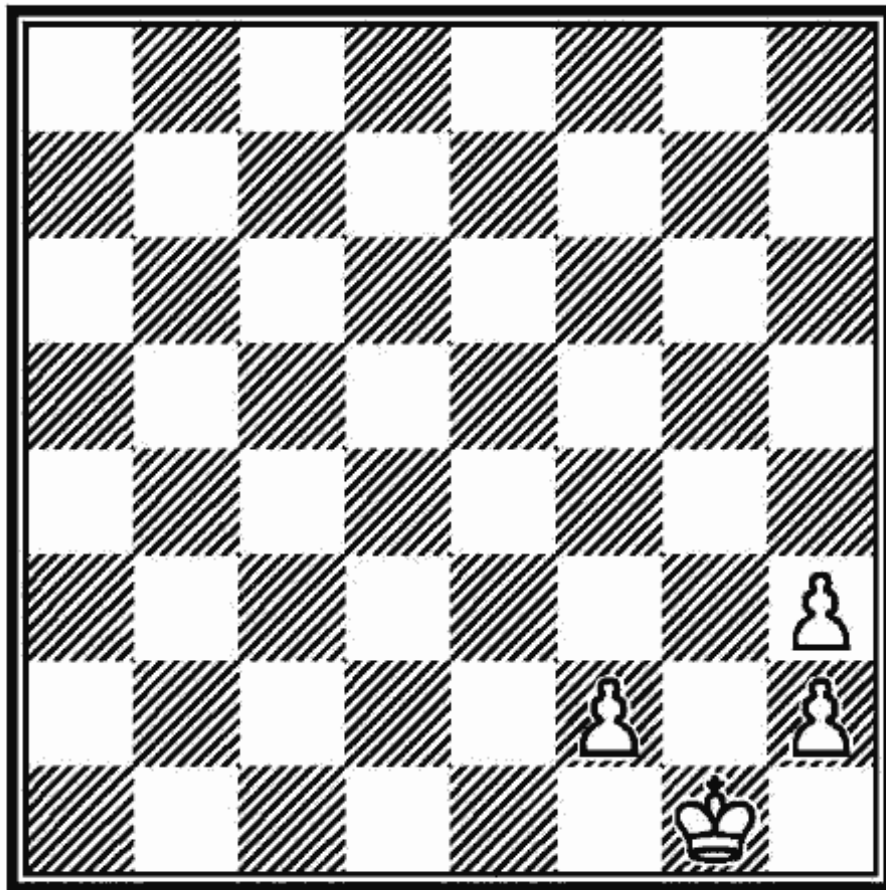
На этих двух диаграммах (108 и 109) даны примеры плохого оборонительного расположения пешек. Оба таких клинообразных построения создают «дыры», то есть такие поля между пешками, на которых может утвердиться неприятельская фигура. Фигура, поставленная на таком поле, может быть атакована только фигурой.

110



*Весьма плохое расположение пешек
после рокировки*

111



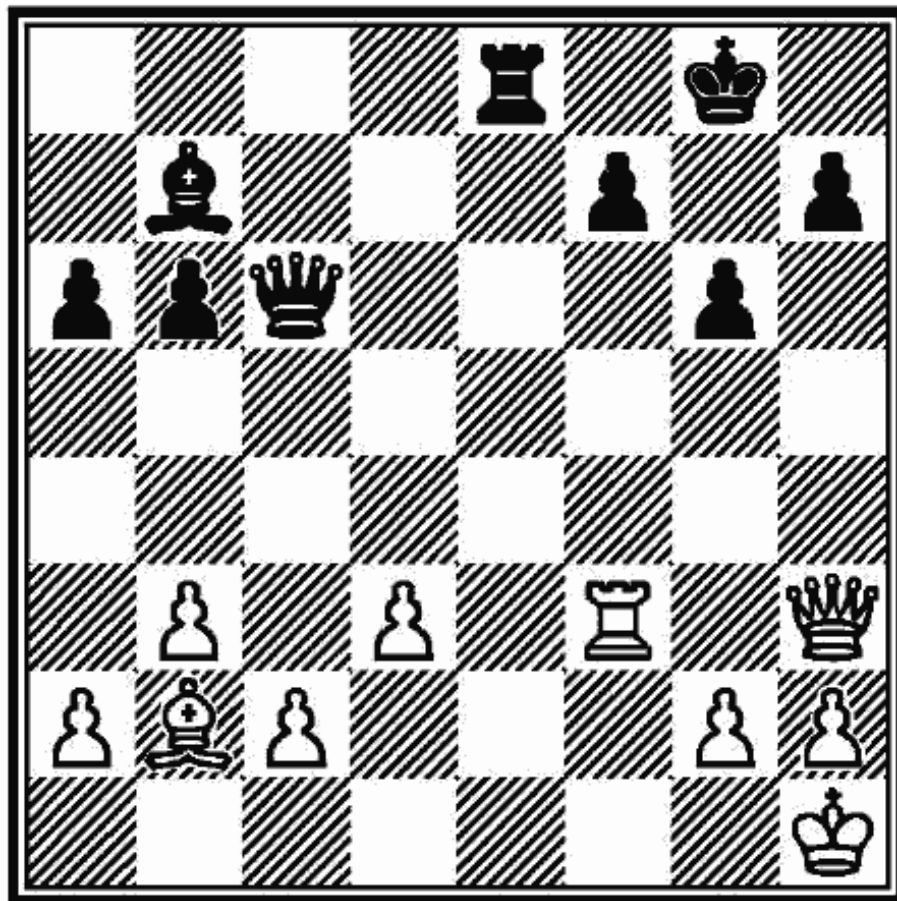
*Весьма плохое расположение пешек
после рокировки*

Диаграммы 110 и 111 показывают очень плохое расположение пешек. Пешки разбиты и могут быть защищены только фигурами. Кроме того, король открыт для всяких атак.






4. Типичные позиции и комбинации

Теперь познакомимся с рядом других типичных позиций и комбинаций, которые могут встретиться в середине игры.

112

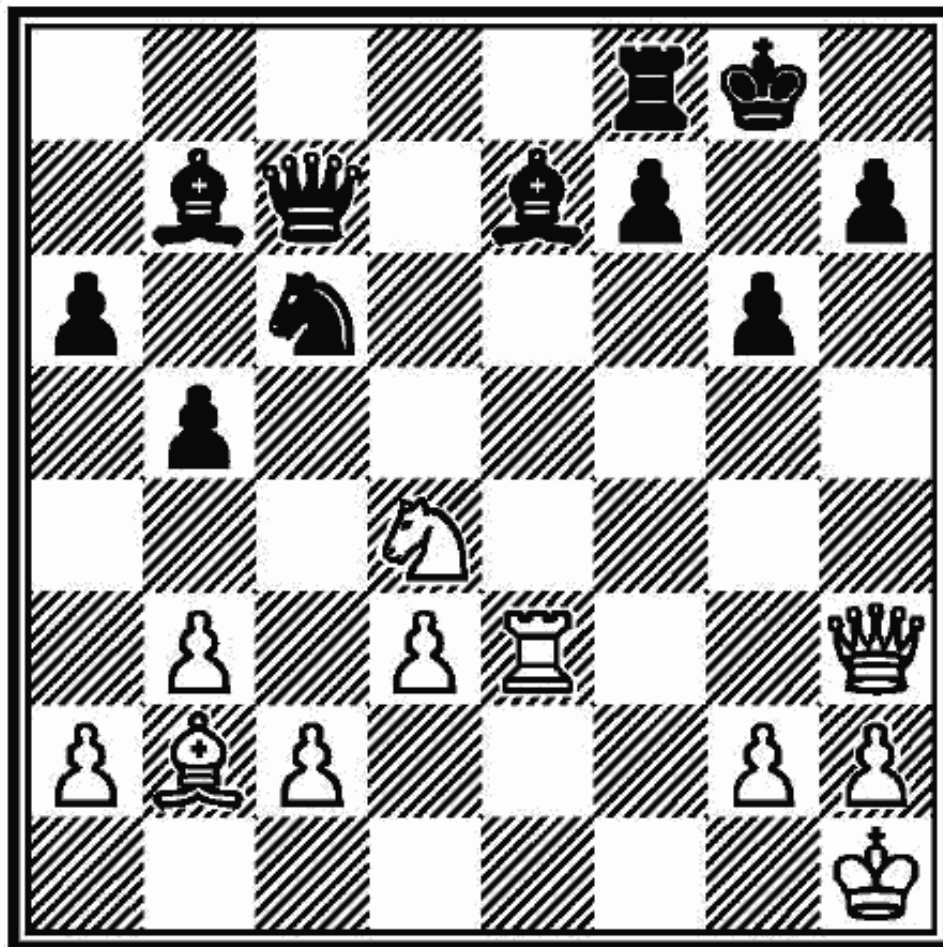


Черные угрожают матом, и если бы белым пришлось защищаться от него, у черных была бы превосходная игра. Однако белые сами дают мат в три хода следующим образом:

1.  h3:h7+  g8:h7
2.  f3-h3+  h7-g8
3.  h3-h8X.

Комбинация этого же типа может получиться в несколько более сложной редакции.

113



У белых не хватает фигуры, и если они не сумеют быстро вернуть ее, им грозит проигрыш. Поэтому они продолжают так:

1. d4:c6 e7-g5

Черные не могут побить коня, так как белые грозят матом посредством разобранной выше комбинации 2. h3:h7+ с последующим e3-b3+.

2. c6-e7+ c7:e7

Опять на 2... g5:e7 последовало бы 3. b3:b7+ g8-h7 4. e3-h3+ h7-g8 5. h3-h8X.

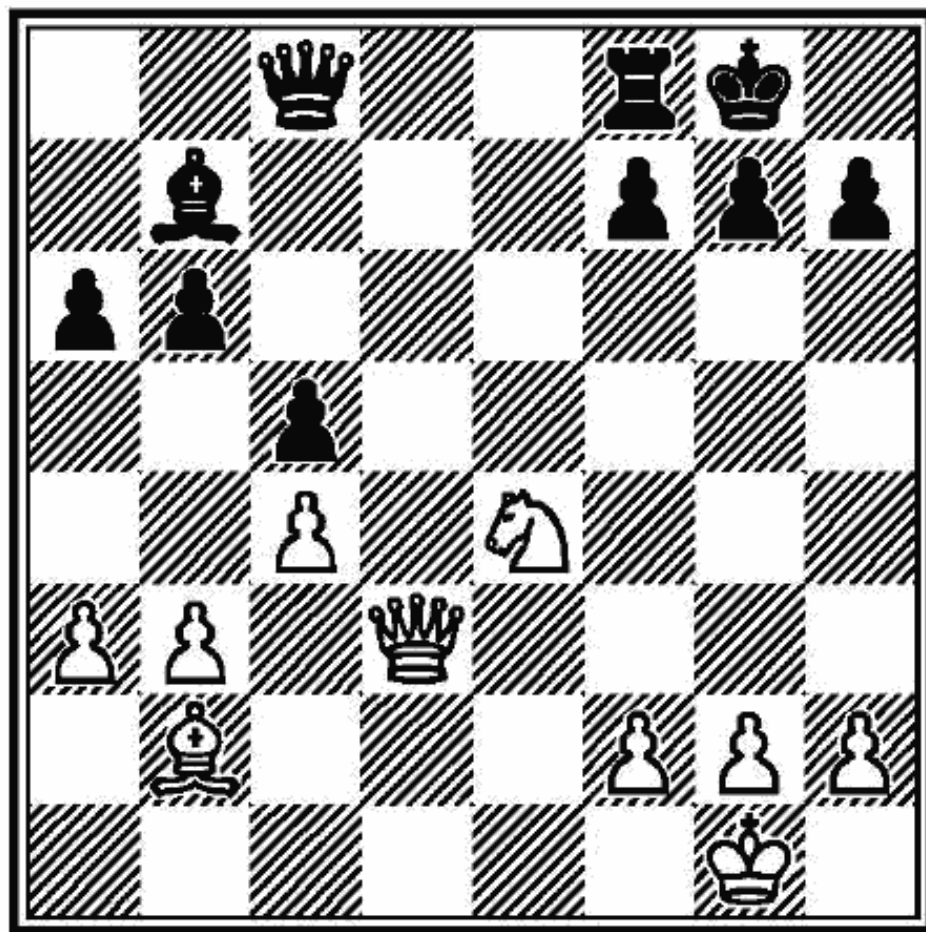
3. e3:e7 g5:e7

4. h3-d7,

и белые, выигрывая одного из слонов и оставаясь с ферзем и слоном против ладьи и слона, легко заканчивают партию в свою пользу.

Эти два примера показывают, насколько опасен ход g7-g6 после рокировки в короткую сторону.

114



Здесь перед нами весьма интересная комбинация иного типа. У черных ладья за коня, и поэтому они должны выиграть, если белые не найдут какой-либо немедленной компенсации. Однако белые дают мат в несколько ходов:

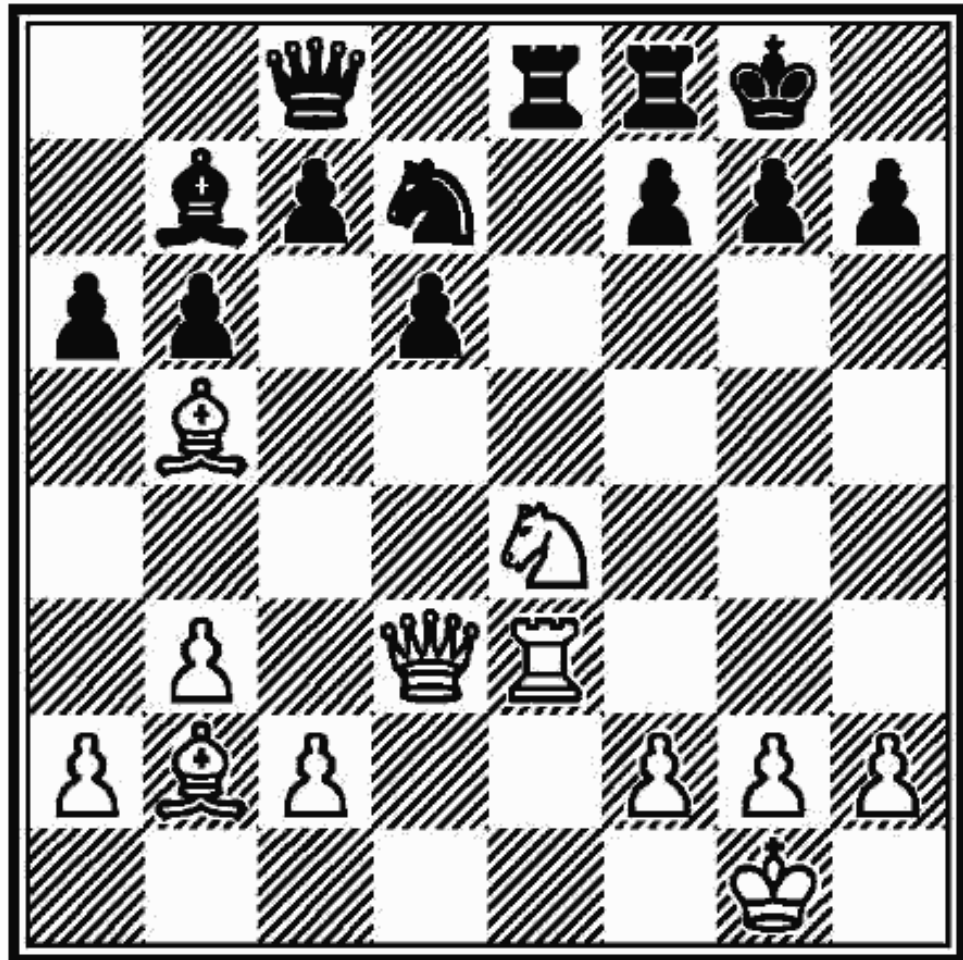
1. ♘e4-f6+ g7:f6

Вынуждено, так как иначе следует 2. ♚d3:h7X.

2. ♚d3-g3+ ♔g8-h8

3. ♙b2:f6X.

115



В этой позиции мы находим ту же комбинацию, но в несколько более сложной форме.

1. ♖b5:d7 ♜c8:d7

Если 1.. ♜b7:e4, то 2. ♜d3-c3 с угрозой мата, вследствие чего черные теряют ферзя, стоящего под ударом белой фигуры.

2. ♞e4-f6+ g7:f6

3. ♜e3-g3+ ♜g8-h8

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.