

Ю.Авербах М.Бейлин

путешествие в шахматное королевство



Ю. АВЕРБАХ, М. БЕЙЛИН

**ПУТЕШЕСТВИЕ
В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО**

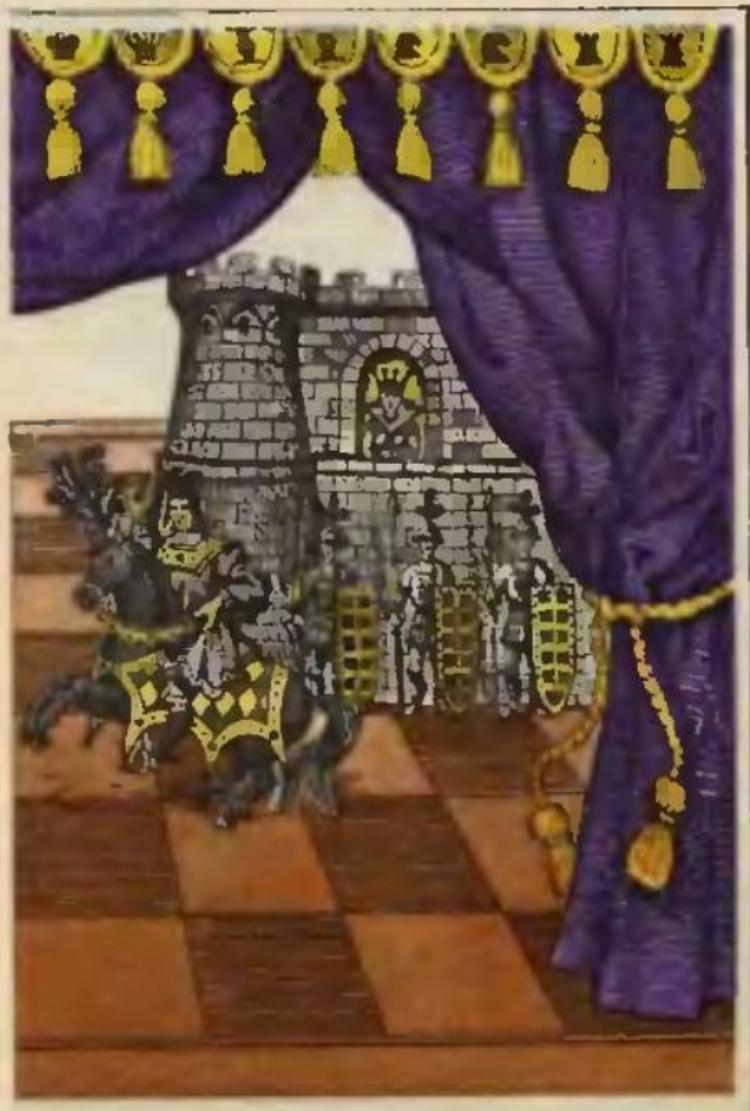
**Издательство
«Физкультура и спорт»
Москва 1972**



Ю. АВЕРБАХ,
М. БЕЙЛИН



ПУТЕШЕСТВИЕ
В ШАХМАТНОЕ
КОРОЛЕВСТВО





Ю. Л. АВЕРБАХ —

известный гроссмейстер,
победитель многих международных
соревнований.

Ему пятьдесят лет,
а в шахматы он играет
вот уже около сорока.

Юрий Львович —
автор многих книг
и статей о шахматах.

Среди них есть
и серьезные исследования,
и популярные очерки,
и зарисовки.

Гроссмейстер Авербах —
главный редактор журнала
„Шахматы в СССР“.

М. А. БЕЙЛИН —

мастер спорта
по шахматам.

Он ровесник своего соавтора
и тоже около сорока лет
занимается шахматами.
Известный шахматный
журналист и литератор,
Михаил Абрамович
Бейлин

написал много очерков,
статей, фельетонов
и несколько книг
о шахматах.

Мастер Бейлин — заместитель
редактора шахматного
еженедельника „64“.

О Г Л А В Л Е Н И Е

	Древнее и необыкновенное королевство	8
Глава первая.	Строгие законы шахматного королевства	10
	Язык шахматных фигур	
	Упражнения	
	Правила поведения фигур	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Короли остаются живы	
	Законы немного странные	
	Видит око, да зуб неймет	
Глава вторая.	Король без свиты	32
	Две ладьи против короля	
	Упражнения	
	Ферзь против короля	
	Упражнения	
	Ладья против короля	
	Упражнения	
	Два слона против короля	
	Упражнения	
	Конь и слон против короля	
	Упражнения	
	Солдат становится генералом	
	Упражнения	
	Мал золотник, да дорог	
	Упражнения	
	Стремиться и искать...	
Глава третья.	Гвардия защищает короля . .	60
	Без телохранителей	
	Штурм королевского замка	
	Дары данайцев	
	Оружие на все случаи	
	Как рождаются молнии	
	Стремиться и искать	

Глава четвертая.	Азбука полководца	90
	Душа шахмат	
	Заколдованные квадраты	
	Сильные бегут от слабых	
	Дороги победы	
	Что такое хорошо	
Глава пятая.	Размышления перед битвой . .	110
	Неудачный старт	
	Три «кита», на которых	
	держится дебют	
Глава шестая.	Шахматная география	122
	Открытые дебюты	
	Шотландская партия	
	Итальянская партия	
	Защита двух коней	
	Русская партия	
	Дебют четырех коней	
	Испанская партия	
	Королевский гамбит	
	Полуоткрытые дебюты	
	Скандинавская защита	
	Французская защита	
	Защита Каро-Кани	
	Защита Алексниа	
	Сицилианская защита	
	Закрытые дебюты	
	Принятый ферзевый гамбит	
	Отказанный ферзевый гамбит	
	Ортодоксальная защита	
	Славянская защита	
	Другие закрытые дебюты	
	Старонидийская защита	
	Защита Грюнфельда	
	Защита Нимцовича	
Глава седьмая.	Не числом, а уменьем	182
	Самая слабая против самого	
	сильного	
	Ладья спорит с ферзем	

Глава восьмая.	Гибель легкой фигуры	
	Единоборство с ладьей	
	Три «кита» эндшпilia	
	Сокровищница шахматного королевства	194
	Бессмертная	
	Под музыку Россини	
	Как король шел на войну	
	Охотник становится жертвой	
	Наказанный пешкоед	
	Колумбово яйцо	
	Погоня	
	Быстрее времени	
	«Легкомысленный» ферзь	
	Концерт	
	Сказочная быль	
	Орлиный взгляд	
	Прорубая дорогу слонам	
	Последний штрих	
	Ферзь «взбесился»	
	Повелитель бурь	
	Стремиться и искать...	
Глава девятая.	Сильнее всех	228
	Вильгельм Стейниц	
	Эмануил Ласкер	
	Хосе-Рауль Капабланка	
	Александр Алехин	
	Макс Эйве	
	Михаил Ботвинник	
	Василий Смыслов	
	Михаил Таль	
	Тигран Петросян	
	Борис Спасский	
Глава десятая.	Шахматы космического века	266
	Космос — Земля	
	Машина учится играть	
	Слово на прощанье	280
	Решения заданий	283

ДРЕВНЕЕ И НЕОБЫКНОВЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырехклеточном поле. Вот и все шахматное королевство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история. О том, как королевства рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее. О том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения. О том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а королевство процветает, становится все богаче.

Обитатели шахматного королевства подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычай. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычай, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат. Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями. Настоящие путешествия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественикам всегда приходится преодолевать препятствия, ио без препятствий и побед путешествие перестало бы быть интересным.

Древние говорили, что путешествия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую когда-либо изобретало человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Тогда вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса Мудрого, написанной в Севилье в 1283 году

ногого шара. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Эта книга — своеобразный путеводитель по стране шахмат. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земного шара, или восстановить шахматные битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению, очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат и без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны шахмат.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их сверстники, в школьном (и даже еще дошкольном) возрасте, так же, как сейчас учатся миллионы ребят.

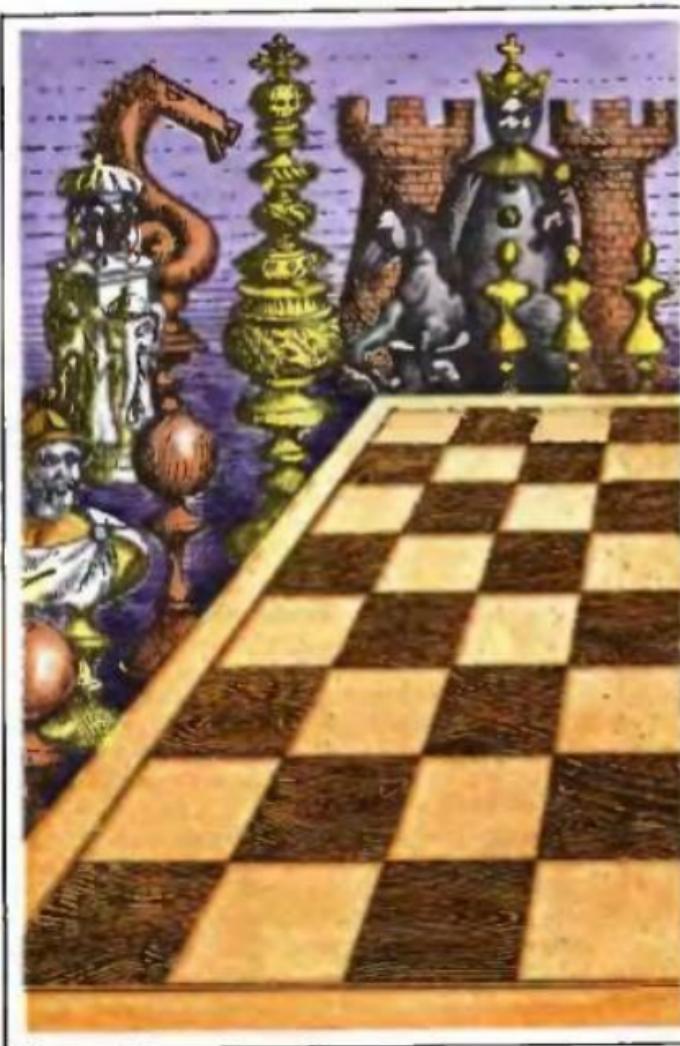
Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, зиания — несистематическими: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься шахматами по-настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Одни из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познакомиться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

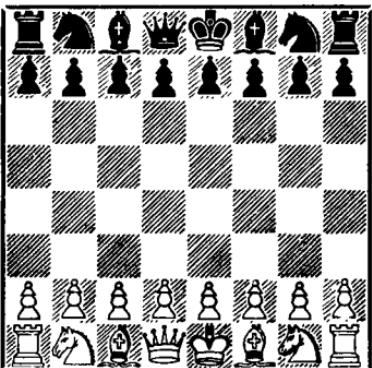
СТРОГИЕ ЗАКОНЫ
ШАХМАТНОГО
КОРОЛЕВСТВА



Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участница бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, убранные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцара и два лучника. В таком же порядке вошли и другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль». Книга пятая.





1

Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно. Первый закон: доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам шахматной доски движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано.

Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

№ 1. Шахматные армии всегда так выстраиваются перед боем. Лицом друг к другу, белый король против черного,

все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета. Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

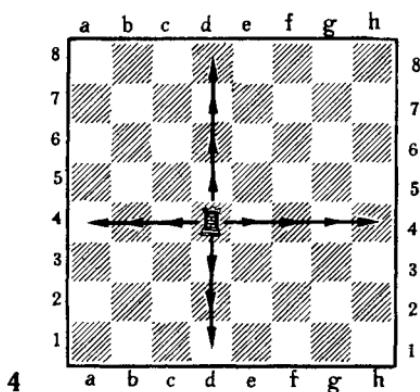
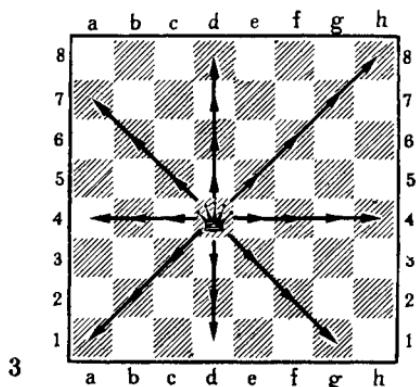
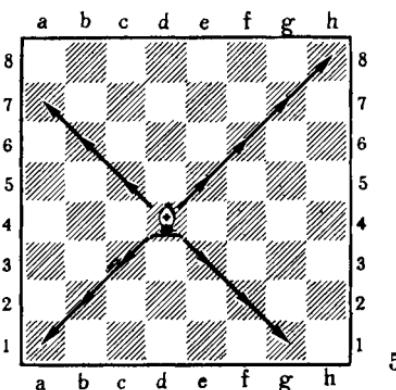
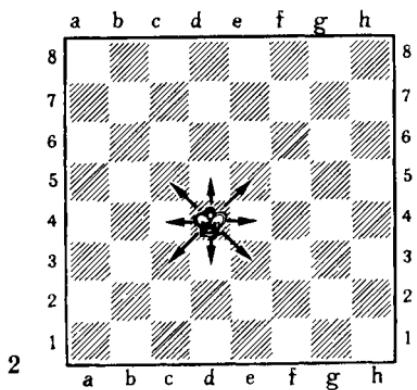
По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко.

Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: «Ферзь любит свой цвет».

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король. Самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, как говорят, объявить



ему мат (мат по-арабски — умер).

№ 2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.

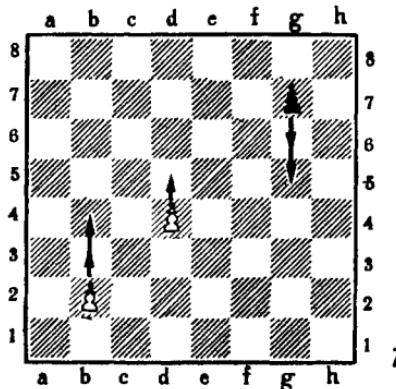
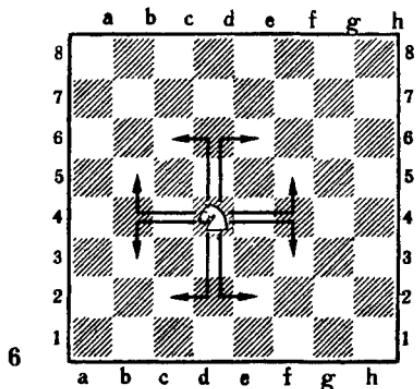
Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!

Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой большой выбор полей у ферзя.

№ 3. Ферзю открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход ферзь переносится через всю доску — от края до края. Однако фигура не обязана мчаться на край доски, она может остановиться на любом попутном поле.

№ 4. Ладья. Фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Движется прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь.



№ 5. Слон ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит только по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются: каждому слону доступна лишь половина доски.

№ 6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а, скорее, скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

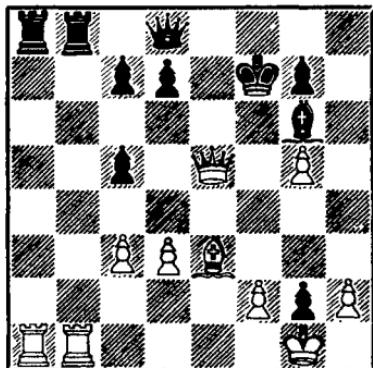
Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскакать конем доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать ходов, — отлично.

14 Вы, наверное, заметили, что

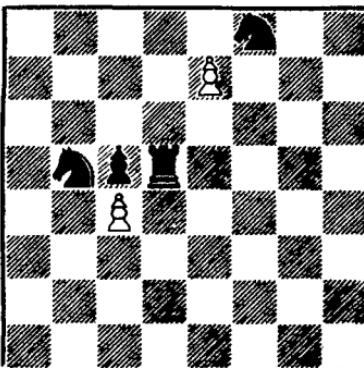
конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

№ 7. Пешка. Самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет. Она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не усеян розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под бой непрятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится добежать до последней горизонтали! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий... Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют



8



9

лишь два короля — белый и черный, от начала сраженья и до конца.

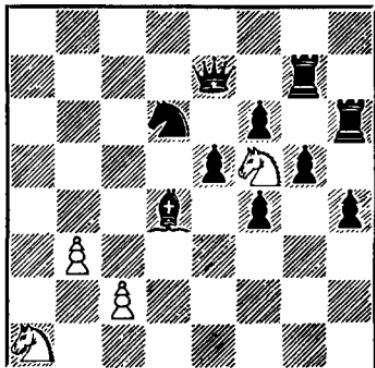
Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. А что будет, если путь прегражден?

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит своя фигура,— путь закрыт. Если же на пути стоит чужая фигура,— ее можно взять (побить). Взятие происходит так: неприятельскую фигуру снимают с доски, а бьющая фигура становится на ее место. Все это делается за один ход. Однако брать необязательно: шахматы — не шашки.

№ 8. Какие фигуры и пешки противника могут взять белые, если сейчас их ход? Король может взять черную пешку. Ферзь одновременно атакует три черные пешки. Одна из них беззащитна. Какая? Другую защищает черный король, третью — ферзь. Каждая белая ладья имеет право взять черную ладью, стоящую напротив. Наконец, слон может взять черную пешку.

Представим себе, что ход черных. Посмотрите, какие фигуры и пешки могут взять они?

№ 9. Пешка берет не так, как ходит: движется вперед прямо, а бить может вкось (по диагонали), вправо и влево, и тоже только впереди себя. На диаграмме белая пешка застопорена черной, но это не мешает ей при своем ходе побить на выбор ладью или коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю линию и может двигаться дальше только по ней — до нового взятия. А белая пешка, стоящая на седьмом ряду (горизонтали), может пройти вперед и превратиться в любую фигуру или взять коня и также превратиться в любую фигуру. Вы, вероятно, заметили, что мы рассказали обо всех фигурах, а о коине умолчали. Это не случайно. Коин умеет то, что не под силу ни одному из подданных деревянных королей и даже самим королям,— он может перескакивать как через свои, так и через чужие фигуры. Главное, чтобы было свободно от своих фигур поле, на которое коин



10

собирается прыгнуть. Если на этом поле стоит своя фигура, ход невозможен. А если чужая,— ее можно побить.

№ 10. Белый конь в углу не имеет хода, а второй белый конь, как будто затерявшийся в толпе черных фигур, чувствует себя превосходно: он может взять на выбор любую из шести черных фигур и пешек или прыгнуть на свободное поле.

ЯЗЫК ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Для того чтобы описать движение фигур по доске, существует специальная *нотация*, своеобразный язык шахматных фигур. Язык этот очень прост, и для его усвоения не требуется лингвистических способностей. Знание этого языка необходимо для чтения шахматной литературы. Мы познакомим вас с принятой в нашей стране алгебраической нотацией.

№ 11. Взгляните на диаграмму. Вертикали обозначены латинскими буквами (a, b, c, d, e, f, g, h), горизонтали —

цифрами от единицы до восьми. Счет ведется от левого углового поля в лагере белых. Каждое из шестидесяти четырех полей имеет «имя» и «фамилию» — обозначается буквой и цифрой. Например: a1, c2, d4, f6, d8. Фигуры движутся с одного поля на другое. При записи ходов *полной нотацией* обозначается «пункт отправления» и «пункт прибытия» фигуры. Применяется и *краткая нотация*, когда записывается лишь «пункт прибытия». На первых порах мы будем пользоваться полной нотацией.

Фигуры сокращенно обозначаются так:

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

Пешки буквами не обозначаются вообще.

Вот вы и овладели первым секретом: зная «язык», вы можете разыграть любую напечатанную шахматную партию. Начнем, пожалуй... (Фигуры в начальном положении.)

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	b5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	b3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	b1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1

11

1. e2—e4 ...

Цифра показывает порядковый номер хода, а знаки e2—e4 означают, что на поле e4 встала белая пешка e2.

1. ... e7—e5

Три точки перед ходом обозначают, что ход — черных. Королевская пешка черных пошла с поля e7 на поле e5.

2. Fd1—h5 Kb8—c6

Белый ферзь с d1 пошел на h5, черный конь — с b8 на с6.

3. Cf1—c4 Kg8—f6

Белый слон с f1 стал на c4, черные вывели коня с g8 на f6.

4. Ph5 : f7.

Ферзь не просто пошел. Он с поля h5 взял пешку f7. Взятие изображается двоеточием.

Упражнения

Теперь у вас достаточно сведений, чтобы разыграть партию. Однако чтобы не читать «по складам», следует попрактиковаться.

1. Разберите две следующие маленькие партии.

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kb1—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8—d7

5. Fd1—e2 Kg8—f6

6. Ke4—d6.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kc6—d4

4. Kf3 : e5 Fd8—g5

5. Kg5 : f7 Fg5 : g2

6. Lh1—f1 Fg2 : e4

7. Cc4—e2 Kd4—f3.

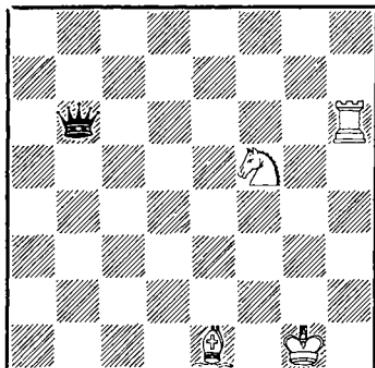
2. Пройдите королем с поля e1 на поле h8 через поле f5 и запишите путь короля.

3. Пройдите ферзем с поля d1 через поле b7 на g8 и запишите путь ферзя.

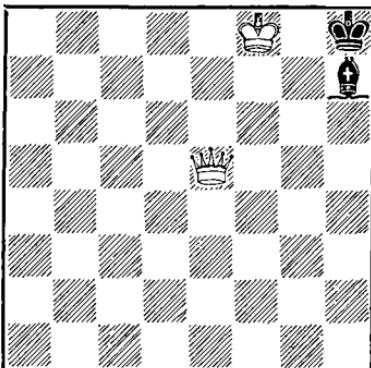
4. Пройдите ладьей a1 через все поля доски и вернитесь на то же поле. Выполняя это задание, стремитесь к тому, чтобы ладья дважды не проходила через одно поле. Запишите путь ладьи.

5. Пройдите слоном с c1 через поле g7 на поле b8. Запишите путь слона.

6. Попробуйте конем b1 обскакать все поля доски. Запишите путь коня.



12



13

7. Попробуйте конем с поля g1 стать на f1. За сколько ходов это вам удалось? Запишите путь коня.
8. Взгляните на диаграмму № 9 и запишите все возможные движения белых пешек.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ФИГУР

Во время игры фигуры передвигаются по доске, нападают друг на друга, уходят с доски. Но есть фигура, которую снять нельзя,— это король. Король не имеет праваступить на атакованное поле, не может взять защищенную фигуру. Раньше, когда нападали на короля, говорили «шах», предупреждая его — «берегись». Теперь, когда играют в турнирах, этого не делают. Однако в записи партии нападение на короля — шах — обозначают знаком +. Если король атакован, необходимо его обезопасить. Можно представить себе три способа защиты от шаха.

1. Бежать от опасности (король покидает атакованное поле).

2. Закрыться от удара (короля прикрывает от нападения другая фигура).

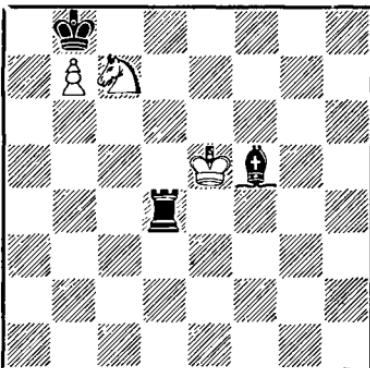
3. Уничтожить дерзкого обидчика (король или другая фигура бьют нападающую).

№ 12. Все эти три возможности показаны на диаграмме. Разберите их и запишите. Что же будет, если королю некуда уйти от шаха, нечем закрыться и некому уничтожить обидчика?

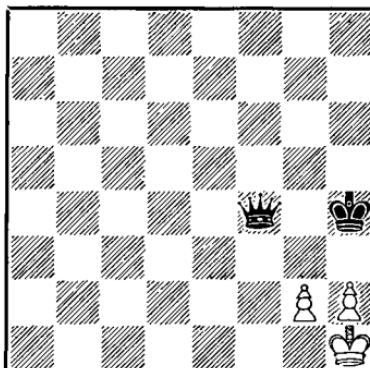
№ 13. Значит, король получил мат. *Мат* — это *шах*, от которого нет защиты. Если вам удалось объявить мат неприятельскому королю, партия окончена. Вы победили. В записи мат обозначается знаком ×.

Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но король королю мата не объявляет никогда. Король способен лишь отнимать поля у своего соперника, стать рядом с ним он не имеет права, так как сам окажется под ударом.

Король никогда не может напасть на ферзя: ведь тот атакует все поля вокруг себя. С остальными фигурами ко-



14

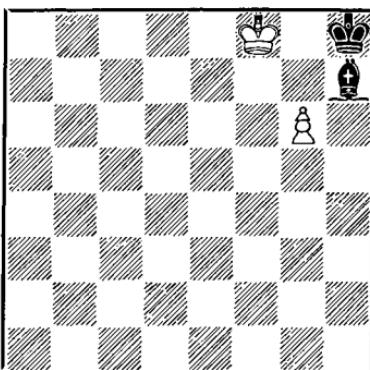


15

роль может вступать в руко-
пашную схватку.

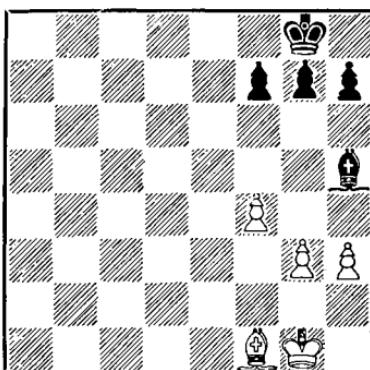
№ 14. На диаграмме белый король атаковал ладью и сло-
на, черный — коня и пешку.
*Пешка ценится дешевле всех
фигур, она самая слабая.* Как же пешке равняться по силе с легкими, а тем более с тяже-
лыми фигурами! Ведь она —
тихоход, не имеет права от-
ступать, на нее можно безназанно нападать с тыла, сбоку и в «лоб». Но слабость
может обернуться смелостью.
Пешка не страшится гибели,
когда можно съесть неприя-
тельскую фигуру. Есть у пеш-
ки действенная уловка — *вил-
ка*, то есть одновременное на-
падение на две неприятель-
ские фигуры. Две под боем —
одной не убежать!

№ 15. Двинув пешку на одно поле вперед, можно сделать
вилку, напав одновременно на короля и ферзя.
Если несколько пешек дви-
жутся цепью, наступают
«взявшись за руки», они могут
успешно теснить вражеские
фигуры.



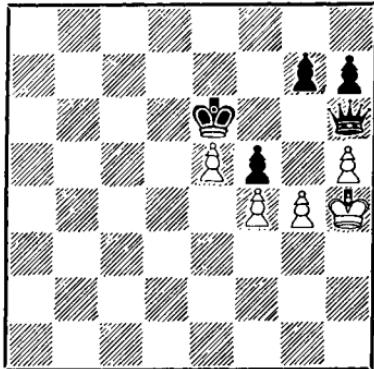
16

Объявите мат!



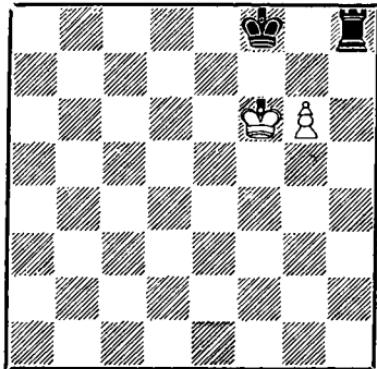
17

18



Заприте ферзя

19



Сделайте вилку

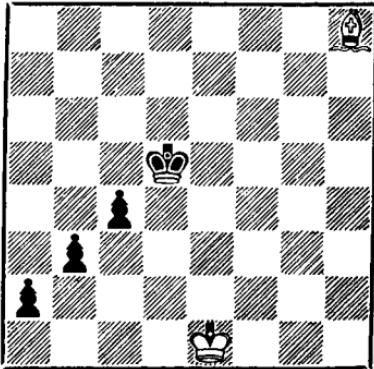
Слон. Ценится примерно в три пешки. Слон — фигура дальнобойная, он может находиться далеко от пешки и не пускать ее вперед.

№ 20. Слон задержал пешечную цель.

№ 21. Слоном можно объявить мат неприятельскому королю издалека.

Количество полей, попадающих под обстрел слона, меняется в зависимости от его

20



20

положения на доске. Поставьте слона на середину доски и посчитайте — он обстреливает тринадцать полей. Теперь переместим слона на угловое поле — под его прицелом только семь полей. Ценное свойство, которым обладает слон, — способность связывать неприятельские фигуры, расположенные по диагонали. Неприятельскому ферзю или ладье опасно оказаться на диагонали слона, и конь, находясь под боем слона, не может причинить ему вреда.

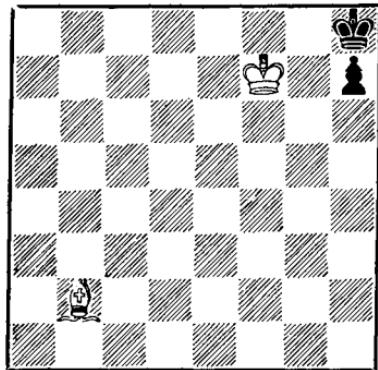
№ 22. Ходом 1. Сe1—g3 белые связывают ладью. Ладья не имеет права тронуться с места: позади нее король. Белые могут также нанести двойной удар по диагонали ходом 1. Сe1—c3+, атаковать короля и слона h8. Попав под шах, король должен отойти — черный слон гибнет.

Большой недостаток слона — половина полей на доске ему недоступна.

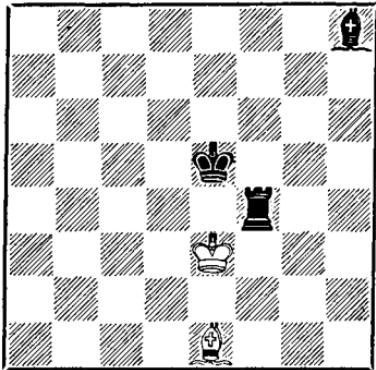
Упражнения



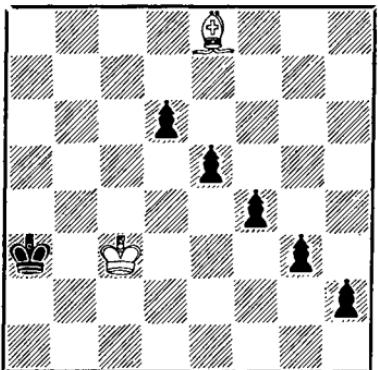
21



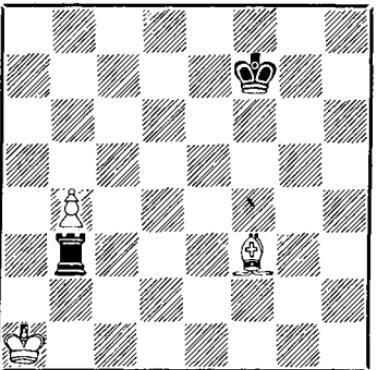
22



23



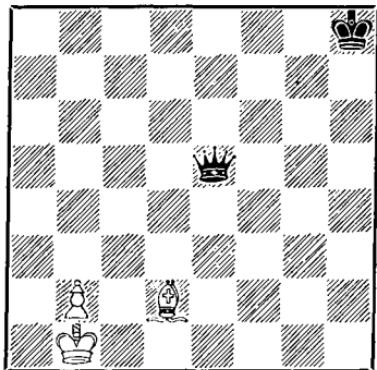
25



Задержите пешки

Нанесите двойной удар

24

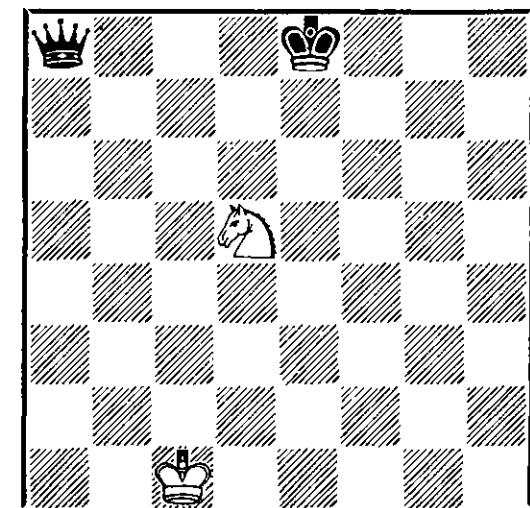


26

А нельзя ли связать ферзя?

Объявите мат

21

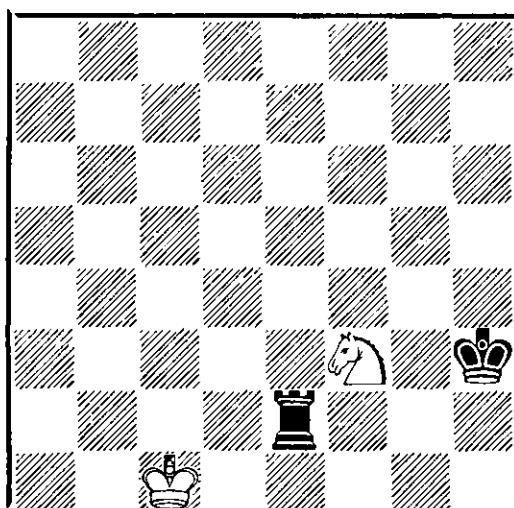


27

Конь по силе примерно равен слону, хотя свойствами резко от него отличается. Конь не способен издали задержать пешку, для этого он должен находиться поблизости от нее. Попробуйте перевести коня с поля g1 на поле e3. То, что король делает за два хода, а слон — за один, конь выполняет лишь за четыре. Как видите, конь не слишком поворотлив.

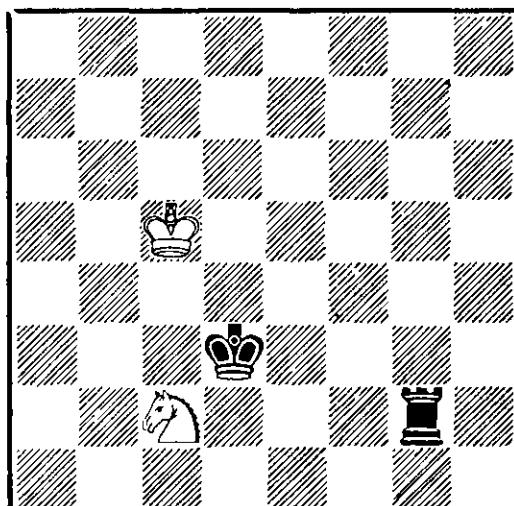
Если конь стоит в центре доски, он контролирует восемь полей, а если в углу,— только два. Таким образом, конь сильнее в центре доски. Кони требуют от начинающего особого внимания. Следите за ними в оба! Мы познакомились с пешечной вилкой, но коневая вилка гораздо коварнее, ее легче не заметить.

№ 27. Ходом 1. Kd5—c7+ белые атакуют одновременно короля и ферзя. Король вынужден спасаться от шаха бегством. И белые берут целого ферзя.



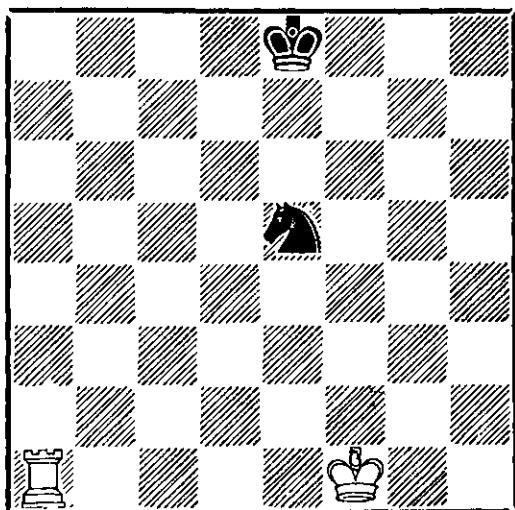
28

Сделайте вилку!



29

Сделайте вилку!



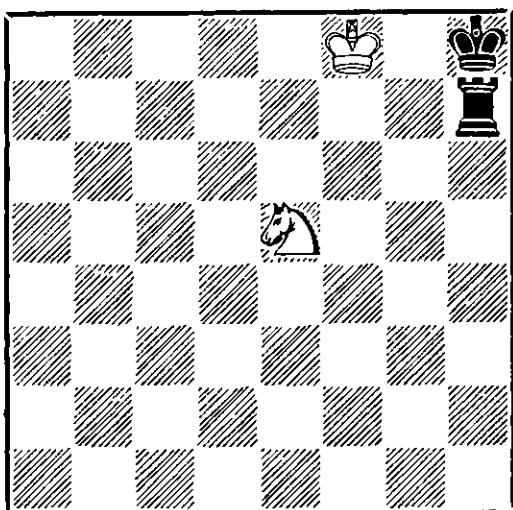
32

Ладья — мощная боевая единица. Она сильнее как слона, так и коня. Ее цена — примерно пять пешек. Ладья — фигура дальнобойная и быстроходная. Она перемещается с одного края доски на другой и может наносить удары издалека. Ладья отличается любопытной особенностью: количество полей, которые она обстреливает, не зависит от места ее расположения. Стоит ли ладья в углу или в середине доски, все равно она обстреливает четырнадцать полей. Проверьте это сами. Ладья способна связывать фигуры и пешки по горизонтали и вертикали.

Вот пример связки по вертикали.

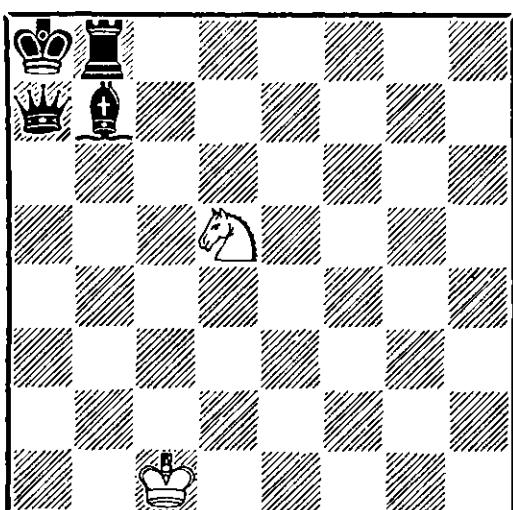
№ 32. Ходом 1. Лa1—e1 конь связывается, он не может отойти (позади король), и черный король не успевает его защитить — конь обречен на гибель.

Попробуйте придумать еще несколько позиций, в которых ладья связывает неприятельскую фигуру по вертикали. Легко представить себе такую же связку и по горизонтали. 23



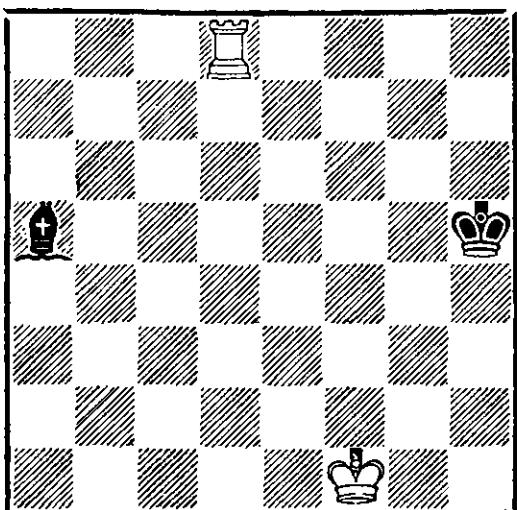
30

Дайте мат в один ход!



31

Дайте мат в один ход!



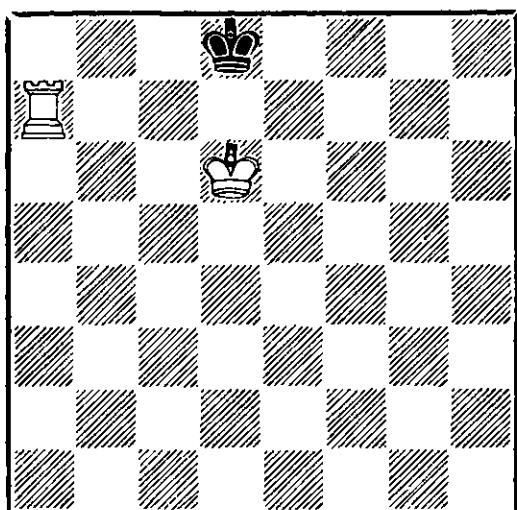
33

Переместим короля на диаграмме с e8 на h5. В этом случае белые выигрывают коня ходом 1. Лa1—a5. Это — горизонтальная связка. Вот пример двойного удара ладьей.

Составьте несколько позиций со связкой фигуры ладьей по горизонтали.

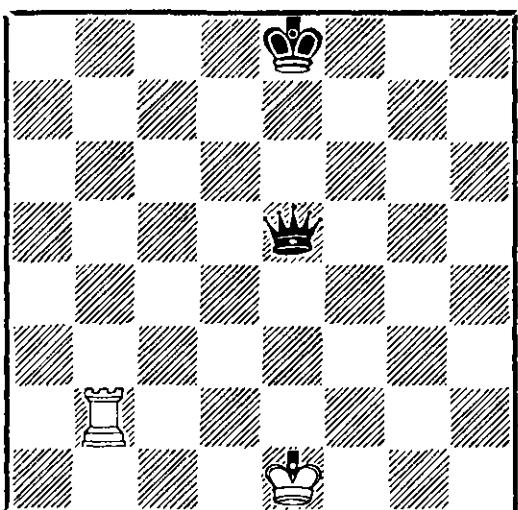
№ 33. Ходом 1. Лd8—d5+ белые атакуют одновременно короля и слона. Король, попав под шах, обязан отойти, а слон гибнет.

Упражнения



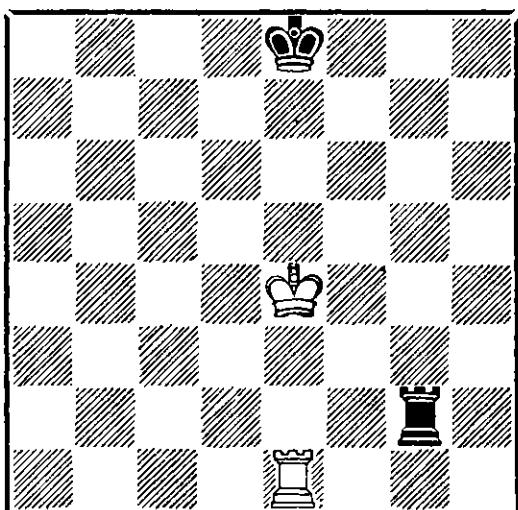
34

24 Мат в один ход



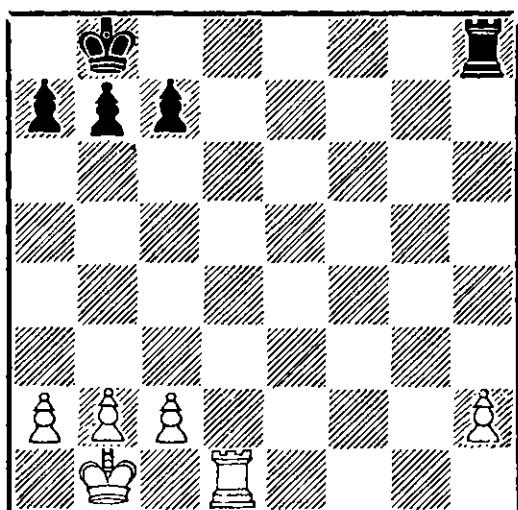
35

Ход белых. Как бы вы сыграли?



36

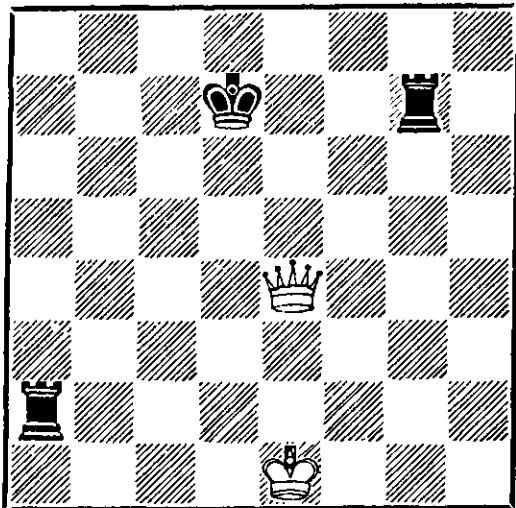
А здесь как бы вы сыграли белыми?



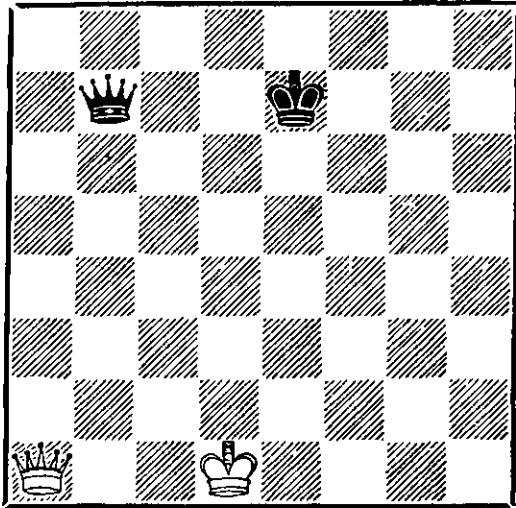
37

Ход черных. Можно ли съесть пешку h2?

38



39



Ферзь, как вам уже известно, самая могучая фигура в шахматном войске. Весь отряд пешек стоит меньше, чем один ферзь. Ферзь как вихрь проносится по доске, он свободно «подбирает ключи» к любой неприятельской фигуре, использует ее слабость: ладью ферзь может связать по диагонали, слона — по вертикали или горизонтали. В игре ферзь обычно сильнее ладьи и слона, взятых вместе. Ферзь чаще других фигур наносит двойные удары. Это особенно опасно, когда силы противника разбросаны по доске. Ферзь — самая лучшая матающая фигура. Короли особенно опасаются ферзей. Такую силу надо беречь!

Два примера.

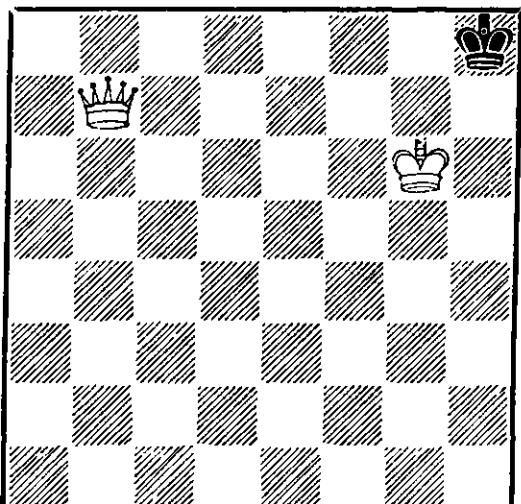
№ 38. Ход белых. Можно забрать на выбор любую ладью: 1. Фe4—d5+, и гибнет ладья на a2. Или 1. Фe4—d4+, и теряется ладья g7.

№ 39. Тот, кто начинает, выигрывает ферзя (1. Фa1—g7+; 1...Фb7—h1+). Белые и черные молниеносно перебрасывают ферзя, и он сразу наносит удар.

Можно сказать, что ферзь — настоящий центрфорвард шахматного нападения. Он начинает атаки, молниеносно перемещаясь на нужный участок фронта, помогая своей ударной мощью, как бы организует действия своих атакующих фигур и отлично завершает атаки, обрушившись на короля противника.

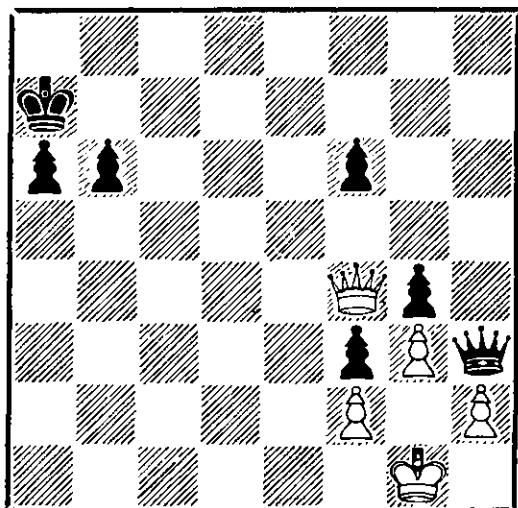
Едва ли необходимо приводить примеры успешных действий ферзя. Его доблесть вы увидите еще множество раз.

Упражнения



40

Сколько способами здесь можно объявить мат в один ход?



43

Знаменитый математик Гаусс установил, что восемь ферзей можно поставить на доске так, чтобы ни один из них не «угрожал» другому, 92 способами. Попытайтесь найти несколько расстановок.

КОРОЛИ ОСТАЮТСЯ ЖИВЫ

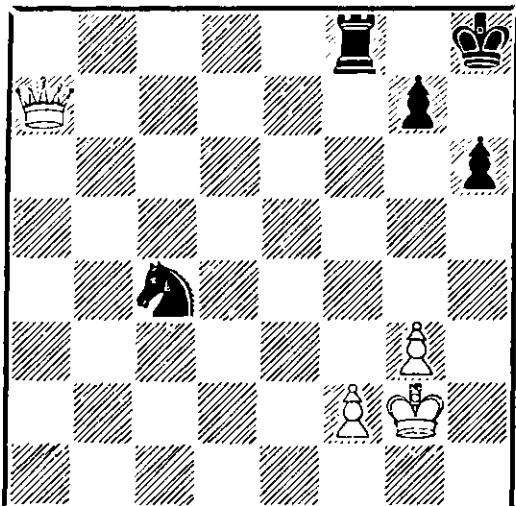
Не всегда шахматная партия кончается победой одного из противников. Иногда возникают позиции, в которых, как ни старайся, мата не дашь. Самый простой пример — на доске остались только короли. Мата не выйдет. В этом случае партия считается закончившейся вничью, и партнерам остается только пожать друг другу руки.

А вот другой вид ничьей.

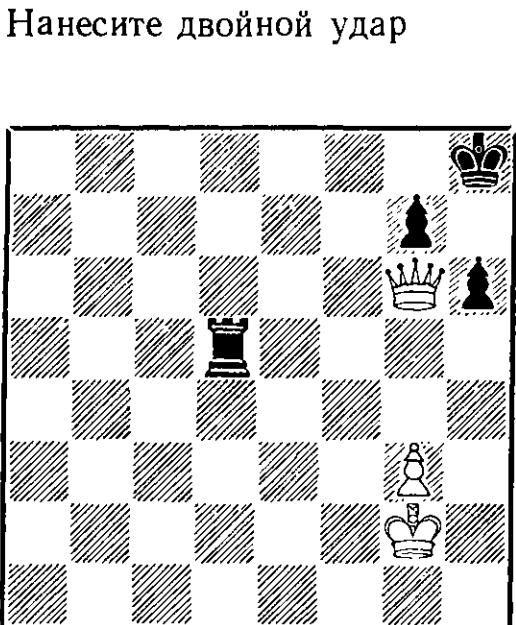
№ 43. Ход белых. Положение их трудное. Грозит мат 1... Фh3—g2×, и не видно, как от него защититься. Но защита есть. Белые непрерывно нападают на короля черных.

1. Фf4—c7+ Кра7—a8
2. Фc7—c8+ Кра8—a7
3. Фc8—c7+ Кра7—a8
4. Фc7—c8+

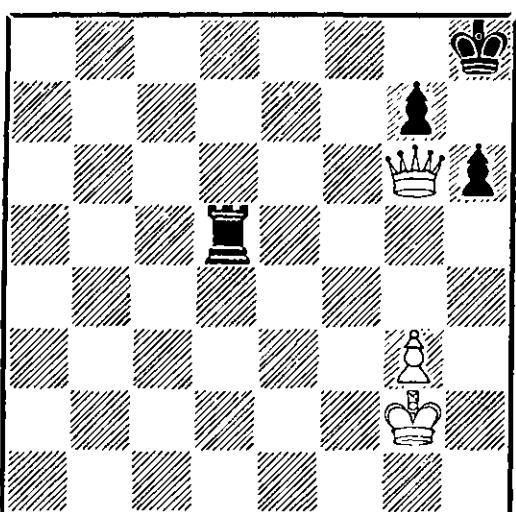
и т. д.



41

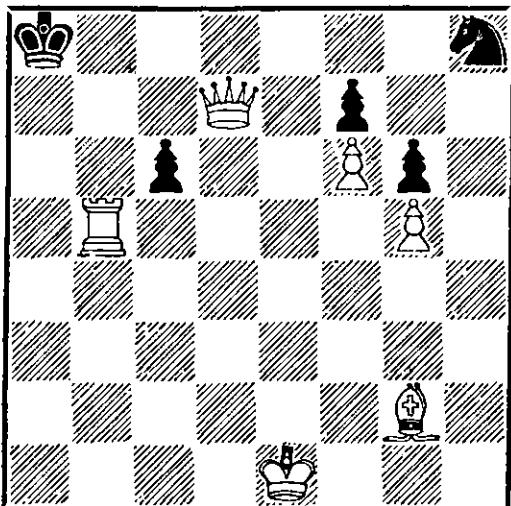


42

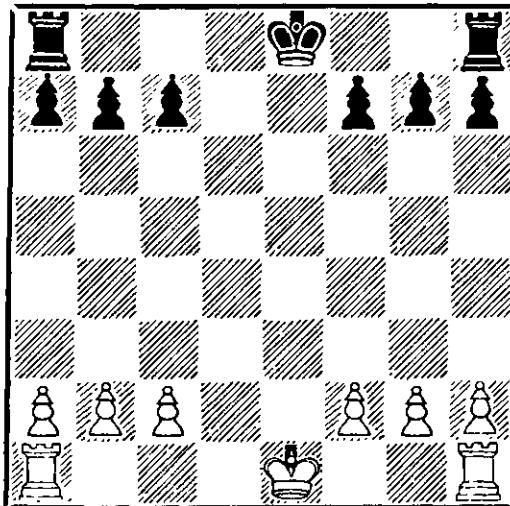


Как выиграть ладью? (под-
26 сказка — в два хода)

44



45



Такое, можно сказать, вечное нападение на короля называется *вечный шах*. Партия признается ничьей.

Удивительный случай ничьей — *пат* представлен на следующей диаграмме.

№ 44. У белых огромное материальное превосходство. До маты остался один шаг. Но, увы, этот шаг сделать так и не удается. Ход черных, а ходить им некуда и нечем. Короля ставить под удар нельзя, коню закрывают дорогу собственные пешки, они, в свою очередь, застопорены белыми пешками, а пешка сб могла бы двинуться вперед или даже взять ладью, но она связана слоном.

И вот в таком безнадежном положении из-за того, что у черных нет ни одного хода, партия считается закончившейся вничью.

На первый взгляд разница между матом и патом невелика. В том и в другом случае королю ходить некуда. Однако мат без шаха не бывает.

Стремитесь дать мат, но опасайтесь пата. Мат — это

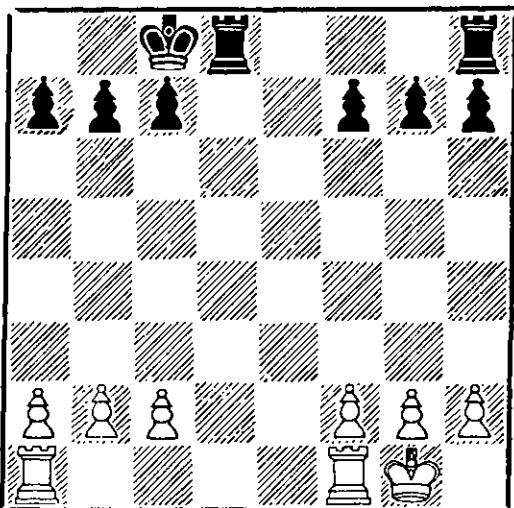
победа, а пат — только ничья. Пат — последний шанс терпящего бедствие.

ЗАКОНЫ НЕМНОГО СТРАННЫЕ

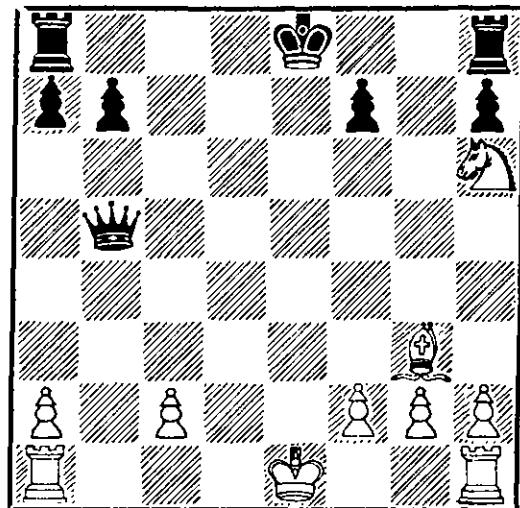
Осталось познакомиться еще с двумя правилами, вернее сказать, с исключениями из правил. А потом пора будет и поиграть.

Вы уже знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако раз в течение партии белым и черным разрешено сделать двойной ход — *рокировку*, одновременную перестановку короля и ладьи. Рокировка — не что иное, как эвакуация короля в тыл. Как это делается, вы увидите на следующем примере.

№ 45. И белые, и черные могут рокировать в обе стороны — короткую и длинную. Какая из сторон длиннее, видно на глаз. Рокировку делают так: ладья придвигается вплотную к королю, а король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны (в официальных соревнованиях рокировку при-



46



47

нято делать по-иному: сначала двигается король, затем ладья).

№ 46. Вы видите положение после рокировки. При своем ходе белые рокировали в короткую сторону, а черные — в длинную, но могло быть и по-иному.

В записи короткая рокировка обозначается так: 0—0, длинная так: 0—0—0.

Запрещено рокировать, если:

1. Король или ладья — участники рокировки — хотя бы один раз ходили.

2. Королю объявлен шах. Спастись от шаха рокировкой нельзя.

3. После рокировки ладья или король окажутся под боем. Проверьте, как вы усвоили правила рокировки, на следующих упражнениях.

№ 47. Условимся, что короли и ладьи еще не ходили. Пусть очередь хода за белыми. Могут ли они рокировать в короткую сторону? А в длинную?

Теперь предположим, что ход черных. Ответьте на те же вопросы.

28 Нам осталось узнать послед-

нее правило — взятие на проходе.

№ 48. Из начального положения пешкой можно пойти на два поля.

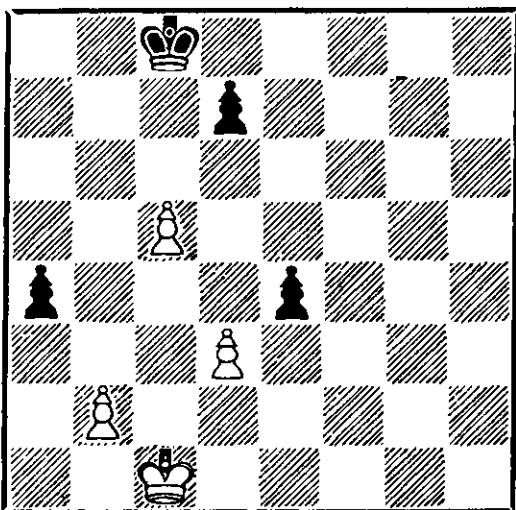
1. b2—b4 . . .

Пешка сделала двойной ход, прошла через поле b3, на которое нацелилась пешка черных a4. Оказывается, перебежка под огнем для пешки не всегда безопасна. При желании черные могут побить эту пешку, как говорят, *на проходе*: снять ее с доски, а свою пешку a4 переместить на поле b3, как будто бы белые пошли пешкой только на одно поле. Взятие на проходе записывается обычным способом — a4 : b3.

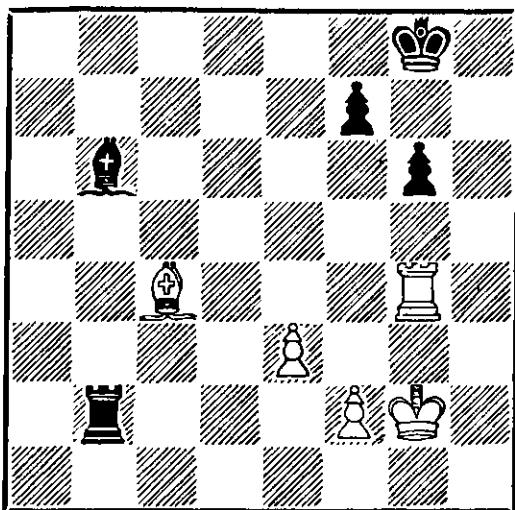
Запомните, что на проходе бьет только пешка пешку, и притом немедленно. Сделан двойной ход пешкой, а ваша пешка имеет право взять ее на проходе — решать надо сразу. Сейчас или никогда! Пешка как бы пробежала поле, которое было на мушке вашего стрелка.

Выходит, что обдумывая, брать или не брать на проходе, шахматист решает особо от-

48



49



ветственную задачу. Так оно и есть, но волноваться не надо. Мы раскроем секрет: любой ход — ответственный, любой может оказаться роковым. Так что обдумывайте представившуюся возможность хладнокровно.

Вернемся к диаграмме № 48. Если белые сыграют 1. d3—d4, уходя сбитого поля, то брать на проходе нельзя: пешка ушла сбитого поля, а не прошла его.

ВИДИТ ОКО, ДА ЗУБ НЕЙМЕТ

Запомните еще одно важное правило.

Если фигура или пешка прикрывает от нападения своего короля, то она, подобно часовому, не имеет права покинуть свой пост.

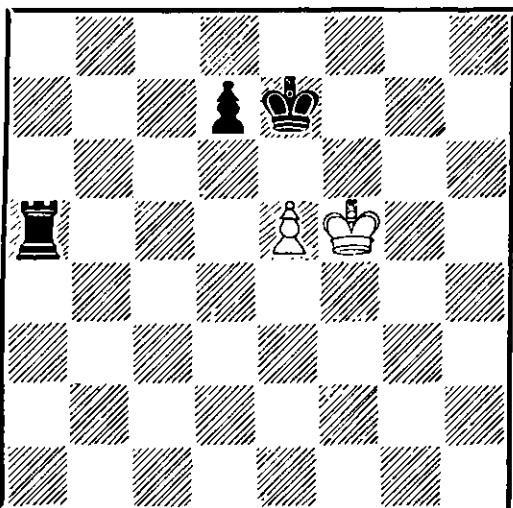
Косится такая связанный фигура или пешка на неприятельскую — взяла бы с удовольствием, да нельзя своего короля открывать. Получается как в пословице: «Видит око, да зуб неимет!».

Разберем теперь три примера, где главным мотивом будет

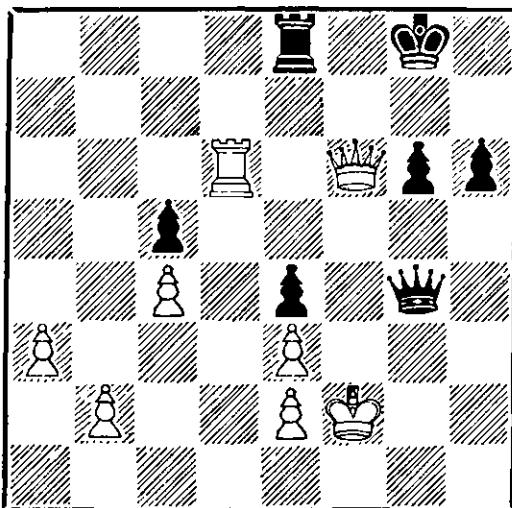
связка. Мы продвинулись к концу первой главы, еще немного усилий — и все основные правила станут известны вам. Все они будут необходимы, но на связку (связанной называют фигуру или пешку, не смеющую оставить свой пост) стоит обратить особое внимание. Это уже не просто правило, но и особенность ведения боя, которая неизменно и часто встречается в сражениях не только начинающих, но и гроссмейстеров. Этой стороной боя нужно овладеть основательно.

№ 49. Пешка e3 защищена пешкой f2. Однако черные при своем ходе могут безнаказанно взять ее слоном — 1... Cf6 : e3. Пешка f2 не может взять слона, так как тогда откроется король. Она связана и должна оставаться неподвижной.

Рассмотрим то же положение при ходе белых. Пешка g6 защищена пешкой f7, но последняя прикрывает короля от нападения белого слона. Поэтому после 1. Lg4 : g6+ ход f7 : g6 недопустим — открывается король.



50



51

№ 50. В этом положении черные сыграли 1...d7—d5. Могут ли белые воспользоваться правилом «на проходе»? Нет, это недопустимо: после 2. e5 : d6 король белых оказался бы под боем.

А теперь рассмотрим окончание партии мастеров, где противники по очереди связывали неприятельские фигуры.

№ 51. Белые король и ферзь на одной вертикали, и черные, воспользовавшись этим, связали ферзя.

1. ... Лe8—f8

Белые, в свою очередь, связывают ладью черных.

2. Ld6—d8 ...

На этот ход белые возлагали все свои надежды — ладья черных не может взять ферзя: откроется король. Однако связка белого ферзя привела к неожиданной развязке.

2. ... Фg4—h4+!

№ 52. Разберите внимательно это положение. Ферзь черных ступил на поле, как будто бы атакованное белым ферзем. Но это мираж. Ведь ферзь белых не имеет права покинуть вертикаль «f». Правда, ладья черных тоже свя-

зана, но дать шах она все-таки может! Поэтому белые должны ходить королем, и их ферзь гибнет.

Теперь вы готовы сыграть свою первую партию! Запомните: практика — лучшая школа совершенствования. Однако не стремитесь сразу сразиться с сильным партнером. Лучше, если соперник будет примерно равен вам по силе.

Несколько необходимых советов:

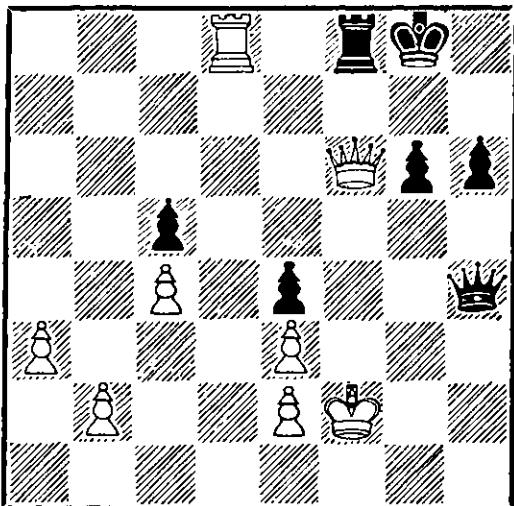
Не делайте даже самых простых, напрашивающихся ходов не подумав.

Пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре. Строжайший закон шахмат: тронул фигуру — ходи ею.

Будьте строги к себе и к своему партнеру. Выполнение правила «tronул — ходи» — это норма поведения в шахматах для обоих противников.

Если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Прежде чем перейти к разбору следующей главы, ре-



52

командуем сыграть по крайней мере десяток партий. Тогда вы, без сомнения, крепко усвоите правила игры.

В дальнейшем, читая книгу, вам все время придется сталкиваться с шахматной нотацией. Ее надо выучить. Дело это не слишком увлекательное, но необходимое.

Поэтому, играя свои первые партии, договоритесь с противником их записывать. И друг другу не помогайте! А когда партия кончится, сравните ваши записи.

Для удобства вот вам «шпаргалка», напоминающая, как надо записывать.

Король — Кр

Ферзь — Ф

Ладья — Л

Слон — С

Конь — К

Пешка обозначения не имеет
Ход — (тире)

Взятие — : (двоеточие)

Короткая рокировка — 0—0

Длинная рокировка —
0—0—0

Шах — + (плюс)

Двойной шах — ++

Мат — ×

В комментариях восклицательным знаком (!) обозначают сильный ход, двумя восклицательными знаками (!! — очень сильный ход. Вопросительным знаком (?) — слабый ход, двумя вопросительными знаками (??) — очень слабый ход.

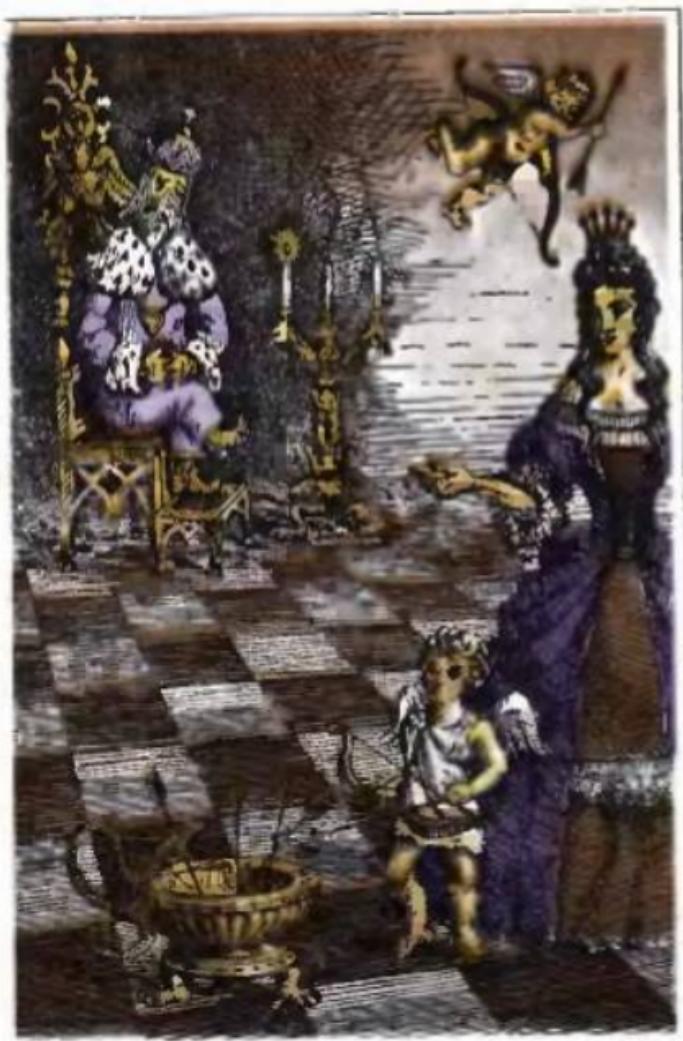
ГЛАВА ВТОРАЯ

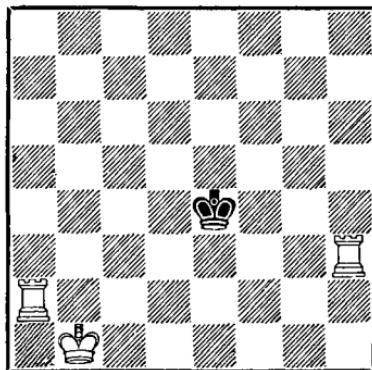
КОРОЛЬ
БЕЗ СВИТЫ



Шах оглянулся вокруг, на все четыре стороны, и увидел своих воинов поверженными...

А. Фирдоуси. «Шах-Наме»
(X век)





53

Вашего партнера преследуют неудачи, он растерял всю свою армию и уберег одного короля. Но подождите, торжествовать рано. Одинокого короля надо еще поставить в такое положение, чтобы ему некуда было бежать от разящего удара ваших фигур,— одним словом, ему надо объявить мат.

ДВЕ ЛАДЬИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

№ 53. Прежде всего составим план «охоты». Можно ли дать мат двумя ладьями, если преследуемый король стоит в центре доски? Попробуйте. Не выходит? Не огорчайтесь, эту задачу не решит и чемпион мира — все восемь полей, на которые можетступить король, двумя ладьями не отнимешь. Другое дело, если он расположен на краю доски.

№ 54.

1. $\text{La7-a8}\times$.

Видите, как просто. Одна ладья не дает королю убежать, а вторая его атакует.

Мат, понятно, можно дать и другой ладьей.

Теперь вернем короля в центр. План прояснился, начнем «охоту» (№ 53).

1. La2-a4+ Kpe4-f5
2. Lh3-h5+ Kpf5-g6

Давая шахи ладьями попаременно, мы тесним короля на край доски, но вдруг заминка — борясь за жизнь, жертва напала на охотника! Внимание!

3. $\text{Lh5-b5} \dots$

Ладья с легкостью убежала от «тихохода». Механизм попаременных шахов вновь готов к действию.

3. $\dots \text{Kpg6-f6}$
4. La4-a6+ Kpf6-e7
5. Lb5-b7+ Kpe7-d8

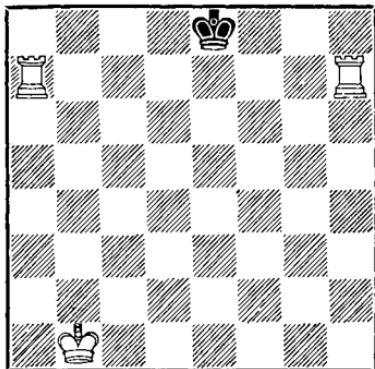
Король оттеснен на край доски, остается нанести заключительный удар.

6. $\text{Lab-a8}\times$.

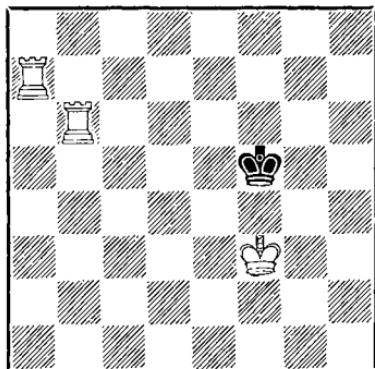
Ладьи легко расправились с королем, помощь белого короля не потребовалась, он мог спокойно почивать на лаврах, полностью доверяя могучим ладьям заключительную операцию.

Упражнения

54



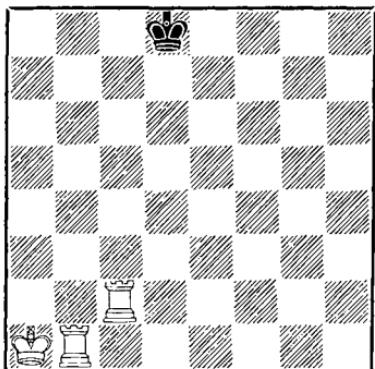
55



Мат в один ход

Мат в два хода
(два способа)

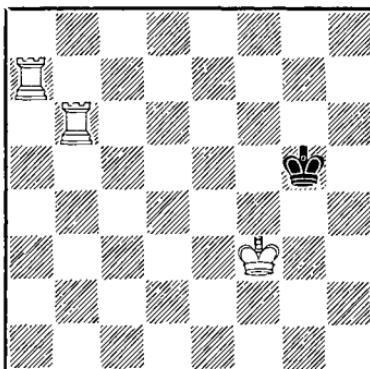
56



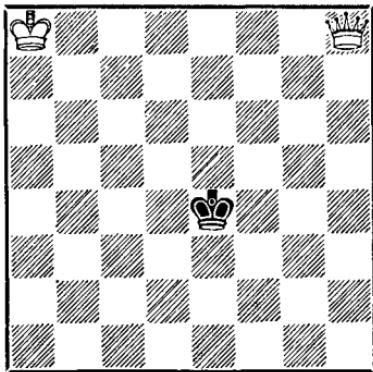
Мат в два хода

Мат в четыре хода
(два способа)

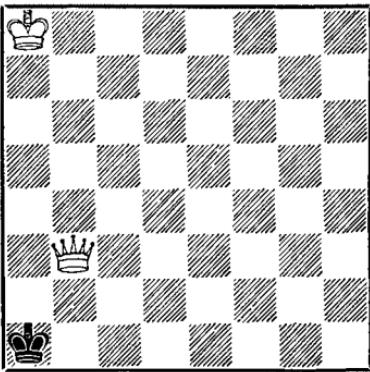
57



35



59



60

ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОРОЛЯ

У нас уже есть маленький опыт — короля противника нужно оттеснить на край доски. Ферзь — самая сильная фигура, такая задача ему по плечу.

№ 59.

1. Фh8-f6 Крe4-d5
2. Фf6-e7 Крd5-d4
3. Фe7-e6 . . .
3. . . . Крd4-c5
4. Фe6-d7 Крc5-c4
5. Фd7-d6 Крc4-b5
6. Фd6-c7 Крb5-b4
7. Фc7-c6 Крb4-b3
8. Фc6-c5 Крb3-b2
9. Фc5-c4 . . .

Обратите внимание на прием: ферзь все время располагается на расстоянии хода коня от преследуемого короля.

Король не может напасть на ферзя, он отступает без боя, но «упирается».

3. . . . Крd4-c5
4. Фe6-d7 Крc5-c4
5. Фd7-d6 Крc4-b5
6. Фd6-c7 Крb5-b4
7. Фc7-c6 Крb4-b3
8. Фc6-c5 Крb3-b2
9. Фc5-c4 . . .

Ура! Край доски близок!
Еще шаг, другой...

9. . . . Крb2-b1
10. Фc4-c3 Крb1-a2
11. Фc3-b4 Крa2-a1
12. Фb4-b3?

№ 60. Черному королю некуда ходить, но шах не объ-

явлен, а без шаха не бывает матов!

Получился пат. По правилам — ничья. Представьте себе выражение лица вашего партнера, если вы с лишним ферзем сделаете с ним ничью... Последний ход белых — грубейшая ошибка, но, увы, начинаящие совершают ее часто. Мы специально показали ее на диаграмме. Тесните смело короля на край доски, но не увлекайтесь, есть предел.

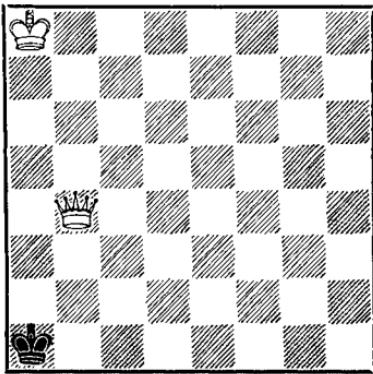
№ 61. Мата в одиночку не дает даже ферзь. Дойдя до «предельной» позиции (см. диаграмму), начинайте подтягивать на помощь короля.

12. Крa8-b7 Крa1-a2
13. Крb7-c6 Крa2-a1
14. Крc6-c5 Крa1-a2
15. Крc5-c4 Крa2-a1
16. Крc4-c3 Крa1-a2
17. $\text{Фb4-b2} \times$.

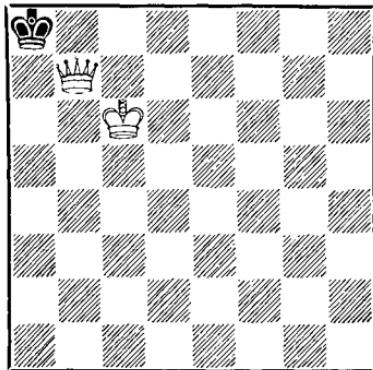
Под защитой короля ферзь дает мат.

Вот еще несколько матовых положений на краю доски, когда ферзь наносит удары с разных сторон.

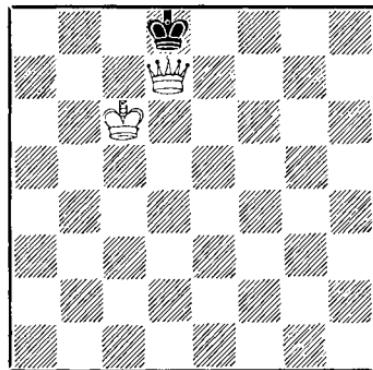




61

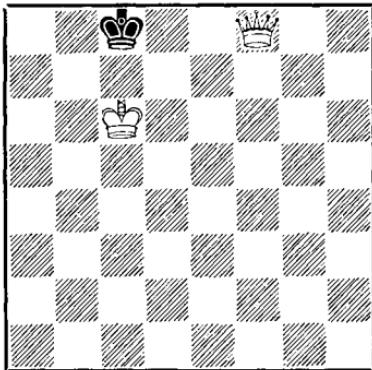


62



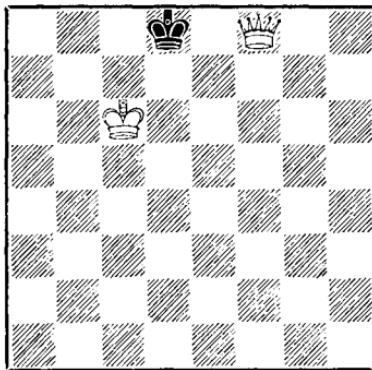
63

Ферзь дает мат под защитой короля



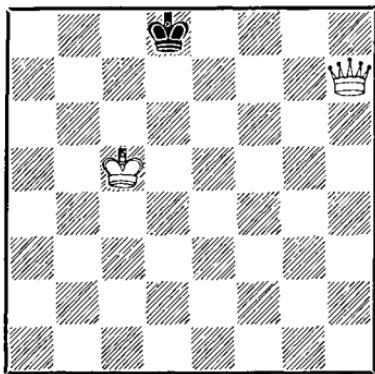
64

Ферзь матует, а король отрезает пути бегства



65

Ферзь матует, а король отрезает пути бегства



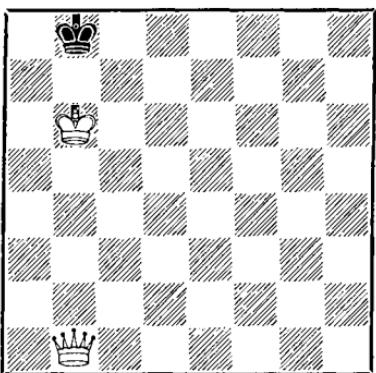
67

Какой из этих матов лучше?
Тот, который вам больше понравился.

Мы теснили неприятельского короля одним ферзем. Если с самого начала включить в дело своего короля, мат можно дать скорее.

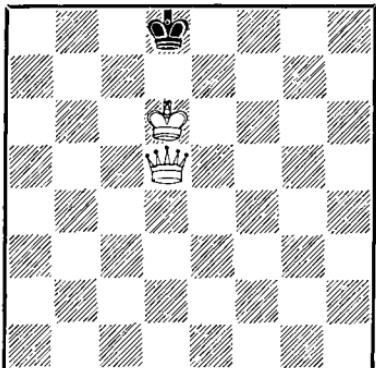
Попробуйте в этом свои силы самостоятельно. Но помните о пате!

Мат в два хода
(Сколько способов?)



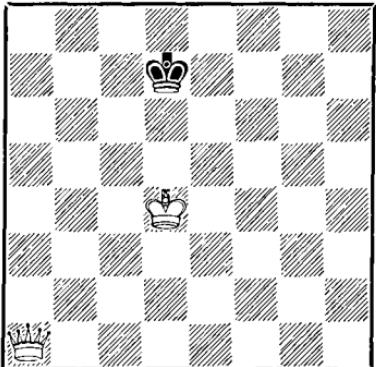
68

Упражнения



66

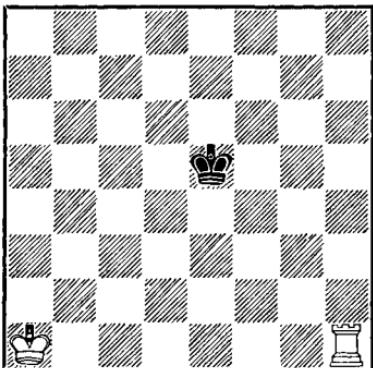
Мат в два хода
(Сколько способов?)



69

Мат в четыре хода

38 (Сколько способов?)



70

ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОРОЛЯ

№ 70. Метод выигрыша понятен — сначала короля следует оттеснить на край доски. Попробуйте это сделать одной ладьей.

1. Lh1—h4 Kре5—d5
2. Lh4—f4 Kpd5—e5
3. Lf4—c4 Kре5—d5
4. Lc4—f4 Kpd5—e5

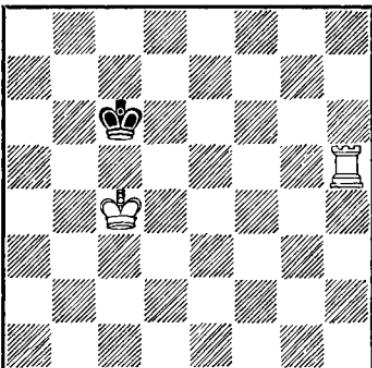
Не получается. Король не хочет уходить из центра. Да, одной ладьей оттеснить короля невозможно. Теперь попробуем снова, на этот раз включив в дело короля.

1. Kpa1—b2 Kре5—d5
2. Kpb2—c3 Kpd5—e5
3. Kpc3—d3 Kре5—d5
4. Lh1—h5+ ...

Прекрасный ход. Когда короли стоят друг против друга, шах ладьей всегда ведет к оттеснению. Советуем вам обратить внимание на этот прием: он повторится еще не раз.

4. ... Kpd5—d6
5. Kpd3—e4 Kpd6—c6

Черные пробуют хитрить. Ведь на 5... Kреб мы снова дадим шах и оттесним короля.



71

6. Kре4—d4 Kpc6—b6
7. Kpd4—c4 Kpb6—c6

№ 71. Вот здорово! Мы все-таки заставили короля черных стать напротив нашего короля. Иначе после 7... Краб 8. Lb5 он оказался бы отрезанным на краю доски.

8. Lh5—h6+ Kpc6—d7
9. Kре4—c5 Kpd7—e7
10. Kре5—d5 Kре7—f7
11. Kpd5—e5 Kpf7—e7

У черного короля был невеселый выбор — либо оказаться после 11... Kрг7 12. Lf6 запертым в углу, либо позволить противнику повторить стандартный маневр оттеснения.

12. Lh6—h7+ Kре7—d8
13. Kреб—e6 Kpd8—c8

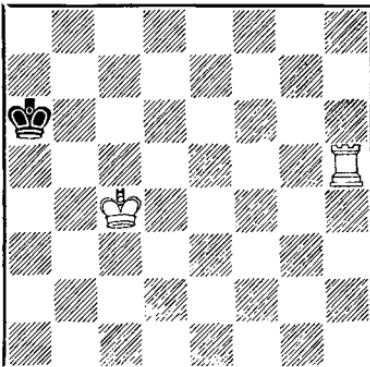
После 13... Kреб теснить черного короля дальше некуда, и мы даем мат — 14. Lh8×.

14. Kреб—d6 Kpc8—b8
15. Kpd6—c6 Kpb8—a8
16. Kpc6—b6 Kра8—b8

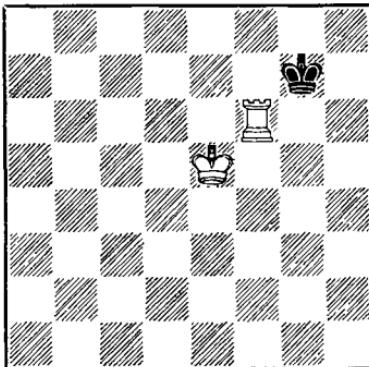
Триумф плана белых. Как черный король ни сопротивлялся, он вынужден встать напротив короля белых и перед гибелью «взглянуть ему в глаза».

17. Lh7—h8× .

39



72



73

Метод оттеснения и матования, который мы рассмотрели, не самый короткий, но зато самый простой.

№ 72. Эта позиция могла возникнуть на седьмом ходу, если бы черные пытались избежать противостояния королей.

Черный король находится на последней линии. Правда, это не горизонталь, а вертикаль, но не нужно быть формалистом. Край есть край. Это для пешек имеет значение — где «низ» доски, где «верх», то есть где крайняя горизонталь, потому что пешки, как мы знаем, назад и вбок не ходят. А для ладьи, как и для других фигур, доска — это ровное поле.

Ходом Лh5—b5' мы сначала запираем короля в углу, а потом матчём

8. . . . Краб—a7

9. Крс4—c5 Кра7—a6

10. Крс5—c6 Краб—a7

11. Крс6—c7 Кра7—a6

Король напал на ладью. Наша задача — не выпустить короля, заставить его стать напротив короля белых. Это достигается любым выжида-

тельным ходом ладьи по пятой горизонтали (но только по горизонтали!) от с5 до h5. На 12. . . Кра7 следует 13. Лаб>. (Настало время познакомиться с краткой нотацией. Напоминаем, что в отличие от полной в краткой нотации указывается лишь поле, на которое становится фигура, а поле, с которого она уходит, не упоминается. Дальше в книге вы увидите и полную, и краткую нотацию.)

Принципиальной разницы между полной и краткой нотацией нет. Однако записывать свои партии рекомендуем вам полной.

№ 73. А вот еще одна позиция. Она могла получиться на одиннадцатом ходу.

Король почти отброшен на край доски. Осталось немного.

12. . . . Кpg7—h7

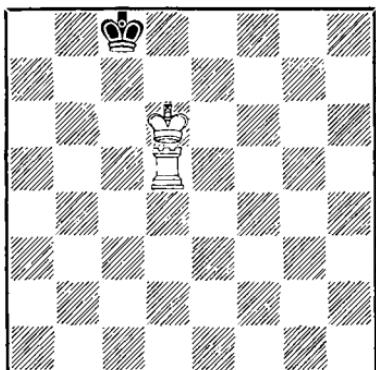
13. Кре5—e6 Kph7—g7

14. Креб—e7 Kpg7—h8

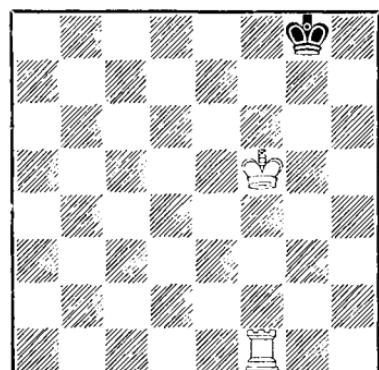
15. Кре7—f7 Kph8—h7

16. Л от g6 до a6 Kph7—h8

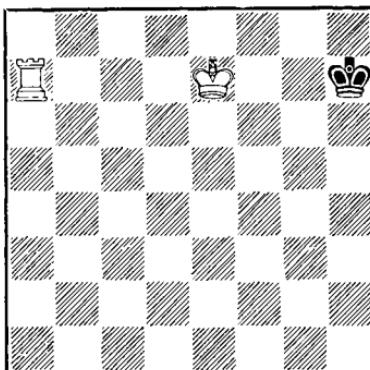
17. Лh6>.



74



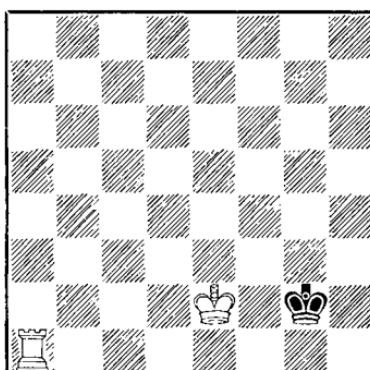
75



77

Мат в два хода

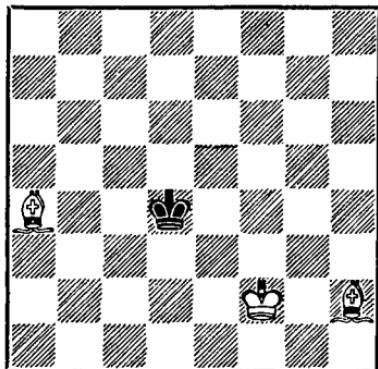
Мат в три хода



76

Мат в два хода

Мат в четыре хода



78

ДВА СЛОНА ПРОТИВ КОРОЛЯ

От одного слона королю убежать ничего не стоит. Если, к примеру, слон ходит по черным полям, то король ходит по соседним белым и посмеивается. Однако два слона контролируют все поля шахматной доски, и тут уж черному королю не до смеха.

№ 78. Стоит белым пойти

1. Ca4—c6 . . .

и половина доски сразу делается для короля недоступной. Диагонали h2—b8 и h1—a8, простреливаемые слонами, подобно глубокому рву, прорезали доску.

План белых стандартен: теснить короля противника к краю доски. Одна новая деталь — необходимо гнать его в угол. В какой? В любой. В охоте участвуют все силы белых.

1. . . Kpd4—c5

Знакомый прием — жертва бросается на охотника. Увы, эта храбрость отчаяния не приносит успеха.

2. Cc6—f3 Kpc5—d4

3. Ch2—d6 Kpd4—d3

4. Cd6—c5 . . .

Первое достижение — жизненное пространство черных стало меньше. Наступила пора для оттеснения черного короля.

4. . . Kpd3—c4
5. Cc5—e3 Kpc4—d3
6. Cf3—d5 Kpd3—c3
7. Kpf2—e2 Kpc3—b4
8. Kpe2—d3 Kpb4—b5
9. Kpd3—c3 Kpb5—a6

Черные надеются на пат после 10. Kpc3—b4. Но эта уловка нам уже хорошо знакома, и пата не будет!

10. Kpc3—c4! . . .
Вы помните, что восклицательным знаком в комментариях отмечают хороший ход?

10. . . Krb6—a5
11. Cd5—b7 Kra5—a4
12. Ce3—d2 Kra4—a3

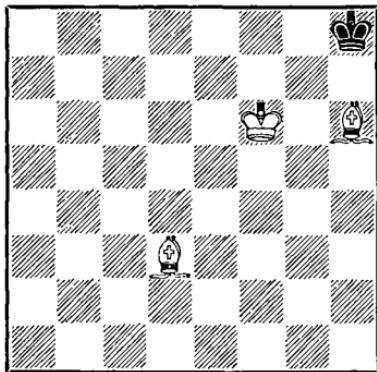
Под конвоем слонов король марширует в угол.

13. Cb7—f3 Kra3—a4
14. Cf3—d1+ . . .

Перед королем снова непрходимый ров.

14. . . Kra4—a3
15. Kpc4—c3 Kra3—a2
16. Cd2—c1 . . .

У короля осталось всего три поля. Последний ров.



80

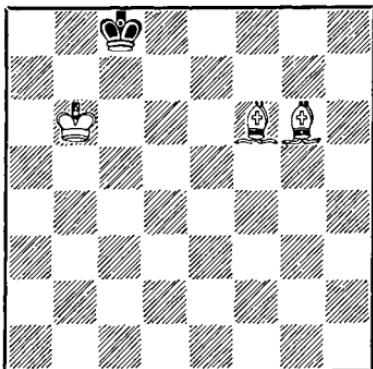
Мат в три хода

16. . . Кра2—b1
17. Крс3—d2 Крb1—a2
18. Крd2—c2 Кра2—a1
19. Cd1—e2 Крa1—a2
20. Ce2—c4+ Кра2—a1
21. Cc1—b2×.

Как видите, мат двумя слонами достигается легко. Главное условие успеха — дружные действия всех трех белых фигур.

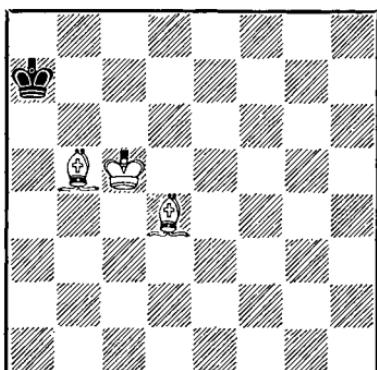
Это был первый случай, когда мы познакомились с пла- номерными действиями трех фигур.

Упражнения



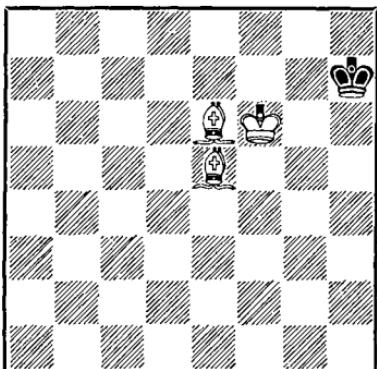
79

Мат в три хода



81

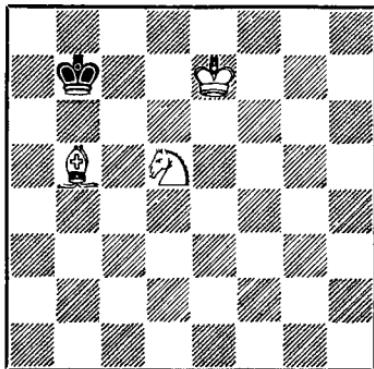
Мат в пять ходов



82

Мат в четыре хода

43



КОНЬ И СЛОН ПРОТИВ КОРОЛЯ

Мат конем и слоном — не простая задача, а двумя конями — неразрешимая. Когда у вас остались только конь и слон, впереди большие трудности. Хотя конь по силе примерно равен слону, управляемый двумя слонами куда удобнее, чем слоном и конем. Сейчас посмотрим, как матуют короля. Представим себе, что он уже оттеснен на край доски.

№ 83.

1. Kрe7—d7 Крb7—b8
2. Cб5—a6 ...

Управлять слоном мы уже умеем. Вместе с королем он ограничивает поле деятельности короля противника.

2. ... Крb8—a7
3. Ca6—c8 Крa7—b8
4. Kd5—e7 ...

Конь подготовился к решающему прыжку. С этой же целью возможно было 4. Kb4.

4. ... Крb8—a7
5. Kpd7—c7 Крb7—a8
6. Cс8—b7+ Крa8—a7

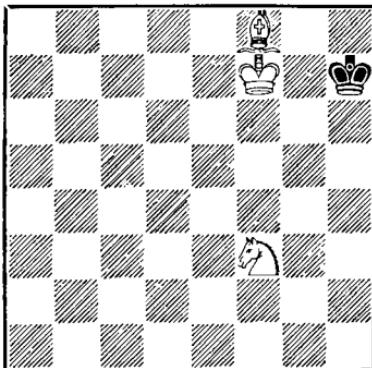
и на выбор 7. Ke7—c6 или 7. Ke7—c8×.

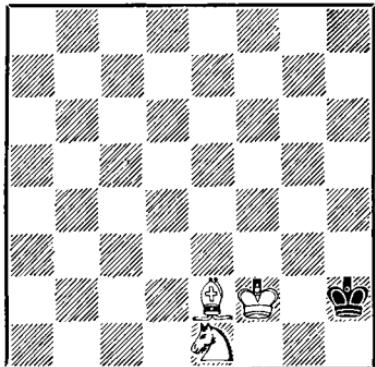
44 Как видите, мат в углу дается

почти так же, как двумя слонами. Кстати, запомните: мат возможен только в том углу, какой доступен слону. Туда и следует теснить короля.

Надо сказать, что окончание, в котором против короля действуют конь и слон, на практике встречается довольно редко. Можно не спешить с овладением техникой матования в этом окончании, чтобы позднее, приобретя опыт, самостоятельно вернуться к этой теме.

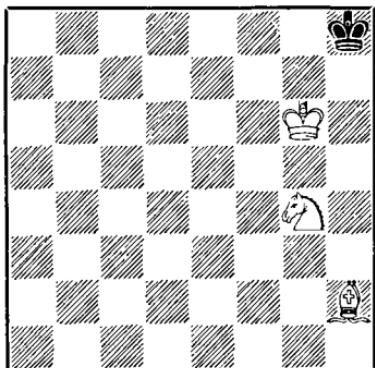
Упражнения





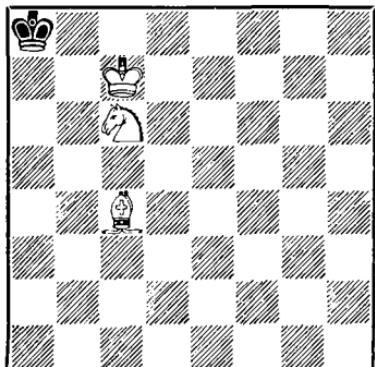
85

Мат в три хода



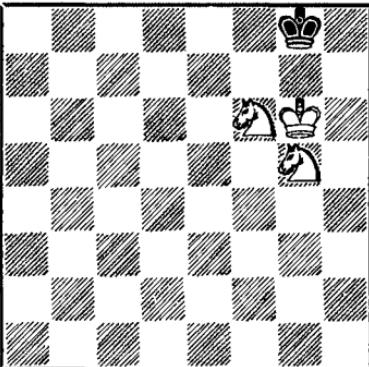
86

Мат в три хода



87

Мат в три хода



88

Если на доске останутся два коня против одинокого короля, мат при правильной защите не получается.

№ 88.

Ход черных

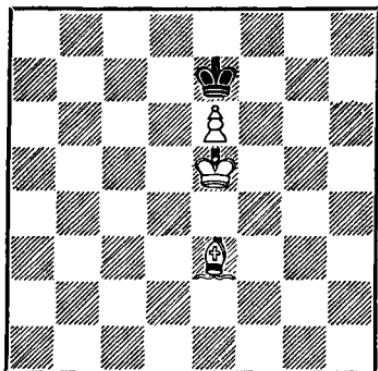
Королю черных шах. Если он пойдет в угол, то погибнет, получит мат ходом 2. Kg5—f7×.

Не стоит преподносить партнеру такой подарок. После 2...Kpg8—f8! король уходит на свободу.

СОЛДАТ СТАНОВИТСЯ ГЕНЕРАЛОМ

Легко убедиться, что одной легкой фигурой короля не затмовать. Вот если бы на доске осталась еще хоть одна пешка!

Говорят, что плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. В шахматной армии плохих солдат не бывает, каждая пешка может стать «генералом» — ферзем, если только ей удастся достигнуть заветной восьмой горизонтали.



89

№ 89. Для победы нужно привести пешку в ферзи, но пока черный король мешает этому, и его следует отогнать.

1. Сe3—c5+ Кре7—e8
2. e6—e7 Кре8—d7
3. Кре5—f6 Кpd7—e8

У черного короля есть единственный ход — на поле d7, поэтому было бы нелепо играть 4. Креб. К победе ведет любой выжидательный ход слоном.

4. Сс5—а3 Кре8—d7

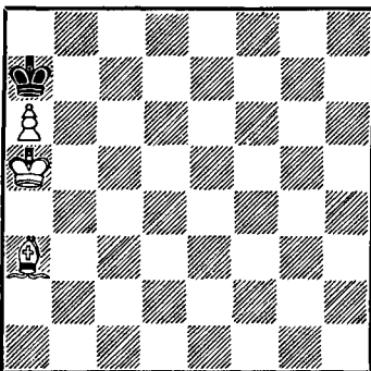
Отступая слоном, белые не тратили времени попусту, как может показаться. Они решили важную задачу, заставив черных сделать невыгодный им ход.

Шахматные правила строги: пришла очередь хода — ходи, даже если тебе это невыгодно. Король черных вынужден покинуть поле превращения пешки, и белый король немедленно берет это поле под контроль.

5. Кpf6—f7 Кpd7—c7
6. e7—e8Ф . . .

Силы белых многократно возросли. С помощью ферзя вы легко дадите мат.

46 Лишь в одном случае пешка



90

не помогает слону. Это происходит тогда, когда пешка крайняя, а поле ее превращения слону недоступно.

№ 90. Попробуем отогнать черного короля от поля превращения тем же способом.

1. Сa3—c5+ Кра7—a8
2. a6—a7 Кра8—b7
3. Кра5—b5 Кpb7—a8

Возникла интересная ситуация. Черный король не собирается покинуть спасительный угол, а прогнать его не удается. Но возможно, мы поспешили двигать пешку? Вместо 2. a7 сыграем

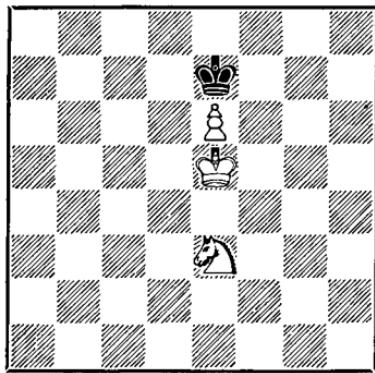
2. Краб—b6 . . .
- Что будет дальше?
2. . . . Кра8—b8
3. Сс5—d6+ Кpb8—a8

Одинокий король забился в угол и совсем не стремится на простор. В углу он неуязвим: пата боятся только сильные.

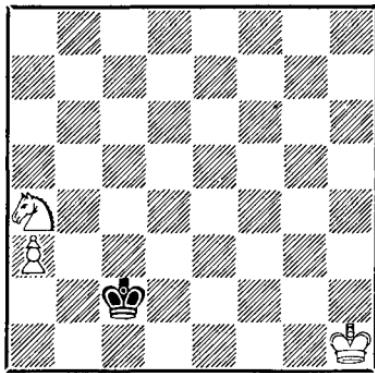
Конь может помочь пешке пройти в ферзи не хуже, чем слон.

№ 91.

1. Ке3—d5+ Кре7—e8
2. Креб—d6 Кре8—d8
3. e6—e7+ Кpd8—e8
4. Kd5—c7+ Кре8—f7



91



92

5. $e7-e8\Phi+$.

Конь сыграл свою роль даже лучше слона — он с шахом прогнал короля с поля превращения.

№ 92. Ход белых. Черные грозят ходом 1... $Kpb3$ напасть на пешку и уничтожить ее. Значит, нужно отходить конем. Но куда?

Разберем возможные продолжения.

I

1. $Ka4-b6$ $Kpc2-b3$

2. $a3-a4$...

Пешка защищена.

2. ... $Kpb3-b4$

3. $Kph1-g2$ $Kpb4-a5$

Конь под ударом, а если он уходит, гибнет пешка. Ничья.

II

1. $Ka4-c5$...

Этот ход выглядит лучше — король не может сразу атаковать пешку.

1. ... $Kpc2-c3$

2. $Kph1-g2$...

На 2. $a4$ следует 2... $Kpb4$, и пешка теряется.

2. ... $Kpc3-c4$

Конь должен отойти, но тогда

черные ходом 3... $Kpc4-b3$ ликвидируют пешку.

В рассмотренных вариантах белые не достигли цели. Однако есть еще третий путь.

III

1. $Ka4-b2!$...

Белые отдают коня! Бессмыслица? Нет, это очень хитрый ход. После взятия король черных оказывается позади пешки, и она убегает от него в ферзи.

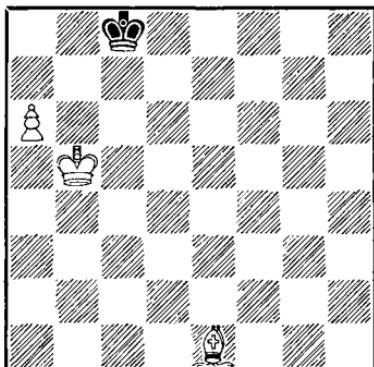
1. ... $Kpc2-b3$

2. $a3-a4$...

Теперь коня взять нельзя и подавно. Черным нечего предпринять, а белый король спокойно приближается к пешке. Победа гарантирована.

В этом примере белые не пожалели коня (фигуру сильную) ради слабой пешки. Не пожалели потому, что пешка эта вскоре станет ферзем, и тогда можно будет дать мат королю черных. Значит, на самом деле пешка была ценнее коня.

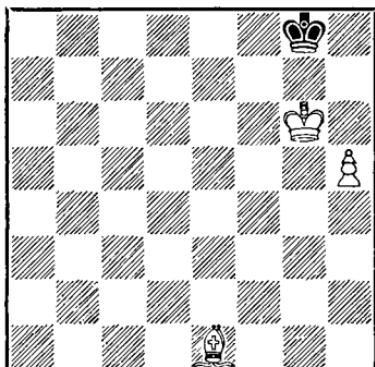
И вот тут-то мы столкнулись с одной из самых увлекатель-



94

тельных и трудных тайн шахмат. Оказывается, сила фигур непостоянна! Она зависит от положения на доске. Вдруг сильную фигуру не жаль отдать за слабую, как в рассмотренном примере... С этим вы много раз встретитесь. Может быть, это и есть самое главное в шахматном искусстве — воевать не числом, а умением.

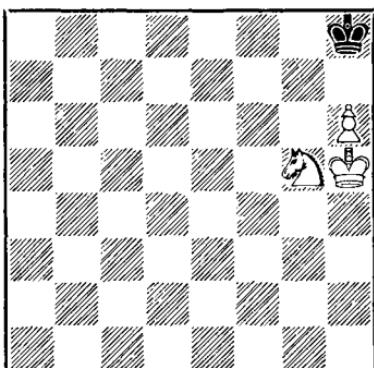
Упражнения



93

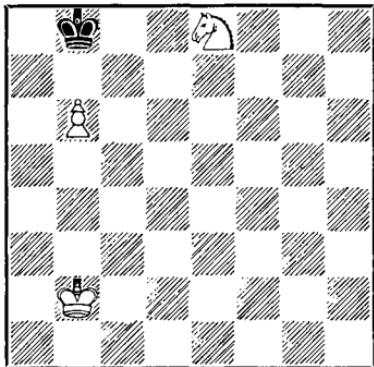
48 Белые проводят пешку в ферзи и выигрывают

Можно ли выиграть?



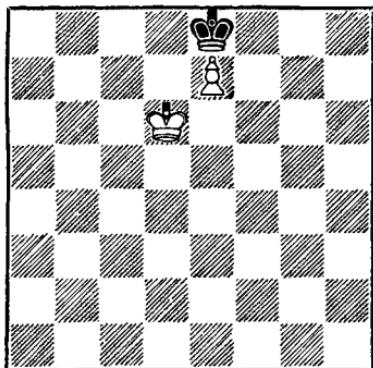
95

Белые проводят пешку в ферзи



96

Белые выигрывают



97

МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ!

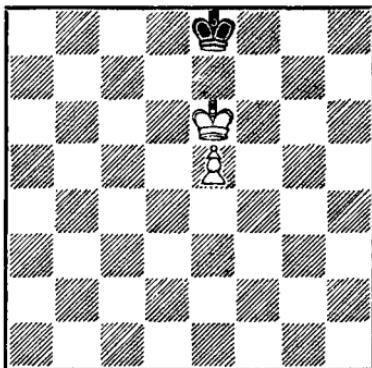
Допустим, что в пылу боя уничтожены все фигуры и на доске остались только короли и одна белая пешка. Что ждет эту пешку? Станет ли она ферзем или нет?

— Как когда,— скажете вы, если вам уже приходилось играть такие позиции.— Иногда пешка проходит, иногда нет. А от чего это зависит—неизвестно.

— Нет, известно,— отвечает шахматная теория — и это очень просто. Нужно только знать несколько выигрышных позиций и стараться свести игру к одной из них. Например, такой:

№ 97.

Это положение мы назовем *критическим*. Черный король пока препятствует превращению пешки, но отступать ему некуда. Если ход черных, то у короля нет другой возможности, кроме 1... Крe8—f7, и поле превращения пешки освобождается. Белые, конечно, отвечают 2. Крd6—d7. На следующем ходу пешка неотвратимо ступит на по-



98

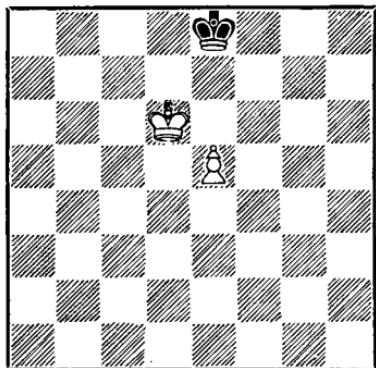
следний ряд, превратится в ферзя, и белые победят.

Если в позиции на диаграмме ход белых, то, чтобы не потерять пешку, они должны играть 1. Крd6—e6, но тогда у короля черных не оказывается ходов. Пат. Белые могут избежать пата лишь отдав пешку, но тогда все равно ничья.

Как видите, иметь право первого хода здесь невыгодно ни белым, ни черным. Продвигая пешку, белые должны стараться получить критическую позицию, но так, чтобы был ход противника; черные, в свою очередь, «вежливо» стремятся уступить очередь хода белым.

Ориентируясь на критическую позицию, можно быстро оценивать разные другие положения, где пешка ушла не так далеко.

№ 98. Если ход черных, задача белых несложна. На 1... Крe8—d8 они играют 2. Креб—f7, берут под контроль поле e8, и пешка триумфальным маршем проходит в ферзи. То же самое происходит после 1... Крe8—f8, только 49



белые продолжают 2. Креб—d7.

Проанализируем, что будет при ходе белых.

1. Креб—d6 Кре8—d8!

Черные пока не позволяют королю белых взять под контроль поле превращения пешки.

2. e5—e6 Kpd8—e8

3. e6—e7 . . .

Перед нами критическая позиция, и ходить должны черные. Значит, пешка пройдет в ферзи.

Анализируя следующую позицию, мы легко сможем найти правильный ход.

№ 99. Играя 1. Kpd6—e6, белые добиваются победы, как мы только что видели. После же неосмотрительного движения пешки 1. e5—e6 Кре8—d8 2. e6—e7+ Kpd8—e8 возникает критическая позиция, но, увы, ход белых, а следовательно, партия кончается вничью.

Теперь мы можем сделать важный вывод: когда пешка перешла границу (середину доски), то белые выигрывают, если их король расположен впереди пешки. (Правда, есть

и исключения, но об этом позднее.)

Рассмотрим новую позицию.

№ 100. Для того чтобы не дать пешке пройти в ферзи, черным приходится точно защищаться. Сначала они должны пойти 1. . . Кре7—f7, не пропуская короля белых. Все же после 2. e5—e6+ Kpf7—e7 3. Kpf5—e5 королю черных придется отступить. Но куда? У него есть выбор — поля f8, e8, d8. Черные обязаны отступить на e8, и после 4. Креб—f6 Кре8—f8 5. e6—e7+ Kpf8—e8 возникает критическая позиция с ходом белых. Ничья.

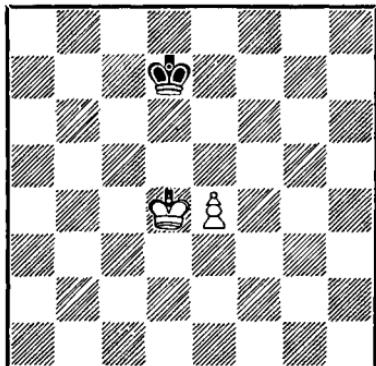
Если бы черные сыграли 3. . . Кре7—d8, то после 4. Креб—d6 Kpd8—e8 5. e6—e7 в возникшей критической позиции ход черных, и они проигрывают.

А если пешка находится на своей территории и еще не перешла границу? Что тогда?

№ 101. Все зависит от очереди хода. Начиная, черные играют 1. . . Kpd7—d6 (или 1. . . Креб), и после

2. e4—e5+ Kpd6—e6

3. Kpd4—e4 Креб—e7



101

4. Кре4—f5 . . .
мы видим знакомую позицию,
где черные добиваются ничьей.
А если ход белых?

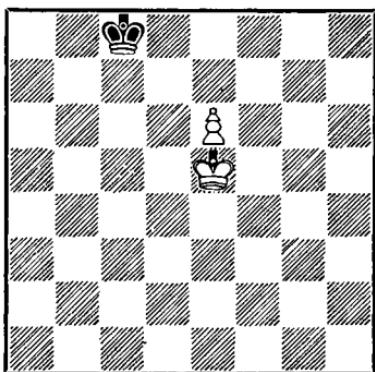
1. Kpd4—d5! Kpd7—e7
2. Kpd5—e5! Kpe7—d7
3. Kpe5—f6!

И белые выигрывают, так как король занял поле перед пешкой.

Только к ничьей вел другой ход — 1. Kpd4—e5. Например, 1. . . Kpd7—e7! 2. Кре5—d5 Kpe7—d7 (или 2. Kpf5 Kpf7), и белому королю не удастся стать впереди пешки, когда она перешагнет границу.

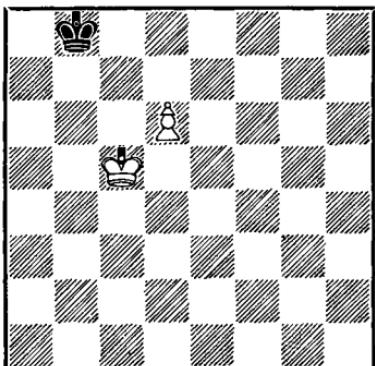
Мы рассмотрели, как проводится в ферзи центральная пешка. Примерно так же обстоит дело и с другими пешками, кроме крайней. Стоит королю противника занять поле превращения пешки, и его никак не удается вытеснить из угла, а если пешка подойдет к нему вплотную, будет пат.

Вы сами можете проверить это.



102

Белые выигрывают



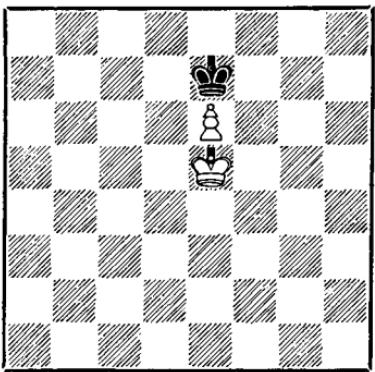
103

Упражнения



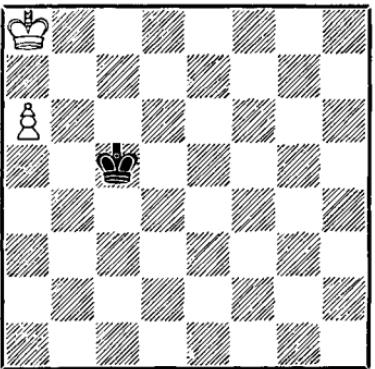
Белые выигрывают

104



Ход черных. Ничья.

105



52 Ход черных. Ничья.

СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

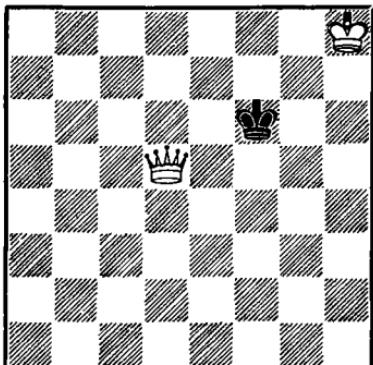
Приемы, которыми мы пользовались, чтобы заматовать одинокого короля или провести пешки в ферзи, логичны и просты. Понять их не трудно и применять тоже, особенно если попрактиковаться. Но, для того чтобы свободно пользоваться ими в практической игре, не проверяя каждый раз точность расчета, необходимы твердые навыки, даже автоматизм. А его можно достичь только тренировкой.

Предлагаем вашему вниманию ряд позиций. Их решение поможет вам выработать необходимые навыки. Во всех этих позициях начинают белые.

Примеры довольно трудны. Попытайтесь их решать самостоятельно, но не огорчайтесь, если вам это не удастся. Тогда посмотрите ответ и разберите решение. А затем закройте ответ и делайте вторую попытку.

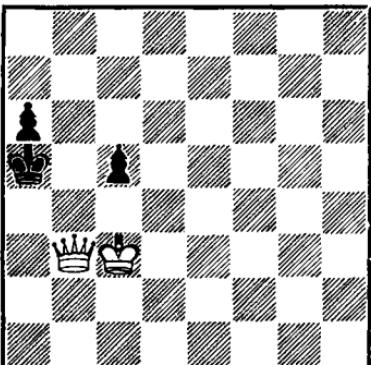
Упражнения





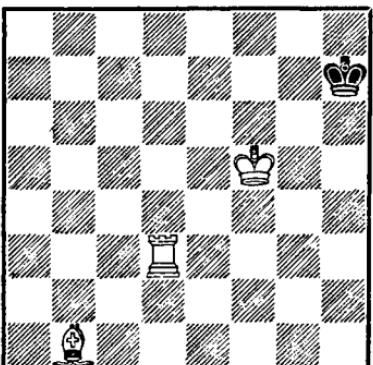
106

Во сколько ходов дается мат?
Сколькоими способами?



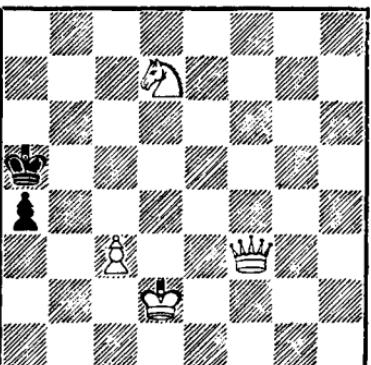
108

Мат в два хода



107

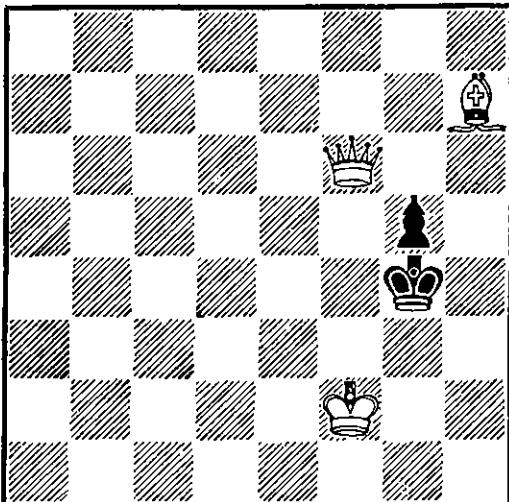
Мат в два хода. Мат легче всего осуществить на краю доски, где король противника ограничен в своих действиях. Здесь король уже находится в критической зоне. Осталось нанести решающий удар.



109

Мат в два хода

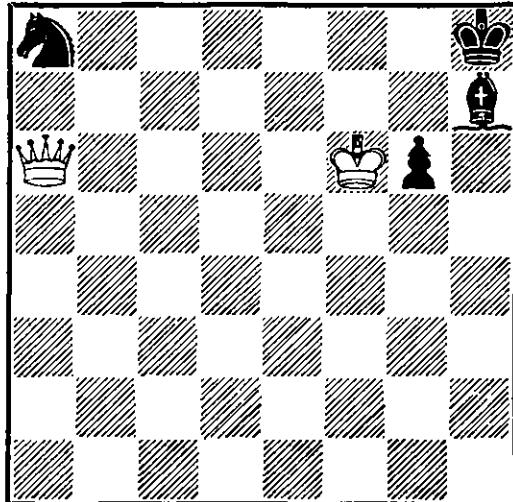
Кажется, попади ферзь на поле b6, и дело сделано. На b6 легко попасть в два прыжка. Однако после первого прыжка — ход черных, и они расширят пространство вокруг короля. Стало быть, нужно создать иные матовые позиции.



110

Мат в два хода

Выполнив задание, вы познакомитесь с интересным тактическим приемом, называемым «засада».

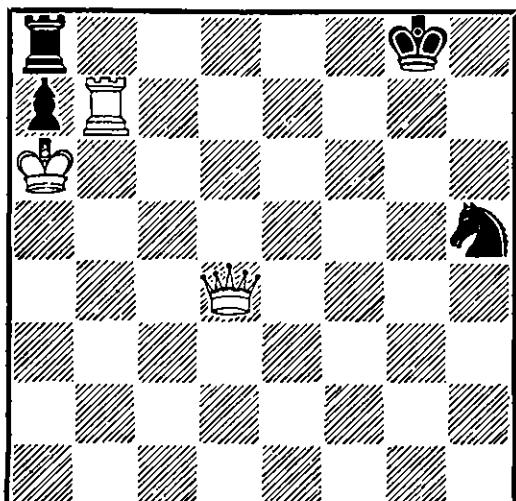


112

Мат в два хода

Дать мат в три хода здесь большого труда не представляет, но задание дать мат на ход раньше заставит вас подумать (подсказка: вспомните о засаде).

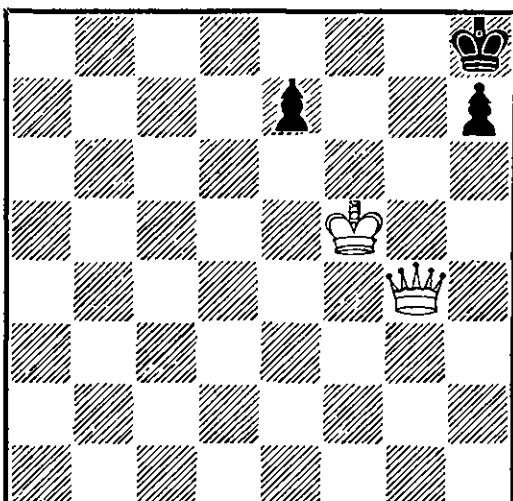
Теперь вы знаете, что можно как бы спрятать фигуру, которая нанесет заключительный удар, от соперника, чтобы потом она вступила в игру неожиданно.



111

Мат в этой позиции — задача простая. Вам нужно найти самый короткий путь — в два хода.

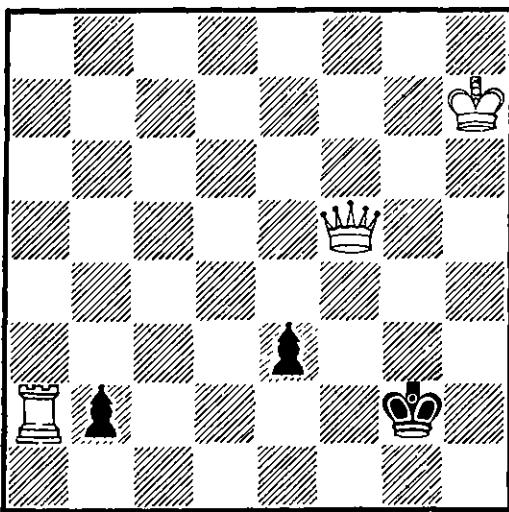
54



113

Мат в три хода

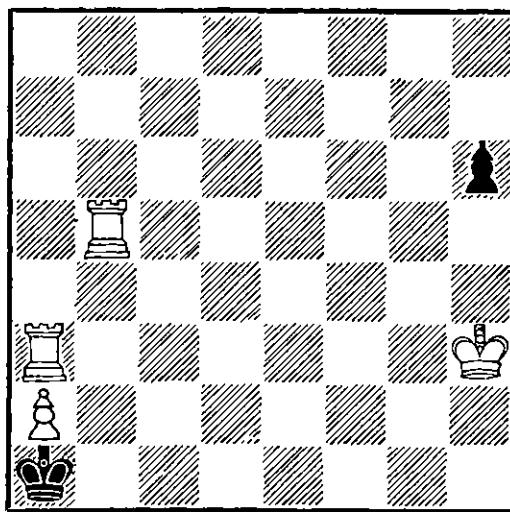
Пешки черных пока не дают проникнуть белому королю на f6 или g6. План белых — заставить противника «раскрыться».



114

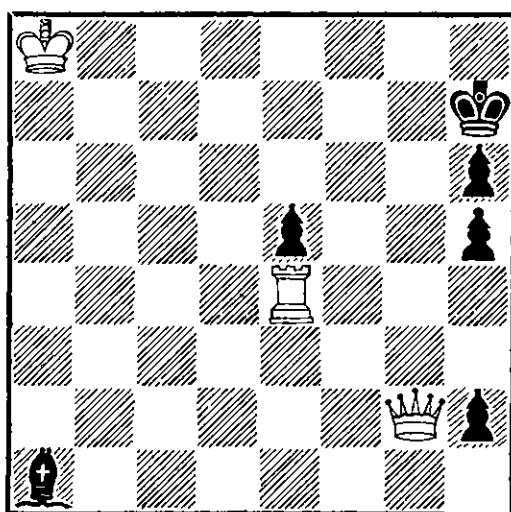
Мат в три хода

У белых огромный перевес в силах. Ваша задача — дать мат кратчайшим способом.



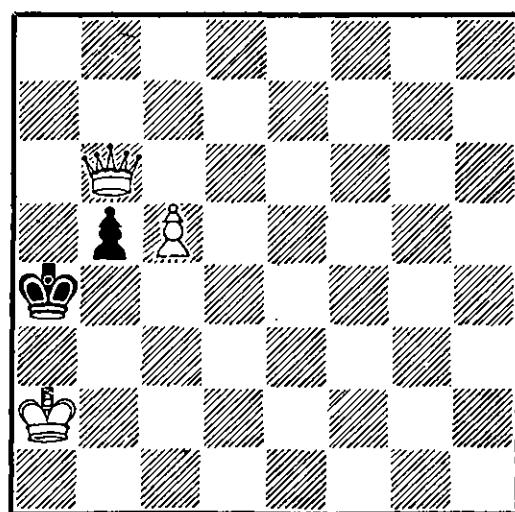
116

Мат в три хода. Король черных спрятался за белой пешкой. Задача — выманить его из укрытия.



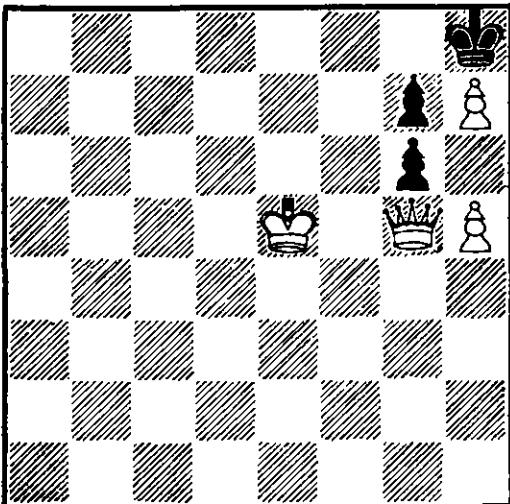
115

Мат в три хода. Решение этой позиции сходно с предыдущим, но сложнее.



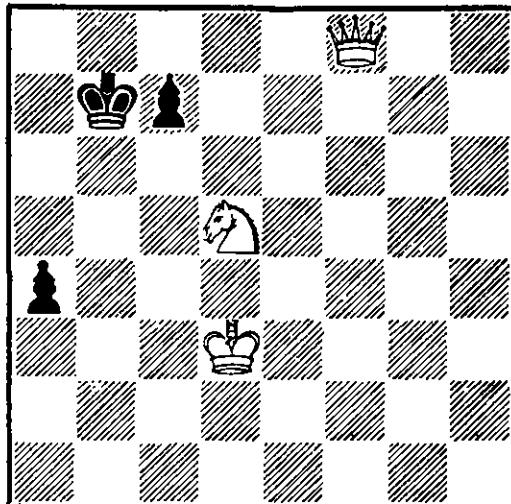
117

Мат в три хода. Это — задача нелегкая. К цели ведет хитроумный маневр ферзя.



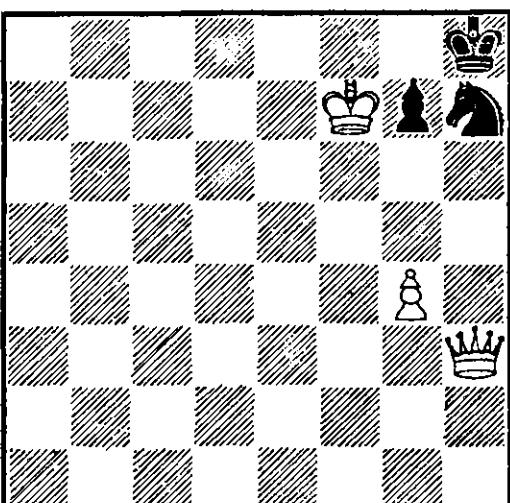
118

Мат в три хода. Непосредственная атака королем приводит к мату в четыре хода. Однако есть остроумный способ сократить решение.



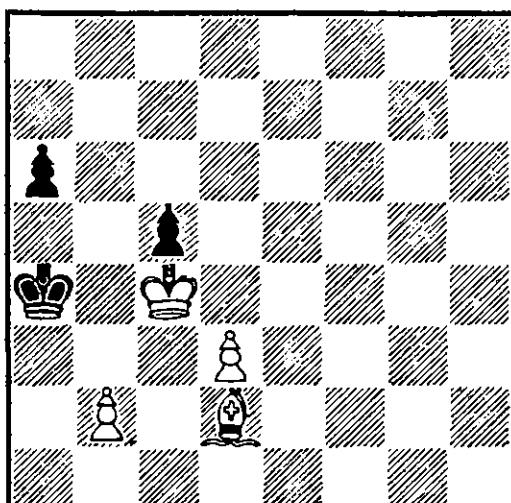
120

Мат в три хода. В основном варианте решения в матовании участвуют все белые фигуры, хотя белый король не двигается с места.



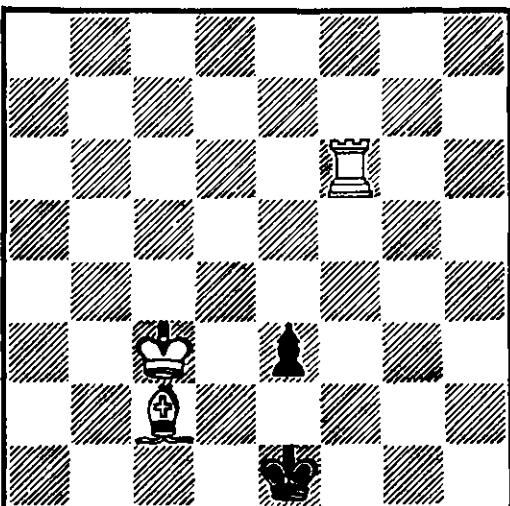
119

Мат в три хода. Как и в позиции № 113, задача белых — заставить черных «раскрыться». Однако не забывайте о пате.



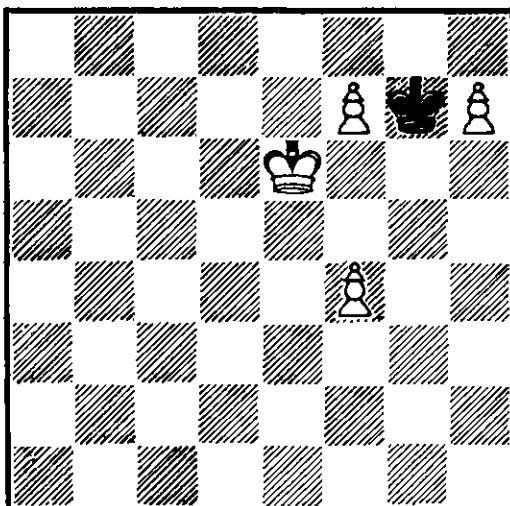
121

Мат в три хода. Созданию матовой сети мешает пешка сб. Конечно, можно ее устранить, но это только полдела.



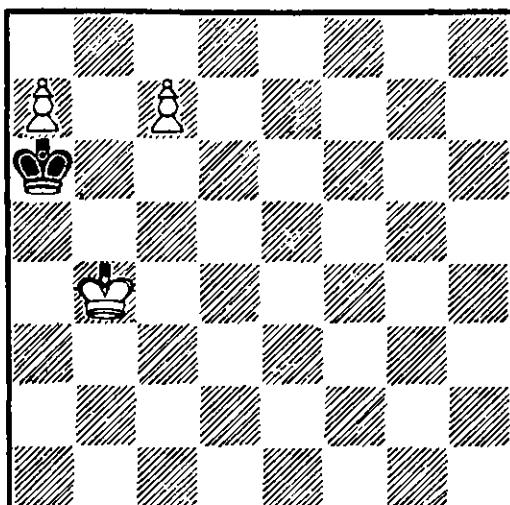
122

Мат в три хода. Белые выполняют задание изящным маневром слона. Мат в основном варианте достигается связыванием пешки.



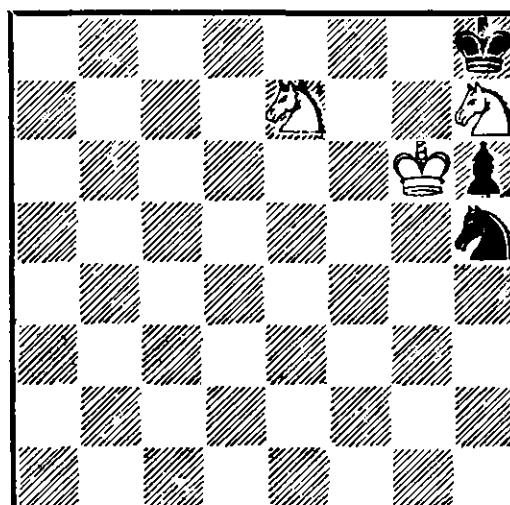
124

Мат в три хода. Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, для нас уже не новость. Хотя эта позиция похожа на предыдущую, решение здесь совершенно другое.



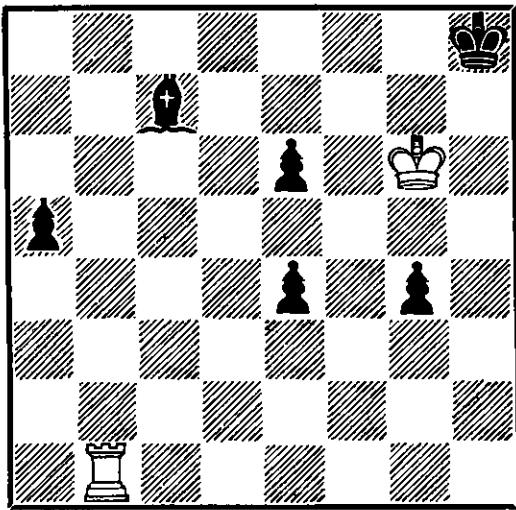
123

Мат в три хода. Пешка вступает на последнюю горизонталь. Первое желание — поставить на доску нового ферзя. Однако напрашивающийся ход далеко не всегда самый лучший.



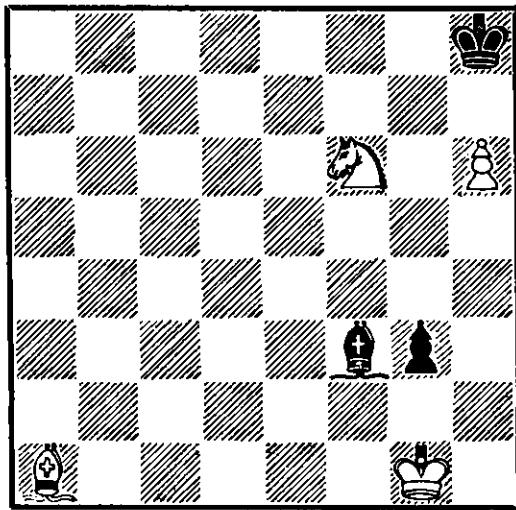
125

Мат в три хода. Два коня одинокому королю мата не дают. Однако когда у противника есть еще фигуры или пешки, мат бывает возможен. Король черных уже в углу, попробуйте его заматовать.



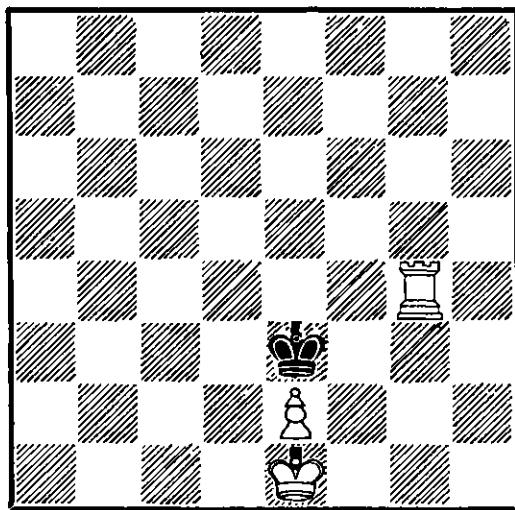
126

Мат в четыре хода. Короля защищает слон. Тонким маневром слона можно отвлечь, а затем и выключить из игры.



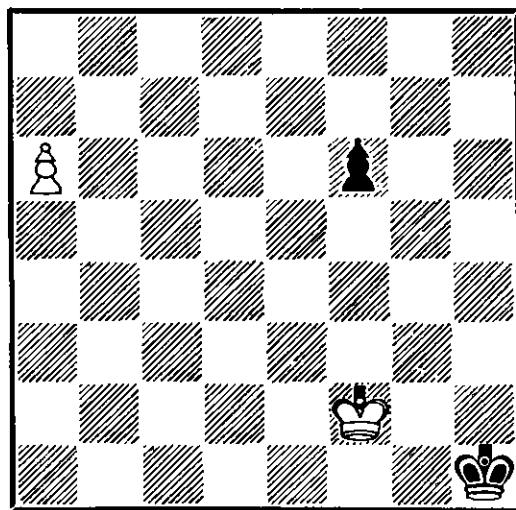
128

Мат в пять ходов. В первый момент задание может вызвать удивление — ведь слон попадает на g7 в четыре хода. Однако не торопитесь.



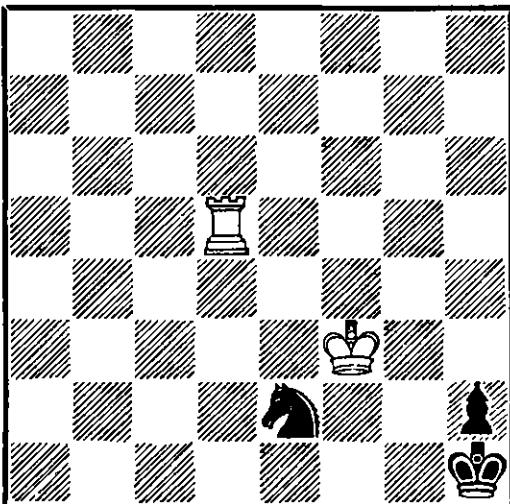
127

Мат в четыре хода. План белых — поменять королей местами.



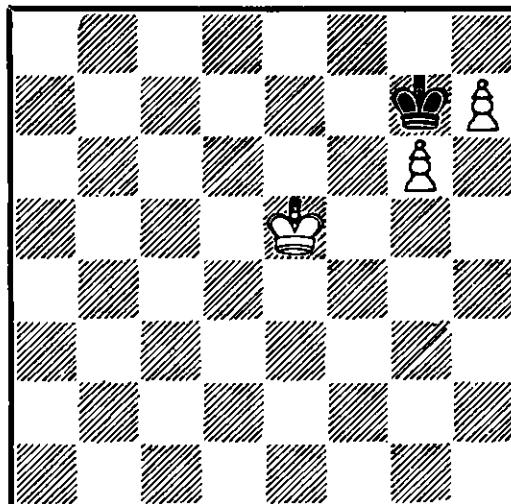
129

Мат в пять ходов. Положение — проще простого. Но эта простота обманчива.



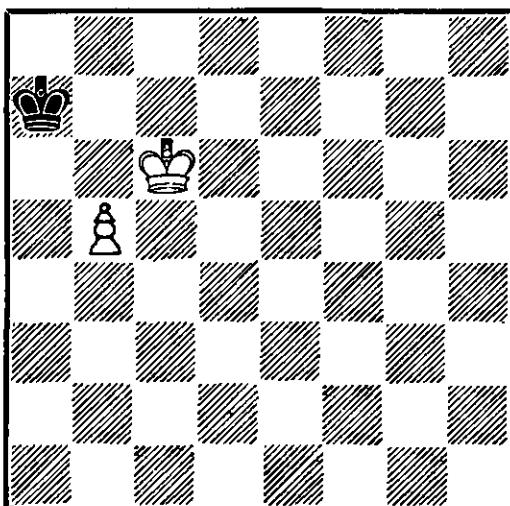
130

Мат в четыре хода. Конь защищает короля, постарайтесь сделать так, чтобы он не помогал своему королю, а стеснял его движения.



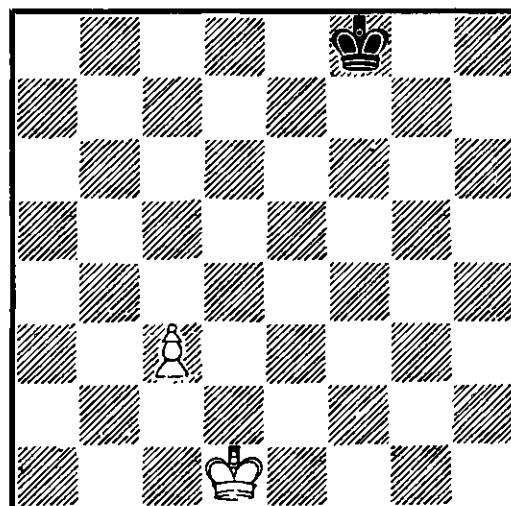
132

Могут ли белые реализовать свой материальный перевес?



131

Можно ли выиграть? Каким образом?

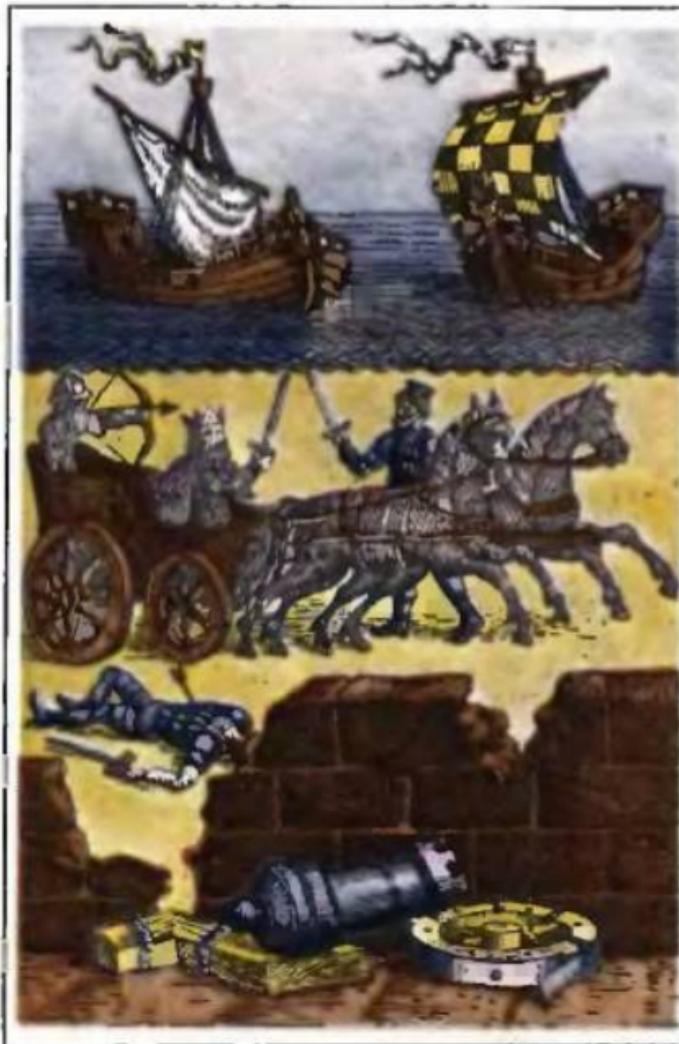


133

Как закончится игра?

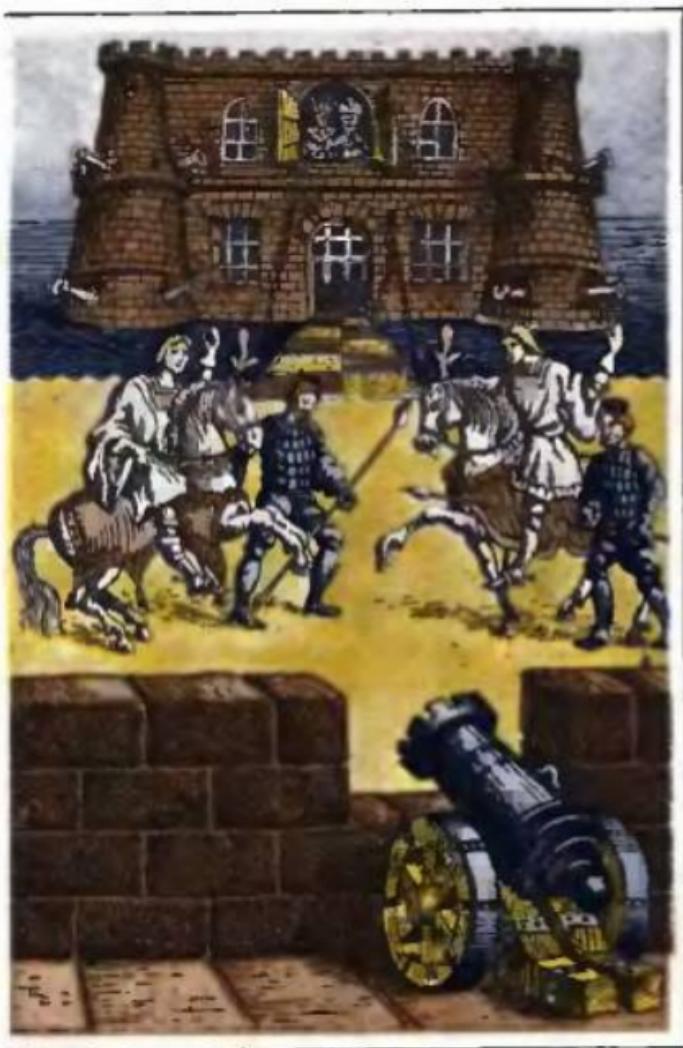
ГЛАВА ТРЕТЬЯ

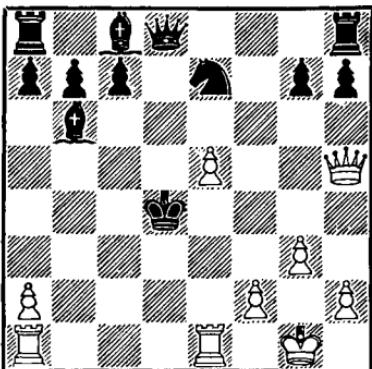
ГВАРДИЯ ЗАЩИЩАЕТ КОРОЛЯ



И толчут кони смежные поля,
Средь пехотинцев многие убиты.
И у лады спешит искать защиты
Священная особа короля.

В. И н б е р





134

В начальном положении король, как и все остальные фигуры, прикрыт шеренгою пешек. Обычно, начиная игру, движут вперед центральные пешки, чтобы дать выход фигурам, но при этом открывают короля. Должны, однако, предупредить, что стремление не открывать короля любой ценой — это тактика страуса, закрывающего глаза: все равно пешечное прикрытие не железобетон и неприятель может его разрушить. Когда на доске много фигур, много опасностей нападения, королю нет смысла выступать впереди пехоты.

БЕЗ ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ

Заматовать короля противника, которого не прикрывают его пешки и фигуры, — задача не из трудных.

Труднее обычно прийти к расположению, где неприятельский король должен проявить вынужденную смелость и выйти впереди своей армии. Для этого приходится иной раз идти на жертвы фигур и пешек, потому что в здравом уме

король ни за что не захочет лишиться прикрытия и поддержки своей верной гвардии. Рассмотрим один характерный пример, взятый из партии, сыгранной однажды на самом деле.

№ 134. Король черных один, без свиты, вышел прямо в центр. Правда, он оказался смелым не по своей воле. Белые пожертвовали три фигуры, чтобы вывести короля «на чистую воду», и теперь быстро с ним расправляются.

1. La1-c1! . . .

В распоряжении несчастного короля осталась лишь узкая полоска доски, которая и становится его могилой. Грозит мат ходом 2. Fd1! . Если король пытается бежать

1. . . Kpd4-d5 ,
то следует

2. e5-e6+ Kc7-f5

На 2. . . Kpd6 сразу мат —

3. Fe5x.

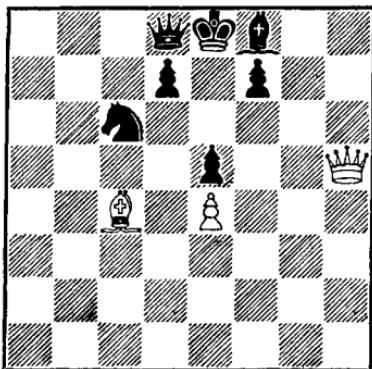
3. Ph5 : f5+ Kpd5-d6

4. Le1-d1+ Kpd6-e7

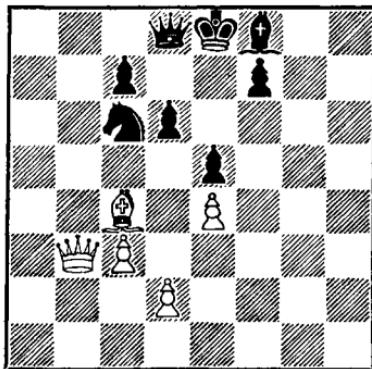
5. Ff5-f7x.

Не помогает и 1. . . Cc8-f5 ввиду 2. Ph5-h4+ Kpd4-d5 3. Ph4-c4x.

Нет, королю не стоит выход-



135



136

дить впереди своих пешек! Значит, король нашего противника будет скрываться за шеренгой своих пешек. Допустим, что соблазнить его на прогулку по чистому полю нам не удается. Тогда надо постараться самим прорваться поближе к неприятельскому королю. Как говорят, «если гора не идет к Магомету,— Магомет идет к горе».

Рассмотрим начальную позицию, когда короли стоят за пешечным заслоном. Гарантирована ли им безопасность? Произведем разведку линии обороны короля.

Перед черным королем три пехотинца — d7, e7, f7. Первого защищают конь b8, слон с8, ферзь и король — четыре фигуры! Подступиться трудно. Второго защищают конь g8, слон f8, ферзь и король. Тоже четыре защиты. *А вот пешка f7 защищена одним королем. Ясно, что это самый уязвимый пункт в обороне черных. Такая же обстановка и в лагере белых — слабее всего пункт f2.*

Разведав цель для атаки в лагере противника, нужно

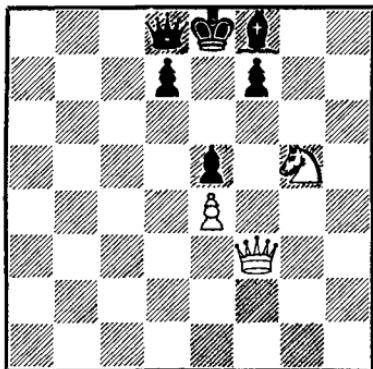
прикинуть, какими силами ее можно атаковать. Итак, мы замышляем атаку за белых, какие у нас близкие резервы для нападения на пункт f7? Слон f1 за один ход выводится на «рубеж атаки» — поле с4. Конь g1 через f3 может быть переброшен на поля e5 или g5, то есть ему понадобится два хода для нападения на пункт f7. Наконец, белый ферзь может прицелиться на пункт f7 с полей h5, f3, b3.

Итак, ферзь, конь и белопольный слон — вот резерв первой линии для атаки пункта f7. Не случайно в этот список не попали ладьи. Не так-то просто включаются они в атаку пункта f7. Вы не раз еще в будущем убедитесь, что для того, чтобы нацелить ладью, как пушку, прямой наводкой на f7, надо немало потрудиться. Вот несколько схем успешного удара по пункту f7.

№ 135. 1. $\Phi h5 : f7 \times$.

№ 136. 1. $Cc4 : f7 + Kpe8-d7$
2. $\Phi b3 - e6 \times$.

Здесь падение пункта f7 дало ферзю возможность вторгнуться в лагерь черных.



137

№ 137. 1. $\Phi f3 : f7 \times$.

№ 138.

1. $Kg5 : f7$.

В предыдущих примерах с пункта f7 удар наносился по королю. Здесь же конь атакует одновременно ферзя и ладью, делает вилку.

Как видите, успешная атака пункта f7 может быть осуществлена всего двумя фигурами. Поэтому слабость этого пункта чревата опасностью для короля, находящегося в центре.

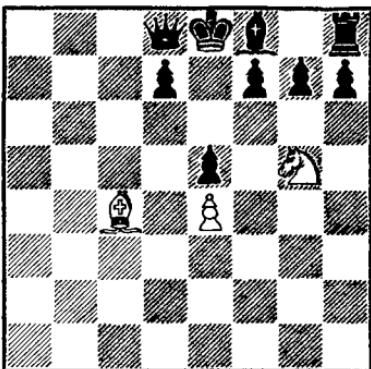
Разберем партию, в которой белые, использовав ошибки противника, успешно провели молниеносную атаку пункта f7.

1. $e2 - e4 \quad e7 - e5$
2. $Kg1 - f3 \quad d7 - d6$
3. $d2 - d4 \quad Kb8 - d7$
4. $Cf1 - c4 \quad Cf8 - e7?$

Опасаясь хода 5. $Kg5$, черные решили развить слона. Однако этот ход ошибочен.

5. $d4 : e5! \quad d6 : e5??$
6. $\Phi d1 - d5 \quad \dots$

№ 139. Второе и решающее нападение на пункт f7. Удовлетворительной защиты нет: на 6... $Kh6$ следует 7. $C : h6$, и белые выигрывают фигуру.



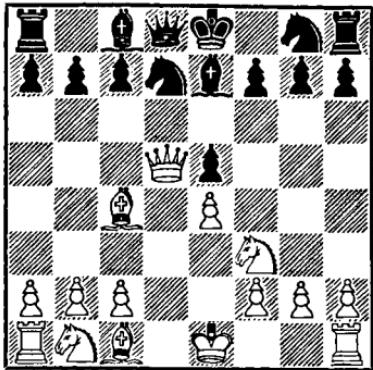
138

А теперь вернемся к пятому ходу черных. Они могли сыграть 5. $Kd7 : e5$, но тогда белые продолжали 6. $Kf3 : e5 \quad d6 : e5 \quad 7. \Phi d1 - h5$, и, чтобы защитить пункт f7, черные должны расстаться с пешкой — 7... $g7 - g6 \quad 8. \Phi h5 : e5$. Чаще всего, пока не разменено большинство фигур, короля стараются спрятать за надежным пешечным заслоном, где-нибудь в стороне от главных событий, происходящих на доске. Для этого пользуются рокировкой.

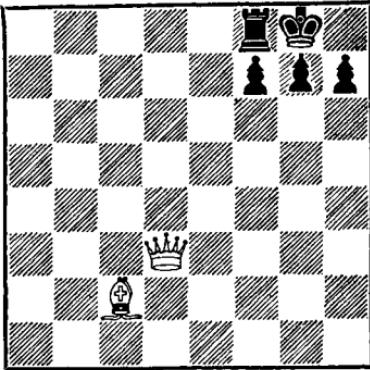
Запомните: рокировка облегчает защиту, но не гарантирует безопасность королю. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может подвергнуться нападению.

ШТУРМ КОРОЛЕВСКОГО ЗАМКА

Позиция короля, рокировавшего в короткую сторону, обычна и нам хорошо знакома. Специальной статистики не проводили, но и на глазок можно утверждать, что в большинстве партий короли



139



140

рокируют в короткую сторону.

Это не случайно, не потому, что королю лень уходить в длинную сторону. Просто убежище короля после короткой рокировки получается во многих случаях компактней, да и покрепче. (Во многих случаях, но не всегда! Может быть и так, что спастись король сумеет только в открытом поле, а не за крепкими стенами своего замка. Это, конечно, редкое исключение, но для той единственной партии, которую вы играете, любое исключение может стать законом. Так уж устроены шахматы.)

Сейчас мы займемся разбором схем атаки, нацеленной на позицию рокировки. На диаграммах вы не увидите белого короля, не увидите каких-либо фигур, не принимающих участия в атаке. Это и есть диаграммы — схемы. Обозначены лишь фигуры, наносящие заключительный удар, вынуждающие мат королю черных. Освоив механизм действия атакующих фигур, вы сумеете позднее без труда отличать их, как

старых друзей, в толчее любой реально сложившейся позиции.

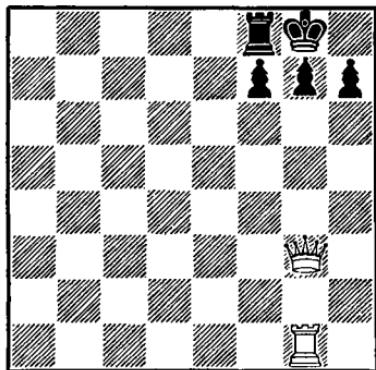
№ 140—143.

На всех этих схемах показано одновременное нападение двух фигур на единожды защищенный пункт королевского замка. Два удара против одного — это приводит к успеху. Ферзь, под защитой соратника, ломает преграду, врывается в королевские покои, и черному королю нет спасенья.

№ 140. К победе ведет 1. Fd3 : h7×. Нападение ферзя на пункт h7 можно осуществить и по диагонали (как на схеме), и по вертикали, например с поля h3. Если ход черных, они без труда отражают угрозу путем 1... g7—g6 или 1... f7—f5, преграждая ферзю дорогу к заветному пункту h7. Если бы ферзь находился на h3, то от мата защищали ответы 1... g7—g6, 1... h7—h6, 1... f7—f5.

При любом из этих ответов двойное нападение белых фигур на пункт h7 расстраивалось.

141



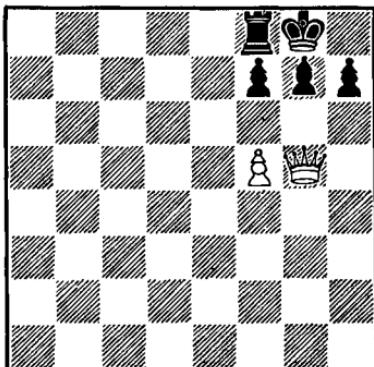
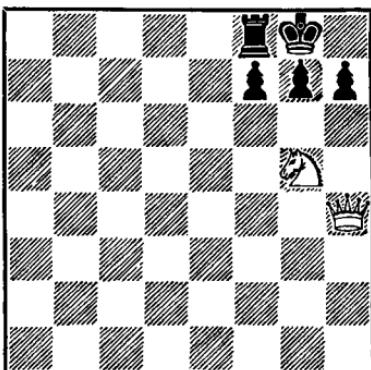
№ 141. К мату ведет 1. Фg3 : g7, а защититься можно ходом 1. . . g7—g6.

№ 142. К мату ведет 1. Фh4 : h7, а отражает угрозу ход 1. . . h7—h6.

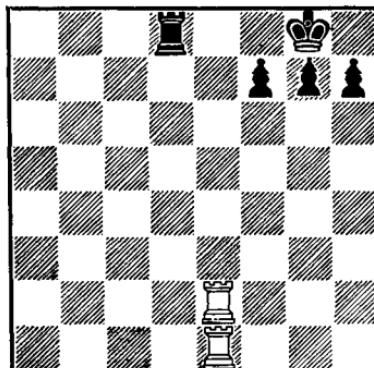
№ 143. Диаграмма показывает совместную атаку ферзем и пешкой. Белые играют 1. f5—f6. Пешка g7 атакована дважды, грозит 2. Фg5 : g7×. Выбора нет: пешку-агрессора взять нельзя — сзади король. Хочешь, не хочешь, приходится отвечать 1. . . g7—g6, открывая ворота. На это следует 2. Фg5—h6!, и крепость неожиданно превратилась в темницу для короля. Он никуда не может убежать и неизбежно получает мат на следующем ходу — 3. Фh6—g7×.

№ 144. Эта диаграмма показывает еще один случай успешного штурма королевского замка, но уже не лобовым ударом, а с фланга: 1. Лe2—e8+ Лd8 : e8. Один нападающий пал, но за его гибель мстит другой — 2. Лe1 : e8×. Снова крепость оказалась темницей — черные пешки отрезали отступление королю.

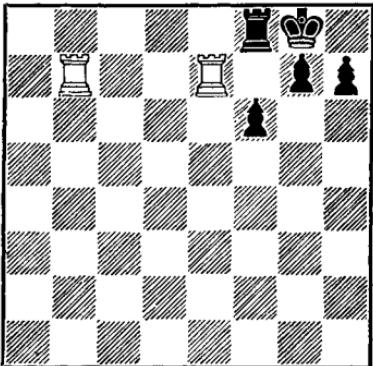
142



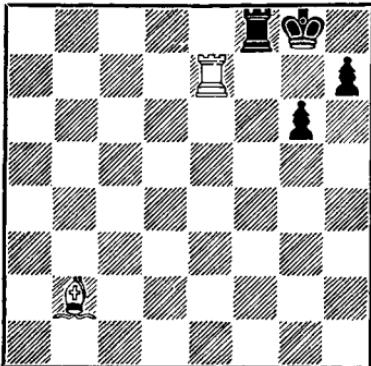
143



144



145



146

Если ход черных, то стоит им только продвинуть любую пешку, и королю станет дышать свободнее — мата по последней горизонтали уже не будет. Про такое движение пешки говорят — «открыть форточку».

Напрашивается мысль: а не лучше ли «открыть форточку» заранее, навсегда предотвратить угрозу мата по последней горизонтали? Однако любое продвижение пешек ослабляет королевскую крепость.

№ 145. Черные неудачно «открыли форточку» ходом $1 \dots f7-f6$. Это позволяет белым ладьям осуществить матовую атаку с фланга.

1. Лe7 : g7+ Kpg8—h8
2. Лg7 : h7+ Kph8—g8
3. Лb7—g7×.

Ладьи, действуя в паре, могут стать колоссальной силой, особенно если они ворвались на *предпоследнюю горизонталь*, где расположены неприятельские пешки.

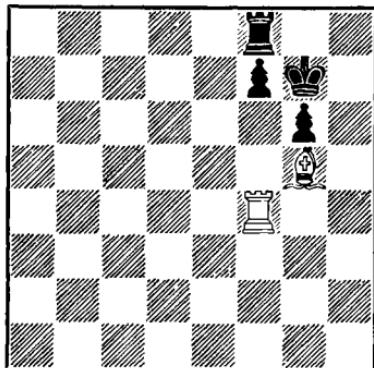
Вот еще примеры матовой атаки ослабленной королевской позиции. Атакуют ладья и слон.

№ 146. 1. Лe7—g7+ Kpg8—h8
2. Лg7 : g6+ Лf8—f6
3. Сb2 : f6×.

Обратите внимание на способ, которым слон создал угрозу королю черных. Обычно, чтобы напасть, фигура делает ход, который позволяет взять на прицел нужное поле. Здесь же слон стоял неподвижно, но ограничивающая его движение по диагонали белая ладья ушла в сторону, как бы открыла амбразуру. Такое нападение на короля называется *вскрытым шахом*. Вскрытый шах — опасное оружие. Как видите, в нашем случае это не просто шах, а мат.

Снимите в позиции на диаграмме пешку h7, поставьте черные пешки по седьмой горизонтали от d7 до a7. Белая ладья может все их уничтожить при помощи вскрытых шахов. Проверим: 1. Лe7—g7+ Kpg8—h8 2. Лg7 : d7+ Kph8—g8 3. Jd7—g7+ Kpg8—h8 4. Лg7 : c7+ Kph8—g8 5. Лc7—g7+ Kpg8—h8 6. Лg7 : b7+ Kph8—g8 7. Лb7—g7+ Kpg8—h8 8. Лg7 : a7+

147



$Kph8-g8$ 9. $La7-g7+$
 $Kpg8-h8$ 10. $Lg7 : g6+$.

№ 147. 1. $Cg5-f6+$ $Kpg7-g8$ (черный король не может выбраться из клетки — на 1... $Kpg7-h6$ следует 2. $Lf4-h4 \times$) 2. $Lf4-h4$, и у черных нет защиты от 3. $Lh4-h8 \times$.

№ 148. Пример *вскрытого двойного шаха* конем и слоном. Конь, открывая линию для удара слоном, сам одновременно нападает на короля. Белые дают мат в два хода:
 1. $Ke5 : g6++$ $Kph8-g8$
 2. $Kg6-e7 \times$.

Это один способ мата, попытайтесь найти второй.

А вот заключительные атаки конем и ладьей.

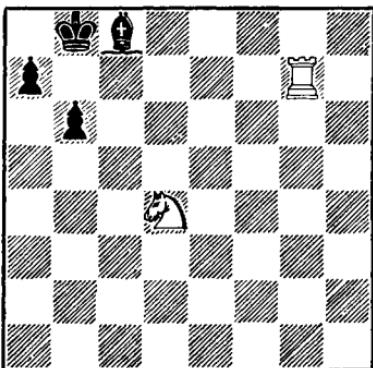
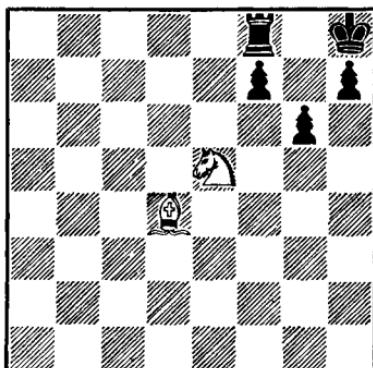
№ 149. 1. $Kd4-c6+$ $Kpb8-a8$ 2. $Lg7 : a7 \times$.

№ 150. 1. $Kd5-e7+$ $Kpg8-h7$ 2. $Lf3-h3 \times$.

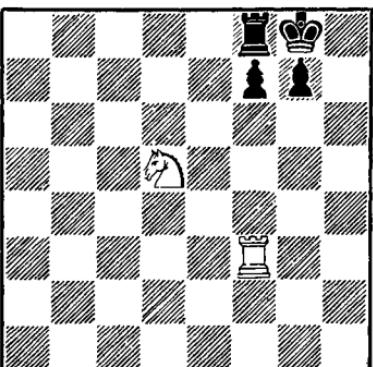
№ 151. Эта позиция несколько сложнее. Ходом 1. $Ld5-d8+$ белые загоняют короля в клетку, затем ходом 2. $Ke4-f6$ запирают ее, и черным не избежать мата — 3. $Ld8-g8$.

Эту галерею финалов не мешало бы запомнить. Вы встретите их не раз и не два в своих

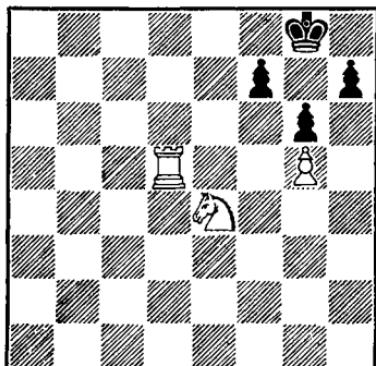
148



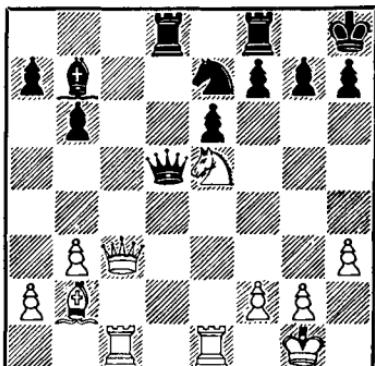
149



150



151



152

партиях, а также рассматривая партии мастеров. Они послужат вам надежными ориентирами, когда вы отправитесь в самостоятельное путешествие по стране шахмат. Пусть на доске на самом деле фигур бывает много больше, чем в этих примерах. В том и заключается искусство, чтобы разглядеть среди них те, которые должны нанести решающий удар. А этому и помогут схемы, с которыми вы познакомились.

ДАРЫ ДАНАЙЦЕВ

№ 152. Черные ферзь и слон нацелены на g2, грозит мат. Однако ход белых. У них тоже «взведен» матовый механизм, но свой же конь на eб им мешает.

Белые могут, конечно, защититься от матов, отступив конем на f3. При этом они создадут угрозу матов на g7. Но черные используют свое право хода и движением пешки 1...f7—f6 тотчас обезопасят короля.

Возникает мысль: а нельзя ли так отскочить конем, чтобы

у черных не осталось времени для защиты от матов?

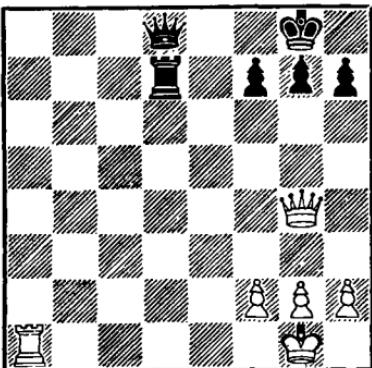
Нужно поискать, как объявить шах конем. Ведь от него можно только либо бежать, либо уничтожить коня.

Проверим прежде 1. Кеб : f7+? Тогда 1...Лf8 : f7, конь уничтожен, а ладья попутно защитила поле g7. Это не подходит...

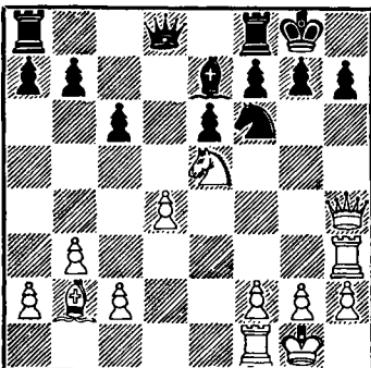
1. Кеб—g6+! ...

Теперь черные должны защищаться от шаха. Белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает — неизбежно следует 2. Фс3 : g7×. От шаха защититься удалось, от матов нет.

Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня? *Они пожертвовали его.* Но «бойтесь данайцев, дары приносящих». Уже на втором ходу выяснилось, что конь отдан не даром. Такого рода жертвы, нужные для достижения определенных выгод, в шахматах называются *комбинациями*. Ясно, что для победы не жалко пожертвовать любую фигуру, даже ферзя. Вот пример:



153



154

№ 153. Ферзь черных выполняет две задачи одновременно — защищает ладью и сторожит восьмую горизонталь. Если бы он с этой горизонтали ушел, то туда проникли бы ферзь или ладья белых и объявили уже известный нам мат по последней горизонтали, ведь «форточка» для короля еще не открыта.

Ферзь пытается сидеть на двух стульях сразу, что к добру не приводит. Белые жертвуют ферзя 1. $\Phi g4 : d7!$ Цель жертвы в отвлечении ферзя черных от защиты последнего ряда.

На 1... $\Phi d8 : d7$ следует 2. $L a1—a8+$, и черные могут лишь отсрочить мат на один ход.

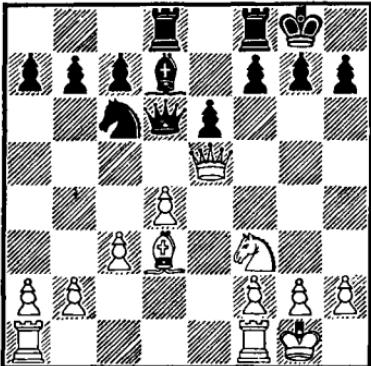
Получается, что от немедленного мата черных спасает только бегство ферзя, а в его распоряжении только поля b8 и f8. Однако дело это невеселое. Ладья потеряна, а следующим ходом белая ладья может пойти на c1 или e1, и тут уж черным придется расстаться и с ферзем.

На следующей диаграмме более сложный пример атаки,

заканчивающейся жертвами.

№ 154. От мата на поле h7 черных защищает только конь f6, поэтому белые играют 1. $Keb—g4$, пытаясь отвлечь коня. Как защититься черным? Взять коня нельзя, отступить своим конем — тоже. Может показаться, что достаточно хороший ход 1... $h7—h6$, освобождающий коня от защиты пункта h7. Однако это только кажется: у белых есть ответ 2. $Kg4 : h6+$, разрушающий королевский замок. После 2... $g7 : h6$ 3. $\Phi h4 : h6$ король черных оказывается лицом к лицу с ферзем и ладьей белых и не может убежать. Он получает мат: 4. $\Phi h6—h8\times$.

А что, если попытаться скрыться королем, отдав пешку h7? Пойдем 1... $L f8—e8$. Последует 2. $Kg4 : f6+ Ce7 : f6$ 3. $\Phi h4 : h7+ Kpg8—f8$. Мгновение — и черный король ускользает от преследователей, но, увы, удар судьбы — 4. $Cb2—a3+!$ Приходится защититься от шаха и закрыть выход королю — 4... $L e8—e7$. А теперь, конечно, 5. $\Phi h7—h8\times$.



155

№ 155. В этом положении белые проводят решающую атаку с жертвой слона.

1. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7
2. Фe5—h5+ . . .

Этот ход последовал бы и на 1. . . Kph8.

2. . . . Kph7—g8
3. Kf3—g5 . . .

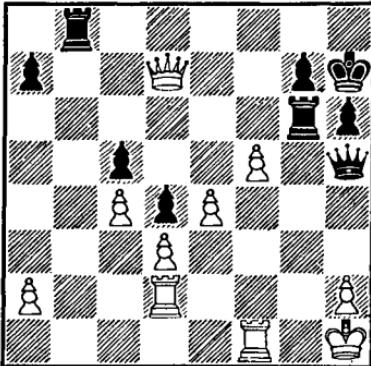
Возник механизм атаки, знакомый нам по диаграмме № 142; единственная возможность избежать хода 4. Фh7 с матом — это отойти ладьей, чтобы дать королю убежать.

При этом пункт f7 лишается одной защиты. Его теперь защищает только черный король, а атакует белый ферзь и конь. Конечно, это черным добра не сулит, но ведь выбора нет.

3. . . . Lf8—e8
4. Фh5 : f7+ . . .

Прямолинейная игра — 4. Фh7+ Kpf8 5. Фh8+ Кре7 6. Ф : g7 не вела к цели, так как ходом 6. . . Lf8 черные защищали пункт f7. Поэтому пешку f7 надо уничтожить.

4. . . . Kpg8—h8
5. Фf7—h5+ Kph8—g8
6. Фh5—h7+ Kpg8—f8



156

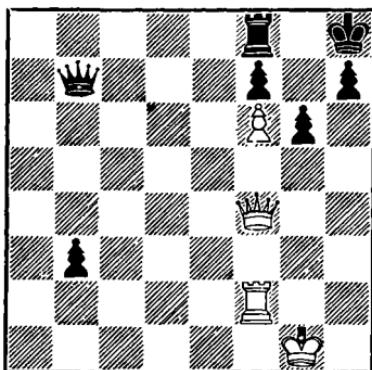
7. Фh7—h8+ Kpf8—e7
8. Фh8 : g7×.

В ходе атаки белые, отдав слона, уничтожили три пешки то есть восстановили материальное равенство. Конечно, в разобранном примере главное не это, главное, что черный король был оголен и заматован. Бывает, однако, немало комбинаций, подобных этой, когда королю удавалось скрыться от матов, но дорогой ценой.

№ 156. Эта позиция взята из партии мастеров. На первый взгляд белые, имея лишнюю пешку, стоят отлично. Они напали на ладью и намерены продвинуть пешку «f» дальше.

Обратите внимание на одну интересную деталь: ладья f1 выполняет две важные функции — защищает первую горизонталь от черной ладьи и не дает ферзю объявить шах на f3. Поняв, что ладья перегружена обязанностями, мы легко найдем маленькую, но изящную комбинацию.

1. . . . Фh5—f3+
2. Лf1 : f3 Лb8—b1+
3. Лf3—f1 Лb1 : f1×. 71



157

№ 157. Если посчитать пешки, дела белых покажутся безрадостными. Но их выручают возможность атаки.

1. $\text{Ff4} - \text{h6}$ $\text{Lf8} - \text{g8}$
2. $\text{Fh6} : \text{h7+}!!$ $\text{Kph8} : \text{h7}$
3. $\text{Lf2} - \text{h2}\times$.

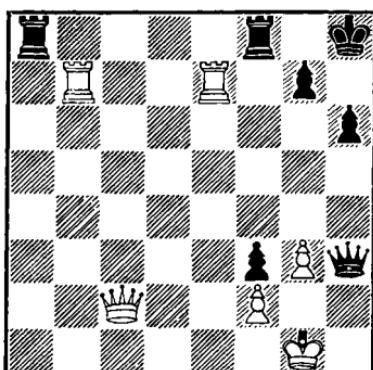
Защищаясь от мата, черные были вынуждены стеснить своего короля. Это и создало мотив для комбинации с жертвой ферзя.

№ 158. Нелегко представить себе более отчаянное положение, чем у белых в этой позиции. Впору сдаваться. Но не спешите, давайте поищем спасение. Вспомните, что мы говорили о главных действующих лицах комбинации. Ладьи белых расположены замечательно. Стой король черных, например, на g8, ладьи объявили бы ему известным нам способом мат.

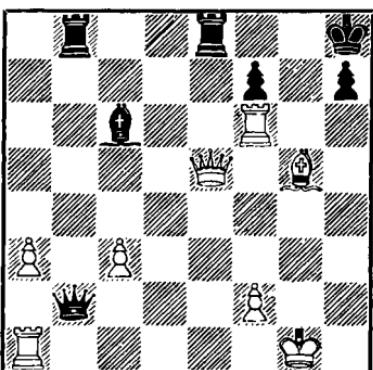
А ведь этого можно достичь! Догадываетесь как? Белые щедро отдают ферзя.

1. $\text{Fc2} - \text{h7+}!!$ $\text{Kph8} : \text{h7}$
 2. $\text{Le7} : \text{g7+}$ $\text{Kph7} - \text{h8}$
- и дальше как по-писаному:
3. $\text{Lg7} - \text{h7+}$ $\text{Kph8} - \text{g8}$
 4. $\text{Lb7} - \text{g7}\times$.

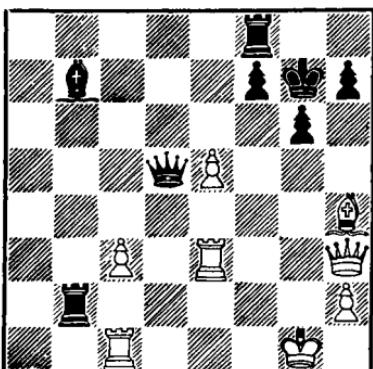
72 № 159. У белых под ударом



158

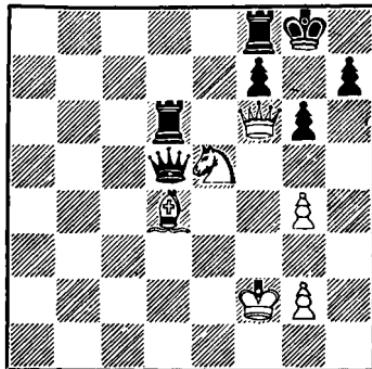


159



160

161



ферзь и ладья. Бросающаяся в глаза возможность объявить открытый шах — для них спасение. Однако ход 1. Леб+ ничего не дает из-за 1... Крg8 2. Л : e8+ Л : e8. Снова под ударом ферзь и ладья — потери неизбежны. И продолжение 2. Ch6 Ф : a1+ 3. Kph2 Фh1+ 4. Kpg3 Фg2+ и 5... fe белых не может обрадовать.

В разобранном нами варианте не действовал белый слон, а, между прочим, он может нанести страшный удар.

1. Лf6—g6+! Лe8 : e5
2. Сg5—f6×.

Просто и убедительно.

№ 160. Спасти белых может только комбинация. Поищем ее.

1. Ch4—f6+ Kpg7—g8

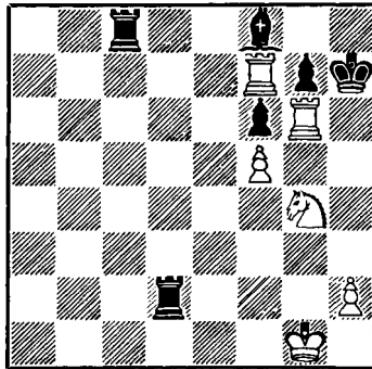
Теперь ходом 2. Фh6 белые создают, казалось бы, неотразимую угрозу мата на g7, однако черные сами могут объявить мат на g2. Необходимо выиграть время, нужен только один ход (темп, как говорят шахматисты).

2. Фh3 : h7+ ...

Вот он!

2. ... Kpg8 : h7

162



3. Лe3—h3+ Kph7—g8
4. Лh3—h8×.

В этом примере решающую роль исполнила ладья.

№ 161.

1. Фf6—h8+!! ...

Невероятно! У белых и так почти ничего нет за душой, а они с рыцарской щедростью отдают последнее.

1. ... Kpg8 : h8
2. Кe5 : g6++ ...

У черных разбегаются глаза: хочется взять ферзем слона с шахом, а ладьей — коня, но закон строг — одним ходом можно взять только одну фигуру, а обе фигуры объявили шах. Приходится защищаться от шаха...

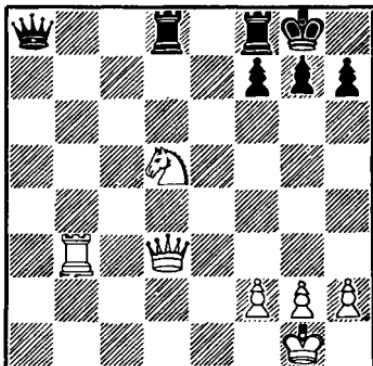
2. ... Kph8—g8
- и получить мат

3. Kg6—e7×.

А годился ли ход 2. К : f7+?, как будто тоже ведущий к мату?

№ 162. Белые, не останавливаясь перед жертвами, успешно ломают кажущееся надежным прикрытие черного короля.

1. Kg4 : f6+ Kph7—h8
2. Лg6—h6+ g7 : h6
3. Лf7—h7×.



163

Финал, знакомый нам по диаграмме № 149.

№ 163. Еще один мотив для комбинации. Его мы видели на диаграмме № 150.

Теперь поищите его здесь. Конечно, вы нашли:

1. Kd5—e7+ Kpg8—h8
2. Фd3 : h7+ Kph8 : h7
3. Лb3—h3×.

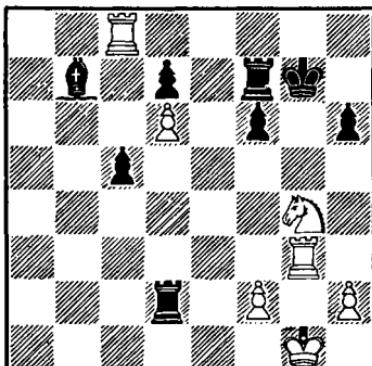
Когда знаешь эту комбинацию, она кажется простой, но если противник не ждет ее, она производит впечатление разорвавшейся бомбы. Она действительно очень красива. В ходе комбинации как бы диаметрально изменяется ценность белых фигур. Казалось бы, надо пожертвовать фигуру послабее, а мат дать могучим ферзем. Но здесь все наоборот.

№ 164. Главные вершители судьбы черного короля — белые ладья и конь. Но прежде всего нужны подготовительные ходы.

1. Лс8—g8+!! Kpg7 : g8
2. Kg4 : f6++ . . .

Куда бежать королю от двойного шаха? Направо пойдешь — мат получишь:

2. . . . Kpg8—h8



164

3. Лg3—g8×.

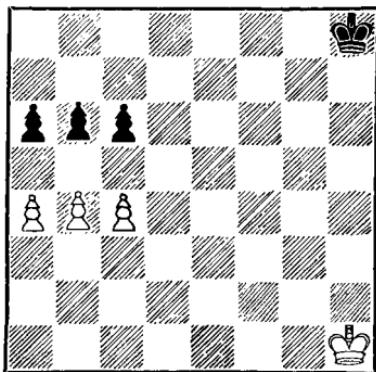
Налево пойдешь — то же самое. Страшное оружие — двойной шах — и здесь разит без промаха.

Вернемся к начальному положению. Отказ взять ладью 1. . . Kph7 тоже вел к мату — 2. К : f6+! Л : f6 3. Л3g7×. Мы видели двенадцать матовых финалов. Это важные позиции, но, конечно, они не исчерпывают все содержание комбинаций. Нет, это лишь необходимый минимум.

ОРУЖИЕ НА ВСЕ СЛУЧАИ

Вы, наверное, обратили внимание на то, что, ведя матовую атаку, белые, как правило, жертвовали ферзя. Жертва ферзя — это всегда красива, но на жертвенный алтарь чаще приносятся менее ценные фигуры, а иногда удается достичь цели «бескровным» путем.

В игре матовые комбинации встречаются не так уж часто. Чаще цель комбинаций скромнее — выигрыш фигуры, пешки или достижение позицион-



165

ного перевеса. Иногда при помощи комбинации ищут спасение. У комбинации могут быть различные цели. Вот классический пример комбинации, цель которой — преведение пешки в ферзи.

№ 165. Пешки стоят друг против друга, преграждая дорогу. Ну как прорваться? Оказывается, можно!

1. $b4-b5$ $a6 : b5$
2. $c4-c5!$ $b5 : a4$

Не лучше и $2 \ldots bc$ из-за
3. $a5$ и т. д.

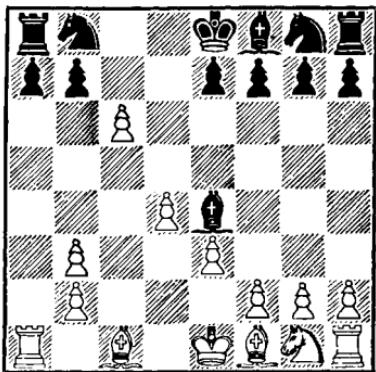
3. $c5 : b6$ $a4-a3$
4. $b6-b7$ $a3-a2$
5. $b7-b8\Phi+$,

и белые выигрывают.

Возвратимся к начальному положению. Ничего не меняло $1 \ldots cb : b5$ из-за 2. $a4-a5!$ с похожими вариантами. Продвигайтесь сами.

А теперь разберите маленькую партию, где комбинацию на тему превращения пешки в ферзя белым удалось осуществить в самом начале игры.

1. $d2-d4$ $d7-d5$
2. $c2-c4$ $c7-c6$
3. $e2-e3$ $Cc8-f5$
4. $\Phi d1-b3$ $\Phi d8-b6$



166

5. $c4 : d5$ $\Phi b6 : b3$
6. $a2 : b3$ $Cf5 : b1?$

Черным не нравилось, что после 6. cd 7. $Kc3$ $Kb6$ белые могут сделать выпад конем — 8. $Kb5$, и они решили коня ликвидировать. Однако их подстерегала неожиданность.

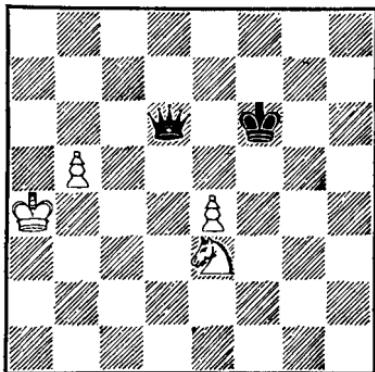
7. $d5 : c6$ $Cb1-e4$

№ 166. Таким образом черные надеялись сохранить материальный перевес, но они не предвидели блестящей комбинации белых.

8. $La1 : a7!!$ $La8 : a7$
9. $c6-c7.$

Фантастическая позиция! С начала игры прошло всего девять ходов, а белая пешка уже на пороге превращения в ферзя, и остановить ее невозможно. Невозможно потому, что черная ладья была своевременно отвлечена с восьмой горизонтали.

Положение пешки на седьмой горизонтали, нападающей на коня, следует крепко запомнить. Это дает ей выбор между двумя полями превращения. Неприятельский конь как бы помогает пешке стать вдвое сильней.



167

№ 167. У черных очень большой материальный перевес — ферзь против коня. Они предвкушают победу. Осталось лишь разделаться с остатками армии противника, а там и мат белому королю не за горами. Но ход-то белых, и они располагают возможностью провести комбинацию, полностью меняющую картину на доске.

1. e4—e5+! Fd6 : e5
2. Ke3—g4+.

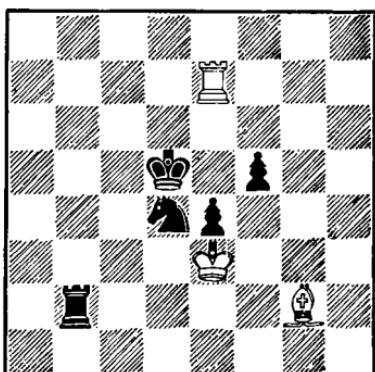
Вилка, ферзь гибнет, и белые выигрывают. Если бы на e5 взял король, то после 2. Kc4+ вилка была бы с другой стороны. Цель этой комбинации — выигрыш ферзя, а достигнута она при помощи вилки.

Разобранная комбинация — двухходовая. Любопытно, что первый ее ход — пешечная вилка, а второй — тоже вилка, коевая.

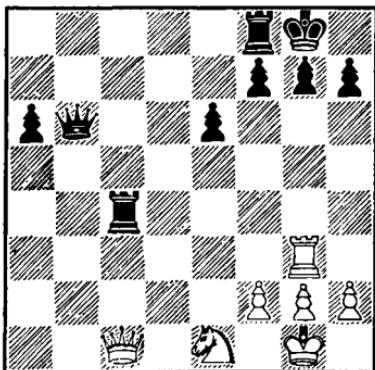
Рассмотрим комбинацию, цель которой — спасение при помощи пата.

№ 168. У черных две лишние пешки, и кажется, дела белых плохи. Однако...

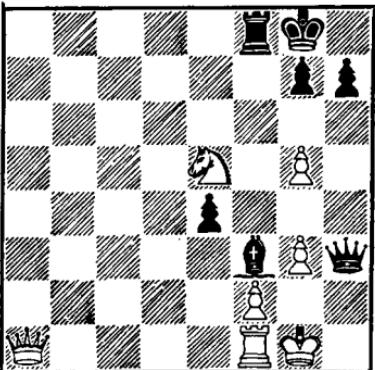
1. Cg2 : e4+!! f5 : e4



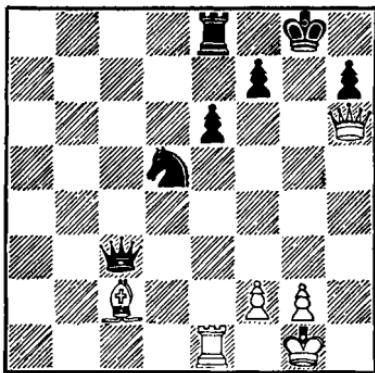
168



169



170



171

2. Лe7—e5+.

Взятие ладьи ведет к пату. Черным пришлось сыграть 2...Kpd5—d6, и ответом 3. Лeб : e4 белые уничтожили последнюю пешку. Ничья.

№ 169. Белых также выручает комбинация.

1. Lg3 : g7+ Kpg8—h8!

Если бы черные приняли жертву, то после 2. Fg5+ Kph8 3. Ff6+ Kpg8 4. Fg5+ вечный шах был бы неизбежен.

2. Fc1—h6 Fcb—e4

Черные возлагают все надежды на этот ход — ферзь напал на e1 и защитил пункт h7. Но белые рассчитали дальше.

3. Lg7 : h7+! Fe4 : h7

4. Fh6 : f8+ Fh7—g8

5. Ff8—h6+

с вечным шахом.

Комбинация в шахматах — универсальное оружие. Комбинации возможны и в атаке, и в обороне. Нужно только уметь их находить.

Познакомьтесь еще с одной, старинной, комбинацией.

№ 170. Ход белых. На первый взгляд их положение безнадежно, а они выигрывают.

1. Fa1—a2+ Kpg8—h8

2. Kg5—f7+ Kph8—g8

Коня взять нельзя: на это ходом 3. Fa8 дается мат по последней горизонтали.

3. Kf7—h6++ Kpg8—h8

Черные уже согласны на ничью, но у белых совсем другие замыслы.

4. Fa2—g8+!! Lf8 : g8

5. Kh6—f7×.

Картинная позиция, не правда ли? Черный король как бы погиб от удушья. Этот мат так и называется — «мат от удушья».

Комбинация на тему такого мата известна уже давно и встречалась множество раз в партиях любителей и мастеров. Несомненно, она встретится и у вас.

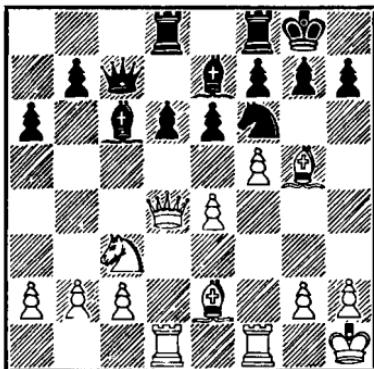
В заключение еще один типичный комбинационный прием.

№ 171. Ход белых. Они легко могут объявить вечный шах. Вопрос в том, нельзя ли достичь большего?

1. Cc2 : h7+ Kpg8—h8

2. Ch7—g6+ ...

Наш старый знакомый — вскрытый шах. Здесь вскрытый шах используется для 77



172

атаки пункта f7 с темпом.

2. ... Kph8—g8

3. Fh6—h7+ ...

Теперь пункт f7 атакован дважды.

3. ... Kpg8—f8

4. Fh7 : f7x.

Назовем этот прием «перенос огня». Запомните его.

Комбинаций в шахматах — великое множество. Пытаться их запомнить — задача непосильная и для самых совершенных электронно-вычислительных машин. Но это и не нужно. Для того чтобы стать сильным шахматистом, необходимо научиться чувствовать комбинационную ситуацию, уметь находить в толпе статистов фигуры, которым предстоит сыграть главную роль.

КАК РОЖДАЮТСЯ МОЛНИИ

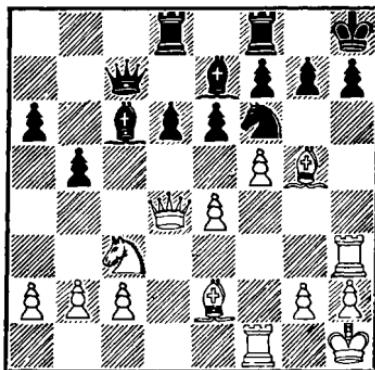
На шахматной «бирже» существуют определенные соотношения между стоимостями фигур. Ферзь, например, расценивается значительно дороже ладьи, ладья считается ценнее, чем поодиночке слон

или конь, а те, в свою очередь, стоят намного дороже пешки. Эти азбуочные истины знает каждый шахматист. И мы тоже их «проходили». Однако эти соотношения не являются чем-то неизменным. Иногда на доске возникают удивительные ситуации, когда в одно мгновение все эти привычные представления рушатся, наступает внезапная и резкая переоценка ценностей.

Как смерч комбинация проносится по доске, вовлекая фигуры и пешки в круговорот событий, а затем сбрасывая их с доски. Если комбинация завершается матом, то на этом, естественно, все кончается. Но, как мы уже знаем, у комбинации могут быть и другие цели. Тогда игра продолжается, а на доске снова устанавливается нормальное, привычное соотношение ценностей фигур.

И сразу возникает вопрос: как предугадать рождение комбинации, как подготовить комбинационную ситуацию?

№ 172. Эта позиция возникла



173

в партии Авербах — Фридштейн, игранной в чемпионате Прибалтики в 1946 году.

1. Ld1—d3 . . .

Белые намерены перебросить ладью на g3 или h3, чтобы атаковать неприятельского короля. Черным следовало активно препятствовать этому замыслу. Ход 1...e5, атакующий ферзя, заставляющий его уйти на e3 и открыть третью линию, отвечал этой цели.

1. . . . b7—b5

Черные пытаются, в свою очередь, атаковать на ферзевом фланге.

2. Ld3—g3 . . .

Белые создали угрозу 3. C:f6 C:f6 4. F:f6, так как пешка g7 прикрывает короля и не может взять на f6.

2. . . . Kpg8—h8

Защищаясь от угрозы.

3. Lg3—h3! . . .

Белые нашупали новый объект для атаки — пункт h7. Так как защищающий его конь f6 атакован слоном g5, то белым достаточно напасть на пункт h7 второй раз. Стоит черным сделать какой-нибудь безразличный ход, как

последует небольшая комбинация с жертвой пешки — 4. e5 de 5. Fh4, и белые выигрывают.

№ 173.

3. . . . Fc7—b7

Черные парируют угрозу двойным нападением слона и ферзя на пункт g2. Теперь на 4. e5 последует 4... C:g2+ 5. Kpg1 C:h3.

Позиция сильно обострилась, и в воздухе витают комбинации.

Белые включили в атаку и вторую ладью.

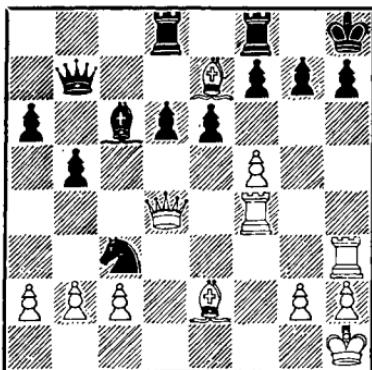
4. Lf1—f4! . . .

Белые сами «лезут на вилку», ведь черные могут сыграть 4...e5. Однако на это белые ответят комбинацией 5. Lfh4!, и на 5...ed последует 6. C:f6, после чего, как вы можете убедиться сами, атака пункта h7 ведет к неизбежному мату.

Что делать черным, как предотвратить перевод второй ладьи на линию «h»?

Несколько висячее, разбросанное положение белых фигур натолкнуло черных на контркомбинацию.

4. . . . Kf6 : e4 79



174

Это неожиданное продолжение ставит белых перед необходимостью решать трудные задачи. На 5. К : e4 черные намерены ответить 5...С : e4, атакуя пункт g2 и выигрывая темп: на 6. С : e7 следует 6...С : g2+ 7. Kpg1 С : h3, и черные ликвидируют опасную ладью, грозя матом на g2.

Если же 5. С : e7, то, считали черные, на это возможно 5...К : с3, чтобы после 6...С : g2+ 7. Kpg1 ходом 7...К : e2+ выиграть белого ферзя.

И все-таки белые пошли навстречу замыслам противника.

5. Сg5 : e7 Ке4 : с3

№ 174. В своих предварительных расчетах белые дошли до этой позиции и нашли в ней красивую возможность немедленно закончить игру.

Взгляните на доску внимательно. Короля черных прикрывают только пешки, а атаковать его могут четыре фигуры белых (ферзь, две ладьи и слон). Задача состоит в том, чтобы суметь взорвать королевский замок черных, так как одному королю никак

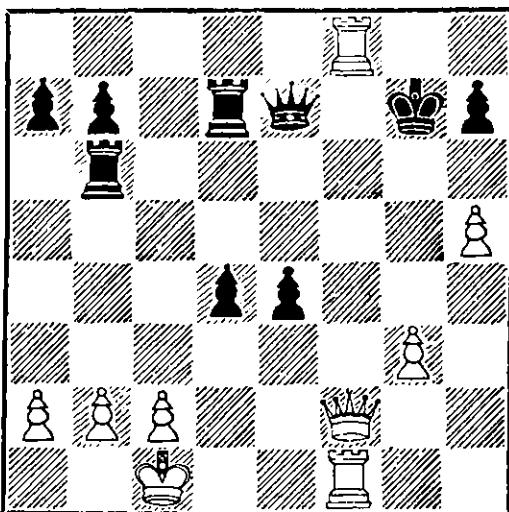
не справиться с превосходящими силами противника. Для такой цели не жалко пойти на любые жертвы. Постарайтесь сами найти заключительную комбинацию. Нашли?

6. Fd4 : g7+! Kph8 : g7
7. Lf4—g4+ Kpg7—h8
8. Сe7—f6×.

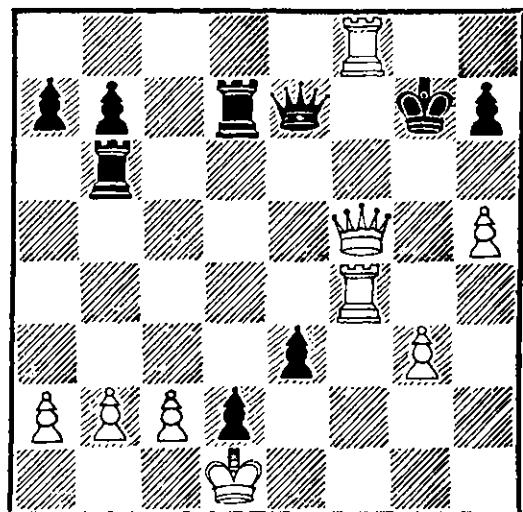
Возможно, что эта партия показалась вам очень сложной. Так оно и есть. Но не надо опускать руки, если не все варианты понятны. Для первого знакомства со сложной игрой достаточно общего представления о главных пружинах борьбы. А потом просмотрите партию еще раз. И в шахматах повторение — мать учения!

№ 175. А эта позиция возникла в партии *Авербах — Зита*, игранной в 1950 году на международном турнире в Щавно-Здруе (Польша).

Положение исключительно острое. Король черных открыт, но не видно, как на него напасть: и ферзь и ладья его защищают. Король белых пока в относительной безопасности, но у черных сильные



175



176

пешки в центре, которые стремятся двинуться вперед.

Шансы есть у обеих сторон. Вопрос в том, кто быстрее создаст реальные угрозы.

1. $\Phi f2-f5$ $d4-d3$

Как продолжать белым? Взятие дерзкой пешки открывает короля. А пешки черных грозят наступлением...

В подобных ситуациях нужно очень внимательно следить за малейшими изменениями в позиции, так как возможны самые неожиданные комбинации.

Белые попросту пренебрегли угрозой черных и включили в атаку ладью.

2. $\mathcal{L}f1-f4$ $d3-d2+$

3. $Kpc1-d1$ $e4-e3$

№ 176. Белый король в смертельной опасности: грозит $e3-e2$, и от этого хода защиты нет. Например, на 4. $\mathcal{L}e4$ следует 4... $e2+$ 5. $\mathcal{L}:e2$ $\Phi :e2+!$ 6. $Kp :e2$ $d1\Phi +$, и черные выигрывают.

А на ход 4. $\mathcal{L}g4+$ черные заготовили эффектный ответ 4... $\mathcal{L}g6$, и если 5. $\mathcal{L}:g6+$ hg 6. $\Phi :g6+$, то 6... $Kp :f8$, оставаясь с лишней ладьей.

Почему же белые пошли на такое невыгодное продолжение? Потому что они разглядели опровержение комбинации черных.

4. $\mathcal{L}f4-g4+$ $\mathcal{L}b6-g6$

5. $h5-h6+!$...

Этот ход в корне меняет ситуацию. У черных — единственный ответ.

5. ... $Kpg7 : h6$

6. $\mathcal{L}g4 : g6+$ $h7 : g6$

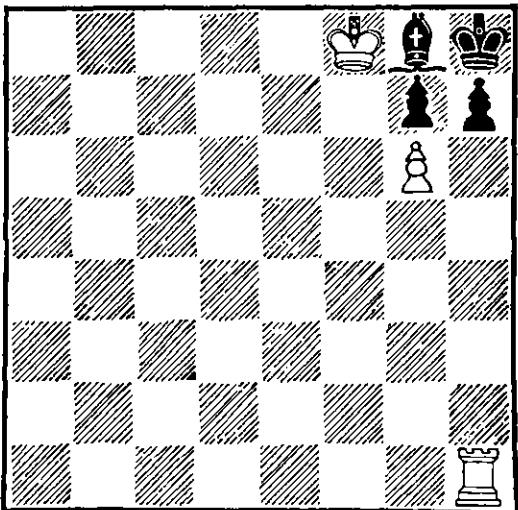
7. $\mathcal{F}f5-h3+!$...

Все стало ясно. Как после 7... $Kpg5$ 8. $\Phi h4$, так и после 7... $Kpg7$ 8. $\Phi h8$ итог один — черные получают мат.

Как видите, комбинация в партиях мастеров обычно возникает в результате столкновения замыслов. Оба соперника издалека идут на одну и ту же позицию, но один из них смотрит дальше и видит опровержение замысла партнера.

Комбинационные ситуации требуют большой глубины проникновения в позицию, умения находить не только простые ходы, но и очень трудные, вроде вот этого хода пешкой.

Искусству комбинировать 81



177

шахматист учится постоянно — когда играет сам, когда анализирует свои партии после их окончания или когда разбирает партии, опубликованные в шахматной печати.

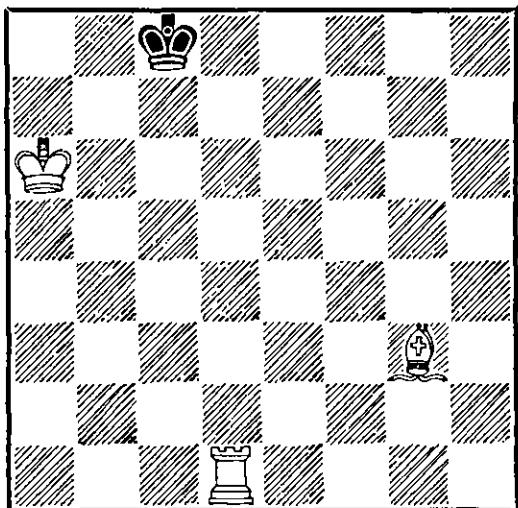
СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

В каждой из следующих 30 позиций таится комбинация. Вам предстоит ее найти. Все эти примеры интересны и занимательны. Решая их или разбирая решение, вы получите большое удовольствие.

Несколько слов перед тем, как вы начнете выполнять задание. Сначала, расставив позицию на доске, старайтесь найти решение в уме, не передвигая фигуры. Если это покажется вам трудным, ищите решение передвигая фигуры. И только в крайнем случае посмотрите в решение.

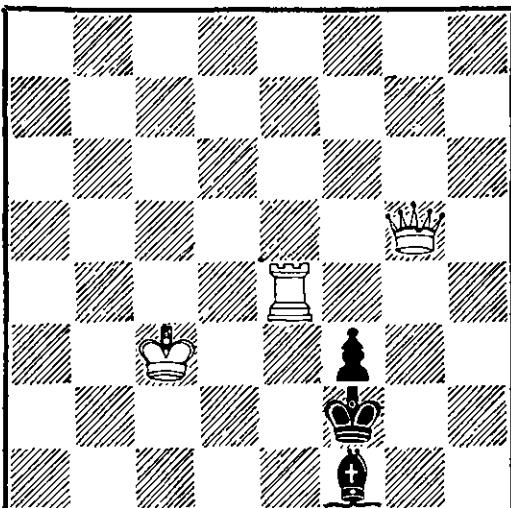
Если разбор комбинаций представит трудности — не следует падать духом. Разберите решения, затем сделайте перерыв и проверьте — запомнили ли вы пути к победе.

Мат в два хода. Слон черных не может уйти из-за мата, но как воспрепятствовать ходу 1...h7—h6? Вы догадались?



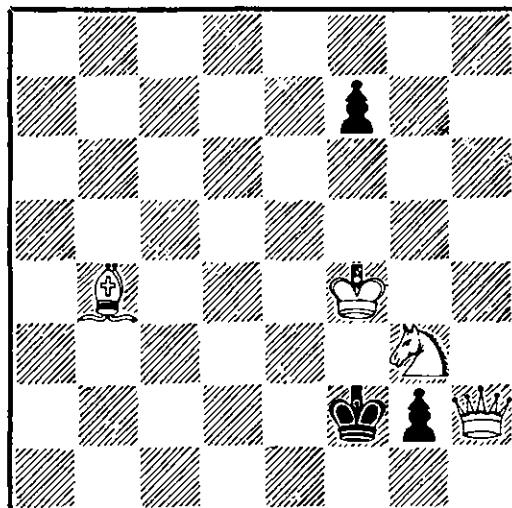
178

Мат в три хода. Не будь слона, белые давали мат в два хода путем 1. Крб6. Выходит, что слон лишний, что он только мешает?



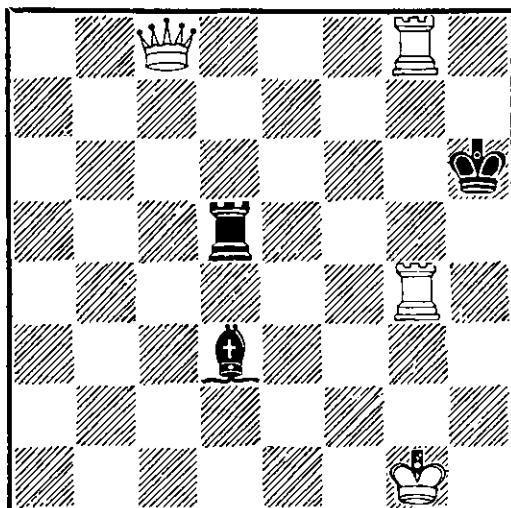
179

Мат в два хода. Это «твёрдый орешек». Придется поломать голову. Важно найти первый ход.



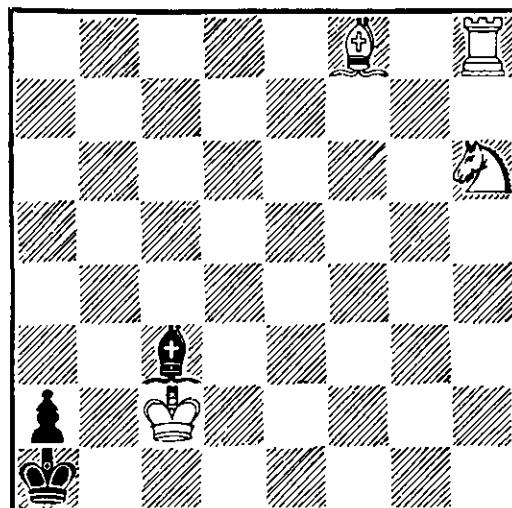
181

Мат в два хода. Задача белых — включить ферзя в атаку. Подумайте, как это сделать?



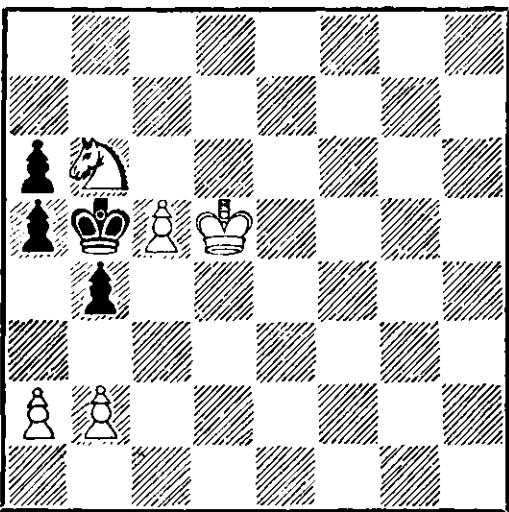
180

Мат в два хода. Король черных заключен в образованное ладьями матовое кольцо, но пока защита есть — на 1. Лh8+ ответ 1... Ch7, на 1. Лh4+ ответ 1... Лh5. А нельзя ли эту систему защиты дезорганизовать?



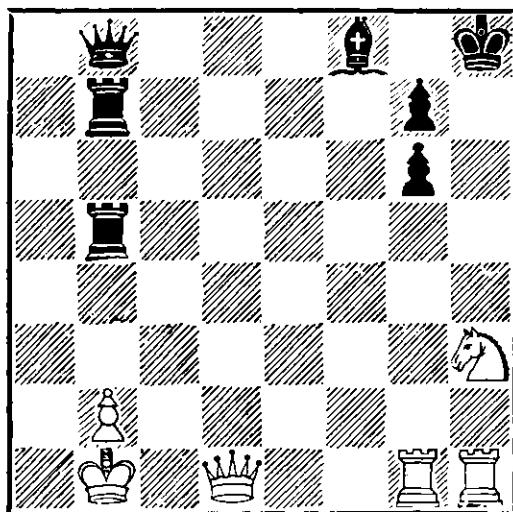
182

Мат в три хода. Мат в четыре хода сделать нетрудно, но задание — на ход короче. 83



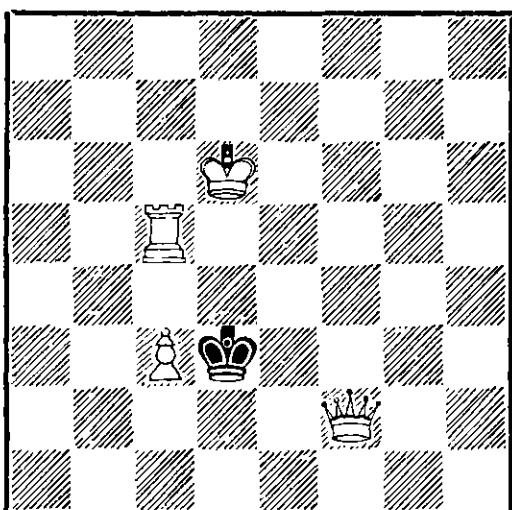
183

Мат в три хода. Если вы найдете первый ход, то остальное будет много проще.



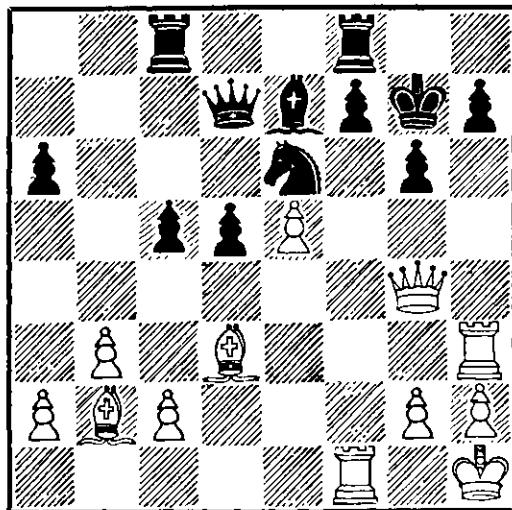
185

В этом положении черные получают форсированный мат. Во сколько ходов?



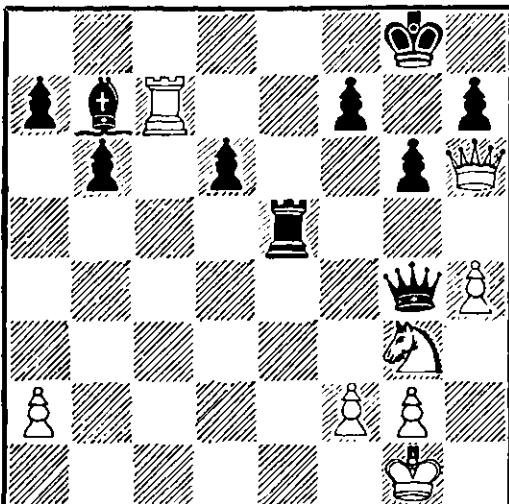
184

Мат в три хода. А это — самая трудная из предложенных задач. Не смущайтесь, если вы ее не решите. Чтобы вам помочь, скажем, что не всегда к победе ведет движение вперед. Иногда возможны и другие пути.



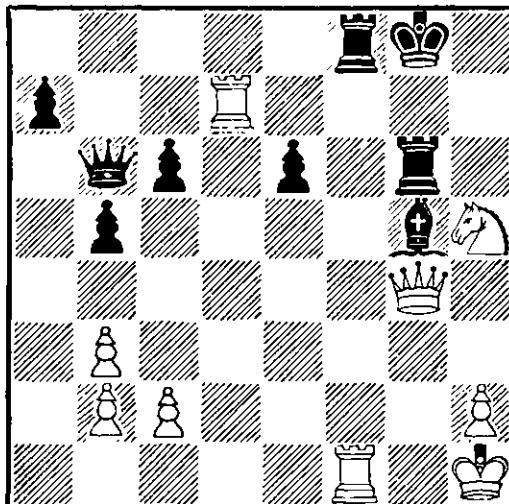
186

Казалось бы, король черных надежно прикрыт пешками. Но видимость бывает обманчивой. Белые выигрывают.



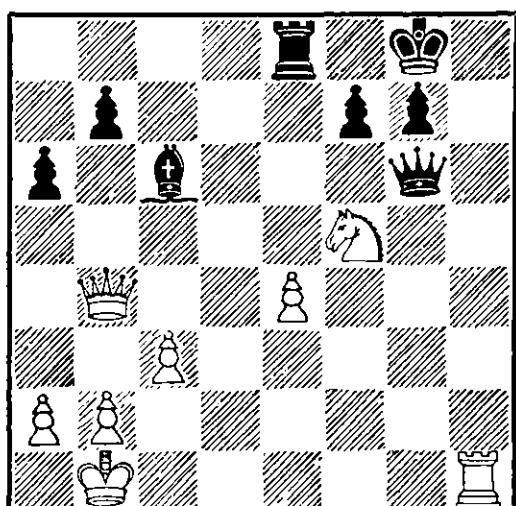
187

Белые только что сыграли 1. Лс1—с7, не считая для себя опасным 1. . . Леб—е1+. А как считаете вы?



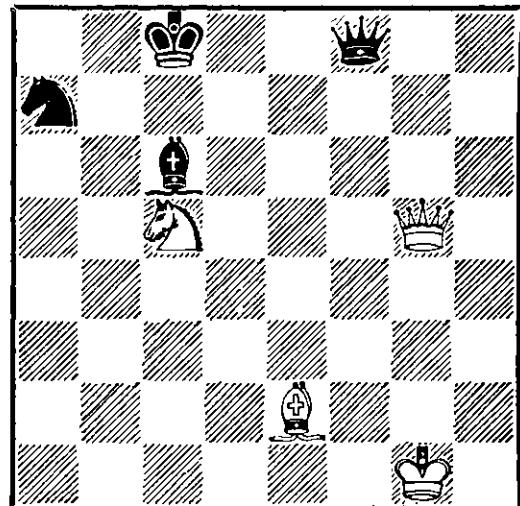
189

Ладья g6 защищает и поле g7 от смертельного шаха ладьей, и пешку e6 от удара ферзя. А не перегружена ли ладья своими обязанностями?



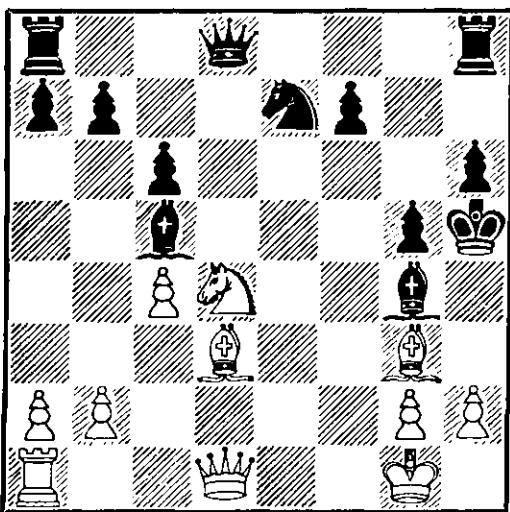
188

Мат в два хода. Задание кажется неожиданным. Не правда ли?



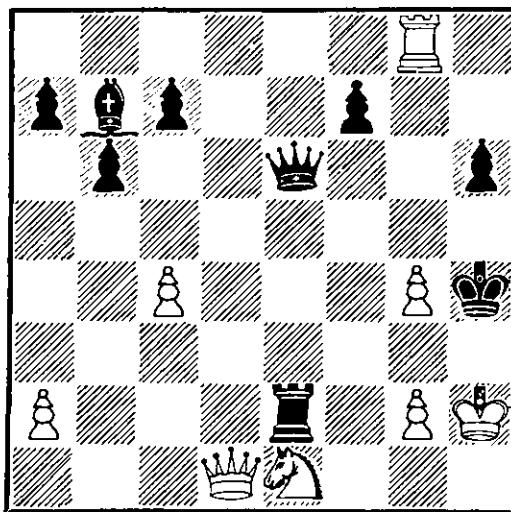
190

После 1. Сe2—a6+ Крс8—b8
2. Фg5—g3+ Крb8—a8 король черных загоняется в угол. А нельзя ли использовать его стесненное положение? Вы помните «мат от удушья»?



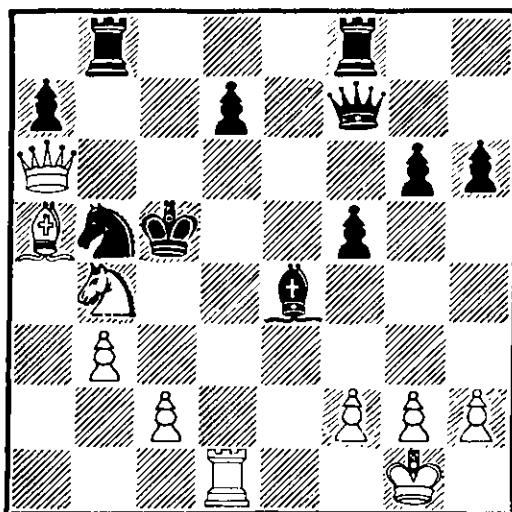
191

Черные только что сыграли 1...Cd7—g4, защищаясь от шаха и нападая второй раз на коня d4. Однако у белых нашлось решительное противоядие замыслу черных.



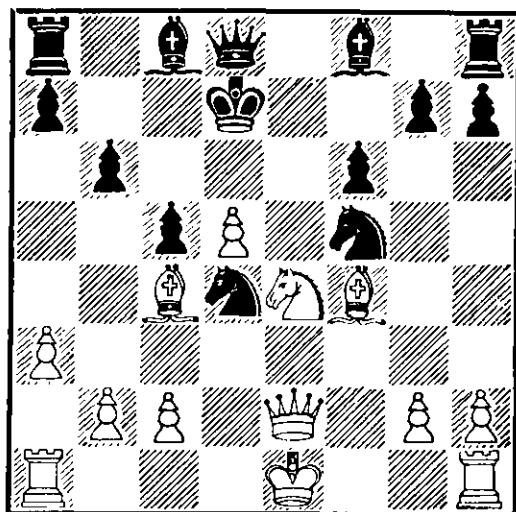
193

Король черных в опасности, но пока не видно, как использовать это, — слон черных контролирует поле f3, а ладья — пешку g2... Ваша задача — найти возможность отвлечь фигуры черных от исполнения своих обязанностей.



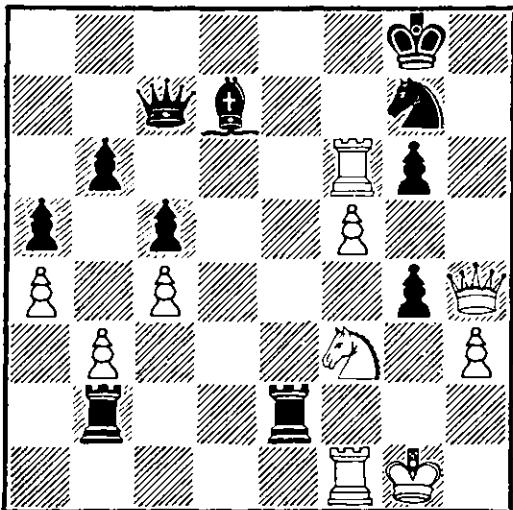
192

Король черных вышел в центр доски, и белые немедленно с ним расправляются.



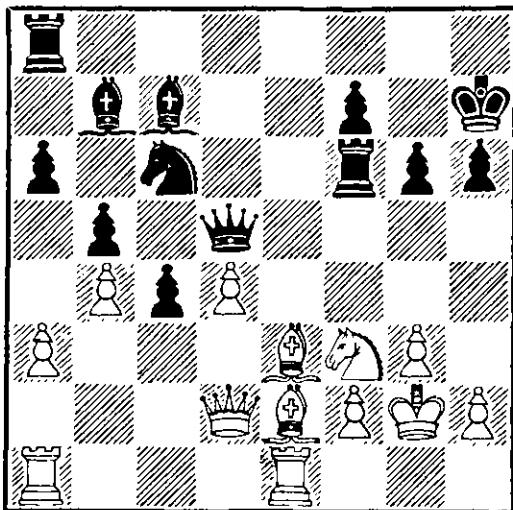
194

Черные все надежды возлагают на коня d4, который нападает на ферзя и защищает поля b5 и e6. Не слишком ли это много для одного коня?



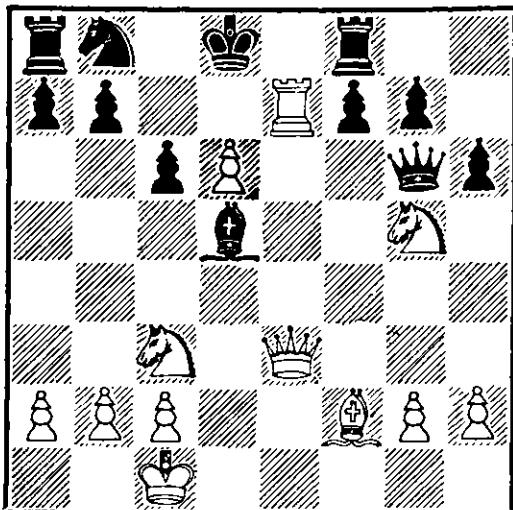
195

Черные грозят матом в три хода. Однако ход белых, и они первыми дают мат королю противника.



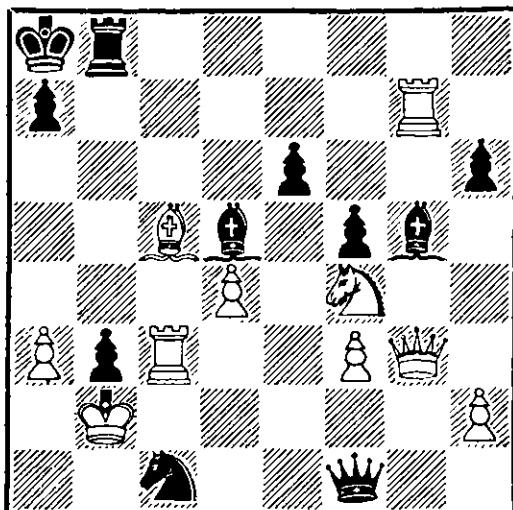
197

Ход черных. Белые рассчитывали только на 1...Ксб : d4 2. Фd2 : d4 Лf6 : f3 3. Фd4 : d5 и затем 4. Сe2 : f3. Но случилось совсем иначе.



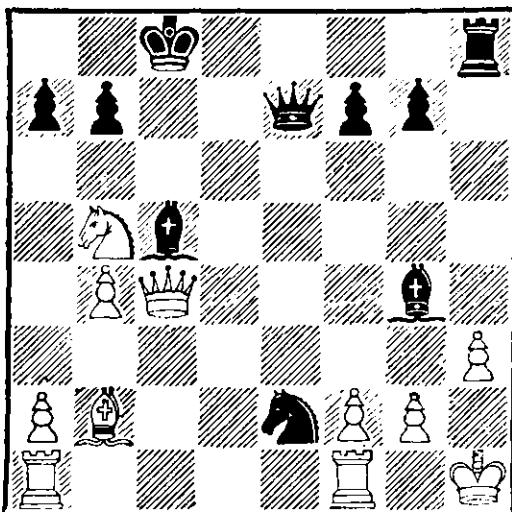
196

Эта позиция — хороший пример форсированной комбинации. Белые дают мат.



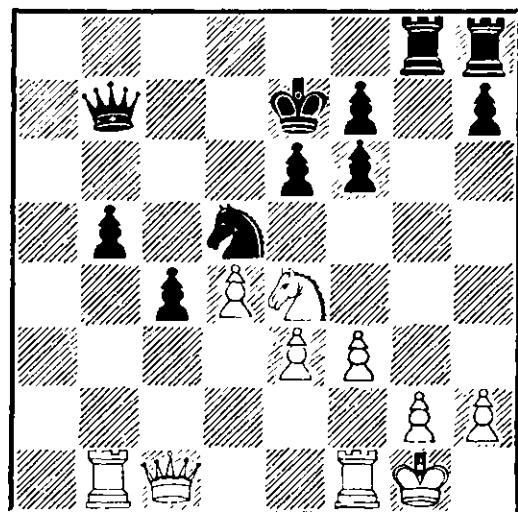
198

Ход черных. Белым казалось, что пешка противника надежно прикрывает их короля. Но именно эта пешка нанесла решающий удар.



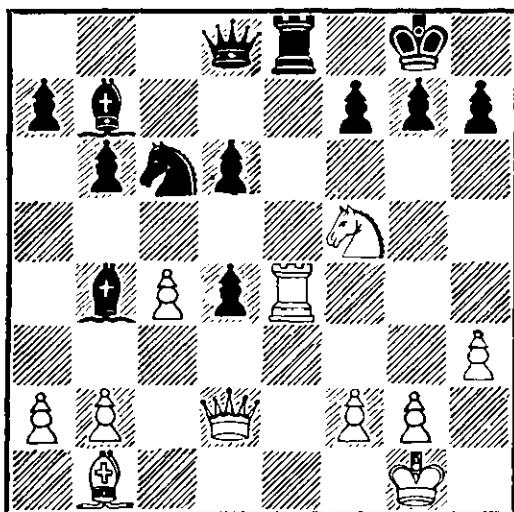
199

Ход черных. Белые считали, что они могут не бояться жертвы ладьи — 1...Лh8 : h3+ 2. g2 : h3 Cg4—f3+ 3. Kph1—h2, и связанный слон черных не может нанести решающий удар. Однако черные сумели опровергнуть замысел белых.



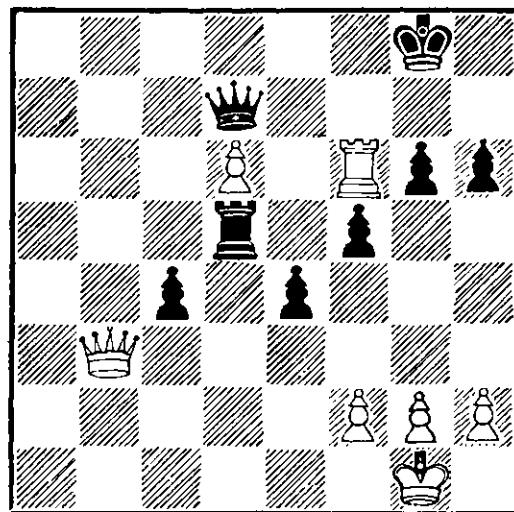
201

Могут ли белые взять пешку с4?



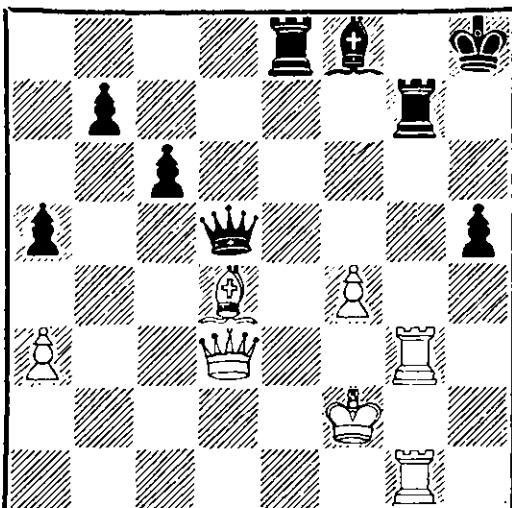
200

Белым удается провести эффектную комбинацию, финалом которой служит уже знакомый нам прием «переноса огня».



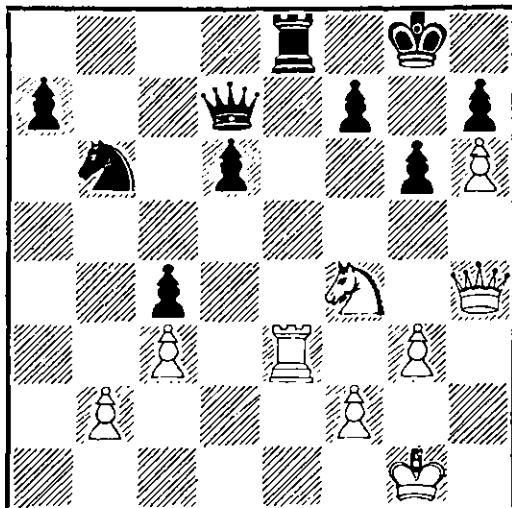
202

А здесь белые взяли на с4 даже не раздумывая, что оказалось решающей ошибкой. Попробуйте доказать это.



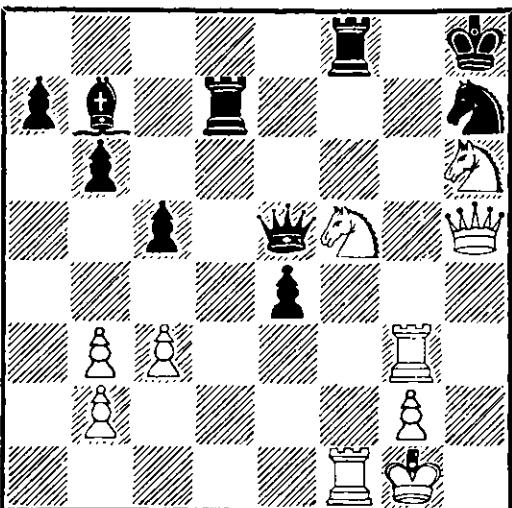
203

Ход черных. Они решили упростить игру и сыграли 1... Cf8—c5. К чему это привело?



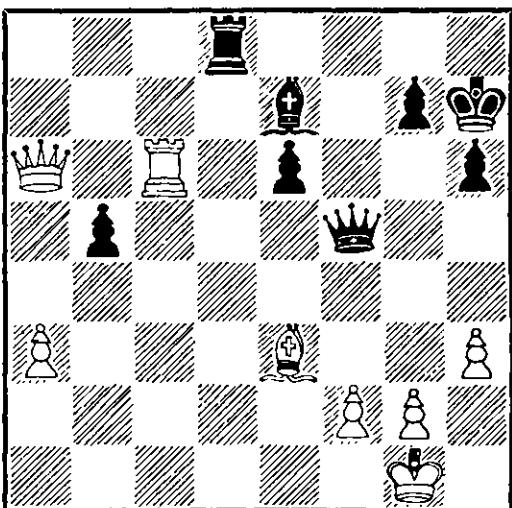
205

Ход черных. Последовало 1...Fd8 2. Ff6!, и черные сдались. Подумайте, не могли ли черные сыграть сильнее?



204

Черные считали, что их король защищен вполне надежно, но белым удалось сразу же доказать обратное.

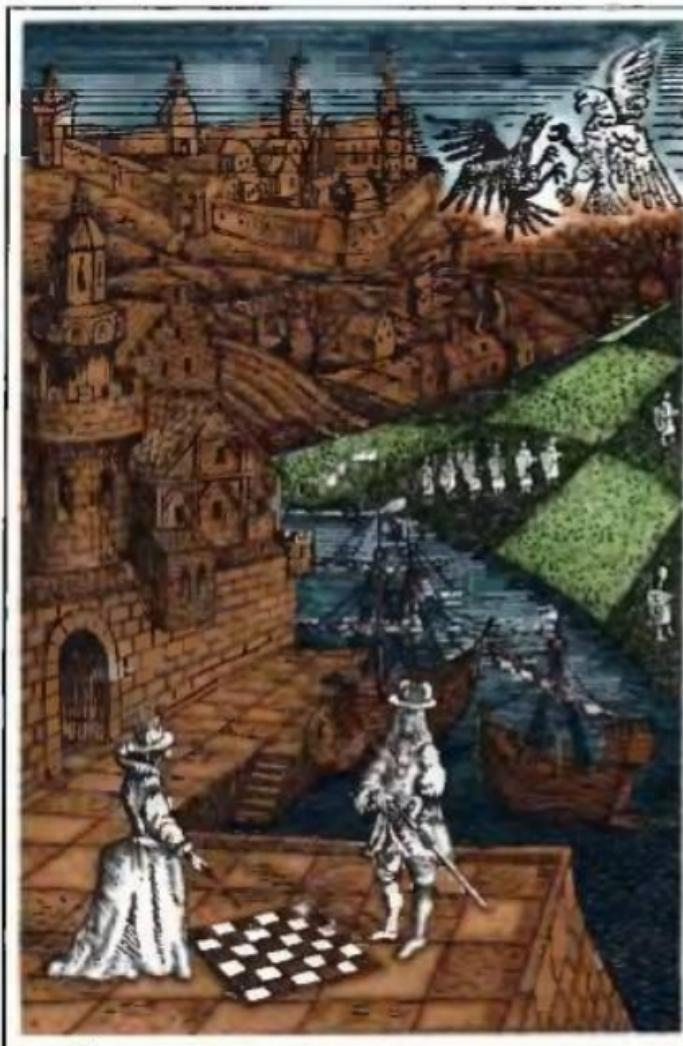


206

Могут ли белые сыграть 1. Lc6 : e6?

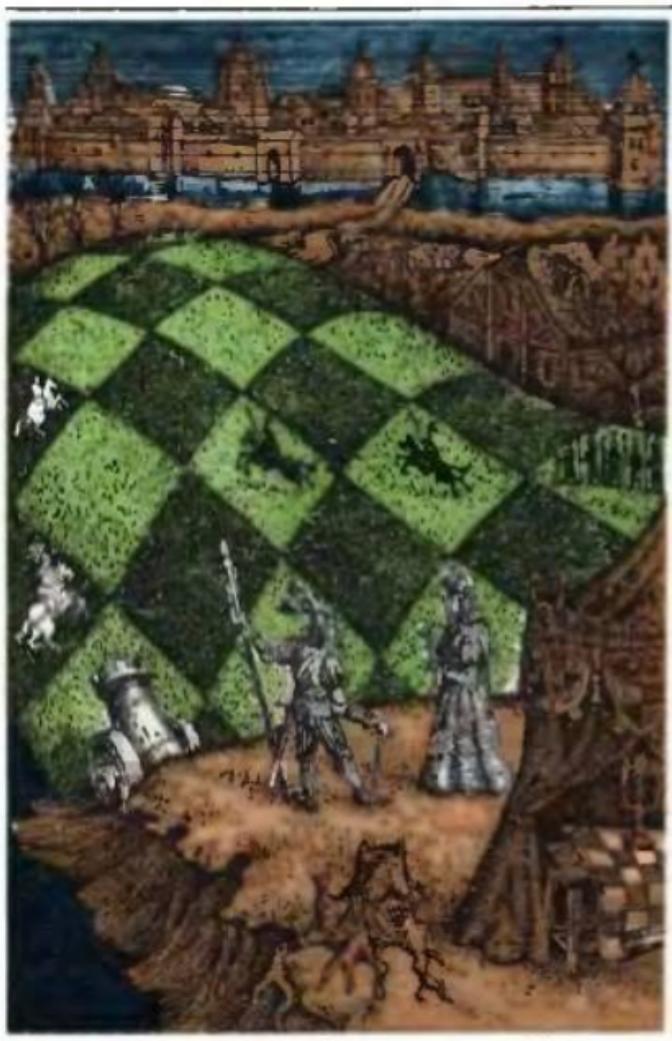
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

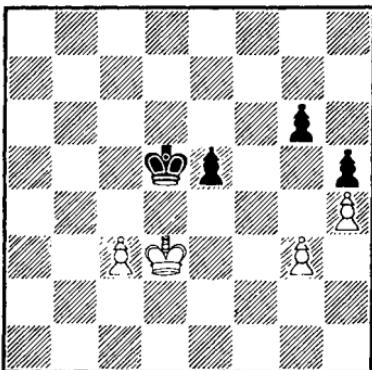
АЗБУКА
ПОЛКОВОДЦА



В смятении и том, и этого строй,
И разгорается все жарче бой.
Лады все время сыплют спрэлы с
башен,
Удар слонов безжалостен и страшен.

Я. Кохановский.
«Шахматы»





207

«Пешка — душа шахмат». Так поэтично французский шахматист XVIII века Андре Филидор определил роль пешки. В самом деле, обязанности слабейших единиц шахматной армии, ее рядовых бойцов велики и разнообразны. В начале и середине партии они прикрывают короля и другие фигуры. В наступлении пешки теснят вражеские фигуры и захватывают территорию, а при штурме таранят неприятельскую позицию, пробивая в ней бреши.

ДУША ШАХМАТ

Особенно возрастает роль пешек в окончаниях (эндшпиле). Если в середине игры (*mitttelspiel*) и в начале (*дебют*) стремятся к достижению материального перевеса, к матовой атаке, то в эндшпиле главной задачей становится проведение пешек в ферзи. В эндшпиле трудно объявить мат, это случается редко; естественный путь к победе — получить материальный перевес, превратив

слабую единицу в сильнейшую — ферзя. Превращение пешки в ферзя — лейтмотив эндшпилля.

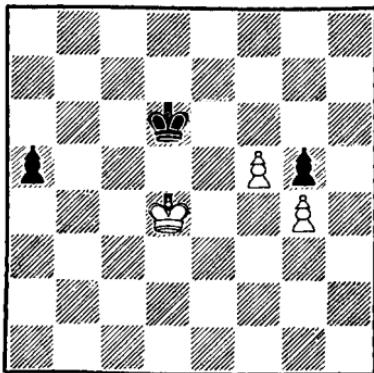
Из сказанного ясно, что незаметные на первый взгляд особенности пешечного расположения могут оказать огромное влияние на ход борьбы. А ведь когда идет игра, пешки не стоят на месте: какие-то движутся вперед, какие-то остаются позади, некоторые гибнут, исчезают с доски. Возникают самые различные пешечные конфигурации.

Хотя все пешки выглядят одинаково, ценность их различна.

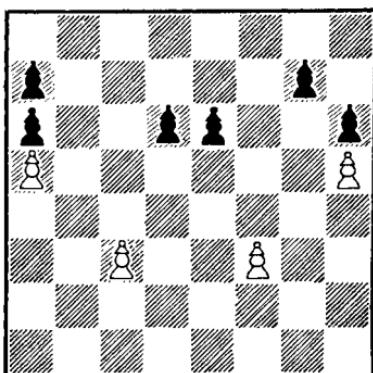
Разберем особенности пешечного расположения на примерах из *пешечных окончаний* (то есть таких, где на доске присутствуют только короли и пешки).

№ 207. Пешки на правом фланге расположены симметрично. У обеих сторон по *проходной пешке*. Так их называют потому, что впереди них нет пешек противника, которые могли бы задержать их движение.

Хорошо иметь проходную



208



209

пешку, особенно в эндшпиле. Однако и проходные пешки неодинаковы по ценности. В позиции на диаграмме пешка с3 — *отдаленная проходная*. Так обычно называют пешку, наиболее отдаленную от основной пешечной массы. Отдаленная проходная белых значительно опаснее, чем черная пешка еб. Почему? Потому что черный король, когда возьмет пешку «с», окажется далеко от остальных пешек, а белый, когда возьмет пешку «е», — близко. Значит, план ясен: черного короля заставить идти к пешке «с», своего отправить к пешке «е».

1. c3—c4+ Kpd5—c5
2. Kpd3—e4 Kpc5 : c4

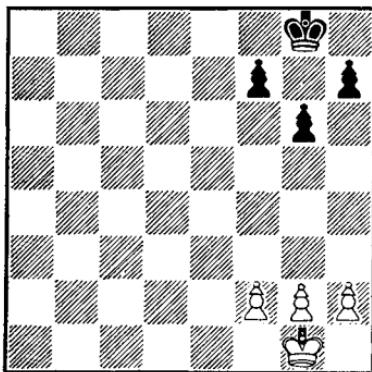
Избежать размена пешек черные не могут. Если 2. . . Kpd6, то 3. c5+ Kreb 4. c6, и король все равно вынужден вернуться к белой пешке.

3. Kpe4 : e5 Kpc4—d3
4. Kreb—f6 Kpd3—e3
5. Kpf5 : g6 Kpe3—f3
6. Kpg6 : h5 Kpf3 : g3

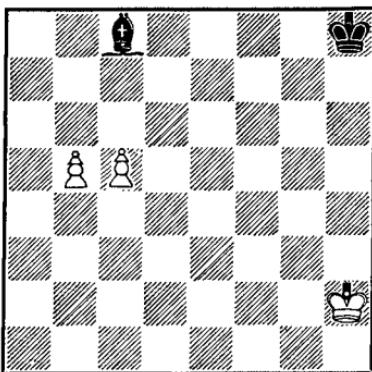
7. Kph5—g5, и пешка белых проходит в ферзи.

№ 208. Проходная пешка f5 защищена пешкой g4. Такую пешку называют *защищенной проходной*. Защищенная проходная — большая сила. Белый король не должен беспокоиться о ее защите. Он может спокойно отправиться к пешке ab и уничтожить ее. А черный король должен карабулить пешку f5, не давая ей возможности пройти в ферзи.

№ 209. Познакомьтесь с особенностями пешечного расположения. Пешки a7 и ab *сдвоенные*. Так называют пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали. Их сдерживает пешка белых ab. Сдвоение пешек, как правило, дефект позиции. На правом фланге одна пешка h5 также сдерживает две пешки черных. Это ей удается потому, что пешка g7 *отсталая* (термин в расшифровке не нуждается). Черные пешки eb и d6 — *связанные*. Они могут помочь друг другу. Каждая из четырех белых пешек — *изолированная*. Изолированными их называют потому, что у них нет пешек-соседей.



210



211

Посылая пехотинцев в наступление, помните о достоинствах и недостатках пешечного расположения. Стремитесь получить проходную пешку, но не давайте такой возможности противнику. Избегайте ослабления своей пешечной цепи, образования в ней изолированных, отсталых пешек. Разумеется, все зависит от обстановки. В разгар сражения приходится мириться с образованием пешечных слабостей. Часто пешки становятся слабыми не сами по себе, а потому, что они не препятствуют проникновению в свой лагерь неприятельских фигур. Но об этом — в следующем разделе.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ КВАДРАТЫ

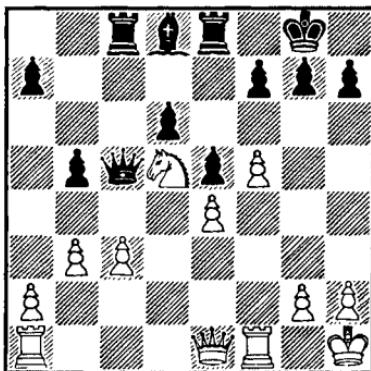
№ 210. На диаграмме — позиции рокировок. Белые пешки стоят сомкнутым строем, они держат под обстрелом поля по третьей горизонтали от e3 до h3. Здесь неприятельским фигурам негде «пристроиться».

94 Взгляните теперь на черные

пешки. Разница, казалось бы, невелика, продвинута лишь одна пешка, но поля f6 и h6 не защищены пешками. Сюда может ворваться конь, проникнуть пешка, кроме того, открылась диагональ h8—a1. Если белые сумеют расположить на ней слона, а впереди него ферзя, то возникает угроза матов. Конечно, все зависит от конкретных условий, однако несомненно, что любое продвижение пешек может оказаться ослаблением и повлечь за собой болыни беды.

В предыдущей главе, разбирая матовые финалы, мы не раз видели, что ослабление пешечной конфигурации было причиной успешного вторжения фигур противника в лагерь черного короля. Поля между пешками, на которые могут проникнуть неприятельские фигуры, великий шахматист Вильгельм Стейниц образно назвал «дырами». При движении пешек образование дыр неизбежно, но не всегда дыра становится слабостью.

№ 211. У белых две связан-



212

ные проходные пешки, с которыми борется слон. Как двигать пешки? Кому идти первым — пехотинцу «с» или «б»?

Если 1. сб, образуется дыра на b6, а если 1. бб, то дыра на сб. Разницы нет? Разница гигантская!

1. b5—бб Сс8—б7, и белые пешки сели на мель, они не способны двинуться дальше без помощи короля. Может последовать:

2. Крh2—g3 Крh8—g7
3. Крg3—f4 Крg7—f6

У черных тоже есть король, и он спешит на помочь слону.

4. Крf4—e3 Крf6—e5, и черные ликвидируют пешки противника.

Неудачное продвижение пешки привело к образованию дыры, которая стала слабостью.

Теперь рассмотрим другой вариант.

1. с5—с6! . . .

На мгновение образовалась дыра на b6, но у черных нет возможности это использовать.

1. . . Сс8—e6
2. бб Се6—d5

Ловушка!

3. бб—б7!

Упускал победу ход 3. с7, потому что слон без промедления занял бы дыру на b7 и пешки опять оказались бы на мели. Теперь же черные проигрывают.

Слабое поле — большой минус позиции: проникнув на это поле и укрепившись там, неприятельская фигура стесняет действия ваших, дезорганизует оборону, мешает маневрировать. Вот характерный пример.

№ 212. Эта позиция случилась в партии Смыслов — Рудаковский, игранный в Москве в 1945 году.

В лагере черных слаб пункт d5, на нем прочно утвердился конь белых, и его оттуда никак не выкурить. При поддержке коня белые развертывают наступление на позицию неприятельского короля.

1. Лf1—f3 Крg8—h8

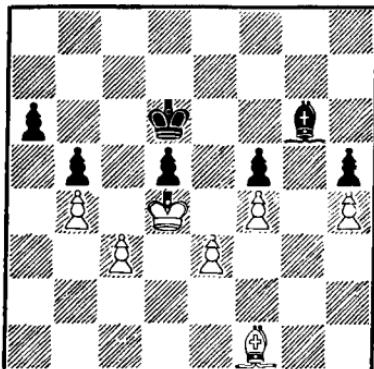
2. f5—f6! . . .

Белые разрушают прикрытие черного короля.

2. . . g7 : f6

3. Фe1—h4 . . .

Грозит смертельное 4. Лh3. 95



213

3. . . Лe8—g8
 4. Kd5 : f6 Лg8—g7
 5. Lf3—g3! . . .
- Угроза белых — 6. Ф : h7+ L : h7 7. Lg8×!
5. . . Cd8 : f6
 6. Фh4 : f6 Лc8—g8
 7. La1—d1,

и потери для черных неизбежны. Они с отчаяния сыграли 7. . . d6—d5 и после 8. Lg3 : g7 сдались.

№ 213. Какова судьба изолированных пешек? Взгляните на диаграмму. Черные пешки d5, f5 и h5 изолированы. На соседних с ними вертикалях нет своих пешек. Изолированные пешки приходится защищать только фигурами, а для фигур это слишком скромная роль.

Однако это не единственный недостаток изолированной пешки. Поле d4 перед изолированной пешкой d5 не может быть атаковано черными пешками, становится слабым полем для черных и сильным для белых. Оно служит прекрасной базой для белых фигур, в данном случае для короля. Сам находясь в безопасности, он атакует пешку про-

тивника. Материально силы сторон равны, но слабость черных пешек предопределяет инициативу белых. Они атакуют изолированные пешки, а черные вынуждены их защищать.

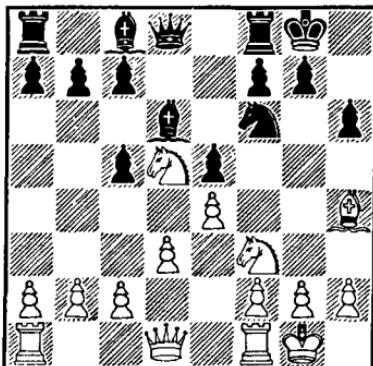
1. Cf1—g2 Cg6—f7
2. Cg2—f3 . . .

Любопытное положение: белый слон атаковал две пешки, черный — их защитил. Ход черных, и они вынуждены против своего желания пропустить короля противника в свой лагерь.

2. . . Kpd6—c6
3. Kpd4—e5 Cf7—g6
4. Cf3 : d5+ Kpd6—c7
5. Cd5—e6.

Слабая пешка d5 пала, теперь очередь пешки f5.

Можно было бы показать развитие событий до конца, но это лишнее. Путь к победе — движение пешек «e» и «f» в ферзи. Попробуйте осуществить его без нашей помощи. Если вы будете правильно двигать пешки, то за одну выиграете слона, а другая станет ферзем. Ну, а как давать мат ферзем, вы, разумеется, знаете.



СИЛЬНЫЕ БЕГУТ ОТ СЛАБЫХ

Одна из важных задач пешек — оттеснение неприятельских фигур. Пешки могут помешать фигурам маневрировать и даже выключить их из игры. Как это делается, проследим на примере.

№ 214. Черными играл Капабланка, белыми — Винтер. Черные выключают из игры белого слона.

1. . . g7—g5
2. Kd5 : f6+ Fd8 : f6
3. Ch4—g3 Cc8—g4!

Белые собирались освободить слона. Для этого надо было убрать коня с f3 и продвинуть пешку «f», тогда слон мог бы войти в игру «через черный ход». Ход 3. . . Cg4 сопровождается восклицательным знаком, потому что он в корне препятствует этой попытке белых.

4. h2—h3 Cg4 : f3
5. Fd1 : f3 Ff6 : f3
6. g2 : f3 f7—f6

Теперь у белых как будто не хватает слона. Он заперт пешками, и без материальных потерь невозможно вызволить его из западни. Черные начи-

нают игру на ферзевом фланге, где у них лишняя фигура. Обратите внимание на то, с какой легкостью белые реализовали перевес, хотя формально силы равны! Шахматы не терпят формализма...

7. Kpg1—g2 a7—a5
8. a2—a4 Kpg8—f7
9. Lf1—h1 Kpf7—e6
10. h2—h4 . . .

Белые предпринимают попытку организовать ответные действия на королевском фланге.

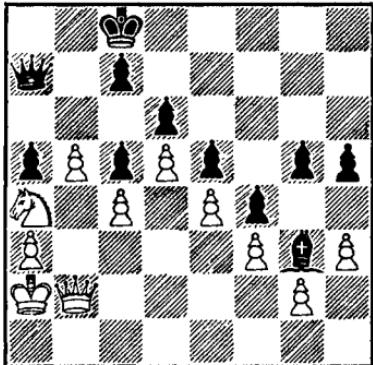
10. . . Lf8—b8
11. h4 : g5 h6 : g5
12. b2—b3 c7—c6
13. La1—a2 b7—b5
14. Lh1—a1 c5—c4!

Этим ходом черные стремятся вскрыть линии. Если 15. bc bc 16. dc, то 16. . . Lb4.

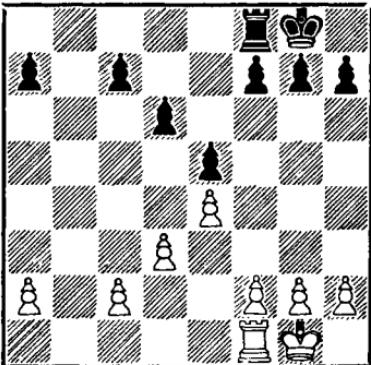
15. a4 : b5 c4 : b3!
16. c2 : b3 Lb8 : b5
17. La2—a4 Lb5 : b3
18. d3—d4 Lb3—b5
19. La4—c4 Lb5—b4
20. Lc4 : c6 Lb4 : d4

Белые сдались.

Пешки могут быть и отважными защитниками. Выстраниваясь длинными цепями, они образуют «баррикады» и мо-



215



216

гут не пропустить фигуры противника в свой лагерь. Вот позиция из одной партии.

№ 215. Ход черных. Неожиданно они подставили ферзя под бой.

1. ... Фa7—b6

Белые, не долго раздумывая, взяли ферзя.

2. Ка4 : b6+ с7 : b6

Пешечные цели перегородили всю доску. Чтобы достичь победы, белому ферзю необходимо проникнуть в расположение черных.

3. h3—h4 ...

Белые надеются вырваться на свободу через поле h3.

3. ... g5 : h4

4. Фb2—d2 h4—h3!

Вот чего не предусмотрели белые. Дорога закрыта. Если 5. Fd1, то 5. . . h2.

6. g2 : h3 h5—h4.

Неприступная стена из пешек построена. Ничья!

ДОРОГИ ПОБЕДЫ

Открытой линией называют вертикаль, на которой отсутствуют пешки. Если на вер-

тикали одна пешка, такую линию называют полуоткрытой. Открытые и полуоткрытые линии — это магистрали, по которым тяжелые фигуры «въезжают» в неприятельский лагерь. Завладел открытой линией — добился успеха.

№ 216. Белые ходом 1. Лf1—b1 занимают открытую линию и следующим ходом вторгаются на b7. А вторжение на седьмую горизонталь и обстрел пешек с фланга — большое достижение. Черные должны потерять по меньшей мере пешку. Убедитесь в этом самостоятельно.

Открытые линии нельзя добровольно уступать. Часто борьба в партии происходит за овладение открытой линией.

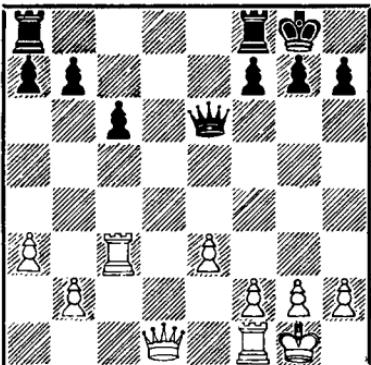
№ 217. Вот пример из партии чемпионов: белыми играл Капабланка, черными — Алексин: белые занимают открытую линию.

1. Лc3—d3 Фe6—f6!

Атакуя пешку b2, черные выгадывают время, чтобы успеть сыграть ладьей на d8.

2. Fd1—b3 ...

Белые защищаются и напа-



217

дают, одновременно готовя сдвоение ладей.

2. . . . $\Phi f6 - e7$
3. $Lf1 - d1$ $La8 - d8!$

Именно этой ладьей. Ход 3. . . $Lfd8?$ проигрывал из-за 4. $\Phi : b7!$ (разберите это продолжение сами).

4. $h2 - h3!$. . .

Теперь белые грозят разместить ладьи и взять ферзем пешку $b7$, не опасаясь матов по первой горизонтали.

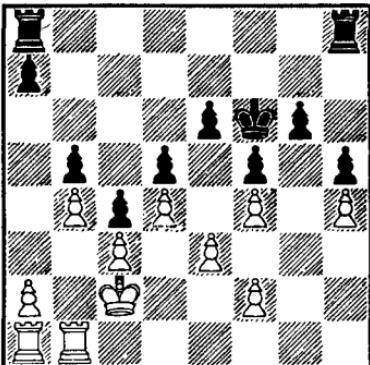
4. . . . $Ld8 : d3$
5. $Ld1 : d3$ $g7 - g6$
6. $\Phi b3 - d1!$. . .

Несмотря на остроумную защиту черных, открытая линия в руках белых.

6. . . . $\Phi e7 - e5$
7. $\Phi d1 - d2$ $a7 - a5$
8. $Ld3 - d7!$

По открытой линии ладья вторглась в лагерь противника. На стороне белых — позиционный перевес.

№ 218. Еще один пример борьбы за открытую линию. У соперников по восемь пешек и по две ладьи. Открытых линий нет. Кажется, положение совершенно равное. Так бы это и было, если бы белые стояли на месте. Но они про-



218

водят четкий план: ходом 1. $a4$ подготавливают вскрытие линии «а», затем, сдвоив ладьи, захватывают ее.

1. $a2 - a4$ $a7 - a6$
2. $La1 - a3$. . .

Обратите внимание на этот прием: *сначала сдваиваются ладьи, затем открывается линия*. Иначе линию захватить труднее.

2. . . . $Lh8 - e8$
3. $Lb1 - a1$ $La8 - b8$
4. $a4 : b5$ $a6 : b5$
5. $La1 - a6$. . .

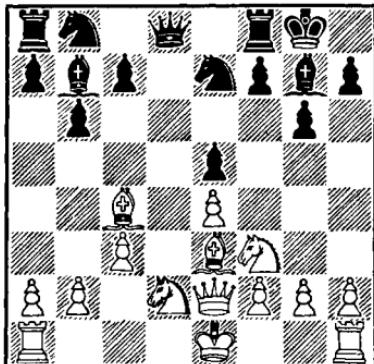
Захватив линию, белые используют ее как магистраль для проникновения ладей в неприятельский лагерь.

5. . . . $Le8 - e7$
6. $Lab - c6$ $Kpf6 - f7$
7. $La1 - a6$ $Lb8 - b7$
8. $Kpc2 - b2!$. . .

Перед тем как белые ладьи покинут магистраль вторжения, необходимо «заминировать» этот путь, чтобы им не воспользовались черные.

8. . . . $Lb7 - b8$
9. $Lc6 - d6!$. . .

Белым некуда спешить, и они очень осторожны. Если бы они сыграли 9. $Lab6$, то после 9. . . $Lba8!$ 10. $L : b5$ $Lea7$ 99



219

по магистрали «а» черные ладьи врывались в лагерь белых и, в свою очередь, создавали угрозы королю.

9. . . Lb8—b7!

10. La6—b6! Kpf7—f6

11. Ld6 : e6+ . . .

Казалось, что черные построили новую линию оборонительных сооружений, но этот эффектный удар разрушает крепость.

11. . . Le7 : e6

12. Lb6 : b7,

и белые добиваются решающих материальных выгод.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО

Часто можно слышать от шахматиста: «У меня была хорошая позиция», «У меня была плохая позиция». Как приходят к такому выводу? Как разобраться в положении, если не видно непосредственных угроз?

Качество позиции характеризуют следующие основные признаки: особенности пешечного расположения, сильные и слабые поля, активные и пас-сивные фигуры, безопасность

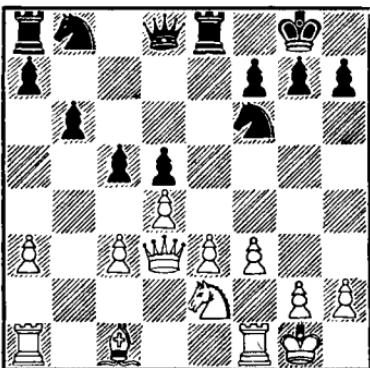
короля, открытые линии (вертикали и диагонали) и, разумеется, соотношение сил. Из большого числа действующих факторов важно суметь выявить главные, решающие. Опираясь на эти стратегические соображения, шахматист создает план. Выбор правильного плана, верная и объективная оценка позиции — высокое искусство.

№ 219. Позиция эта возникла в партии Стейниц — Монгредьеен (Лондон, 1863 г.).

Черные только что рокировали и ждали того же от белых. Однако белые учили все особенности положения и нашли более выгодный план. Фигуры белых развиты, слон «косится» на f7, конь f3 в один прыжок может включиться в атаку. Остальные фигуры — в ближнем резерве. Даже ладья h1 имеет перспективы: положение черной пешки на g6 помогает вскрыть линию «h» (после h2—h4—h5). Белый король в центре, но в безопасности.

Можно атаковать королевский фланг!

1. h2—h4! Kb8—d7



220

Ход 1...h5 не мог затормозить наступление белых. После 2. Kg5 над черными нависала угроза прорыва 3. g4.

2. h4—h5 Kd7—f6
3. h5 : g6 Ke7 : g6

Не лучше был и ход 3...hg из-за 4. K : e5 K : e4 5. K : f7! L : f7 6. C : f7+ Kр : f7 7. Ff3+ с преимуществом.

4. 0—0—0 c7—c5

Белые мобилизуются перед решающим штурмом, а черные делают бесполезный для обороны ход. Следовало ответить 4...Fе7.

5. Kf3—g5 a7—a6

Черные тоже хотят атаковать, но им уже явно «не до жиру, быть бы живу»...

6. Kg5 : h7! Kf6 : h7
7. Lh1 : h7 Kpg8 : h7
8. Fe2—h5+ Kph7—g8
9. Ld1—h1 Lf8—e8

Белые сметают с доски защитников черного короля, а на смену гибнущим в атаке белым фигурам немедленно приходят другие.

10. Fh5 : g6 Fd8—f6
11. Cс4 : f7+! Ff6 : f7

Относительно лучше было 11...Kpf8, правда, после 12. C : e8 L : e8 13. Lh8+

C : h8 14. Ch6+ Kре7 15. Cg5 белые выигрывали ферзя и партию.

12. Lh1—h8+ Kpg8 : h8
13. Fg6 : f7.

Черные сдались.

Стейниц увидел слабость королевского фланга черных, хотя она не бросалась в глаза. Правильный план быстро принес победу. А его партнер не понял, что в позиции главное, а что второстепенное. Он мечтал об атаке, вместо того чтобы защищаться.

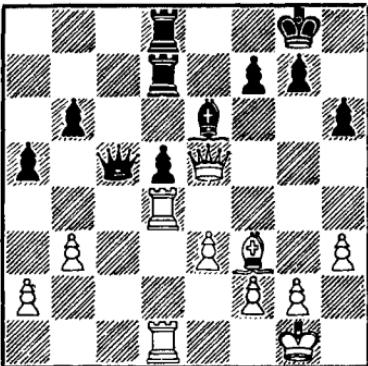
№ 220. Эта позиция случилась в партии **Котов — Уцикер** (Сальтшобаден, 1952 г.). Ход белых. Не видно, как им немедленно перейти в атаку. Однако у них есть подвижные центральные пешки e3 и f3, что наводит на мысль подготовить продвижение e3—e4.

1. Ke2—g3 Kb8—c6
2. Cс1—b2 La8—c8
3. La1—e1 . . .

Белые уже теперь могли продвинуть центральную пешку, но они не торопятся, а сначала подтягивают резервы.

3. . . h7—h6

Предотвратить движение центральной пешки черные все 101



221

равно ие в состоянии, поэтому они заранее готовятся к наступающей атаке.

4. e3—e4 c5 : d4
5. c3 : d4 d5 : e4
6. f3 : e4 . . .

Подведем итоги операции белых. Они открыли линию на королевском фланге, их пешки грозят двинуться вперед, тесня фигуры черных.

6. . . Ксб—е5
Черные пытаются начать стычку в центре.

7. Фd3—d1 Ке5—с4
8. Сb2—c1 . . .

После двух активных ходов инициатива черных иссякла.

8. . . Kf6—h7
9. e4—e5 . . .

А теперь обстановка созрела для начала атаки. Котов так характеризует план белых: «Игра белых проста — побольше фигур на королевский фланг. Черные не могут ничего противопоставить этому».

9. . . Лe8—e6

Попытка привлечь ладью для защиты королевского фланга.

10. Лe1—e4 Kh7—f8
11. Kg3—f5 Kpg8—h8
12. Фd1—h5 . . .

Посмотрите, как стремительно развиваются события. Последними ходами белые как бы высадили десант в расположение противника.

12. . . Лc8—c7
13. Лe4—h4 . . .

Белые создали на королевском фланге такой перевес в силах, что защиты нет. Нависла угроза жертвы фигуры на g7 или h6.

13. . . Kf8—h7
14. Kf5 : g7! Kph8 : g7
15. Cc1 : h6+ Kpg7—g8
16. Lh4—g4+ Le6—g6
17. e5—e6!

Черные сдались.

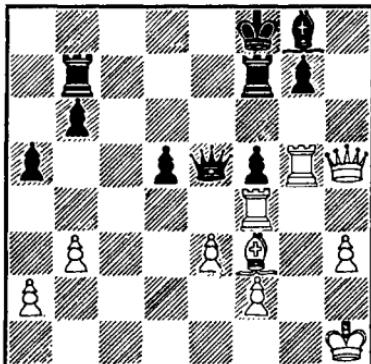
На 17. . . Л : g4 следует 18. Ф : g4+, а грозит 19. ef+.

№ 221. На диаграмме положение из партии **Ботвинник — Загорянский** (Свердловск, 1943 г.). Вокруг изолированной пешки черных сгруппировались силы обеих сторон — все фигуры белых ее атакуют, все силы черных скованы ее защитой.

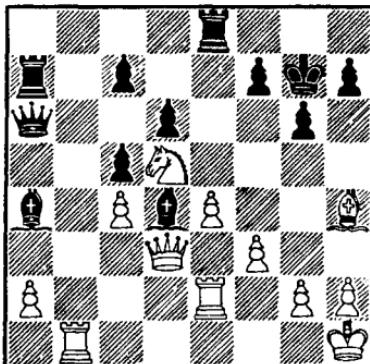
Пользуясь этой скованностью, белые внезапно меняют направление главного удара.

1. g2—g4!

План белых ясен — разрушение



222



223

ние прикрытия неприятельского короля.

1. . . . Фсб—с6
2. g4—g5 h6 : g5
3. Феб : g5 f7—f6

Необходимо воспрепятствовать сдвоению белых тяжелых фигур по линии «h».

4. Fg5—g6 Сe6—f7

Продолжение 4. . . С : h3 было бы слишком рискованно, так как позволяло белым быстро перебросить ладьи на линию «h».

5. Фg6—g3 f6—f5
6. Фg3—g5 Фсб—е6
7. Kpg1—h1 . . .

Ценой создания новых слабостей черные включили ферзя в защиту и не позволили белым сдвоиться по линии «h». Но теперь белые используют для этой цели линию «g».

7. . . . Феб—е5
8. Лd1—g1 Лd8—f8
9. Фg5—h6 Лf8—b8
10. Лd4—h4 . . .

Белые все-таки добились своего.

10. . . . Kpg8—f8

11. Фh6—h8+ Cf7—g8

Шаг за шагом белые проникают в лагерь черных, все более стесняя их фигуры.

12. Lh4—f4! . . .

Ладья помогла ферзю вторгнуться в лагерь противника и теперь приступает к новым обязанностям — атаке пешки f5.

12. . . . Лb8—b7

Черные всеми силами прикрывают уязвимый пункт g7.

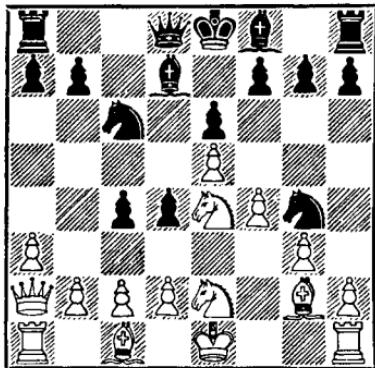
13. Lg1—g5 Ld7—f7
14. Фh8—h5 . . .

№ 222. Белые осуществили свой план. Они расшатали укрепления на королевском фланге, ворвались в расположение противника и заставили его фигуры занять неудобные позиции, а затем превосходящими силами обрушились на одну из слабостей. Пешка f5 незащищена, и капитуляция черных лишь вопрос недолгого времени.

14. . . . Феб—a1+
15. Kph1—g2 g7—g6
16. Фh5 : g6 Cg8—h7
17. Фg6—d6+ Лb7—e7
18. Фd6—d8+.

Черные сдались.

№ 223. В этом положении из партии Тейхман — Бернштейн (Петербург, 1909 г.) основные силы черных сосредоточены на ферзевом фланге,



224

а пешечное прикрытие их короля ослаблено, и вторжению белых фигур препятствует лишь слон. Поэтому первоочередная задача белых — устраниить этого защитника королевского фланга.

1. Ch4—f2! Cd4 : f2

Черные не могут уклониться от размена: на 1... Себ следует 2. f4.

2. Le2 : f2 Фаб—а5

Черные стараются не пустить ферзя на диагональ a1—h8.

3. Fd3—e2! ...

Таким путем белые выводят ферзя на решающую диагональ.

3. ... f7—f6

4. Fe2—b2 Le8—e6

5. g2—g4 ...

Угрожает 6. K : f6 L : f6 7.g5.

5. ... h7—h6

На 5... Kpf7 возможно 6. g5 fg 7. Ph8.

6. h2—h4 g6—g5

7. f3—f4! g5 : h4

Пешка g5 устранена, и бастоны черных рушатся.

8. Kd5 : f6!,

и белые выиграли.

Планируя свои действия, белые правильно учили, что слон d4 самая главная оборо-

нительная фигура. Это краеугольный камень в здании обороны черных, и если его вынуть, то вся постройка должна рухнуть. Правильный план поразительно быстро привел к победе.

№ 224. На диаграмме — позиция из партии Копаев — Авербах (Ленинград, 1946 г.). Белый ферзь расположен неудачно. Но черные должны торопиться, чтобы использовать это, иначе их продвинутые пешки окажутся под огнем.

1. ... d4—d3!

2. c2 : d3 c4 : d3

3. Ke2—c3 Kc6—d4

Черные осуществили первую часть своего плана — затруднили развитие слона с1 и ослабили поля с2 и b3.

4. 0—0 Fd8—b6

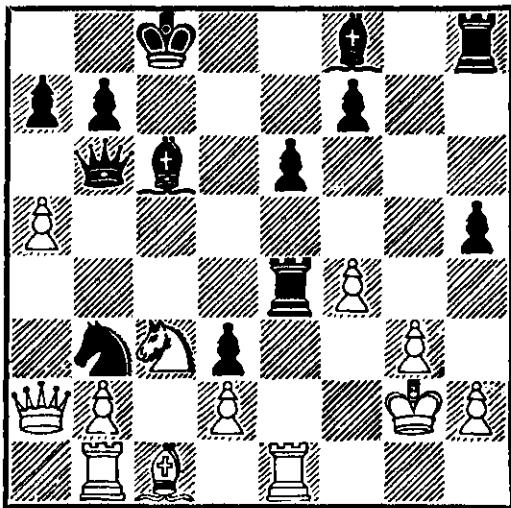
5. Kpg1—h1 ...

Грозил вскрытый шах.

5. ... Kd4—b3

6. La1—b1 Cd7—c6

Пешка и конь черных полностью парализовали весь ферзевый фланг противника. Благодаря этому они могут создать перевес в силах на другом фланге, но действовать надо энергично.



225

7. Cg2—f3 h7—h5

8. Kph1—g2 ...

Попытка прогнать коня с b3 путем 8. Cd1. опровергалась ходом 8...Kf2+. Но сейчас этот ход грозит.

8. ... f7—f5

9. e5 : f6 ...

Помните взятие «на проходе»?

9. ... Kg4 : f6

10. Lf1—e1 Kf6 : e4

11. Cf3 : e4 ...

Белые расстаются с надеждой перевести слона на d1. В случае 11. K : e4 0—0—0 12. Cd1 у черных был ответ 12...Cd5.

11. ... 0—0—0

12. a3—a4 Ld8—d4

Конечно, черным выгодно разменять те белые фигуры, которые защищают короля. После разменов черные смогут ввести в атаку новые силы, в то время как скучившиеся на ферзевом фланге белые фигуры в игре не участвуют и королю на помощь прийти не смогут.

13. a4—a5 Ld4 : e4!

№ 225. Располагая угрозой страшного двойного шаха, черные жертвуют ферзя. Разберите возможные варианты самостоятельно.

14. Le1 : e4 Fb6—b4

15. Kpg2—h3 ...

Лучшего нет. На 15. Kpf3 последовало бы 15...g5 16. fg Сс5, и король белых беспомощен.

15. ... Сс6 : e4

16. Kc3 : e4 Fb4 : e4

Торжество плана черных — все защитники белого короля пали в битве. Чтобы их устранить, черные даже выпустили белого ферзя из заточения, но он вступает в игру слишком поздно.

17. Fa2 : b3 h5—h4!

Завершающий удар. В атаку включается ладья.

18. Fb3—c3+ Kpc8—d7

19. Fc3—e5 ...

Ферзь на всех парах спешит на помощь королю, но...

19. ... h4 : g3+

20. Kph3 : g3 Lh8—h3+!!

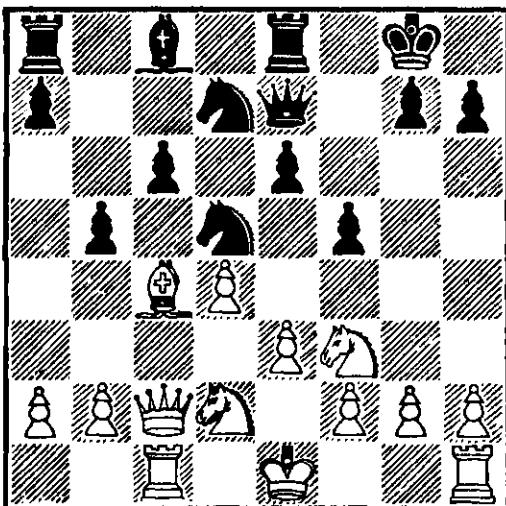
21. Kpg3 : h3 Fe4—f3+

22. Kph3—h4 Cf8—e7+

23. Fe5—g5 Ff3 : f4+

Белые сдались.

В тех случаях, когда короли надежно защищены и атака не сулит перспектив, боевые действия сводятся к маневрированию. Тогда важное значение приобретают



226

особенности пешечной конфигурации, открытые линии и слабые поля.

№ 226. Позиция из партии Алехин — Ейтс (Лондон, 1922 г.).

Черные только что сделали ответственный ход пешкой $b7-b5$. Для чего? Вероятно, надеялись завязать активную игру после 1. $Cb3$ $Cb7$ и далее $Lac8$. Однако черные ослабили важное поле $c5$, а это — позиционная ошибка.

Как наказать противника за ослабление поля $c5$? Белые фигуры готовы к захвату вертикали «с», а пункт $c5$ обещает стать для них опорной базой. Вывод: нужно открыть вертикаль «с».

1. $Cc4 : d5!$ $c6 : d5$
2. $O-O$...

Король уходит из центра до начала активных операций.

2. ... $a7-a5$

Черные мечтают сделать ход 3... $a4$, чтобы затруднить коню белых проникновение на $c5$.

3. $Kd2-b3!$ $a5-a4$
4. $Kb3-c5$ $Kd7 : c5$

Черные разменяют коня, единственную легкую фигу-

ру, которая может защитить слабые черные поля в их лагере. Его надо было сохранить. Правда, и тогда было бы нелегко, однако после размена задача белых становится проще. Напрасно черные надеялись разменами упростить защиту. Вообще-то так бывает часто, но все же размен размену ронь. В этой позиции после разменов перевес белых приобретает решающие очертания.

5. $Fc2 : c5!$ $Fe7 : c5$
6. $Lc1 : c5$ $b5-b4$
7. $Lf1-c1$ $Cc8-a6$
8. $Kf3-e5$ $Le8-b8$

Размен четырех ладей проигрывал немедленно — 8... $Lec8$ 9. $L:c8+$ $L:c8$ 10. $L:c8+$ $C:c8$ 11. Kcb с двумя угрозами — $Ke7+$ и $K:b4$.

9. $f2-f3!$...

Готовясь ввести в игру короля.

9. ... $b4-b3$
10. $a2-a3$...

Было бы нелепо открывать линию для черных.

10. ... $h7-h6$
11. $Kpg1-f2$ $Kpg8-h7$
12. $h2-h4$ $Lb8-f8$
13. $Kpf2-g3$ $Lf8-b8$

Черные ничего не могут предпринять и топчутся на месте.

14. Лс5—с7 . . .

Белые начинают захват седьмой горизонтали.

14. . . Са6—b5

15. Лс1—с5 Сb5—a6

16. Лс5—с6 Лb8—e8

17. Крг3—f4 . . .

Обратите внимание на то, как белые фигуры методично вторгаются по черным полям в лагерь противника. А черные бессильны. Они могут лишь мечтать: «Как было бы хорошо, если бы белопольный слон вдруг стал чернопольным!».

17. . . Крh7—g8

18. h4—h5 Са6—f1

19. g2—g3 Cf1—a6

20. Лс7—f7! . . .

Все готово! Белые сдванывают ладьи по седьмой горизонтали.

20. . . Крг8—h7

21. Лс6—с7 Лe8—g8

22. Ке5—d7! . . .

Грозит 23. Kd7—f6+

22. . . Крh7—h8

23. Kd7—f6! Лg8—f8

Ничего другого нет. А теперь игру завершает изящная комбинация.

24. Лf7 : g7! Лf8 : f6

25. Крf4—e5!

Черные сдались: на 25. . . Лf8 следует мат в два хода. Ошибочное движение черной пешки b7—b5 было использовано белыми с кристальной ясностью и методичностью. Успех предопределил правильный план. Сначала на пункте с5 белые разменяли единственную фигуру, способную защищать слабости в позиции противника, затем по ослабленным полям ладьи, конь и даже король вторглись в неприятельский лагерь. А в заключение белым все-таки удалось провести матовую атаку на короля. Правда, атаковали они его не с фронта, а с фланга.

Верно оценивать положение, избирать правильный план — большое искусство, которому нельзя научиться в один присест. Необходим опыт. Не отчаяйтесь, если на первых порах ваши планы будут иногда терпеть неудачу. Опыт — дело наживное.

В истории шахмат немало примеров, когда шахматисты, ставшие позднее известными мастерами, испытывали 107

на первых порах немалые затруднения. Будущий мастер долго накапливал опыт, и только потом, после долгих лет труда, шахматист делал как бы бросок вперед, его практическая сила резко возрасла. Есть, конечно, примеры, когда шахматист выходил на широкую спортивную дорогу в юные годы. В шахматах — как в жизни: всякий моло-дец на свой образец.

Очень любопытно, например, начало шахматной биографии известного советского гроссмейстера Александра Котова. Пятнадцати лет он впервые принял участие в турнире, обнаружив хорошие способности, однако мастером стал через десять лет. Еще через год он показал неожиданно высокий результат — второе место в чемпионате страны (впереди был М. Ботвинник). Это принесло ему звание гроссмейстера. А. Котов рассказывал, что работать ему пришлось много и что занимался он напряженно и увлеченно. Большой труд помог раскрыться его таланту.

108 Покойный гроссмейстер Алекс-

андр Толуш мастером стал только в 28 лет. Задолго до этого его яркий, комбинационный, атакующий стиль был хорошо знаком и соперникам-шахматистам, и читателям шахматных журналов. Он был шахматистом волевым, целеустремленным, не унывал, когда успех в турнире не давался. Гроссмейстером Толуш стал в сорок три года.

Интересна биография известного аргентинского гроссмейстера Мигуэля Найдорфа. Национальным мастером он стал в двадцать лет, десяток лет ушел на то, чтобы достичь гроссмейстерского класса, а затем, не останавливаясь, Найдорф выдвинулся в число лучших гроссмейстеров мира. Он сохраняет изрядную силу и сейчас, как бы не обращая на возраст никакого внимания. А ему уже больше шестидесяти.

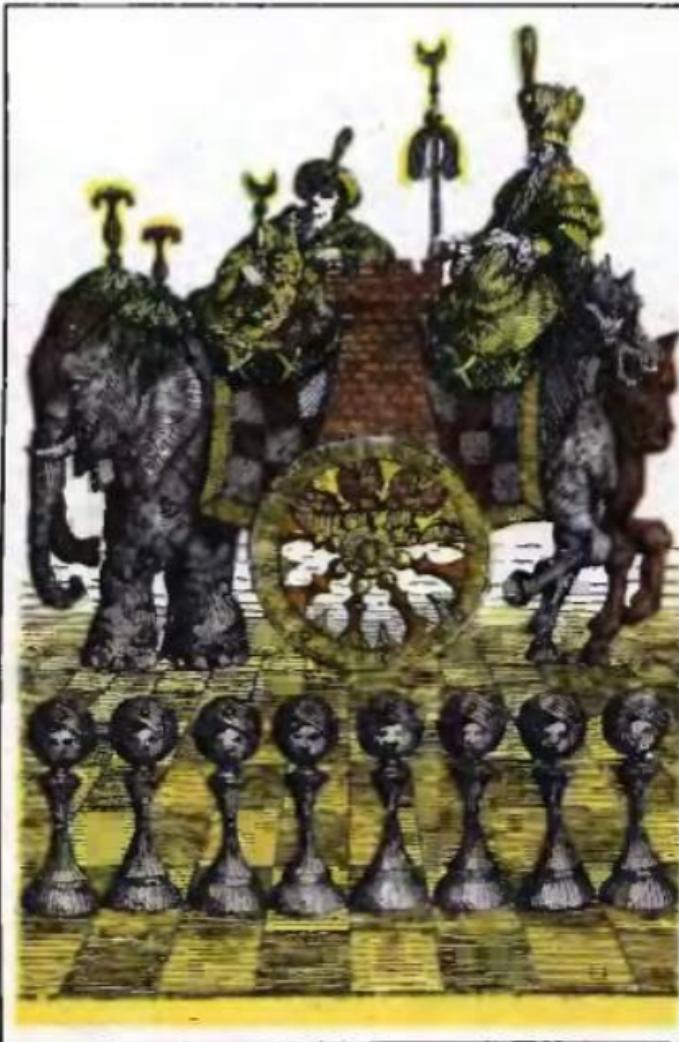
Мы умышленно не упоминаем имен чемпионов мира — о них речь будет впереди. Более обычный вариант развития известных шахматистов — раннее обнаружение

способностей. Шахматы знают и своих «вундеркиндов», однако из многих «вундеркиндов» не вышло настоящего толка. Первые успехи вовсе не гарантируют «гладкую дорожку». Скорее успеху поможет упорное стремление открыть и развить сильные стороны своих способностей. А поле шахматного сражения дает достаточный простор и человеку, способному к быстрому и далекому расчету, и человеку, склонному к со средоточенному взвешиванию стратегических возможностей.

Сыграв партию, вне зависимости от ее результата, старайтесь критически разобраться в том, что произошло на доске. Самокритичный разбор сыгранных партий — лучший способ совершенствования. Стремитесь быть настоящим спортсменом: не ликуйте выигрывая и не отчаивайтесь при поражении. Помните, что в следующей партии все может быть наоборот. Уважайте соперника, внимательно следите за его замыслами, всегда старайтесь понять, что он задумал.

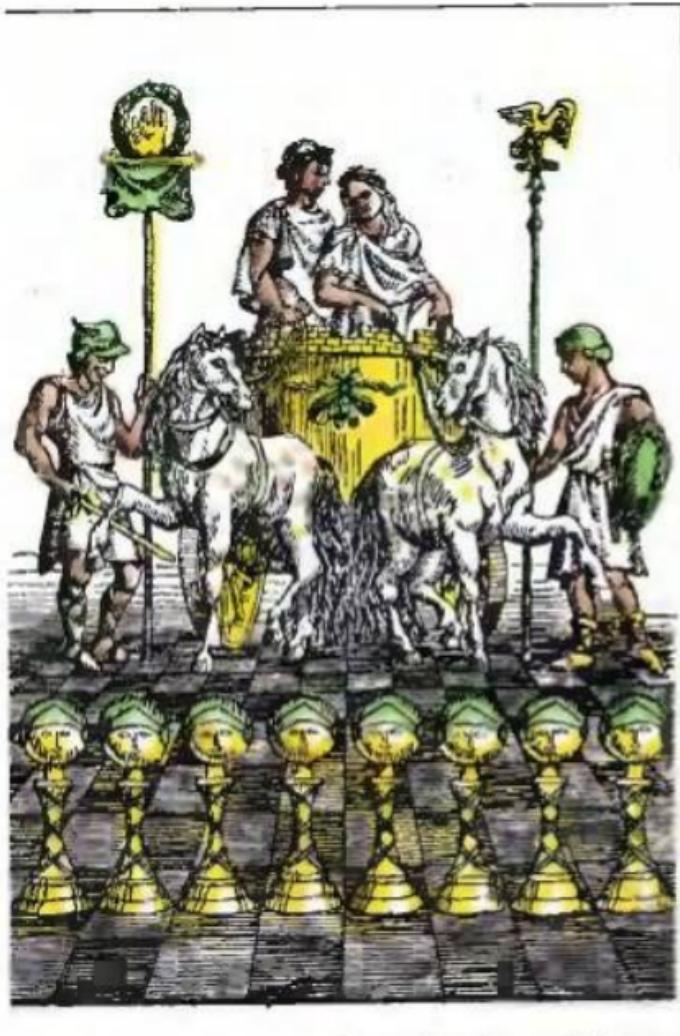
ГЛАВА ПЯТАЯ

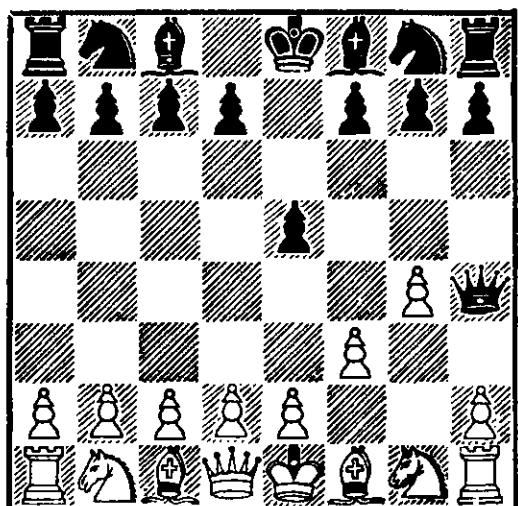
РАЗМЫШЛЕНИЯ
ПЕРЕД
БИТВОЙ



Удивительно, что я правлю миром от Инда на востоке до Андалузии на западе и не могу совладать с тридцатью двумя шахматными фигурами на пространстве два локтя на два.

Халиф Аль-Мамун (IX век)





227

В начальном положении шахматные армии стоят друг против друга, готовые к бою. За белыми право первого хода. А стоит ли ломать голову над тем, как начинать игру? Пока неприятель далеко, армии еще не вошли в соприкосновение, королям ничего не грозит, вокруг них верная гвардия. Играй как хочешь. Не так ли? Нет. Это впечатление покоя и безмятежности обманчиво. Достаточно двух-трех плохих ходов, чтобы получить в начальной позиции самый натуральный мат.

Вот пример.

1. f2—f3? e7—e5
2. g2—g4?? Фd8—h4×

№ 227. Правда, это самый короткий путь к мату, который можно назвать «кооперативным». Белые не только не мешали черным, а вовсю им помогали.

Может быть, вы полагаете, что на самом деле таких партий не бывает?

Бывает.

Вот, например, партия, которая была сыграна в 1959 году на открытом чемпионате США.

Мэнсфилд — Тринкс. 1.e4 f5
2. Кс3 g5 3. Фh5 мат!

Увидев этот «шедевр», судья турнира воскликнул:
— Подумать только, и это случилось в двадцатом веке!

Как видите, ферзь способен в самом начале решить исход партии. Так, может быть, стоит сразу послать его в атаку, раз у него так славно это получается? Попробуем.

1. e2—e4 e7—e5
2. Фd1—h5 ...

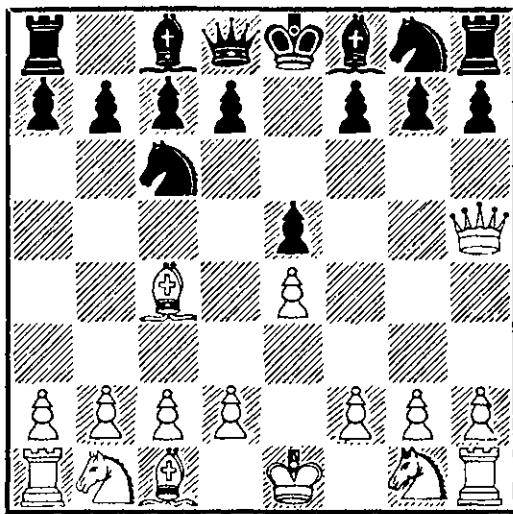
Не успели черные оглянуться, как вблизи их лагеря оказался неприятельский ферзь. А не прогнать ли его ходом 2... g6?

Нет, это скверная защита: черные «зевают» не только пешку e5, но и ладью.

Ход 2... g6 мы делать не будем, лучше защитить пешку e5.

2. ... Kb8—c6
3. Cf1—c4 ...

№ 228. Внимание! Белые подготовили механизм атаки — ферзь и слон нацелены на пункт f7. Ужасной ошибкой оказался бы «активный» ход 3... Kf6. Белые с ликование объявили бы мат —



228

4. $\Phi : f7 \times$. Этот мат по справедливости называют «детским».

Конечно, вы хода 3...Kf6 не сделаете.

3. ... g7—g6

4. $\Phi h5—f3$...

Белые не унимаются, снова нависла угроза мата на f7.

4. ... Kg8—f6

5. $\Phi f3—b3$...

Противник упорствует.

5. ... Kc6—d4!

6. $Cc4 : f7 +$ Кре8—e7

7. $\Phi b3—c4$ b7—b5!

Из «блицкрига» ничего не вышло. Атака захлебнулась, и белые теряют фигуру.

Можно подвести итог. Ферзь попытался, как одинокий форвард, прорваться к воротам противника, но сам попал в плачевное положение.

Знакомя вас с ферзем, мы представили его как сильного нападающего, который начинает атаки, организует их и завершает. Однако один ферзь в поле не воин! *Пока нападение как следует не подготовлено, не спешите вводить в игру (развивать) ферзя.*

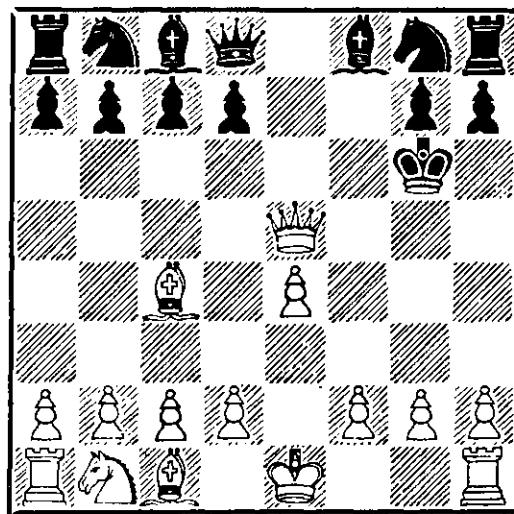
Такова первая дебютная заповедь.

Ферзю, а также и ладье нужны глубокий фарватер, открытые линии, «морской простор», а в дебюте, в тесноте, на «мелководье», лучше не выводить вперед мощные и ценные фигуры, чтобы они не сели на мель.

Итак, в самом начале партии ферзю и ладьям благоразумнее оставаться дома. Начинать игру должны пешки и легкие фигуры. Но как следует расставлять пешки? Как и в каком порядке развивать слонов и коней?

Всему этому учит теория дебютов. За сотни лет развития шахмат разработаны и проверены на практике разные мобилизационные планы, различные схемы развития. В результате было отобрано несколько десятков начал — наиболее целесообразных, наиболее рациональных.

Эти дебюты разветвляются на десятки, на сотни вариантов. Все их запомнить — непосильная задача. И очень хорошо, потому что это принесло бы мало пользы. А вот что нужно знать, так это основные принципы разыгрывания на-



229

чал, действующие при всех мобилизационных планах. Впрочем, об этом мы поговорим позже, а сейчас познакомьтесь с коротенькими партиями, которые были решены уже в самом начале игры.

НЕУДАЧНЫЙ СТАРТ

Часто бывает, что шахматист полон желания бороться, но не успел он расставить фигуры и сделать несколько ходов, как вдруг... полный крах. Досадно, но приходится сдаваться! А то и сдаться не успеешь — мат получишь... В качестве примеров разберите следующие типичные партии. На первых порах это вам поможет избежать неприятностей.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 f7—f6?

Этот ход неудачен. Во-первых, он ослабляет позицию короля, во-вторых, отнимает хорошее поле у коня.

3. Kf3 : e5! ...

Жертвой коня белые выявляют минусы предыдущего хода черных. Впрочем, для этого

жертва — не единственный способ. Хорошо и 3. Cc4.

3. ... f6 : e5

Принятие жертвы приводит черных к тяжелой позиции. Лучше было отклонить ее ходом 3. . . Fe7, хотя после 4. Kf3 F : e4+ 5. Ce2 становится ясно, что ферзь черных слишком рано вошел в игру и попадает под удары.

4. Fd1—h5+ Kpe8—e7

Плохо и 4. . . g6 из-за 5. F : e5+ (шах!) и 6. F : h8.

5. Ph5 : e5+ Kpe7—f7

6. Cf1—c4+ Kpf7—g6

№ 229. Проигрывает сразу. Упорнее всего 6. . . d5 7. C : d5+ Kpg6, хотя после 8. h4 h6 9. C : b7! Cd6 (9. . . C : b7 10. Ff5×) 10. Fa5 у белых большой перевес. Интересно, что этот анализ приведен в старинной шахматной книге, вышедшей в 1512 году в Риме.

7. Fe5—f5+ Kpg6—h6

8. d2—d4+ g7—g5

9. h2—h4 Kph6—g7

10. Ff5—f7+ Kpg7—h6

11. h4 : g5×.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 d7—d6

3. Cf1—c4 h7—h6

Черные решили застраховаться от выпада конем на g5 и тратят время на ненужный ход.

4. Kb1—c3 Cc8—g4?

Первая фигура черных перешла границу и вторглась в расположение противника, однако это сразу приводит к неприятностям, и именно для черных!

5. Kf3 : e5! Cg4 : d1?

Уж лучше было отделяться пешкой после 5...de 6. Ф : g4. Теперь же черные, выиграв ферзя, получают мат.

6. Cc4 : f7+ Kре8—e7

7. Kc3—d5×.

Мат такого типа называется *матом Легала* — по имени открывшего его лет двести назад французского шахматиста.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

3. Cf1—c4 Kf6 : e4

4. Kb1—c3 Ke4 : c3

5. d2 : c3 d7—d6

6. 0—0 Cc8—g4?

Черные были настроены очень оптимистично — они выигра-

ли пешку и немедленно ринулись слоном в атаку. Однако:

7. Kf3 : e5! Cg4 : d1

Здесь уже трудно посоветовать что-либо лучшее. Так, в ответ на 7...de белые выигрывали ферзя — 8. С : f7+ Kре7 9. Cg5+.

Относительно лучшим был ход 7...Себ, но после 8. С : eб fe 9. Фh5+ g6 10. К : g6 дела черных были бы плохи.

8. Cc4 : f7+ Kре8—e7

9. Cc1—g5×.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kc6—d4

Ловушечный ход. Черные остались под боем пешку e5.

4. Kf3 : e5? . . .

Ошибка. Правильно 4. с3 или 4. K : d4.

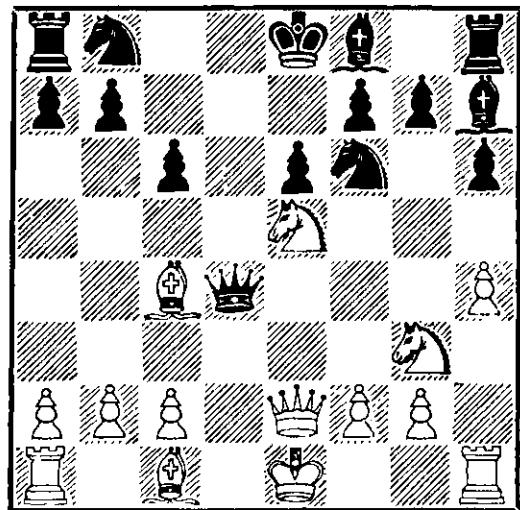
4. . . Фd8—g5!

5. Ke5 : f7 . . .

Возможность бороться белые сохраняли только после 5. С : f7+ Kре7 6. 0—0 Ф : e5 7. С : g8 Л : g8 8. с3, и у белых две пешки за фигуру и сильная позиция.

5. . . Фg5 : g2

6. Lh1—f1 Фg2 : e4+ 115



230

7. $Cc4-e2$ $Kd4-f3 \times$
Мат на седьмом ходу, да еще «от удушья». Мы его уже видели, когда изучали нотацию.

* * *

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $Kg1-f3$ $Kb8-c6$
3. $Cf1-c4$ $Cf8-c5$
4. $Kb1-c3$ $Kg8-e7?$

Этот ход неудачен.

5. $Kf3-g5$ $0-0?$

Бороться можно было только после 5... $d5$ 6. ed $Kd4$.

6. $\Phi d1-h5$ $h7-h6$
7. $Kg5 : f7$ $\Phi d8-e8?$

Затягивало сопротивление 7... $L : f7$. Теперь же черные получают мат.

8. $Kf7 : h6++$ $Kpg8-h7$
9. $Kh6-f7+$ и 10. $\Phi h8 \times$.

* * *

1. $e2-e4$ $c7-c6$
2. $d2-d4$ $d7-d5$
3. $Kb1-c3$ $d5 : e4$
4. $Kc3 : e4$ $Cc8-f5$
5. $Ke4-g3$ $Cf5-g6$
6. $Kg1-f3$ $Kg8-f6$

Правильное продолжение — 6... $Kbd7$; допустив выпад конем на e5, черные позволяют противнику развить атаку на пункт f7.

7. $h2-h4$ $h7-h6$
8. $Kf3-e5$ $Cg6-h7$
9. $Cf1-c4$ $e7-e6$
10. $\Phi d1-e2$ $\Phi d8 : d4?$

№ 230. Ведет к проигрышу. Необходимо было 10... $Kd5$, чтобы прикрыть пешки e6 и f7 от удара белого слона.

11. $Ke5 : f7!$ $Kre8 : f7$
12. $\Phi e2 : e6+$ $Kpf7-g6$
13. $\Phi e6-f7 \times$.

* * *

1. $e2-e4$ $b7-b6$
2. $d2-d4$ $Cc8-b7$
3. $Cf1-d3$ $f7-f5?$

Черные поставили «ловушку», в которую белые охотно попадаются! А почему — понятно без комментариев.

4. $e4 : f5!$ $Cb7 : g2$
5. $\Phi d1-h5+$ $g7-g6$
6. $f5 : g6$ $Kg8-f6$
7. $g6 : h7+$ $Kf6 : h5$
8. $Cd3-g6 \times$.

* * *

1. $d2-d4$ $f7-f5$
2. $Cc1-g5$...

Ловушечный ход. Белые провоцируют противника устроить погоню за слоном.

2. ... $h7-h6$
3. $Cg5-h4$ $g7-g5$

4. Ch4—g3 f5—f4?

Слон пойман, но в пылу по-
гони черные забыли о безопас-
ности своего короля и осла-
били его прикрытие.

5. e2—e3 h6—h5
же не самый сильный ход
черным уже плохо.
6. Cf1—d3 Lh8—h6
7. $\Phi d1 : h5 +$ Lh6 : h5
8. Cd3—g6 X.

Разбор ошибок, допущенных в этих партиях, позволит вам избежать их повторения. Однако если вас постигнет неудача и вы проиграете в самом начале, не падайте духом — подобное случалось и с мастерами.

Жибо

Лазар

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | d2-d4 | Kg8-f6 |
| 2. | Kb1-d2 | e7-e5 |
| 3. | d4 : e5 | Kf6-g4 |
| 4. | h2-h3?? | Kg4-e3! |

Белые сдались. Коня нельзя брать из-за мата, поэтому теряется ферзь. Эта «мииипартия» сыграла в 1924 году в чемпионате Парижа.

Речи

Тартаковер

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5

- | | | |
|----|----------|-----------|
| 3. | Kb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. | Kc3 : e4 | Kg8—f6 |
| 5. | Φd1—d3 | e7—e5 |
| 6. | d4 : e5 | Φd8—a5+ |
| 7. | Cc1—d2 | Φa5 : e5 |
| 8. | 0—0—0! | Kf6 : e4? |

Черные полагали, что белые собираются отыграть фигуру ходом 9. $\text{Лd}1-\text{e}1$.

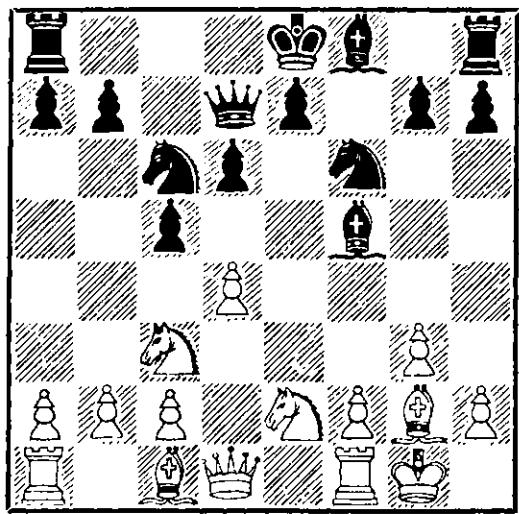
9. $\Phi d1-d8+!!$ Kpe8 : d8
 10. Cd2-g5++ Kpd8-e8
 11. $\Lambda d1-d8\times$

На 10...Крс7 следовало 11. Cd8×.

Эту партию гроссмейстеры
играли не в турнире, а «про-
сто так». И в легких партиях,
как видите, встречаются кра-
сивые комбинации!

* * *

Если мы проанализируем совершенные в «минипартиях» ошибки, то заметим, что их можно разделить на две группы. Первая — конкретные ошибки: просмотры, «зевки». Вторая — ошибки, связанные с нарушением принципов дебютной стратегии. Если первые зависят от силы и умения, то причина вторых — обычно недостаток опыта и знаний.



231

ТРИ «КИТА», НА КОТОРЫХ ДЕРЖИТСЯ ДЕБЮТ

Известны три главных принципа, три «кита» дебютной стратегии.

Первый «кит» — быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Помните, как метался по доске ферзь, пытаясь объявить «детский» мат? Грех белых заключался не только в раннем развитии ферзя — они забыли о других силах. В дебюте надо стараться каждым ходом вводить в бой новую фигуру. Это особенно важно на первых ходах.

Естественно, что развивать фигуры надо не как попало. А как? А так, чтобы, заняв исходные позиции, фигуры действовали дружно, помогая друг другу, а не мешая.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 ...

Белые вывели коня и напали на пешку. Чем ее защитить? Может быть, сделать ход 2... Cd6? Черные тоже вывели бы фигуру, защитили бы свою пешку. Кажется, все очень хорошо. Нет. Ход слоном плох, и вот почему: слон ста-

новится перед пешкой «d» и мешает войти в игру другому слону; кроме того, скоро мы узнаем, что центральным пешкам отведена в дебюте особая роль, и без нужды не следует становиться на их пути.

Нормальная защита для пешки e5 — ход 2... Kc6. Можно сыграть и 2... Kf6, немедленно переходя в контратаку.

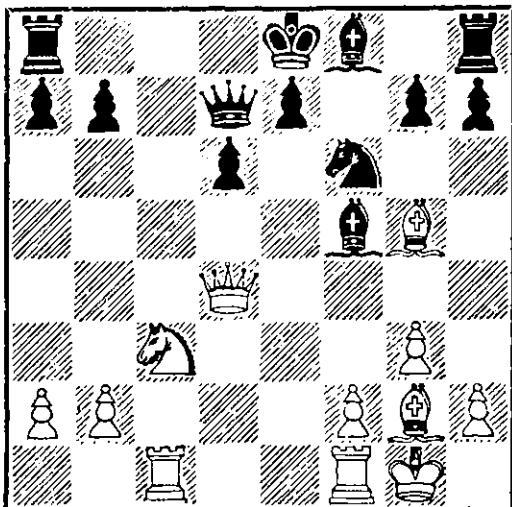
Что может случиться, если шахматист преибргает принципом быстрой и целеустремленной мобилизации сил?

В следующем примере (**Авербах — Гагарин, Калуга, 1938 г.**) черные решили полакомиться пешкой, нарушив принцип быстрейшего развития фигур.

№ 231.

1. ... Kc6—b4
2. Cc1—g5 Kb4 : c2
3. La1—c1 Kc2 : d4
4. Ke2 : d4 c5 : d4
5. Fd1 : d4 ...

№ 232. Подведем итоги операции черных. У них лишняя пешка, зато белые фигуры полностью мобилизованы. Черные надеялись наверстать



232

развитие, сохранив материальный перевес. Но достижимо ли это?

Белые отлично подготовлены к сражению. Им достаточно поставить ладью f1 на e1, и уже будет грозить ход С : f6. Поэтому черные предпринимают попытку отбросить неприятельские фигуры.

5. . . e7—e5

6. Фd4—b4 d6—d5

7. Фb4—b3 Cf5—d3

Казалось бы, черные достигли успеха — заняли пешками центр, напали на ладью...

8. Кс3 : d5! . . .

Этот комбинационный удар сразу ставит все на свои места. Делая «активные» ходы пешками, черные раскрыли позицию короля, а при отсталости в развитии это обычно ведет к роковым последствиям.

8. . . Cd3 : f1

9. Cg2 : f1 . . .

Грозит 10. Сb5. Ответ черных вынужден.

9. . . Фd7 : d5

10. Cf1—b5+ Кре8—f7

Конечно, нельзя 10. . . Кре7, так как конь будет связан.

11. Сb5—c4 Фd5 : c4

12. Фd3 : c4+ Кpf7—g6

Черные понесли потери и по-прежнему отстают в развитии. Белые идут в решающую атаку.

13. Сg5 : f6 g7 : f6

Если 13. . . Кр : f6, то 14. Лс3 и далее 15. Лf3+.

14. Фс4—g4+ Крг6—f7

15. Лс1—c7+ Cf8—e7

16. Фg4—c4+ Кpf7—f8

17. Фс4—e6 La8—e8

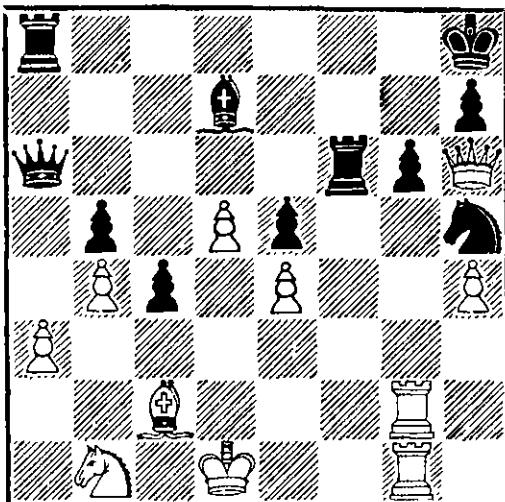
18. Лс7 : e7 Le8 : e7

19. Феб : f6+.

Черные сдались.

Второй «кин» — расстановка пешек. Пешки выполняют важную роль и в наступлении, и в обороне. В отличие от фигур, пешки никогда не отступают. Это налагает на полководца по отношению к ним особую ответственность.

Двигая пешки, мы открываем дорогу своим фигурам и завоевываем пространство. Казалось бы, дело простое — гони пешки вперед! Не тут-то было. В открывшееся пространство могут проникнуть неприятельские фигуры. Опаснее всего, двигая пешки, раскрывать позицию короля. Вот пример неудачной стратегии.



233

№ 233 — позиция из партии Толуш — Алаторцев (Рига, 1954 г.). В начале партии белые далеко продвинули пешки и, хотя захватили большое пространство, ослабили свой лагерь. В этом положении уже было пора трубить отбой и переходить к защите. Следовало оттянуть ферзя назад ходом 1. Фe3. Но белые по-мышляли только об атаке.

1. Лg2—g5 . . .
С угрозой 1. . . Л : h5.
1. . . Фab—b6!
Этим ходом черные отражают угрозу 2. Л : h5 (под удар попадает ладья g1) и переходят в контратаку.

2. Лg1—e1 Лf6—f2!
3. Kpd1—c1 . . .
Если 3. Л : h5, то 3. . . Фd4+ и 4. . . gh.

3. . . Kh5—f4
Декорации полностью переменились. Фигуры черных ворвались в лагерь противника.

4. Лg5—g3 . . .
Приводит к потере фигуры, но спасения нет. Например: 4. Л : e5 Kd3+ 5. С : d3 cd, и белые беззащитны.

4. . . Лf2 : c2+

5. Kpc1 : c2 Фb6—f2+
6. Kb1—d2 Фf2 : g3,

и черные выиграли.

Для того чтобы король не оказался в опасности после продвижения центральных пешек, обычно его эвакуируют из центра на фланг — делают рокировку.

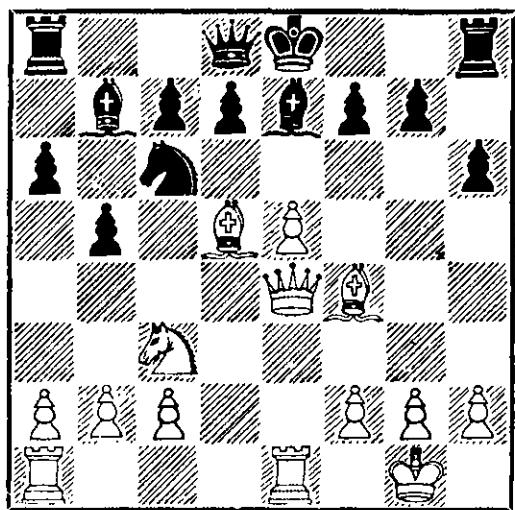
Как же правильно расставлять пешки?

Их задача — способствовать развитию фигур и прикрывать эти фигуры от нападения неприятельских пешек.

Поэтому в дебюте важно так расположить пешечную цепь, чтобы под ее прикрытием выводить на исходные позиции легкие фигуры.

Каждому мобилизационному плану расстановки сил соответствует свой «рисунок» пешечной цепи. В дебюте чаще выдвигаются центральные пешки, а не фланговые. Почему это происходит, вы сейчас узнаете.

Третий «кит» — центр. Центр в узком смысле этого слова — это поля e4, e5, d4, d5. Они образуют маленький квадрат. В широком смысле к центру относят и примыкаю-



234

щие к маленькому квадрату поля. Фигуры, расположенные на этих полях, могут быть быстро переброшены для действий на любом фланге. Знакомясь со свойствами фигур, вы, несомненно, обратили внимание на то, что все фигуры, кроме ладей, находясь в центре доски, обстреливают большее количество полей, чем на краю.

Центр — как бы высота, господствующая над местностью. *Борьба за центр — одна из главных задач при разыгрывании дебюта. Тот, кто господствует в центре, как правило, господствует на всей доске.* Захватить центр — значит надежно занять его своими пешками и под их прикрытием активно расположить фигуры.

Позднее, овладев основами шахматного искусства, вы сможете разбирать партии видных мастеров и, вероятно, обратите внимание на то, что есть мастера, предпочитающие фланговую стратегию, старающиеся создать позиции, где инициатива на фланге играет важную роль. Но опыт пока-

зывает, что именно шахматисты, «уважающие» центр, играют стабильнее.

№ 234 — яркий пример из партии Сокольский — Кобленц (Киев, 1944 г.).

На первый взгляд черные развиты удовлетворительно, осталось лишь рокировать. Однако господство белых в центре столь значительно, что они быстро принуждают противника к капитуляции.

1. Фe4—f5! . . .

Что теперь делать черным? На 1. . . 0—0 последовало бы 2. С : h6. Взятие фигуры проигрывает — 2. . . gh 3. Сe4, и мат неизбежен.

Удовлетворительного способа отклонить жертву нет: грозит 3. Фg6, а на 3. . . Крh8 возможно 4. С : g7+ Кр : g7 5. Лe4 с разгромом. Если бы черные сделали неуклюжий ход 1. . . Лf8, то после 2. Фh7 g5 3. Кe4 атака белых развивалась бы сама собой, например: 3. . . Фc8 4. С : c6 С : c6 5. Kd6+! cd 6. ed, и черный король беззащитен.

Эта беспространная картина заставила черных капитулировать. Вот что значит центр!

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ШАХМАТНАЯ
ГЕОГРАФИЯ



В каждом дебюте, чуть ли не в каждом его варианте, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов.

М. Чигорин



В начале игры соперники находятся в равных условиях, их совершенно одинаковые силы занимают равные территории и расположены симметрично. Правда, одно преимущество все же у белых есть. Это право первого хода.

Велико ли это преимущество? Как показывает статистика, во встречах мастеров и гроссмейстеров обычно белые выигрывают больше партий, чем черные: примерно 60 против 40. Черным выигрывать труднее.

В партиях начинающих шахматистов цвет обычно не играет большой роли, но огромное значение приобретают знания. Не зная основ дебюта, легко попасть в проигрышное положение. Поэтому дебют изучать надо, но прежде мы хотим вам дать несколько полезных рекомендаций.

Перед разбором дебютных вариантов необходимо как следует понять и усвоить принципы, на которых держится дебют. Это даст вам возможность ориентироваться во многих дебютах.

Однако есть начала, где с

первых же ходов завязывается острая, конкретная игра, и малейшая ошибка может оказаться фатальной. Это — королевский гамбит, гамбит Эванса, защита двух коней. В таких дебютах, как ни крутись, необходимы конкретные знания. *И все-таки — не пытайтесь зубрить сложные варианты этих начал.* Бездумная зубрежка принесет мало пользы. Намного важнее понять идею того или иного продолжения, а отдельные ходы вы тогда сумеете найти сами. Учтите, что даже гроссмейстеры не знают всех дебютных вариантов и тем не менее прекрасно ориентируются в незнакомых дебютах. К тому же опытные шахматисты не играют всех дебютов. Обычно в репертуаре мастеров и гроссмейстеров их всего несколько. Поэтому, рассмотрев разные дебютные системы и составив себе о них представление, вы должны наметить, какие дебюты будете играть. Выбор этот зависит от вашего вкуса, характера, стиля игры. Если вы любите атаковать, не бойтесь жертвовать, рисковать,

выбирайте острые гамбитные продолжения. Если вам по душе спокойная игра, к вашим услугам и спокойные (относительно!) дебюты.

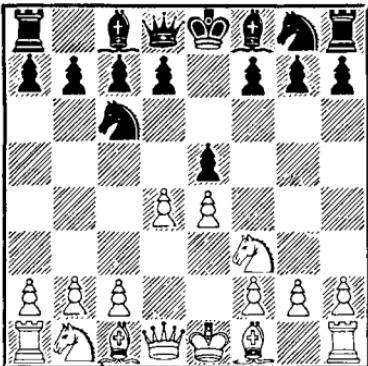
Однако при всех обстоятельствах нужно попробовать свои силы и в атаке, и в защите, проверить, что получается лучше, что хуже.

Изучать дебюты следует так: бегло просмотрев дебют, получив о нем первое впечатление, разыграть затем примерную партию. Мы специально подобрали такие партии, которые отчетливо показывают планы, характерные для того или иного дебюта.

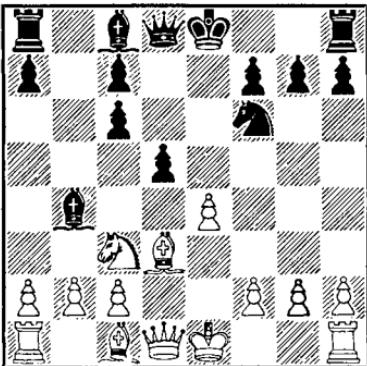
После этого неплохо будет попробовать этот дебют на практике, но, сыграв партию, обязательно посмотрите в книгу, сравните ваше продолжение с теоретическим.

Дебютов значительно больше, чем мы привели в нашей книге. Мы вполне сознательно пошли на это ограничение. В первую очередь нужно научиться играть *открытые дебюты*, как более простые и более ясные. Поэтому на открытых дебютах мы и сосре-

доточим главное внимание. Для первых шагов в шахматах этого вполне достаточно. Если же потом вы захотите изучить дебюты более основательно, к вашим услугам специальные курсы дебютов, рассчитанные на шахматистов более высокой квалификации. Впрочем, в книге есть и оба других вида дебютов — *полуоткрытые* и *закрытые*, а о том, что это такое, нам и предстоит сейчас поговорить. Все шахматные начала — дебюты (дебют по-французски и означает начало) — делятся на три основные группы: открытые дебюты — в них игра обязательно начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5; полуоткрытые дебюты — на ход 1. e2—e4 черные отвечают любым ходом, кроме 1. . e7—e5; и закрытые дебюты — белые начинают партию любым ходом, кроме 1. e2—e4. Открытыми и закрытыми называют не только дебюты, но и определенные типы позиций. *Открытыми позициями* называют такие, в которых после размена пешек в центре есть простор для фигур. Бы-



235



236

вают случаи, когда открытые позиции образуются в закрытых дебютах, и наоборот. Поэтому классификация дебютов носит довольно формальный характер, однако она проста и удобна, и мы будем ее придерживаться.

ОТКРЫТИЕ ДЕБЮТЫ

Шотландская партия

Этот дебют получил свое название после партии по переписке, сыгранной в 1824 году между шахматистами Эдинбурга и Лондона. Партию выиграли шотландские шахматисты.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 . . .

Белые хотят сыграть d2—d4 и подготавливают этот ход. Немедленное 2. d4 менее привлекательно: после 2. . . ed 3. Ф : d4 Kсб черные с темпом развиваются коня.

2. . . Kb8—c6

3. d2—d4 . . .

№ 235. Белые стремятся сразу захватить важные центральные поля. Возможен и

ход 3. с3. Это начало называется английской партией. Игра в нем носит медлительный характер. Черные могут отвечать либо 3. . . d5, либо 3. . . Kf6.

3. . . e5 : d4

4. Kf3 : d4 . . .

У белых есть другое, гамбитное, продолжение: 4. Сс4 — шотландский гамбит. Термин *гамбит* происходит от итальянского слова «gambetto» — подножка. Гамбитные продолжения применяются в самых различных началах. Идею гамбита в самом общем виде можно выразить так — жертва материала за быстрое развитие, захват центра и атаку.

4. . . Kg8—f6

5. Kb1—c3 Cf8—b4

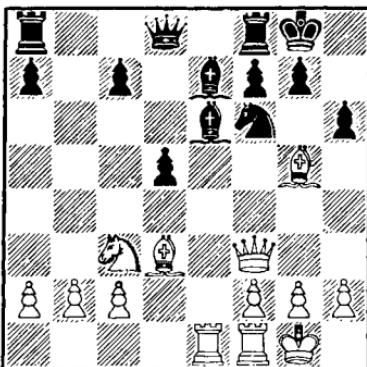
6. Kd4 : c6 b7 : c6

7. Cf1—d3 d7—d5!

№ 236. После этого активного хода белым не удается сохранить преобладание в центре.

Хуже 7. . . d6 из-за 8. 0—0 0—0 9. Сg5 с угрозой 10. Ff3, и белые без помех усиливают свое положение.

8. e4 : d5 . . .



237

Попытка стеснить черных ходом 8. eб не удается из-за 8. . . Kg4 9. 0—0 0—0 10. Cf4 fб, и белые не могут уберечь от размена свою «главную» пешку.

8. . . cb6 : d5
9. 0—0 0—0

В этой открытой позиции обе стороны имеют хорошие возможности. Обычно белые пытаются атаковать на королевском фланге, черные стремятся к инициативе в центре и на ферзевом фланге.

Шотландская партия
А. Алехин Эм. Ласкер
Играна в Москве в 1914 году

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. d2—d4 e5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8—f6
5. Kb1—c3 Cf8—b4
6. Kd4 : c6 b7 : c6
7. Cf1—d3 d7—d5
8. e4 : d5 c6 : d5
9. 0—0 0—0

10. Cc1—g5 Cc8—e6

Черные укрепили свое положение в центре. Ошибкой был бы ход 10. . . Ce7 из-за 11. С : f6 C : f6 12. Фh5 с преиму-

ществом. Вот примерный вариант: 12. . . g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. К : d5 С : b2 15. Лa1! Сe5 16. Лfe1! Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, достигая материального перевеса.

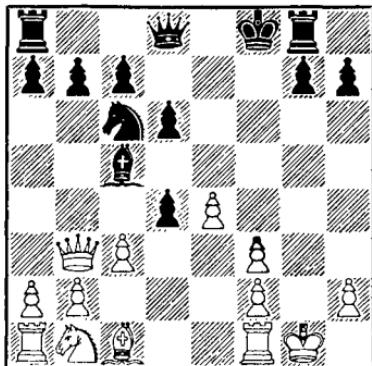
11. Фd1—f3 . . .
Ошибочной была бы комбинация 11. С : f6 Ф : f6 12. К : d5? С : d5 13. Фh5 из-за 13. . . Лfd8, и черные защищаются, сохранивая материальный перевес. Или 12. Фh5 gб 13. К : d5? Фd8!, выигрывая коня.

11. . . Сb4—e7
12. La1—e1 h7—h6

№ 237. Когда игралась эта партия, Ласкер был чемпионом мира, а Алехин только начинал свою шахматную карьеру. Чемпион мира, делая последний ход, не подозревал, что его партнер может форсировать ничью комбинационным путем. К сложной игре с примерно равными возможностями вело продолжение 12... Лb8 13. Kd1 сб.

13. Cg5 : h6! g7 : h6
14. Le1 : eb! f7 : eb

Черные не имеют выбора. Двумя «фугасами» белые полностью разрушили стены ко- 127



ролевского замка и расчи-
стили путь ферзю.

15. $\Phi f3-g3+ Kpg8-h8$

16. $\Phi g_3 - g_6$.

Соль комбинации в этом ходе. Черные не могут защитить пешку $h6$ (16. . . $Kg8??$ 17. $\Phi h7 \times$) и вынуждены примириться с вечным шахом. Например: 16. . . $\Phi e8$ 17. $\Phi : h6 +$ $Kpg8$ 18. $\Phi g5 +$ $Kph8$ (18. . . $Kpf7$ 19. $\Phi g6 \times$) 19. $\Phi h6 +$.

Ничья.

Шотландский гамбит

Играна в Вене в 1860 году

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. d2—d4 e5 : d4
 4. Cf1—c4 . . .

Это гамбитное продолжение ведет к более острой игре, чем шотландская партия. Не торопясь отыгрывать пешку, белые стремятся к быстрому развитию фигур.

4. Cf8—c5

Черные развиваются, одновременно защищая пешку. Продолжение 4... Сb4+ либо вводу на мельницу белых, так

как после 5. c3 dc 6. 0—0 cb
7. С : b2 они значительно
опережали черных в разви-
тии

Мастера обычно предпочитают инициативу незначительному материальному перевесу. Поэтому в гамбитах часто возвращают пожертвованный материал, стремясь перехватить инициативу. В этом духе был ход 4...Кб6, сводящий игру к защите двух коней — дебюту, который будет рассмотрен позднее.

5. 0-0 d7-d6

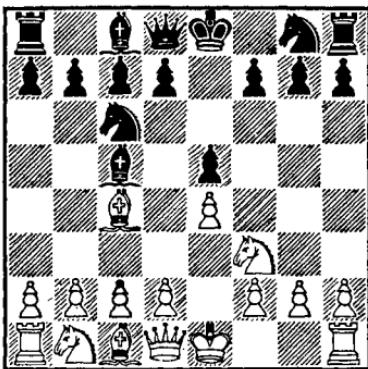
Естественное продолжение 5...Kge7 давало белым мощную атаку — 6. Kg5 Ke5 (совсем плохо 6...0—0 из-за 7. $\Phi h5$ h6 8. K:f7) 7. Cb3 h6 8. f4 hg 9. fe, и удовлетворительной защиты пункта f7 нет.

6. c2—c3 Cc8→g4!

Черные стремятся к контр-атаке. Продолжение 6...dc
7. К :с3 вело к длительной инициативе белых. Пешку можно возвратить и ходом 6...d3, что, кстати, тоже дает черным удобную игру.

7. $\Phi d1-b3$ $Cg4 : f3!$

8. Cc4 : f7+ Kpe8—f8



239

9. Cf7 : g8 Lh8 : g8
10. g2 : f3 . . .

№ 238. Оценим создавшееся положение. Возвратив пешку, черные преуспели в развитии и имеют хорошие виды на атаку ослабленного королевского фланга.

10. . . . g7—g5!
Энергично сыграно! Черные не обращают внимания на то что у них не защищена пешка b7, и немедленно приступают к активным действиям.

11. Фb3—e6 . . .
Если 11. Ф : b7, то 11. . . Кб5 и белые не могут организовать оборону.

11. . . . Кс6—e5
12. Феб—f5+ Крf8—g7!
Остроумный ход. На 13. С : g5 последует 13. . . Крh8!, и черные выигрывают фигуру.

13. Крg1—h1 Крg7—h8
14. Лf1—g1 . . .
Белые все еще помышляют об инициативе и немедленно попадают под разгром.

14. . . . g5—g4!
15. f3—f4 . . .
На 15. fg последовало бы 15. . . Фh4 с угрозой 16. . . Лaf8.
15. . . . Кб5—f3
16. Лg1 : g4 . . .

Наивно думая, что все трудности позади.

16. . . . Фd8—h4!!
17. Лg4—g2 Фh4 : h2+!
18. Лg2 : h2 Лg8—g1×.

Итальянская партия

Этот дебют был исследован итальянскими шахматистами еще в XVI веке

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5

№ 239. Типичное положение итальянской партии. Дальше игра может развиваться по трем основным направлениям. I. Белые стремятся быстрее развить свои фигуры, не предпринимая пока никаких активных действий в центре.

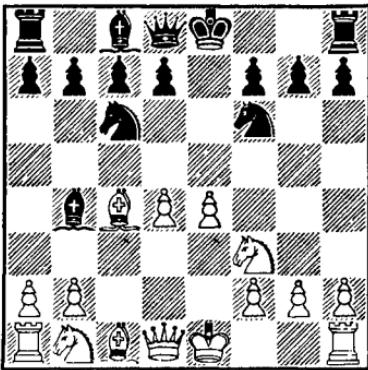
4. d2—d3 d7—d6
5. Kb1—c3 Kg8—f6
6. 0—0 0—0
7. Cc1—g5.

Это продолжение надежно, однако оно не ставит перед черными сложных задач.

II. Белые стремятся захватить центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

Черные не могут оставаться 129



240

равнодушными. Белые готовят выпад в центре (5. d2—d4). Допустим, черные сыграли бы 4...d6, не пытаясь помешать противнику. Тогда после 5. d4 ed 6. cd Cb6 7. Kc3 у белых был бы явный перевес в центре.

Ход 4...Kf6 не дает партнеру покоя — атакована пешка e4.

5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 Cc5—b4+

№ 240. Атакованный слон уходит без потери времени. Если бы он отошел на b6, то после 7. d5 Ke7 8. e5 центральные пешки белых оттеснили бы неприятельские фигуры.

7. Cc1—d2 Cb4 : d2+
8. Kb1 : d2 d7—d5!

Преобладание белых в центре ликвидировано. Черные своевременным выпадом уравнивают шансы.

Теперь возвратимся к положению после шестого хода черных (**№ 240**). Еще в XVI веке итальянец Джоакино Греко предложил интересный гамбитный ход 7. Kc3. Не останавливаясь перед жертвами, белые стремятся быстро развить фигуры и по-

лучить атаку. Для того чтобы уравнять шансы, черные должны защищаться очень точно. Итак:

7. Kb1—c3 Kf6 : e4
Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если 7...d5, то 8. ed K : d5 9. 0—0! Ce6 10. Cg5 Ce7 11. C : d5 C : d5 12. K : d5 Ф : d5 13. С : e7 K : e7 14. Le1, и черные не могут рокировать.

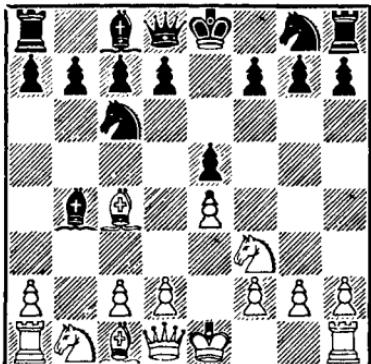
8. 0—0! Cb4 : c3
У черных есть и другой способ удержать равновесие — 8...K : c3 9. bc d5! (как играть после 9...С : c3, вы узнаете, разобрав партию на стр. 134).

10. cb dc 11. Le1+ Ke7 12. Cg5 f6 13. Fe2 Cg4. (Принятие жертвы фигуры делает атаку белых неотразимой — 13...fg 14. Ф : c4 и далее 15. K : g5.)

14. Cf4 Kpf7! 15. Ф : c4+ Kd5 с оборонноспособной позицией.

9. d4—d5! ...
Сильнейшее и единственное продолжение. На 9. bc следует 9...d5!

9. ... Cc3—f6!
10. Lf1—e1 Kc6—e7



241

11. $Lel : e4$ $d7-d6$
 Этот острый вариант детально изучен теорией. Найдены самые лучшие ходы за белых и черных. Признано, что инициатива у белых, но точная защита позволяет черным достичь ничьей.

III. Третье направление также гамбитное.

Мы убедились, что, продолжая 4. $c2-c3$, белые не успевают построить сильный пешечный центр. Поэтому в начале XIX века английский шахматист Эванс предложил гамбитный ход 4. $b2-b4$. Это продолжение было названо в его честь гамбитом Эванса. Гамбит Эванса стал излюбленным началом шахматистов прошлого столетия.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $Kg1-f3$ $Kb8-c6$
3. $Cf4-c4$ $Cf8-c5$
4. $b2-b4$ $Cc5 : b4$

№ 241. Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если черные отклонят гамбит, то белые сохранят инициативу, да и пешку тоже. Например: 4. ... $Cb6$ 5. $a4$ $a6$ 6. $Kc3$ $Kf6$ 7. $Kd5!$ $Ca7$ (опасно 7. ... $K : e4$ из-за 8. $0-0$ $0-0$

9. $d3$, и на 9. ... $Kf6$ или 9. ... $Kd6$ следует 10. $Cg5$; а если 7. ... $K : d5$ 8. ed $e4$ 9. $dc 0-0$, то белые не уходят конем из-за 10. ... $Ff6$, а играют 11. $Cb2! ef$ 12. $\Phi : f3$ с лучшими шансами) 8. $d3$ $h6$ 9. $Ce3$, и у белых хорошая игра.

5. $c2-c3$.

Жертва пешки позволяет белым выиграть время, необходимое для построения пешечного центра.

У черных несколько продолжений.

I

5. ... $Cb4-c5$
6. $d2-d4$ $e5 : d4$
7. $0-0$ $d7-d6$
8. $c3 : d4$ $Cc5-b6$

Перед нами так называемая «нормальная позиция гамбита Эванса», которая уже свыше ста лет подвергается анализу.

9. $Kb1-c3$...

Считается сильнейшим.

9. ... $Cc8-g4$
10. $Cc4-b5$ $Kre8-f8$
11. $Cc1-e3$,

и за пешку у белых длительная инициатива и перевес в пространстве.

II

5. . . Cb4—a5
6. d2—d4 . . .

Долгое время сильнейшим считалось продолжение 6. 0—0, но Ласкер опроверг его, предложив следующий вариант: 6. . . d6 7. d4 Cb6! (черные не желают подвергать себя риску оказаться под сильной атакой и возвращают пешку) 8. de de 9. Ф : d8+ Kр : d8 10. K : e5 Себ, и в этом упростившемся положении у белых нет даже и тени атаки.

6. . . d7—d6
7. Fd1—b3 Fd8—d7!

Ошибочно 7. . . Fe7 из-за 8. d5, и белые выигрывают фигуру.

8. d4 : e5 Ca5—b6

Этот прием — возврат пешки в подходящий момент — лучший способ борьбы против гамбита. Если, например, 9. ed, то 9. . . Ka5 10. Fb5 K : c4 с равной игрой, тот же ход последует и на 9. Kbd2.

III

5. . . Cb4—e7
6. Fd1—b3 . . .

Или 6. d4 Ka5! 7. K : e5 K : c4
8. K : c4 d5 9. ed Ф : d5
10. Ke3 Fab с равной игрой.
6. . . Kg8—h6
7. d2—d4 Kc6—a5
8. Fb3—a4 Ka5 : c4
9. Fa4 : c4 Kf6—g4!
10. h2—h3 . . .

Если 10. d4 : e5, то 10. . . d7—d6!

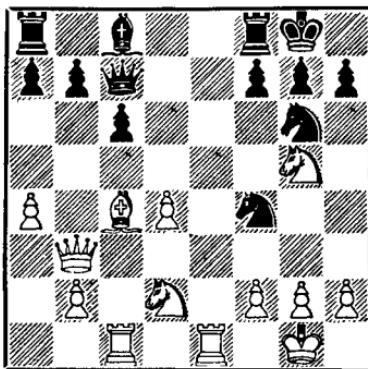
10. . . Kg4—f6
11. d4 : e5 d7—d5!
с хорошей игрой у черных.

Итальянская партия

Э. Шифферс **М. Гармонист**
*Играна во Франкфурте-на-Майне
в 1887 году*

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. c2—c3 Kg8—f6
5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 Cc5—b4+
7. Cc1—d2 Cb4 : d2+
8. Kb1 : d2 d7—d5
9. e4 : d5 Kf6 : d5
10. Fd1—b3 Kc6—e7

Основное теоретическое продолжение. Считается, что после 10. . . Ka5 11. Fa4+ сб 12. C : d5! Ф : d5 13. 0—0 0—0 14. Lc1 у черных труд-



242

ности, так как грозит 15. b4. Однако ход 11...сб необязателен. Заслуживает внимания 11...Ксб, и белым нелегко доказать преимущество своей позиции. Например, 12. Кеб 0—0 13. К : сб Фе8+ с опасной инициативой. Или 12. Сб5 0—0 13. С : сб bc, и плохо 14. Ф : сб из-за 14...Ле8+ 15. Кеб Кб4 и дальше, к примеру, 16. Ф : а8 Кс2+ 17. Кpd1 Сg4+ 18. К : g4 Ф : а8 19. Кр : с2 Фсб+! 20. Кpd1 Ф : g2.

11. 0—0 0—0

12. Лf1—e1 с7—сб

13. a2—a4 Фd8—c7

Черные собираются развить слона с8 и защищают пешку b7. С этой же целью лучше было 13...Кб6 14. Cd3 Себ 15. Фс2 h6, и проблема решена.

14. Лa1—c1! ...

Именно из-за этого хода не следовало ставить ферзя на линию «с». Грозит 15. С : d5 с выигрышем фигуры. А на 14...Себ белые ответят 15. Kg5 с преимуществом.

14. ... Kd5—f4

Неудачный ход. Обязательно надо было перебросить ферзя

на защиту королевского фланга — 14...Фf4.

15. Kf3—g5 Ke7—g6

№ 242.

16. Лe1—e8 ...
Начало красивой комбинации. Если бы черные почувствовали опасность, они бы сыграли 16...Себ, откупаясь пешкой.

16. ... Lf8 : e8

17. Cc4 : f7+ Kpg8—h8
На 17...Kpf8 последовало бы 18. К : h7+ Кре7 19. Le1+.

18. Cf7 : e8 Kf4—e2+
Черные надеялись этим ходом опровергнуть комбинацию...

19. Kpg1—h1 Ke2 : cl

20. Kg5—f7+ ...

Вторая волна атаки.

20. ... Kph8—g8

21. Kf7—h6++ Kpg8—f8

22. Фb3—g8+ Kpf8—e7

23. Ce8 : g6 h7 : g6

Или 22...gh 23. Ff7+, и мат следующим ходом.

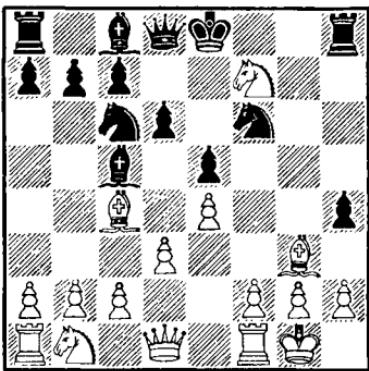
24. Фg8 : g7+ Kpe7—d8

25. Фg7—f8+ Kpd8—d7

26. Kd2—e4! ...

Этот ход, делающий атаку белых неотразимой, нужно было предвидеть, жертвуя ладью десять ходов назад. Грозит мат на с5, а если за-

133



243

щитить поле сб конем или пешкой, то решает 26. Фg7+ Кpd8 27. Kf7+.

26. . . . Фc7—d8
27. Фf8—d6+ Кpd7—e8
28. Ke4—f6+.

Черные сдались.

Итальянская партия
В. Кнорре М. Чигорин
Играна в Петербурге в 1874 году

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. 0—0 d7—d6
5. d2—d3 Kg8—f6
6. Cc1—g5 h7—h6
7. Cg5—h4? . . .

В старинных итальянских руководствах этот вариант называется «gioco pianissimo», что значит «тишайшая игра». Однако заблудиться можно и в самой ясной позиции. Белые уже определили положение своего короля, а черные имеют выбор. Неудачный маневр слона позволяет черным начать пешечную атаку до эвакуации короля из центра.

7. . . .
8. Ch4—g3 g7—g5
9. h6—h5!

9. Kf3 : g5? . . .
Ведет к проигрышу. Следовало играть 9. h4, хотя после 9. . . Cg4 10. c3 Fd7 у черных опасная инициатива.

9. . . . h5—h4!
10. Kg5 : f7 . . .

№ 243.

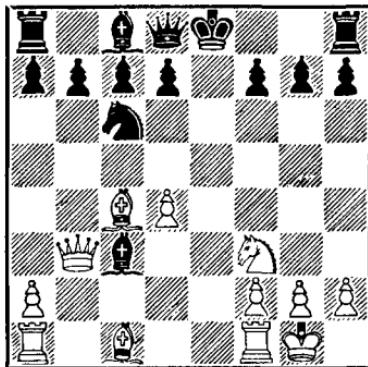
10. . . . h4 : g3!!
11. Kf7 : d8 . . .
Если 11. K : h8, то 11. . . Fe7 с сильнейшей атакой за потерянное качество.

11. . . . Cc8—g4!
 12. Fd1—d2 Kc6—d4!
- Нависла матовая угроза — 13. . . Ke2+ и 14. . . L : h2×.
13. Kb1—c3 Kd4—f3+!
 14. g2 : f3 Cg4 : f3

Белые сдались. Защиты от матов нет.

Итальянская партия
Д. Греко NN

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. c2—c3 Kg8—f6
5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 Cc5—b4+
7. Kb1—c3 Kf6 : e4
8. 0—0 Ke4 : c3
9. b2 : c3 Cb4 : c3



244

Тактика черных — самая примитивная, они «едят» все пешки подряд и сильно задерживаются с мобилизацией сил.

10. Фd1—b3 . . .

№ 244. Белые жертвуют ладью. Эта партия была сыграна в XVII веке, тогда не был известен ход 10...d5, который дает черным возможность успешно защищаться. Например: 11. С : d5 0—0 12. С : f7+ Kph8 (если 12...Л : f7, то 13. Kg5!) 13. Ф : c3 Л : f7, и у белых лишь небольшой позиционный перевес. Современная теория считает, что вместо 10. Фb3 сильнее 10. Сa3.

10. . . . Сс3 : a1

Приняв жертву, черные попадают под красивую и неотразимую атаку.

11. Сс4 : f7+ Кре8—f8
12. Сс1—g5 Кс6—e7
13. Кf3—e5! Сa1 : d4
14. Cf7—g6 d7—d5
15. Фb3—f3+ Сс8—f5
16. Cg6 : f5 Cd4 : e5
17. Cf5—e6+ Ce5—f6
18. Cg5 : f6 g7 : f6
19. Фf3 : f6+ Крf8—e8
20. Фf6—f7×.

Жестокий разгром.

№ 244. В другой партии противник Греко не принял жертву ладьи, а сыграл 10...С : d4, стараясь включить слона в защиту. И в этом случае атака белых восторжествовала: 11. С : f7+ Крf8 12. Сg5 Cf6 13. Lae1.

Ладья осталась жива и дает о себе знать: грозит Лe8+. 13. . . Ke7 14. Ch5 Kg6 15. Ke5! (эффектный ход!) 15. . . K : e5 16. L : e5 g6 (другой защиты от маты на f7 нет) 17. Ch6+ Cg7 18. Lf5+! Kpe7 19. Le1+ Ce5 20. L1 : e5+ Kpd6 21. Фd5×.

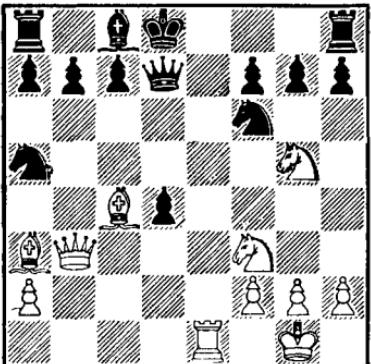
Гамбит Эванса

Ж. Арну де Ривьер М. Журну
Играна в Париже в 1848 году

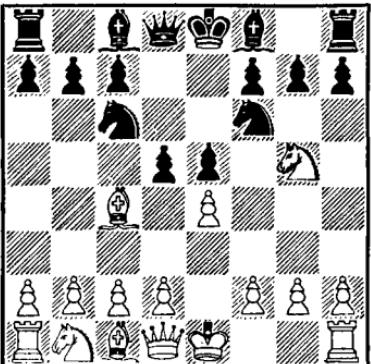
1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. b2—b4 Cc5 : b4
5. c2—c3 Cb4—a5
6. d2—d4 e5 : d4
7. 0—0 . . .

Так же как в предыдущей партии, белые не считаются с потерями. Они стремятся к быстрой мобилизации сил и открытию линий.

7. . . . Kg8—f6 135



245



246

Черные торопятся увести короля из центра в безопасное место, однако их ход нельзя одобрить. Почему? Это вы увидите сами. Осторожнее 7...

8. Cc1—a3! d7—d6
9. e4—e5! . . .

Белые ни за что не хотят позволить королю убежать из центра.

9. . . d6 : e5
10. Fd1—b3 Fd8—d7
11. Lf1—e1 e5—e4
12. Kb1—d2 . . .

Последовательно наращивая мощь атакующих сил.

12. . . Ca5 : c3
13. Kd2 : e4 Cc3 : e1
14. La1 : e1 Kре8—d8
15. Ke4—g5 . . .

Грозит убийственный ход 16. K : f7+ . . .

15. . . Kсб—а5

№ 245. Черные пытаются ослабить атаку, но безуспешно.

16. Kf3—e5! Ka5 : b3
17. Ke5 : f7+ Fd7 : f7
18. Kg5 : f7+ Kpd8—d7

Король надеется скрыться на поле сб от удара ладьи, но...

19. Cc4—b5+! c7—c6
20. Lel—e7×.

Все фигуры белых приняли

участие в атаке, поэтому она оказалась сокрушительной.

Защита двух коней

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Kg8—f6

Этот дебют — ровесник итальянской партии. Он отличается большим количеством острых вариантов. Черные пытаются с самого начала перехватить инициативу.

Два главных направления — 4. Kg5 с нападением на пункт f7 и 4. d4, завязывая борьбу за центр.

Рассмотрим их по порядку.

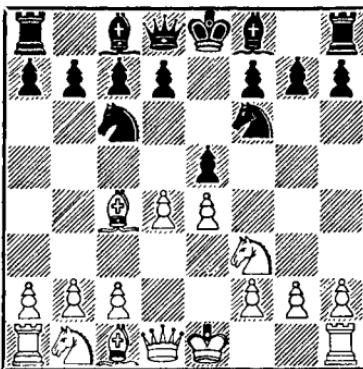
I

4. Kg5—g5 d7—d5

№ 246. Черные могут, сыграв 4. . . Cсб, оставить пункт f7 без защиты. Ответ 5. K : f7 после 5. . . C : f2+ 6. Кр : f2 K : e4+ ведет к головоломным осложнениям, выгодным для черных. Лучше 6. С : f7+ Kре7 7. Cd5, сохраняя лишнюю пешку.

5. e4 : d5 Kсб—а5

Почему черные не отыгрыва-



247

ют пешку ходом 5...К : d5? Оказывается, это опасно. У белых две хорошие возможности. Одна — жертвой фигуры 6. К : f7 Кр : f7 7. Фf3+ Креб 8. Кс3 выгнать короля противника «на сквознячок». Например, 8...Кb4 (слабее 8...Кe7 9. d4 сб 10. Сg5 h6 11. С : e7 С : e7 12. 0—0—0 с сильнейшей атакой) 9. Фе4 сб 10. а3 Каб 11. d4, и атака белых вполне компенсирует пожертвованный материал. Вторая возможность — более спокойная — 6. d4. Только в ответ на ход 6...Сe7 белые собираются пожертвовать на f7. А на 6...Себ они намерены путем 7. К : e6 fe 8. de К : e5 9. Фh5+ Кf7 10. 0—0 получить позиционный перевес.

Вместо 5...Ка5 возможно 5...Kd4 6. с3 (если 6. d6, то 6...Ф : d6 7. К : f7 Фc6!) 6...b5 7. Cf1 К : d5 с острой игрой.

6. Сс4—b5+ ...

Самое распространенное продолжение. Могут белые сыграть и 6. d3, хотя после 6...h6 7. Kf3 e4 8. Fe2 К : c4 9. dc Сс5 у черных за пешку активная игра.

6. ... c7—c6
7. d5 : c6 b7 : c6
8. Cb5—e2 h7—h6
9. Kg5—f3 e5—e4
10. Kf3—e5 Cf8—d6

Черные отдали пешку, но заставили белых потерять несколько темпов и получили инициативную позицию. Чьи шансы лучше? Черные должны стремиться к атаке, белые — к упрощениям, к переходу в эндшпиль с лишней пешкой. Добьется успеха тот, кто полнее использует выгоды своей позиции. Обычно белые защищают коня ходом 11. d4.

II

№ 247. Продолжение 4. d3 Сс5 ведет к итальянской партии.

4. d2—d4 ...
5. 0—0 ...

Если 5. e5, то 5...d5. Белые проводят обычный для открытых позиций план: не считаясь с потерей пешек, они стремятся быстрее развить фигуры.

5. ... Kf6 : e4
К острой атаке Макса Ланге 137

ведет 5...Cc5 (см. партию на стр. 139).

6. Lf1—e1 d7—d5

7. Cc4 : d5 ...

Изредка применяется любопытный ход 7. Kc3, на который проще всего отвечать 7...Cеб 8. C : d5 C : d5 9. K : e4 Ce7 с равными шансами.

7. ... Fd8 : d5

8. Kb1—c3 Fd5—a5

9. Kc3 : e4 Cc8—e6

10. Ke4—g5 0—0—0

Черные возвращают пешку и получают вполне приемлемую позицию.

Защита двух коней

В. Чокылты Р. Нежметдинов
Играна в Бухаресте в 1954 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. Kf3—g5 d7—d5

5. e4 : d5 Kc6—a5

6. Cc4—b5+ c7—c6

7. d5 : c6 b7 : c6

8. Cb5—e2 ...

У белых есть интересный ход

8. Ff3 и на 8...Fc7 ответ

9. Cd3 с последующим 10.

Ke4. Лучшее продолжение за

черных — жертва второй пешки: 8...Лb8. Принимать жертву опасно: 9. С : c6+ K : c6 10. Ф : c6+ Kd7! 11. Ke4 Lb6, и черные быстро развиваются инициативу.

8. ... h7—h6

9. Kg5—f3 e5—e4

10. Kf3—e5 Fd8—c7

11. Ke5—g4 ...

Ошибочное продолжение, позволяющее черным выиграть время для мобилизации сил. Правильно 11. d4.

11. ... Cc8 : g4

12. Ce2 : g4 Cf8—c5!

13. Cg4—e2 ...

Вынужденная потеря еще одного темпа. Если 13. 0—0, то 13...h5 14. Ce2 Kg4 с сильнейшей атакой.

13. ... La8—d8

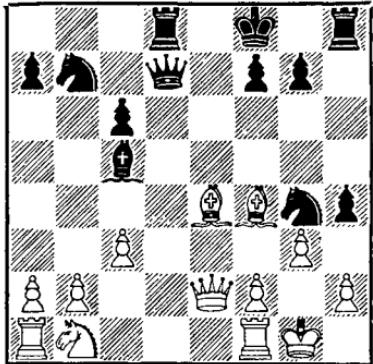
14. c2—c3 Ka5—b7

15. 0—0 h6—h5!

Пользуясь большим перевесом в развитии и преобладанием в центре, черные начинают атаку на королевском фланге. Они отказываются от рокировки, надеясь использовать ладью h8 в атаке.

16. d2—d4 ...

Белые стремятся завязать игру в центре. Обычно удар в



центре — лучшее средство против фланговых операций противника.

16. . . e4 : d3
 17. Ce2 : d3 Kf6—g4
 18. Φ d1—e2+ Kpe8—f8!

Белым удалось лишить черных рокировки, но здесь это небольшое достижение: ладья именно на h8 принимает активное участие в игре.

19. g2—g3 Фc7—d7!
Нападая на слона, черные с темпом защищают коня g4, чтобы освободить от этой обязанности пешку «h».

20. Cd3—e4 h5—h4
 21. Cc1—f4 . . .

№ 248. Вело к немедленному поражению 21. С : сб Ф : сб
 22. Ф : g4 из-за 22. . . b3!

21. . . . K_g4 : h2!
Позиция белых рушится.
Принять жертву нельзя:
22. Кр : h2 hg++ 23. Кр g1
Фh3 с неотразимыми угрозами.

22. $\text{Lf}1-\text{e}1$ $\text{Kh}2-\text{g}4$
 23. $\text{Ce}4-\text{f}3$. . .
 Защиты нет. На 23. $\text{Lf}1$ все
 равно следует 23. . . $\text{K : f}2$ 24.
 $\text{L : f}2 \text{ hg}$ 25. $\text{C : g}3 \text{ Ph}3$ 26.
 $\Phi\text{f}3 \text{ Ld}1+$
 23. . . $\text{Kg}4 : \text{f}2$

24. Cf4—e3 h4 : g3
 25. Ce3 : c5+ Kb7 : c5
 26. Ce4 : c6 . . .

Последняя ловушка. Если 26...Ф : сб, то 27. Фе7+ Крg8 28. Ф : d8+ Крh7 29. Фh4+.

26. . . . Kf2-h3+
 27. Kpg1-f1 Фd7-f5+
 Белые сдались.

На 28. Cf3 решает 28...Ф:f3+ 29. С:f3 Kf4 и 30...Лh2. Если же 28.Cf3, то 28...g2+! 29. Ф:g2 Лd3.

Защита двух коней

М. Чигорин

Р. Тейхман

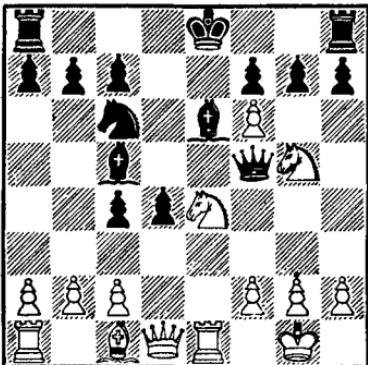
Играна в Лондоне в 1899 году

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | Kg8—f6 |
| 4. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 5. | 0—0 | Cf8—c5 |

При этом продолжении черные подвергаются сильной атаке, которая была подробно исследована немецким шахматистом Максом Ланге.

6. e4—e5 d7—d5
 7. e5 : f6 d5 : c4
 8. $\mathcal{N}f1$ —e1+ Cc8—e6
 9. Kf3—g5 Φ d8—d5

Плохо 9. . . Ф : f6? из-за 10. 139



249

K : e6 fe 11. Фh5+ и 12. Ф : c5 или 9...0—0? из-за 10. Л : e6 fe 11. Фh5 h6 12. f7+ Kph8 13. Фg6.

10. Kb1—c3! Фd5—f5
11. Kc3—e4 ...

№ 249.

11. ... Сс5—b6

Считается сильнейшим продолжение 11...0—0—0 12. К : е6 fe 13. g4 Фе5 14. fg Lhg8 15. Ch6 со сложной игрой.

12. f6 : g7 Lh8—g8
13. g2—g4 Фf5—g6
14. Kg5 : е6 f7 : е6
15. Cc1—g5! Lg8 : g7
16. Fd1—f3! ...

Великолепно сыграно. Передает инициативу черным поспешное продолжение 16. Kf6+ Kpf7 17. h4 d3!

16. ... еб—е5

Теперь атака белых развивается форсированно. Следовало играть 16...Kpd7.

17. Ke4—f6+ Kре8—f7
18. h2—h4 ...

Выигрыш качества путем 18. Kh5+ был бы слишком малым достижением.

18. ... h7—h6
19. Kf6—e4+ Kpf7—e6
20. h4—h5 Фg6—f7

21. Cg5—f6 Lg7—g8
22. Ff3—f5+ Kре6—d5
23. b2—b3 Lg8 : g4+

Если 23...cb, то 24. ab с угрозой 25. Lad1 и 25. c4×. Поэтому черные предпринимают отчаянную попыткусложнить игру.

24. Ff5 : g4 La8—g8
25. b3 : c4+ Kpd5 : c4
26. Cf6—g5 h6 : g5
27. Fg4—g3! Kс6—a5
28. Fg3 : e5.

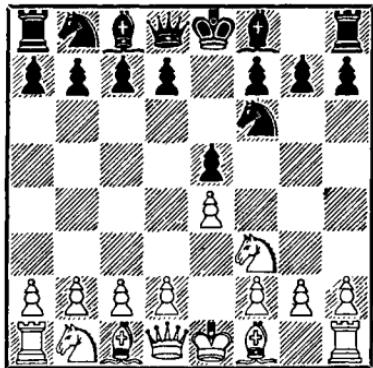
Черные сдались.

Русская партия

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 Kg8—f6

№ 250. Черные сразу переходят в контратаку. В XIX веке русские шахматисты А. Петров и К. Яниш подробно проанализировали это начало. Так возникло название этого дебюта. После 3. Kс3 Kсб игра сводится к дебюту четырех коней.

Теория рассматривает следующие два разветвления русской партии.



250

I

3. Kf3 : e5 d7—d6

А почему черные не играют 3...K : e4? Это было бы ошибкой. После 4. Fe2 Fe7 (4...Kf6?? 5. Kc6+) 5. F : e4 d6 6. d4 черные, правда, отыгрывают фигуру, но остаются без пешки.

4. Ke5—f3 Kf6 : e4

5. Fd1—e2 Fd8—e7

6. d2—d3 Ke4—f6

7. Cc1—g5.

Положение не слишком сложное, но белые несколько определили черных в развитии. Черным следует играть осторожно.

II

3. d2—d4 . . .

Это продолжение В. Стейниц считал сильнейшим.

3. . . e5 : d4

4. e4—e5 Kf6—e4

5. Fd1 : d4 d7—d5

6. e5 : d6 . . .

«На проходе».

6. . . Ke4 : d6

7. Kb1—c3 Kb8—c6

8. Fd4—f4.

Шансы сторон примерно рав-

ны, но черным трудно добиться инициативы.

Русская партия

М. Бонч-Осмоловский Б. Баранов

Играна в Москве в 1953 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

3. d2—d4 e5 : d4

4. e4—e5 Kf6—e4

5. Fd1 : d4 d7—d5

6. e5 : d6 Ke4 : d6

7. Cf1—d3 . . .

Играют и так.

7. . . Fd8—e7+

Этот заманчивый шах ошибчен и позволяет белым уверенно овладеть инициативой. Правильно 7...Kc6 8. Ff4 g6. Кстати, и в этом положении шах ферзем не лучше — 8...Fe7+ 9. Ce3 f6 10. Kc3 Ceb 11. 0—0—0 0—0—0 12. Fa4 Kpb8 13. Cc5, и у белых сильная атака.

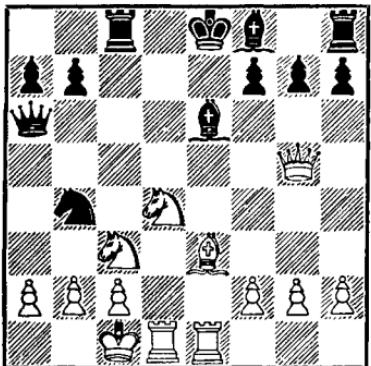
8. Cc1—e3 Kd6—f5?

Ставит черных на край пропасти: белые сильно опережают их в развитии.

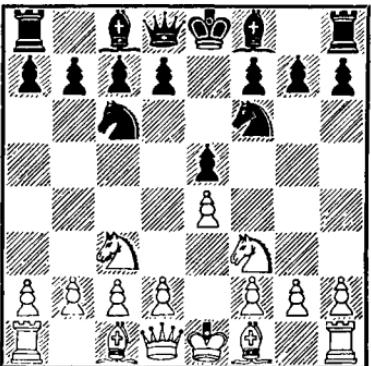
9. Cd3 : f5! Cc8 : f5

10. Kb1—c3 Fe7—b4

Если 10...C : c2, то 11. Lc1 и 12. Kd5.



251



252

11. $\Phi d4 - e5+$ $Cf5 - e6$
12. $0-0-0$ $Kb8 - c6$

Чтобы развить фигуры, черным приходится отдать пешку.

13. $\Phi e5 : c7$ $La8 - c8$
14. $\Phi c7 - f4$ $\Phi h4 - a5$

Меняться ферзями черным невыгодно, и они пытаются начать контратаку.

15. $\Phi f4 - g5$ $\Phi a5 - a6$
16. $Lh1 - e1$ $Kc6 - b4$
17. $Kf3 - d4$. . .

№ 251. Кажется, что белые не замечают угроз.

17. . . . $Lc8 : c3$

Что теперь делать белым? После 18. bc $K : a2 +$ 19. $Kpd2$ $K : c3$ 20. $Kr : c3$ $Cb4 + !$ 21. $Kr : b4$ $\Phi c4 +$ черные форсируют вечный шах.

18. $\Phi g5 - d8 + !!$. . .

Эта красивая комбинация опровергает замысел черных.

18. . . . $Kpe8 : d8$
19. $Kd4 : e6 + +$ $Kpd8 - e7$

Или 19. . . $Kpe8$ 20. $K : g7 +$ $C : g7$ 21. $Cg5 +$, и мат следующим ходом.

20. $Ce3 - g5 +$ $f7 - f6$
21. $Ke6 - d8 + .$

Черные сдались.
142 От мата защиты нет.

Дебют четырех коней

1. $e2 - e4$ $e7 - e5$
2. $Kg1 - f3$ $Kb8 - c6$
3. $Kb1 - c3$ $Kg8 - f6$

№ 252. Не надо пояснять, почему это начало называется дебютом четырех коней?

4. $Cf1 - b5$ $Cf8 - b4$
5. $0 - 0$ $0 - 0$
6. $d2 - d3$ $d7 - d6$
7. $Cc1 - g5$ $Cb4 : c3$

Черные вовремя прекращают копировать ходы белых. После 7. . . $Cg4$ 8. $Kd5$ они могли попасть под сильную атаку (см. след. партию).

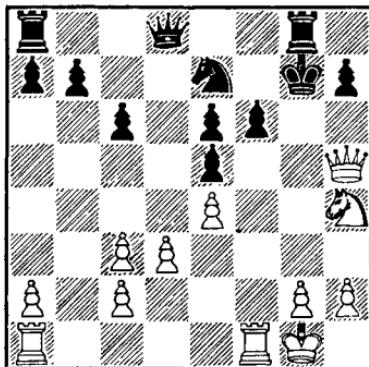
8. $b2 : c3$ $\Phi d8 - e7$
9. $Lf1 - e1$ $Kc6 - d8$
10. $d3 - d4$ $Kd8 - e6$

В возникшей позиции шансы сторон примерно равны. У белых два слона, и они должны стремиться к вскрытию игры. Задача черных — использовать ослабление пешечной структуры противника.

Дебют четырех коней Х.-Р. Капабланка Г. Стейнер

Играна в Лос-Анджелесе
в 1933 году

1. $e2 - e4$ $e7 - e5$
2. $Kg1 - f3$ $Kb8 - c6$



253

3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cf1—b5 Cf8—b4
5. 0—0 0—0
6. d2—d3 d7—d6
7. Cc1—g5 . . .

Стоп! Дальше подражать ходам белых опасно: 7. . . Cg4 8. Kd5! Kd4? 9. K : b4 K : b5 10. Kd5 Kd4 11. C : f6 C : f3 12. Fd2! Fd7 (на 13. . . gf следует 13. Ph6!) 13. Ke7+ Kph8 14. C : g7+ Kр : g7 15. Fg5+ Kph8 16. Ff6×.

7. . . Cb4 : c3
8. b2 : c3 Kc6—e7

Сдвоения пешек по линии «f» после 9. С : f6 gf черные не боятся: они надеются использовать открытую линию «g» для атаки на короля.

9. Kf3—h4 c7—c6
10. Cb5—c4 Cc8—e6?

Удивительно, что такой самый обыкновенный на вид, нормальный ход влечет за собой неминуемое поражение. Хорошим было продолжение 9. . . d5.

11. Cg5 : f6! g7 : f6
12. Cc4 : e6 f7 : e6
13. Fd1—g4+ Kpg8—f7
14. f2—f4! . . .

Само собой понятное вскрытие линий для атаки.

14. . . Lf8—g8
15. Fg4—h5+ Kpf7—g7
16. f4 : e5 d6 : e5

№ 253. Белые жертвуют ладью, чтобы добраться до неприятельского короля. Комбинация рассчитана до самого конца.

17. Lf1 : f6! Kpg7 : f6
18. La1—f1+ Ke7—f5
19. Kh4 : f5 e6 : f5
20. Lf1 : f5+ Kpf6—e7
21. Ph5—f7+ Kpe7—d6
22. Lf5—f6+ Kpd6—c5
23. Ff7 : b7! . . .

Угрожает 24. Fb4×.

23. . . Fd8—b6
- Черный ферзь защищает пункты сб и b4 от матующих ударов — перегрузка!

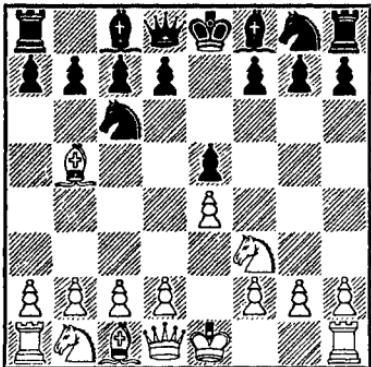
24. Lf6 : c6+! Fb6 : c6
25. Fb7—b4×.

Изящно играл Капабланка! Эта партия учит быть осторожным в дебюте: маленький промах может повлечь за собой большую беду.

Испанская партия

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—b5 . . .

143



254

№ 254. Считается, что этот дебют изобрел испанский священник Рюи Лопес. Активный ход слоном в старину связывали с конкретной угрозой — выиграть пешку e 5 (раз конь защитил пешку, значит, надо его уничтожить). В наши дни ход слоном связывается с более глубокой идеей — атака фигур, защищающих центр.

3. $a7-a6$

4. $Cb5-a4$. . .

Легко убедиться, что белые не могут выиграть пешку. После 4. $C : c6$ dc 5. $K : e5$ $Fd4$ 6. $Kf3$ $F : e4+$ черные отбирают пешку и получают хорошую игру.

4. $Kg8-f6$

5. $O-O$. . .

В испанской партии множество вариантов. Мы познакомимся с тремя основными системами защиты черных.

I

- | | |
|---------------|-----------|
| 5. | $Cf8-e7$ |
| 6. $Jf1-e1$ | $d7-d6$ |
| 7. $d2-d4$ | $e5 : d4$ |
| 8. $Kf3 : d4$ | $Cc8-d7$ |
| 9. $Kb1-c3$ | $O-O$ |

Белые преобладают в центре, черные несколько стеснены. Этую систему игры можно рекомендовать любителям защиты.

II

- | | |
|--------------|------------|
| 5. | $Kf6 : e4$ |
| 6. $d2-d4$ | $b7-b5$ |
| 7. $Ca4-b3$ | $d7-d5$ |
| 8. $d4 : e5$ | $Cc8-e6$ |

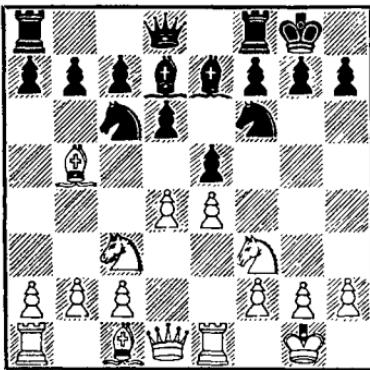
Так называемый «открытый вариант». У черных активно расположены фигуры, но их положение в центре несколько неустойчиво. Часто случается, что продвинутые черные пешки на ферзевом фланге оказываются объектом атаки.

Эту систему можно рекомендовать шахматистам, стремящимся к инициативе.

III

- | | |
|-------------|----------|
| 5. | $Cf8-e7$ |
| 6. $Jf1-e1$ | $b7-b5$ |
| 7. $Ca4-b3$ | $d7-d6$ |
| 8. $c2-c3$ | $O-O$ |
| 9. $h2-h3$ | . . . |

Перед тем как продвинуть пешку на $d4$, белые предот-



255

вращают ход Cg4, связывающий коня.

9. . . Kc6—a5
10. Cb3—c2 c7—c5
11. d2—d4 Fd8—c7

Сложное положение. Шансы примерно равны. Белые пла-нируют перевод коня — Kb1—d2—f1—g3 — и атаку на королевском фланге.

Чемпион мира А. Алехин не советовал начинающим шахматистам играть испанскую партию. И, в согласии с ним, мы рекомендуем прежде накопить опыт, играя дебюты попроще — шотландскую, итальянскую партии, и только затем переходить к испанской.

Испанская партия

3. Тарраш Г. Марко
Играна в Дрездене в 1892 году

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—b5 d7—d6

Эту систему защиты ввел в практику В. Стейниц. Ее можно играть и с ходом 3. . . a6 (и потом d7—d6).

4. d2—d4 Cc8—d7
5. 0—0 Kg8—f6

6. Kb1—c3 Cf8—e7
7. Lf1—e1 0—0

№ 255. Попытка выиграть пешку еб приводила к потере пешки e4 (убедитесь в этом сами), но последний ход черных ошибочен и дает белым возможность добиться материального перевеса. Правильным было продолжение 7. . . ed 8. K : d4 0—0.

8. Cb5 : c6 Cd7 : c6
 9. d4 : e5 d6 : e5
 10. Fd1 : d8 La8 : d8
- Не лучше и 10. . . Lf : d8.
11. Kf3 : e5 Cc6 : e4
 12. Kc3 : e4 Kf6 : e4

Задача черных основана на тактических соображениях — у белых слаба первая горизонталь.

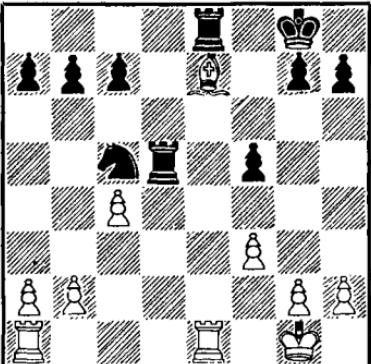
13. Ke5—d3 f7—f5

Черные вовлечены в водоворот событий, игра носит форсированный характер (выбора у черных нет, они должны делать единственные ходы).

14. f2—f3 Ce7—c5+
- Иначе теряется фигура.

15. Kd3 : c5!
Недостаточно 15. Kpf1 из-за 15. . . Cb6 16. fe fe+, отыгравая фигуру. Если бы на десятом ходу черные взяли на d8

145



256

другой ладьей, белые в этом варианте сохранили бы лишнюю фигуру.

15. . . . Ke4 : c5

16. Cc1—g5 Ld8—d5

Защищая коня от двойного удара (17. Ce7).

17. Cg5—e7 Lf8—e8

18. c2—c4! . . .

№ 256. Десять ходов подряд черным удавалось отбиваться, балансируя на краю пропасти, но теперь ресурсы защиты иссякли. Наступает развязка. Материальные потери и поражение неизбежны.

Испанская партия
В. Рагозин Г. Равинский
Играна в Москве в 1947 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 a7—a6

4. Cb5—a4 Kg8—f6

5. 0—0 Kf6 : e4

6. d2—d4 . . .

Сильнейший ход.

6. . . . b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5

Если 7. . . ed 8. Le1 d5, то 9. Kc3! dc 10. С : d5 Cb7 11. Cg5! с большим перевесом у белых.

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 . . .

Сейчас чаще применяют разработанный Кересом ход 9. Fe2. В этом случае черным лучше всего продолжать 9. . . Ce7 10. Ld1 Kc5.

9. . . . Cf8—e7

10. Kb1—d2 0—0

11. Cb3—c2 f7—f5

12. e5 : f6 . . .

К примерно равной игре ведет 12. Kb3 Fd7 13. Kbd4.

12. . . . Ke4 : f6

13. Kd2—b3 Ce6—g4

14. Fd1—d3 Kf6—e4

Черные начинают активные действия. Грозит 15. . . С : f3.

15. Kb3—d4 Kc6 : d4

16. Kf3 : d4 Ce7—d6!

Фигуры черных угрожающе нависли над королевским флангом.

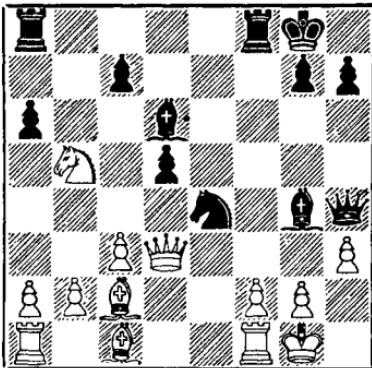
17. h2—h3 . . .

Сильнейшее продолжение. Если 17. K : b5, то 17. . . С : h2+ 18. Кр : h2 Lf5!, и белые вряд ли сумеют отразить атаку.

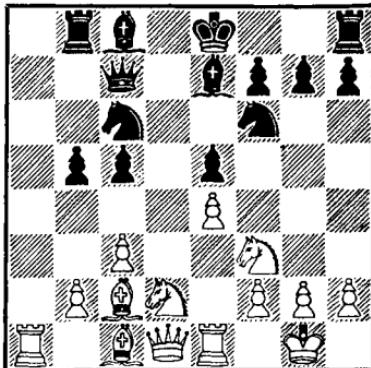
17. . . . Fd8—h4

18. Kd4 : b5 . . .

№ 257. А теперь это, вероятно, лучший ход. Белым удается разрядить обстановку.



257



258

18. . . Ke4 : f2!

19. Cc1—g5 . . .

Белые отвечают ударом на удар. Впрочем, для ничьей достаточно было просто 20. Ф : h7+ с разменами. Попытки белых добиться большего обречены на неудачу. Так, плохо 19. Ф : d5+ из-за 19. . . Kph8 20. K : d6 K : h3+! 21. gh Fg3+ 22. Fg2 Л : f1+ 23. Kр : f1 С : h3, и черные выигрывают.

19. . . Kf2 : d3

Конечно, черные не могут бить слона g5 из-за ответа Ф : h7+.

20. Cg5 : h4 a6 : b5

21. Cc2 : d3 Cg4—d7

Буря улеглась, и в этой равной позиции партнеры согласились на ничью.

Испанская партия

В. Раузер **Н. Рюмин**
Играна в Ленинграде
в 1936 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 a7—a6

4. Cb5—a4 Kg8—f6

5. 0—0 Cf8—e7

6. Lf1—e1 b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 Kc6—a5

Современная теория считает более точным ход 8. . . 0—0, заставляющий белых потратить темп на 9. h3, так как в случае 9. d4 у черных есть сильный ответ 9. . . Cg4.

9. Cb3—c2 c7—c5

10. d2—d4 Fd8—c7

11. Kb1—d2 Ka5—c6

12. a2—a4! La8—b8

Черные вынуждены уступить линию: после 12. . . b4 ослаблялось поле с4 и белые занимали его конем, атакуя центральные пешки черных.

13. a4 : b5 a6 : b5

14. d4 : c5! d6 : c5

№ 258. Раньше обычно играли 14. d5, запирая центр, потом разворачивали атаку на королевском фланге. В этой партии белые проводят оригинальную идею — они сочетают подготовку атаки на королевском фланге с попыткой захвата фигурами слабого пункта d5.

15. Kd2—f1 Cc8—e6

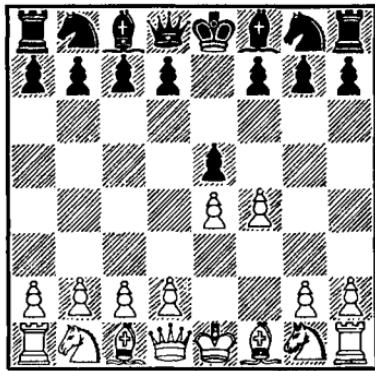
16. Kf1—e3 0—0

17. Kf3—g5 Lf8—d8

18. Fd1—f3 Ld8—d6

19. Ke3—f5 Ce6 : f5

147



259

20. $e4 : f5 \dots$

Обратите внимание на взятие на f5 пешкой. Здесь сдвоение пешек выгодно белым: появился простор для слона с2, поле e4 можно использовать для переброски фигур, кроме того, сама пешка f5 угрожает включиться в атаку.

20. $\dots h7-h6$ 21. $Kg5-e4 \quad Kf6 : e4$ 22. $Cc2 : e4 \quad Ce7-f6$ 23. $Cc1-e3 \quad Kc6-e7$ 24. $b2-b4! \quad \dots$

Белые открывают линии и еще больше расширяют поле деятельности своих слонов.

24. $\dots c5-c4$ 25. $g2-g3 \quad Ld6-d7$ 26. $La1-a7 \quad Fc7-d8$ 27. $La7 : d7 \quad Fd8 : d7$ 28. $h2-h4 \quad \dots$

У черных нет контригры, и они вынуждены пассивно ожидать развития событий.

28. $\dots Kpg8-h8$ 29. $g3-g4 \quad \dots$

Начинается пешечный штурм позиции неприятельской рокировки. Пешку h4 взять нельзя: на это последует 30. $Fh3 \quad Cf6$ 31. $g5$ с выигрышем слона.

29. $\dots Ke7-g8$ 30. $g4-g5 \quad Cf6-e7$ 31. $Le1-d1 \quad Fd7-c7$ 32. $f5-f6! \quad \dots$

Решающий удар. Черные не могут ответить ни 32. $.. .gf$ из-за 33. $Ff5$, ни 32. $.. .Cd8$ из-за 33. $fg+ \quad Kp : g7$ 34. $gh+ \quad K : h6$ 35. $Fg3+$. Они решили отдать фигуру, но это лишь недолго отдалает неизбежное поражение.

32. $\dots Ce7 : f6$ 33. $g5 : f6 \quad Kg8 : f6$ 34. $Ce4-c2 \quad Lb8-d8$ 35. $Ce3 : h6 \quad Ld8 : d1+$ 36. $Cc2 : d1 \quad e5-e4$ 37. $Ch6-f4 \quad Fc7-d8$ 38. $Ff3-e2.$

Черные сдались.
В этой лишенной броских эффектов партии белым удалось четко выразить идею дебюта. Как видите, красивыми могут быть не только партии с фейерверком жертв.

Королевский гамбит

1. $e2-e4 \quad e7-e5$ 2. $f2-f4 \quad \dots$

№ 259. Белые отдают пешку. За что? Они собираются, во-первых, получить преимуще-

ство в центре после хода $d2-d4$, во-вторых, надеются уничтожить черную пешку $f4$, и, рокировав, атаковать по линии «f» пункт $f7$.

В королевском гамбите существуют три основных продолжения.

I

2. . . e5 : f4

Это — принятый королевский гамбит.

3. Kg1—f3 . . .

В старину черные отвечали $3. \dots g5$, защищая лишнюю пешку. За белых разработано несколько путей развития инициативы. Например: 4. $h4$ $g4$ 5. $Kg5$ $h6$ 6. $K : f7$ $Kp : f7$ 7. $Cc4+$ $d5$ 8. $C : d5+$ $Kpg7!$ (гамбит Альгайера).

Или 4. $h4$ $g4$ 5. $Ke5$ $Kf6!$ 6. $d4$ $d6$ 7. $Kd3$ $K : e4$ 8. $C : f4$ с острой, но не плохой для черных игрой. К крайне острой игре ведет и гамбит Муцио: 4. $Cc4$ $g4$ 5. $O-O!$

Если черные не хотят подвергаться атаке в гамбите Муцио, они на 4. $Cc4$ могут ответить 4. . . $Cg7$.

В наше время черные, как и

в других гамбитах, не пытаются удерживать пешку. Они продолжают 3. . . $Ce7$, 3. . . $Kf6$ или 3. . . $d5$, стремясь к быстрому развитию. Вот примерный путь развития игры при первом продолжении.

3. . . Cf8—e7
4. Cf1—c4 Kg8—f6!
5. e4—e5 Kf6—g4
6. Kb1—c3 d7—d6
7. e5 : d6 Ce7 : d6
8. $\Phi d1-e2+$.

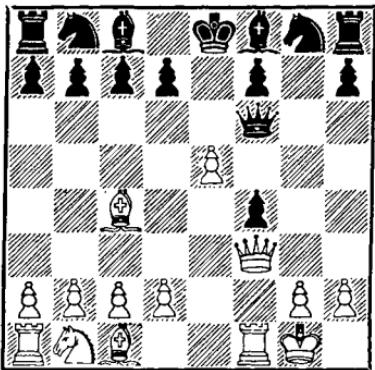
Видимо, это не совсем то, к чему стремились белые, играя королевский гамбит. Они надеялись атаковать, а приходится менять ферзей. После 8. . . $\Phi d8-e7$ белые могут рассчитывать лишь на уравнение шансов.

II

Если вы любите атаковать, а не защищаться, в ответ на королевский гамбит можно сыграть контргамбит Фалькбеера:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 d7—d5
3. e4 : d5 e5—e4

Пожертвовав пешку, черные 149



260

мешают белым развивать фигуры. Например:

- | | |
|-------------------|-----------|
| 4. $Kb1-c3$ | $Kg8-f6$ |
| 5. $Cf1-c4$ | $Cf8-c5$ |
| 6. $Kg1-e2$ | $O-O$ |
| 7. $d2-d4$ | $e4 : d3$ |
| 8. $\Phi d1 : d3$ | $c7-c6$ |

За пешку черные получили активную игру. Так, опасно 9. dc из-за 9... $\Phi b6$.

III

Можно отказать королевский гамбит:

- | | |
|------------|----------|
| 1. $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. $f2-f4$ | $Cf8-c5$ |

Проигрывает 3. fe из-за 3... $\Phi h4+$. Вот как может дальше пойти игра.

- | | |
|-------------|----------|
| 3. $Kg1-f3$ | $d7-d6$ |
| 4. $Kb1-c3$ | $Kg8-f6$ |
| 5. $Cf1-c4$ | $Kb8-c6$ |
| 6. $d2-d3$ | $Cc8-e6$ |

с примерно равными шансами. Королевский гамбит разработан очень детально и поэтому сейчас редко встречается в турнирах мастеров. Но вас это не должно останавливать. Если вы не боитесь остаться без пешки и вам по душе атака, смело играйте королевский гамбит!

Королевский гамбит
М. Чигорин **А. Давыдов**

*Играна в Петербурге
в 1874 году*

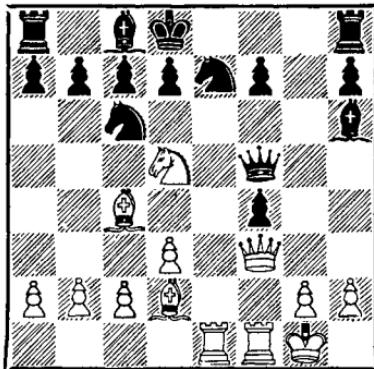
- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. $f2-f4$ | $e5 : f4$ |
| 3. $Kg1-f3$ | $g7-g5$ |
| 4. $Cf1-c4$ | $g5-g4$ |
| 5. $O-O$ | $g4 : f3$ |
| 6. $\Phi d1 : f3$ | ... |

Гамбит Муцио волновал умы шахматистов прошлого столетия. В этом гамбите уже с первых же ходов белые жертвуют сначала пешку, а затем и фигуру за то, чтобы быстро мобилизовать силы и броситься в атаку на короля.

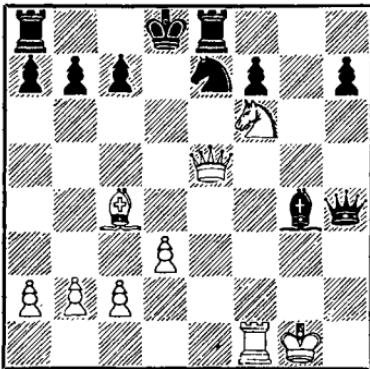
Современная теория считает этот гамбит *корректным* (то есть достаточно обоснованным), но в серьезной турнирной практике он не встречается. Белые не желают с первых же ходов так сильно рисковать, черных не устраивает перспектива трудной и пассивной защиты.

- | | |
|--------|--------------|
| 6. ... | $\Phi d8-f6$ |
|--------|--------------|

Столетняя практика и анализы теоретиков выявили в гамбите Муцио лучшие планы игры за обе стороны. Так, на-



261



262

пример, было установлено, что лучшая система обороны черных — защита всеми силами пешки f4, прикрывающей пункт f7 от ударов белых фигур.

7. e4—e5! . . .

№ 260. Цель этой новой жертвы чисто позиционная — открыть центральную вертикаль для ударов тяжелых фигур.

7. . . Ff6 : e5

8. d2—d3 Cf8—h6!

Черные последовательно проводят в жизнь свой план защиты — держаться «обеими руками» за пешку f4.

9. Kb1—c3 Kg8—e7

10. Cc1—d2 Kb8—c6

11. La1—e1 Fe5—f5!

Все эти ходы теория считает сильнейшими. Уже 11. . . Fc5+ 12. Kph1 0—0. После 13. C : f4 Cg7 14. Ce3 Kd4 15. C : f7+ Kph8 16. Fe4 у белых грозная атака.

12. Kc3—d5 Kpe8—d8

№ 261. Вот позиция, возникающая в гамбите Муцио при лучшей игре с обеих сторон. От оценки ее зависит судьба гамбита. Считается, что после 13. Fe2 Feb 14.

Ff3 Ff5 белые могут вынудить ничью повторением ходов. Но разве для этого стоило играть гамбит?

13. Cd2—c3 . . .

В то время когда игралась эта партия, ход, сделанный белыми, считался сильнейшим.

13. . . Lh8—e8

14. Cc3—f6 Ch6—g5

15. g2—g4 . . .

Кажется, что атака белых угасает. Однако, пользуясь тем, что пешка f4 связана, белые находят способ поддержать ее огонь.

15. . . Ff5—g6

16. Cf6 : g5 Fg6 : g5

17. h2—h4 Fg5 : h4

18. Ff3 : f4 d7—d6

Единственный ответ. На 18. . . K : d5 следовал мат в три хода.

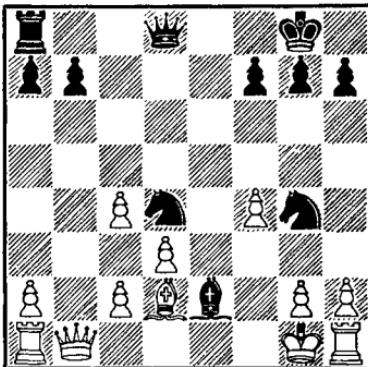
19. Kd5—f6 Kc6—e5

Уже в наше время теоретики нашли, что после 19. . . Lf8 с угрозой 20. . . Cf5 черные отражали атаку. Теперь же игра снова сильно обостряется.

20. Le1 : e5 d6 : e5

21. Ff4 : e5 Cc8 : g4?

№ 262. До сих пор черные хорошо вели трудную защиту, 151



263

но их последний ход — ошибка, позволяющая белым эффективно закончить партию. После 21...Сe6! 22. Фd4+ Cd5! 23. С : d5 Фg3+ 24. Cg2+ Фd6! 25. Ф : d6+ cd 26. К : e8 Кр : e8 черные могли сопротивляться.

Любопытно, что этот вариант был найден лишь недавно, и притом не искушенными аналитиками, а слушателями шахматной школы по телевидению.

22. Фe5—d4+ Kpd8—c8
 23. Сс4—e6+! Kpc8—b8
- После 23...fe черные получают мат в три хода.
24. Kf6—d7+ Kpb8—c8
 25. Kd7—c5+ Kpc8—b8
 26. Kc5—a6+! b7 : a6
 27. Фd4—b4×.

Это первая партия основоположника отечественной шахматной школы М. И. Чигорина, опубликованная в печати.

Королевский гамбит

Д. Шультеин П. Морфи
Играна в Нью-Йорке в 1857 году

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 d7—d5

3. e4 : d5 e5—e4
4. Kb1—c3 Kg8—f6
5. d2—d3 Cf8—b4
6. Cc1—d2 e4—e3!

Жертвуя вторую пешку, черные выигрывают время для развития фигур.

7. Cd2 : e3 0—0
8. Ce3—d2 Cb4 : c3
9. b2 : c3 Lf8—e8+
10. Cf1—e2 Cc8—g4
11. c3—c4 ...

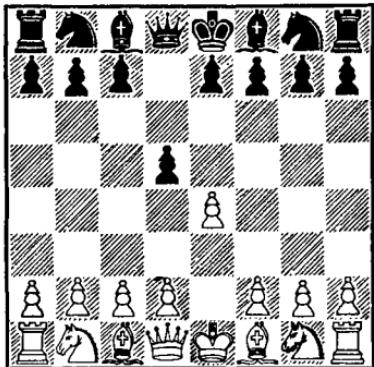
Плохой ход. Белые еще больше отстают в развитии.

Правильным было продолжение 11. Kpf2!, хотя после 11...С : e2 12. К : e2 Ф : d5 у черных вполне достаточная компенсация за пожертвованную пешку, так как они лучше развиты и белая пешечная цепь ослаблена.

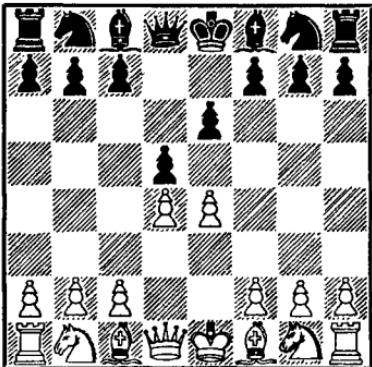
11. ... c7—c6
12. d5 : c6 ...

Этот ход только способствует введению в бой новых сил черных. Впрочем, белым нелегко найти хорошее продолжение.

12. ... Kb8 : c6
 13. Kpe1—f1 ...
- Ведет к материальным потерям. Однако и после 13. Cc3 Kd4 14. С : d4 Ф : d4 белым трудно защититься.



264



265

13. . . . Le8 : e2
14. Kg1 : e2 Kc6—d4
15. Fd1—b1 Cg4 : e2+
16. Kpf1—f2 Kf6—g4+
17. Kpf2—g1 . . .

№ 263. Черные дают мат в семь ходов.

17. . . . Kd4—f3+
18. g2 : f3 Fd8—d4+
19. Kpg1—g2 Fd4—f2+
20. Kpg2—h3 Ff2 : f3+
21. Kph3—h4 Kg4—h6
22. h2—h3 Kh6—f5+
23. Kph4—g5 Ff3—h5×.

ПОЛУОТКРЫТИЕ ДЕБЮТЫ

Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5

№ 264. Этую защиту разработали шахматисты Скандинавии. Черные немедля атакуют центр.

2. e4 : d5 Fd8 : d5
3. Kb1—c3 . . .

Белые выигрывают важный темп. В этом основной недостаток скандинавской защиты для черных.

Возможно следующее продолжение.

3. . . . Fd5—a5

4. d2—d4 Kg8—f6
5. Kg1—f3 Cc8—g4
6. h2—h3 Cg4—h5
7. g2—g4 Ch5—g6
8. Kf3—e5

У белых отличная игра. Черный ферзь расположен неудачно. Вывод: атакующий ход d7—d5 необходимо было как следует подготовить.

Французская защита

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5

№ 265. Черные немедленно завязывают борьбу за центр. Пешка e4 атакована, и нужно заботиться о ее судьбе. У них три возможности.

I. Размен пешки.

3. e4 : d5 e6 : d5

Обстановка в центре разряжается, и возникает симметричная позиция. Однако при желании любой из партнеров может пойти на обострение игры, рокируя в противоположную сторону.

Вот возможное продолжение:

4. Cf1—d3 Kb8—c6
5. Kg1—f3 Cc8—g4

6. $c2-c3$ $\Phi d8-d7$
7. $0-0$ $0-0-0$
8. $Lf1-e1$ $Cf8-d6$

Оба соперника должны стремиться к пешечному штурму позиций неприятельской рокировки. Предстоит острыя, сложная борьба.

II. Движение пешки.

3. $e4-e5$...

В этом варианте белые захватывают пространство, но дают черным возможность и для контратаки в центре.

3. ... $c7-c5!$
4. $c2-c3$...

Возможно гамбитное продолжение 4. $Kf3 cd$ 5. $Cd3$ или 4. $\Phi g4 cd$ 5. $Kf3$. Идея этого варианта: отдав пешку $d4$, ускорить развитие и укрепить фигурами стесняющую черных пешку $e5$.

4. ... $\Phi d8-b6!$

Черные последовательно усиливают нажим на пункт $d4$, приводя к месту слона $c1$.

5. $Kg1-f3$ $Kb8-c6$
6. $Cf1-e2$...

Проигрывает пешку ход 6. $b3?$ ввиду ответа 6. . . cd 7. cd $Cb4+$.

6. ... $c5 : d4$

7. $c3 : d4$ $Kg8-e7$
8. $b2-b3$...

Иначе нельзя защитить пешку $d4$.

Ход 8. $0-0$ после 8. . . $Kf5$ вел к потере пешки.

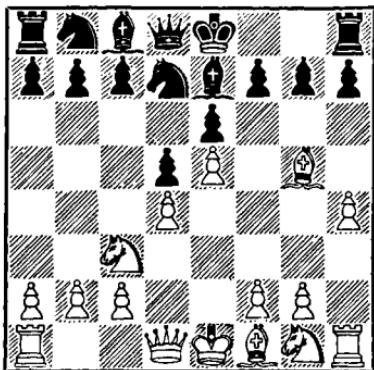
8. ... $Ke7-f5$
9. $Cc1-b2$ $Cf8-b4+$
10. $Kre1-f1$ $h7-h5!$

Этот ход закрепляет преимущество черных. Белые связанны защищой пешки $d4$, и им трудно создать активную игру. Поэтому вариант 3. $e5$ ныне редко встречается.

III. Защита пешки.

3. $Kb1-c3$...

Это — главное продолжение французской защиты. Играют еще и 3. $Kd2$, хотя черные в этом случае получают возможность немедленно атаковать центр ходом 3. . . cb . Например: 4. $ed ed$ 5. $Cb5+ Cd7$ 6. $\Phi e2+$ $Ce7$ (слабее 6. . . $\Phi e7$, потому что после размена ферзей слабость изолированной пешки $d5$ может сказаться) 7. $dc Kf6$ 8. $K1f3$ (попытаться удерживать пешку путем 8. $Kb3$ и 9. $Ce3$ рискованно: белые отстанут в развитии) 8. . . $0-0$ 9. $0-0$ $Le8$



266

10. Kb3 C : c5, и у черных активная игра.

Основные две системы игры за черных после 3. Kb1—c3 таковы:

а

3. . . Kg8—f6
4. Cc1—g5 Cf8—e7

Играют и 4. . .de 5. K : e4 Ce7. В этом случае сильнейшим признается продолжение 6. C : f6 C : f6 7. Kf3 0—0 8. Fd2 с длинной рокировкой.

5. e4—e5 Kf6—d7
6. Cg5 : e7 Fd8 : e7
7. f2—f4 a7—a6

На следующем ходу черные играют 8. . .c7—c5, начиная подрыв пешечного центра. Ход 7. . .a6 предупреждает выпад 8. Kb5.

В дальнейшем белые рокируют либо в короткую, либо в длинную сторону и стараются создать игру на королевском фланге.

б

3. . . Cf8—b4
4. e4—e5 c7—c5
5. a2—a3 Cb4 : c3+
6. b2 : c3 Kg8—e7
7. a3—a4 Kb8—c6

8. Kg1—f3 Cc8—d7
9. Cf1—e2 Fd8—a5

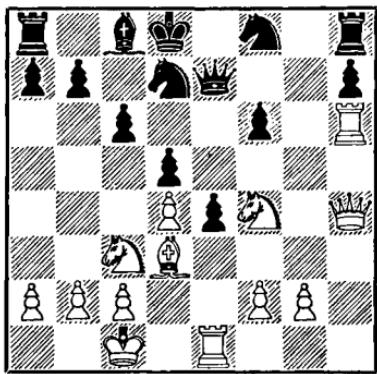
Создалась сложная позиция. Белые обычно рокируют в короткую сторону, а черные либо в короткую, либо в длинную. План белых — атака на королевском фланге. План черных зависит от положения их короля. Если сделана длинная рокировка, то активные действия на королевском фланге, если же короткая — в центре. Во французской защите главная проблема черных — вывести слона с8, чтобы он не оказался пленником в собственном лагере. Обычно во французской защите у черных нелегкие задачи, зато почти всегда есть возможность для контратаки.

Французская защита
А. АЛЕХИН Г. ФАРНИ

Играна в Мангейме в 1914 году

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cc1—g5 Cf8—e7
5. e4—e5 Kf6—d7
6. h2—h4! . . .

№ 266. Белые жертвуют пешку, считая, что открытая ли-



267

ния «h», перевес в развитии и перспективы атаки полностью ее компенсируют.

6. . . Ce7 : g5

7. h4 : g5 Φ d8 : g5

Как впервые показала эта партия, принимать жертву слишком рискованно. Лучшим продолжением считается 6. . . cb, и если 7. Kb5, то 7. . . f6.

8. Kg1—h3 Φ g5—e7

Если черные связывают коня ходом 8. . . Φ h6, то после 9. g3 и 10. Cg2 ферзь оказывается в опасном положении.

9. Kh3—f4 Kd7—f8

Черные заранее защищают пункт h7. Если 9. . . a6, то белые развивают инициативу следующим образом: 10. Φ g4 g6 11. 0—0—0 Kb6 12. Cd3.

10. Φ d1—g4! f7—f5

Грозило как 11. Φ : g7, так и 11. K : d5.

11. e5 : f6 g7 : f6

12. 0—0—0 . . .

На 12. Kf : d5 черные ответили бы 12. . . ed+, но теперь грозит удар на d5.

12. . . c7—c6

13. Ld1—e1 Kpe8—d8

14. Lh1—h6 e6—e5

15. Φ g4—h4 Kb8—d7

16. Cf1—d3 e5—e4

№ 267. Черные всеми силами пытаются воспрепятствовать вскрытию линий. На 17. f3 они планируют 17. . . f5 18. Φ h3 Kf6.

17. Φ h4—g3! . . .

Тонкий ход! Черным надо защищаться от двойного взятия на d5. На 17. . . Φ d6 белые задумали 18. C : e4 de 19. L : e4, и грозит как 20. Keb+, так и 20. Φ g7.

17. . . . Φ e7—f7

Лучшего нет. Если 17. . . Keb6, то 18. K : eb+ Φ : eb 19. f3, и позиция черных рушится.

18. Cd3 : e4! d5 : e4

19. . . Kc3 : e4 . . .

Эта жертва с целью открыть линии решает борьбу: черным нечего противопоставить массированной атаке белых фигур. Если, например, 19. . . Φ : a2, то 20. K : f6 K : f6 21. Φ g7.

19. . . Lh8—g8

20. Φ g3—a3 Φ f7—g7

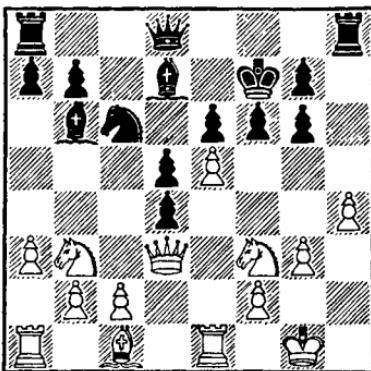
Или 20. . . Φ e7 21. Φ a5+ b6 22. Fc3 с неотразимыми угрозами.

21. Ke4—d6 Kd7—b6

22. Kd6—e8 Φ g7—f7

23. Fa3—d6+,

и белые дают мат.



268

Французская защита
И. Бондаревский М. Ботвинник
Играна в Москве в 1941 году

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | e4—e5 | c7—c5 |
| 4. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 5. | Cf1—d3 | c5 : d4 |
| 6. | 0—0 | Cf8—c5 |

Выясняется план черных. Они намерены защищать пешку d4.

7. a2—a3 . . .

На ход 7. Cf4 белые, видимо, опасались ответа 7. . . Фb6, но все же это было активнее продолжения в партии.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | . . . | Kg8—e7 |
| 8. | Kb1—d2 | Ke7—g6 |
| 9. | Kd2—b3 | Cc5—b6 |
| 10. | Lf1—e1 | Cc8—d7 |
| 11. | g2—g3 | . . . |

Пешку d4 отыграть не просто. Если, например, 11. С : g6 hg 12. K : d4 K : d4 13. K : d4, то 13. . . Фh4 немедленно ведет к выигрышу черных.

11. . . f7—f6!

Важный ход! Ликвидируя пешку e5, черные добиваются перевеса в центре.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 12. | Cd3 : g6+ | h7 : g6 |
| 13. | Фd1—d3 | . . . |

Этот естественный ход неудачен. Правильно 13. Kb : d4, хотя и в этом случае у черных хорошая игра.

13. . . Кре8—f7
 14. h2—h4 . . .
 К сдаче центра вело 14. ef. После 14. . . gf 15. Kb : d4 K : d4 16. K : d4 e5 у черных давляющая позиция.

№ 268.

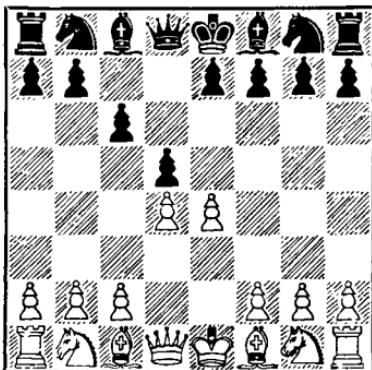
14. . . Фd8—g8!
 Этот тонкий ход решает судьбу партии. Перебрасывая ферзя на линию «h», черные наносят удар и по центру. Так, на 15. Cf4 следует 15. . . Фh7 16. Kb : d4 K : d4 17. K : d4 g5!

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 15. | Cc1—d2 | Фg8—h7 |
| 16. | Cd2—b4 | g6—g5! |
| 17. | Фd3 : h7 | Lh8 : h7 |
| 18. | e5 : f6 | . . . |

Битва за центр проиграна. Не помогает и 18. hg fe 19. K : e5+ K : e5 20. L : e5 ввиду 20. . . Сс7 21. Лe2 e5.

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 18. | . . . | g7 : f6 |
| 19. | h4 : g5 | е6—е5! |
| 20. | g5 : f6 | Kpf7 : f6 |
| 21. | Cb4—d6 | Ла8—е8 |
| 22. | Kf3—h4 | Ле8—g8 |

При сильном пешечном центре черные могут спокойно го-



269

товорить заключительную атаку.

23. Kpg1—h2 Cd7—f5

24. Le1—e2 d4—d3

25. Le2—d2 . . .

Защиты нет. И после 25. cd C : d3 26. Ld2 Cc4 27. Kc1 Kd4! черные также легко добиваются победы.

25. . . d3 : c2

26. f2—f4 Cb6—e3

27. Cd6 : e5+ Kc6 : e5

28. f4 : e5+ Kpf6—e7

29. La1—f1 c2—c1Ф

Белые сдались.

Защита Каро-Канн

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

№ 269. Название этого дебюта составлено из двух фамилий. Мастера Каро и Канн независимо друг от друга разработали настоящую защиту. Идея защиты аналогична французской — атаковать ходом d7—d5 центр белых, но в защите Каро-Канн черные, в отличие от французской, не закрывают дорогу слону с8. Рассмотрим три основных продолжения.

I

3. e4—e5 Cc8—f5

4. Cf1—d3 Cf5 : d3

5. Fd1 : d3 e7—e6

6. f2—f4 Фd8—a5+

7. c2—c3 Fa5—a6!

Пешечная конфигурация напоминает французскую, однако на доске нет белопольных слонов, и это уменьшает шансы белых на атаку королевского фланга. Цель черных — размены и переход в эндшпиль.

II

3. e4 : d5 c6 : d5

4. Cf1—d3 Kb8—c6

5. c2—c3 Kg8—f6

6. Cc1—f4 Cc8—g4

7. Kg1—f3 e7—e6

8. 0—0 Cf8—d6

Этот вариант называется *разменным*, он ведет к маневренной игре. Белые стремятся овладеть инициативой на королевском фланге, черные — на ферзевом.

III

3. Kb1—c3 d5 : e4

Конечно, нелепо играть 3. . .

e7—e6, так как получилась бы французская защита с бесполезным ходом c7—c6. Бесполезным потому, что место этой пешки на с5. А от с7 до с5 один шаг.

4. Kc3 : e4 Cc8—f5

Здесь играют и 4...Kbd7, а затем 5...Kgf6, а также сразу 4...Kf6, допуская сдвоение пешек.

5. Ke4—g3 Cf5—g6

6. Kg1—f3 Kb8—d7!

Хороший ход. Черные непускают коня на e6. После 6...Kf6 7. h4 h6 8. Keb Ch7 9. Cc4 белые фигуры расположены грозно.

7. h2—h4 h7—h6

8. Cf1—d3 Cg6 : d3

9. Fd1 : d3 e7—e6

10. Cc1—d2 Fd8—c7

11. 0—0—0 0—0—0

Почему черные не стремились подготовить короткую рокировку? Они выжидали, в какую сторону рокируют белые, опасаясь пешечной атаки на королевском фланге.

Защита Каро-Канн ведет обычно к прочным, спокойным позициям. Борьба носит неторопливый, маневренный характер.

Защита Каро-Канн

В. Евсеев С. Флор

Играна в Одессе в 1949 году

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kb1—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8—d7

5. Kg1—f3 ...

Надо иметь в виду ловушку — 5. Fe2 Kgf6?? 6. Kd6×. Конечно, на 5. Fe2 можно играть 5...e6.

5. ... Kg8—f6

6. Ke4—g3 e7—e6

7. Cf1—d3 Cf8—e7

8. 0—0 ...

К более острой игре ведет ход 8. Fe2, подготавливающий длинную рокировку.

8. ... 0—0

9. Fd1—e2 c6—c5

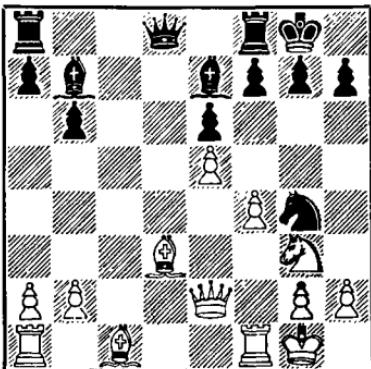
10. c2—c3 b7—b6

11. Kf3—e5 Cc8—b7

12. f2—f4 ...

Закончив мобилизацию сил, белые устремляются в атаку. Однако их позиция в центре не обеспечена, а ферзевый фланг не развит. Не удивительно, что эта атака оказывается попыткой с негодными средствами.

12. ... c5 : d4 159



270

13. c3 : d4 Kd7 : e5! Очень сильный ход. Слабее 13...Лe8 ввиду 14. Сe3 a6 15. f5!, и у белых действительно опасная атака.

14. d4 : e5 Kf6—g4!
№ 270. Не останавливаясь перед жертвой пешки, черные берут инициативу в свои руки. Неожиданно король белых оказывается в опасном положении.

15. Cd3 : h7+ ...
 Лучшего не видно. Если 15. Сe4, то 15...Cc5+ 16. Kph1 Фh4 или 15. Ke4 Фd4+ 16. Kph1 Лfd8.

15. ... Kpg8 : h7
 16. Fe2 : g4 Фd8—d4+
 17. Kpg1—h1 La8—c8
 Через центр черные вводят в бой резервы, в то время как белым приходится обходитья наличными силами.

18. Kg3—h5 g7—g6
 19. Фg4—h3 ...
 После 19. Kf6+ С : f6 20. ef Лс2 дела белых плохи. Теперь же они надеются на вечный шах.

19. ... Lf8—h8
 20. Kh5—f6++ Kph7—g7
 21. Фh3—e3 ...

Решающая ошибка. Необхо-

димо было предупредить ход 21...Лс2 путем 21. Фb3. Правда, и в этом случае у черных была опасная атака — 21...Лh4 22. Сe3 Lch8! 23. Cg1 Сc5.

21. ... Лc8—c2!! Эффектный ход! На 22. Ф : d4 решает 22...Л : g2, а на 22. Lg1 следует 22...Фd1! 23. Ke4 С : e4 24. Ф : e4 Фh5.
 22. Фe3—g3 Фd4—d3!
 23. Фg3 : d3 Лc2 : g2
 24. Kf6—g4 Лg2 : h2++
 Белые сдались.

Защита Каро-Кани
П. Керес **Г. Голомбек**

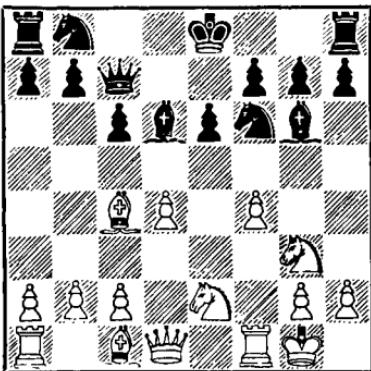
Играна в Москве в 1956 году

1. e2—e4	c7—c6
2. d2—d4	d7—d5
3. Kb1—c3	d5 : e4
4. Kc3 : e4	Cc8—f5
5. Ke4—g3	Cf5—g6
6. Cf1—c4	...

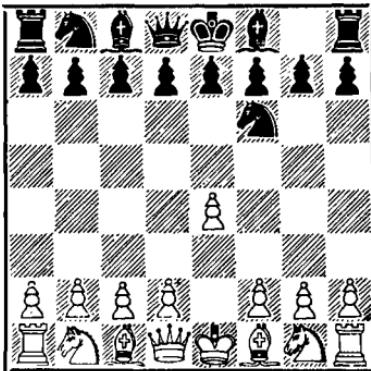
Этот ход применяется значительно реже, чем 6. Kf3 или 6. h4.

6. ...	e7—e6
7. Kg1—e2	Kg8—f6
8. 0—0	Cf8—d6
9. f2—f4	...

Вот в чем заключается план белых — они намерены сыг-



271



272

ратить f4—f5 и вскрыть линии на королевском фланге.

9. . . Fd8—c7

№ 271.

10. f4—f5! . . .

Черные считали, что, атакуя пешку h2, они не допускают движения пешки «f», но белые, не останавливаясь перед жертвами, последовательно проводят свой план.

10. . . eb : f5

11. Kg3 : f5 Cd6 : h2+

12. Kpg1—h1 0—0

Эта попытка немедленно эвакуировать короля из центра ведет к материальным потерям. Правильно было 12. . . С : f5 13. Л : f5 Cd6, и белым еще нужно доказать, что их инициатива стоит пожертвованной пешки.

13. g2—g3 Cg6 : f5

На 13. . . Kg4 Керес собирается продолжать 14. Лf4! С : f5 15. Л : f5 С : g3 16. Fg1 Kf2+ 17. Kpg2!

14. Lf1 : f5 Ch2 : g3

15. Lf5 : f6! Fc7—e7

Черные пытаются атаковать короля. Если 15. . . gf, то 16. Fg1.

16. Fd1—f1 Fe7—e4+

17. Ff1—f3 Fe4—h4+ 18.

Kph1—g2 Ph4—h2+ 19. Kpg2—f1 Ph2—h3+ 20. Ff3—g2 Ph3 : g2+ 21. Kpf1 : g2 g7 : f6 22. Ke2 : g3, и материальный перевес белых решил дело.

Защита Алехина

1. e2—e4 Kg8—f6

Черные вызывают огонь на себя. Они приглашают белую пешку двинуться вперед, чтобы потом атаковать ее.

№ 272.

I

2. e4—e5 Kf6—d5

3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. f2—f4 d6 : e5

6. f4 : e5 Kb8—c6

7. Cc1—e3 Cc8—f5

8. Kb1—c3 e7—e6

9. Kg1—f3 Cf8—e7

У белых в центре три пешки, но о них приходится заботиться. План черных: короткая рокировка и подрыв центра ходом f7—f6. В этой острой позиции шансы сторон примерно равны, но от черных требуется осторожность. Ес-

ли белые сумеют организовать дальнейший марш центральных пешек, он может оказаться для черных роковым.

II

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | e4—e5 | Kf6—d5 |
| 3. | d2—d4 | d7—d6 |
| 4. | Kg1—f3 | Cc8—g4 |
| 5. | Cf1—e2 | e7—e6 |
| 6. | 0—0 | Cf8—e7 |
| 7. | c2—c4 | Kd5—b6 |
| 8. | e5 : d6 | c7 : d6 |

Положение белых несколько предпочтительнее. В дальнейшем они стремятся развить давление на ферзевом фланге. Задача черных — атака пешечного центра фигурами.

Защита Алехина

С. Коккорис Д. Маровиц
Играна в Афинах в 1970 году

- | | | |
|----|-------|--------|
| 1. | e2—e4 | Kg8—f6 |
| 2. | e4—e5 | Kf6—d5 |
| 3. | c2—c4 | Kd5—b6 |
| 4. | d2—d4 | d7—d6 |
| 5. | f2—f4 | ... |

Опытные шахматисты редко идут белыми на этот острый вариант и предпочитают менее обязывающее 5. e5 : d6.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 5. | ... | d6 : e5 |
| 6. | f4 : e5 | Kb8—c6 |
| 7. | Cc1—e3 | ... |

Сильнее, чем 7. Kf3 Cg4, и пешки белых оказываются под ударом.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | ... | Cc8—f5 |
| 8. | Kb1—c3 | e7—e6 |
| 9. | Kg1—f3 | Cf8—e7 |
| 10. | d4—d5 | ... |

Белые решают немедленно привести свои пешки в движение, и в центре завязывается острая схватка.

- | | | |
|-----|-----|---------|
| 10. | ... | Kc6—b4! |
|-----|-----|---------|

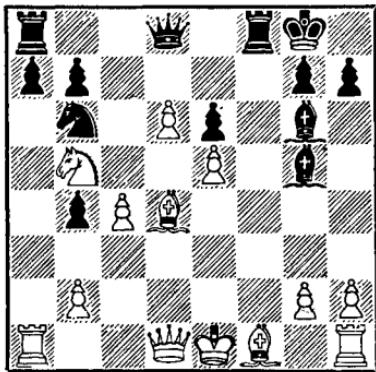
Правильный ответ. После 10. . . ed 11. cd Kb4 12. Kd4 Cg6 белые получают возможность быстрой мобилизации сил — 13. Cb5+ Kpf8 14. 0—0. Например: 14. . . Kpg8 (угрожало 15. Ke6+) 15. Kf5 C : f5 16. C : b6 Cg6 17. Cf2 с хорошими видами на атаку.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 11. | Kf3—d4 | Cf5—g6 |
| 12. | a2—a3 | ... |

Начиная активные операции в центре, белые очень рассчитывали на этот ход, но у черных есть сильный ответ.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 12. | ... | c7—c5! |
| 13. | Kd4 : eb | ... |

В подобных позициях, когда висят фигуры, обычно ста-



273

раются продать их подороже, и эту цель преследует последний ход белых. Однако это — игра с огнем, так как белые отстали в развитии.

13. . . f7 : e6
14. a3 : b4 c5 : b4
15. Kc3—b5 0—0
16. d5—d6 Ce7—g5
17. Ce3—d4 . . .

№ 273. Постарайтесь как следует разобраться в этой позиции. У белых очень сильная проходная пешка на d6, и они грозят ходом 18. Kc7. Не будь на доске ферзей, у них были бы отличные шансы на победу. Однако ферзи на доске есть, а в расположении белых имеется серьезный минус — не решена проблема безопасности короля. От того, как белым удастся справиться с этой проблемой, и зависит судьба партии.

17. . . Cg5—e3!

Неожиданный удар. Собственный слон мешает черному ферзи вырваться на простор, поэтому черные решают его пожертвовать.

18. Cd4 : e3 . . .

Белые не используют всех ресурсов защиты и сразу про-

игрывают. Угроза вторжения ферзя была слишком опасна, чтобы ею можно было пре-небречь. Воспрепятствовать вторжению мог только ход 18. h4! Этот ход и нужно было делать. Тогда черным пришлось бы еще доказывать, что их инициатива окупает позиционные слабости. Например: 18. . . L : f1+ 19. Kр : f1 K : c4 20. Lh3!, и белые держатся. Теперь же черные получают сильнейшую атаку.

18. . . Фd8—h4+
 19. Крe1—d2 . . .
- Плохо 19. g3 из-за 19. . . Фe4.

19. . . Лf8 : f1!
А может быть, белые просто не видели этого хода?

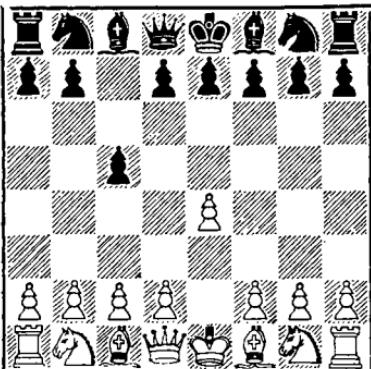
20. Lh1 : f1 Kb6 : c4+
21. Kpd2—e2 . . .

Здесь уже дорог хороший со-вет.

21. . . Cg6—h5+
22. Lf1—f3 Ch5 : f3+
23. Кре2 : f3 . . .

Или 23. gf Ф : h2+ 24. Cf2 Ф : e5+ и 25. . . Ф : b5 с материальным перевесом.

23. . . Лa8—f8+
- Когда три фигуры набрасы-



274

ваются на короля, его дело плохо.

24. Крf3—e2 Фh4—g4+
 25. Кре2—e1 Фg4 : g2
- Белые сдались. На 26. Фe2 следует 26. . . Фh1+.

Сицилианская защита

1. e2—e4 c7—c5
№ 274. Сицилианская защита характеризуется ясно выраженным неустойчивым равновесием. С первых же ходов черные проводят самостоятельный план — дают возможность белым заниматься своими делами на королевском фланге, а сами развивают инициативу на ферзевом. Особенность этого дебюта в том, что он требует от соперников чрезвычайно точной игры. Как обычно бывает в позициях с неустойчивым равновесием, малейшая неточность может повести к резкому ухудшению позиции, а то и к проигрышу. Однако, несмотря на трудности, возможность активной контригры за черных привлекает симпатии многих шахматистов.

Сейчас сицилианская защита — один из самых распространенных дебютов.

В сицилианской защите много систем. Мы познакомимся только с основными.

I. Закрытая система

В этом варианте белые принимают вызов и, не открывая центра, стремятся к быстрейшему развитию фигур, чтобы затем начать штурм позиции неприятельской рокировки.

2. Kb1—c3 Kb8—c6
3. g2—g3 g7—g6
4. Cf1—g2 Cf8—g7
5. d2—d3 d7—d6
6. Kg1—e2 La8—b8
7. 0—0 b7—b5
8. f2—f4 . . .

Планы сторон ясны. Черным предстоит выдержать атаку на короля, но у них есть возможность проявить инициативу в центре и на ферзевом фланге.

II. Шевенингенский вариант

2. Kg1—f3 e7—e6
3. d2—d4 . . .

Во всех других системах, кро-

ме закрытой, белые обычно осуществляют это продвижение в центре.

3. . . c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8—f6

Самостоятельное значение имеет вариант, в котором черные не торопятся с этим ходом, а сначала играют 4. . . Fc7 или 4. . . a6. Эти на вид незатейливые продолжения позволяют черным временно маскировать свои стратегические планы. Например:

4. . . a6 5. Kc3 Fc7 6. Ce2 Kc6
7. Ce3 K : d4 8. C : d4 Ke7 9.
0—0 Kc6 со сложной игрой.

5. Kb1—c3 d7—d6

Играют здесь также и 5. . . Cb4, на что у белых есть сильный ответ 6. eb с выгодными осложнениями.

6. Cf1—e2 a7—a6
7. 0—0 Kb8—c6
8. Cc1—e3 Cf8—e7
9. f2—f4 Fd8—c7

Планы сторон и в этой позиции абсолютно ясны: цель белых — атака на короля, черные движением пешки «b» начинают атаку на ферзевом фланге. Это характерно для сицилианской защиты.

III. Вариант дракона

2. Kg1—f3 d7—d6
Если черные играют 2. . . Kc6, то после 3. d4 cd 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 d6 у белых есть сильный ход 6. Cg5, угрозой взятия на f6 препятствующий ходу 6. . . g6, а этот последний и определяет вариант дракона. Черным приходится играть б. . . eb, переходя к шевенингенскому построению.

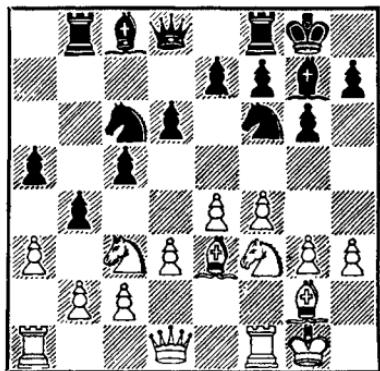
3. d2—d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8—f6
5. Kb1—c3 g7—g6

Считается, что расположение черных пешек h7—g6—f7—e7—d6 напоминает изогнутую спину дракона. Отсюда и название варианта.

6. Cc1—e3 Cf8—g7
7. f2—f3 Kb8—c6
8. Fd1—d2 0—0
9. 0—0—0.

Возможно и 9. Cc4, а затем 10. 0—0—0.

Планы сторон определены. Белые собираются начать атаку на короля, продвигая пешки «h» и «g». Черные стремятся к активным действиям на ферзевом фланге. Как обычно в позициях с разносторонни-



275

ми рокировками, предстоит острая борьба под лозунгом «кто быстрее». Игра белых ясна, задача черных труднее. От них требуется умелое сочетание защиты и контратаки.

Сицилианская защита
Б. Спасский **Е. Геллер**
Играна в Сухуми в 1968 году

1. e2—e4 c7—c5
2. Kb1—c3 d7—d6
3. g2—g3 Kb8—c6
4. Cf1—g2 g7—g6
5. d2—d3 Cf8—g7
6. f2—f4 Kg8—f6

Пешки e4 и f4 уже заняли исходные рубежи для проникновения в неприятельский лагерь. Как мы знаем, тормозить пешки проще всего именно пешками, поэтому более естественным выглядит ход 6...e6, чтобы черным быть готовыми на наступление g3—g4 ответить f7—f5.

7. Kg1—f3 0—0
8. 0—0 La8—b8
9. h2—h3 ...

Этот ход преследует две цели: во-первых, подготовить пешечный штурм, во-вторых,

обеспечить развитие слона на e3, своевременно защищая его от выпада Kg4.

9. ... b7—b5
10. a2—a3 a7—a5
11. Cc1—e3 b5—b4

№ 275. Итак, черные перешли в наступление на ферзевом фланге раньше, чем белые на королевском. Но при атаке на ферзевом фланге цель скромная — овладеть опорными пунктами в лагере противника. Когда же ведут атаку на короля, там дело серьезней. И атака, и защита связаны с большим риском.

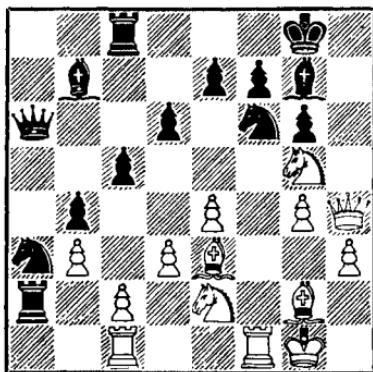
12. a3 : b4 a5 : b4
13. Kc3—e2 Cc8—b7
14. b2—b3 Lb8—a8
15. La1—c1 ...

Замысел белых становится ясным — для штурма королевского фланга все готово, но они сначала хотят укрепиться на ферзевом. Барьером на пути черных фигур должна стать пешка c2.

15. ... La8—a2
16. g3—g4 Fd8—a8
17. Fd1—e1 ...

Ферзь белых стремится на h4.

17. ... Fa8—a6



276

Ловушка. На 18. Фh4 последует 18. . . К : e4 19. de Ф : e2.

18. Фe1—f2 Кc6—a7
Черные продолжают неторопливо вести маневренную борьбу, их конь направляется на a3. Однако план этот медлителен и позволяет белым начать сокрушительную атаку.

19. f4—f5! Ка7—b5
20. f5 : g6 h7 : g6
21. Kf3—g5 Kb5—a3

Черные первыми напали на свой объект атаки — пешку с2, но после следующего хода белых выясняется, что угрозы белых намного опаснее.

22. Фf2—h4 Лf8—c8
№ 276.

23. Лf1 : f6!! . . .

Как раз вовремя. Эта эффективная комбинация подчеркивает дальновидность стратегии белых.

23. . . e7 : f6
24. Фh4—h7+ Крg8—f8
25. Kg5 : f7! . . .

Только этот удар, разрушающий пешечные укрепления противника, делает комбинацию белых правильной. Королю черных почти что в одиночку приходится бо-

роться с превосходящими силами, а увязшие на другом фланге фигуры вынуждены издали наблюдать за неравным поединком. На 25. . . Кр : f7 решает как 26. Ch6, так и 26. Kf4, поэтому черные пытаются «ловить рыбку в мутной воде».

25. . . La2 : c2
26. Ce3—h6 Lc2 : c1+
27. Ke2 : c1 Kpf8 : f7
28. Фh7 : g7+ Kpf7—e8

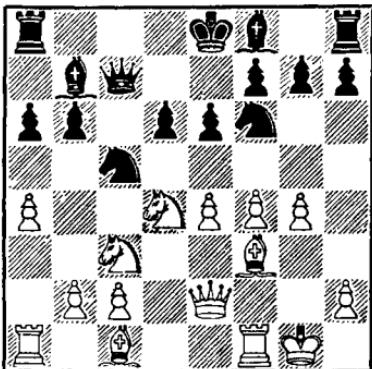
Здесь было возможно 29. e5 С : g2 30. e6, но белые избирают другой путь.

29. g4—g5 f6—f5
30. Фg7 : g6+ Кре8—d7
31. Фg6—f7+ Kpd7—c6
32. e4 : f5+ . . .

Черные сдались. После разменов на b7 белые пешки f5 и g5 форсированно проходят в ферзи.

Сицилианская защита
Н. Копаев **В. Алаторцев**
*Играна в Ленинграде
в 1938 году*

1. e2—e4 c7—c5
2. Kg1—f3 e7—e6
3. d2—d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8—f6



277

5. Kb1—c3 d7—d6
6. Cf1—e2 . . .

У белых есть разные способы развития инициативы. Например, 6. g4 с угрозой отогнать коня. Или 6. f4.

6. . . a7—a6
7. 0—0 Fd8—c7
8. a2—a4 . . .

Ныне пришли к выводу, что этот ход, которым белые стремятся ограничить активность противника на ферзевом фланге, необязателен.

8. . . b7—b6
9. f2—f4 Kb8—d7
Сильнее 9. . . Cb7 10. Cf3 Kc6.
10. Ce2—f3 Cc8—b7
11. g2—g4 Kd7—c5
12. Fd1—e2 . . .

№ 277. Черные надеялись «нажать» фигурами на пешку e4, но белые естественными ходами сдерживают этот на- жим, одновременно продол- жая готовить атаку.

12. . . Cf8—e7
13. Fe2—g2 0—0

Для того чтобы полностью мобилизоваться, черные вынуждены рокировать, но короля ожидает отнюдь не сладкая жизнь.

14. g4—g5 Kf6—e8

15. Cc1—e3 e6—e5
16. Kd4—e2 Cb7—c6
17. f4—f5 Ce7—d8
18. Fg2—g4 Fc7—d7
19. b2—b3 b6—b5
20. a4 : b5 a6 : b5
21. La1 : a8 Cc6 : a8
22. Ce3 : c5 d6 : c5
23. Lf1—d1 Ke8—d6

Чтобы получить контригру, черные жертвуют пешку, и белым лучше было отказаться от этого дара.

24. Kc3 : b5 Fd7 : b5
25. Ld1 : d6 c5—c4!
26. Kpg1—g2 . . .

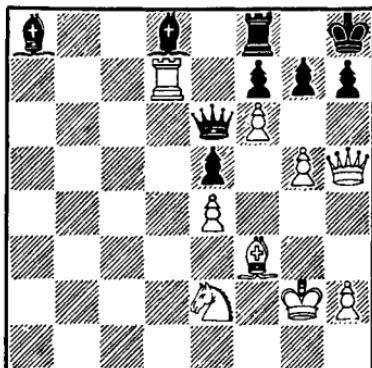
Грозил ход 26. . . Fc5+. Жертвой пешки черные добились сильной контригры. Правильным было продолжение 26. . . Fc5, затем Cb6 с контратакой.

27. Fg4—h5 Cd8—e7
28. Ld6—d1 c4 : b3
29. c2 : b3 Fb5 : b3?

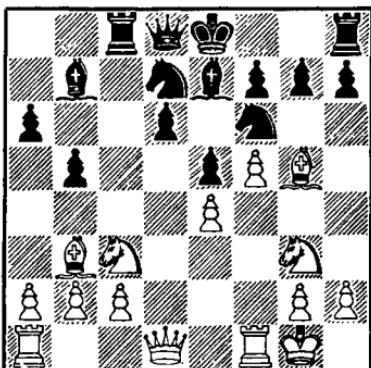
Черные стремятся восстановить материальное равенство, и атака белых снова принимает угрожающий характер. Лучше было 29. . . Cc6.

30. Ld1—d7 Ce7—d8
31. f5—f6 Fb3—e6

№ 278. После 31. . . Kpg8 чер-



278



279

ные еще могли упорно сопротивляться. Теперь же партия неожиданно завершается красивейшим финалом.

32. $g5-g6!$...
Фантастическая позиция. Обе пешки белых достигли шестой горизонтали, но ни одну из них взять нельзя.

32. ... $h7-h6$
33. $\Phi h5 : h6 +!!$ $g7 : h6$
34. $g6-g7+$ $Kph8-g8$
35. $g7 : f8\Phi +$ $Kpg8 : f8$
36. $Ld7 : d8+$ $\Phi eb - e8$
37. $Ld8 : e8 +.$

Черные сдались.

Сицилианская защита
Р. Бирн Р. Фишер
Играна в Сусе в 1967 году

1. $e2-e4$ $c7-c5$
2. $Kgl-f3$ $d7-d6$
3. $d2-d4$ $c5 : d4$
4. $Kf3 : d4$ $Kg8-f6$
5. $Kbl-c3$ $a7-a6$

Современное гибкое продолжение. Черные пока не определяют своего плана — будут ли они играть $e7-e6$, $e7-e5$ или $g7-g6$.

6. $Cf1-c4$ $e7-e6$
7. $Cc4-b3$ $b7-b5$

Черные немедленно начи-

нают активные действия на ферзевом фланге.

8. $f2-f4$...
Наиболее острое продолжение. На $8. \dots b4$ белые собираются продолжать $9. e5$.

8. ... $Cc8-b7$
9. $f4-f5$ $e6-e5$

10. $Kd4-e2$...
Позиционная жертва пешки. На $10. \dots K : e4$ следует $11. Cd5 K : c3 12. K : c3 C : d5$ 13. $\Phi : d5$, и за пожертвованную пешку белые имеют инициативную позицию. Например: 13. $\dots Kd7$ 14. $Cg5! \Phi c8$ 15. $0-0-0$.

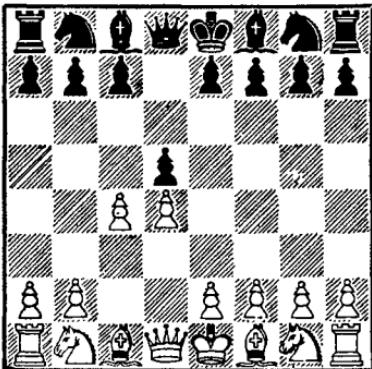
10. ... $Kb8-d7$
11. $Cc1-g5$ $Cf8-e7$
12. $Ke2-g3$ $La8-c8$
13. $0-0$...

№ 279.

Этот естественный ход приводит белых к серьезным труднениям. Правильно было 13. $C : f6 K : f6$ 14. $Kh5$, стре-мясь выиграть битву за пункт $d5$ (и для этого разменивая его защитников — черных коней).

13. ... $h7-h5!$
Прекрасный ход! Создавая угрозу 14. $\dots h5-h4$, черные перехватывают инициативу.

169



280

14. $h2-h4 \dots$
Лекарство хуже болезни! Уж лучше было сыграть 14. $Ch4$. Теперь в лагере белых образуются многочисленные слабости.

14. $\dots b5-b4$
15. $Cg5 : f6 \quad Ce7 : f6$
16. $Kc3-d5 \quad Cf6 : h4$
17. $Kg3 : h5 \quad \Phi d8-g5$
Эта перемена декораций типична для сицилианской защиты. Сделав только одну ошибку, белые оказались в критическом положении. Бирн отчаянно сопротивляется, но спасти партию уже не может.

18. $f5-f6! \quad g7-g6$
Точно сыграно! На 18. $\dots \Phi : h5$ сильно 19. fg , а на 18. $\dots L : h5$ есть ответ 19. $Lf5$.

19. $Kh5-g7+ \quad Kpe8-d8$
20. $Lf1-f3 \quad Ch4-g3$
21. $\Phi d1-d3 \quad Cg3-h2+$
22. $Kpg1-f1 \quad Kd7-c5$
23. $Lf3-h3 \quad Lh8-h4!$

Черные отклоняют жертву. После 23. $\dots K : d3$ 24. $L : h8+$ $Kpd7$ 25. $Ca4+$ борьба осложнялась.

24. $Fd3-f3 \quad Kc5 : b3$
25. $a2 : b3 \quad Lh4 : h3$
26. $\Phi f3 : h3 \quad Cb7 : d5$

27. $e4 : d5 \quad \Phi g5 : f6+$
28. $Kpf1-e1 \quad \Phi f6-f4$
Белые сдались.

ЗАКРЫТИЕ ДЕБЮТА

Как уже говорилось, закрытыми называются все начала, где первый ход белых был не 1. $e2-e4$. В закрытых дебютах игра обычно носит спокойный, нефорсированный характер. Однако само это название в значительной мере условно. И в закрытых дебютах есть немало вариантов, по остроте борьбы не уступающих королевскому гамбиту.

Принятый ферзевый гамбит

1. $d2-d4 \quad d7-d5$
2. $c2-c4 \quad \dots$

№ 280. Цель этого хода — удалить пешку противника из центра. Принятый ферзевый гамбит возникает, если черные берут пешку. Правда, жертва пешки с 4 мнимая: попытка ее защищать не при-

носит черным ничего хорошего.

2. . . d5 : c4
3. Kg1—f3 . . .

Почему же белые не играют 3. e4, немедленно занимая центр? Оказывается, у черных есть контрудар 3. . . e5, например: 4. de Ф : d1+ 5. Кр : d1 Кс6 6. f4 Себ с активной игрой. Поэтому на 3. . . e5 лучше всего продолжать в гамбитном стиле: 4. Kf3 ed 5. С : c4, стремясь к быстрому развитию.

3. . . Kg8—f6
Не годится 3. . . b5 ввиду 4. a4 с6 5. e3 Фb6 (5. . . e6 6. ab cb 7. b3 Сb4+ 8. Cd2 C : d2+ 9. Kb : d2) 6. ab cb 7. Кe5 Сb7 8. b3 cb 9. Ф : b3, и белые отыгрывают пешку с превосходным положением.

4. e2—e3 e7—e6
5. Cf1 : c4 c7—c5

Своевременная атака центра. Иначе белые сыграют 6. Кс3 и 7. e4, образуя сильный пешечный центр.

6. 0—0 a7—a6
7. Фd1—e2 b7—b5
8. Сc4—b3 Сc8—b7
9. Лf1—d1 Kb8—d7

Практика показала, что в

этом положении инициатива у белых, хотя позиция черных крепка. Белые должны стремиться к продвижению e3—e4 и активным действиям на королевском фланге. Черные несколько отстали в развитии, и им нужно защищаться осторожно.

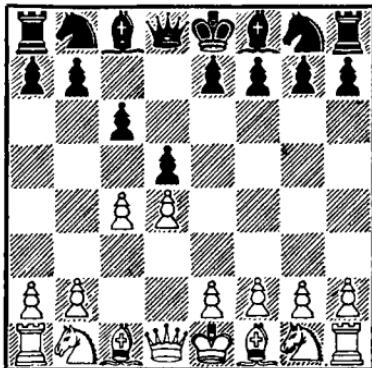
Отказанный ферзевый гамбит

Этот дебют возникает в том случае, если черные не берут на с4. Отказанный гамбит имеет много разветвлений. Мы рассмотрим два, наиболее характерных.

Ортодоксальная защита

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cc1—g5 Kb8—d7
5. e2—e3 . . .

Почему же белые не выигрывают пешку путем 5. cd ed 6. К : d5, ведь конь f6 связан? Однако он может развязаться! 6. . . К : d5! 7. С : d8 Сb4+ 171



281

8. $\Phi d2$. Других ходов нет. Печально, но приходится закрываться ферзем, и у черных остается лишняя фигура (проверьте этот вариант).

5. . . Cf8—e7
6. Kg1—f3 0—0
7. La1—c1 c7—c6
8. Cf1—d3 d5 : c4
9. Cd3 : c4 Kf6—d5

У черных крепкая, но несколько стесненная позиция, и им предстоит еще решить проблему развития слона с8. Поэтому они стремятся к разменам, облегчающим защиту и продвижение пешки «е» или «с», чтобы развить слона. Например: 10. С : e7 Φ : e7 11. 0—0 К : c3 12. Л : c3 е6—e5!

Славянская защита

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6

№ 281. Таким путем черные укрепляют центр, не закрывая дорогу слону с8.

3. Kg1—f3 Kg8—f6
4. Kb1—c3 d5 : c4
5. a2—a4 . . .

Если сыграть 5. e4, то игра может перейти в настоящий

гамбит — 5. . . b5 6. e5 Kd5 7. a4 e6 со сложной позицией. Применяется и ход 5. e3 с таким примерно продолжением:

5. . . b5 6. a4 b4 7. Ka2 e6 8. С : c4 Ce7 9. 0—0 0—0 10. Фe2 Cb7 с равными шансами.

5. . . Cc8—f5
6. e2—e3 e7—e6
7. Cf1 : c4 Cf8—b4
8. 0—0 0—0
9. Fd1—e2 Kb8—d7

Начинается маневренная борьба. Белые стремятся привести в движение свой пешечный центр, черные — атаковать его.

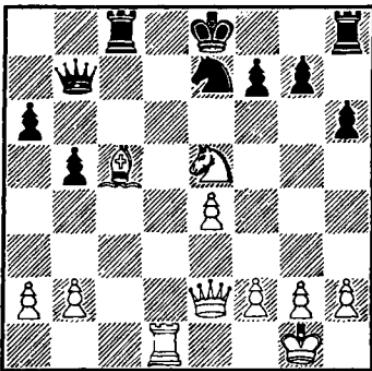
Принятый ферзевый гамбит

И. Болеславский

Р. Джинджихашвили

Играна в Минске в 1966 году

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 d5 : c4
3. Kg1—f3 Kg8—f6
4. e2—e3 e7—e6
5. Cf1 : c4 c7—c5
6. 0—0 a7—a6
7. Kb1—c3 b7—b5
8. Cc4—b3 Cc8—b7



282

9. $\Phi d1-e2$ $Kb8-d7$
 10. $Jf1-d1$ $\Phi d8-b8$

11. d4-d5 . . .
ерные несколько отстали с
развитием фигур, и белые
пешат вскрыть игру в це-
нре.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 11. | ... | e6 : d5 |
| 12. | Kc3 : d5 | Kf6 : d5 |
| 13. | Cb3 : d5 | Cb7 : d5 |
| 14. | Jd1 : d5 | Φb8—b7 |
| 15. | e3—e4 | Cf8—e7 |
| 16. | Cc1—g5! | Kd7—b6 |

На 16... С : g5 белые собирались играть 17. Лад1, и если 17... Лd8, то 18. К : g5 h6 (18... 0—0 19. Фd3, выигрывая фигуру) 19. К : f7! Кр : f7 20. Фh5+ с сильнейшей атакой. А на 17... Сe7 следует 18. Л : d7 Ф : d7 19. Л : d7 Кр : d7 20. Фd2+ Кре8 21. Фd5!

17. La1—d1 . . .

Чтобы задержать короля противника в центре, белые не останавливаются перед жертвой качества. Если теперь 17...K : d5, то после 18. ed f6 19. d6! fg 20. Lel у белых сильная атака.

17. . . . h7—h6
 18. Cg5 : e7 Kb6 : d5
 19. Ce7 : c5 Kd5—e7

20. Kf3—e5 La8—c8

№ 282. Над черными нависла угроза 21. $Ld7$, поэтому сделанный ими ход естествен. И тем не менее именно в нем заключается решающая ошибка. Необходимо было 20... $\Phi c7$, чтобы на 21. $Cd6$ ответить $\Phi b7$.

21. Jd1-d7 Jc8-c7
 22. Jd7-d8+!! . . .

Эта красивая комбинация формированно приводит к победе белых.

22. . . Kpe8 : d8
 23. Ke5 : f7+ Kpd8—d7
 Или 23. . . Kpe8 24. Kd6+, выигрывая ферзя и добиваясь материального перевеса.
 24. Ff2 g4! Kad7 af

25. $\Phi\epsilon 4 - \phi 6 +$

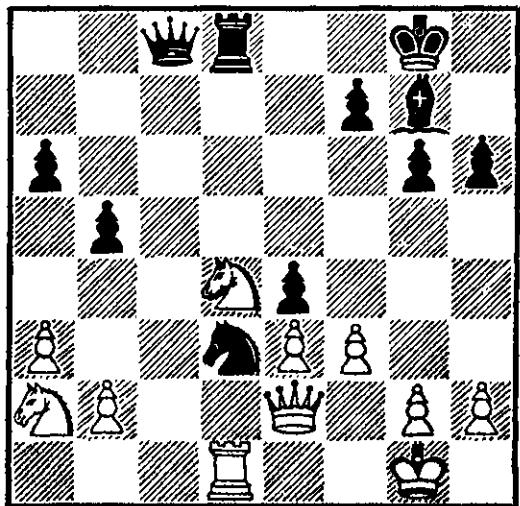
После 25. . . Кр : с5 26. Фd6+ Крс4 они получают мат ходом Ke5

Ферзевый гамбит

Э. Грюнфельд А. Алексин

Играна в Карлсбаде в 1923 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2-d4 | Kg8-f6 |
| 2. | c2-c4 | e7-e6 |
| 3. | Kb1-c3 | d7-d5 |



283

С перестановкой ходов возникла позиция ферзевого гамбита.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 5. Kg1—f3 | Kb8—d7 |
| 6. e2—e3 | 0—0 |
| 7. La1—c1 | c7—c6 |
| 8. Fd1—c2 | ... |

Белые не хотят тратить темпа и ждут, пока черные возьмут на с4, чтобы сыграть С : с4 за один ход (а не за два, как получается в случае 8. Cd3 dc 9. С : с4).

- | | |
|------------|--------|
| 8. . . | a7—a6 |
| 9. a2—a3 | h7—h6 |
| 10. Cg5—h4 | Lf8—e8 |

Идет своеобразная борьба за темп. Белые выживают с ходом Cd3, стараясь сделать полезные ходы, а черные не торопятся брать на с4.

- | | |
|------------|-----|
| 11. Cf1—d3 | ... |
|------------|-----|

Борьбу за темп можно было продолжить ходом 10. h3, но на это черные могли ответить активно — 11. . . b5.

- | | |
|--------------|---------|
| 11. . . | d5 : c4 |
| 12. Cd3 : c4 | b7—b5 |
| 13. Cc4—a2 | c6—c5! |

Черным удалось решить дебютные проблемы. Атаки они не боятся. Например: 14. dc

С : f6 17. Фh7+ Kpf8 18. К : b5 ab 19. Л : c5 С : b2 с перевесом.

- | | |
|--------------|---------|
| 14. Lc1—d1 | c5 : d4 |
| 15. Kf3 : d4 | Фd8—b6 |
| 16. Ca2—b1 | Cc8—b7 |
| 17. 0—0 | ... |

Комбинация 17. Kd : b5 ab 18. Л : d7 не удавалась, так как вместо 17. . . ab черные отвечали 17. . . Фс6!, с темпом защищая коня d7.

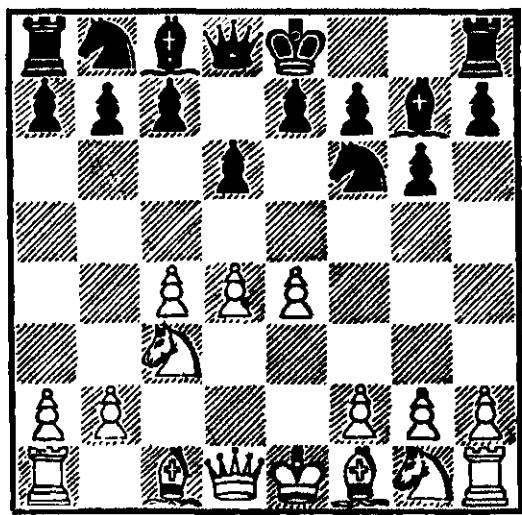
- | | |
|--------------|----------|
| 17. . . | La8—c8 |
| 18. Fc2—d2 | Kd7—e5 |
| 19. Ch4 : f6 | Ce7 : f6 |
| 20. Fd2—c2 | g7—g6 |
| 21. Fc2—e2 | Ke5—c4 |
| 22. Cb1—e4! | ... |

Инициатива у черных, но белые защищаются точно. Так, плохо было бы теперь взять конем на a3 из-за 23. Фf3! с выигрышем качества.

- | | |
|--------------|----------|
| 22. . . | Cf6—g7 |
| 23. Ce4 : b7 | Фb6 : b7 |
| 24. Ld1—c1 | e6—e5 |
| 25. Kd4—b3 | e5—e4 |
| 26. Kb3—d4 | Лe8—d8 |
| 27. Lf1—d1 | Kc4—e5 |

В лагере белых образовался слабый пункт d3, и черные направляют туда коня.

- | | |
|------------|--------|
| 28. Kc3—a2 | Ke5—d3 |
|------------|--------|



284

29. Лс1 : с8 Фb7 : с8
30. f2—f3 . . .

№ 283. До сих пор белые изобретательно защищались, стараясь разменами ослабить наступательную мощь черных. Но сейчас они допускают незаметную ошибку, которая позволяет черным немедленно решить игру. Сначала следовало сыграть 30. Кс3 и только на 30. . . f5 ответить 31. f3. Тогда комбинация 31. . . Л : d4 32. ed С : d4+ 33. Kpf1 Kf4 34. Фd2 Фc4+ 35. Ke2 e3 опровергалась ходом 36. b3!

30. . . Лd8 : d4!
31. f3 : e4 . . .

На 31. ed Алехин предполагал играть 31. . . С : d4+ 32. Kpf1 Kf4 33. Ф : e4 (или 33. Фd2 Фc4+ 34. Kpe1 e3) 33. . . Фc4+ 34. Kpe1 K : g2+ 35. Kpd2 Ce3+ с выигрышем.

31. . . Kd3—f4
32. e3 : f4 Фc8—c4!

Заключительный ход комбинации. Все становится ясно. Белые несут материальные потери.

33. Фe2 : c4 Лd4 : d1+
34. Фc4—f1 Cg7—d4+

Белые сдались.

Другие закрытые дебюты

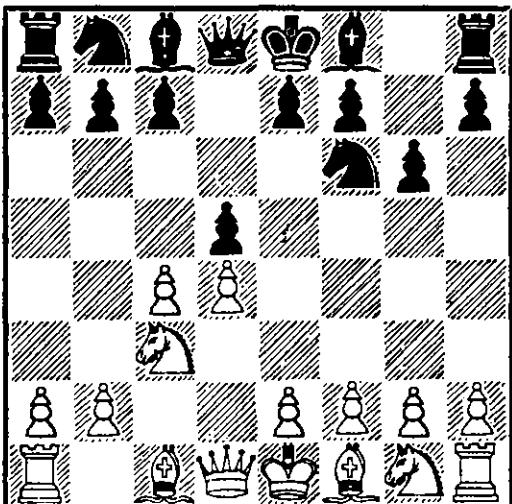
Начинающему шахматисту полезнее играть открытые начала, чем закрытые. В открытых дебютах быстрее развиваются события, планы яснее и проще. Сначала нужно приобрести навыки в открытых позициях, а потом уже изучать закрытые. Поэтому мы не считаем нужным подробно рассказывать о других многочисленных закрытых дебютах, а познакомим читателей с тремя наиболее характерными.

Староиндийская защита

1. d2—d4 Kg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. Kb1—c3 Cf8—g7
4. e2—e4 d7—d6

№ 284. В этом дебюте черные не стремятся к быстрому пешечному столкновению в центре. Сначала они развивают фигуры и только затем начинают активную игру.

Староиндийская защита характеризуется фланговым развитием слона на g7. Черные 175



285

позволяют противнику построить пешечный центр, а затем атакуют его пешками. Вот одно из возможных продолжений.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | f2—f3 | 0—0 |
| 6. | Cc1—e3 | e7—e5 |
| 7. | d4—d5 | Kf6—h5 |
| 8. | Фd1—d2 | f7—f5 |
| 9. | 0—0—0 | |

Защита Грюнфельда

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Kb1—c3 | d7—d5 |

№ 285. Метод атаки центра в этом дебюте не такой, как в староиндийской защите. Черные также позволяют партнеру построить пешечный центр, но атакуют его иначе. Главный вариант защиты Грюнфельда:

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 4. | c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 5. | e2—e4 | Kd5 : c3 |
| 6. | b2 : c3 | Cf8—g7 |
| 7. | Cf1—c4 | c7—c5 |
| 8. | Kg1—e2 | Kb8—c6 |
| 9. | Cc1—e3 | 0—0 |
| 10. | 0—0, | |

и начинается борьба вокруг пешки d4.

Защита Нимцовича

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—b4 |

№ 286. Идея защиты Нимцовича — создание фигурного давления в центре.

I

- | | | |
|----|-------|-----|
| 4. | a2—a3 | ... |
|----|-------|-----|

Самое принципиальное продолжение за белых.

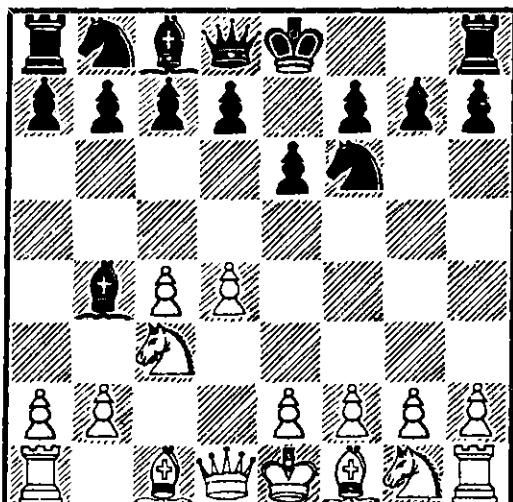
- | | | |
|----|---------|------------|
| 4. | ... | Cb4 : c3 + |
| 5. | b2 : c3 | ... |

Белые располагают двумя слонами и возможностью образовать мощный пешечный центр, но достигли они этих благ, отстав в развитии и ослабив пешку с4 (из-за того, что она сдвоена, ее нельзя защитить с тыла). Эта пешка обычно и становится объектом нападения черных.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | ... | c7—c5 |
| 6. | e2—e4 | 0—0 |
| 7. | Cf1—d3 | Kb8—c6 |
| 8. | Kg1—e2 | b7—b6 |
| 9. | e3—e4 | Kf6—e8 |

Черные избегают неприятной связки 10. Cg5.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 10. | Cc1—e3 | Cc8—a6! |
|-----|--------|---------|



Жертвуя пешку, черные добиваются активной позиции. Белые могут отложить ход 4. a2—a3 на более позднее время, а сначала спокойно ввести в бой свои силы.

11

- | | | |
|----|----------|----------|
| 4. | e2—e3 | c7—c5 |
| 5. | Kg1—f3 | 0—0 |
| 6. | Cf1—d3 | d7—d5 |
| 7. | 0—0 | Kb8—c6 |
| 8. | a2—a3 | Cb4 : c3 |
| 9. | b2 : c3 | d5 : c4 |
| 0. | Cd3 : c4 | Φd8—c7 |

Эта позиция часто встречается в современной турнирной практике. Белые стремятся к вскрытию игры и атаке, черные проводят контрудар в центре, организуя нажим в центре.

Староиндийская защита
P. Летелье **P. Фишер**
Играна в Лейпциге в 1960 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—g7 |
| 4. | e2—e4 | 0—0 |

Играют и так, провоцируя
движение e4—e5

5 e4-e5

Белые принимают вызов. Однако при недостаточном развитии слишком далекое продвижение пешек ведет только к ослаблению центра.

5. . . . Kf6—e8
6. f2—f4 . . .

Сказав «а», приходится говорить и «б». Продвинутую пешку нужно поддержать.

6. . . . d7-d6
 7. Cc1-e3 c7-c5!

Чтобы взорвать центр противника, черные не останавливаются перед жертвами.

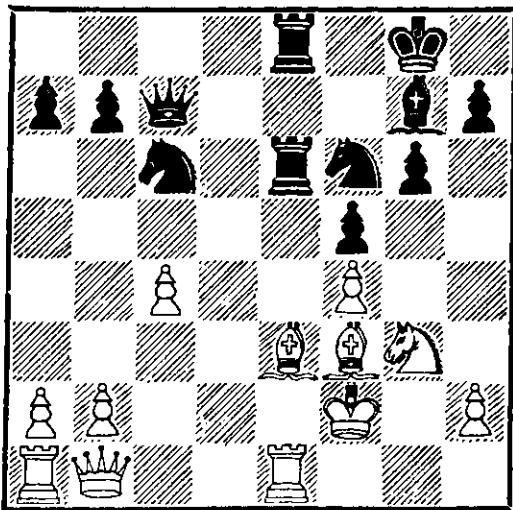
8. d4 : c5 Kb8—c6
 9. c5 : d6 e7 : d6
 10. Kc3—e4 . . .

Незаметно игра приняла открытый характер, а в таких позициях дорог каждый темп. Нужно быстрее развивать фигуры. Правильным продолжением было 10. Kf3, и черные не могут взять на e5 из-за 11. Ф : d8 K : d8 12. Сс5.

10. . . . Cc8—f5!
11. Ke4—g3

Это отступление вынуждено.
После 11. К : d6 К : d6 12. ed
С : b2 белые теряют качество.

11. . . Cf5—e6
 12. Kg1—f3 Φd8—c7
 13. Φd1—b1 d6 : e5



287

14. f4—f5 . . .

Король белых задержался в центре, поэтому они пытаются воспрепятствовать вскрытию линий. Но черные настойчиво проводят свой план.

- 14. . . . e5—e4!
- 15. f5 : e6 e4 : f3
- 16. g2 : f3 f7—f5!
- 17. f3—f4 Ke8—f6
- 18. Cf1—e2 Lf8—e8
- 19. Kpe1—f2 . . .

Лучше было рокировать, хотя после Л : е6 у черных позиционный перевес.

- 19. . . . Le8 : e6
- 20. Lh1—e1 La8—e8
- 21. Ce2—f3 . . .

№ 287. Белые считали, что им удалось стабилизировать позицию, но...

- 21. . . . Le6 : e3!
- 22. Le1 : e3 Le8 : e3
- 23. Kpf2 : e3 Fc7 : f4+!!

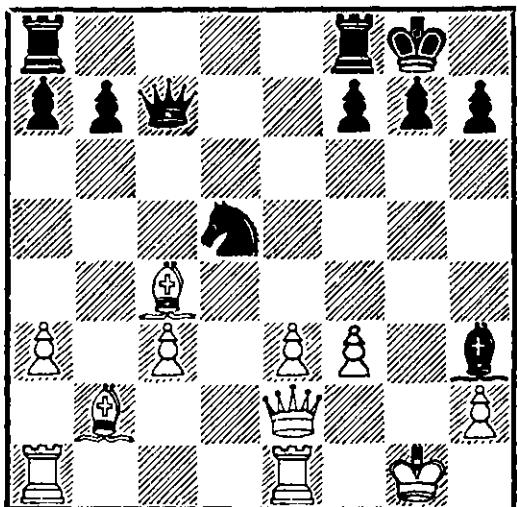
Эффектный удар. На 24. Кр : f4 следует 24. . . Cg7—h6×. А на 24. Kpf2 решает 24. . . Ke5 25. Fd1 Kfg4+, и белые теряют слона f3. Атака продолжается, а материальное преимущество, притом значительное, оказывается уже на стороне черных. Поэтому белые сдались.

Защита Нимцовича

А. Ройзман Ю. Авербах
Играна в Одессе в 1960 году

- | | |
|--------------|----------|
| 1. d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Kb1—c3 | Cf8—b4 |
| 4. e2—e3 | 0—0 |
| 5. Cf1—d3 | d7—d5 |
| 6. Kg1—f3 | c7—c5 |
| 7. 0—0 | Kb8—c6 |
| 8. a2—a3 | Cb4 : c3 |
| 9. b2 : c3 | Fd8—c7 |
| 10. Cc1—b2 | d5 : c4 |
| 11. Cd3 : c4 | e6—e5 |

Возникла позиция неустойчивого равновесия. У белых два слона и пешечный центр, у черных хорошее фигурное развитие. Белым нужно стремиться к вскрытию игры, так как только в открытых позициях их слоны смогут полностью проявить свою силу. Задача черных — не дать противнику развернуться. В этом положении правильным считается ход 12. h3, позволяющий заранее защититься от угрозы 12. . . e4 с последующим 13. . . Kg4. Тогда завязывалась сложная борьба с шансами у обеих сторон. Но белые немедленно продви-



288

гают пешку, а это продолжение ошибочно и позволяет черным перехватить инициативу.

12. d4-d5 Kc6-a5

13. Cc4—a2

Промежуточный ход 13. d6 приводил к потере фигуры после 13... Фб6.

13. e5—e4

14. Kf3-d2 c5-c4

И вот результат неудачной стратегии белых — оба их слона оказались выключенными из игры, а оторвавшаяся от своих сил пешка d5 нуждается в защите.

Попав в трудное положение, нужно уметь защищаться изо всех сил, стараясь извлечь из позиции все шансы. Правильным был такой план: 15. d6 (белые пытаются разменять свою слабую пешку). Как после 15. . . Фс6 16. а4, так и после 15. . . Ф : d6 16. К : с4 белые могли сопротивляться. Но белые делают еще один неудачный ход, и их положение становится безвыходным. Правда, чтобы доказать это, от черных требуется энергичная игра.

Дальнейшие события развиваются форсированно.

- | | | |
|-----|--------------------|------------|
| 15. | $\Phi d1-e2$ | $Cc8-g4!$ |
| 16. | $f2-f3$ | $e4 : f3$ |
| 17. | $g2 : f3$ | $Cg4-h3$ |
| 18. | $\mathcal{N}f1-e1$ | $Kf6 : d5$ |
| 19. | $Kd2 : c4$ | $Ka5 : c4$ |
| 20. | $Ca2 : c4$ | |

№ 288. На 20. $\Phi : c4$ черные заготовили ответ 20... $\Phi b6!$ с тремя угрозами — 21...
 $\Phi g6+$, 21... $\Phi : b2$ и 21...
 $K : e3$.

20. . . . Kd5 : e3!
21. Cc4—d3

После 21. $\Phi : e3$ $\Phi : c4$ у черных лишняя пешка и все шансы на победу, так как на 22. $\Phi d4$ может последовать ответ 22... $\Phi b5!$, угрожающий как ходом 23... $\Phi g5 +$, так и просто 23... $\Phi : b2$.

21. . . . Лa8—e8
 22. Фe2—f2 Фe7—d8

Тактический удар, форсирующий победу: нельзя 23. L : e3 из-за 23. . . Fg5+, а грозит взятие на d3.

23. Сb2—c1 Ke3—g4!
Последняя тонкость! Позиция короля белых окончательно раскрывается, и вскоре он падет жертвой атаки.

24. Cd3 : h7+ Крg8 : h7
 25. f3 : g4 Лe8 : e1+
 26. Фf2 : e1 Лf8—e8

27. Сс1—е3 Ле8—е4

Обратите внимание на то, что *разноцветные слоны*, которые в эндшпиле обычно являются предвестниками ничьей, в середине игры способствуют атаке, так как чернопольный слон белых не может принять участия в обороне слабых белых полей в собственном лагере.

28. Фe1—b1 f7—f5
29. Сe3—f2 Ле4 : g4 +
30. Cf2—g3 Лg4---g6

Белые сдались.

От угрозы 32...f4 удовлетворительной защиты нет. На 31. Фс1 следует 31...Фd5 32. Фс2 f4.

* * *

Вот мы и прошли через безбрежное море дебютных вариантов, рассмотрели почти все основные схемы мобилизации сил белыми и черными, которые известны современной дебютной теории.

Конечно, знать и играть все варианты при таком их обилии невозможно, да и не нужно. Даже мастера обычно ограничиваются несколькими дебютами. *Главное, чтобы дебюты, которые вы выберете,*

соответствовали вашему стилю и наклонностям.

Начала, разыгрываемые шахматистом, составляют его *дебютный репертуар*. Если вы хотите стать хорошим шахматистом, вам нужно будет также иметь свой дебютный репертуар. Как же его создать?

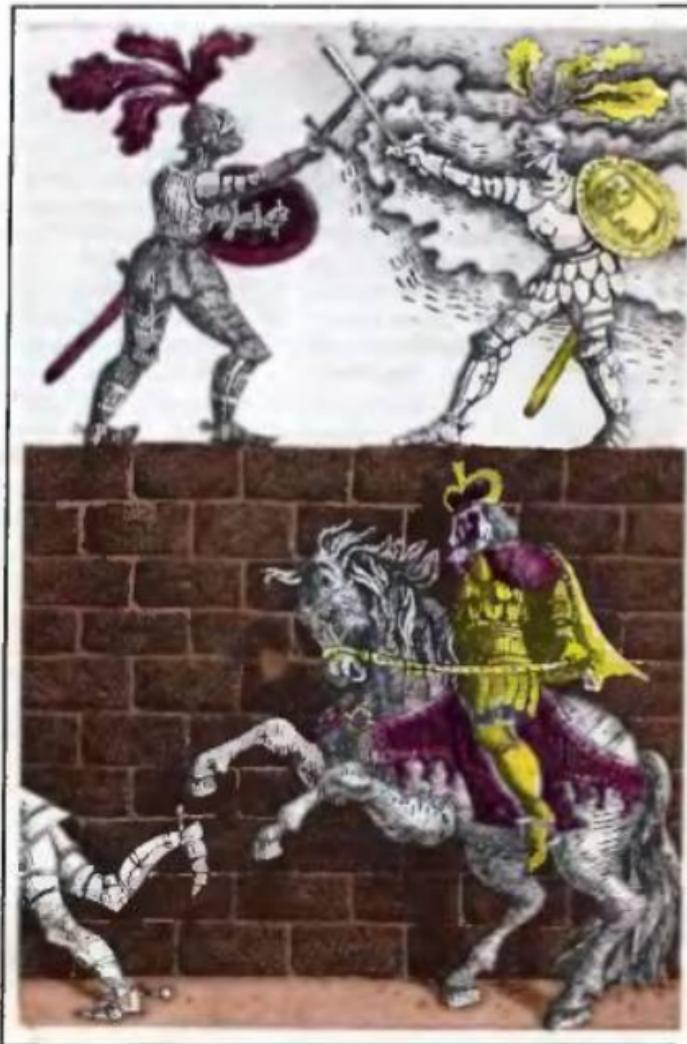
Для начала подберите несколько дебютных систем, которые вам придется по душе, и хорошенько разберите их по книге, обращая главное внимание на идею системы, на то, к чему должны стремиться белые и черные. Затем попробуйте применить эти схемы на практике. После игры разберите партию, обращая главное внимание на то, как вы разыграли дебют, удалось ли вам решить проблему развития, проблему рационального развертывания сил и удалось ли выразить основную идею дебюта. Так постепенно вы приобретете необходимый опыт и знания в ваших излюбленных началах. Если же вы увидите, что тот или иной сложный дебют вам не удается, лучше пока от него

откажитесь, играйте более простое и надежное начало. Нередко пишут в шахматных обзорах, что в такой-то партии белые или черные применили «новинку». Как ни глубоко изучены шахматные дебюты поколениями мастеров, а все равно много еще неизведанных путей. Часто в роли авторов новинок выступают шахматисты относительно невысокого класса, если судить

по их успехам в соревнованиях. Анализ дебютных вариантов – это своеобразный участок шахматного искусства. Не торопитесь «сочинять» новые продолжения. Прежде всего необходимо овладеть основными дебютными законами, планами. Это годится на всю жизнь. А новинки часто появляются и часто опровергаются. Не надо торопиться заниматься «высшим пилотажем».

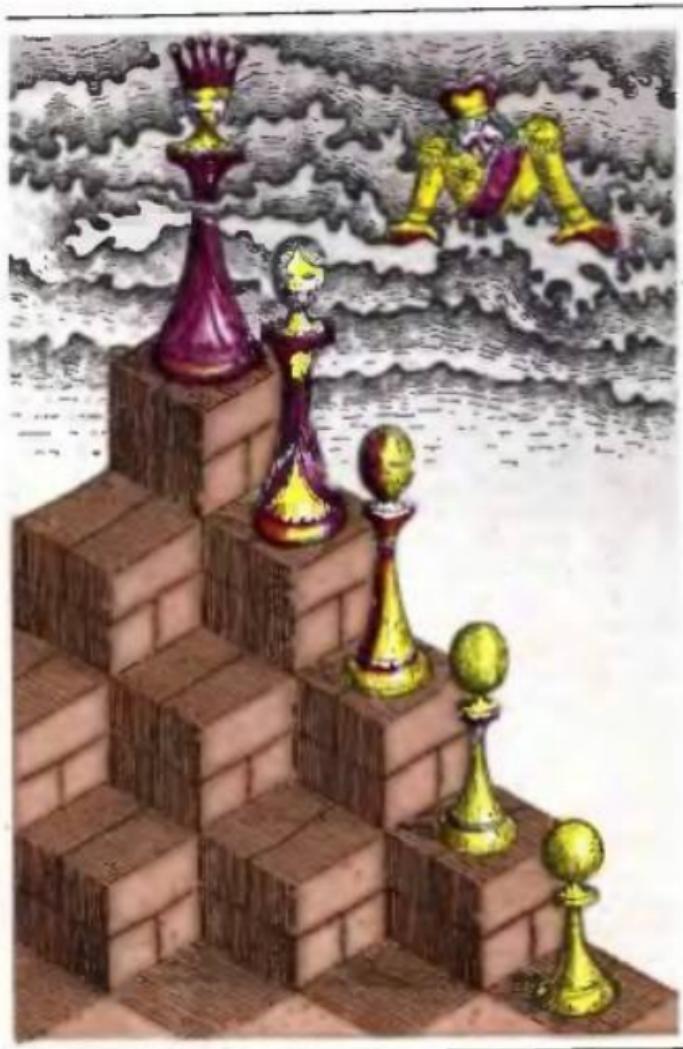
ГЛАВА СЕДЬМАЯ

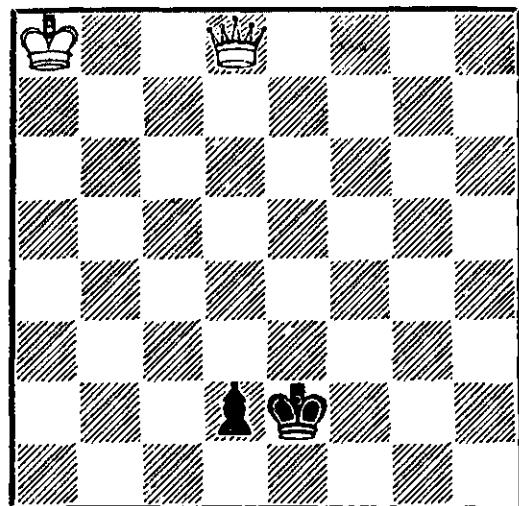
НЕ ЧИСЛОМ,
А УМЕНЬЕМ



У королей осталось мало свиты,
Двор опустел, придворные убиты.

Я. Кохановский.
«Шахматы»





289

Как мы уже знаем, шахматную партию принято делить на три стадии: начало — дебют, середину — миттельшпиль и окончание — эндшпиль. Деление это условно, однако, взглянув на позицию, мы обычно можем определить, в какой из стадий находится партия, так как каждая стадия отличается от других своими, только ей присущими, особенностями. В дебюте происходит мобилизация сил, в середине игры разворачивается генеральное сражение, а эндшпиль увенчивает поединок, подводит итоги сражения.

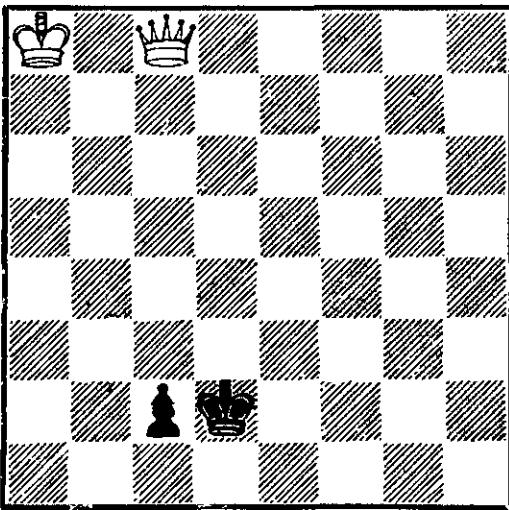
Эндшпиль, как правило, характеризуется меньшим числом фигур, чем в других стадиях. Поэтому неискушенные шахматисты частенько стремятся избегать упрощений, полагая, что после них игра станет скучной и что полная комбинациями середина игры значительно интересней. Это неверно. Эндшпиль тоже очень интересная стадия партии, только нужно понимать его особенности и уметь его играть.

По характеру борьбы эндшпили можно разделить на несколько групп. В первой одна из сторон обладает материальным перевесом и стремится дать мат королю противника. Подобные окончания мы рассмотрели в самом начале. Ко второй группе относятся окончания с различным соотношением сил. Мы рассмотрим четыре из них, наиболее важные: когда пешка борется с ферзем, когда ладья борется с ферзем, когда легкая фигура борется с ферзем и, наконец, когда легкая фигура борется с ладьей.

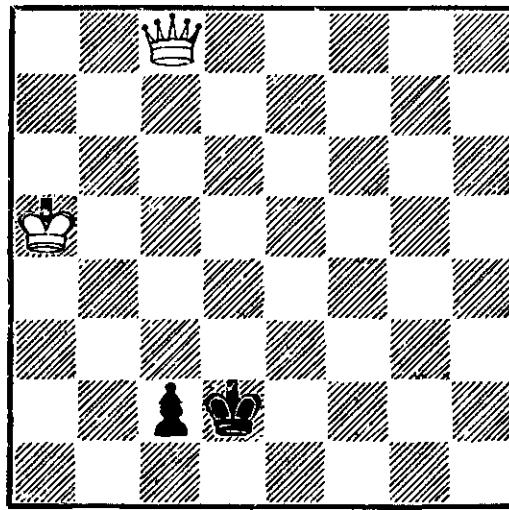
САМАЯ СЛАБАЯ ПРОТИВ САМОГО СИЛЬНОГО

Неужели пешка может спорить с грозным ферзем? Может. Но только тогда, когда она находится на пороге превращения, когда ее поддерживает король и притом король противника далеко.

№ 289. В одиночку ферзю не совладать с пешкой. Ему на помощь должен прийти белый король. Но как он может это сделать? Нужно выиграть



290



291

время. Единственный способ — заставить короля черных занять поле перед пешкой. Тогда на один ход угрозы превращения пешки не будет...

1. Фd8—e8+ Кре2—f2
2. Фe8—a4 Кpf2—e2
3. Фa4—e4+ Кре2—f2
4. Фe4—d3! Кpf2—e1
5. Фd3—e3+ Кре1—d1

Задача выполнена. Один ход для приближения короля выигран.

6. Кра8—b7 Кpd1—c2
7. Фe3—e2 Кpc2—c1
8. Фe2—c4+ Кpc1—b2
9. Фc4—d3! Кpb2—c1
10. Фd3—c3+ Кpc1—d1.

История начинает повторяться.

11. Кpb7—c6 Кpd1—e2
12. Фc3—c2 Кре2—e1
13. Фc2—e4+ Кре1—f2
14. Фe4—d3 Кpf2—e1
15. Фd3—e3+ Кре1—d1
16. Кpc6—d5 Кpd1—c2
17. Фe3—e2 Кpc2—c1
18. Фe2—c4+ Кpc1—b2
19. Фc4—d3 Кpb2—c1
20. Фd3—c3+ Кpc1—d1
21. Кpd5—e4 Кpd1—e2
22. Фc3—e3+ Кре2—d1
23. Кре4—d3,

и белые выигрывают пешку, а с ней и партию.

А теперь пусть пешка будет слоновой.

№ 290.

1. Фc8—d8+ Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кре2—d1
3. Фg5—d5+ Кpd1—e2
4. Фd5—c4+ Кре2—d2
5. Фc4—d4+ Кpd2—e2
6. Фd4—c3 Кре2—d1
7. Фc3—d3+ Кpd1—c1
8. Кра8—b7 . . .

Пока никакой разницы нет.

8. . . Кpc1—b2
9. Фd3—d2 Кpb2—b1
10. Фd2—b4+ Кpb1—a2
11. Фb4—c3 Кра2—b1
12. Фc3—b3+ . . .

Казалось бы, все кончено, но...

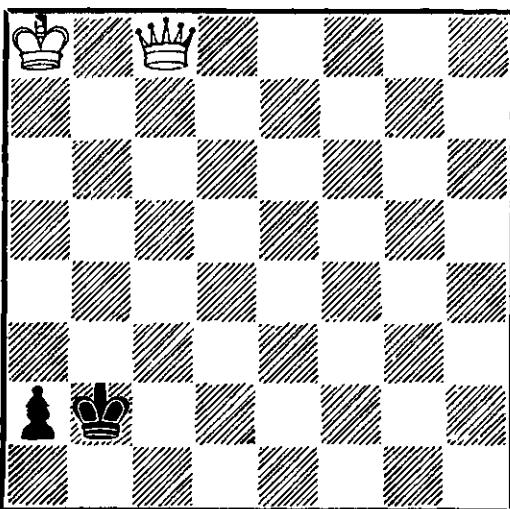
12. . . Кpb1—a1!!

Взятие пешки ведет к пату. Белым больше не удается выиграть ни темпа для приближения короля, и партия кончается вничью.

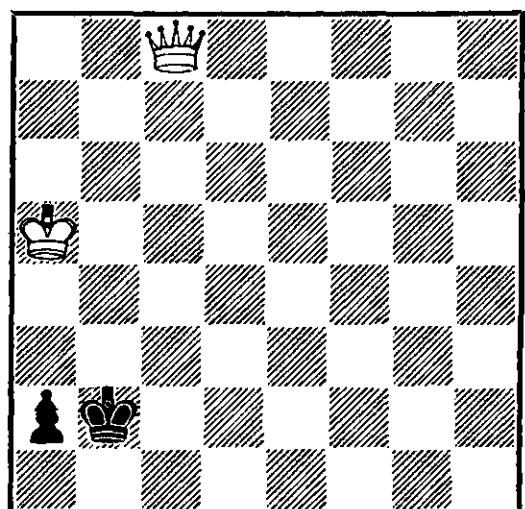
Белые могли бы добиться успеха, если бы их король был ближе, например на a5.

№ 291.

1. Фc8—d8+ Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кре2—d1
3. Фg5—d5+ Кpd1—e2



292



293

4. Фd5—c4+ Кре2—d2
5. Фc4—d4+ Крd2—e2
6. Фd4—c3 Кре2—d1
7. Фc3—d3+ Крd1—c1
8. Краб—b4 Крс1—b2
9. Фd3—d2 Крb2—b1
10. Крb4—b3! . . .

Хотя черные проводят ферзя
10. . . с2—с1Ф
они получают мат.

11. Фd2—a2×.

При удаленном короле не
удается выиграть и с ладей-
ной пешкой.

№ 292.

1. Фс8—b8+ Крb2—c2
2. Фb8—e5 Крс2—b1
3. Фe5—b5+ Крb1—c2
4. Фb5—a4+ Крс2—b2
5. Фa4—b4+ Крb2—c2
6. Фb4—a3 Крс2—b1
7. Фa3—b3+ Крb1—a1

и белые ничего не добились,
так как король черных запа-
тован.

Однако если бы король белых
находился ближе, то результат мог стать иным.

№ 293.

1. Фс8—b8+ Крb2—c2
 2. Фb8—e5 Крс2—b1
 3. Фe5—e1+ Крb1—b2
 4. Краб—b4!! . . .
- Вот это здорово! Белые

дают черным возможность
проводить ферзя.

4. . . а2—а1Ф
5. Фe1—d2+ Крb2—b1
6. Крb4—b3!

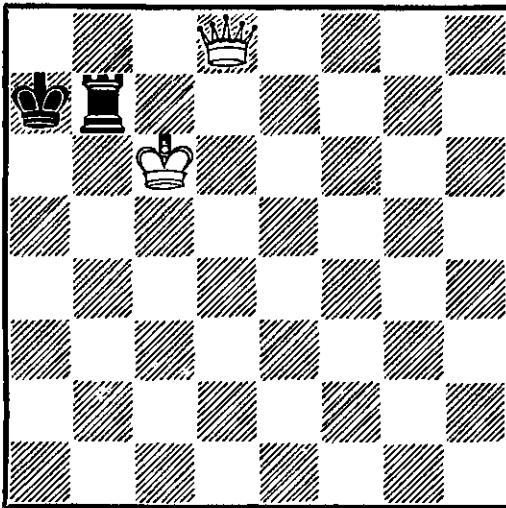
Возникла удивительная пози-
ция. Неудачно расположенный
ферзь черных не может
помочь своему королю избе-
жать мата!

ЛАДЬЯ СПОРТИТ С ФЕРЗЕМ

Обычно ладья недолго может сопротивляться ферзю. План выигрыша заключается в том, что ферзь и король располагаются вблизи короля и ладьи противника и заставляют их разъединиться. Затем либо шахами выигрывает ладья, либо лишенный поддержки король получает мат.

№ 294. Так как на 1. . . Лb8 следует 2. Фa5×, а на 1. . . Краб сразу выигрывает 2. Фс8, ладье приходится покинуть короля. Но куда бы она ни убежала, она всюду попадает под удар вездесущего ферзя.

Если 1. . . Лb4, то 2. Фa5+



294

или 2. Фd8—e7+, если 1... Лb2 или 1... Лg7, то 2. Фd8—d4+.

На 1... Лb3 следует 2. Фd4+ Кpb8 3. Фf4+ Кра7 4. Фa4+.

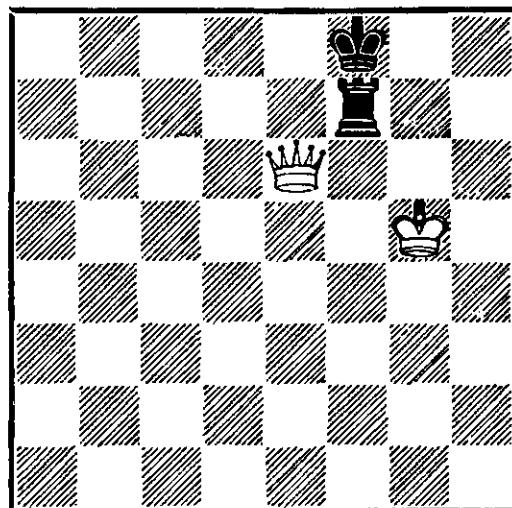
На 1... Лf7 решает 2. Фd4+ Кpb8 3. Фb2+ Кра7 4. Фa2+.

Аналогичным способом выигрывают белые и после 1... Лb1 2. Фd4+ Кpb8 3. Фh8+ Кра7 4. Фh7+. Наконец, на 1... Лh7 решает 2. Фd4+ Кpb8 3. Фe5+ Кра7 4. Фa1+ и 5. Фb1+-.

Если в положении на диаграмме ход белых, то не достигает цели 1. Фc8 из-за Лb6+, и приходится отходить королем на с5, потому что нельзя 2. Кpc7 из-за неожиданного ответа 2... Лсб+!, и партия кончается вничью. Для победы белым нужно «уступить» очередь хода противнику. Это достигается так: 1. Фd4+ Кра8 2. Фh8+ Кра7 3. Фd8. Позиция та же самая, а ход черных.

Однако бывают исключительные положения.

№ 295. Здесь черные, начиная, добиваются ничьей, ис-



295

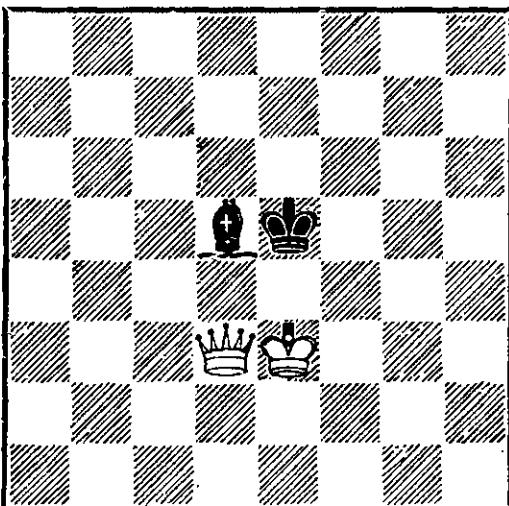
пользуя уже известную нам возможность пата.

1. ... Лf7—g7+
2. Крg5—f5 ...
- Или 2. Крf6 Лg6+!
2. ... Лg7—f7+
3. Крf5—g6 ...
- Или 3. Креb Лe7.
3. ... Лf7—g7+
4. Крg6—h6 Лg7—h7+!

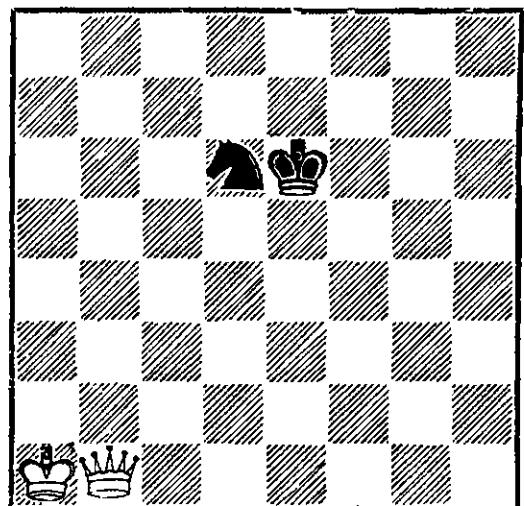
Красиво и неожиданно. Если взять ладью, то пат, а иначе вечный шах.

ГИБЕЛЬ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ

Ни слон, ни конь не могут успешно сопротивляться ферзю. Это естественно, так как ферзь чуть ли не втрое сильнее легкой фигуры. В окончании, когда ни свои, ни неприятельские пешки не мешают ферзю совершать молниеносные рейды из одного края доски в другой, когда ферзь властвует над всей доской, сила его проявляется в полной мере. Борясь со слоном, ферзь и король наступают на короля по полям, не доступным слону.



296



297

№ 296.

1. Фb5 Крd6 2. Крd4 Сe6
3. Фb6+ Кре7 4. Кре5 Cf7
5. Фd6+ Кре8 6. Крf6 и
7. Фe7×.

Оттеснение короля осуществлялось почти так же просто, как и в окончании с ферзем против одинокого короля. Белые наступали по черным полям.

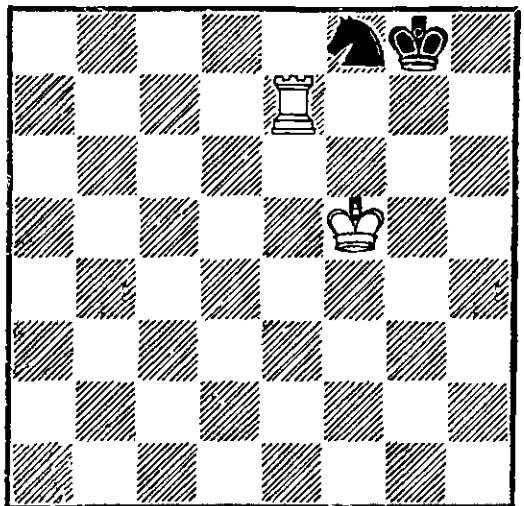
Конь лучше, чем слон, защищает короля, однако и он беспылен в борьбе с ферзем.

№ 297.

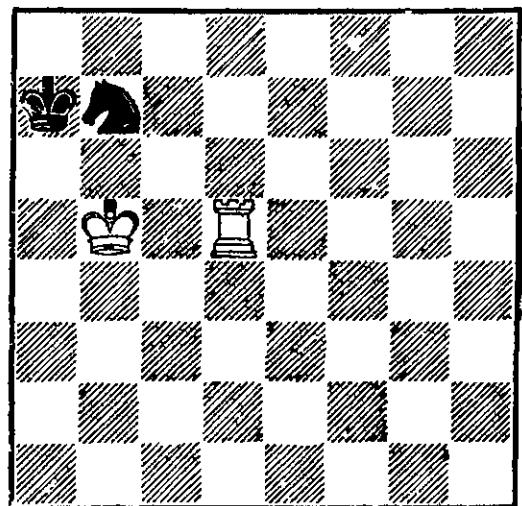
- | | |
|------------|---------|
| 1. Кра1—b2 | Креб—d5 |
| 2. Кpb2—c3 | Kd6—e4+ |
| 3. Kpc3—d3 | Ke4—c5+ |
| 4. Kpd3—e3 | Kc5—e6 |

Черные стремятся дольше оставаться в центре доски.

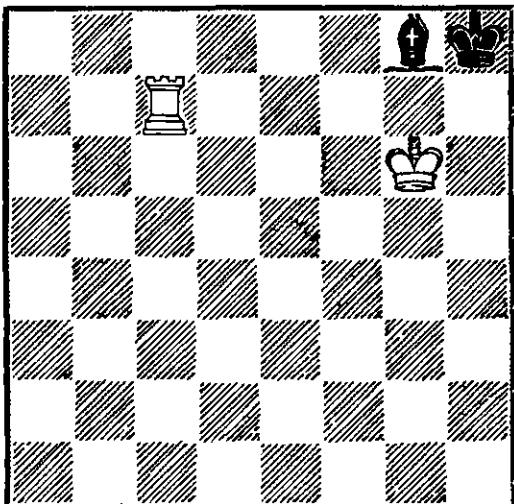
5. Фb2—f5+ Крd5—d6
6. Кре3—e4 Кеб—c5+ 7. Кре4—d4 Кс5—e6+ 8. Крd4—c4 Кеб—c7 9. Фf5—c5+ Крd6—d7 10. Фc5—b6 Кс7—e6 11. Крс4—d5 Кеб—c7+ 12. Крd5—e5 Кс7—e8 13. Фb6—e6+ Крd7—d8 14. Фe6—f7 Ке8—c7 15. Кре5—d6 Кс7—e8+ 16. Крd6—c6. Жертвой коня черные могут только отсрочить неизбежный мат.



298



299



300

ЕДИНОБОРСТВО С ЛАДЬЕЙ

С ладьей против коня выиграть нельзя, но защита требует точности.

№ 298.

1. Крf5—f6 ...

Очевидно, что у черных единственный ответ.

1. ... Kf8—h7+

Проигрывает 1...Kph8 из-за 2. Kpf7 Kh7 3. Le8+.

2. Kpf6—gb Kh7—f8+

3. Kpgb—h6 Kpg8—h8

Белые все же заставили черного короля отправиться в угол, но главные события еще впереди.

4. Le7—f7 Kph8—g8

Точный ход. Нельзя 4... Keb из-за 5. Lf6.

5. Lf7—g7+ Kpg8—h8

6. Lg7—g1 ...

Создается впечатление, что белые многое добились, однако и у черных хватает ресурсов, чтобы спасти партию.

6. ... Kf8—d7!

Снова единственный ответ. После 6...Kh7 7. Kpgb Kpg8 8. Lg2 Kf8+ 9. Kpf6+ Kph8 10. Kpf7 белые добивались победы.

7. Kph6—g6 ...

Теперь этот ход не ведет к цели.

7. ... Kph8—g8!

8. Lg1—g2 Kpg8—f8

Таким образом, в этом окончании оттеснение короля на край доски не опасно. Однако есть позиции, где неудачное положение короля или коня ведет к поражению.

№ 299. Эта позиция была известна еще в IX веке.

1. Ld5—d7 Kра7—b8

2. Kpb5—b6 Kpb8—a8

3. Ld7—h7 Kb7—d8

4. Lh7—h8

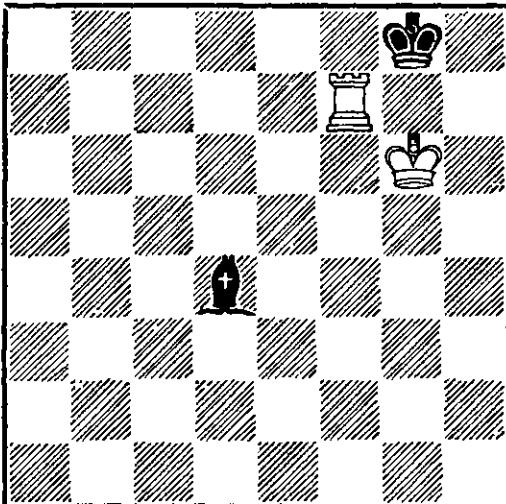
Черные получают мат.

Запомните! В углу, как правило, конь расположен неудачно.

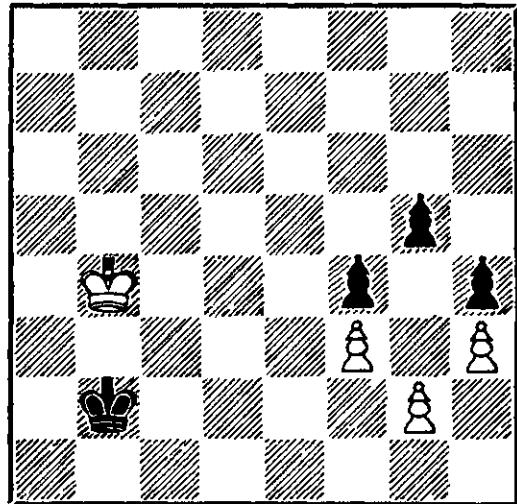
С ладьей против слона также, как правило, выиграть не удается. Отступая под ударами ладьи, преследуемый король должен стремиться в угол, не доступный слону.

№ 300. Критическая позиция.

Король черных в безопасном углу, и вы сами можете убедиться, что все попытки его оттуда выманить ведут только к пату. Связывать слона нельзя, а поля g8 его лишить не удается.



301



302

№ 301. Белым удается добиться победы.

1. ... Cd4—g1

Слона прятать надо, так как грозит 1. Ld7 Cb6 2. Lb7 Cc5 3. Lb8+ Cf8 4. La8, и мат следующим ходом.

2. Lf7—f1 Cg1—h2

3. Lf1—h1 Ch2—g3

4. Lh1—g1 Cg3—h2

5. Lg1—g2! ...

Таким путем удается выгнать слона из убежища. Остальное просто.

5. ... Cg3—e5

6. Lg2—e2 Ce5—d6

7. Le2—e8+,

и мат в два хода.

ТРИ «КИТА» ЭНДШПИЛЯ

Значительную часть шахматных окончаний составляют такие, где наличными силами дать мат королю противника невозможно, и приходится искать какие-то другие пути к победе. Одним из таких путей может быть движение пешек, получение нового ферзя, а вместе с ним достаточного для мата перевеса в силах. Движение пешек в ферзи

и есть главная стратегическая задача таких окончаний. Если на доске мало фигур и они не могут представлять уже большой опасности для короля, то его величество может наконец вздохнуть спокойно, выйти из убежища и даже принять активное участие в схватке.

Первый «кит», первое важное правило эндшпилля, король — активная атакующая фигура. Да, не удивляйтесь, тот самый король, что всю партию, дрожа от страха, отсиживался за пешечными бастионами, теперь, подхватив полы мантии, храбро перескакивает через бруствер, начинает нападать на фигуры и пешки противника и часто первым врывается в неприятельский лагерь.

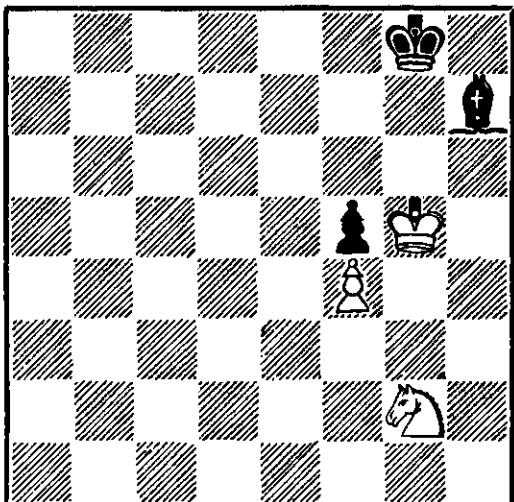
№ 302. Оба короля намерены атаковать неприятельские пешки, но начинают белые, и их король первым врывается в крепость противника. Это и решает.

1. Kpb4—c4 Kpb2—c2

2. Kpc4—d4 Kpc2—d2

3. Kpd4—e4 Kpd2—e2

4. Kpe4—f5 Kpe2—f2



303

5. $Kpf5 : g5$ $Kpf2 : g2$
Казалось бы, взаимоуничтожение пешек должно кончиться миром, но следует тихий ход

6. $Kpg5 - g4!$. . .
Как бы теперь ни пошли черные, они проигрывают. Например: 6. . . $Kpf2$ 7. $Kr : f4$ или 6. . . $Kph2$ 7. $Kr : h4$. Второй «кит» — активность каждой из фигур и их взаимодействие. Так как в эндшпиле фигур мало, то естественно, что возрастает их ценность. Если в середине партии для победы часто достаточно создать перевес в силах только на каком-нибудь одном участке доски, то в эндшпиле важно максимально активизировать все наличные боевые силы и обеспечить их взаимодействие.

№ 303. (А. Троицкий, 1924 г.) Силы равны. Конечно, белые могут выиграть пешку, но после размена коня на слона получится при правильной защите черных ничейный пешечный эндшпиль. И все же белым удается добиться успеха. Почему? Потому что неудачно расположены фигуры

черных. Их король совсем не так активен, как его белый собрат, пешка мешает слону вырваться на простор, а слон так стесняет короля, что в конце концов тот получает мат!

1. $Kpg5 - h6!$ $Kpg8 - h8$
2. $Kg2 - h4!$ $Kph8 - g8$

Приходится. После 2. . . $Cg8$ черные получали мат.

3. $Kh4 - f3$ $Kpg8 - h8$
Фигуры черных как будто привязаны друг к другу и с опаской ожидают дальнейшего развития событий.

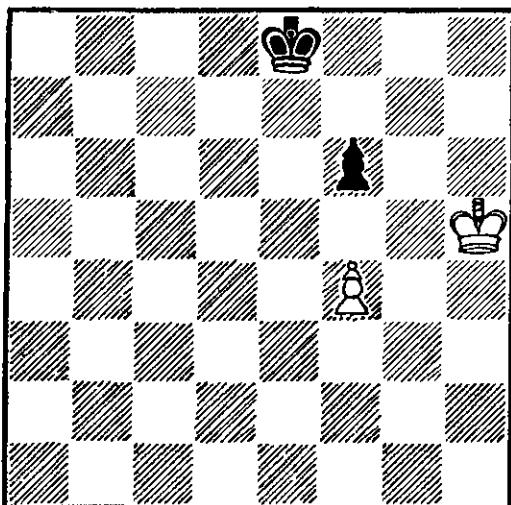
4. $Kf3 - e5!$ $Kph8 - g8$
5. $Ke5 - c6$ $Kpg8 - h8$
6. $Kc6 - e7$ $Ch7 - g8$

Другого хода нет.

7. $Ke7 - g6 \times$.

Кстати, этот финал не единственный. Можно дать подобный мат и другим путем. Найдите его сами.

Третий «кит» — роль пешек. Поскольку в эндшпиле каждый пехотинец носит в своем ранце жезл маршала, его значение очень возрастает. В середине игры перевес на одну пешку обычно не играет решающей роли (а если и играет, то именно благодаря



304

угрозе перехода в эндшпиль). В эндшпиле же с пешками нужно обращаться чрезвычайно осторожно, и часто лишняя пешка — фактор, вполне достаточный для победы. Особенности пешечного расположения почти всегда определяют оценку эндшпилля.

№ 304. У противников всего лишь по одной пешке, но результат зависит как раз от расположения этих пешек по отношению друг к другу. Если ход белых, они играют 1. f5! и после 1...Kpf8 2. Kpg6 Kpe7 3. Kpg7 выигрывают пешку, а с ней и партию (это мы уже изучали — король белых находится впереди своей пешки).

Но если ход черных, оценка эндшпилля меняется. Черные немедленно двигают пешку — 1...f5! В этом случае белые тоже выигрывают пешку, но получить ферзя им не удается. После 2. Kpg6 Kpe7 3. Kr : f5 Kpf7! 4. Kreb Kpe7! черные не дают королю противника стать перед пешкой, когда она перейдет границу, и партия кончается вничью.

Стоит отметить еще некоторые особенности эндшпилля. Если в середине игры планы стороны обычно определяются вкусами и фантазией соперников, то в эндшпиле, как правило, план диктуется особенностями позиции, и вне зависимости от вкуса шахматистам различных творческих склонностей и стилей приходится выбирать один и тот же путь. Тот путь, который типичен для данного вида окончаний.

Еще одна особенность эндшпилля заключается в том, что он легче других стадий поддается анализу и классификации. За столетия развития шахмат была до конца изучена игра в десятках эндшпильных позиций и с точностью таблицы умножения определен ее результат. В таких позициях решает знание, и изменить результат невозможно даже самое высокое искусство. Число таких изученных позиций, естественно, постепенно растет, и это — одно из завоеваний шахматной теории.

Прежде чем покинуть край

эндшпиля, попытаемся дать одну рекомендацию. Многие партии заканчиваются в середине игры, редкие — даже в начале. Не всегда дело доходит до эндшпилля, и у неискушенного шахматиста может создаться неверное представление, что искусственная игра в окончаниях — это роскошь, а не необходимость. Между тем это глубокое заблуждение может привести к неправильному шахматному развитию — более сильной игре в начале и середине партии и откровенно слабой — в эндшпиле.

Известны случаи, когда шахматист, сознавая необходимость усиления своей игры именно в окончаниях, занимался эндшпилем целесустримленно и становился значительно сильнее. Правда, од-

ного разбора эндшпильных позиций по книжке мало. Нужна практика. Но не обязательно ждать, когда судьба пошлет эндшпиль в партии. Если есть партнер, то можно снять в начальной позиции с доски все фигуры, оставив короля и пешки, и потренироваться в пешечном эндшпиле. Это совсем не скучно! Очень часто встречаются в практике ладейные эндшпили. Подберите любопытную позицию и доиграйте ее, как будто она случилась в вашей партии. Доиграв — поменяйтесь цветом (чтобы не было кому-либо обидно), а затем разберите позицию вместе с противником. Такой метод приносит пользу.

А теперь мы продолжим наше путешествие по стране шахмат.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

СОКРОВИЩНИЦА
ШАХМАТНОГО
КОРОЛЕВСТВА



Открылась бездна, звезд полна.
Звездам нет счету, бездне дна.

М. В. Ломоносов



Для человека, не знакомого с шахматами, маленькие фигуры — это просто деревянные безделушки. Трудно представить себе, что они способны жить сложной, насыщенной опасностями и заботами жизнью. Но мысль человека одухотворяет их, и они, как марионетки, разыгрывают чудесные представления. Это могут быть трагедии, драмы, даже комедии. Шахматист приводит их в движение, и совершается чудо — он сам становится зрителем. Он не знает, какова будет развязка, волнуется, ликует, удивляется, восторгается — короче говоря, незатейливые деревянные фигуры способны задеть самые сокровенные и чувственные стороны человеческой души.

Познакомимся с жемчужинами из сокровищницы шахмат.

БЕССМЕРТНАЯ

Королевский гамбит
А. Андерсен Л. Кизерицкий
Играна в Лондоне в 1851 году

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 : f4

3. Cf1—c4 . . .

Эта разновидность королевского гамбита носит название *гамбита слона*. Сильнейшим продолжением для черных теория считает 3. . . Kf6.

3. . . Fd8—h4+

Заманчиво, конечно, лишить белого короля рокировки, но вылазка ферзем преждевременна.

4. Kрe1—f1 b7—b5

Встречной жертвой черные хотят сбить темп наступления противника.

5. Cс4 : b5 Kg8—f6

6. Kg1—f3 Fh4—h6

Последний ход черных непоследователен. Сначала они, наверно, хотели играть 6. . . Fh5, нападая на слона.

7. d2—d3 Kf6—h5

Вот что соблазнило черных! Они грозят ходом 8. . . Kg3+.

8. Kf3—h4 Fh6—g5

9. Kh4—f5 c7—c6

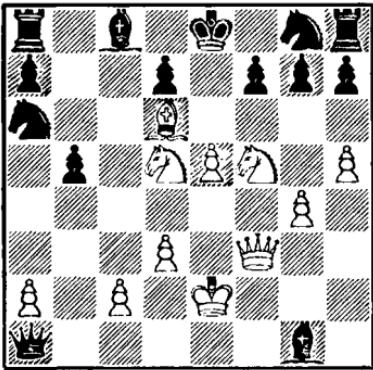
10. g2—g4 Kh5—f6

11. Lh1—g1 . . .

Тонкая и неочевидная жертва фигуры. Белые намерены использовать неудачное положение черного ферзя.

11. . . c6 : b5

12. h2—h4 Fg5—g6



305

13. h4—h5 Фg6—g5
14. Фd1—f3 ...

Грозит 15. С : f4 с выигрышем ферзя.

14. . . Kf6—g8
15. Cc1 : f4 Фg5—f6
16. Kb1—c3 Cf8—c5
17. Kc3—d5 ...

Начало очень эффектной комбинации.

17. . . Ff6 : b2
18. Cf4—d6! ...

Ради атаки белые жертвуют еще две ладьи!

18. . . Cc5 : g1

Впоследствии эта партия была подвергнута самому скрупулезному анализу. В. Стейниц установил, что 18. . . Ф : a1+ 19. Кре2 Фb2! оставляло черным некоторую надежду на спасение.

19. e4—e5! ...

Белые отрезают ферзя от королевского фланга. Теперь пешка g7 не защищена.

19. . . Fb2 : a1+
20. Kpf1—e2 ...

Грозит мат — 21. К : g7+ и 22. Cc7×. Черные решили защитить пункт с7.

20. . . Kb8—a6

№ 305. Наступает матовый финал.

21. Kf5 : g7+ Kpe8—d8
22. Фf3—f6+!! Kg8 : f6
23. Cd6—e7×.

Андерсен пожертвовал рекордное количество фигур: слона, две ладьи и ферзя. Восхищенные современники назвали эту партию «бессмертной».

ПОД МУЗЫКУ РОССИНИ

Защита Филидора
П. Морфи Консультанты
Играна в Париже в 1858 году

Шахматные историки уверяют, что эта партия была играна в ложе Гранд-опера, под волшебную музыку «Севильского цирюльника» Россини. Противниками Морфи были герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

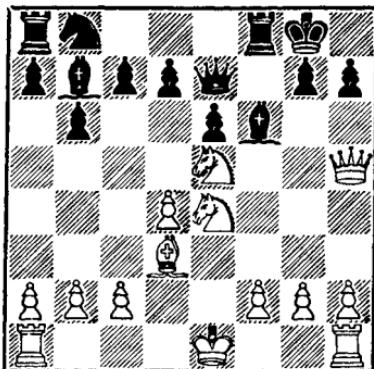
1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 d7—d6

Ход 2. . . d6 был предложен французским шахматистом А. Филидором, и защита носит его имя.

3. d2—d4 Cc8—g4?

Здесь полагается отвечать 3... Kd7 или 3. . . Kf6.

4. d4 : e5 Cg4 : f3
5. Фd1 : f3 d6 : e5



307

5. Cg5 : f6 Ce7 : f6
 6. e2—e4 f5 : e4
 7. Kc3 : e4 b7—b6
 8. Cf1—d3 Cc8—b7
 9. Kf3—e5 . . .

Замысел белых нетрудно разгадать — они собираются начать атаку на королевском фланге.

9. . . 0—0

Грозил ход 11. Фh5+, и черные, рокировав, решили, что все в порядке. Однако вылазка ферзем даже без шаха очень сильна.

10. Fd1—h5! Fd8—e7
 Черные отражают угрозу 12. K : f6+ благодаря ответу 12. . . gf, и пешка h7 оказывается защищенной. Однако, отразив одну угрозу, они не заметили другой, гораздо более замаскированной. От мата защищал ход 11. . . С : e5, и комбинация 12. Kf6+? не удавалась из-за 12. . . Л : f6!

№ 307. Можете ли вы поверить, что черный король через несколько ходов окажется на поле g1 и получит там мат? Такая фантазия никому не придет в голову. Но на шахматной доске случаются са-

мые невероятные приключения.

11. Fh5 : h7+!! Kpg8 : h7
 12. Ke4 : f6+ + . . .

Страшный двойной шах, от которого нельзя укрыться, а можно только бежать. Но куда? Назад дороги нет: ход 12. . . Kph8 приводит к эффективному мату двумя конями — 13. Kg6×. Приходится шагать навстречу судьбе.

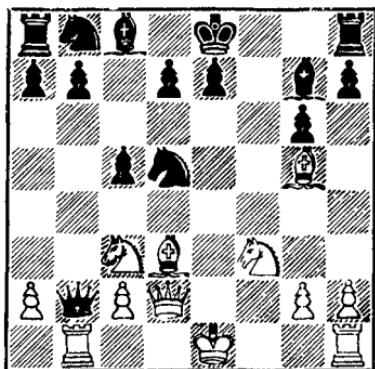
12. . . Kph7—h6
 13. Ke5—g4+ Kph6—g5
 14. h2—h4+ . . .

Здесь была иная возможность красивого выигрыша: 14. f4+ Kр : f4 15. g3+ Kpf3 16. 0—0×!; другой вариант — 15. . . Kpg5 16. h4×; третий вариант — 14. . . Kph4 15. g3+ Kph3 16. Cf1+ Cg2 17. Kf2×!

14. . . Kpg5—f4
 15. g2—g3+ Kpf4—f3

Король черных сам явился к месту гибели. Теперь белые могут выбирать, как завершить партию. Самый быстрый путь — 16. Kpf1 с неотвратимыми матовыми угрозами. Белые решили обойтись без тихих ходов.

16. Cd3—e2+ Kpf3—g2 199



308

17. Jh1—h2+ Kpg2—g1
18. 0—0—0x.

Можно не сомневаться, что все ходы после жертвы ферзя были рассчитаны белыми. Удивительная партия!

ОХОТНИК СТАНОВИТСЯ ЖЕРТВОЙ

Голландская защита
Р. Рети М. Эйве
*Играна в Роттердаме
в 1920 году*

1. d2—d4 f7—f5
2. e2—e4 . . .

Эта вариация голландской защиты носит название гамбита *Стэнхтона*. За пожертвованную пешку белые получают сильную атакующую позицию. Поэтому осторожные шахматисты играют голландскую защиту несколько иначе — 1. d4 e6 и только на 2. c4 отвечают 2. . . f5.

2. . . f5 : e4
3. Kb1—c3 Kg8—f6
4. Cc1—g5 . . .

Современная теория считает наиболее точным способом развития инициативы белых 200 ход 4. f3.

4. . . g7—g6
Ход сомнительного достоинства.

5. f2—f3 e4 : f3
6. Kg1 : f3 Cf8—g7
7. Cf1—d3 . . .

Еще сильнее 7. Cc4. Что же получили белые за пожертвованную пешку? Невооруженным глазом видно, что они опередили противника в развитии фигур. Белые могут даже рокировать в длинную сторону и начать атаку на королевском фланге. Видимо опасаясь подобного хода событий, черные решили пока не рокировать, а немедленно начать активные действия на ферзевом фланге.

7. . . c7—c5
8. d4—d5 Fd8—b6
9. Fd1—d2! . . .

Исключительно тонкий ход. Белые как будто не обращают внимания на угрозу противника.

9. . . Fb6 : b2
10. La1—b1 Kf6 : d5

№ 308. Эйве, видимо, считал, что он «поймал» своего противника в ловушку. Но последовало непредусмотренное...

11. Кс3 : d5!! ...

Вот это здорово! Белые жертвуют обе ладьи сразу.

11. . . . Фб2 : b1+

12. Кре1—f2 Фb1 : h1

13. Сg5 : e7 ...

Красочная позиция! У белых все фигуры в игре, и королю черных негде прятаться от их ударов.

Финал партии оказался недолгим.

13. . . . d7—d6

14. Сe7 : d6 Кb8—c6

15. Cd3—b5 Сc8—d7

На 15. . . Kpd7 проще всего 16. С : c5, и король по-прежнему в кольце белых фигур.

16. Сb5 : с6 b7 : с6

17. Фd2 —e2+ ...

Куда ни пойти, защиты от матя нет. На 17. . . Kpd8 следует 18. Сс7+ Крс8 19. Фаб×, а при 17. . . Kpf7 дела черных не лучше: 18. Kg5+ Kpg8 19. Ke7+ Kpf8 20. K : g6++ Kpg8 21. Фс4+, и мат.

Поэтому черные сдались.

В этой партии белыми фигурами командовал талантливый чехословацкий гроссмейстер **Рихард Рети** (1889—1929 гг.), а черными — 19-летний голландский мастер Макс Эйве.

Можно не сомневаться, что это поражение явилось для молодого голландца отличным уроком. Позднее он стал гроссмейстером, а в 1935 году — чемпионом мира.

Не отчайтайтесь при проигрышах. От поражений к победам — путь каждого шахматиста!

НАКАЗАННЫЙ ПЕШКОЕД

Сицилианская защита
П. Керес В. Винтер
Играна в Варшаве в 1935 году

1. e2—e4 c7—c5

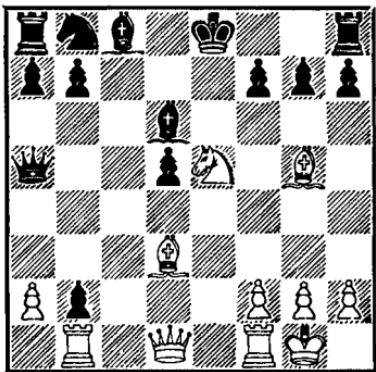
2. Kg1—f3 Kg8—f6

Это продолжение несколько напоминает защиту Алехина. Оно было в свое время введено в практику А. Нимцовичем. Черные провоцируют движение центральной пешки белых, предполагая затем ее атаковать.

3. e4—e5 Kf6—d5

4. Kb1—c3 e7—e6

Если черные хотят упростить позицию, они могут сыграть 4. . . K : c3 5. dc d5, но после 6. ed Ф : d6 7. Ф : d6 ed у белых остается позиционный 201



309

перевес благодаря слабости пешки d6.

5. Kc3 : d5 e6 : d5
6. d2—d4 d7—d6
7. Cc1—g5! . . .

До этой партии обычно продолжали 7. Cb5+, а затем после размена слонов создавали в лагере черных изолированную пешку d5 и пытались доказать ее слабость. Керес задумывает иной план.

7. . . . Fd8—a5+
8. c2—c3 c5 : d4
9. Cf1—d3! . . .

Не считаясь с пешечными потерями, белые стремятся быстро ввести в бой свои фигуры и приступить к атаке на неприятельского короля.

9. . . . d4 : c3

Черные принимают вызов. Осторожнее было 9. . . Kc6.

10. 0—0! c3 : b2

А это уже весьма спорное решение. Конечно, нужно было, не тратя времени попусту, стараться развить фигуры путем 10. . . Kc6 11. Le1 Себ. В этом случае можно было еще спорить, стоит ли инициатива белых пожертвованной пешки.

11. La1—b1 d6 : e5

Ошибки очень редко бывают одиночными. Чаще всего одна влечет за собой другую. Если правильность предыдущего хода черных можно оспаривать, то этот просто очень плох. Черные настолько отстают теперь в развитии, что оказываются уже не в состоянии отразить атаку. Непременно следовало продолжать 11. . . Kcb и на 12. Le1 отвечать 12. . . Себ.

12. Kf3 : e5 Cf8—d6

№ 309. На 12. . . Себ могло последовать 13. Le1 Cb4 14. K : f7! С : e1 15. K : h8 с сильнейшей атакой. После же хода в партии позиция черных разваливается моментально.

13. Ke5 : f7! Kре8 : f7

14. Fd1—h5+ g7—g6

На 14. . . Kреb решает 15. Cf5+ Kр : f5 16. Cd2+ с выигрышем ферзя. Плохо и 14. . . Kpg8 из-за 15. Fe8+ Cf8 16. Ce7 Kd7 17. Cf5.

Наконец, на 14. . . Kpf8 белые заготовили 15. Lf1 Cd7 16. Ff3+ Kpg8 17. Ce7!, и черные беззащитны.

Не видя иного выхода, черные отдают часть завоеванного.

15. Cd3 : g6+ h7 : g6
16. $\Phi h5 : h8$ Cc8—f5
17. Lf1—e1 Cf5—e4

Грозил мат в два хода, поэтому черные пытаются перекрыть линию действия неприятельской ладьи.

18. Le1 : e4! . . .

Браво! Белые устраниют последнюю фигуру, защищающую короля противника, а затем быстро с ним расправляются.

18. . . d5 : e4

19. $\Phi h8 - f6 +$

Черные решили не продлевать агонии и сдались. Финал партии мог быть таким: 19. . . Kpg8 (19. . . Krep8 20. Fe6+ Kpf8 21. Ch6×) 20. $\Phi : g6 +$ Kpf8 21. $\Phi : d6 +$ Kpf7 22. Fe7+ Kpg8 (22. . . Kpg6 23. Ff6+ Kph5 24. $\Phi h6 +$ Kpg4 25. h3+ Kpf5 26. $\Phi f6 \times$) 23. Cf6.

КОЛУМБОВО ЯЙЦО

Защита Уфимцева

Р. Фишер П. Бенко
Играна в Нью-Йорке в 1964 году

1. e2—e4 g7—g6

Долгое время этот дебют на-

зывали неправильным началом. Считалось, что белые получают в нем большой перевес. Однако благодаря изысканиям югославского гроссмейстера Пирца и нашего мастера Уфимцева, практически доказавших, что черными этот дебют вполне можно играть, он приобрел права гражданства.

Черные в защите Уфимцева обычно не торопятся с занятием центра. В первую очередь они стараются рокировать и лишь затем начинают активные действия в центре. Несмотря на все попытки опровергнуть это начало, оно в наши дни приобретает все большую и большую популярность. Впрочем, игра черных требует высокой точности. Иначе можно быстро получить плохую позицию. Об этом свидетельствует и настоящая партия.

2. d2—d4 Cf8—g7
3. Kb1—c3 d7—d6
4. f2—f4 Kg8—f6
5. Kg1—f3 0—0
6. Cf1—d3 Cc8—g4

Лучше 6. . . Kcb, создавая угрозу 7. . . Cg4.

7. h2--h3 Cg4 : f3
8. Фd1 : f3 Kb8—c6
9. Сс1—e3 e7—e5

Казалось бы, черные могут быть удовлетворены итогами дебюта. Они развили фигуры и атакуют центр. Однако дело совсем не так просто.

10. d4 : e5 d6 : e5
11. f4—f5! . . .

Это движение пешки опровергает построение черных. Белые грозят после хода 12. g4 начать пешечный штурм позиции короля противника.

11. . . . g6 : f5
Понимая, что плану белых нужно что-то противопоставить, черные идут на отчаянный шаг — они сознательно ухудшают свое пешечное расположение. Но, конечно, пытаются за это получить контригру.

12. Фf3 : f5 . . .

Замысел черных оправдался после 12. ef e4!, и их фигуры приобретали заметную активность.

12. . . . Кс6—d4
13. Фf5—f2 . . .

Белые отклоняют приглашение полакомиться пешкой e5, так как в этом случае черный

слон становился очень опасным.

13. . . . Kf6—e8
14. 0—0 Ke8—d6

Черные создали угрозу хода f7—f5, после которого у них появились бы отличные контратаки. Если же белые кардинально препятствуют этому ходу, сыграв 15. g4, то черный конь устремится на слабое поле f4.

- Что же делать белым?
15. Фf2—g3! . . .

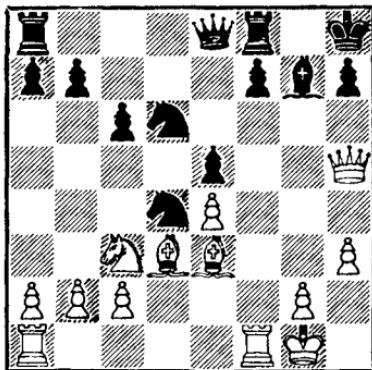
А вот и решение вопроса. Теперь на 15. . . f5 может последовать 16. Ch6 с разменом активного слона черных. Например: 16. . . Фf6 17. С:g7 Ф:g7 18. Ф:g7+ Кр:g7 19. ef, и в эндшпиле у белых перевес, так как пешка e5 слаба.

15. . . . Kpg8—h8
16. Фg3—g4! . . .

Снова точный ход. Белые окончательно воспрепятствовали ходу f5 и перебрасывают ферзя на h5, откуда он будет все время грозить неприятельскому королю.

16. . . . c7—c6
17. Фg4—h5 Фd8—e8

№ 310. Правильным был от-



вет 17...Кеб (избегая размена коня). Но черные рассчитали, что на 18. С : d4 ed 19. e5 у них есть в запасе ответ 19...f5.

Однако в распоряжении белых оказался красивый задачный ход, немедленно решающий судьбу партии в их пользу.

18. Сe3 : d4 e5 : d4
19. Лf1—f6! ...

Как поставить яйцо? Говорят, что Колумб решил задачу просто: слегка ударил, скорлупа сломалась, и яйцо стало. Так и здесь, вопрос решается «просто». Чтобы пешка «f» не двигалась, белые пригвождают ее к месту. Но, конечно, как и в истории с колумбовым яйцом, это простота не простая.

Своевременно замечать подобные и неочевидные ходы — большое искусство, и даже гроссмейстеры, как видите, иногда их не предусматривают.

Теперь пешка «f» не может двинуться с места, а грозит страшное 20. e5.

19. ... Крh8—g8
Спасения нет. После 19...

С : f6 20. e5 черные получают мат.

20. e4—e5 h7—h6
21. Кс3—e2 ...

Самое простое. Конь не может отойти из-за ответа 22. Фf5, и черные теряют фигуру. Поэтому они сдались.

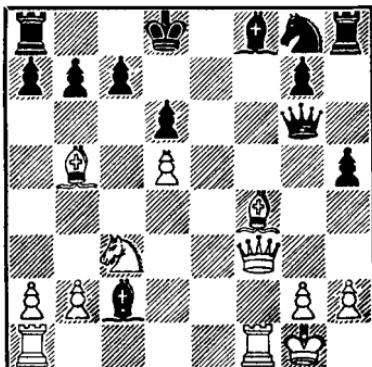
ПОГОНЯ

Латышский гамбит
Д. Бронштейн В. Микенас
*Играна в Ростове-на-Дону
в 1941 году*

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 f7—f5

Латышские шахматисты разработали это продолжение. Черные не прочь играть как бы королевский гамбит (с переменой цветов), мечтая об атаке по линии «f».

Это начало встречается редко потому, что для такой сверхактивной стратегии у черных нет оснований. Быть может, оправданием для опытного мастера Микенаса может служить то, что его противник был 16-летним школьником, и вряд ли Микенас предполагал, что он встречается с бу-



311

дущим претендентом на мировое первенство.

3. Kf3 : e5 Fd8—f6

4. d2—d4 ...

Естественный и сильный ход — конь защищен и линии открыты.

4. ... d7—d6

5. Ke5—c4 f5 : e4

6. Cf1—e2 ...

В план расстановки черных фигур входит перевод ферзя на g6, откуда он грозит королевскому флангу белых. Развивая слона, белые препятствуют этому.

6. ... Kb8—c6

7. d4—d5 Kc6—e5

8. 0—0 Ke5 : c4

9. Ce2 : c4 Ff6—g6

Ферзь черных прибыл на g6, но какой ценой? Белые обогнали противника в развитии, позиция носит открытый характер.

10. Cc4—b5+ Kpe8—d8

Лучше было закрыться слоном, но черные надеются, что слон пригодится для атаки (Ch3).

11. Cc1—f4 h7—h5

Черные создают угрозу 12... Ch3 (ранее это было не опасно — 11... Ch3 12. Cg3!).

12. f2—f3 Cc8—f5

И теперь 12... Ch3 не приносит плодов из-за 13. Fd2.

13. Kb1—c3 e4 : f3

14. Fd1 : f3 Cf5 : c2

№ 311. Мы уже не раз убеждались в том, что при перевесе в развитии у противника требуется повышенная осторожность. Черные пренебрегают этим правилом. Свершается возмездие...

15. Cf4—g5+! Kg8—f6

16. La1—e1! ...

Все белые фигуры в атаке! Грозит мат в несколько ходов — найдите его самостоятельно.

16. ... c7—c6

Черный король пытается убежать через «тайный ход».

17. Cg5 : f6+ Fg6 : f6

18. Ff3—e2 ...

Здесь у белых есть различные пути к победе. Они стремятся только к мату, так как не рискуют при этом упустить преимущество.

18. ... Ff6—d4+

19. Kpg1—h1 Cc2—g6

20. Lf1 : f8+! Kpd8—c7

После 20... L : f8 кончает борьбу 21. Fe7+, не спасает и ход в партии.

21. Cb5 : c6 b7 : c6
 22. Kc3—b5+ c6 : b5
 23. Фe2 : b5 Лa8—e8
 24. Лe1—e7+.

Черные сдались.

На 24. .Л : e7 следует 25. Фсб×.

В атаке белых участвовало так много фигур, что черные, как ни старались, не смогли защититься от мата.

БЫСТРЕЕ ВРЕМЕНИ

Н е п р а в и л ь н о е нача л о
Б. Ларсен Б. Спасский
Играна в Белграде в 1970 году

1. b2—b3 . . .

Это начало до сих пор не имеет названия, так как применяется очень редко. Б. Ларсен стремится уйти от привычных теоретических путей, чтобы перенести тяжесть борьбы на середину игры.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 1. | \dots | e7—e5 |
| 2. | Cc1—b2 | Kb8—c6 |
| 3. | c2—c4 | Kg8—f6 |
| 4. | Kg1—f3 | e5—e4 |
| 5. | Kf3—d4 | Cf8—c5 |

Дебют не поставил перед черными трудных проблем, они

беспрепятственно развиваются фигуры.

6. Kd4 : c6 d7 : c6

Теперь можно сказать, к какому дебютному построению стремятся белые: подобная позиция (с переменой цвета фи-
гур) может возникнуть в си-
цилианской защите после сле-
дующих ходов: 1. e4 c5 2. Kf3
Kf6 3. e5 Kd5 4. Kc3 K : c3
5. dc. По сравнению с этим
вариантам у Ларсена лишний
темп, так как он играет бе-
лыми.

7. e2–e3 Cc8–f5
 8. Φ d1–c2 Φ d8–e7
 9. Cf1–e2 0–0–0

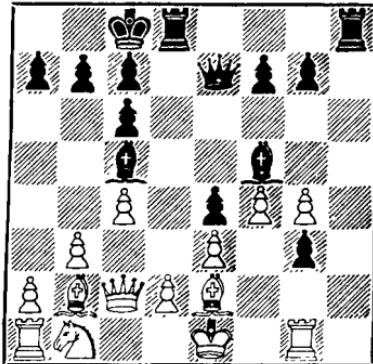
Черные успешно закончили мобилизацию сил, пункт e4 укреплен. Можно готовить наступление на королевском фланге.

10. f2—f4 . . .

Трудно представить себе, что этот ход ведет к поражению, не правда ли? Ларсен пытается «окружить» пешку e4, но его замысел встречает решительное опровержение.

10. . . . Kf6-g4

После этого нехитрого выпада положение белых становится критическим. На 11. 0—0 сле-



312

дует 11...Фh4 12. h3 h5 со страшной угрозой 13...Фg3.

11. g2—g3 h7—h5

12. h2—h3 ...

А что еще делать? На 12. Кс3 красиво выигрывает 12...Л : d2!! с двумя продолжениями: 13. Кр : d2 С : e3+ 14. Крe1 Cf2+, и на любой ответ черные выигрывают ферзя; или 13. Ф : d2 С : e3 14. Фc2 Cf2+ с тем же итогом.

12. ... h5—h4!

Не скучая на жертвы, черные вскрывают линии для атаки на королевском фланге.

13. h3 : g4 h4 : g3

14. Лh1—g1 ...

№ 312.

14. ... Лh8—h1!!

Эффектный и решающий ход. Жертвуя ладью, черные выигрывают время для нападения.

15. Лg1 : h1 g3—g2

16. Лh1—f1 ...

Не спасало и 16. Лg1. Тогда 16...Фh4+ 17. Кpd1 Фh1! 18. Фc3 Ф : g1+ 19. Крс2 Фf2 20. gf Ф : e2 21. Ка3 Сb4.

16. ... Фe7—h4+

17. Крe1—d1 g2 : f1Ф+.

Белые сдались.

После 18. С : f1 С : g4+ неизбежен мат.

Возвратимся к позиции после двенадцатого хода черных. Не лучше ли было взять коня слоном, чтобы освободить поле e2 для короля?

Как указывает Спасский, и в этом случае была возможна та же комбинация: 13. С : g4 С : g4 14. hg hg 15. Лg1 Лh1! 16. Л : h1 g2 17. Лg1 Фh4+ 18. Крe2 Ф : g4+ 19. Крe1 Фg3+ 20. Крe2 Фf3+ 21. Крe1 Сe7! с неизбежным матом. К нокауту привела ошибка на десятом ходу!

ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ ФЕРЗЬ

Дебют ферзевой пешки

А. Толуш И. Болеславский

Играна в Москве в 1945 году

1. d2—d4 Kg8—f6

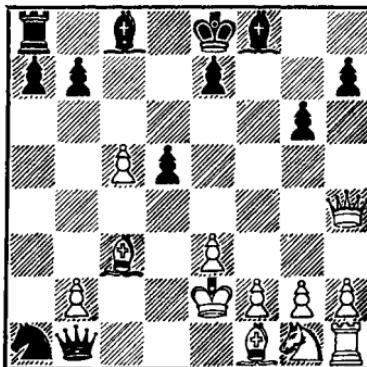
2. Сс1—g5 c7—c5

3. d4 : c5 Kf6—e4

4. Cg5—f4 Kb8—c6

5. Фd1—d5 ...

Стремясь уйти от обычных теоретических продолжений, белые оригинально разыгра-



313

ли дебют. Однако последний «активный» ход ферзем неудачен и сразу приводит их на край пропасти.

5. . . . f7—f5!
6. Fd5 : f5 . . .

Принятие жертвы логически вытекает из предыдущей игры. Лучше было не принимать жертву, но это означало бы признание бессмыслинности выпада ферзем. Правда, после 6. Kf3 eb 7. Fd1 C : c5 8. e3 Fb6 у черных активная игра.

6. . . . d7—d5
7. Ff5—h5+ g7—g6
8. Ph5—h4 Kc6—d4!

Создана двойная угроза —

9. . . K : c2+ и 9. . . Kf5 с нападением на ферзя.

Перебросив ферзя на h4, белые потратили много времени, ослабили ферзевый фланг, и все для того, чтобы их главная фигура оказалась в опасном положении!

9. Cf4—e5 Kd4 : c2+
10. Kpe1—d1 Kc2 : a1
11. Ce5 : h8 Fd8—a5

Опять двойная угроза —

12. . . Fa4+ и 12. . . F : a2.

12. Kb1—c3 Ke4 : c3+
13. Ch8 : c3 Fa5 : a2

Король белых в опасности.

14. e2—e3 Fa2—b1+
15. Kpd1—e2 . . .

№ 313. Кажется, что очень сильно 15. . . Cd7 с угрозой 16. . . Cb5+. Однако на это возможно 16. Kh3 Cb5+ 17. Kpf3 C : f1 18. L : f1! F : f1 19. Fa4+, переходя в контр-атаку — 19. . . Kpd8 20. Ca5+ либо 19. . . Kpf7 20. Kg5+ Kpg8 21. Ff4, и белые выигрывают.

15. . . . d5—d4!
Тонкое продолжение атаки. Теперь если белые возьмут пешку слоном или пешкой, то их ферзь не сможет дать шах с поля a4, а после взятия на d4 ферзем решающую роль сыграет открытие линии «d».

Когда такой тонкий ход сделан, он кажется простым и понятным, но найти его очень трудно.

16. Fh4 : d4 Cc8—d7
 17. Fd4—b4 0—0—0
 18. f2—f4 . . .
- На 18. Kh3 последовал бы эффективный мат в три хода: 18. . . Fd1+!! 19. Kp : d1 Cg4++ и 20. . . Ld1×.
18. . . . Ka1—c2

209

19. Фb4—a5 Фb1—c1
 20. Сс3—d4 ...
 Спасения нет. На 20. Cd2 решает 20...Cb5+ 21. Ф : b5
 Ф : d2+ 22. Крf3 Ф : e3+
 23. Kpg4 h5+.
 20. ... Кс2 : d4+
 21. e3 : d4 Фc1 : b2+
 22. Кре2—f3 Фb2 : d4
 23. Kg1—e2 Cd7—c6+
 24. Kpf3—g4 h7—h5+
 25. Kpg4—h4 Фd4—f6+
 26. Kph4—g3 e7—e5
- Белые сдались.

КОНЦЕРТ

Во всех рассмотренных партиях в какой-то момент судьба сражения решалась красивой неожиданной комбинацией. Конечно, комбинация возникает не в каждой партии. Иногда события развиваются самым обычным путем. Поэтому люди, которых в шахматах привлекает не столько процесс борьбы, сколько красота мысли, создание эффектных комбинаций, остроумных вариантов — словом, все то, что затрагивает не только мысль, но

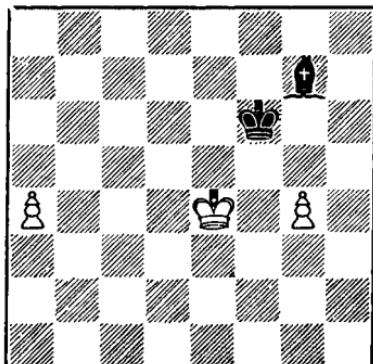
и сердце, с увлечением занимаются особой областью шахматного творчества, называемой композицией,— составлением задач и этюдов.

Задачи — это искусственно составленные позиции, где нужно дать мат в точно определенное количество ходов. *Этюды* — такие позиции, которые белым нужно суметь либо выиграть, либо свести вничью — задание оговаривается заранее.

Иногда идеи таких позиций рождаются из действительно игранных партий, но чаще возникают в фантазии составителя.

Шахматная композиция — это своеобразная область художественного творчества, доставляющего и создателям произведения и тем, для кого оно создается — решателям, — эстетическое удовольствие.

Однако рассказывать о шахматной композиции все равно что пытаться словами передать, как поет певец или играет пианист. Никакой рассказ не может заменить непосредственного впечатления.



Поэтому мы приглашаем вас посетить шахматный концерт. Да, мы не оговорились, именно концерт. Будут исполнены шесть вариаций на одну тему.

Рассматривая шахматные комбинации, мы установили, что у комбинации могут быть разные цели — мат, пат, выигрыш фигуры или пешки, проведение пешки в ферзи и т. д.

Вариации посвящены проведению пешки в ферзи.

Мы начинаем наш концерт с **вариации № 1** под названием

«Ищи ветра в поле»

№ 314. Белые выигрывают — гласит задание. А как? Нужно провести пешку «а» в ферзи. Попробуем двинуть ладейную пешку вперед.

1. $a4-a5 \quad Cg7-f8$

Слон стремится попасть на диагональ $g1-a7$, после чего исчезнут все надежды белых на победу. Белый король ему препятствует.

2. $Kpe4-d5 \quad Cf8-h6$

«Не удалось попасть на поле с5, выйду на спасительную горизонталь с поля е3», — думает черный слон.

Что теперь делать белым? Неужели после 3. $Kre4 \quad Cf8$ согласиться на ничью повторением ходов?

3. $g4-g5+!! \quad \dots$

Вот она, изюминка этюда! Белые жертвуют пешку, но заставляют слона занять неудачную диагональ, неудачную потому, что на ней мешает черный король!

3. $\dots \quad Ch6 : g5$

После 3. . . $Kr : g5$ 4. ab пешка убегает от слона.

4. $Kpd5-e4 \quad Cg5-h4$

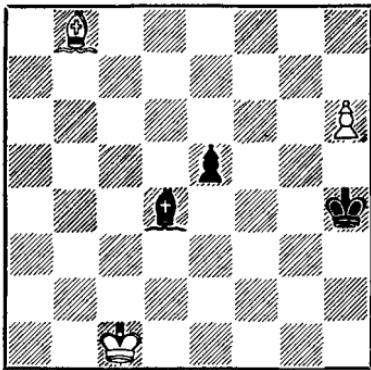
Увы, на пути к спасительным полям $e7$ и $d8$ стоит собственный король. Приходится играть так.

5. $Kre4-f3!$

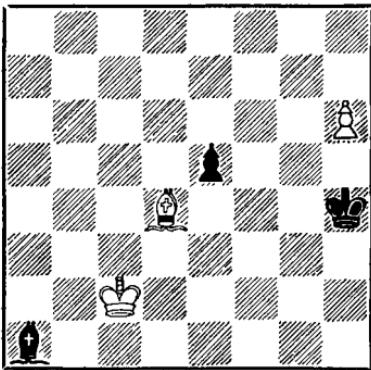
и слону пешки не догнать.

Так тихоходная пешка с помощью своего и... неприятельского короля сумела удрать от быстроходного слона.

Удивительно, не правда ли? Автор этой композиции — американский композитор Г. Оттен. Она была составлена в 1892 году.



315



316

Вариация № 2 «Трагедия одного темпа»

№ 315. В этой позиции надежда белых выиграть — пешка h6, но первое впечатление таково, что шансов на победу нет никаких.

Чтобы помешать движению пешки, черным достаточно сыграть 1...e4, включая слона и беря под контроль поле превращения.

Однако шахматы тем и интересны, что в самых простых на первый взгляд позициях могут быть заложены необычайные идеи. Нужно только суметь их раскопать — они на поверхности не лежат. Начнем «раскопки».

1. Cb8—a7! . . .

Естественная идея — жертвой отвлечь черного слона от его главной миссии — борьбы с пешкой.

1. . . Cd4—a1

2. Kpc1—b1 Ca1—c3

3. Kpb1—c2 Cc3—a1

Все обычные средства борьбы со слоном белые использовали, но как будто никаких выгод не достигли. Однако

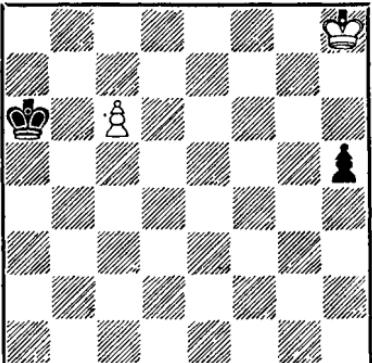
это не так. Небольшие изменения, произошедшие на доске по сравнению с первоначальным положением, создали основу для невероятной комбинации.

4. Ca7—d4!!

№ 316. Фантастический ход! Его чрезвычайно трудно найти, но когда он сделан, все становится понятно. Если черные берут слона пешкой, то после 5. Kpd3 король немедленно блокирует пешку и выключает слона из игры. Однако и другая возможность не лучше: после 4..C:d4 5. Kpd3 и 6. Kре4! белые также надежно блокируют пешку черных, а свою проводят в ферзи. Черному слону больше вредит черная пешка, чем белый слон.

Ирония судьбы! Черным нужен был только один ход, чтобы включить слона в игру, но они так и не успели его сделать. Недаром шахматы называют «трагедией одного темпа».

Автор этой чудесной миниатюры — австрийский композитор П. Хейекер. Он составил ее в 1930 году.



317

Вариация № 3 «За двумя зайцами»

№ 317. А вот позиция, в которой задание — сделать ничью — может вызвать самое искреннее удивление и даже негодование.

Автор как будто решил посмеяться над нами, предложив нерешаемую головоломку. Какая здесь ничья? Король белых катастрофически отстал от пешки и может только проводить ее взглядом. Надежды на белую пешку нет — она так далеко от своего короля, а черный король одним прыжком собирается свести с ней счеты. И все же эта головоломка решается. Решается, если мы сможем отойти от наших обычных жизненных представлений.

Идя по улице, вы стремитесь догнать знакомого, двигаясь по прямой. Каждый школьник знает, что на плоскости прямая является кратчайшим расстоянием между двумя точками.

Вы бы, несомненно, вызвали

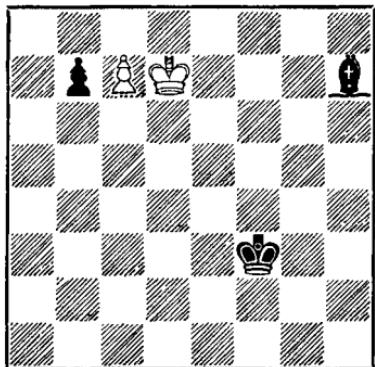
недоуменные взгляды прохожих, если бы стали двигаться зигзагами. Не правда ли? А между тем на шахматной доске путь по прямой ничуть не короче, чем по ломаной. Так, двигаясь по прямой, король белых может попасть с h8 на h2 за шесть ходов — h7—h6—h5—h4—h3—h2. Однако если он изберет кружной путь через центр — g7—f6—e5—f4—g3—h2, то и тогда он потратит только шесть ходов. Даже шатаясь как пьяный — g7—h6—g5—h4—g3—h2, король достигнет цели за те же шесть ходов.

Эта удивительная особенность шахматной доски позволяет найти решение. Гонясь за черной пешкой, король белых должен одновременно стараться прийти на помощь своей пешке.

Правда, такая попытка достичь сразу обеих целей противоречит мудрой житейской поговорке: «За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь», но в шахматном королевстве свои законы!

Итак, начинаем погоню:

1. Kph8—g7! Краб—b6 213



318

Пока король белых заметно отстает от пешки, черные хотят уничтожить пешку противника.

2. Kpg7—f6! h5—h4

3. Kpf6—e5! h4—h3

Если 3...Kр : с6, то 4. Kpf4, и пешка настигнута

4. Kреb—d6! . . .

Король, правда, не догнал пешку, но, свалившись как снег на голову, он очутился рядом со своей пешкой и может ее поддержать. После 4...h2 5. с7 Kpb7 6. Kpd7 ничья неизбежна.

Но может быть, на ход королем черные потратили драгоценное время? Проверим:
1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Kреb или 3. Kре7, и белые также успевают поддержать свою пешку.

Так погоня за двумя зайцами приносит белым спасение.

Автор этого произведения — чехословацкий гроссмейстер Р. Рети. Он составил его в 1922 году.

В свое время этюд Рети обшел всю мировую печать и вызвал немало подражаний.

Тема «погоня за двумя зайцами», основанная на своеоб-

разной геометрии шахматной доски, стала очень популярной. Однако, пожалуй, вершиной композиции подобного рода, этюдом, имеющим вполне самостоятельное значение, является следующий.

Вариация № 4 «Вверх и вниз»

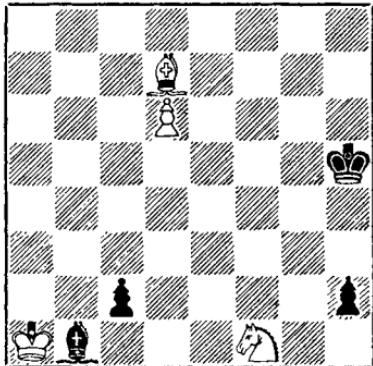
№ 318. В этом этюде, чтобы поймать пешку и сделать ничью, белый король сначала, как бы для разбега, даже заходит с тыла. Позвольте, разве может король-тихоход, двигаясь сзади пешки, ее догнать? Оказывается, может! Не верите? Тогда смотрите решение.

1. Kpd7—c8!! . . .

Трудно придумать более нелепый ход. Белые не тормозят пешку черных, а, наоборот, подгоняют, заставляя ее двинуться вперед.

Однако если мы разберемся в ситуации, то установим, что этот маневр — единственный ведущий к спасению.

Белым, чтобы избежать пора-



319

Вариация № 5 «Гимн проходной пешке»

№ 319. События в этом этюде, в котором белые борются за ничью, развиваются по законам классической драмы. Сначала — завязка, обострение ситуации, причем каждая сторона преподносит другой совершенно неожиданные сюрпризы. Когда напряжение достигает кульминации, наступает внезапная развязка, и все заканчивается благополучным финалом.

1. Kf1—g3+ Kph5—h4
2. Kpa1—b2 . . .

Единственным способом белые препятствуют появлению на доске черного ферзя. Проигрывало 1. Kpb2 из-за 1. . . c1Ф+! 2. Кр:c1 h1Ф, и вилка конем па g3 не удается — конь связан.

Белые теперь спокойно смотрят в будущее, так как после 2. . . Kр:g3 3. Сс6 c1Ф+ 4. Кр:c1 Cf5 ничья элементарна, но их ожидают большие потрясения.

2. . . c2—c1Ф+!
3. Kpb2 : c1 Cb1—e4!!

215

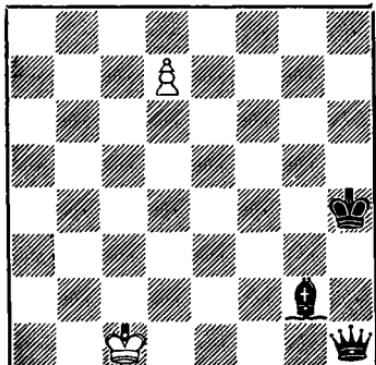
жения, нужно разменять свою пешку на неприятельскую. Но как это сделать? Если, например, сыграть 1. c8Ф, то после 1. . . Cf5+ 2. Kpc7 С : c8 3. Кр : c8 b5 пешка стремительно убегает. Не помогает и 1. Kpd6 из-за 1. . . Cf5! 2. Krc5 Сс8!, и черные, удачно расположив слона, не только защитили свою пешку, но также задержали белую. На вид бессмысленный ход белых содержит глубокую идею — нарушить взаимодействие между пешкой и слоном, заставив пешку двинуться вперед. Правда, белый король отстает от пешки, но он в силах ее догнать.

1. . . b7—b5
2. Kpc8—d7 b5—b4
3. Kpd7—d6 Ch7—f5
4. Kpd6—e5! . . .

Вот он, тот спасительный темп, благодаря которому король настигает пешку.

4. . . Cf5—c8
5. Kре5—d4

Финал пояснений не требует. Этот этюд был составлен в 1928 году советскими композиторами братьями А. и К. Сарычевыми.



Снова на краю пропасти! Слона на взять нельзя, а король черных грозит взять коня, после чего пешка проходит с шахом. И вот положение белых, только что выглядевшее благополучным, кажется безнадежным.

4. Kg3—h1!! . . .

Не менее эффектный ответ, смысль которого пока непонятен. Черные, конечно, бьют коня.

4. . . Ce4 : h1

5. Cd7—h3! Ch1—c6

Как воспрепятствовать появлению черного ферзя или провести свою пешку в ферзи? Непонятно...

6. Ch3—g2!! Cc6 : g2

7. d6—d7 h2—h1Ф+

Возникшая позиция заслуживает специальной диаграммы.

№ 320. У черных ни много ни мало — лишние ферзь и слон, но после ответа 8. Kpd2, несмотря на то, что очередь хода за черными, они беспомощны воспрепятствовать превращению белой пешки в ферзя. А тогда лишний слон уже не принесет им успеха. Так неожиданно заканчивает-

ся схватка в этом блестящем этюде, который составил в 1948 году советский композитор М. Либуркин.

Посмотрев эту драму на шахматной доске, вы, наверно, устали от переживаний. Для отдыха взгляните на последнюю вариацию, которая называется

Вариация № 6

«Из-за угла»

№ 321. Черные грозят привести пешку в ферзи, а попытка воспрепятствовать этому ходом 1. Лаб опровергается путем 1. . . Ca3. И все же ничья есть.

1. Лb6—b5+ Kpf5—e6!
Конечно, не 1. . . Kре4 из-за

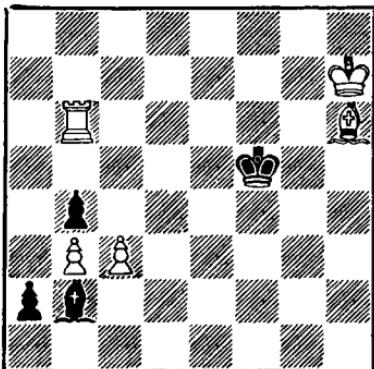
2. Л : b4+ и 3. La4.

2. Лb5—a5 Cb2—a3
3. Ch6—g7!! . . .

Белые готовятся достойно встретить нового ферзя и берут его «на мушку».

3. . . a2—a1Ф
4. Лf5—e5+ Kре6—d6
5. Leб—d5+!! . . .

Неожиданный ответ. Оказывается, ладья «неприкасае-



321

ма», так как на 6...Кр:d5 следует залп — 7. с4+, и ферзь гибнет.

5. . . . Kpd6—c6
6. Лd5—c5+! Кrc6—b6
7. Лс5—b5+ Кrb6—ab
8. Лb5—a5+! . . .

Король не может убежать от ладьи, так как на ее взятие каждый раз раздается выстрел «из-за угла», и ферзь гибнет. Ничья вечным шахом.

Автор этого вызывающего улыбку этюда — советский композитор А. Герbstман. Этюд был опубликован в 1948 году.

СКАЗОЧНАЯ БЫЛЬ

Какой-нибудь Фома неверующий, снисходительно «прополнив» шесть вариаций, может сказать:

— Придумать, конечно, можно всякое. Вот если бы это произошло в турнирной партии...

Для убеждения скептиков приводятся следующие примеры из действительно играемых партий.

А тем, кого не надо убеждать,

кто поверил в богатство шахмат, мы просто предлагаем посмотреть эти фантастические комбинации и обещаем, что они получат большое удовольствие.

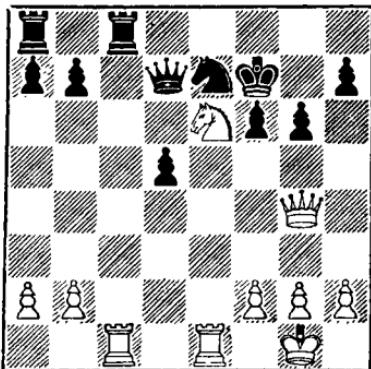
Необязательно находить, как сыграл тот или иной чемпион, но попробовать свои силы вы можете. Лишь убедившись, что орешек не по зубам, приступайте к анализу.

Орлиный взгляд

Когда Р. Рети спросили, на сколько ходов вперед он рассчитывает во время игры, он ответил:

— Ни на один.

Гроссмейстер хотел подчеркнуть, что главное в шахматах — правильная оценка позиции, правильный план. Однако гроссмейстер скромничал. Проводя комбинацию, иногда приходится рассчитывать довольно далеко, а иногда и очень далеко. Некоторые позиции требуют орлиного зрения, иначе ответ противника будет неожиданным и не всегда приятным откровением. Чтобы в этом убедить-



322

ся, рассмотрим пример на диаграмме.

№ 322. Эта позиция возникла в партии первого чемпиона мира по шахматам **Вильгельма Стейница** (игравшего белыми) против мастера **Барделебена** на турнире в Гастингсе в 1895 году.

Ход белых, а черные грозят, разменявшись ладьями по линии «с», выиграть коня. Многие шахматисты, защищаясь от этой угрозы, отвели бы на d1 ладью, но тогда последовало бы 1...Лсб и конь оказался бы в опасном положении. Нет, так просто проблему этой позиции не решить. Требуются сильные средства. Попробуем их найти.

Вы, конечно, обратили внимание на расположение ферзей. Это опасное противостояние наводит на мысль отскочить конем с шахом.

1. Кеб—g5+! Кpf7—e8

Ответ черных вынужден, иначе они потеряют ферзя. Вот видите, мы сравнительно легко нашли первый ход чемпиона, но что делать дальше? Второй ход белых найти значительно труднее.

2. Лe1 : e7+! ...

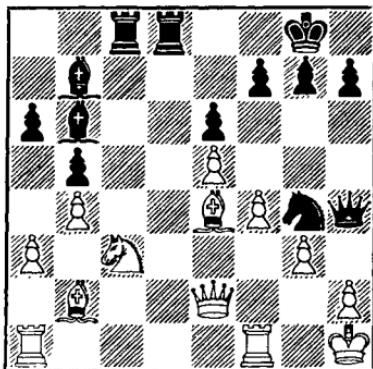
Разберемся не торопясь в этой жертве. Можно ли взять ладью ферзем? Очевидно, нет. После 3. Л : с8+ Л : с8 4. Ф : с8+ Фd8 5. Ф : d8+ у белых в простом эндшпиле лишний конь. А если сыграть 2...Кр : e7? Тогда следует 3. Лe1+ Крd6 (разберите сами ответ 3...Крд8) 4. Фb4+ Крс7 (4...Лс5 5. Лe6+ Ф : e6 6. К : e6 Кр : e6 7. Ф : c5, и с ферзем против ладьи белые легко выигрывают) 5. Кe6+ Крb8 6. Фf4+ Лc7 7. К : c7 Ф : c7 8. Лe8×. Чемпиону мира не стоило труда рассчитать все эти варианты, но он должен был предусмотреть тот неочевидный ход, который черные сделали в партии.

2. ... Кре8—f8!

Красивая и, главное, неожиданная защита.

— Пожалуйста,— как бы говорят черные,— берите ферзя чем хотите и получите мат по первой горизонтали!

Белые уподобились охотнику, который поймал медведя, но вот беда — медведь его не отпускает.



323

Однако Стейниц рассчитал дальше.

3. Лe7—f7+!! . . .
Снова очень остроумный ход.
Нельзя 3. . . Ф : f7 из-за 4.
Л : с8+ Л : с8 5. Ф : с8+.

3. . . . Крf8—g8

4. Лf7—g7+! . . .

Этот ход уже найти не трудно. Ладью нельзя брать ни королем, ни ферзем.

4. . . . Крg8—h8

5. Лg7 : h7+! . . .

Финал этой партии оказался еще более неожиданным. Барделебен, ошеломленный и расстроенный, поднялся со стула, вышел из турнирного зала и . . . не вернулся. Ему, конечно, засчитали поражение. Неспортивное поведение партнера не позволило Стейничу довести до конца замечательную комбинацию, финал которой был тотчас же им продемонстрирован.

5. . . . Крh8—g8

6. Лh7—g7+ Крg8—h8

Конечно, на 6. . . Крf8! сразу решает дело ответ 7. Kh7+.

7. Фg4—h4+! Крh8 : g7

Старания белых увенчались успехом — они силой заставили противника принять

жертву. Теперь атака завершается — король черных выходит «на чистую воду» и попадает под удары белых фигур.

8. Фh4—h7+ Крg7—f8

9. Фh7—h8+ Крf8—e7

10. Фh8—g7+ Кре7—e8

В случае 10. . . Крd6 черные получали мат в два хода. Король не спешит уйти на d8, поэтому белые его поторапливают.

11. Фg7—g8+ Кре8—e7

12. Фg8—f7+ Кре7—d8

13. Фf7—f8+ Фd7—e8

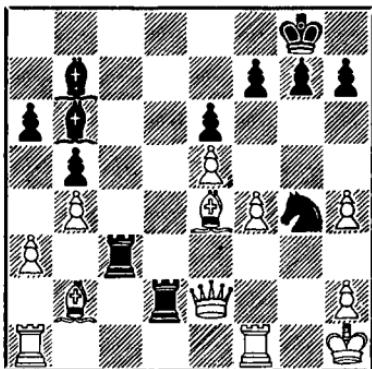
14. Kg5—f7+ Крd8—d7

15. Фf8—d6×.

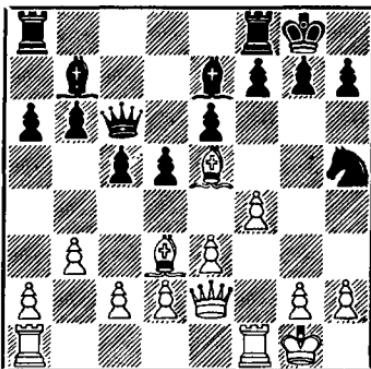
Последний штрих виртуозной комбинации!

Прорубая дорогу слонам

№ 323. Черными играет гроссмейстер Акиба Рубинштейн, белыми — мастер Г. Ротлеви (Лодзь, 1906 г.). Белые только что парировали угрозу матов на h2 ходом 1. . . g3. Активная позиция фигур (все они принимают участие в нападении) позволяет черным провести серию эффектных 219



324



325

ударов, завершившихся неотразимым матом.

1. ... Лс8 : с3
Черные отдают ферзя, и взять его белые вынуждены, так как на 2. С : с3 следует 2... С : е4+ 3. Ф : е4 Ф : h2×.

2. g3 : h4 Лd8—d2!!
Возникла удивительная позиция.

№ 324. За исключением слона b6 все фигуры черных находятся под ударом, не считая того, что у белых и так ферзь за слона.
Однако ударная сила слонов настолько велика, что белым не удается защититься от мата.

3. Фе2 : d2 ...
Не спасает от маты и 3. С : b7 Л : e2 4. Сg2 из-за 4...Лh3!

3. ... Сb7 : e4+
4. Фd2—g2 Лс3—h3!
Прошло всего четыре хода, и позиция белых оказалась разрушенной до основания.
Защиты от маты ходом 5... Л : h2 нет!

Последний штрих

№ 325. Положение на диаграмме создалось в партии

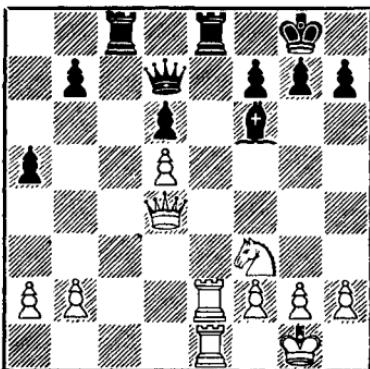
будущего чемпиона мира (с 1894 по 1921 г.) Эмануила Ласкера с Д. Бауэром (черные), игранной в Амстердаме в 1889 году.

Черные только что взяли конем белого коня на h5, полагая, что после взятия ферзем они поставят пешку на f5 и успеют построить линию обороны. Памятую о пословице «промедление смерти подобно», белые, не тратя времени на отыгрыш фигуры, немедленно бросаются на абордаж.

1. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7
2. Фe2 : h5+ Kph7—g8

Как же продолжать атаку? Если подводить ладью — 3. Лf3, то ходом 3...f6 черным удается выиграть время для защиты и открыть дорогу королю. К цели ведет единственный ход, который, не снижая темпа атаки, окончательно разрушает королевский замок.

3. Сe5 : g7!! Kpg8 : g7
- Не следовало ли черным отклонить вторую жертву путем 3...f6 или 3...f5? Это тоже не спасало от поражения. Например, на 3...f5 4. Лf3 Фe8



326

могло последовать 5. $\Phi h8+$ $Kpf7$ 6. $\Phi h7$ $Lg8$ 7. $Lg3$, и ... вы можете сами закончить эту партию.

4. $\Phi h5-g4+$ $Kpg7-h7$
5. $Lf1-f3$...

От мата есть только одна защита...

5. ... $e6-e5$
6. $Lf3-h3+$ $\Phi e6-h6$
7. $Lh3 : h6+$ $Kph7 : h6$

Белым удалось выиграть ферзя, но достался он дорогой ценой — за ладью и двух слонов. В преимущество белых можно было бы усомниться, если бы не следующий ответ, сразу ставящий точку над i.

8. $\Phi g4-d7!$

Только этот финальный удар, который обязательно должны были предусмотреть белые, делает их комбинацию корректной — они выигрывают фигуру, а с ней и партию.

Ферзь «взбесился»

Если фигура много раз приносит себя в жертву, бессстрашно и даже навязчиво становясь под удар, ее называют «бешеной».

Рассмотрим пример, где «бешенство» охватило самую сильную фигуру — ферзя. Положение на диаграмме возникло в партии Г. Адамс — К. Торре, игранной в Нью-Орлеане в 1920 году.

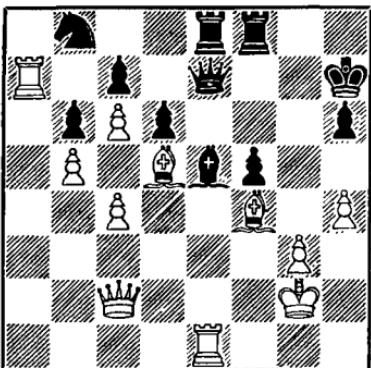
№ 326. Ферзь черных защищает ладью $e8$, поэтому мы легко найдем ход, заставляющий его отступить.

1. $\Phi d4-g4!$ $\Phi d7-b5$
Сразу проигрывало 1... $\Phi d8$ из-за 2. $\Phi : c8!$ $\Phi : c8$ 3. $L : e8+$. И ладья $c8$ и ферзь $b5$ защищают ладью $e8$, но стоит хотя бы одной из фигур отвлечься, как черные получают мат. Поняв это, нетрудно найти следующие эффектные ходы:

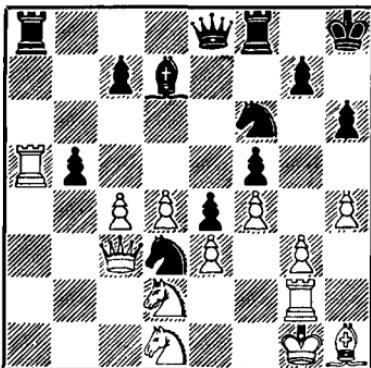
2. $\Phi g4-c4!!$ $\Phi b5-d7$
3. $\Phi c4-c7!!$ $\Phi d7-b5$
4. $a2-a4!$ $\Phi b5 : a4$
5. $Le2-e4!$ $\Phi a4-b5$

Черный ферзь мечется между полями $d7$ и $a4$, чтобы не «выпустить из виду» поле $e8$. Но следующим финальным ударом белые окончательно лишают его свободы передвижения.

6. $\Phi c7 : b7!$
Пять ходов подряд (!!) белый 221



327



328

ферзь ставил себя под удары, но у черных не было времени его забрать. Теперь они принуждены его взять, но это приводит к мату, и черные решили прекратить сопротивление.

Повелитель бурь

Высокой похвалой любому мастеру звучат слова «калевинская комбинация» или «сыграно в стиле Алексина». **Александр Алексин**, вероятно, был величайшим мастером комбинации во всей истории шахмат. В его наследии есть комбинации чуть ли не на любую шахматную тему. Вот четыре примера из творчества Алексина на тему «проходная пешка».

№ 327. Позиционное преимущество белых в позиции на диаграмме видно невооруженным глазом: черный конь «стреножен», слои связан, фигуры белых расположены значительно активнее черных. Алексин начинает десятиходовую комбинацию:

1. $c4-c5!$ $b6 : c5$

2. $b5-b6!$ $Le8-c8$
3. $Fc2-c3!$ $Lf8-e8$

Ферзя нельзя брать из-за 4. $L : e7+$ и 5. bc .

4. $Cf4 : e5$ $d6 : e5$
5. $Fc3 : e5!!$ $Fe7 : e5$
6. $Le1 : e5$ $Le8 : e5$
7. $La7 : c7+$ $Lc8 : c7$
8. $b6 : c7$ $Le5 : e8$
9. $c7 : b8F$ $Le8 : b8$

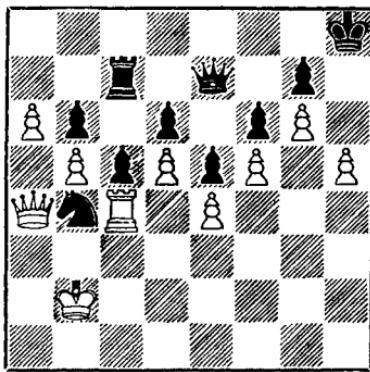
Черные почти отбились. У них материальный перевес — ладья против слона. Если они смогут задержать пешку $c6$, то белым придется искать спасение. Однако Алексин заготовил сюрприз, сразу проясняющий положение:

10. $Cd5 : e6!$

Белые выиграли — за пешку $c6$ черным пришлось отдать ладью.

Самое удивительное в этой комбинации — она была осуществлена в сеансе одновременной игры против двадцати противников. Причем Алексин играл не глядя на доску! А вот как комбинировал Алексин за доской.

№ 328. Эта позиция из партии **Боголюбов — Алексин**, игранной в Гастингсе в 1922 году. Неуклюжая расстановка фи-



329

тур белых позволила Алехину осуществить замечательную комбинацию.

1. . . . b5—b4!
2. La5 : a8 b4 : c3!

Неожиданный ход, не правда ли? Уметь находить такие необычные ходы — большое искусство. (Правда, недавно было обнаружено, что и простым ходом 2. . . Ф : a8 черные сохраняли большое преимущество, но все же комбинация очень хороша.)

3. La8 : e8 c3—c2!

Вот, оказывается, в чем суть! Черные жертвуют две ладьи, но их слабенькая пешечка становится ферзем.

4. Le8 : f8+ Kph8—h7
5. Kd1—f2 c2—c1Ф+
6. Kd2—f1 Kd3—e1!

Материально силы примерно равны — у белых две ладьи за ферзя. Однако фигуры белых расположены так плохо, что партия решается в несколько ходов.

7. Lg2—h2 Fc1 : c4
8. Lf8—b8 Cd7—b5
9. Lb8 : b5 Fc4 : b5

Белые вскоре сдались.

Прошло несколько месяцев, те же противники снова встре-

тились за доской. И судьбу встречи вновь решила проходная пешка.

№ 329. У белых всего лишь пешка за фигуру, но перевес на их стороне, так как черные ограничены в пространстве, а пешка ab очень сильна. Алехин начал далеко рассчитанную комбинацию.

1. Fa4 : b4! c5 : b4
2. a6—a7! Fe7—d8
3. Lc4 : c7 Fd8—a8

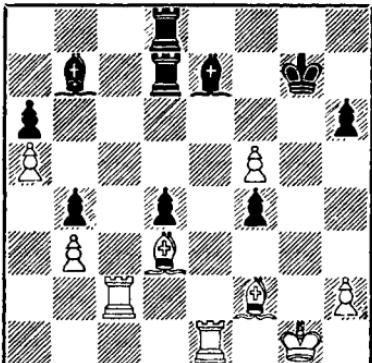
Единственный ответ. Грозило 4. Lb7.

Ясно, что эту позицию белые уже проиграть не могут. Но как выиграть?

4. Kpb2—b3 . . .

Ладья с пешкой полностью связали ферзя. А честь нанести решающий удар принадлежит королю.

4. . . . Kph8—g8
5. Kpb3 : b4 Kpg8—f8
6. Lc7—f7+ Kpf8—g8
7. Kpb4—c3 Fa8—c8+
8. Kpc3—d2 Kpg8—h8
9. Lf7—c7! Fc8—a8
10. Kpd2—e3 Kph8—g8
11. Kpe3—f3 Kpg8—f8
12. Kpf3—g4 Kpf8—g8
13. h5—h6! g7 : h6
14. Kpg4—h5 Kpg8—h8



330

15. Лс7—h7+ Крh8—g8

16. Крh5 : h6 Фa8—c8

17. Лh7—c7! . . .

Комичная позиция — ферзю никак не удается вырваться на простор.

17. . . . Фc8—f8+

18. g6—g7 Фf8—a8

19. Лc7—e7 Фa8—c8

20. Крh6—g6! Фc8—a8

21. Лe7—f7! Фa8—e8

В заключение еще одна маленькая комбинация:

22. a7—a8Ф! Фe8 : a8

23. Лf7—f8+!

Черные сдались.

Самое интересное, что Алехину еще раз удалось с тем же партнером осуществить комбинацию на ту же тему.

№ 330. Положение на диаграмме получилось в партии **Алехин — Боголюбов**, игранной в матче на первенство мира в 1934 году. Трудно поверить, что через несколько ходов пешка f5 пройдет в ферзи. Однако именно это и произошло:

1. Лe1 : e7+! Лd7 : e7

2. Cf2—h4 Крg7—f7

3. Ch4 : e7 Крf7 : e7

4. Лс2—c7+ Лd8—d7

5. f5—f6+! . . .

Пользуясь связкой ладьи, пешка двинулась в путь.

5. . . . Кре7—e8

6. Cd3—g6+ Кре8—d8

7. f6—f7! Кpd8 : c7

8. f7—f8Ф f4—f3

9. Фf8 : b4 Лd7—d6

10. Сg6—d3.

Черные сдались.

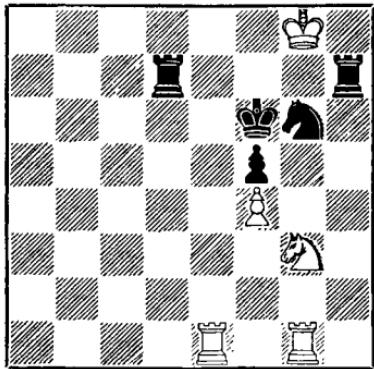
СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

Обычно в задаче перед белыми ставится условие: объявить мат в определенное количество ходов — в два, три и более.

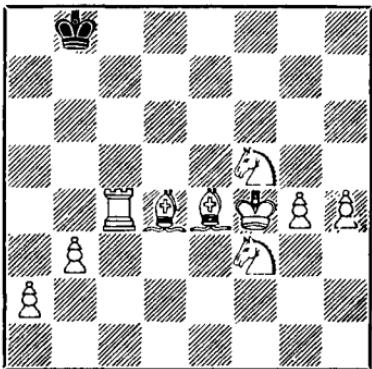
Мы подобрали шесть примечательных задач. Они не самые трудные и не самые сложные. Вы в силах их решить. Сначала попробуйте это сделать передвигая фигуры. Если получается, тогда старайтесь решить задачу не представляя фигур, прямо по диаграмме.

Задаче — тысяча лет!

Эта задача, в которой белые должны дать мат в три хода,



331



332

была составлена ни много ни мало тысячу лет назад. К цели ведет эффектная жертва коня, а затем ладьи.

1. Kg3—h5+ Lh7 : h5
2. Lg1 : g6+ Kpf6 : g6
3. Le1—e6×.

Конечно, задача сейчас выглядит элементарной. Решение найти нетрудно. Но нельзя не признать, что и тысячу лет назад люди кое-что понимали в шахматах.

«Дамоклов меч»

Составители задач разработали интересную область шахматного творчества, называемую «скакографией». Это задачи, в которых очертание расположения фигур напоминает какой-то предмет.

Перед вами задача (мат в три хода), которую в середине прошлого века составил русский морской офицер И. Шумов. Как видите, расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «меч Дамокла» навис над черным королем.

Как же решается эта задача? Если бы ход был черных, они бы радостно воскликнули:

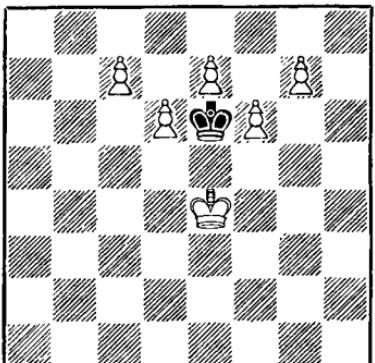
— Пат!

Значит, нужно предоставить королю черных некоторую свободу: 1. Лсб! Кpb7 (1... Кра8 2. Лс8×) 2. Kd6+ и 3. Лс8×.

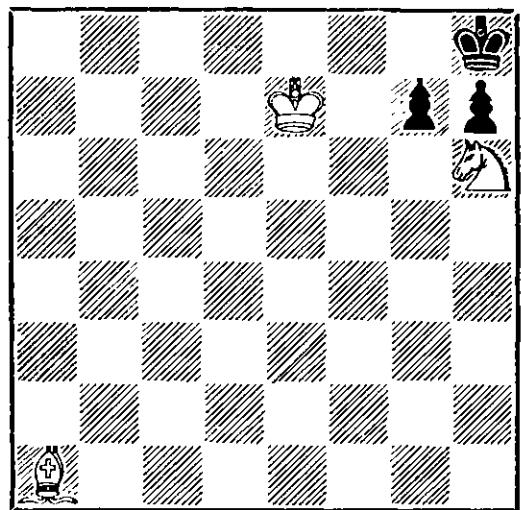
Строгие правила шахматной композиции требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но эта задача — шутка и имеет другие решения.

Попробуйте их найти.

Машина решила задачу



333



334

Эта задача Гофмана (тоже мат в три хода) не очень сложна, она интересна тем, что ее решала электронно-вычислительная машина и решила в несколько минут.

А сколько времени вы затратите на решение?

Нетрудно догадаться, что превращение пешки в ферзя к цели не ведет. Например: 1. e8Ф+ Кр:f6 2. g8Ф. Пат. Пешки по правилу нужно превращать в фигуры. Но в какие? Рассчитывая варианты со скоростью не меньшей, чем несколько сот вариантов в секунду, машина через две минуты установила, что к мату в три хода ведет 1. e8С! Кр:f6 2. g8Л! Креб 3. Лgб или 1...Кр:d6 2. с8Л! и 3. Лсб.

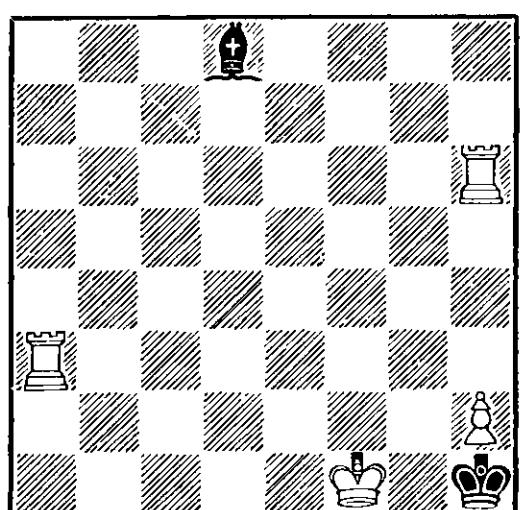
В любую сторону

Перед вами задача-трехходовка русского композитора А. Галицкого. Позиция выглядит вполне естественной. Но есть в ней, кроме изящного решения, еще удивительная особенность...

Если пешки идут вниз, как им положено на диаграмме, то к цели ведет 1. Cf6! gf 2. Kpf8 f5 3. Kf7×. А если вверх, то 1. Kpf6! g8Ф 2. Kf7+ Ф:f7+ 3. Kr:f7×. Эту особенность позиции заметил композитор А. Гуляев.

Проверьте правильность решения, если черные пытаются превратить пешку в другие фигуры.

А ларчик просто открывался



335

Это — задача Палича. Мат в три хода. Казалось бы,

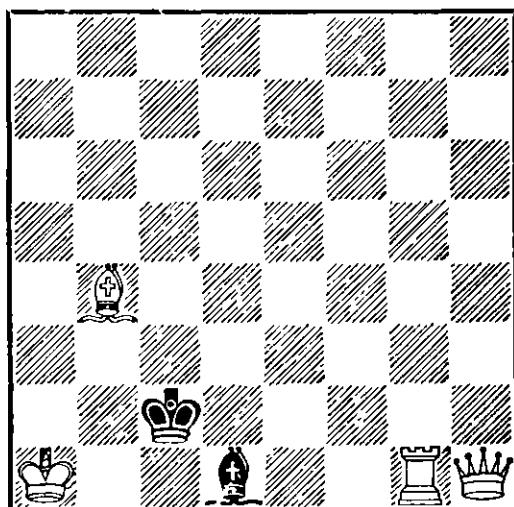
решить ее нетрудно. Нужно только отойти королем и объявить мат ладьей. Однако вот в чем «загвоздка»: на черное поле пойдешь — под шах слоном попадешь, на белое пойдешь — выпустишь короля противника из угла.

И все-таки нужно идти под шах.

1. Крf1—f2! Cd8—h4+
2. Лa3—g3! ...

Теперь у черных нет выбора. Если слон уйдет, последует мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то матует 3. hg+.

Головоломка



На диаграмме задача Хавеля. Силы белых велики — четыре мощные фигуры, но пойти можно лишь двумя. Мат надо объявить в два хода.

1. Лg1—g4! ...

Теперь в распоряжении черного короля три поля, как и до первого хода. Это поля b3, d3 и c1, а черный слон может свободно пойти по диагонали d1—h5. Но мат неминуем.

- a) 1...Крс2—b3 2. Фh1 : d1×
- б) 1...Крс2—d3 2. Фh1—e4×
- в) 1...Крс2—c1 2. Лg4—c4×
- г) 1...С∞ (на любое поле) 2. Фh1—b1×

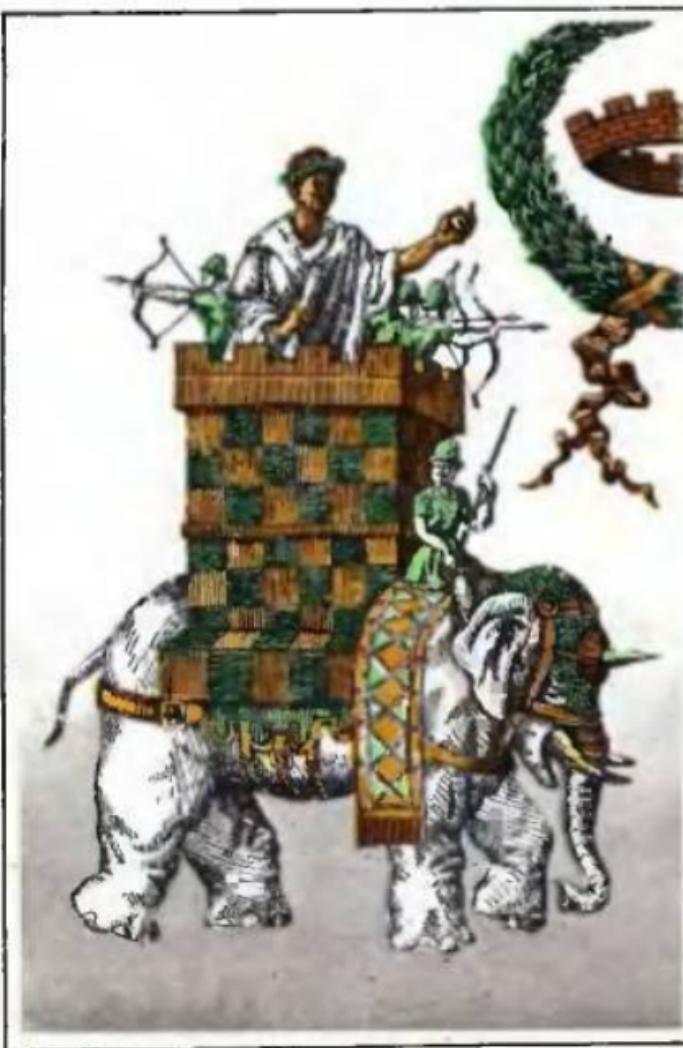
Вы заметили, что за исключением первой — старинной задачи во всех остальных белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ии фигуры, ии пешки. Это не случайность, а правило.

В хорошей задаче решение, особенно его первый ход, не должно бросаться в глаза. А шах или взятие приходит на ум раньше всего. Поэтому, как правило, их избегают, чтобы задача не получилась грубой, неизящной.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

СИЛЬНЕЕ

ВСЕХ



Сила игры относительна и может быть измерена только силой противников. Масштаб дает чемпион мира, стоящий на высшей ступени шахматных достижений человека.

Р. Шпильман



С тех пор как появилась шахматная игра, кто-то должен был играть сильнее всех в мире. Но выявить чемпиона было просто невозможно. Ведь до самого последнего времени люди не могли путешествовать иначе, чем пешком, на лошадях, на парусных кораблях. Путешествовали редко и медленно. Собрать вместе всех достойных противников, чтобы узнати, кто же из них сильнейший, было очень трудно. Поэтому до XIX века встречи шахматистов разных стран были редкими. Но потом дело пошло лучше.

В 1851 году в Лондоне состоялся первый международный шахматный турнир. За доской встретились представители Англии, Франции, Германии и некоторых других стран. Первый приз достался учителю математики из Бреславля (ныне Вроцлав) **Адольфу Андерсену** (1818—1879 гг.).

Андерсен играл смело и изобретательно. Современники восхищались его комбинационным искусством. Любимым

дебютом Андерсена был королевский гамбит. В головоломных осложнениях он чувствовал себя как рыба в воде. В те времена законы позиционной игры были известны лишь в зачатке, господствовало так называемое романтическое направление в шахматном искусстве. Считалось, что почти в каждом положении фантазия может подсказать блестательную комбинацию.

До 1858 года Андерсен не встречал за доской себе равных, но в декабре этого года был повержен со счетом +7—
—2=2 американцем **Полем Морфи** (1837—1884 гг.).

Шахматная карьера Поля Морфи удивительна. Десяти лет он научился играть и уже через два года стал сильнейшим шахматистом своего родного города — Нового Орлеана. Двадцатилетним юношей Морфи победил в первом всеамериканском турнире в Нью-Йорке и, не видя соперников у себя на родине, отправился в Европу, где тоже громил всех подряд. Не избежал поражения и Андерсен. В 1859



году Морфи вернулся в Америку и больше уже никогда не выступал в соревнованиях. Поль Морфи создал множество великолепных комбинаций, провел много красивых, неотразимых атак, но главной его заслугой было установление законов шахматной стратегии в открытых позициях. Морфи последовательно стремился к быстрому развитию сил и захвату центра. Эти темы лейтмотивом проходят через все партии Морфи. Вклад, внесенный Морфи в понимание законов шахматного искусства, трудно переоценить.

После того как Морфи оставил шахматы, слава первого шахматиста мира вернулась к Андерсену.

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

Звание чемпиона мира было впервые официально разыграно в матче Стейниц — Цукерторт в 1886 году. Стейниц выиграл этот матч со счетом $+10 - 5 = 5$ и был провозгла-

шен чемпионом мира по шахматам.

Вильгельм Стейниц (1836—1900 гг.) родился в Праге. С шахматами познакомился, когда ему было двенадцать лет. Стейниц изучал шахматы как науку — глубоко и неустанно. Путешествуя из страны в страну, из города в город, Стейниц сражался с достойными соперниками. В 1866 году Стейницу удалось победить в матче самого Андерсена и отобрать у него славу первого шахматиста мира, но, как мы уже сказали, титул чемпиона мира был установлен официально только через двадцать лет.

Огромная заслуга Стейница заключается в создании школы позиционной игры, формулировке законов шахматной стратегии. В начале своего шахматного пути он играл, как и все его соперники, в острой, атакующей манере. Однако позднее Стейниц изменил свой стиль. Он стал стремиться к накоплению маленьких позиционных преимуществ, умышленно предоставляя противнику атаку, веря 231

в превосходство обороны над атакой. В защите же Стейниц проявлял удивительную стойкость и изобретательность. Стейниц доказывал, что шахматная партия развивается по скрытым логическим законам позиционной борьбы, а комбинация — это дело случая. «Я пришел к заключению, что комбинационная игра, хотя и дает иногда красивые результаты, не в состоянии обеспечить прочный успех. В такого рода партиях обнаруживается много ошибок. Многие заманчивые и удавшиеся жертвы оказались при внимательном рассмотрении неправильными. Надежная защита требует гораздо меньшей затраты сил, чем атака. Вообще атака имеет шансы на успех лишь в том случае, когда позиция противника уже ослаблена. Поэтому моя мысль направлена на то, чтобы найти простой и верный метод ослабления неприятельской позиции» — так писал Стейниц. Нередко Стейниц бывал односторонен в своих оценках, тенденциозен, но доказать его неправоту было нелегко: он

обладал выдающейся практической силой.

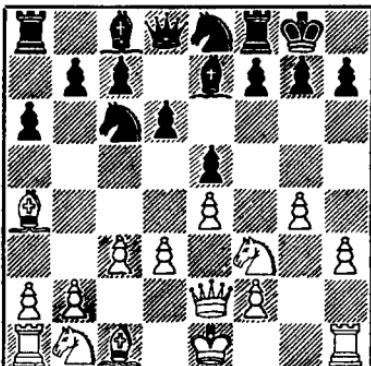
Великий русский шахматист **Михаил Иванович Чигорин** (1850—1908 гг.) не разделял мнения Стейница о превосходстве защиты над атакой. Долгие годы длился творческий спор двух непримиримых соперников, беспредельно любивших шахматы и глубоко уважавших друг друга. Дважды они встретились в матчах на первенство мира. Спортивный успех сопутствовал Стейничу, но в этом историческом споре рождалась шахматная истина.

В 1894 году Стейниц был побежден в матче молодым немецким шахматистом Эмануилом Ласкером.

Вот партия, характерная для творческих взглядов первого чемпиона мира.

Испанская партия
В. Стейниц **Д. Блекберн**
Играна в Лондоне в 1876 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. | Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. | d2—d3 | ... |



337

Защищая пешку, белые исключают *открытый вариант* (5. 0—0 К : e4), характерный оживленной игрой в центре. Они намерены построить прочный пешечный центр, а активную игру вести на королевском фланге.

5. . . . d7—d6
6. c2—c3 Cf8—e7
7. h2—h3 . . .

В предвидении короткой рокировки противника Стейниц заранее подготавливается к пешечному штурму.

7. . . . 0—0
8. Фd1—e2 Kf6—e8
9. g2—g4 . . .

№ 337. Смотрите, как логично развивается игра белых. Они препятствуют активному ходу f7—f5 и продолжают проводить в жизнь свой стратегический план.

9. . . . b7—b5
10. Ca4—c2 Cc8—b7
11. Kb1—d2 . . .

Этим ходом Стейниц начинает перевод коня через поля f1—e3 на f5. Маневр, примененный Стейницем в этой партии, ныне стал стандартным в позициях подобного рода.

11. . . . Фd8—d7

12. Kd2—f1 Kc6—d8
 13. Kf1—e3 Kd8—e6
- Черные, в свою очередь, направляются конем на f4.

14. Ке3—f5 g7—g6
По современным понятиям, этот ход имеет дефекты — ослабляет черные поля и, главное, позволяет разменять их защитника — чернопольного слона. Но не следует строго судить Блекберна — одного из сильнейших шахматистов своего времени — за такую позиционную ошибку. В ту пору понятия о слабых полях не существовало.

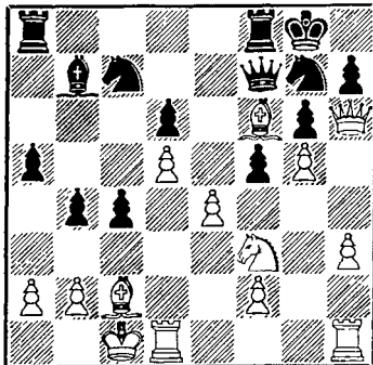
15. Kf5 : e7 + Фd7 : e7
16. Cc1—e3 Ke8—g7
17. 0—0—0 c7—c5

Здесь был более уместен ход 17. . . f5, но черные намеревались тоже атаковать короля!

18. d3—d4 . . .
- Чтобы дать простор слонам, белым выгодно вскрыть игру.

18. . . . e5 : d4
19. c3 : d4 c5—c4

А этот ход непоправимо ухудшает позицию черных: белые получают возможность занять слоном важное поле d4, после чего их атака будет развиваться беспрепятственно.



338

20. $d4-d5!$ Кe6—c7
 21. Fе2—d2 a6—a5
 22. Ce3—d4 f7—f6
 23. Fd2—h6 b5—b4

Сравните, как развивается атака белых и атака черных. Черные явно запаздывают, их пешки еще даже и не вошли в соприкосновение с неприятелем, в то время как по ослабленным черным полям белый ферзь проник в лагерь противника и при поддержке слона, коня и пешки «g» уже готов возглавить решающий штурм.

24. g4—g5! ...

Штурм начался.

24. ... f6—f5
 25. Cd4—f6 Fe7—f7

№ 338.

26. e4 : f5 g6 : f5
 27. g5—g6! ...

Этот простой, но изящный ход венчает атаку. Материальные потери для черных неизбежны.

27. ... Ff7 : g6
 28. Cf6 : g7! Fg6 : h6 +
 Лучшего нет. На 28. ... F : g7 следует 29. Lg1.
 29. Cg7 : h6 Lf8—f6
 30. Lh1—g1 + Lf6—g6
 31. Cc2 : f5 Kpg8—f7

Проще было сдаться.

32. Cf5 : g6 + h7 : g6
 33. Kf3—g5 + Kpf7—g8
 34. Lg1—e1.

Черные сдались.

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

Первые шаги в шахматах Эмануила Ласкера (1868—1941 гг.) не вызвали сенсации. Он пробивался в ряды ведущих мастеров своего времени без звона литавр.

Даже после того, как Ласкер победил в матче Стейница и стал официальным чемпионом мира, прошло еще немало лет, прежде чем шахматный мир признал его своим «королем». Даже после матча-реванша со Стейнице, с большим перевесом выигранного Ласкером, в обиходе была распространена формула: «Ласкер доказал, что Стейниц уже не чемпион мира, но ему еще нужно доказать, что Ласкер — чемпион». Впрочем, позднее этих доказательств Ласкер привел более чем достаточно.

Ласкер носил титул шахмат-



ного короля двадцать семь лет! Да и утратив его, он не потерял своей выдающейся силы и авторитета.

Ласкер был последователем Стейница, пропагандировал его взгляды. Но сам он был прежде всего игрок, спортсмен. Он ориентировался во время игры не только на позицию, как это делал Стейниц, но и на характер своего противника, на его человеческие слабости и старался создать на доске ситуацию, наиболее для него неприятную. Он даже был согласен получить стесненную позицию со слабостями, лишь бы она была не по душе партнеру. А трудные позиции Ласкер защищал великолепно. Он был хладнокровен, прекрасно владел собой и ждал малейшего шанса перехватить инициативу. Подобная тактика позволяла ему выигрывать не только трудные, но подчас с виду и безнадежные позиции.

Современники не сразу поняли его игру, и было немало попыток объяснить его успехи везением.

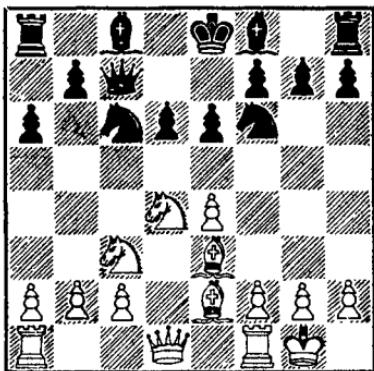
Дебют Ласкер разыгрывал,

как правило, скромно, без претензий, не торопясь. Его мощь проявлялась в миттельшпиле. К концу времени, отведенного на игру, когда силы шахматистов бывают на пределе, Ласкер сохранял свежесть и ясность ума. Особенно виртуозно Ласкер разыгрывал эндшпиль. Поэтому у его партнеров создавалось впечатление, что сила Ласкера в течение партии как бы возрастала ход за ходом.

В 1921 году Ласкер был побежден в матче на первенство мира кубинцем Хосе-Раулем Капабланкой. Победа Капабланки была убедительной, и нашлись знатоки, поспешившие «похоронить» Ласкера. Но когда через три года Ласкер и Капабланка снова встретились, на этот раз на крупнейшем международном турнире в Нью-Йорке, Ласкер опередил Капабланку и блестяще завоевал первое место.

Опередил он Капабланку и на состоявшемся в 1925 году первом московском международном турнире.

Уже на склоне лет, в 1935 го-



ду, Ласкер принял участие во втором московском международном турнире. Он прошел его без поражений, занял третье место, вновь опередил своего старого соперника Капабланку и победил его в личной встрече.

Разберите одну из партий Ласкера, игранную в этом турнире.

Сицилианская защита
Эм. Ласкер В. Пирц
Играна в Москве в 1935 году

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2–e4 | c7–c5 |
| 2. | Kg1–f3 | Kb8–c6 |
| 3. | d2–d4 | c5 : d4 |
| 4. | Kf3 : d4 | Kg8–f6 |
| 5. | Kb1–c3 | d7–d6 |
| 6. | Cf1–e2 | e7–e6 |

Черные применяют швейцарский вариант сицилианской защиты, дающий им крепкую позицию.

7. 0-0 a7-a6
 8. Cc1-e3 Φ d8-c7

№ 339. Планы сторон в шевенингенском варианте нам известны — белые атакуют на королевском фланге, черные — на ферзевом. Пытаясь

опередить атаку противника, черные начинают активные действия на ферзевом фланге, не рокировав. Однако замысел черных имеет существенный дефект: если белые сумеют вскрыть игру, черный король окажется в опасном положении.

9. f2—f4 Kc6—a5
10. f4—f5! Ka5—c4

Черные не чувствуют опасности и продолжают мечтать об инициативе, в то время как им пора было позаботиться о короле. Правильным было продолжение 10...Сe7. Вскрытия игры можно избежать и ходом 10...eб, но он ослабляет пункт d5.

11. Ce2 : c4 Фc7 : c4
 12. f5 : e6 f7 : e6

12.

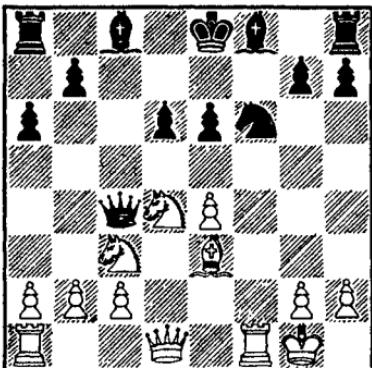
N^o 340

13. Діл : фі

Цель комбинации ясна — лишить короля его активного защитника и начать матовую атаку. Однако жертва требовала точного расчета.

13. . . . g7 : f6
 14. Φd1-h5+ . . .

Куда пойти королю? Если
14. . . Kpd7, то 15. Фf7+ Ce7
16. Kf5! Le8 17. Ld1 d5 18. K:



340

d5 ed 19. Л : d5+ и выигрывают.

Второе продолжение: 14... Kре7 15. Kf5+ ef (рассмотрите сами вариант 15... Kpd7) 16. Kd5+ Kpd8 17. Сb6+ Kpd7 18. Ff7+ Krc6 19. Fс7+ с неизбежным матом.

Третье продолжение случилось в партии.

14. . . Kре8—d8
15. Fh5—f7 Cc8—d7

Черные пытаются откупиться, отдав ладью. На 15... Сe7 последовал бы эффектный удар 16. Kf5! Например, 16... Le8 17. K : d6! C : d6 18. Сb6+ Cc7 19. Ld1+, и мат следующим ходом.

16. Ff7 : f6+ Kpd8—c7
17. Ff6 : h8 Cf8—h6

На этот ход черные, по-видимому, возлагали все свои надежды. Если теперь 18. F : a8, то 18... С : e3+ 19. Kph1 С : d4, и борьба продолжается.

18. Kd4 : e6+! Fс4 : e6
Если 18... С : e6, то 19. F : h7+ и 20. F : h6.

19. Fh8 : a8 Ch6 : e3+
20. Kpg1—h1.

Черные сдались.

Реализация материального

перевеса для белых никакого труда не представляет.

Победитель провел атаку с юношеской энергией, а ему было шестьдесят семь лет!

ХОСЕ-РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

После окончания первой мировой войны участвовал в пульс шахматной жизни. В различных странах начали регулярно проводить международные турниры, на мировую арену вышли новые шахматисты. Перестало быть несомненным превосходство чемпиона мира. В 1921 году в единоборстве с Ласкером вступил Хосе-Рауль Капабланка (1888—1942 гг.). Исключительно одаренный кубинец серией достижений убедил шахматный мир в своем праве на матч за титул первого шахматиста мира. Капабланка победил в этом матче. Поединок происходил в Гаване. Потерпев четвертое поражение, Ласкер досрочно признал себя побежденным. Десять встреч закончились вничью, и ни разу Ласкеру не удалось выиграть. 237



О начале шахматного пути Капабланки ходят легенды. Сам Капабланка рассказывал, что никто не объяснял ему правил,— он постиг их, наблюдая за игрой отца. Четырехлетний Хосе-Рауль сделал к ходу отца совершенно неожиданный комментарий — так случайно обнаружилось, что он умеет играть. Первую партию в жизни маленький Хосе-Рауль выиграл. Можно восторженно или скептически относиться к легендам, но Капабланка всегда поражал окружающих легкостью, с которой он умел решать самые запутанные проблемы в шахматах. Однажды он сказал:

— При одном взгляде на доску мгновенно становится ясно, что кроется в позиции. Вы прикидываете, что может случиться, что произойдет в действительности? Вы ищете, а я знаю.

Восьмилетний Хосе по воскресеньям посещал шахматный клуб Гаваны, быстро прогрессировал и в двенадцать лет стал чемпионом Кубы.

Еще мальчиком Капабланка

проявил особый интерес к эндшпилю, где в первую очередь требуются математически точный расчет, категорические оценки.

Стейниц открыл законы позиционной игры, другие выдающиеся мастера развили его учение. А Капабланка овладел всем, что было открыто в области стратегии, овладел быстро и в совершенстве.

Природное комбинационное дарование Капабланки было, несомненно, выдающимся, но борьба за создание на доске комбинационной ситуации не приносила Капабланке удовольствия. Когда возникали проблемы, Капабланка решал их быстро, непринужденно, предоставляя муки творчества партнёру, экзаменуя его, как автомат.

Остроумный шахматный журналист гроссмейстер С. Тартаковер писал о Капабланке: «Его горячая кубинская кровь под влиянием практического американства создала техническое шахматное чудо: непогрешимость игры! холодная и точная фантастика! ходы, вносящие трезвость в ро-

мантику шахматной борьбы!» В 1909 году Капабланка победил в матче сильнейшего шахматиста США Ф. Маршалла со счетом +8—1=14. Его пригласили на международный турнир. В 1911 году в Сан-Себастьяне в Испании состоялось его первое выступление на международной арене. Дебютант завоевал первое место, опередив нескольких прославленных гроссмейстеров! Вскоре стиль молодого Капабланки сформировался полностью. Он переигрывал соперников в простых, ясных позициях, четко реализовал едва заметное позиционное преимущество, легко и тонко играл окончания. Капабланка хладнокровно пресекал попытки противника осложнить борьбу рискованными продолжениями и считал ненужным рисковать самому. Как-то Капабланке предложили попытать счастья в игре в рулетку, он отказался, ответив, что ему не нужно испытывать судьбу. Удача сама плыла в руки Капабланки. Ласкер встретил противника, которого не мог вывести из

равновесия, человека, стиль которого не имел человеческих слабостей.

Победу Капабланки шахматный мир признал безоговорочно. Самые лестные характеристики — «шахматный автомат», «любимец богов», «гениальный кубинец» — сопровождали чемпиона мира. Но победа над Ласкером имела и отрицательную сторону. Достигнув высшей цели, Капабланка потерял стимул к дальнейшему совершенствованию. Он и раньше редко проигрывал, а на вершине успеха стремление избегнуть риска, полностью исключить опасность проигрыша привело к сужению творческого диапазона.

Капабланка умел оченьrationально работать над шахматами, тренироваться. Когда он достиг зенита своих успехов и шахматные историки отметили редкостное явление — за десять лет Капабланка не проиграл ни одной партии,— ему как будто понравилось быть «шахматным автоматом». Это была первая причина заката.

В 1927 году в Нью-Йорке был организован четырехкруговой турнир шести сильнейших шахматистов во главе с Капабланкой. Соревнование должно было выявить соперника кубинца. Капабланка блестяще завоевал первое место, опередив Алехина на 2,5 очка. Почитатели Капабланки торжествовали. Алехин же, заевав право играть матч с Капабланкой, понял то, чего не знали остальные: в игре Капабланки были довольно серьезные изъяны. Он глубоко проанализировал партии чемпиона мира, но не торопился посвящать всех в свои выводы. Итоги анализа Алехин раскрыл после матча, когда Капабланка неожиданно потерпел поражение. Это случилось в 1927 году. Утратив звание чемпиона мира, Капабланка продолжал играть в турнирах, создавал прекрасные партии, брал высокие места. Однако слепая вера в его непобедимость рухнула. «Шахматный автомат» перестал существовать. Победа представителя комбинированной школы — Алехи-

на доказала, что древнее шахматное искусство полно жизни, что шахматы таят еще много неожиданностей и что свести творческий процесс к автоматическому не по силам даже гениальному шахматисту.

В истории шахмат Капабланка занял достойное место. Любой шахматист считает похвалой, когда о нем пишут, что он обладает интуицией Капабланки, что он сыграл, как Капабланка.

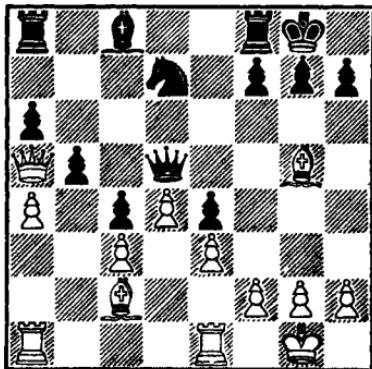
Ферзевый гамбит
Х.-Р. Капабланка — Р. Шпильман
*Играна в Нью-Йорке
в 1927 году*

1. d2—d4 d7—d5
2. Kg1—f3 e7—e6
3. c2—c4 Kb8—d7
4. Kb1—c3 Kg8—f6
5. Cc1—g5 . . .

С перестановкой ходов получилась обычная позиция ферзевого гамбита.

5. . . Cf8—b4

Обычное продолжение здесь 5. . . Ce7. Р. Шпильман применяет новинку, специально подготовленную им перед этим турниром.



341

6. $c4 : d5$ $e6 : d5$
 7. $\Phi d1 - a4$...

Современная теория рекомендует 7. $e3$, но тогда этот вариант не был еще разработан.

7. ... $Cb4 : c3 +$
 Неудачный ход. Черные не должны торопиться с разменом активного слона. Лучше 7. ... $\Phi e7$.

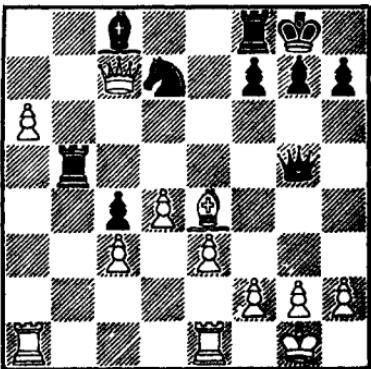
8. $b2 : c3$ 0—0
 9. $e2 - e3$ $c7 - c5$
 10. $Cf1 - d3$ $c5 - c4$
 11. $Cd3 - c2$ $\Phi d8 - e7$

Черные задумали осуществить план захвата большой территории — не допустить прорыв $e3 - e4$ и двинуть вперед пешки ферзевого фланга, отбрасывая белого ферзя.

12. 0—0 $a7 - a6$
 13. $Lf1 - e1$ $\Phi e7 - e6$
 Немедленное $b7 - b5$ было преждевременно из-за 14. $\Phi a5$ $Cb7$ 15. $\Phi c7$, а на 14. ... $\Phi e6$ очень сильно 15. $a4$.

14. $Kf3 - d2$...
 Нависла угроза прорыва в центре.

14. ... $b7 - b5$
 15. $\Phi a4 - a5$ $Kf6 - e4$
 Черные пытаются раз и на-
 всегда пресечь угрозу $e3 - e4$.
 На 15. ... $Cb7$ белые могли



342

продолжать 16. $f3$ и далее $e3 - e4$.

16. $Kd2 : e4$ $d5 : e4$
 17. $a2 - a4!$ $\Phi e6 - d5$

№ 341. Может показаться, что черные удачно осуществили свой замысел — слон атакован, нужно потратить время, чтобы его увести или защитить, а черные ходом 18. ... $Cb7$ успеют укрепить захваченные рубежи.

18. $a4 : b5!$...
 Неожиданной жертвой опровергая план черных.

18. ... $\Phi d5 : g5$
 19. $Cc2 : e4$ $La8 - b8$

Интересные варианты возникали после 19. ... $La7$ 20. $b6$ $\Phi : a5$ 21. $ba!!$, и белые отыгрывают ферзя, оставаясь с материальным перевесом.

20. $b5 : a6$ $Lb8 - b5$
 21. $Fa5 - c7$...

№ 342. У белых три пешки за коня, а за пешку «а» черным придется отдать фигуру.

21. ... $Kd7 - b6$
 22. $a6 - a7$ $Cc8 - h3$
 23. $Lf1 - b1$ $Lb5 : b1 +$
 24. $La1 : b1$ $f7 - f5$
 25. $Se4 - f3$ $f5 - f4$
 26. $e3 : f4$

Черные сдались.



АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

Победа над Капабланкой и завоевание титула чемпиона мира по шахматам были не только величайшим и труднейшим спортивным достижением великого русского шахматиста Александра Алехина (1892—1946 гг.), не только осуществлением его мечты. Это было событие, приведшее к новому подъему шахматного искусства.

Матч состоялся в Буэнос-Айресе в 1927 году. Партнёры играли до шести выигранных партий.

Алехин готовился к этому матчу много лет. Он подверг игру Капабланки глубокому и объективному анализу, нашел слабые стороны и убедился, что непогрешимый «шахматный автомат» не существует, да и не может существовать. Целеустремленно он совершенствовал свою игру, предельно оттачивал технику и, превосходя Капабланку в творческой фантазии и объективности, вышел на решающий поединок прекрасно вооруженным.

Любопытно, что еще в 1914 году Алехин говорил, что намеревается играть матч на звание чемпиона мира с Капабланкой, а чемпионом мира в ту пору был Ласкер.

Шесть побед Алехина доказали его бесспорное право на мировую шахматную корону. Двадцать пять партий окончились вничью. Три партии выиграл Капабланка.

Александр Алехин родился в Москве. С шахматами познакомился, когда ему было семь лет, и сразу же увлекся ими. Он был аккуратен, систематичен и трудолюбив. Играя сначала в домашнем кругу, записывал партии, разбирал их. Юношей стал играть по переписке и увлекался анализом. Алехин говорил, что посредством шахмат он воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. Сделаться большим мастером можно лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в других областях. Основоположник отечественной школы шахмат М. И. Чигорин говорил:

— Стейниц хочет из шахмат сделать науку, я — искусство, Ласкер — борьбу или, если хотите, спорт. Кто из нас прав? Возможно, мы все по-немногу правы: это просто три направления, в конце концов друг друга восполняющие.

Алехин, так же как и Чигорин, самозабвенно любил шахматы и считал их искусством. Его увлекала красота шахматного творчества, возможность неожиданной и мощной вспышкой интеллекта сделать видимым то, что таится в глубинах позиции и кажется невероятным. Алехин был гением комбинационной игры.

Став чемпионом мира, Алехин много играл и добился серии великолепных побед в международных турнирах. С 1927 по 1935 год он брал лишь первые места.

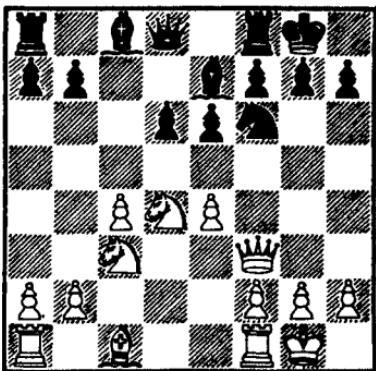
Жизнь Алехина сложилась несчастливо. Вскоре после Великой Октябрьской социалистической революции он принял пагубное решение — оставил родину. Алехин поселился во Франции, путешест-

вовал с турнира на турнир по всему земному шару, отрезанным для него оказался лишь путь на родину. И это повлекло за собой тоску, неудовлетворенность.

В 1935 году Алехин потерпел неожиданное поражение в матче с голландским гроссмейстером Максом Эйве. Матч прошел в острой борьбе, Эйве достиг зенита своей силы, но Алехин иногда в этом матче был неузнаваем.

Однако силы Алехина не были полностью подорваны. Он переломил себя, показал такую силу воли, как в лучшие годы своих шахматных успехов, и в матч-реванше в 1937 году одержал триумфальную победу — десять выигрышей против четырех поражений при одиннадцати ничьих. М. Эйве сражался мужественно, но был сокрушен вихрем комбинаций, каскадом новых идей в дебюте, железной волей к победе.

Алехин высоко ценил успехи советских мастеров и считал Михаила Ботвинника претендентом на звание чемпиона мира. В 1938 году начались 243



343

переговоры о матче Алехина с Ботвинником. Но грянула мировая война, международная шахматная жизнь замерла.

После окончания войны вновь были сделаны шаги к организации этого матча. Но вот 24 марта 1946 года мир облетела печальная весть — Ахин скоропостижно скончался в гостинице маленького португальского городка, где он провел последние дни жизни в одиночестве и без средств к существованию.

Впервые чемпион мира умер непобежденным. Алехин сыграл 1264 турнирных и матчевых партий. Он занял первые места в 62 турнирах из 87, написал несколько книг и прославился как непревзойденный комментатор.

Алехин внес огромный вклад во все разделы шахматной теории, развеял миф о возможности «ничейной смерти» шахмат, расширил представление шахматистов об инициативе, атаке и комбинациях. Мастера советской шахматной школы воспитывались

на творческих традициях
Александра Алехина.

1. e2—e4 c7—c5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—e2 . . .

3. . . e7—e6
 4. 0—0 d7—d6
 5. d2—d4 c5 : d4
 6. Kf3 : d4 Kg8—f6
 7. Ce2—f3 . .

Ходом 7. Кс3 белые могли
свести игру к обычным схе-
мам. Цель хода слоном — осу-
ществить продвижение с2—
с4.

7. . . . Kc6—e5
8. c2—c4 . . .

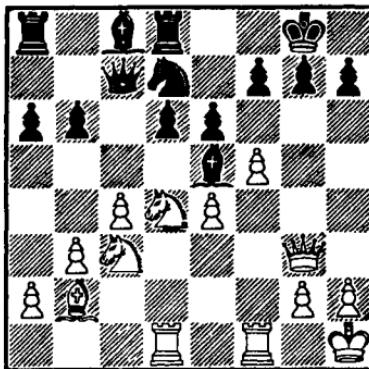
Пешка неуязвима. На 8...
К : с4 ответ 9. Фа4+ выигры-
вает фигуру.

8. . . . Ke5 : f3+

9. $\Phi d1 : f3$ Cf8—e7

0. Kb1-c3 0-0

№ 343. Дебют закончен.
Пешки e4 и c4 ограничивают
возможности черных в цент-



344

ре, что и определяет позиционный перевес белых.

11. b2—b3 Kf6—d7
12. Cc1—b2 Ce7—f6
13. La1—d1 a7—a6
14. Ff3—g3 Fd8—c7
15. Kpg1—h1 . . .

Черные неудачно разыграли дебют — они потратили слишком много времени на маневры, а проблемы развития так и не решили.

Белые, напротив, без потери времени мобилизовали все свои силы и готовятся начать штурм на королевском фланге. Ход королем — последнее приготовление.

15. . . Lf8—d8
16. f2—f4 b7—b6
17. f4—f5! . . .

Атака началась, и удовлетворительной защиты от многочисленных угроз уже не видно.

На 17. . . e5 следует 18. Kd5 Fb7 19. Ke6! Эта жертва быстро приводит к цели. Разберите варианты сами.

На 17. . . Kf8 решает 18. fe с угрозой 19. L : f6. Если же 17. . . C : d4 18. L : d4 Ke5, то 19. f6 Kg6 20. Ca3 и т. д.

17. . . Cf6—e5

№ 344. Черные считали, что этот промежуточный ход даст им возможность решить все проблемы, но, как это нередко бывает, не учли, что не от всякого нападения легкой фигуры убегает ферзь. Белые подготовили сюрприз.

18. f5 : e6! Ce5 : g3
Выбора нет. На 18. . . fe следует 19. K : e6.

19. e6 : f7+ Kpg8—h8
20. Kc3—d5 . . .

Точность до конца! После 20. Keb Fb8 21. Kd5 Себ черные могли успешно сопротивляться, в то время как теперь они сдались. И вот почему:

- a) 20. . . Fc5 21. Ke6 Ce5 22. C : e5 de 23. K : c5 bc 24. Kc7;

б) 20. . . Fb8 21. Kc6 Ce5 22. C : e5 de 23. K : b8 L : b8 24. Ke7 Lf8 25. K : c8;

- в) 20. . . Fb7 21. Ke6 Ce5 22. K : d8;

г) 20. . . Fa7 21. Kc6 Ce5 22. C : e5 de 23. K : a7 L : a7 24. K : b6.

Во всех случаях белые остаются с материальным перевесом, поэтому черные и решили прекратить сопротивление.



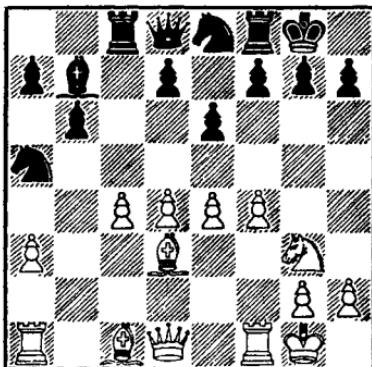
МАКС ЭЙВЕ

Макс Эйве родился в Амстердаме в 1901 году. Первых мастерских успехов достиг лишь в возрасте двадцати лет. И в дальнейшем кривая его успехов поднималась медленно, но неуклонно. Тридцатые годы Эйве встретил одним из ведущих гроссмейстеров.

Эйве отнесся к шахматам как к предмету научного исследования. Он изучает теорию, систематизирует все, что открывают в области дебюта. Позднее такая работа выдвинула его на передовые позиции в области теории шахмат. Эйве не только выступал в турнирах, но охотно играл матчи. В длинном списке матчевых противников Эйве — имена мастеров, известных гроссмейстеров и таких корифеев, как Капабланка и Алехин. Прежде чем Эйве встретился в матче с Алехиным на первенство мира, он приобрел большой матчевый опыт.

Эйве удачно сочетает занятия шахматами с профессией математика и достиг признания как ученый.

Вершиной шахматной карьеры Эйве был матч с Алехиным. Он состоялся в Голландии в 1935 году. Благодаря прекрасной подготовке, великолепной выдержке и хладнокровию Эйве удалось победить Алехина со счетом +9 —8=13. Это был настоящий спортивный подвиг. Став чемпионом мира, Эйве с успехом выступал в международных турнирах. В 1937 году состоялся матч-реванш Эйве — Алехин. Биограф Алехина советский гроссмейстер А. Котов писал: «Алехин трижды удивил шахматный мир: первый раз — победив Капабланку, второй — проиграв матч Эйве, третий — с блеском вернув звание чемпиона мира». После двадцать пятой партии Алехин набрал необходимые для победы 15½ очков. Эйве поздравил своего соперника и... пожелал доиграть оставшиеся по регламенту пять партий. Это были интересные схватки, Эйве набрал три очка из пяти, показав, что его можно обыграть, но нельзя сломить его самообладание.



345

Эйве достиг огромной силы в острой тактической борьбе, но в отличие от многих шахматистов подобного стиля он всегда строил игру на здоровой позиционной основе. В своих многочисленных книгах Эйве пропагандировал учение Стейница, а также новейшие достижения теории и практики.

В 1970 году экс-чемпион мира Макс Эйве избран президентом Международной шахматной федерации (ФИДЕ).

Играна в Нейхаузене в 1953 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2-d4 | Kg8-f6 |
| 2. | c2-c4 | e7-e6 |
| 3. | Kb1-c3 | Cf8-b4 |
| 4. | e2-e3 | c7-c5 |
| 5. | a2-a3 | ... |

Самое острое и принципиальное продолжение в защите Нимцовича.

- | | | |
|----|---------|------------|
| 5. | \dots | Cb4 : c3 + |
| 6. | b2 : c3 | b7—b6 |
| 7. | Cf1—d3 | Cc8—b7 |
| 8. | f2—f3 | Kb8—c6 |
| 9. | Kg1—e2 | 0—0 |

10. 0—0 Кс6—а5
 В этом варианте защиты Нимцовича белые образуют массивный пешечный центр, но в их лагере создается слабость — пешка с4, которая становится объектом атаки.

11. e3—e4 Kf6—e8
 Таким образом черные избегают опасной связки ходом слона на g5, а пешечное наступление на королевском фланге ходом f3—f4 можно затормозить ответом f7—f5.

12. Ke2—g3 c5 : d4
 13. c3 : d4 La8—c8
 14. f3—f4

№ 345. Не считаясь с потерями, белые бросаются в атаку на королевском фланге. Игра сильно обостряется.

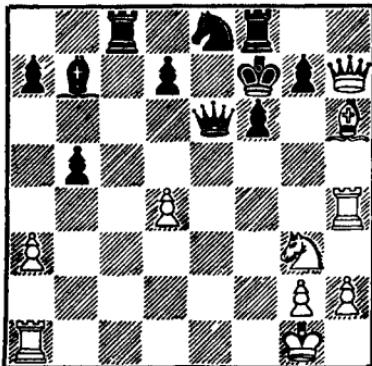
14. . . . Ka5 : c4
15. f4—f5 f7—f6

Черные предотвращают угрозу f5—f6.

- ## 16. $\Delta f 1-f_4$

План белых очевиден — перебросить ладью и ферзя на линию «h». Угрозы белых выглядят опасными, но Эйве нелегко напугать — ведь ему не раз приходилось выдерживать атаки самого Алехина!

16. . . . b6—b5! 247



346

Начало контратаки. Чёрные не только укрепляют позицию коня, но и готовят вылазку ферзя.

17. Лf4—h4 Фd8—b6

18. e4—e5 ...

Белые вынуждены переключить внимание — нужна защита пешке d4.

18. ... Кс4 : e5

19. f5 : e6 ...

Первое впечатление — чёрные опоздали: грозит 20. С : h7+.

19. ... Ке5 : d3

20. Фd1 : d3 Фb6 : e6!

Сыграно с олимпийским спокойствием.

21. Фd3 : h7+ Кpg8—f7

22. Сс1—h6 ...

№ 346.

Фигуры белых включаются в атаку одна за другой. Кажется, что их невозможно остановить.

22. ... Лf8—h8!

Неожиданный, но давно намеченный контрудар! Чёрные жертвуют ладью, чтобы на мгновение задержать наступающую штурмовую атаку белых и перейти в контратаку.

23. Фh7 : h8 Лс8—c2!

Белые — 24. . . Л : g2+ 25. Кpf1
Фc4+ и т. д.

24. Лa1—c1 ...

Обстановка резко переменилась, и белые растерялись. Позднее аналитики устаивили, что ходом 24. d5 белые могли еще сдержать виезальное нападение, хотя и в этом случае шансы были на стороне Эйве. Теперь же игра заканчивается немедленно.

24. ... Лс2 : g2+

25. Кpg1—f1 Фe6—b3!

Решающий ход! Королю белых не спастись от многочисленных угроз.

26. Кpf1—e1 Фb3—f3.

Белые сдались.

МИХАИЛ БОТВИННИК

Это произошло в Ленинграде в 1925 году. Чемпион мира Капабланка давал сеанс одновременной игры. Быстро переходил он от доски к доске и, не задумываясь, словно шутя, передвигал фигуры. Но у одного столика, где против него сидел худенький мальчик в очках, знаменитый кубинец подолгу задерживался. Фи-



гурьи юного противника со всех сторон теснили короля чемпиона мира.

— Молодец! Будет мастером,— сказал Капабланка и положил своего короля в знак капитуляции.

Интуиция не обманула Капабланку. Через два года, в Москве, когда закончился очередной чемпионат СССР, зрители с удивлением наблюдали, как раскрасневшийся юноша в очках взлетел к потолку... Такова была традиция посвящения в шахматные мастера. Юношу звали Михаил Ботвинник.

Еще через четыре года Ботвинник стал чемпионом СССР. Вместе с ним на передовые позиции вышло молодое поколение мастеров, воспитанное уже в годы советской власти.

Ботвинник родился в 1911 году, в двенадцать лет познакомился с шахматами и с первых же шагов обнаружил большую серьезность, обстоятельность и целеустремленность. Вся жизнь Ботвинника — классический пример целеустремленного движения к постав-

ленной цели, настоящий трудовой подвиг.

Ботвинник — один из немногих шахматистов высшего класса, кому удалось сочетать занятия шахматами с другой профессией. Он сумел достичь вершины в шахматном мире и стать известным ученым в области электротехники.

Ботвинник разработал научную систему подготовки к соревнованиям. Он всесторонне изучал своих соперников и с научной объективностью програмировал (как он любит сам говорить) тактику игры с ними.

Шахматная карьера Ботвинника — это непрестанное движение вперед, к новым победам, к новым успехам.

В 1935 году на втором московском международном турнире Ботвинник, разделив 1—2-е места с Флором, впереди Ласкера и Капабланки, заставил заговорить о себе весь шахматный мир. В 1936 году Ботвинник делит 1—2-е места с Капабланкой на международном турнире в Ноттингеме, впереди Алехина, Эйве, Ласкера.

Ботвинник ставит перед собой задачу — бороться за звание чемпиона мира.

Когда после смерти Алехина шахматный мир остался без чемпиона, Международная шахматная федерация решила, что новый чемпион будет определен в матче-турнире пяти гроссмейстеров — М. Ботвинника, П. Кереса, В. Смыслова (все — СССР), С. Решевского (США) и М. Эйве (Голландия). Матч-турнир пяти состоялся в 1948 году и закончился триумфом Ботвинника — он занял первое место и победил в индивидуальных матчах каждого из своих соперников (в этих матчах партнеры играли по пять партий).

Впервые чемпионом мира стал гражданин СССР.

Чемпион мира раз в три года должен защищать свое звание в матче из 24 партий против претендента, который выявляется целой серией отборочных соревнований лучших шахматистов мира. Этот порядок установлен ФИДЕ — Международной шахматной федерацией. Первый матч со-

стоялся в 1951 году. Ботвинник скрестил шпагу с молодым Давидом Бронштейном. Матч этот проходил в исключительно упорной борьбе. Лишь на самом финише М. Ботвиннику удалось сравнять счет, и матч окончился вничью.

Согласно правилам розыгрыша первенства мира, чемпион сохранил свое звание, но, как заявил после матча сам Ботвинник, он стал только первым среди равных — целая группа советских гроссмейстеров по классу игры приблизилась к М. Ботвиннику.

Со следующим претендентом — Василием Смысловым Ботвинник сыграл три матча. Первый — в 1954 году, закончился вничью ($+7-7=10$), второй — в 1957 году, Ботвинник проиграл ($+3-6=13$) и утратил звание чемпиона, в 1958 году состоялся матчреванш ($+7-5=11$), и Ботвинник снова стал чемпионом. В 1960 году М. Ботвинник второй раз утратил звание чемпиона ($+2-6=13$), его победил молодой рижский гросс-

майстер Михаил Таль. Однако через год, накануне своего пятидесятилетия, Ботвинник нанес Талю решительное поражение (+10—5=6).

В 1963 году Ботвинник потерпел поражение в матче с советским гроссмейстером Тиграном Петросяном. В то время ФИДЕ уже отменила право чемпиона на матч-реванш, и Ботвинник принял решение больше не бороться за звание чемпиона мира.

Ботвинник нашел поле со-прикосновения шахмат со своей профессией — он разрабатывает алгоритм шахмат и убежден, что сумеет научить электронную вычислительную машину сильно играть в шахматы.

Роль Ботвинника в истории наших шахмат исключительно велика. Он способствовал за-воеванию советской шахматной школой ведущих позиций в мире, высоко поднял значение дебютной теории, рациональных методов работы над шахматами и подготовки к состязаниям, углубил понимание законов позиционной борьбы.

Вся спортивная биография Ботвинника, его жизнь, его отношение к шахматам, к науке — достойнейший пример для подражания, особенно для молодых шахматистов.

Ферзевый гамбит

М. Ботвинник **М. Видмар**

*Играна в Ноттингеме
в 1936 году*

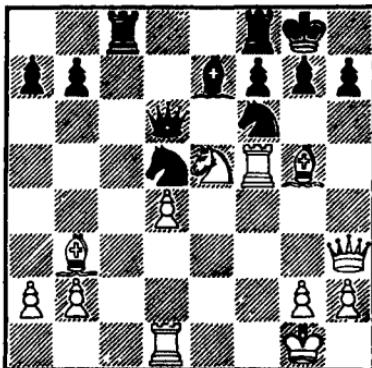
1. c2—c4 e7—e6
2. Kg1—f3 d7—d5
3. d2—d4 . . .

С небольшой перестановкой ходов получился обыкновен-
ный ферзевый гамбит.

3. . . Kg8—f6
4. Kb1—c3 Cf8—e7
5. Cc1—g5 0—0
6. e2—e3 Kb8—d7
7. Cf1—d3 c7—c5
8. 0—0 c5 : d4
9. e3 : d4 d5 : c4
10. Cd3 : c4 . . .

В результате дебютных ходов у белых образовалась изоли-
рованная пешка, но этот не-
достаток компенсируется бо-
лее свободным и активным
расположением фигур.

10. . . Kd7—b6
11. Cc4—b3 Cc8—d7
12. Fd1—d3 . . .



347

При случае белые могут создать знакомый нам механизм давления по диагонали — ферзь на d3 и слон на с2.

12. . . K_b6-d5
13. Kf3-e5 Cd7-c6
14. La1-d1 Kd5-b4

Неуместная активность. Нужно было думать о защите.

15. Fd3-h3 Cc6-d5
16. Kc3 : d5 Kb4 : d5

В подобных позициях для защищающегося полезны размены, поэтому правильнее было 16. . . Kf : d5.

17. f2-f4 La8-c8
18. f4-f5 . . .

С железной последовательностью Ботвинник проводит свою идею — вскрытие линий на королевском фланге.

18. . . e6 : f5
19. Lf1 : f5 Fd8-d6

№ 347.

Теперь Ботвинник точно рассчитанной комбинацией венчает свою стратегию. От немедленного разгрома черных спасал ход 19. . . Lc7.

20. Ke5 : f7! Lf8 : f7

Не годилось 20. . . Kр : f7 из-за 21. С : d5+.

21. Cg5 : f6 Ce7 : f6
22. Lf5 : d5 Fd6-c6

23. Ld5-d6 . . .

Мы советовали вам быть осторожными в дебюте, однако не только в дебюте надо быть осторожным! Здесь напрашивался ход 23. Lc5, но он не годился из-за 23. . . С : d4+.

23. . . Fc6-e8
24. Ld6-d7.

Черные сдались.

Маленькое дебютное преимущество Ботвинник последовательно наращивал, не давая партию ускользнуть, подчиняя ее своей воле. Комбинация прозвучала как финальный аккорд. Она была предрешена всей предыдущей игрой.

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

Седьмой по счету и второй советский чемпион мира — Василий Смыслов. Он родился в 1921 году в Москве. Первым его учителем был отец, опытный шахматист. Он научил шестилетнего сына основам игры. Позже, уже став школьником, Вася Смыслов попал в дружный и сильный шахматный кружок районного Моск-



ворецкого Дома пионеров в Москве, и его совершенствование в области шахмат шло довольно быстро. На шахматной доске, так же как и в школьных занятиях (В. Смыслов учился отлично), он был нетороплив, аккуратен, можно сказать, обстоятелен. Смыслов готов был удовлетвориться несложной позицией с маленьким преимуществом, которое старался реализовать без спешки и с удовольствием. Эта линия его творчества привела в конце концов к тому, что Смыслов стал признанным классиком разыгрывания окончаний. Его невозможно было увлечь неясными позициями, сулящими быстрый успех, но недостаточно позиционно созревшими. Однако уже в турнирах первого разряда, встречаясь с равными соперниками и попадая иногда в сомнительные, но острые ситуации, Смыслов демонстрировал остроту мысли, обычно не свойственную позиционным шахматистам. В комбинационных ураганах он чувствовал себя отлично и... спокойно наносил неожиданные удары.

Если можно сравнить тактику шахматного сражения с тактикой бокса, то Смыслов однаково владел и левосторонней и правосторонней стойкой, обладая при этом непод败имым хладнокровием. Когда Смыслову было двадцать лет, стиль его сложился окончательно. Он стал гроссмейстером, игра его была, насколько это возможно, свободна от «зевков», стратегические замыслы оригинальны. Умение проникнуть в суть позиции и владеть своими нервами, здоровье и целеустремленная любовь к шахматам сделали Смыlosa опасным соперником для шахматистов самого высокого класса. В его игре интересно сочетается чигоринско-алехинское комбинационное направление с капабланковской ясностью и простотой.

В 1944 году на XIII чемпионате СССР состязание молодого Смылова с признанным лидером советской шахматной школы Ботвинником вылилось в захватывающую дузель. Это была заявка Смылова на борьбу в будущем за

мировую корону. Она окончилась победой Ботвинника, однако Смыслов был вторым, выше остальных талантливых советских шахматистов. В 1946 году на первом после войны крупном международном турнире в Гронингене, в Голландии, Смыслов отстает лишь от М. Ботвинника и экс-чемпиона мира Эйве. Успехи Смысюла привели к тому, что Международная шахматная федерация включила его в пятерку претендентов, оспаривавших в 1948 году звание первого шахматиста мира. Второе место Смысюла вслед за Ботвинником и выше таких выдающихся гроссмейстеров, как Керес, Решевский и Эйве, говорило о многом. Пятидесятые годы вошли в шахматную историю как годы борьбы Смысюла за первенство мира. В 1953 году он первенствует в турнире претендентов. В 1954 году играет первый матч с Ботвинником. Бескомпромиссная борьба завершается равным счетом, Ботвинник по условиям сохраняет титул. В 1956 году Смыслов вновь доказывает

свое превосходство над всеми претендентами, а в 1957 году с преимуществом в три очка побеждает в матче М. Ботвинника и становится чемпионом мира.

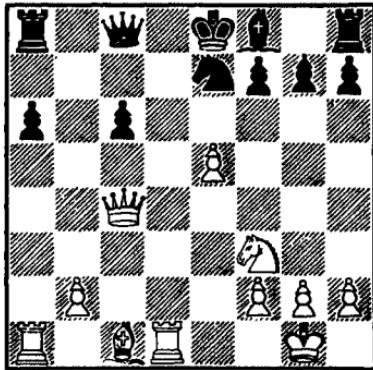
Через год — матч-реванш. До этого в истории был лишь один случай, когда чемпион, утратив свое звание, сумел вернуть его,— победа Алехина над Эйве. Шахматисты еще не знали о неистовом напоре Ботвинника в матч-реваншах. Смыслов, вероятно, также не ожидал опасности и, проиграв матч-реванш в 1958 году, стал экс-чемпионом мира.

Здравый смысл, спокойствие и хорошее здоровье позволяют Василию Васильевичу Смыслову сохранять высший класс и на протяжении многих лет радовать любителей шахмат искусствами комбинациями и тонкими окончаниями.

Испанская партия

В. Смыслов **М. Эйве**
Играна в Москве в 1948 году

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—b5 a7—a6
4. Cb5—a4 Kg8—f6



348

№ 348.

Пора подвести итог. Материальное равенство восстановлено, черный король застрял в центре, и нет возможности закончить развитие.

17. ... $\Phi c8-b7$
В случае 17. ... $\Phi e6$ была возможна комбинация 18. $L : ab$ $\Phi : c4$ 19. $L : a8+$ $Kc8$ 20. $L : c8+$ $Kre7$ 21. $Lc7+$ $Kre6$ (21. ... $Kre8$ 22. $Cg5$) 22. $L : c6+$ $\Phi : c6$ 23. $Kd4+$, и белые выигрывали.

18. $e5-e6!$ $f7-f6$
19. $Ld1-d7$ $\Phi b7-b5$
20. $\Phi c4 : b5$...

Белым нет смысла уклоняться от эндшпиля. Благодаря отличному развитию они сразу добиваются материального перевеса.

20. ... $c6 : b5$
21. $Kf3-d4$ $La8-c8$
22. $Cc1-e3$ $Ke7-g6$
23. $La1 : a6$ $Kg6-e5$
24. $Ld7-b7$ $Cf8-c5$
25. $Kd4-f5$ $0-0$
26. $h2-h3!$

Черные сдались.

На 26. ... $C : e3$ следует 27. $Ke7+$, а на 26. ... $g6$ белые ответят 27. $Kh6+$ $Kph8$ 28. $C : c5$ $L : c5$ 29. $Laa7$.

255

- | | | |
|----|--------------|------------|
| 5. | 0—0 | $Kf6 : e4$ |
| 6. | $d2-d4$ | $b7-b5$ |
| 7. | $Ca4-b3$ | $d7-d5$ |
| 8. | $d4 : e5$ | $Cc8-e6$ |
| 9. | $\Phi d1-e2$ | ... |

Раньше чаще играли 9. $c3$
9. ... $Ke4-c5$

10. $Lf1-d1$...

Белые спешат атаковать центральную пешку $d5$.

10. ... $Kcb : b3$
Ход естественный, но не лучший. Правильное продолжение — 10. ... $Ce7$.

11. $a2 : b3$ $\Phi d8-c8$
12. $c2-c4!$...

Белые жертвуют пешку, открывая линию. Перевес в развитии обеспечивает им опасную атаку.

12. ... $d5 : c4$
13. $b3 : c4$ $Ce6 : c4$
14. $\Phi e2-e4$ $Kc6-e7$
15. $Kb1-a3!$...

Этот сильный ход, вероятно, ускользнул от внимания черных, а в нем смысл всего варианта. Слон не может уйти из-за $K : b5$. Поэтому вместо 14. ... $Ke7$ лучше было играть 14. ... $Kb4$.

15. ... $c7-c6$
16. $Ka3 : c4$ $b5 : c4$
17. $\Phi e4 : c4$...

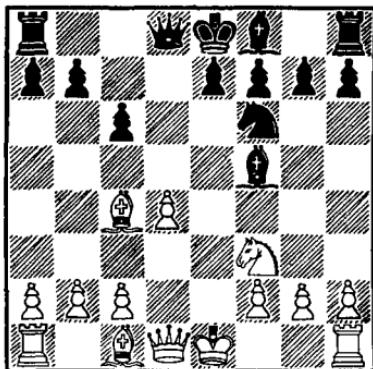


МИХАИЛ ТАЛЬ

Спортивный путь восьмого чемпиона мира — Михаила Талля удивительно ярок и сложен. Он родился в 1936 году в Риге, занимался шахматами во Дворце пионеров под руководством опытного мастера А. Коблецца. Миша обнаруживал неплохие способности, но в его огромные достижения в будущем верил лишь тренер. Миша превосходно учился, раньше срока окончил школу, поступил в университет. Широкие шахматные круги заговорили о нем в 1957 году, когда на чемпионате СССР рижанин с блеском завоевал золотую медаль чемпиона, став выше многих прекрасных шахматистов. Стиль его игры и побед вызвал горячие споры — Таль рисковал так, как казалось немыслимым после длительной позиционной «работы» школы Стейница — Ласкера — Капабланки. Повеяло ветром романтической эпохи, временами Андерсена и Морфи. Таль готов был к жертвам в любой момент. После партии аналитики находи-

дили опровержения, недоумевали по поводу страшных просмотром соперников Талля, строили всякие догадки, а Таль продолжал делать свое дело — играл без тени страха перед поражением, жертвовал без оглядки, удивительно искусно завязывая осложнения, рассчитывал варианты рекордно далеко и быстро. Его можно было опровергнуть в анализе, но слишком трудно за доской. Успехи Талля сыпались как из рога изобилия. В 1958 году он вновь первый в чемпионате СССР, затем первый в межзональном турнире, через год опередил всех в турнире претендентов, в том числе Смыслова, Кереса, Петросяна, юного Роберта Фишера.

Стиль Талля принес ему удивительную популярность и привлек к шахматному искусству множество новых почитателей. Его называли возмутителем спокойствия, волшебником шахмат, Моцартом шахматного искусства. Гроссмейстер П. Бенко однажды пришел на игру с М. Талем в темных очках — он поверил



349

в сказки некоторых журналистов, что Таль гипнотизирует противников.

Весной 1960 года Ботвинник в матче с Талем впервые столкнулся с «мушкетерским» стилем XX века и... шахматная наука не смогла устоять! Шесть побед против двух поражений — таков был результат. Почитатели Таля ликовали, особенно молодежь, — шутка ли, студент победил профессора! Двадцатирехлетний чемпион мира! На глазах творилась легенда. Однако через год предстоял матч-реванш, а Таль не мог себе представить, что разбитый Ботвинник способен сопротивляться. Неумеренные восторги почитателей сбили его с толку...

Ботвинник стал готовиться к реваншу на следующий день после проигрыша. Он нашел уязвимые места в игре Таля и сумел подготовить такие дебютные схемы, где комбинационное искусство Таля не находило простора. Логика взяла реванш над фантазией. Таль выиграл пять партий — лишь на одну меньше, чем в

прошлом матче, но проиграл он целых десять. И стал самым молодым в истории шахмат экс-чемпионом мира... Потеряв титул чемпиона, Таль не смог пока подняться на прежнюю высоту. Для этого нужна гигантская работа и волевое усилие в стиле Ботвинника, а Таль, как сказал один журналист, всегда Таль.

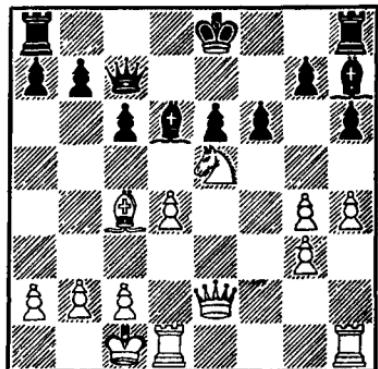
Защита Каро-Кани
М. Таль **Г. Фюштер**
*Играна в Порттороже
в 1958 году*

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. K_b1—c3 d5 : e4
4. K_c3 : e4 K_b8—d7
5. K_g1—f3 . . .

Обычный развивающий ход. Вы знакомы с ловушечной идеей 5. F_e2 (в надежде на 5. . . K_{gf}6 объявить мат ходом 6. K_d6). Однако эта ловушка слишком прозрачна. После 5. . . K_{df}6 или 5. . . e6 белые ничего не достигают.

5. . . K_g8—f6
6. K_e4 : f6+ K_d7 : f6
7. C_f1—c4 C_c8—f5

№ 349. Связка коня ходом 7. . . C_g4 была бы ошибочной: 257



350

после 8. С : f7+ Кр : f7 9. Кеб+ белые с выгодой развязывались.

8. Фd1—e2 . . .

Белые намереваются рокировать в длинную сторону.

8. . . e7—e6

9. Сс1—g5 Cf8—e7

10. 0—0—0 h7—h6

11. Сg5—h4 Kf6—e4

Черные не рокировали в короткую сторону, опасаясь атаки. Они решили разменами ослабить предстоящий натиск белых.

12. g2—g4! . . .

Неожиданно и остроумно. Проверьте такие варианты:

а) 12. . . С : g4 13. С : e7 С : f3

14. Ф : f3;

б) 12. . . С : h4 13. gf ef 14. К : h4 Ф : h4 15. f3.

Слону приходится отступить.

12. . . Cf5—h7

13. Ch4—g3 Ke4 : g3

14. f2 : g3! . . .

Белые открывают линию «f» для операций тяжелых фигур.

14. . . Fd8—c7

15. Kf3—e5 Ce7—d6

16. h2—h4 f7—f6

№ 350. Черным никак не удаётся эвакуировать короля.

На короткую рокировку сле-

дует 17. g5, а на длинную 18. К : f7! Поэтому черные решили прогнать коня, а затем рокировать в длинную сторону. Потеря пешки еб их не пугала, так как взамен они полакомились бы пешкой g3.

17. Сс4 : eb! . . .

Таль никогда не упускает возможности взять короля противника «на мушку».

17. . . f6 : e5

18. d4 : e5 Cd6—e7

Черным жаль было расстаться с фигурой после 18. . . С : e5 19. Lh1!, но теперь они попадают из огня да в полымя

19. Lh1—f1 . . .

Грозит 20. Cf7+ Kpf8 21. Cg6+ Kpg8 22. Fc4×.

19. . . Lh8—f8

20. Lf1 : f8+ Ce7 : f8

21. Fe2—f3! . . .

Черные связаны по рукам и ногам. Нельзя играть 21. . . Ld8 из-за 22. L : d8+, а грозит 22. Fb3.

21. . . Fc7—e7

22. Ff3—b3 . . .

Готов новый удар: 23. Cd7+ Ф : d7 24. L : d7 Kр : d7 25. Ф : b7+.

22. . . La8—b8

23. Сe6—d7+! . . .



Белые начинают «сбор урожая».

23. . . . Fe7 : d7
24. Ld1 : d7 Kрe8 : d7
25. Fb3—f7+ Cf8—e7
26. e5—e6+ Kpd7—d8

Ход 26. . . Kpd6 после 27.

Ff4+ вел к потере ладьи.

27. Ff7 : g7.

У черных ладья и два слона за ферзя. Это более чем достаточно. Но вот беда — одни слон сразу же теряется. Продверьте сами. Черные сдались.

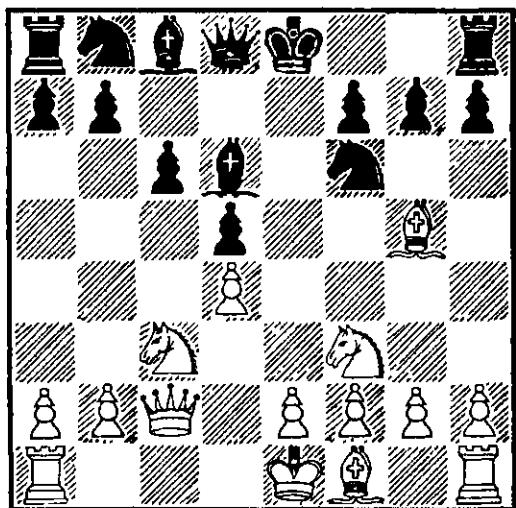
ТИГРАН ПЕТРОСЯН

Шахматный талант Тиграна Петросяна проявился довольно рано. Девятый чемпион мира родился в 1929 году в Тбилиси, первые навыки приобрел в шахматном кружке Тбилисского Дворца пионеров и еще юношей достиг мастерского класса. В XIX чемпионате СССР (1951 г.) Петросян показал великолепный результат; он разделил 2—3-е места (впереди Ботвinnика и Смыслова) и получил право участия в межзональном турнире.

Межзональный турнир привнес Петросяну новые успехи — звание международного гроссмейстера и выход в турнир претендентов, где он занимает 5-е место среди сильнейших.

Игра Петросяна характерна удивительно тонким пониманием сокровенных возможностей позиции, осторожностью, умением защищать самые трудные позиции, тонкой, виртуозной техникой, быстротой и четкостью мышления. Журналисты наградили его эпитетами «железный Тигран» и «центральный защитник», подчеркивающими надежность его игры. Сам Петросян говорил, что желание постараться стать чемпионом мира появилось у него в 1956 году, после того, как он разделил 3—7-е места в очередном турнире претендентов. В 1959 и в 1961 годах Петросян становится чемпионом страны, а в 1962 году побеждает в длинном и утомительном турнире претендентов на острове Кюрасао.

Наступает кульминационный момент шахматной биографии 259



351

Петросяна — матч с чемпионом мира Ботвинником.

К этому поединку Петросян пришел во всеоружии.

На старте Ботвинник, верный своей манере борьбы, стремится сразу же повергнуть соперника, подавить его волю. Петросян проигрывает первую партию. Однако дальнейшее течение матча показало его колоссальную психологическую устойчивость. Петросян играет уверенно, спокойно, сильно. Чемпион мира нажимает изо всех сил, но ничего не может поделать с железным Тиграном. Чаша весов медленно склоняется в пользу Петросяна. Матч кончается его победой (+5—2= =15).

Прошло три года. В 1966 году Петросян успешно отстоял свой титул в матче с новым претендентом. Им стал Б. Спасский. Счет матча +4—3=17.

Однако в 1969 году, в следующем матче, Петросян второй раз встретился со Спасским, на этот раз потерпел поражение и стал экс-чемпионом мира.

Ферзевый гамбит
Т. Петросян А. Толуш

Играна в Москве в 1950 году

1. Kg1—f3 Kg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Kb1—c3 d7—d5
4. d2—d4 c7—c6

С перестановкой ходов получилась одна из обычных позиций ферзевого гамбита.

5. c4 : d5 e6 : d5
6. Фd1—c2 Cf8—d6

№ 351. Последний ход черных заслуживает осуждения. В подобных позициях белые обычно выводят слона на g5. Чтобы нейтрализовать связку коня, черным следовало ограничиться скромным развитием слона на e7.

7. Сс1—g5 0—0
8. e2—e3 Cс8—g4

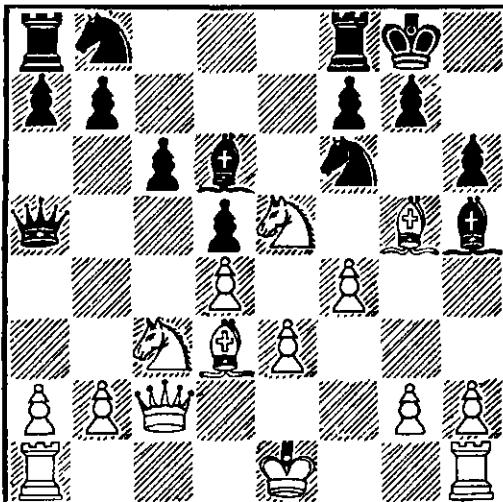
Черные не чувствуют надвигающейся опасности.

9. Kf3—e5 Cg4—h5

Вы видите, к чему стремятся черные? Они хотят перевести слона на g6.

10. f2—f4! ...

Белые не только упрочили положение коня в центре, но и в корне пресекли замысел черных: на 10. . . Cg6 последует 11. f5 (11. . . Ch5 12. g4!).



352

10. ... Фd8—a5

Отход ферзя вынужден, иначе

11. g4 и 12. f5.

11. Cf1—d3 h7—h6

№ 352.

Черные выводят из-под удара пешку h7. Однако над черным королем нависли такие грозные тучи, что уже не до пешек. Ходом 11...Ke4 с продолжением 12. С : e4 de 13. Kc4 Фс7 14. K : d6 Ф : d6 15. Ф : e4 ценою пешки черные могли отразить главную угрозу королю.

12. Cg5 : f6 g7 : f6

13. g2—g4! f6 : e5

14. f4 : e5! Cd6—e7

15. 0—0—0! ...

Белые не торопились определять позицию короля — они приберегали возможность рокировать в длинную сторону. И сейчас рокировка — это не оборонительный ход, а сильное продолжение атаки. Белые даже не стали тратить время на взятие слона — все равно он от них не уйдет.

Проверьте вариант 15...Сg6 16. С : g6 fg 17. Ф : g6+ Kph8 18. Ф : h6+ Kpg8 19. Феб+ Kph8 (19...Lf7 20. Laf1, выигрывая ладью) 20.

Ф : e7 с тремя лишними пешками у белых.

15. ... Ce7—g5

16. g4 : h5 Kpg8—h8

У черных нет времени для захвата добычи: 16...С : e3+ 17. Kpb1 Kph8 18. Fe2 С : d4 19. Fg4 С : c3 20. Ff5!, и от матта нет защиты.

17. Fc2—f2 f7—f5

Другого способа защиты от вторжения ферзя на f5 нет.

18. h2—h4 Cg5—e7

19. Ff2—f4 ...

Черные сдались.

Не рано ли? Давайте разберемся. Грозит 20. Ф : h6+ Kpg8 21. Lg1+ Kpf7 22. Fg6×. Пешку h6 можно защитить лишь ходом 19...Kph7, а тогда 20. С : f5+ Л : f5 21. Ф : f5+ Kph8 22. Lg1 со скорым матом.

Тигран Петросян — шахматист позиционного стиля. Обычно он не стремится к атаке на короля, а предпочитает позиционное маневрирование, накопление мелких преимуществ.

Но эта партия показывает, что, когда дело доходит до рукопашной схватки, тигра лучше не дразнить.



БОРИС СПАССКИЙ

Первой шахматной школой десятого чемпиона мира — Бориса Спасского был Ленинградский Дворец пионеров. Спасский родился в 1937 году, рано познакомился с шахматами и уже в возрасте десяти лет достиг первого разряда. Юный перворазрядник играл не по годам солидно, в спокойном позиционном стиле. В 1953 году Спасский дебютировал на международном турнире в Бухаресте и добился титула международного мастера.

Большую роль в формировании стиля Спасского сыграл гроссмейстер Толуш. Он привил Спасскому любовь к смелому эксперименту, к атаке. Под влиянием Толуша в репертуаре Спасского появился старинный королевский гамбит.

Спасский много работал над шахматами. Он с интересом изучал разные манеры игры, последовательную стратегию Ботвинника, неожиданные устремления Таля, тонкие позиционные идеи Смыслова.

Спасский обогатил свой арсенал, стал универсальным шахматистом, тонким психологом.

В восемнадцать лет Спасский — чемпион мира среди юношей, международный гроссмейстер, претендент на мировое первенство. Однако ему приходится выдержать ряд суровых испытаний. Дважды он срывается в последних турах чемпионатов СССР и выбывает из очередных циклов борьбы за мировое первенство. Именно в эти годы Спасский закаляет свой характер, становится бойцом, способным выдержать любые превратности судьбы.

В 1963 году начинается содружество Спасского с гроссмейстером И. Бондаревским, опытным, волевым шахматистом, глубоким знатоком шахмат, требовательным и к себе, и к своим ученикам.

Спасский снова начинает штурм шахматного Олимпа. Он успешно выступает в зональном турнире, межзональном, выходит в ряды претендентов. В это время ФИДЕ вводит вместо турнира пре-

тентентов систему матчей. Спасский позднее говорил, что ему больше нравятся турниры, что матчи требуют крайнего нервного напряжения, поскольку проигравший выбывает из борьбы. Тем не менее в этих острых, напряженных матчах Спасскому удалось проявить полностью свою исполинскую силу. Он последовательно побеждает Кереса, Геллера, Таля.

Этими победами Спасский завоевал право встретиться с чемпионом мира.

Матч с Петросяном стал тяжелым испытанием для Спасского. Шахматист, играющий матч на первенство мира впервые, чувствует себя в центре внимания всего шахматного мира, за каждым его ходом следят все любители шахмат, они анализируют любой его промах. Конечно, обстановка нелегкая, к ней надо привыкнуть.

Матч проходил в Москве, в Театре эстрады, там же, где Петросян победил Ботвинника. Петросян чувствовал себя на сцене как дома, а Спасский выглядел напряженным, ско-

ванным и до конца матча не смог ни «раскусить» игру соперника, ни совладать с собой... В результате — поражение.

Но Спасский нашел в себе силы, чтобы начать новый штурм, и повторил рекорд — одолел трех сильнейших гроссмейстеров. Сначала он победил Геллера, сумев направить борьбу так, что Геллер все время попадал в какие-то неуютные, для него неприятные позиции и допускал ошибки. Вместо установленных десяти партий матч продолжался восемь. Тоже восемь партий продержался талантливый датский гроссмейстер Ларсен. Стиль его игры и уязвимые пункты были расшифрованы Спасским точно. В финальном матче в напряженной борьбе Спасский обнаружил превосходство и над Виктором Корчным.

На второй матч с Петросяном Спасский вышел во всеоружии, вышел с желанием дать главный бой в своей шахматной жизни. До матча он говорил, что на старте, вероятно, инициатива будет в руках 263

Петросяна. Ставка делалась на тяжелую, изнурительную борьбу. Петросян выиграл первую партию. Матч протекал напряженно, чаша весов колебалась. Спасский вышел вперед, увеличил счет, но чемпион мира колossalным усилием сравнял счет. Развязка наступила на финише. Спасский показал превосходные качества бойца и вырвал победу. Итог матча: +6—
—3=13. Спасский увенчан лаврами чемпиона мира.

Спасский в расцвете сил. Шахматисты ждут от него не простого повторения того, что уже было в многогранной игре чемпиона, но и новых шагов. Богатый арсенал, универсальный стиль Спасского позволяют ему ставить неожиданные и трудные задачи перед любым соперником.

Королевский гамбит
Б. Спасский Д. Бронштейн
Играна в Ленинграде в 1960 году

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

Королевский гамбит — редкий гость в современных тур-

нирах. Нынешний чемпион мира относится к тому небольшому числу гроссмейстеров, кто иногда применяет этот стариинный дебют.

2. . . e5 : f4
3. Kg1—f3 d7—d5

В былые времена пытались удерживать лишнюю пешку путем 3. . g5. Теперь мастера так не делают, предпочитая быстрое развитие.

4. e4 : d5 Cf8—d6

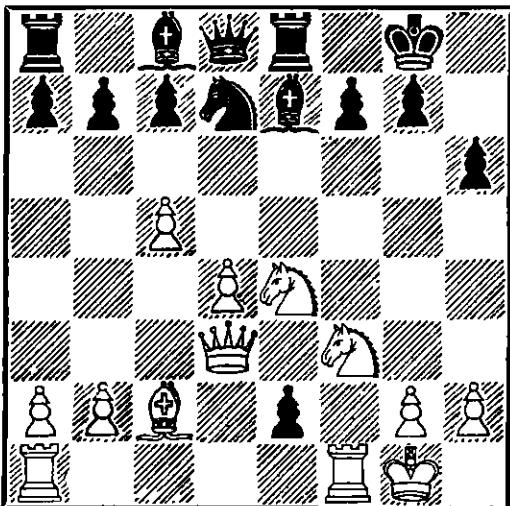
Обычное теоретическое продолжение 4. . . Kf6.

5. Kb1—c3 Kg8—e7
6. d2—d4 0—0
7. Cf1—d3 Kb8—d7
8. 0—0 h7—h6

Старая песня на новый лад. Черные все же готовят ход g7—g5, чтобы защитить пешку f4 пешкой. Однако при этом теряется время и ослабляется позиция. Хорошим было продолжение 8. . . Kf6.

9. Kc3—e4 Ke7 : d5
10. c2—c4 Kd5—e3
11. Cc1 : e3 f4 : e3
12. c4—c5 Cd6—e7
13. Cd3—c2! ...

Белые готовят известный уже нам механизм атаки пункта h7 ферзем и слоном.



353

13. . . . Lf8—e8
14. Фd1—d3 e3—e2

№ 353.

Делая этот ход, черные считали, что они разрушают механизм «Фd3+Cc2».

15. Ke4—d6! . . .

Неожиданный ответ! Ведь ладья может быть взята с шахом!

15. . . Kd7—f8

Черные не решаются сразу принять жертву и тем не менее попадают под сокрушительную атаку.

16. Kd6 : f7! e2 : f1Ф+
17. La1 : f1 Cc8—f5

На 17. . . Кр : f7 мог последовать эффектный матовый финал: 18. Ke5+ Kpg8 (18. . . Креб 19. Cb3+ и 20. Фf5×) 19. Фh7+!! К : h7 20. Сb3+ и далее Kg6×.

18. Фd3 : f5 Fd8—d7
19. Фf5—f4 Ce7—f6
20. Kf3—e5 Fd7—e7
21. Сс2—b3 . . .

Эту финальную атаку по белым полям отразить невозможно.

21. . . Cf6 : e5
22. Kf7 : e5+ Kpg8—h7
23. Фf4—e4+.

Черные сдались.

На любой их ответ кончает игру 24. Л : f8.

Впечатляющий разгром! Впрочем, справедливо ради следует отметить, что черные могли защищаться упорнее. Возвратимся к положению на диаграмме № 353. На 15. Kd6 следовало играть 15. . . С : d6. Вот примерное продолжение:

16. Фh7+ Kpf8 17. cd efФ+
18. Л : f1 cd 19. Фh8+ Кре7
20. Ле1+ Ke5 21. Ф : g7
Лg8 22. Ф : h6 Фb6 23. Kph1
Сe6 24. de d5, и черные сохраняют возможности защиты. Этот сложный вариант был указан Спасским.

* * *

Все чемпионы, от Стейница до Спасского, опираясь на опыт предыдущих поколений, обогащали сокровищницу шахмат своими идеями. Шахматным королем становится не просто такой шахматист, который научился обыгрывать всех других, но тот, кто ищет и находит новые пути в древнем, но поистине неисчерпаемом шахматном искусстве.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ШАХМАТЫ
КОСМИЧЕСКОГО
ВЕКА



Этого не может быть, потому что
этого не может быть никогда.

А. Чехов. «Письмо к
ученому соседу»



9 июня 1970 года в истории шахмат произошло небывалое событие. В космическом пространстве вокруг Земли виток за витком совершал корабль «Союз-9». В кабине среди множества вещей и приборов, необходимых в космическом полете, были и шахматы. Правда, шахматы особенные — фигуры двигались по специальному пазам, не отделяясь от доски. Эти космические шахматы были специально сконструированы для игры в состоянии невесомости.

КОСМОС — ЗЕМЛЯ

Тот день в программе длительного полета был отведен для отдыха. На 140-м витке корабля его экипаж — летчики-космонавты А. Николаев и В. Севастьянов получил предложение Земли сразиться в шахматы. Началась первая в истории шахмат партия Космос — Земля. За Космос выступили оба члена экипажа, за Землю — генерал Н. Каманин и летчик-космонавт В. Горбатко. Партия продолж-

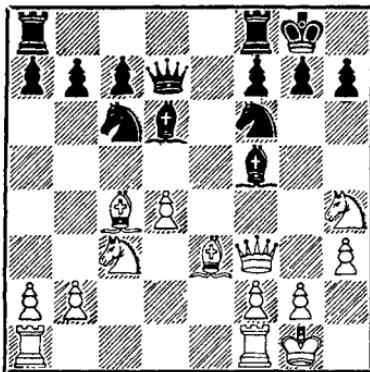
лась около шести часов с небольшими перерывами, когда корабль находился вне пределов радиовидимости Центра управления полетами. Разумеется, целью шахматной партии было не коротание времени, как, скажем, в вагоне поезда дальнего следования. Шахматы приближали космонавтов к земной среде, к родной обстановке. Вот эта первая космическая партия.

ПРИНЯТЫЙ ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

Космос	Земля
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	d5 : c4
3. e2—e3	...

В турнирной практике этот ход применяется редко; считается, что путем 3...eб черные уравнивают игру.
3. ... e7—e5

Следуя рекомендации теории. Впрочем, силу контрудара черных не следует переоценивать. У белых, несмотря на возникающую изолированную пешку, свободное развитие фигур и возможности игры на обоих флангах.



354

4. Cf1 : c4 . . .

Невыгодно белым 4. de из-за $\Phi : d1+$ 5. Кр : d1 Кс6 6. f4 Себ, и у черных в эндшпиле лучшие перспективы.

4. e5 : d4

5. e3 : d4 Kb8—c6

6. Cc1—e3 Cf8—d6

7. Kb1—c3 Kg8—f6

8. Kg1—f3 0—0

9. 0—0 Cc8—g4

Такая же позиция, только без ходов Се3 и Кс6, встретилась в партии мастеров Гоглидзе — Кмох, игранный в Тбилиси в 1934 году.

10. h2—h3 Cg4—f5

Последовательнее 10. . . Ch5.

11. Kf3—h4! $\Phi : d8$ —d712. Φ d1—f3 . . .

№ 354. Белые приступают к активным действиям на королевском фланге.

12. Kс6—e7

13. g2—g4 . . .

Опасно 13. $\Phi : b7$ La8—14. $\Phi : a7$ из-за 14. . . C : h3! с атакой. Однако сильнее был ход 13. Cg5!

13. Cf5—g6

14. La1—e1 . . .

И здесь к выигрышным для черных осложнениям вело 14. $\Phi : b7$ La8—15. $\Phi : a7$ K : g4!

14. Kpg8—h8!

15. Ce3—g5 Ke7—g8

Черные защищаются очень остроумно. Конь на f6 — главный защитник позиции, и черные стремятся его сохранить.

16. Kh4—g2 La8—e8

17. Cg5—e3 Cd6—b4

18. a2—a3 . . .

До определенного момента пешку b7 действительно брать было опасно, но сейчас соперники как будто забыли о ней. Правильно было 18. $\Phi : b7$. Ход, сделанный белыми, неточен и позволяет черным перехватить инициативу.

18. Cb4 : c3

19. b2 : c3 Cg6—e4

20. Ff3—g3 c7—c6

После 20. . . Fa4 у черных была бы отличная позиция. Теперь же белые получают передышку, которую они используют для организации новой волны атаки.

21. f2—f3 Ce4—d5

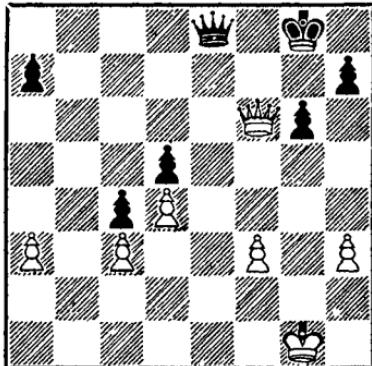
22. Cc4—d3 b7—b5

23. Φ g3—h4! . . .

С весьма недвусмысленной угрозой 24. g5.

23. g7—g6

Могли ли черные обойтись 269



355

без этого ослабляющего их положение хода? Кажется, нет: на 23...Cc4 у белых есть сильный ответ 24. Cf5.

24. Kg2—f4 ...
Положение черных выглядит очень опасным — снова грозит 25. g5.

24. ... Cd5—c4!
Единственная возможность предотвратить поражение.

25. Cd3 : c4 b5 : c4
26. Ce3—d2 ...

Белые не используют всех шансов. Жертвуя пешку ходом 26. d5!, они могли поставить перед черными трудные задачи.

26. ... Le8 : e1
27. Lf1 : e1 Kf6—d5
28. g4—g5 Fd7—d6
29. Kf4 : d5 c6 : d5
30. Cd2—f4 Fd6—d8
31. Cf4—e5+ ...

Путем 31. Fg3 можно было попытаться играть на выигрыш.

31. ... f7—f6
32. g5 : f6 Kg8 : f6
33. Ce5 : f6+ ...
Ведет к немедленным упрощениям и ничьей.
33. ... Lf8 : f6
34. Le1—e8+ Fd8 : e8

35. Fh4 : f6+ Kph8—g8.
№ 355.

Согласились на ничью.
В первой встрече Земля и Космос оказались достойны друг друга.

Человек вышел в Космос и взял с собой шахматы. Древняя игра нашла свое место в наступившей космической эре. На кораблях, летящих к далеким планетам, шахматы станут спутником космонавтов в часы досуга.

МАШИНА УЧИТСЯ ИГРАТЬ

Нас уже не удивляет, что машина может играть в шахматы, хотя «думающие машины», пожалуй, одни из самых ярких чудес XX века. Нас скорее удивляет то, что робот еще не играет так сильно, как им хотелось бы,— на уровне гроссмейстера или, на худой конец, мастера. А ведь когда создавались первые шахматные программы для машин, было немало скептиков, сомневающихся в их «творческих» способностях.

Когда, например, в 1963 году гроссмейстеру Давиду Бронштейну предложили сразиться с машиной, то, по его словам, он решил сразу же поставить робота на место и предложил огромную фору — целого ферзя. Началась партия, и машина стала беззастенчиво менять одну фигуру за другой, истребляя боевые силы соперника. Гроссмейстер понял, что дело плохо и что искать победу придется не в этой партии. Не ожидая позорного конца, гроссмейстер смешал фигуры и немедленно потребовал реванша, на этот раз на равных.

Вот эту партию на равных нам и хочется показать читателю, тем более что это была, по-видимому, одна из первых встреч машины с гроссмейстером.

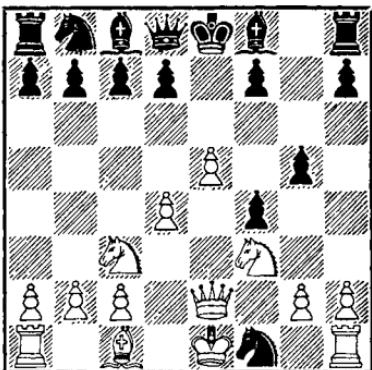
Итак, расставьте шахматы и приготовьтесь разыграть партию. Белыми играет прославленный гроссмейстер Давид Броиштейн, черными — пока еще неизвестный шахматист, именуемый в дальнейшем ЭВМ.

Королевский гамбит
Д. Броиштейн ЭВМ

Играна в 1963 году в Москве

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 . . .

Дебют прошлого века — королевский гамбит! Не скрывая своих агрессивных намерений, белые ходом f2—f4 как бы говорят: «Иду на Вы!». Дебют этот ведет к острой игре уже в самом начале партии, но его многие разветвления разработаны настолько детально, что игра может быстро закончиться взаимным истреблением. Королевский гамбит вряд ли хуже многих современных начал, однако в наши дни он вышел из моды и применяется сравнительно редко. Может быть, из-за того, что опытные защитники изучились переводить игру из бурного русла кавалерийских атак в канал спокойного позиционного маневрирования. И все же некоторые шахматисты изредка применяют это старое оружие. К их числу относятся Спасский, Керес, Броиштейн. Не удивительно, что, впервые встретившись с ЭВМ, Брон-



356

штейн обратился к королевскому гамбиту. Ведь в шахматах защита более трудное дело, чем атака. Защита требует не только расчета вариантов, но и понимания позиции, ее точной оценки, а эти факторы, как известно, пока еще являются ахиллесовой пятой машины.

2. . . . e5 : f4
 3. Kg1—f3 Kg8—f6
 4. e4—e5 Kf6—g4

ЭВМ идет собственными путями! Даже в капитальном курсе дебютов прошлого века, «Хандбухе» Бильгера, не найти этого хода. Теоретическим продолжением считается 4... Kh5.

- ## 5. d2-d4 . . .

У белых несколько хороших продолжений, и выбор хода — дело вкуса. Возможно 5. h3 Kh6 (5. . . K : eб 6. Fe2 с выигрышем фигуры) 6. d4 g5 7. h4. Бронштейн в первую очередь стремится быстро развить фигуры.

5. . . . g7—g5

ЭВМ демонстрирует одно из своих характерных качеств — она не любит расставаться с

щитник, конечно, ответил бы 5. . . Кe3, возвращая пешку. После 6. С : e3 fe 7. Cc4 d5 у черных неплохая игра. Ход d5 возможен и в ответ на 6. Fe2.

6. Kb1—c3 Kg4—e3
Здесь это менее сильно, так как ходом g7—g5 черные ослабили свою позицию.

- ### 7. $\Phi d1 - e2$

Типичный Бронштейн! Хорошую позицию белые могли получить, сыграв 7. С : e3 и на 7. . . fe ответив 8. Kd5. Однако обычно Бронштейн стремится осложнить игру.

7. . . . Ke3 : f

№ 356. Последовательно! Зачем же отдавать пешку?

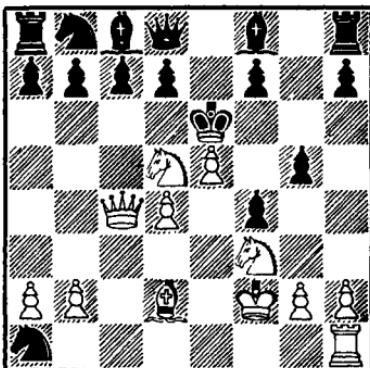
8. Kc3—e4! . . .

Гроссмейстерский ход! Белые, не считаясь с потерями, осуществляют план использования слабых полей в лагере соперника.

8. . . Kf1-e3

ЭВМ, держась за материал, снова демонстрирует последовательность, хотя заслуживал внимания ответ $8 \cdot .Se7$, чтобы защититься от шаха ком-нем

9. Ke4–f6+ Kpe8–e7



357

10. Cc1—d2 . . .

Продолжая 10. С : e3 fe 11. Kd5+ Kре8 12. Fс4, белые всего лишь за одну пожертвованную фигуру получали сильнейшую атаку. Но Броиштейн уже уловил, что машина «любит есть» чужие фигуры, и предлагает ей полакомиться еще и ладьей.

10. Ке3 : с2+

11. Kре1—f2 Кс2 : a1

У белых должна быть сильная атака, так как у них большой перевес в развитии. Однако немедленного выигрыша не видно, поэтому ЭВМ и рискнула принять жертву. И все же более осторожный игрок никогда бы добровольно не пошел на такую позицию.

12. Kf6—d5+ Kре7—e6?

Пожалуй, это первый ход машины, который является грубой ошибкой и к которому можно смело поставить вопросительный знак. Белые решили проверить: «Куда пойдешь? — и машина покорно вошла в расставленные сети. А между тем после 12. . . Kре8 белым пришлось бы еще доказывать, что их атака стоит пожертвованного материала,

хотя, конечно, при желании они могут форсировать ничью.

13. Fe2—c4! . . .

№ 357. Этот ход ставит короля черных в безвыходное положение, так как он попадает теперь под удары всех белых фигур. Как рассказывает Броиштейн, черным этот ход очень не понравился. Они настолько долго обдумывали свой ответ, что исчерпали не только свое время, но и время партнера. В конце концов они сделали ход 13. . . b7—b5, но затем выяснилось, что время для игры истекло, и встреча была отложена. Как и полагается при откладывании, белые здесь записали ход.

14. Kf3 : g5+ . . .

Белые дают форсированный мат в десять ходов: 14. . . Ф : g5 15. К : с7++ Kре7 16. Kd5+ Kре6 17. К : f4++ Kре7 18. Kd5+ Kре8 19. Ф : с8+ Фd8 20. Kс7+ Kре7 21. Сb4+ d6 22. С : d6+ Ф : d6 23. Fe8×.

Конечно, белые могли закончить партию и более прозаическим путем, но они, несомненно, выбрали бы самый эффектный.

273

Работа над шахматной программой почти одновременно шла во многих странах. Вскоре в печати стали появляться первые партии, игровые машинами.

И если первые сообщения о роботах, играющих в шахматы, вызвали сенсацию, то разбор партий разочаровывал — уровень игры машин не пре- восходил уровня игры начинающих. Все будто забыли, что даже самый талантливый шахматист должен сначала научиться играть, прежде чем он сможет полностью проявить свой талант, должен сначала приобрести практические навыки, необходимый опыт. Ведь до сих пор еще никому не удавалось без практики, только по шахматным учебникам, стать сильным шахматистом. А доктор Б. из «Шахматной новеллы» Стефана Цвейга всего лишь литературный персонаж.

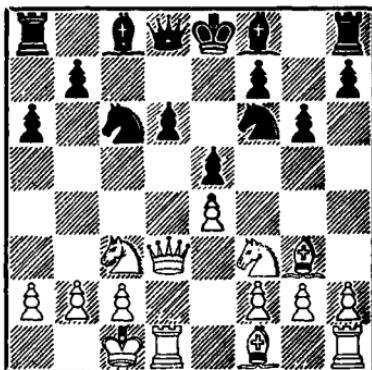
Эту истину, хотя и не очень быстро, поняли программисты. И вот в американском шахматном журнале в 1966 году появилась следующая заметка.

Турнир, делающий историю

*Бостон, штат Массачусетс,
США, планета Земля*

Впервые в истории в шахматном турнире (чемпионате штата Массачусетс среди любителей) принял участие электронный компьютер, который играл в шахматы с людьми на обычных турнирных условиях — ограниченный контроль времени, правило “tronул — ходи” и т. д.

В прошлом, как известно, компьютеры программировались для игры в шахматы, но только с научной целью. Партнерами машин были обычно либо сами программисты, либо их коллеги. На этот раз компьютер играл с квалифицированными шахматистами, заинтересованными только в победе, а отнюдь не в демонстрации научных достижений. И тем не менее игра машины в турнире была частью серьезного научного исследования. Как показывают партии, машина Мак-Хак VI еще только начинающий шахматист. Однако опыт участия в турнире даст возможность усовершенствовать его программу. Пока же Мак-Хак VI сыграл в турнире все пять туров и набрал всего полочка. Он смог провести пару любопытных комбинаций, но оказался очень слаб в эндшпиле. Мак-Хак VI “намерен” регулярно играть в турнирах, чтобы точно установить сравнительную силу своей игры.



Вскоре стало известно о дальних выступлениях Мак-Хака VI. Он принял участие еще в одном турнире любителей, где 28 участников играли по швейцарской системе пять туров. Победитель этого состязания набрал $4\frac{1}{2}$ очка. На этот раз Мак-Хак VI сыграл удачнее — у него 3 очка: две партии выиграл, две свел вничью, и одна, первая, партия была ему засчитана как поражение. Технические неполадки в машине заставили эту встречу прервать! Как шутили участники турнира, «у робота от непривычной умственной работы разболелась голова»!

Мак-Хак VI стал первой машиной, играющей в турнирах «плечом к плечу» с людьми. Затем его примеру последовали другие. Известна машина «Далантай» в Канаде, которая также приняла участие в турнире и набрала полтора очка в шести партиях.

Один из участников турнира, которому, кстати, удалось обыграть машину, рассказывает, что играть с машиной трудно — смущает непривыч-

ная обстановка. К тому же зрители активно болеют за машину и шумно приветствуют каждый ее ход. Вот партия, которую выиграл «мистер» Мак-Хак VI.

- | | | |
|----|----------------|---------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | d2—d4 | c5 : d4 |
| 3. | $\Phi d1 : d4$ | Kb8—c6 |
| 4. | $\Phi d4 — d3$ | ... |

Машине выбрала свой путь развития в сицилианской защите. Это показывает, что программисты не сообщили ей достаточно теоретических знаний.

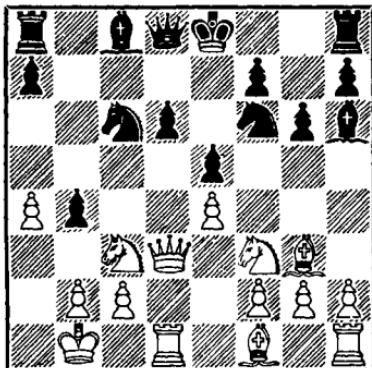
- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | ... | Kg8-f6 |
| 5. | Kb1-c3 | g7-g6 |
| 6. | Kg1-f3 | d7-d6 |
| 7. | Cc1-f4 | e7-e5 |

Этот ход партнера ЭВМ заслуживает самого решительного осуждения, так как серьезно ослабляет позицию черных.

8. Cf4—g3 a7—a6
9. 0—0—0

№ 358. Мак-Хак VI настроен весьма решительно. Он начинает нажим на пешку d6.

9. . . . b7—b5
 10. a2—a4? . . .



359

Неожиданный ход, целесообразность которого весьма сомнительна. Но именно этот сомнительный ход внес панику в ряды черных, и партнер машины сразу сделал ошибку.

10. ... Cf8—h6+
11. Kpc1—b1 b5—b4

№ 359. С этого момента белые начинают играть очень неплохо.

12. Fd3 : d6 Cc8—d7

Наименьшим злом было 12. ... F : d6 13. L : d6 bc 14. L : c6 K : e4. Теперь же черные немедленно проигрывают.

13. Cg3—h4! Ch6—g7
14. Kc3—d5! Kf6 : e4
15. Kd5—c7+ Fd8 : c7
16. Fd6 : c7 ...

Пора опустить занавес, но мистер Ленди, видно, никак не хочет примириться с мыслью, что его может обыграть машина, и продолжает сопротивляться.

16. ... Ke4—c5
17. Fc7—d6 ...

Здесь возможен был прозаический удар 17. L : d7, чтобы на 17. ... K : d7 ответить 18. F : c6. ЭВМ, видимо, считала, что ее материальный перевес уже достаточен для победы,

не старалась его увеличить, а стремилась эффектно закончить сражение. Поэтому в первую очередь она воспрепятствовала короткой рокировке черных.

17. ... Cg7—f8
18. Fd6—d5 La8—c8
19. Kf3 : e5 Cd7—e6
20. Fd5 : c6+! ...

Мак-Хаку VI удается эффективно закончить эту встречу.

20. ... Lc8 : c6
21. Ld1—d8×.

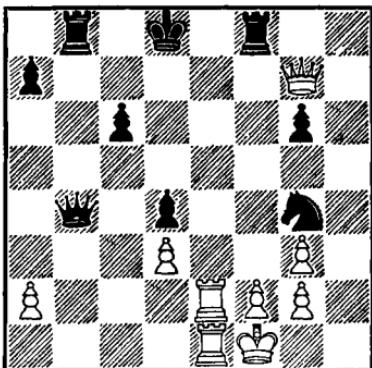
Как видите, машина может с успехом проводить комбинации даже с жертвой ферзя! Еще более любопытна комбинация, осуществленная ЭВМ в следующей позиции.

№ 360. Игравший черными Мак-Хак VI нанес красивый удар, который может сделать честь любому квалифицированному шахматисту.

34. ... Lf8 : f2+!

Как указывают, машина расчитала следующие варианты:

35. L : f2 Kh2+ 36. Kpe2 (если 36. Kpg1, то 36. ... F : e1+ 37. Kp : h2 F : f2, и черные выигрывают) 36. ... Fb2+ 37. Kpd1 Fb1+ 38. Kpd2 Lb2×.



360

К сожалению, все эти эффективные варианты не осуществились: ошеломленный партиер ЭВМ ответил

35. Kpf1—g1 . . .

Развязка наступила сразу.

35. . . Lf2 : e2

Белые потеряли еще и ладью, так как на 36. . .L : e2 следуя-
ет 36. . .Fb1+.

Важным этапом на пути обучения машины игре в шахматы был сыгранный в период 1966—1968 годов матч из четырех партий между советскими и американскими машинами. Как известно, он закончился со счетом 3 : 1 в пользу наших ЭВМ. Дело, конечно, не в счете, а в том, что партии, игровые ЭВМ, ярко показали достоинства и недостатки наших и американских про-грамм и послужили хорошим материалом для дальнейшей работы. Вот одна из партий этого матча.

Дебют трех коней
ЭВМ (СССР) ЭВМ (США)

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Kb1—c3 Cf8—c5

Любопытно, что дебют машины разыграли вполне по теории, хотя несколько старомодно. Правда, последний ход не считается особенно сильным из-за следующей реплики белых. Менее обязывающим был ответ 3. . .Kf6.

4. Kf3 : e5 . . .

Сыграно грамотно. Белые временно жертвуют фигуру, чтобы затем ее отыграть, получая при этом позиционное преимущество.

4. . . Kc6 : e5
Хуже 4. . .C : f2+ 5. Kp : f2
K : eb из-за 6. d4, и сильный центр белых более чем компенсирует им временное неудобство — потерю рокировки.

5. d2—d4 Cc5—d6

6. d4 : e5 Cd6 : e5

7. f2—f4 . . .

Белые настроены очень агрес-сивно. Не считаясь с ослабле-нием пешечной позиции, они последовательно проводят план захвата центра.

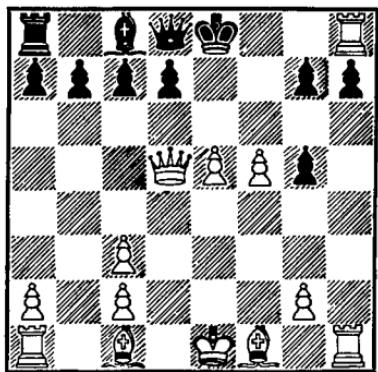
7. . . Ce5 : c3+

8. b2 : c3 Kg8—f6

9. e4—e5 Kf6—e4

10. Fd1—d3 . . .

Снова разумный ход. Белые 277



361

сочетают атаку с защитой от шаха ферзем на h4. И все же мастер здесь сыграл бы еще сильнее — 10. Фd5! Тогда не опасно ни 10...К : c3 из-за 11. Фc4, ни 10...Фh4+ из-за 11. g3 К : g3 12. hg, и ладья h1 защищена ферзем. Черным пришлось бы защищаться путем 10...f5.

10. . . . Кe4—c5
Это блуждание конем до добра не доводит. Продолжая 10...d5, черные еще могли сохранить примерное равновесие.

11. Fd3—d5 Кc5—e6?

12. f4—f5 Кеб—g5??

Сыграно по-человечески. Говорят, что людям свойственно ошибаться. Часто у шахматистов один неудачный ход влечет за собой другой. Гнев, досада на самого себя за ошибки — не лучшие помощники в игре. Казалось бы, машины не должны быть подвластны эмоциям. Однако в этой встрече американская ЭВМ, попав в трудную ситуацию, явно «расстроилась». За одной оплошностью последовали другие. Так, вместо 11...Кеб следовало играть 11...d6.

13. h2—h4! . . .

Именно так! Теперь черные теряют фигуру, что в партиях мастеров обычно равнозначно проигрышу. Но может быть, у машин, как у начинающих шахматистов, иначе?

13. . . . f7—f6

Позволяет белым красиво завершить борьбу.

14. h4 : g5 f6 : g5

№ 361.

15. Lh1 : h7! . . .

Эффектно, хотя и несложно. Белые жертвуют ладью, но взять ее нельзя из-за мата в два хода.

15. . . . Lh8—f8

16. Lh7 : g7 c7—c6

17. Fd5—d6 Lf8 : f5

18. Lg7—g8+ Lf5—f8

19. Fd6 : f8×.

Финальную атаку наша машина провела безукоризненно.

Что можно сказать о примерной силе соперников? Черные защищались откровенно слабо. Очевидно, это недостаток программы. Наша машина провела партию логично и точно. Тем не менее не следует переоценивать ее силу — в этой партии она не встретила должного сопротивления.

Время от времени в печати разных стран появляются партии, играемые ЭВМ, но, как правило, уровень игры машин продолжает оставаться довольно низким. Правда, сравнительно недавно стали поступать сообщения о способном американце Мак-Хаке VII. Этот младший брат Мак-Хака VI, по отзывам очевидцев, играет значительно сильнее всех своих родственников и якобы уже достиг уровня первого разряда. Однако в печати его партии еще не публиковались.

В течение последних лет проблемой создания электронного гроссмейстера занят экс-чемпион мира, доктор технических наук М. Ботвинник. Он разработал свои оригинальные пути и утверждает, что с помощью его программы машина достигнет мастерского уровня. Правда, пока еще нет этому практических доказательств. Любопытно отметить, что другой экс-чемпион мира, профессор математики М. Эйве, не согласен с М. Ботвинником. Он считает, что электронным вычислительным ма-

шинам еще очень далеко до овладения шахматным искусством.

Итак, идет довольно медленный, но неуклонный процесс обучения ЭВМ шахматному искусству. Надо полагать, что рано или поздно машина достигнет высот в шахматах, так же, как она их достигла во многих других областях.

И тогда ЭВМ сможет оспаривать пальму первенства у гроссмейстеров и чемпионов. Однако, что произошло бы, если бы уже сегодня электронная вычислительная машина смогла победить любого гроссмейстера? Умерли бы шахматы?

Конечно, нет. Машина не помешала бы состязаться людям, так же как не мешают бегунам состязаться в скорости современные самолеты и ракеты. Вероятно, изменились бы несколько правила. Пришлось бы исключить откладывание неоконченных партий, чтобы не было машинного анализа. Это не столь важно. Соревнование людей за шахматной доской будет продолжаться!

СЛОВО НА ПРОЩАНИЕ

Наше путешествие подошло к концу. Пора прощаться. Надеемся, что вы подружились с маленькими, но самоотверженными обитателями древнего шахматного королевства, с их законами и обычаями, языком и нравами. Мы постарались открыть вам некоторые секреты, которые должен знать полководец шахматных сражений.

Надеемся, что время, затраченное на путешествие, не пропало даром. Знания и опыт, что вы приобрели, не будут лежать мертвым грузом. Они пригодятся и помогут вам в дальнейших путешествиях по шахматному королевству. На прощание — несколько последних советов. Еще раз хочется вернуться к шахматной нотации, этому языку шахматных фигур.

Есть множество шахматистов, которые недурно играют, получают удовольствие от борьбы на шестидесяти четырех полях, но не могут без большого напряжения разыграть на доске самую простую, короткую партию. Немало и таких, что сделали первые шаги для овладения азбукой шахматного языка, но это показалось им скучным, необязательным, и они предпочли остаться «малограмотными».

Вспомним первые шаги обучения грамоте. Мало что говорящие сердцу буквы и слоги — «Маша, каша...». Негде разгуляться фантазии, куда увлекательней узнавать новое из рассказов и объяснений старших и друзей, смотря телевизор, кино... Но вот первые «технические» трудности остались позади, начинающий грамотей читает свои первые интересные книжки самостоятельно. Обучение чтению еще идет, но читатель его уже не замечает. Он читает быстрее, содержание книжки увлекает... Наконец, процесс чтения становится просто незаметным, открывается волшебный мир человеческой культуры и, разумеется, делается ничуть не жаль тех часов, не слишком увлекательных, которые пошли на заучивание букв, слогов. Затраченные усилия и полученные преимущества несоизмеримы.

«Раскрытие сущности шахмат в том, чтобы в соответствии с тем, как сказано мудрецами: разумом одерживать победу...»

Древняя рукопись. VII век

Такая же картина и при изучении шахматной нотации, только нотация гораздо проще азбуки, и нет никакого смысла шахматисту оставаться «неграмотным» или же «малограмотным». Всегда полезно потренироваться, записав свою партию с товарищем, разобрать ее позднее одному или вместе с ним. Запись сначала отвлекает, но вскоре перестает требовать каких-либо усилий и даже как-то начинает дисциплинировать игрока. Конечно, совсем не обязательно всегда записывать партии. По правилам шахматных соревнований соперники обязаны записывать свои партии, но это относится только к официальным соревнованиям, к турнирам и матчам.

По силе игры шахматисты делятся на разряды, добиваются званий кандидатов в мастера, мастеров, гроссмейстеров. Можно условно построить такую пирамиду, в основании которой самые слабые шахматисты, а на вершине — чемпион мира, то есть сильнейший шахматист своего времени. Интересно, конечно, карабкаться по этой пирамиде, наращивать свою спортивную силу и множить успехи. Однако шахматы никогда не получили бы такого распространения, не прожили бы полутора тысячелетия, если бы главным и единственным в них был только спортивный результат. Победа достигается разумом, творчеством, и именно это создает шахматам обаяние, именно поэтому мы часто встречаем выражение «шахматное искусство». Комбинаций на доске великое множество, простор для творчества непостижимо огромен, и любой шахматист, от начинающего любителя до чемпиона, решает задачи, которые ему ставят обитатели шахматного королевства. И, наверно, вы не раз увидите, что менее сильный шахматист может найти решение, которое не пришло в голову старшему по рангу товарищу. Это делает всех шахматистов равноправными собратьями по оружию, как бы ни была различна их квалификация.

Вы познакомились с азами шахматной композиции — с задачами, когда в составленной позиции требуется объявить 281

мат в какое-либо число ходов, с этюдами, где ставится задание найти скрытый и красивый выигрыш либо в труднейшем положении отыскать ничью. Это древняя область шахматного искусства. Ее называют поэзией шахмат. Решение композиций доставляет большое удовольствие, задания можно обнаружить во многих газетах и журналах, не говоря уже о специальных книгах. Любителей шахматной композиции много. Одни сочетают увлечение составлением и решением этюдов и задач с борьбой за доской, есть и такие, что удовлетворяются одной шахматной поэзией и не нуждаются в прозе. Это тоже настоящие шахматисты. Короче говоря, в шахматном королевстве много дорог. Какую выбрать, решать вам придется самостоятельно. Наша задача проводников выполнена. Дальше вы можете путешествовать сами. Если шахматы вам полюбятся, вы найдете в них верного друга на всю жизнь. Перед вами раскроется своеобразная и неповторимая красота шахмат — красота человеческой мысли.

Желаем вам удачи.

РЕШЕНИЯ ЗАДАНИЙ

- № 16.** 1. $g6-g7\times$.
№ 17. 1. $g3-g4$ $Ch5-g6$ 2. $f4-f5$.
№ 18. 1. $g4-g5$.
№ 19. 1. $g6-g7+$.
№ 23. 1. $Ce8-c6$.
№ 24. 1. $Cd2-c3$.
№ 25. 1. $Cf3-d5+$.
№ 26. 1. $f6-f7\times$.
№ 28. 1. $Kf3-g1+$.
№ 29. 1. $Kc2-e1+$.
№ 30. 1. $Ke5-g6\times$.
№ 31. 1. $Kd5-c7\times$.
№ 34. 1. $La7-a8\times$.
№ 35. 1. $Lb2-e2$.
№ 36. 1. $Kre4-f3+$.
№ 37. Нельзя. Белые ладут мат в один ход — $Ld1-d8\times$.
№ 40. Пятью способами. 1. $\Phi b7-a8$, $b8$, $c8$, $g7$ или $h7$.
№ 41. 1. $\Phi a7-c5$.
№ 42. 1. $\Phi g6-e8+$ $Kph8-h7$
2. $\Phi g6-e4+$.
№ 47. 1. Не могут.
2. Могут.
3. Не могут.
4. Могут.
№ 55. 1. $La7-a5\times$.
№ 56. 1. $Lb1-b7$ $Kpd8-e8$ 2. $Lc2-c8\times$.
№ 57. 1. $La7-a5+$ $Kpg5-h4$ 2. $Lb6-h6\times$ или 1. $La7-h7$ $Kpg5-f5$ 2. $Lh7-h5\times$.
№ 58. а) 1. $Lb1-e1+$ $Kpe7-f6$
2. $Ld2-f2+$ $Kpf6-g5$
3. $Lel-g1+$ $Kpg5-h4$
4. $Lif2-h2\times$.
б) 1. $Lb1-b6$ $Kpe7-f7$ 2. $Ld2-d7+$ $Kpf7-e8$ 3. $Ld7-a7$ $Kpe8-d8$ 4. $Lb6-b8\times$.
№ 66. 1. $\Phi d5-a8\times$ или 1. $\Phi d5-g8\times$.

- № 67.** 1. $Kpc5-d6$ $Kpd8-c8$ 2. $\Phi h7-c7\times$ или 1... $Kpd8-e8$
2. $\Phi h7-e7(g8)\times$.
№ 68. Восемь способов — 1. $\Phi b1-b5$, $c1$, $c2$, $e1$, $e4$, $f5$, $g6$, $h7$.
№ 69. 1. $Kpd4-d5$ $Kpd7-c7$
2. $\Phi a1-a7+$ $Kpc7-d8$
3. $Kpd5-d6$ $Kpd8-e8$
4. $\Phi a7-e7\times$ или 1... $Kpd7-e7$ 2. $\Phi a1-g7+$ $Kpe7-d8$
3. $Kpd5-d6$ $Kpd8-c8$
4. $\Phi g7-c7\times$.
№ 74. 1. $Ld5-b5$ $Kpc8-d8$
2. $Lb5-b8\times$.
№ 75. 1. $Kpf5-g6$ $Kpg8-h8$
2. $Lf1-f8\times$.
№ 76. 1. $Kre7-f7$ $Kph7-h6$
2. $La7-a5$ $Kph6-h7$.
3. $La5-h5\times$.
№ 77. 1. $La1-a3$ $Kpg2-g1$
2. $Kre2-f3$ $Kpg1-h1$
3. $Krf3-g3$ $Kph1-g1$
4. $La3-a1\times$.
№ 79. 1. $Cg6-f5+$ $Kpc8-b8$
2. $Cf6-e5+$ $Kpb8-a8$
3. $Cf5-e4\times$.
№ 80. 1. $Kpf6-g6$ $Kph8-g8$
2. $Cd3-c4+$ $Kpg8-h8$
3. $Ch6-g7\times$.
№ 81. 1. $Kpc5-c6+$ $Kra7-b8$ 2. $Cb5-a6$ $Kpb8-a8$ 3. $Kpc6-b6$ $Kra8-b8$ 4. $Cd4-e5+$ $Kpb8-a8$ 5. $Ca6-b7\times$.
№ 82. 1. $Ce5-f4$ $Kph7-h8$
2. $Kpf6-f7$ $Kph8-h7$
3. $Ce6-f5+$ $Kph7-h8$
4. $Cf4-e5\times$.
№ 84. 1. $Kf3-g5+$ $Kph7-h8$
2. $Cf8-g7\times$.
№ 85. 1. $Ce2-f1$ $Kph2-h1$ 2. $Cf1-g2+$ $Kph1-h2$ 3. $Ke1-f3\times$.

- № 86.** 1. Ch2—d6 Kph8—g8 2. Kg4—h6+ Kpg8—h8 3. Cd6—e5×.
- № 87.** 1. Kc6—e7 Kpa8—a7 2. Ke7—c8+ Kpa7—a8 3. Cc4—d5×.
- № 93.** 1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Ce1—c3+ Kph8—g8 3. h6—h7+ и выигрывают. Или 1. Ce1—c3.
- № 94.** Можно. 1. Ce1—g3 Kpc8—d7 2. a6—a7 и выигрывают.
- № 95.** 1. Kph5—g6 Kph8—g8 2. h6—h7+ и выигрывают.
- № 96.** 1. Ke8—d6 или 1. Ke8—c7 Kpb8—b7 2. Kc7—d5.
- № 102.** 1. Kpe5—f6 Kpc8—d8 2. Kpf6—f7, и пешка проходит в ферзи.
- № 103.** 1. Kpc5—b6! Kpb8—c8 2. Kpb6—c6 Kpc8—d8 3. d6—d7 и выигрывают.
- № 104.** 1... Kpe7—e8! 2. Kpe5—f6 Kpe8—f8! или 2. Kpe5—d6 Kpe8—d8! Ничья.
- № 105.** 1... Kpc5—b6 2. a6—a7 Kpb6—c7. Пат.
- № 106.** Мат в 4 хода.
1. Kph8—h7 Kpf6—e7
 2. Kph7—g7 Kpe7—e8 3. Kpg7—f6 Kpe8—f8 4. Fd5—d8×.
 1. Kph8—g8 Kpf6—g6
 2. Fd5—e5 Kpg6—h6. 3. Kpg8—f7 Kph6—h7 4. Fd5—h5×.
- № 107.** 1. Kpf5—f6 Kph7—h6 2. Ld3—h3× или 1... Kph7—g8 2. Ld3—d8× (Л. Куббель).
- № 108.** 1. Fb3—b7 c5—c4 2. Fb7—b4× или 1... Kpa5—a4
2. Fb7 : a6× (Л. Куббель, 1941 г.).
- № 109.** 1. c3—c4 Kpa5—b4 2. Ff3—c3× или 1... Kpa5—a6 2. Ff3—a8×; 1... a4—a3 2. Ff3 : a3× (Л. Куббель, 1908 г.).
- № 110.** 1. Ff6—h8 Kpg4—h4 2. Ch7—f5×; 1... Kpg4—f4 2. Fh8—d4× (Дж. Эббот, 1902 г.).
- № 111.** 1. Fd4—d7 La8—f8 2. Fd7—h7×; 1... Kpg8—f8 2. Fd7—f7×; 1... Kh5—f6 2. Fd7—g7× (Л. Куббель, 1939 г.).
- № 112.** 1. Fa6—a1 Kph8—g8 2. Fa1 : a8×; 1... g6—g5 2. Kpf6—f7×; 1... Ch7—g8 2. Kpf6 : g6× (С. Лойд, 1877 г.).
- № 113.** 1. Fg4—g2! e7—e5 2. Kpf5—f6 e5—e4 3. Fg2—g7×; 1... h7—h5 2. Kpf5—g6 и 3. Fg2—a8× (Л. Куббель, 1939 г.).
- № 114.** 1. La2—a6! b2—b1 2. La6—g6+ и 3. Ff5—h5× (Л. Куббель, 1936 г.).
- № 115.** 1. Le4—b4! h2—h1F 2. Lb4—b7+ и 3. Fg2—g7×; 1... e5—e4 2. Lb4—b8! Ca1—g7 3. Fg2—e4× (Л. Куббель, 1940 г.).
- № 116.** 1. La3—a4 h6—h5 2. La4—h4 Kral : a2 3. Lh4—a4× (А. Гуляев, 1956 г.).
- № 117.** 1. Fb6—h6 Kpa4—b4 (1... b5—b4 2. Fh6—a6×) 2. Fh6—c1 Kpb4—a4 3. Fc1—a3× (С. Лойд, 1868 г.).
- № 118.** 1. h5—h6 g7 : h6 2. Fg5 : g6 h6—h5 3. Fg6—g8×; 1...

Kph8 : h7 2. $\Phi g5 - e7!$
Kph7 : h6 3. $\Phi e7 - h4 \times$
(Л. Куббель, 1937 г.).

№ 119. 1. $\Phi h3 - h5! g7 - g5$ 2. $\Phi h5 - g6$ и 3. $\Phi g6 - g7 \times$; 1...
 $g7 - g6$ 2. $\Phi h5 - h6!$ и 3.
 $\Phi h6 - g7 \times$ (Л. Куббель,
1940 г.).

№ 120. 1. $\Phi f8 - c5$ Kpb7-a6 2.
 $\Phi c5 : c7$ Krb7-b5 3. $\Phi c7 - b6 \times$ (Л. Куббель, 1933 г.).

№ 121. 1. d3-d4! c5 : d4 2. Cd2-b4
и 3. b2-b3×; 1... a6-a5
2. Cd2-c1 c5 : d4 3. b2-b3×
(Л. Куббель, 1941 г.).

№ 122. 1. Cc2-g6 e3-e2 (1...
Kre1-e2 2. Cg6-d3+ и
3. Lf6-f1×) 2. Cg6-h5!
Kre1-d1 3. Lf6-f1× (А.
Бурмайстер, 1891 г.).

№ 123. 1. a7-a8C Krb7-a7 2.
c7-c8Φ Krb7-b6 3. $\Phi c8 - b7 \times$ (Л. Куббель, 1940 г.).

№ 124. 1. f7-f8Л! Kpg7-g6 (1...
Kpg7 : f8 2. h7-h8Ф× или
1... Kpg7 : h7 2. Kre6-f6
Kph7-h6 3. Lf8-h8×)
2. h7-h8Л Kpg6-g7 3.
Lf8-g8× (С. Лойд, 1867 г.).

№ 125. 1. Kh7-i8! Kh5-f6 2. Krg6
-f7 и 3. Kf8-g6×; 1...
Kh5-f4+ 2. Krg6 : h6 и
3. Kf8-g6× (Л. Куббель,
1908 г.).

№ 126. 1. Kpg6-f7 Cc7-h2
2. Lb1-b5 e6-e5 3. Kpf7-
g6 и 4. Lb5-b8× (Л. Куб-
бель, 1939 г.).

№ 127. 1. Kre1-d1 Kpe3-f2 2.
Kpd1-d2 Kpf2-f1 3. Kpd2-
e3 Kpf1-e1 4. Lg4-g1×
(Старинная задача).

№ 128. 1. Ca1-e5 Cf3-h1! 2. Ce5 :
g3-d6-f8-g7. Если 2. Ce5 —
d6, то 2... g3-g2! (И. Котц
и К. Кокелькорн, 1866 г.).

№ 129. 1. a6-a7 Kph1-h2 2. a7-
a8Л! Kph2-h3 3. La8-a4
f6-f5 4. La4-f4 Kph3-h2
5. Lf4-h4× (Э. Погосянц,
1970 г.).

№ 130. 1. Ld5-d2 Ke2-g1+
2. Kpf3-g3 Kg1-h3 3. Ld2-
e2 Kh3-g1 (3... Kh3-f2 4.
Le2-e1×) 4. Le2 : h2×
(С. Лойд, 1885 г.).

№ 131. Можно. 1. Kpc6-c7 (1.
b5-b6+ Kpa7-a8!) 1...
Kpa7-a8 2. Kpc7-b6 Kpa8-
b8 3. Kpb6-a6 Kpb8-a8
4. b5-b6 Kpa8-b8 5. b6-b7.

№ 132. 1. h7-h8Ф+! Kpg7 : h8
2. Kpe5-f6 Kph8-g8 3.
g6-g7.

№ 133. Белые выигрывают. 1.
Kpd1-c2 Kpf8-e7 2. Kpc2-
b3 Kpe7-d6 3. Kpb3-b4
Kpd6-c6 4. Kpb4-c4!

№ 177. 1. Lh1-h6! g7 : h6 (1...
Ces 2. L : h7×) 2. g6-g7×
(П. Морфи).

№ 178. 1. Cg3-b8 Kpc8 : b8 2.
Ld1-c1 Kpb8-a8 3. Lc1-
c8× (А. Гуляев).

№ 179. 1. Le4-e1! Kpf2 : e1
(1... Cg2 2. Ph4×; 1... Ce2
2. Ph1×) 2. $\Phi g5 - d2 \times$
(С. Лойд, 1859 г.).

№ 180. 1. $\Phi c8 - f5$ Ld5 : f5 2.
Lg8-h8×; 1... Cd3 : f5
2. Lg4-h4× (Л. Куббель,
1941 г.).

№ 181. 1. $\Phi h2 - h7$ g2-g1Φ (1...
Kpg1 2. Cc5×; 1... f5 2. 285

Фа7×; 1... g1K 2. Фh2×)
2. Фh7—c2× (Л. Куббель, 1939 г.).

№ 182. 1. Kh6—f5! Cс3 : h8 (грозил мат ладьей) 2. Kf5—g7 Ch6 : g7 3. Cf8 : g7× (А. Шерон).

№ 183. 1. Kb6—a4! Kpb5 : a4 (1... b3 2. Kc3+ Kpb4 3. a3×)
2. Kpd5—c4 b4—b3 3. a2 : b3× (Л. Куббель, 1908 г.).

№ 184. 1. Kpd6—d7! Kpd3—e4
2. Lc5—d5! Kре4 : d5 3. Фf2—d4× (Ф. Хиля, 1902 г.).

№ 185. 1. Kh3—g5+ Kph8—g8
2. Lh1—h8+ Kpg8 : h8 3. Lg1—h1+ Kph8—g8 4. Lh1—h8+ Kpg8 : h8 5. Фd1—h1+ Kph8—g8 6. Ph1—h7×.

№ 186. 1. Lh3 : h7+ Kpg7 : h7
2. Lf1 : f7+ Lf8 : f7 3. Фg4 : g6+ Kph7—h8 4. Фg6 : f7 Ke6—g5 5. e5—e6+.

№ 187. 1... Le5—e1+ 2. Kpg1—h2
(2. Kf1 Ф : g2×) 2... Le1—hi+! 3. Kph2 : h1 Фg4—h3+ 4. Kph1—g1 Фh3 : g2×.

№ 188. 1. Фb4—f8+ Le8 : f8 (1... Kр : f8 2. Lh8×) 2. Kf5—e7× (П. Романовский, 1949 г.).

№ 189. 1. Фg4 : e6+ Лg6 : e6
2. Ld7—g7+ Kpg8—h8
3. Lf1 : f8×.

№ 190. 1. Ce2—a6+ Kpc8—b8 2. Фg5—g3+ Kpb8—a8 3. Ca6—b7+ Cс6 : b7 4. Kc5—d7 Фf8—d8 5. Фg3—b8+! Фd8 : b8 6. Kd7—b6× (А. Селезенев, 1933 г., финал энтузиазма).

№ 191. 1. Фd1 : g4+ Kph5 : g4
2. Cd3—e2×.

№ 192. 1. Fa6—c6+ d7 : c6 2. Kb4—a6×.

№ 193. 1. Ke1—f3+ Cb4 : f3 2. Фd1—e1+ Le2 : e1 3. g2—g3×.

№ 194. 1. Ke4 : c5+ Cf8 : c5 (к тому же ведет 1... bc) 2. Cс4—b5+ Kd4 : b5 3. Фе2—e6×.

№ 195. 1. Фh4—h8+! Kpg8 : h8
2. Lf6—f8+ Kph8—h7
3. Kf3—g5+ Kph7—h6 4. Kg5—f7+ Kph6—h7 5. Lf8—h8×.

№ 196. 1. Фe3—b6+ a7 : b6 2. Cf2 : b6+ Kpd8—c8 3. Le7—c7+ Kpc8—d8 4. Lc7 : f7+ Kpd8—c8 (4... Kре8 5. Le7×) 5. Lf7 : f8+ Фg6—e8 6. Lf8 : e8+ Kpc8—d7 7. Le8—d8×.

№ 197. 1... Lf6 : f3 2. Ce2 : f3
Фd5 : f3+! 3. Kpg2 : f3
Kc6 : d4++ 4. Kpf3—g4
Cb7—c8+ 5. Kpg4—h4
Kd4—f3×.

№ 198. 1... Kc1—d3+ 2. Lc3 : d3
Фf1—a1+! 3. Kpb2 : a1
b3—b2+ 4. Kpa1—b1 Cd5—
a2+ 5. Kpb1—c2 b2—b1Ф+, и черные выигрывают.

№ 199. 3... Фe7—c7+! 4. Kb5 : c7
Cc5—d6+, и мат в два хода.

№ 200. 1. Фd2—g5! g7—g6 2. Фg5—h6 g6 : f5 3. Le4—g4+! f5 : g4 4. Cb1 : h7+ Kpg8—h8 5. Ch7—g6+ Kph8—g8 6. Фh6—h7+ Kpg8—f8 7. Фh7 : f7×.

- № 201.** Не могут. На взятие следует 1... Лg8 : g2+ 2. Kpg1—h1 (2. Kр : g2 K : e3+) 2... Лg2 : h2+ 3. Kph1 : h2 Фb7 — b8+ 4. Kph2—h1 b5 : c4.
- № 202.** Ходом 1... Фd7—c6! черные выигрывают.
- № 203.** 2. Фd3—h7+! Kph8 : h7
 3. Лg3 : g7+ Kph7—h8
 4. Лg7—g8++ Kph8—h7
 5. Лg1—g7+ Kph7—h6 6.
 Лg7—g6+ Kph6—h7 7. Лg8—
 g7+ Kph7—h8 8. Лg6—h6×.
- № 204.** 1. Фh5—f7 Лd7 : f7 2.
 Лg3—g8+ Лf8 : g8 3. Kh6 :
 f7×.
- № 205.** Следовало играть 1...
 Le8 : e3. 2. Фh4—f6 Le3—
 e1+ 3. Kpg1—h2 Kpg8—f8
 или 2. f2 : e3 Фd7—e8.
- № 206.** Взятие приводит к потере
 качества: 1... Лd8—d1+
 2. Kpg1—h2 Ce7—d6+!
 3. Le6 : d6 (3. g3 Фf3) 3...
 Фf5—e5+.

Авербах Ю. Л. и Бейлин М. А.

A19 Путешествие в шахматное королевство. М. «Физкультура и спорт», 1972.

288 с. с ил.

Авторы этой книги, гроссмейстер Ю. Л. Авербах и мастер М. А. Бейлин, — ровесники и старые товарищи по шахматному оружию. Много лет они выступают в шахматной печати, написали несколько книг (одну из них — совместно) и много статей, очерков, фельетонов.

В этой книге авторы возложили на себя обязанности гидов в увлекательном путешествии читателя по шахматному королевству. От самых азов, от правил игры и ходов фигур, они ведут читателя к пониманию красоты и глубины древней игры.

Авторов спросили, читателям какого возраста они адресовали книгу?

— От семи до семидесяти, — ответили они.

6-9-4

88-72

7A 9.1

**Юрий Львович Авербах
Михаил Абрамович Бейлин**

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Редактор Ю. А. Бразильский
Художественный редактор Л. А. Кулагин
Технический редактор Е. А. Тридентская
Корректор З. Г. Самылкина

A07649 Сдано в производство 29/XI—1971 г.
Подписано к печати 9/III—1972.

Бумага 84×108 $\frac{1}{2}$, гознак 100 гр.

Печ. л. 9,0. Усл. п. л. 15,12. Уч.-изд. л. 14,0.

Бум. л. 4,5. Тираж 200 000 (1-й завод 1-100 000) экз. Издат. № 4243.
Цена 99 коп. в перепл. № 7, 1 р. 05 к. в перепл. № 4.

Зак. 2312

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

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