

ОТ АЗОВ — К ВЕРШИНАМ МАСТЕРСТВА

УЧЕБНИК  
**ШАХНОЙ  
МАТ**

для ИГРЫ  
начинающих



РИПОЛ КЛАССИК

УЧЕБНИК **шахматной** ИГРЫ  
для начинающих

УДК 794  
ББК 75.581  
H56

Нестерова, Д. В.  
H56 Учебник шахматной игры для начинающих / Д. В. Нестерова. — М. : РИПОЛ классик, 2007. — 256 с. : ил. — (Советы для дома).

ISBN 978-5-7905-4234-3

Прочитав данную книгу, начинающие шахматисты не только освоят правила игры в шахматы, но и научатся основным шахматным приемам, которые помогут им одержать победу над более опытным соперником.

Представленные на страницах учебника иллюстрации окажут читателю помощь в изучении различных шахматных партий.

Книга рассчитана на начинающих любителей шахмат.

УДК 794  
ББК 75.581

ISBN 978-5-7905-4234-3

© ООО Группа Компаний  
«РИПОЛ классик», 2007

# ВВЕДЕНИЕ

Многие несведущие люди считают, что шахматы — это всего лишь приятный досуг. Однако эта замечательная игра является не только занятием, помогающим интересно провести время и пообщаться с другими любителями шахмат. Еще знаменитый советский педагог В. А. Сухомлинский писал: «Шахматы — превосходная школа последовательного логического мышления. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память». А вот что говорил о шахматах немецкий ученый Г. Клаус: «Точное логическое мышление легче тренировать посредством шахматной игры, нежели использовать для этой цели учебники логики. Известно, что человек гораздо охотнее обучается в процессе игры, чем при ином способе обучения». Эти слова справедливы по отношению как ко взрослому человеку, так и к ребенку.

О пользе изучения шахматных правил и совершенствования своего мастерства в этой игре для развития памяти, логического мышления, а также творческого потенциала говорить излишне, поскольку это известно практически всем. Игра в шахматы развивает навык самоорганизации, умение ориентироваться в быстро меняющейся ситуации, а также прививает чувство ответственности за принятое решение.

Еще более важным в наше время является то, что с помощью шахмат человек может научиться держать себя в руках в самых разных жизненных ситуациях, поскольку в этой игре каждый имеет возможность как почувствовать вкус победы, так и ощутить горечь поражения. Кроме того, шахматы учат противостоять психологическому давлению соперника. Именно этот опыт позволяет человеку безболезненно переносить любые жизненные испытания.

# ГЛАВА 1

## История шахмат

### Тайна возникновения шахмат

Несмотря на исторические изыскания и археологические находки, истинное время возникновения шахмат до сих пор не удалось назвать ни одному исследователю, поскольку до 570 года в литературе не встречается никаких упоминаний об этой игре. Однако существует несколько легенд, согласно которым шахматы были придуманы во времена более ранние, чем те, что подтверждаются историческими свидетельствами.

Так, в одной из легенд говорится о том, что шахматы были изобретены около 1000 года до н. э. индийским математиком, который также открыл возведение числа в степень.

В этой легенде рассказывается, что математик научил правителя играть в шахматы. Правителю очень понравилась эта увлекательная игра и он решил вознаградить своего учителя, спросив последнего, что он хочет получить в знак благодарности. Математик ответил на это так: «Положите на первую клетку шахматной доски одно зерно, на вторую — два, на третью — четыре и т. д. Дайте мне то количество зерна, ко-

торое получится, если заполнить все 64 клетки доски». Другими словами, математик предложил правителю возвести число «2» в 64-ю степень.

Также существуют легенды, согласно которым шахматы были изобретены в 3000–2000 годах до н. э. в Египте. Но поскольку, как уже говорилось, до 570 года в исторических документах и литературе об этой игре не упоминается, официально считается, что шахматы возникли именно в это время.

---

## Первые упоминания о шахматах

Первые упоминания о шахматах встречаются в персидских поэмах (570–600 годы), в которых написано, что эта игра была изобретена в Индии. Также согласно персидским литературным произведениям, датируемым 650–750 годами, в Персию шахматы попали во времена правления Чосроя I Ануширавана (531–579).

Стоит отметить, что в древних персидских книгах в мельчайших подробностях дается шахматная терминология, а также названия и действия различных шахматных фигур.

Одним из известных древних литературных произведений, в которых встречается упоминание о шахматах, является поэма Фирдоуси, известного персидского поэта, жившего в X веке. В поэме описаны различные подарки, преподнесенные посланцами индийского раджи ко двору персидского шейха Чосроя I Ануширавана. Од-

ним из этих подарков, как пишет Фирдоуси, была игра, изображающая сражение двух армий. В страны Запада шахматы были завезены мусульманами, завоевавшими территории от Индии и Персии на востоке до Испании на западе.

Первое упоминание о шахматах в христианском мире содержится в Каталонском Завете (1010), однако считается, что эта игра была известна в Европе и раньше. Так, согласно легенде, шахматы были преподнесены в качестве подарка Чарльману (VIII–IX века) от мусульманского правителя Гаруна-аль-Рашида.

В Германии шахматы появились в X–XI веках. В трудах монаха Фрумуна фон Тегермсе, датируемых 1030–1050 годами, написано, что Святослав Шуринь из Хорватии победил венецианского дожа Питера II в игре, ставкой в которой было право управлять далматинскими городами. Из Германии шахматы были завезены в Италию и в Англию.

В X–XI веках шахматы попали в Скандинавию, а в конце XI века игра из Италии была завезена в Богемию. Упоминания о шахматах встречаются в русских народных произведениях. Доказательством того, что шахматы попали в Россию с Востока, являются археологические находки, обнаруженные при раскопках в Новгороде. Кроме того, названия шахматных фигур в России указывают на арабское происхождение этой игры.

Существует предположение, что шахматы были завезены в Россию во время монголо-

татарского нашествия, а завоеватели в свою очередь узнали об этой игре от персов и арабов.

Согласно исследованиям историков, в первоначальном варианте шахматы были рассчитаны на четырех игроков, то есть в них было четыре набора фигур. Эта игра называлась шатрандж (в переводе с санскрита слово «шатр» означает «четыре», а слово «андж» — «отряд»). В персидской книге времен правления династии Сасанидов (242–651 года), написанной на пahlави (среднеперсидском языке), подробно описываются правила игры в шатрандж.

В соответствии с индийским учением шатрандж представляет собой Вселенную. Четыре стороны шахматной доски отображают четыре элемента (Земля, Воздух, Огонь, Вода), а также четыре времени года и четыре темперамента человека.

Слово «шахматы» произошло от персидского «шах», что означает «король», и арабского «мат» — «король умер».

Наибольшее влияние на игру в шахматы оказали арабы-мусульмане, которые не только ввели в шахматы такое понятие, как «игра вслепую», но и придумали различные шахматные задачи (мансубы). Последние приведены в книге о шахматах Аль-Адли, которая, к сожалению, в настоящее время утрачена.

Правда, в югославской библиотеке хранится ценный арабский манускрипт начала IX века, в котором описаны мансубы. Многие из них основываются на легенде «Мат Диларама».

Согласно этой легенде, Диларам был шахматистом, который играл на деньги и проиграл все свое имущество, а затем, в последней партии, поставил на кон свою жену. Диларам очень волновался и практически проиграл эту партию, однако его жена увидела, что он может победить противника, если пожертвует ему обе свои ладьи. Она шепнула ему это, и он выиграл партию.

После того как шахматы попали в Европу, книг об этой игре появилось довольно много. Одна из них, которая называлась «Книга игр», была написана по указанию испанского короля Альфонса X Мудрого в 1283 году.

---

## Шахматы в Западной Европе

Западная Европа заимствовала шахматы в форме шатранджа у арабов. Первое упоминание об этой игре в Западной Европе относится к началу XI века, однако многие историки утверждают, что шахматы были известны европейцам на два века раньше. Как бы там ни было, уже в XI–XII веках эта игра была одним из самых распространенных развлечений феодальной знати и входила в обязательную программу рыцарского воспитания.

Поскольку в настольные игры, существовавшие в Западной Европе со времен Древнего Рима, европейцы играли на деньги, то и в шахматы они тоже стали играть на ставки. И нет ничего

удивительного в том, что Церковь пыталась запретить шахматы. Но так как на эти запреты игроки не обращали внимания, уже к 1400 году они были отменены.

Стоит отметить, что, попав в Западную Европу в форме шатранджа, шахматы претерпели значительные изменения. Во-первых, уже в XI веке шахматная доска стала двухцветной (на Востоке для игры в шатрандж использовалась одноцветная доска). Во-вторых, европейцы изменили некоторые правила игры: вместо трех путей к победе — мат, пата и уничтожения всех фигур они оставили только один — мат, ввели в начальном положении двойной ход пешкой, придумали прыжок короля (в пределах прямоугольника  $c1-c3-g1-g3$ ), что явилось прообразом будущей рокировки. Кроме того, после превращения пешки в ферзя последний мог передвигаться на любое третье поле вокруг себя.

Как уже упоминалось выше, в 1283 году в период правления короля Кастилии и Леона, Альфонса X Мудрого, в Испании была написана «Книга игр», одна из частей которой была посвящена шахматам. Помимо описания правил игры, в книге было приведено 103 задачи, большинство из которых были взяты из восточных трактатов. Однако, в отличие от восточных аналогов, где целью решения задачи был выигрыш или ничья, европейские мастера шахмат ввели принципиально новое условие: поставить мат за определенное число ходов или определенной фигурой на определенном поле.

Подобные тенденции получили развитие и в других сборниках задач, появившихся приблизительно в то же время в Англии и Италии. Так, возникли задачи на так называемый обратный мат, целью которых было вынудить противника поставить мат.

Составленные европейскими шахматистами задачи в основном решались на пари или на ставку, то есть являлись своего рода азартной игрой. Разумеется, такие сборники задач были неплохим источником дохода и поэтому вскоре появились обманные задачи, решить которые было невозможно. Их смысл заключался в том, чтобы обмануть противника и выиграть пари или ставку.

Помимо сборников задач, в те времена в Европе появилось большое количество книг на шахматную тематику. В их числе были как дидактические произведения, которые зачастую были написаны в стихотворной форме и содержали основные правила игры, так и философские трактаты.

В конце XIII — начале XIV века одним из самых популярных произведений такого рода был трактат ломбардского проповедника Якобуса Цессолеса «Об обычаях людей простых и знатных». Взгляды проповедника отражали концепцию ученого и философа XII века Иоанна Солсберийского, согласно которой феодальное общество представляет собой единый механизм, каждая часть которого выполняет определенные функции.

Что касается трактата Цессолеса, то он отражал эти идеи применительно к шахматам. Ученый писал: «В жизни, как на шахматной доске, каждая фигура имеет не только свои права, но и обязанности». Цессолес представлял расстановку фигур и пешек на шахматной доске как модель феодального государства.

Серьезную реформу игра в шахматы претерпела в период Ренессанса. Благодаря тому что слон и ферзь получили намного большую свободу передвижения, игра стала более быстрой и динамичной.

Испанский историк Рикардо Кальво считает, что эта реформа произошла в Валенсии, в литературном кружке молодых поэтов. Стоит отметить, что последние создали первое сочинение, посвященное новым правилам игры в шахматы. Поэма, датируемая 1480 годом, называлась «Шахматы любви». В ней описывалась партия, сыгранная по новым правилам.

Вскоре в Испании вышли в свет первые печатные книги о новых шахматах, самой популярной из которых была книга «Забавы любви и искусство шахмат» (1497) Луиса Рамиреса Лусены. Через 15 лет в Риме на двух языках (испанском и португальском) было издано произведение португальца Дамиано о новых шахматах.

Эта книга оказалась настолько популярной, что выдержала 8 изданий.

Также распространению новых шахмат в Европе немало способствовала поэма священнослужителя, а впоследствии епископа Марка Иеро-

ними Виды «Игра в шахматы». Произведение было написано на классической латыни и в XVI веке было издано 30 раз и переведено почти на все европейские языки.

В XVI веке новые шахматы получили широкое распространение в Италии, где появилось много шахматистов-практиков, игравших на деньги и тем самым зарабатывавших себе на жизнь.

Одним из первых мастеров и теоретиков современных шахмат был испанский священник Рюи Лопес де Сегура, который в 1560 году приезжал в Рим специально для игры с итальянскими шахматистами. В 1561 году он выпустил книгу «Об изобретательности и искусстве игры в шахматы», в которой изложил теорию шахмат.

Международный шахматный турнир состоялся в 1575 году в Мадриде при дворе короля Филиппа II. В этом турнире испанцы Рюи Лопес и Альфонсо Серон играли с итальянцами Джованни Леонардо и Паоло Бои. Соревнование закончилось поражением испанцев.

Стоит отметить, что в XVI веке в правила игры было внесено еще одно новшество — рокировка. Итальянские мастера изобрели так называемую свободную рокировку, при которой местами могли поменяться король и ладья.

В конце XVI века самыми сильными шахматистами заслуженно стали считаться итальянские мастера. В этот период появилось понятие шахматной итальянской школы, в которой была ярко выражена наступательная стратегия игры — открытие путей для атаки на короля про-

тивника. Главной фигурой в этой атаке выступил ферзь.

Одним из классиков итальянской шахматной школы был Джоакино Греко, на сборниках шахматных задач которого выучилось несколько поколений лучших европейских шахматистов.

Основные положения итальянской шахматной школы теоретически были обоснованы в середине XVIII века мастерами Эрколе дель Рио и Доменико Лоренцо Понциани. Провозгласив шахматы искусством, они показали богатые комбинационные возможности игры, ее красоту. Правда, итальянцы недооценивали роль пешек, жертвуя ими, чтобы дать свободу более сильным фигурам.

В XVIII веке огромный вклад в теорию шахмат внес французский мастер Андре Франсуа Филидор. Также в это время во Франции была выпущена «Энциклопедия наук, искусств и ремесел», изданием которой руководил Дени Дидро. Соавторами произведения были Монтескье, Вольтер, Руссо и Даламбер.

В 1749 году вышла в свет книга «Анализ шахматной игры» Филидора, который был не только теоретиком и мастером шахмат, но и выдающимся композитором, одним из создателей французской комической оперы. Выбрав шахматы объектом своих научных исследований, автор подверг глубокому анализу стратегию игры.

В своей книге Филидор выступил с критической итальянской шахматной школы, которая, как уже упоминалось выше, недооценивала роль пе-

шек. Французский мастер, напротив, заявлял, что от пешечной структуры во многом зависит сила фигур. Кстати, Филидор во второй половине XVIII века был сильнейшим европейским шахматистом. В 1847 году он участвовал в шахматном турнире в Лондоне и со счетом 8 : 2 победил выдающегося арабского шахматиста Филиппа Стамму.

Во Франции в XVIII веке шахматы получили широкое распространение среди третьего сословия. Так, с 1750 года в Париже огромной популярностью у шахматистов пользовалось кафе «Прокоп», где регулярно проводились матчи. Кстати, в этом заведении за шахматной доской нередко проводили время Вольтер, Дидро, Руссо, Мирабо, Дантон и Робеспьер. Именно в этом кафе выдвинулись такие известные шахматисты, как Легаль и Филидор.

В начале XIX века шахматы завоевали популярность во многих европейских странах. В 1836 году Лабурдонне начал издавать первый в мире шахматный журнал «Паламед».

В 1837 году подобный журнал появился в Великобритании, а в 1846 году в Германии.

В 1851 году в Лондоне состоялся Первый международный шахматный турнир, победителем которого стал Андерсен. В 1862 году он выиграл в Лондоне Второй международный турнир.

Стоит отметить, что Андерсен считался сильнейшим шахматистом своего времени, однако в 1858 году его обыграл американец Пол Морфи со счетом 8 : 3. В Третьем международ-

ном турнире, прошедшем в Париже в 1867 году, победу одержал Колиш.

Первый официальный матч на первенство мира по шахматам прошел в 1886 году в США. За звание чемпиона мира соревновались Стейниц и Цукерторт. Чемпионом мира стал Стейниц, который был не только выдающимся шахматистом, но и основателем школы позиционной игры. Фактически он предложил принципиально новый подход к шахматам: его стратегия заключалась в постепенном накоплении, казалось бы, несущественных преимуществ и в виртуозном маневрировании с целью ослабления позиции противника.

К атаке Стейница переходил только тогда, когда получал достаточный для этого позиционный перевес, хотя одновременно с этим мастер учил, что атаковать необходимо только если имеется существенный перевес, иначе последний может исчезнуть.

К концу XIX века позиционная шахматная школа Стейница стала доминирующей. Одним из последователей Стейница был Эмануил Ласкер, победивший своего учителя в 1894 году в матче и ставший вторым чемпионом мира.

Школа Стейница завоевала немалую популярность потому, что ей было довольно легко овладеть. Но, к сожалению, теория выдающегося шахматиста нанесла ущерб творческому содержанию игры, поскольку, овладев позиционной школой, большинство мастеров, маневрируя, заботились в основном о безопасности своей по-

зации, уклоняясь от обострения игры. В это время в международных соревнованиях возрос процент скучных партий, заканчивающихся ничьей. В шахматах даже появился специальный термин «гроссмейстерская ничья», что означало уклонение от борьбы.

В начале XX века в шахматах возникло направление, получившее название «гипермодернизм». Его сторонники критиковали установки позиционной школы, полагая, что Стейниц и его последователи переоценили роль пешечного центра. Гипермодернисты разработали концепцию фигурно-пешечного центра, при которой контроль над центральными полями осуществляют как пешки, так и фигуры. Это привело к появлению целого ряда новшеств: новоиндийской и староиндийской защит, дебюта Рети за белых, защиты Нимцовича, защиты Грюнфельда, а также защиты Алехина за черных.

Гипермодернисты стремились к встречным активным действиям, к перехвату инициативы, к контригре. Они разработали и стали на практике применять различные приемы маневрирования в середине игры — лавирование, ограничение подвижности, блокада и т. п.

Но главная заслуга гипермодернистов — то, что они снова сделали шахматы увлекательными, вернув тактическую игру, наполненную различными комбинациями, на пьедестал, воздвигнутый когда-то представителями итальянской школы.

Несмотря на все это в шахматах по-прежнему главенствовали представители позицион-

ной школы. Именно приверженец позиционной школы Хосе Рауль Капабланка стал третьим чемпионом мира, победив в 1921 году Ласкера.

Капабланку называли шахматной машиной и считали непобедимым. Однако в 1927 году его обыграл русский шахматист Александр Алехин, который и стал четвертым чемпионом мира. В 1935 году Алехин проиграл голландцу Максу Эйве, но в 1937 году вернул звание чемпиона мира, победив Эйве в матче-реванше.

После смерти Алехина в 1946 году Международная Шахматная Федерация (ФИДЕ), созданная еще в 1924 году, взяла на себя организацию дальнейших соревнований за звание чемпиона мира.

Кстати, начиная с 1927 года ФИДЕ начала проводить соревнования на первенство мира среди женщин. Первой чемпионкой мира стала чешка Вера Минчек.

В 1948 году чемпионом мира стал гражданин СССР Михаил Ботвинник.

---

## Шахматы в России

Как уже говорилось, на территорию Руси шахматы попали с Востока. Первые письменные упоминания об этой игре датируются XIII веком, однако археологические находки свидетельствуют о том, что шахматы на Руси были известны еще X–XI веках. Шахматные фигуры были найдены при раскопках во многих русских

городах, что свидетельствует о том, что эта игра уже в XII–XIV веках была широко распространена на Руси. Популярность шахмат на Руси подтверждается также тем, что об этой игре упоминается в сказаниях и былинах о русских богатырях.

Стоит отметить, что точно так же, как в Западной Европе, церковь на Руси препятствовала распространению шахмат, приравнивая их к азартным играм. Но все попытки священнослужителей запретить эту игру оказались безуспешными.

Как известно, игре в шахматы уделяли внимание Иван Грозный, Борис Годунов, Алексей Михайлович, Пётр I. В шахматы играли на петровских ассамблеях.

Однако историки до сих пор не могут ответить на вопрос, когда в России появились новые шахматы. Доподлинно известно, что во времена Петра I играли уже по новым правилам.

Что касается книг о шахматах, то они появились в России только во второй половине XVIII века. Первыми произведениями о шахматах на русском языке были «Описание китайской шахматной игры» А. Леонтьева (1775) и переводное издание «Правила для шашечной игры» Б. Франклина (1791). Кстати, в названии последней книги нет ничего странного. Дело в том, что в XVIII веке в России шахматы часто называли большой шашечной игрой.

Первый русский учебник по шахматам вышел в свет только в 1821 году. Его автором был

И. Бутримов, который при написании учебника опирался на популярное немецкое руководство по шахматам И. Коха.

В 1824 году вышла книга «Шахматная игра, приведенная в систематический порядок», автором которой был сильнейший русский шахматист того времени А. Петров.

Помимо Петрова, в 1830-е годы в России сильным шахматистом считался К. Яниш. В конце 1840-х — начале 1850-х годов в Петербурге появилась плеяда талантливых шахматистов, самыми выдающимися из которых были И. Шумов, Д. Урусов и В. Михайлов.

Первый шахматный клуб в России был открыт в Петербурге в 1853 году, а первый шахматный журнал стал выходить с 1859 года, тоже в Петербурге.

Основоположником русской шахматной школы считается М. Чигорин, который был первым русским шахматистом, вступившим в борьбу за высший шахматный титул. Он открывал шахматные клубы, издавал шахматные журналы, вел шахматные отделы в периодической печати, являлся организатором соревнований.

Именно Чигорин организовал первый турнир сильнейших шахматистов России (1878–1879), выиграв в нем решающую партию у С. Алапина и став победителем этих соревнований.

Первым международным соревнованием в России был матч-турнир сильнейших шахматистов мира, который проводился в Петербурге в 1895–1896 годах.

Но, несмотря на все это, в XIX веке по уровню игры в шахматы Россия сильно отставала от большинства стран Европы. Ситуация несколько изменилась в начале XX века, когда русские шахматисты стали выезжать на соревнования в Германию. Также популяризации шахмат весьма способствовала деятельность Петербургского шахматного собрания, которое было основано в 1903 году.

Так, в 1909 году собрание провело международный турнир, посвященный памяти Чигорина. В этом соревновании, наряду с чемпионом мира Э. Ласкером, одержал победу сильнейший шахматист России А. Рубинштейн.

В 1913 году состоялся Всероссийский съезд шахматистов, посвященный десятилетию Петербургского шахматного собрания.

Во время съезда состоялись чемпионат высших учебных заведений Петербурга, Всероссийский турнир любителей и Всероссийский турнир мастеров.

В 1914 году в России был проведен крупный международный турнир, в котором победил Э. Ласкер. Второе место занял Х. Капабланка, а третье — А. Алехин.

Кстати, в середине этого турнира произошло знаменательное событие в истории отечественных шахмат: состоялось учредительное собрание Всероссийского Шахматного общества, во время которого было избрано руководство общества (председателем выбрали П. П. Сабурова).

Присутствующий на съезде в качестве гостя председатель Германского шахматного союза профессор Р. Гебгардт пригласил российских шахматистов в Германию для участия в турнире. Вскоре более тридцати русских мастеров шахмат отправились в Мангейм. Однако эти соревнования так и не были закончены: началась Первая мировая война.

В Советской России первый шахматный чемпионат — «Всероссийская шахматная олимпиада» — состоялся в Москве в конце 1920 года. Первым чемпионом стал А. Алехин, а второе место занял П. Романовский.

В 1921 году Алехин выехал на постоянное место жительства за рубеж. В Берлине он издал брошюру «Шахматная жизнь в Советской России», которая заканчивалась следующими словами: «Кажется невероятным, что на таком несолидном фундаменте можно построить что-нибудь значительное. Ныне русским шахматистам приходится уповать лишь на случайные шансы и использовать их, разумеется, как можно продуктивнее, пока не случится наконец то событие, которого русская шахматная общественность ожидает с той же горячей надеждой, что и вся мыслящая Россия».

В апреле 1921 года в Петрограде вышел в свет «Листок шахматного кружка Петрогубкоммуны». В передовой статье первого номера было написано следующее: «Не за горами то время, когда шахматное искусство в России, возрожденное единодушной работой всех учени-

ков и учителей, займет почетное место на арене грядущих мировых соревнований».

С августа 1922 года в Петрограде стал выходить шахматный журнал, который назывался «Шахматный листок», а в конце того же года возобновил свою деятельность Всероссийский шахматный союз. Правда, через два года он был ликвидирован, поскольку, наряду с другими видами спорта, шахматы вошли в образованный в 1924 году Высший Совет Физической культуры (ВСФК).

В 1924 году состоялся объединительный съезд, на котором председателем оргбюро шахматной секции был избран заместитель министра юстиции Н. Крыленко. Впоследствии Крыленко организовал три крупных международных шахматных турнира: в 1925, 1935 и 1936 годах.

Согласно статистике, если в 1923 году число организованных шахматистов в стране было менее 3 тысяч, то уже в 1934 году оно увеличилось до 500 тысяч.

Считается, что отечественные мастера создали так называемую советскую школу шахмат, основателем которой был Ботвинник. Также большой вклад в создание школы внесли Всеволод Раузер, Петр Романовский, Григорий Левенфиш, Илья Рабинович и Александр Константинопольский.

Разумеется, советская шахматная школа опиралась на другие школы. В частности, от итальянской школы она взяла отношение к игре как к искусству, а от позиционной — отношение

к шахматам как к науке. От гипермодернистов представители советской шахматной школы переняли стремление к перехвату инициативы при игре черными.

Главным же достижением советской шахматной школы явилась разработка научно обоснованных методов разностороннего обучения шахматистов и их подготовки к соревнованиям — теоретической, практической, физической и психологической.

Первый после окончания Второй мировой войны международный шахматный турнир доказал, что СССР удалось сохранить свой огромный шахматный потенциал. В состоявшемся в сентябре 1945 года матче по радио между командой США и сборной СССР победили советские шахматисты. Приехав в 1946 году в Москву, американцы снова проиграли.

А после того как в 1948 году Ботвинник стал первым советским чемпионом мира по шахматам, борьба за этот титул в основном проходила между советскими шахматистами.

Седьмым чемпионом мира был В. Смыслов, восьмым — М. Таль, девятым — Т. Петросян, десятым — Б. Спасский.

Одннадцатым чемпионом мира по шахматам в 1972 году стал американец Роберт Фишер, но после того, как он через три года вступил в конфликт с ФИДЕ и отказался защищать свое звание, двенадцатым чемпионом мира стал Анатолий Карпов.

Этот выдающийся шахматист в течение

10 лет успешно защищал свое звание, но в 1985 году проиграл матч на первенство мира Гарри Каспарову, который и стал тринадцатым чемпионом мира.

На шахматном троне Каспаров царствовал 15 лет. Кстати, начиная с 1993 года он играл матчи на первенство мира вне ФИДЕ, пытаясь создать для проведения этих соревнований специальную организацию, однако эти попытки так и не увенчались успехом. ФИДЕ в это время продолжала проводить чемпионаты, которые среди шахматистов получили название «по версии ФИДЕ». По этой версии первым чемпионом стал Карпов. Вскоре ФИДЕ стала проводить мировые шахматные турниры по так называемой нокаут-системе. Стоит отметить, что и в этих соревнованиях победителем стал Карпов.

Несмотря на то что в 2000 году Каспаров проиграл матч за шахматную корону россиянину В. Крамнику, в настоящее время он по-прежнему считается сильнейшим шахматистом мира. Помимо Каспарова, есть еще два чемпиона — Пономарев и Крамник.

## ГЛАВА 2

# Знакомство с полем и шахматными фигурами

---

### Поле битвы

Полем битвы в шахматах является шахматная доска. Она представляет собой квадрат, каждая сторона которого состоит из 8 клеток.

Из этого следует, что вся доска разделена на 64 клетки, которые в шахматах называются полями (иногда шахматисты называют их пунктами).

Границы полей попеременно окрашены в светлый и темный цвета. Первые называют белыми, а вторые — черными.

При игре шахматная доска должна быть расположена так, как указано на *рисунке 1*, то есть нижнее угловое поле, находящееся с правой стороны игрока, должно быть белое.

Следует отметить, что на всех приведенных ниже рисунках белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — наверху.

Как известно, белые и черные фигуры находятся на противоположных сторонах доски. В составе каждой армии имеются король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Об их расположении на шахматном поле, а также о присущих им боевых качествах речь пойдет ниже.

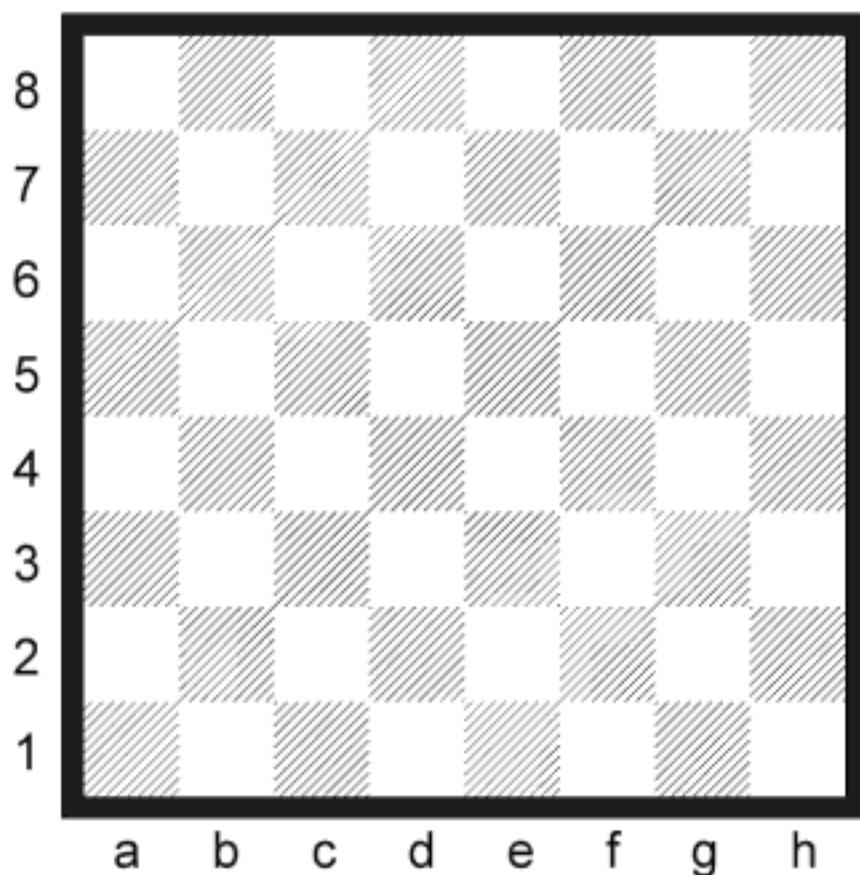


Рисунок 1

## Обозначения полей

Для записи партий и ходов фигур существует так называемая шахматная нотация. Начинаяющему шахматисту прежде всего необходимо обозначить все поля шахматной доски. Для этого через все 8 клеток, идущих от одного игрока к другому, надо провести линии, которые в шахматах обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h.

Из этого следует, что крайняя левая линия от играющего белыми фигурами, а также крайняя правая от играющего черными фигурами будет обозначаться как линия «a». Соответственно, следующая будет линией «b» и т. д. Эти линии называют вертикалями.

К вертикалям проводят перпендикулярно 8 параллельных линий, которые называются го-

ризонталами, или рядами. Эти линии нумеруют цифрами от 1 до 8.

Так же, как и в случаях с вертикалями, ближайшим к играющему белыми фигурами будет ряд 1, затем — ряд 2 и т. д. А вот к играющему черными фигурами ближайшим будет ряд 8, затем — 7 и т. д.

Необходимо запомнить, что каждое поле доски обозначается буквой по вертикали и цифрой по горизонтали. Например, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются a1 и h1, а у играющего черными фигурами — a8 и h8.

Помимо вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии — диагонали. Их обозначают сокращенно: например, a3—f8 (диагональ a3—b4—c5—d6—e7—f8).

Часть доски, занятая вертикалями a, b, c, называется ферзовым флангом, а вертикалями f, g, h — королевским флангом. Поля d4, e4, d5 и e5 образуют центр.

---

## Фигуры и пешки

Как уже отмечалось выше, у каждого игрока имеется по 8 фигур и по 8 пешек. У одного из противников фигуры белые, у другого — черные. Далее для простоты изложения белые и черные фигуры, а также играющие ими будут именоваться сокращенно «белыми» и «черными».

### Расстановка фигур и пешек

Черные и белые фигуры необходимо расставлять так, как показано на *рисунке 2*.

Пешки всегда располагаются в первой шеренге. Они прикрывают фигуры, которые стоят во втором ряду: по углам ладьи, рядом с ними кони, за конями — слоны, а посередине король и ферзь. Стоит отметить, что начинающие шахматисты часто путают расположение ферзя и короля. Следует помнить, что белый ферзь всегда находится на белом поле, а черный — на черном. На эту тему у шахматистов существует даже поговорка «Ферзь любит свой цвет».

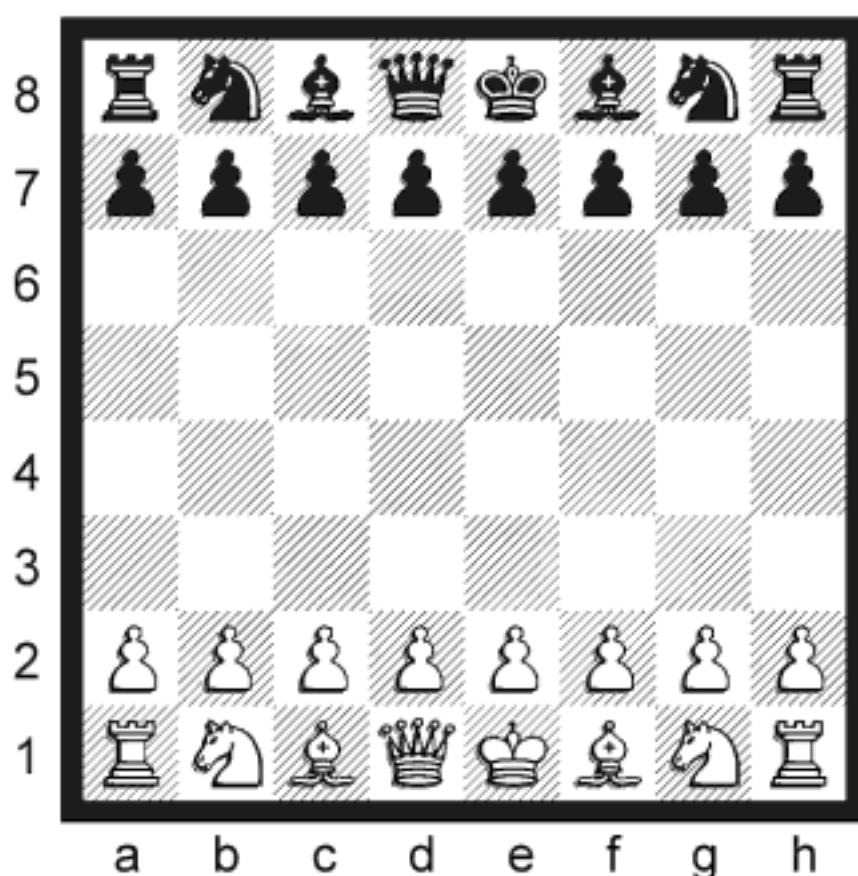


Рисунок 2

### Язык шахматных фигур

В шахматах для фигур существуют специальные обозначения (табл. 1). Пешки буквами не обозначаются, указывается только их расположение. Например, a2.

Таблица 1. Обозначения фигур

Фигура	Обозначение
Король	К
Ферзь	Ф
Ладья	Л
Слон	С
Конь	К

Для записи позиций к сокращенным названиям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они располагаются. Например, ферзь, стоящий на поле g4, будет обозначен так: Фg4. При записи двух одинаковых фигур название фигуры не повторяется. Например, вместо Сс1, Cf1 пишут так: Сс1, f1. При расположении на одной вертикали они записываются в порядке от 1-й до 8-й горизонтали.

Расположение фигур в начале игры будет записано следующим образом.

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

Черные: Кре8, Фd8, Лa8, h8, Сс8, f8, Kb8, g8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

## Ходы фигур и пешек

Шахматная партия состоит из серии ходов. Игру всегда начинают белые, то есть они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру.

Король — самая важная фигура. Если королю поставлен мат, то партия считается про-

игранной. Эта фигура ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, то есть перемещается только на одну клетку (*рис. 3*).

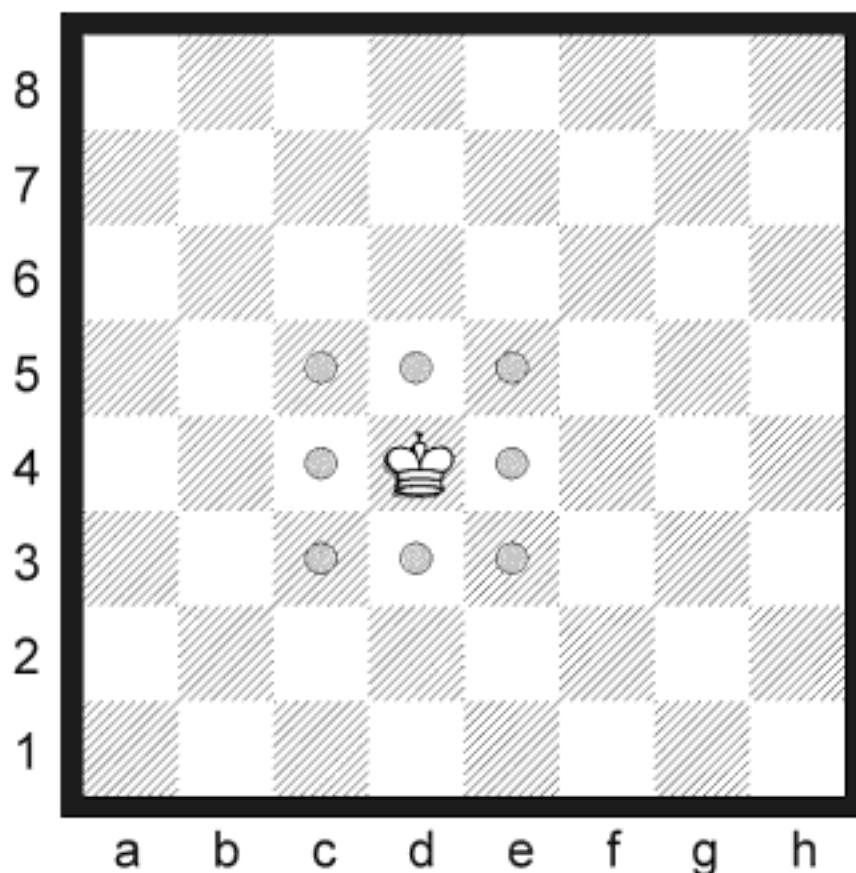


Рисунок 3

Чтобы перейти всю шахматную доску, королю требуется семь ходов.

Ферзь — самая сильная фигура. В шахматной терминологии его называют тяжелой фигурой. Ему открыты все пути — вертикали, горизонтали и диагонали (*рис. 4*). За один ход ферзь может перенестись через все поле — от края до края, но игрок вправе остановить фигуру на любом квадрате. Ладья по силе уступает только ферзю и тоже считается тяжелой фигурой. Она ходит по вертикалям и горизонталям, вперед, назад, налево или направо (*рис. 5*).

Эта фигура, как и ферзь, может перенестись через все поле, конечно, если на ее пути не стоят другие фигуры.

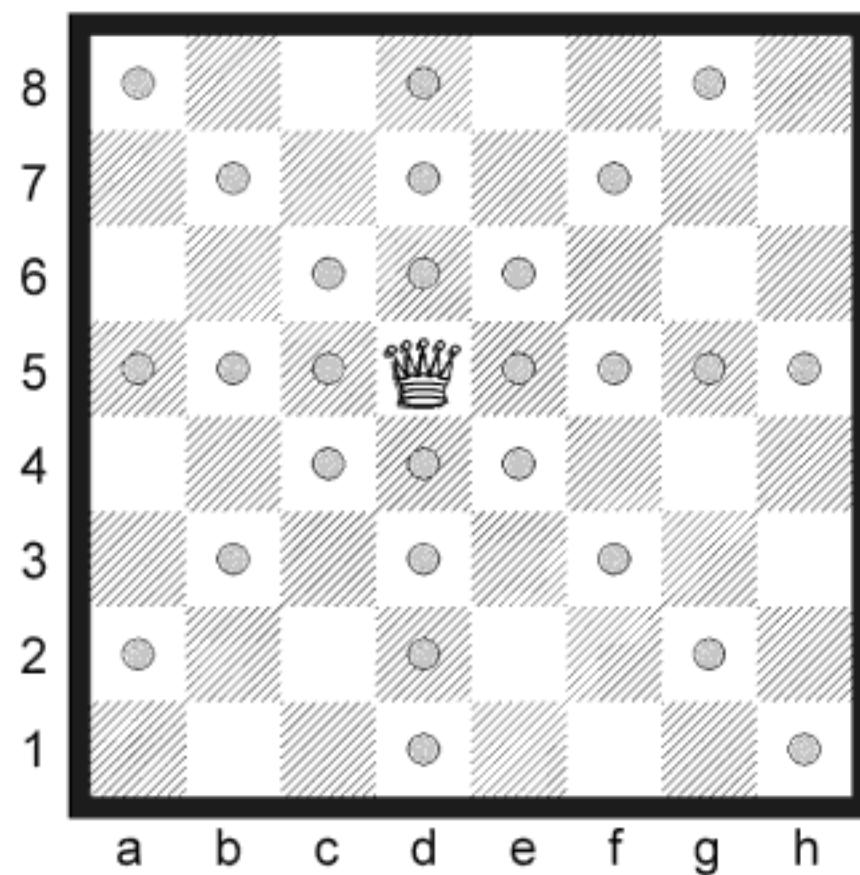


Рисунок 4

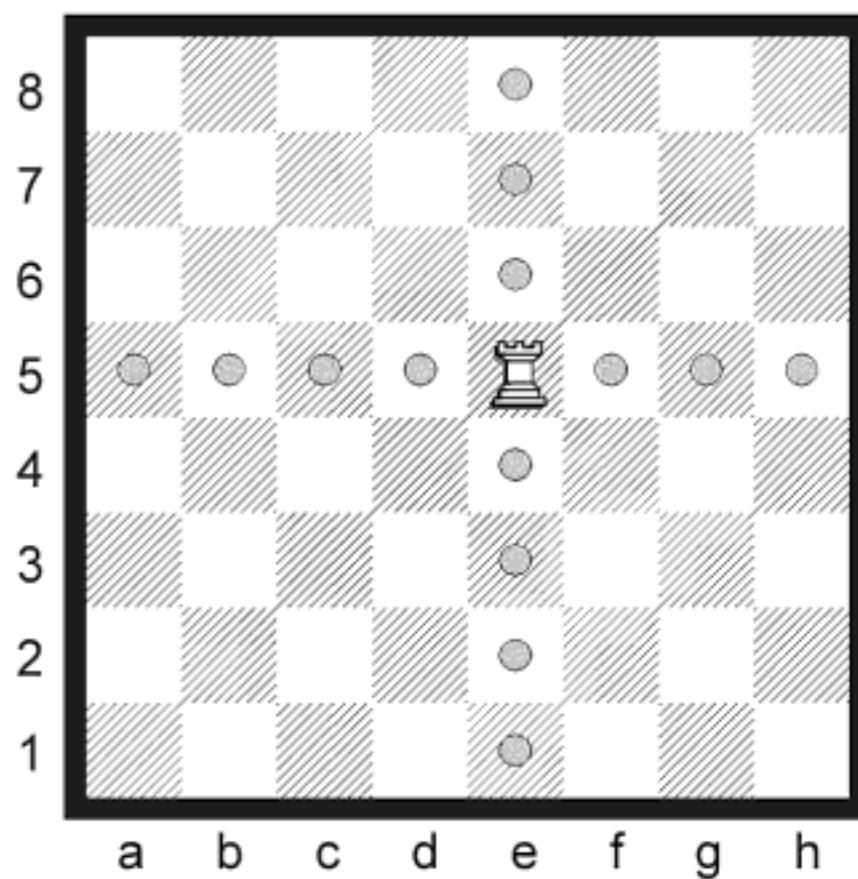


Рисунок 5

Слон относится к легким фигурам и ходит только по диагоналям, вперед и назад (*рис. 6*).

Эта фигура тоже может ходить на неограниченное количество полей, если на ее пути нет препятствий. Стоит отметить, что один из двух имеющихся у каждого игрока слонов может пе-

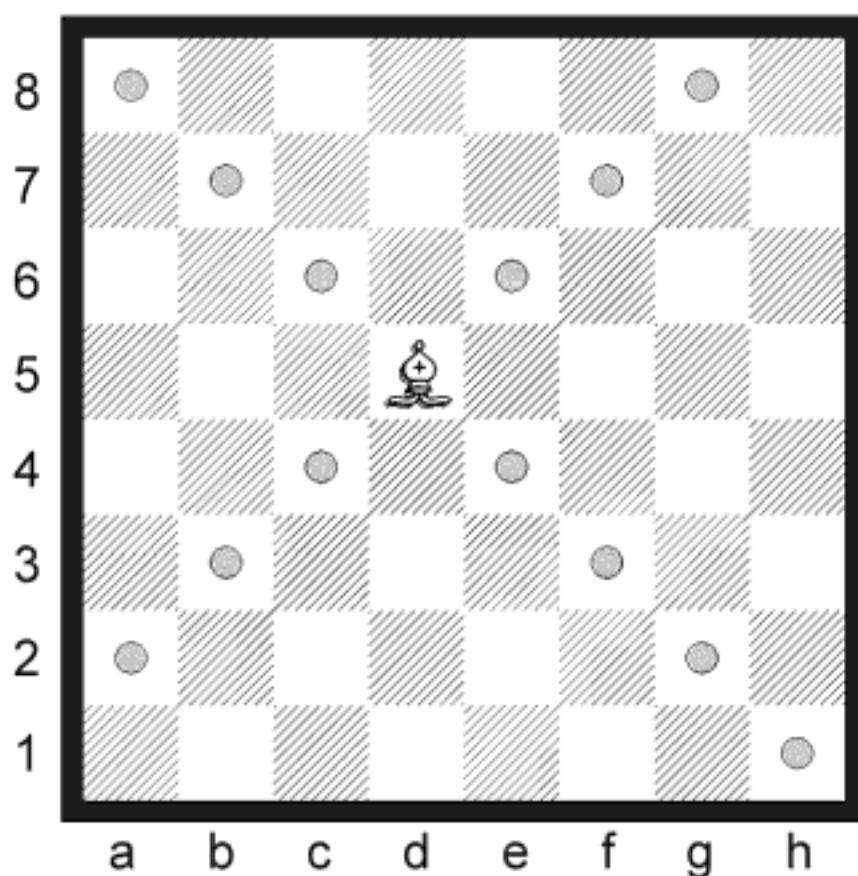


Рисунок 6

редвигаться только по белым полям, а другой — только по черным. Первый в шахматной терминологии называется белопольным слоном, а второй, соответственно, — чернопольным. Белопольный и чернопольный слоны никогда не сталкиваются. Конь считается легкой фигурой. Его ход сильно отличается от ходов других фигур и пешек. Движется он следующим образом: два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед (*рис. 7*).

Другими словами, его ход напоминает букву «г», изображенную в разных положениях. При передвижении конь меняет цвет поля: с белого он ходит на черное, и наоборот, — с черного на белое. Конь может перескакивать как через свои, так и через чужие фигуры — главное, чтобы поле, на которое он собирается пойти, было свободным от своих фигур. Если же на клетке располагается фигура или пешка противника, то конь может ее взять.

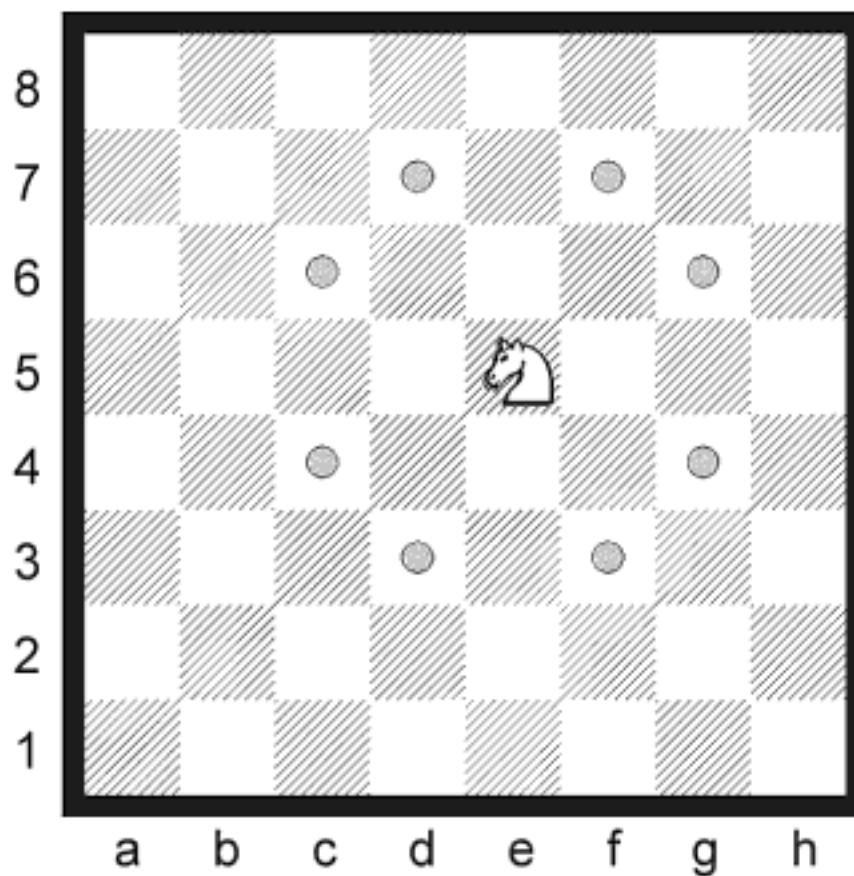


Рисунок 7

Пешка является самой слабой боевой единицей в шахматах. Она ходит только вперед по вертикали на одну клетку (*рис. 8*). Однако в начальном положении пешка может сделать двойной ход, то есть перепрыгнуть через клетку.

Стоит отметить, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Если она

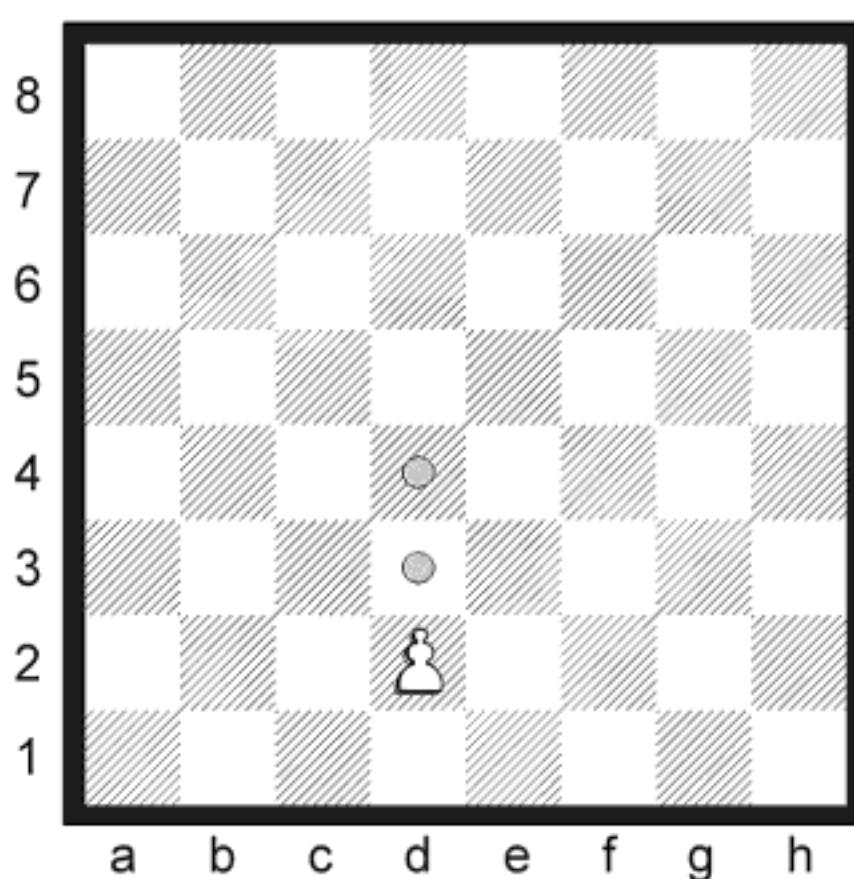


Рисунок 8

преодолевает все поле и попадает на последний ряд, то превращается в фигуру своего цвета — в ферзя или в любую другую фигуру по выбору игрока. Однако в короля пешка превратиться не может.

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

В большинстве случаев пешку превращают в ферзя, поскольку последний является самой сильной фигурой в шахматах. Не лишним будет отметить, что пешки называют по тем фигурам, переди которых они располагаются в начальной позиции: пешки «d» именуют ферзовыми, пешки «e» — королевскими, пешки «a» и «h» — ладейными, пешки «b» и «g» — коневыми, пешки «c» и «f» — слоновыми.

### **Взятие фигур и пешек**

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки располагается своя фигура или пешка, то путь закрыт, а если фигура или пешка противника, то ее можно взять (побить). При взятии фигуру или пешку противника снимают с доски, а свою фигуру или пешку ставят на ее место. Взятие происходит за один ход.

Из этого правила есть исключение: король не может взять ферзя и не может объявить мат королю противника.

Стоит отметить, что брать неприятельскую фигуру необязательно: играющий сам решает, побить ему фигуру противника или сделать какой-либо другой ход.

Все фигуры бьют так же, как и ходят, то есть берут фигуру или пешку противника, находящуюся на пути их хода. Что касается пешки, то она берет не так, как ходит: бьет по диагонали (вправо и влево) только впереди себя.

Если пешка в начальной позиции делает двойной ход и становится рядом (по горизонтали) с вражеской пешкой, то она может быть взята «на проходе», поскольку прошла поле, находящееся под ударом пешки противника.

Взять пешку «на проходе» можно только немедленно в ответ на двойной ход пешки. В дальнейшем это право у игрока теряется.

## Ценность фигур и пешек

Ниже всех фигур ценится пешка, разумеется, до тех пор, пока она не перешла поле и не превратилась в фигуру. Однако у пешки есть действенный прием — одновременное нападение на две фигуры противника. Этот прием в шахматной терминологии называется «вилка».

Кроме того, если несколько пешек наступают цепью, то они могут успешно теснить вражеские фигуры. Слон ценится примерно в три пешки, а конь по силе равен слону, но становится более ценным, если располагается в центре: находящийся в центре доски конь контролирует

восемь полей, а расположенный в углу — только два поля.

Ладья сильнее слона и коня. Она ценится примерно в пять пешек.

Что касается ферзя, то эта фигура самая ценная. Все восемь пешек стоят меньше, чем один ферзь. Последний сильнее ладьи и слона, взятых вместе.

### Рокировка

Как уже упоминалось выше, шахматный ход состоит из передвижения фигуры или пешки с одного поля на другое. Но в шахматах существует правило, по которому один раз в партии игроку разрешается одновременно сделать ход королем и ладьей. Такой ход называется рокировкой. Собирается он следующим образом: король передвигается через одно поле по направлению к ладье, после чего ладья становится рядом с королем по другую сторону от него.

На *рисунке 9* изображено положение, которое занимают короли и ладьи после рокировки. Рокировка, произведенная белыми, называется короткой, а черными — длинной, поскольку в последнем случае ладья проделывает большой путь.

Рокировка не разрешается, если:

- участвующие в рокировке король и ладья уже ходили в партии;
- королю сделан шах;
- после рокировки король попадет под шах;

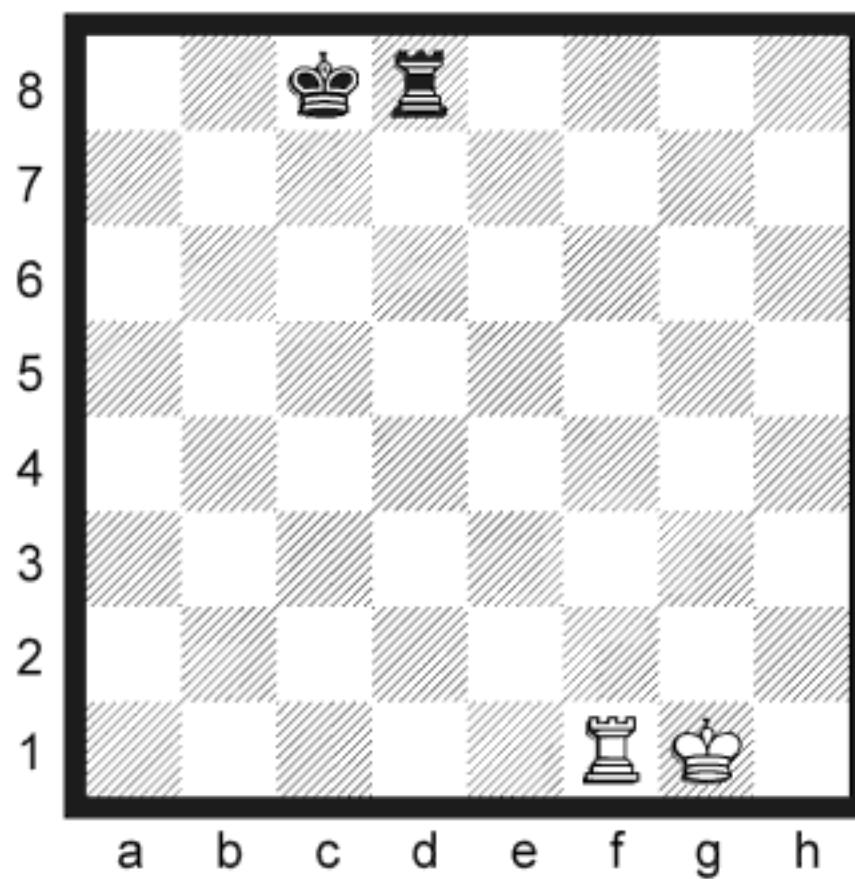


Рисунок 9

- между королем и ладьей располагается фигура;
- король переходит поле, атакованное вражеской фигурой.

На *рисунке 10* видно, что черные не могут произвести ни длинную, ни короткую рокировку. В первом случае этому ходу препятствует

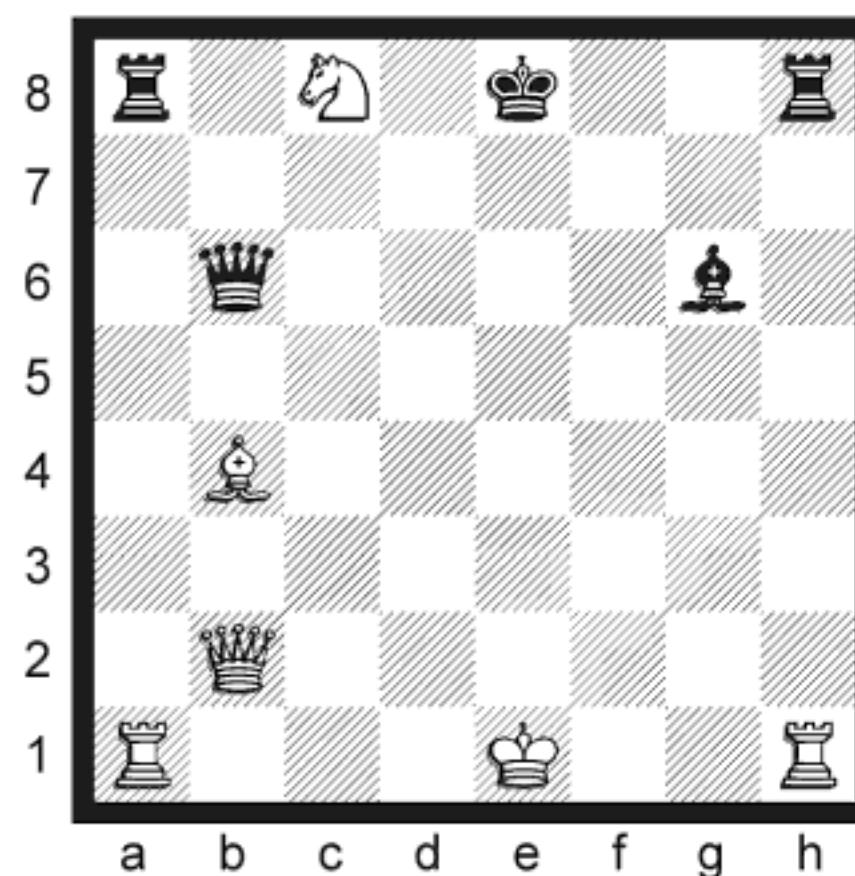


Рисунок 10

белый конь, стоящий на c8. Короткой же рокировке мешает то, что черный король переходит поле f8, находящееся на пути белого слона. Белые могут сделать только длинную рокировку, разумеется, если они не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

То обстоятельство, что белая ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит поле b1, атакованное слоном, рокировке не препятствует. Короткую рокировку белые произвести не могут, поскольку поле g1, на которое должен попасть после рокировки король, атаковано черным ферзем.

На *рисунке 11* возможна только короткая рокировка белых. Длинную рокировку они совершиТЬ не могут, так как этому мешает их ферзь. Черные не имеют права произвести ни длинную, ни короткую рокировку, так как их король находится под шахом.

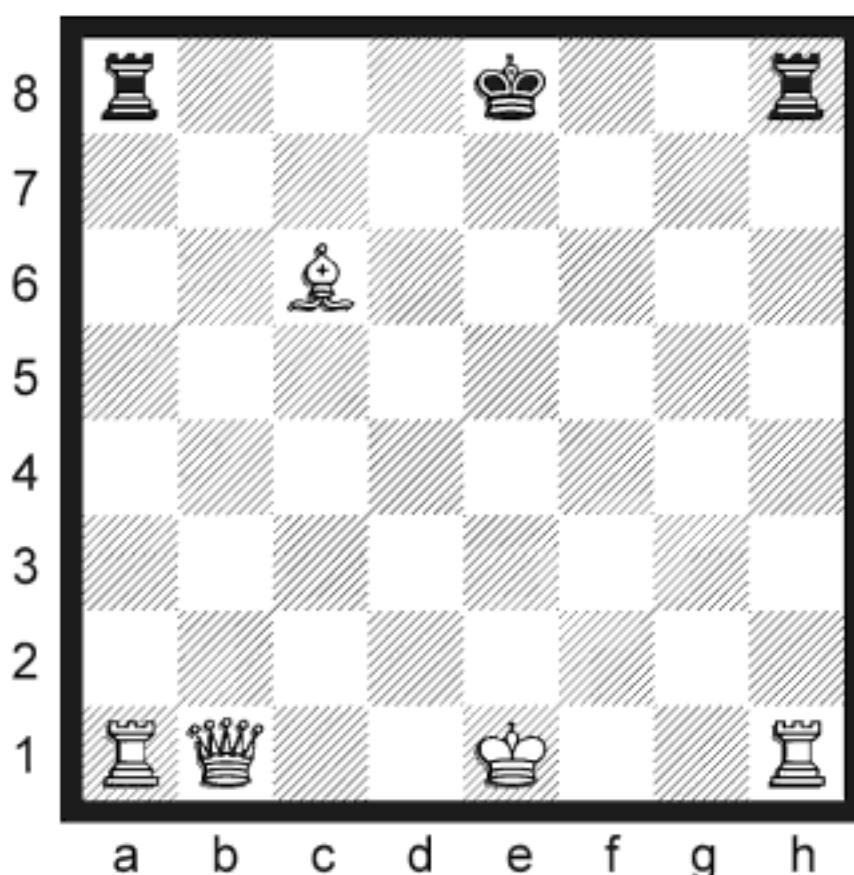


Рисунок 11

# ГЛАВА 3

## ШАХМАТНЫЕ ПРАВИЛА

---

### Общие правила

В шахматах существуют общие правила, которых игроки должны обязательно придерживаться в турнирах и матчах.

1. Прикосновение к своей фигуре обязывает игрока ходить ею.

2. Прикосновение к фигуре противника обязывает игрока взять ее.

3. Если фигура поставлена на новое поле или от нее отнята рука игрока, то ход считается сделанным.

4. Прикосновение игрока к своей фигуре, у которой нет ни одного хода, не влечет за собой никаких последствий.

5. Прикосновение игрока к фигуре противника, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

6. При рокировке, произведенной с нарушением правил, короля и ладью ставят на прежние места и делают ход королем. Если последнее невозможно, то ошибка не влечет за собой никаких последствий.

7. Если во время партии или по ее окончании обнаружена допущенная ошибка, то партия переигрывается с того момента, когда была сделана ошибка.

8. Если игроку нужно поправить свою или чужую фигуру, то он обязан предупредить противника словом «поправляю». В противном случае применяются правила, указанные в пунктах 1 и 2.

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

10. В случае пата, вечного шаха или обоюдного согласия противников партия считается законченной вничью. Также партия признается ничьей, если у обоих игроков остались только короли или если у одного из них остался король, а у другого король с конем или слоном. Кроме того, партия заканчивается ничьей, если три раза повторяется одна и та же позиция, и при этом очередь хода остается за той же стороной. И наконец, по требованию одного из противников партия может признаться ничьей, если за последние пятьдесят ходов не было ни одного хода пешкой и ни одного взятия.

---

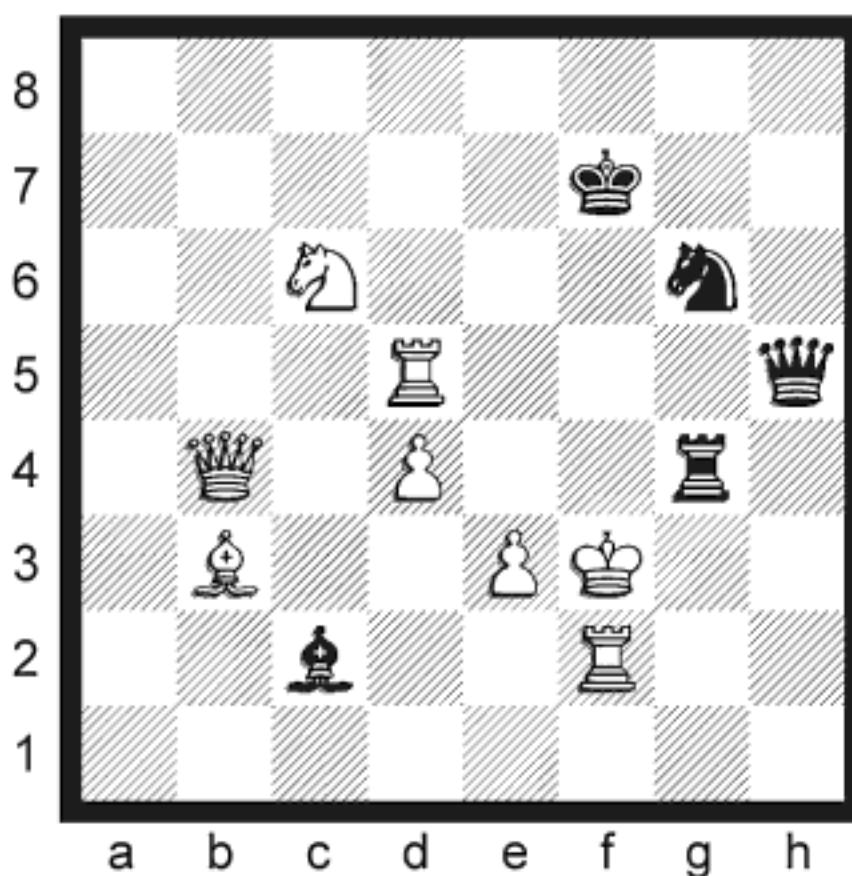
## Шах

Шахом называется нападение на короля, то есть угроза взять его на следующем ходу. При этом принято, хотя и не обязательно, предупреждать другую сторону об угрозе словом «шах».

Стоит отметить, что игрок имеет право ставить под удар или оставлять под ударом любую

фигуру, кроме короля. Случайная подставка под удар короля считается недействительной, и ход заменяется другим.

В шахматах существует такое понятие, как вскрытый шах. В позиции, которую занимает белый король на *рисунке 12*, он имеет только один ход на e2, тогда как в распоряжении черного короля находится пять полей. Если очередной ход за белыми, то они могут поставить шах черному королю разными способами.



*Рисунок 12*

Например, белый ферзь может пойти на b7, e7 или f8, а конь на d8 или e5. А при любом ходе ладьи возникнет угроза нападения слона на черного короля, что и является вскрытым шахом.

Также вскрытый шах черному королю получится, если пойти белым королем на e2.

Другими словами, вскрытый шах — это угроза королю противника со стороны фигуры, которая стоит за той, что сделала ход.

Внимательно посмотрев на рисунок, можно заметить, что если пойти ладьей d5 на f5 или d7, то шах королю черных можно поставить одновременно двумя фигурами — слоном и ладьей. Такой шах называется двойным.

Если ход в партии за черными, то последние могут объявить шах ферзем при ходе на h1, h3, f5 или взяв им ладью на d5. Также они могут поставить шах, пойдя слоном на d1 и e4 или конем на e5 или h4. При любом ходе черной ладьи на g4 белым угрожает вскрытый шах ферзем, а при ходах ладьи на f4 и g3 — двойной шах.

### **Защита от шаха**

На примере показанной на приведенном выше рисунке партии можно рассмотреть различные способы защиты от шаха. Прежде всего можно передвинуть короля на другое поле. Например, при ходе белых королем на e2 черный король может уйти от вскрытого шаха, передвинувшись на g7, g8, e6 или e8. Если белые ставят шах конем на e5, то черные могут взять коня ферзем или конем. Причем в последнем случае они, в свою очередь, объявляют шах белым.

Если белые объявляют шах ферзем, передвинув его на f8, то черные могут взять его конем или королем.

При ходе черных слоном на d1 белые могут побить слона своим слоном. При вскрытом шахе при ходе ладьи черных на g1 белые могут

побить ладьей ферзя черных и объявить при этом вскрытый шах слоном.

Также способом защиты от шаха является постановка между атакующей фигурой противника и своим королем фигуры или пешки. Так, от шаха при ходе белого ферзя на d7 черные могут защитить своего короля ходом коня на e7. От шаха слоном, передвинутым на d1, белые могут спастись ходом ладьи на e2.

Что касается ладьи f5 и слона b3, то черные их могут взять. Так как одним ходом побить обе эти фигуры нельзя, королю черных следует пойти на g7 или на e8. Если черные пойдут ладьей на f4, то они поставят двойной шах и королю противника придется пойти на g2 или g3. Также двойной шах белым будет объявлен, если черные пойдут ладьей на g3. Ответом другой стороны будет взятие королем ладьи g3 — побив ладью, белые обезопасят короля и сами поставят вскрытый шах черным.

---

## Мат

Целью шахматной партии является мат королю противника — главной фигуре на доске.

Так, на *рисунке 13* короли f4 и f6 отнимают друг у друга три поля: e5, f5, g5. Белые могут поставить мат в один ход.

На *рисунке 14* короли a5 и c5 отнимают друг у друга поля b4, b5, b6. И, как и на предыдущем рисунке, белые ставят мат.

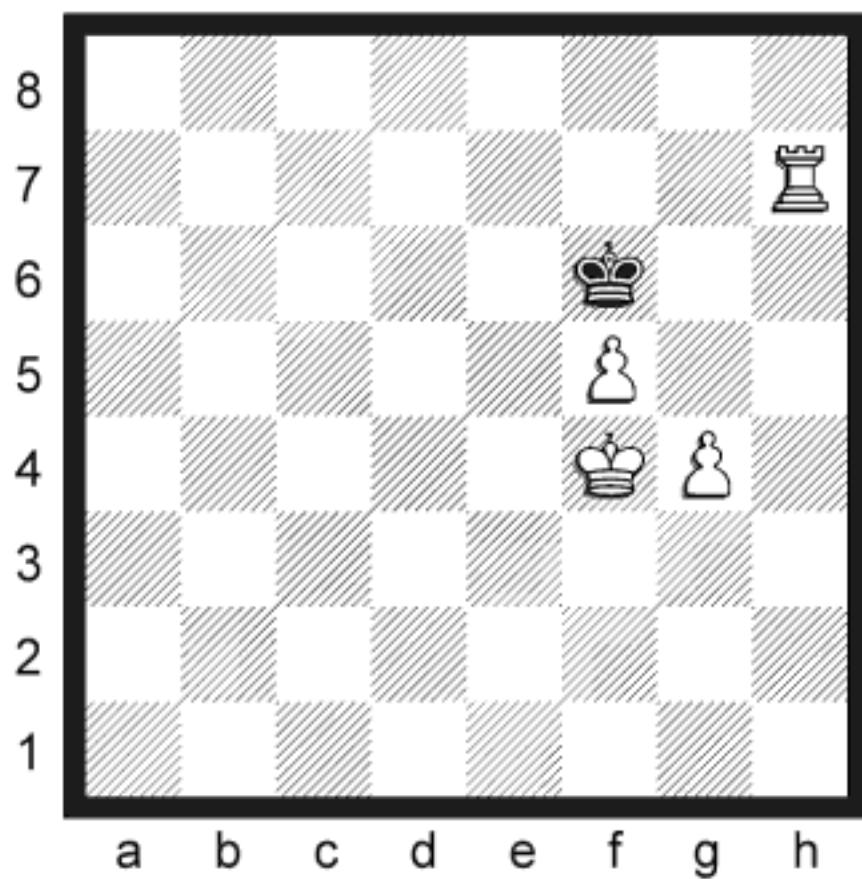


Рисунок 13

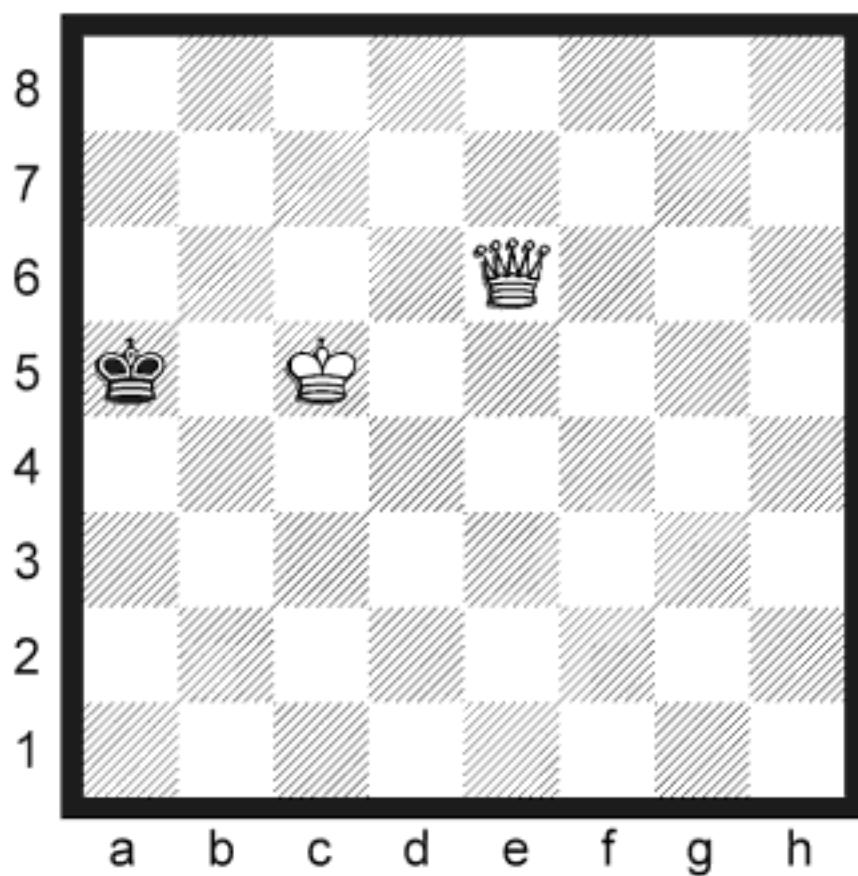


Рисунок 14

На рисунке 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля c4, d4, e4. В этом случае черные ставят мат в один ход.

Противостояние королей через клетку по вертикали или горизонтали, изображенное на трех приведенных выше рисунках, называется оппозицией.

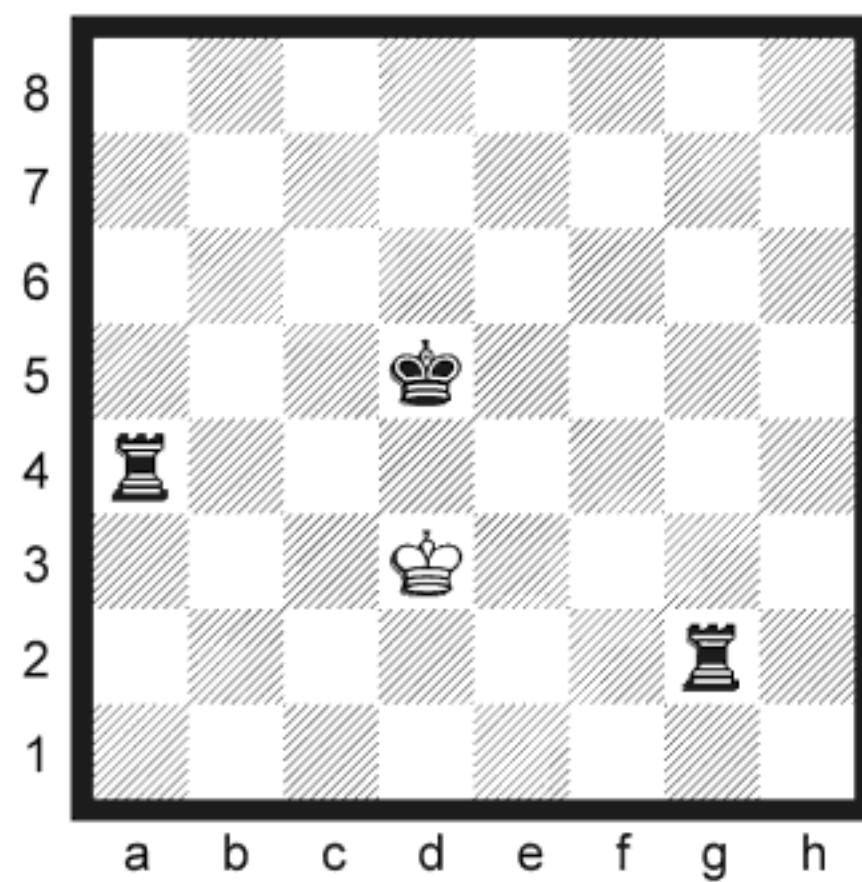


Рисунок 15

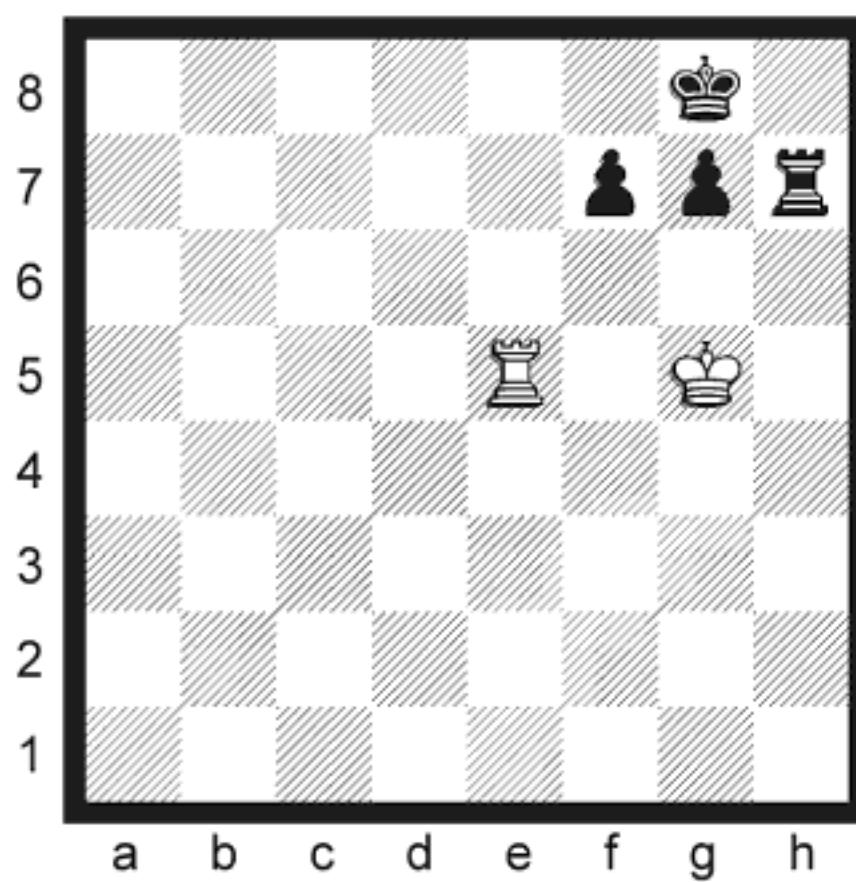


Рисунок 16

В шахматной теории оппозиция играет очень большую роль. Стоит отметить, что король не может отнять у короля противника больше трех полей. На *рисунке 16* король черных располагается на краю доски и его передвижение ограничено пятью полями.

Поскольку фигуры и пешки черных отнимают у него три поля, свободными остаются только поля f8 и h8.

Кроме того, в этой партии у белых создается острая необходимость атаки поля g8. Этого можно достигнуть ходом ладьи белых e5 на поле e8. В этом случае ладья одновременно атакует поля f8, g8 и h8 и, следовательно, ставит королю противника мат.

В этом и аналогичных случаях в шахматах про поля f7, g7 и h7 говорят, что они блокированы.

На *рисунке 17* мат черным можно поставить ферзем, поскольку эта фигура находится под защитой своего короля и, следовательно, ее положение безопасно.

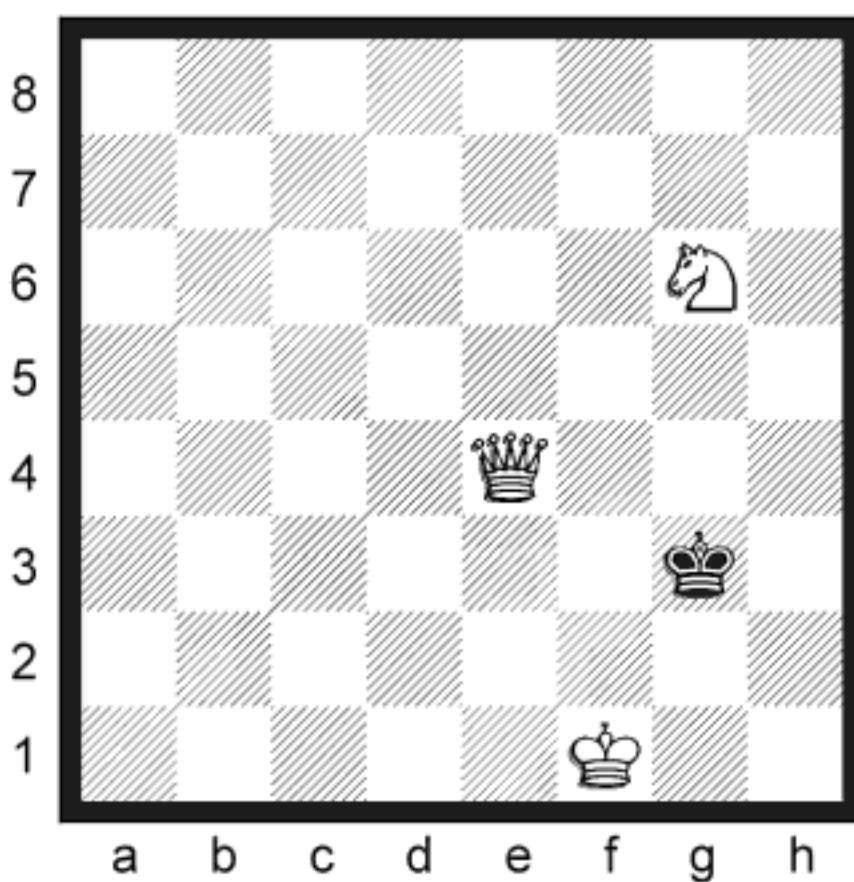
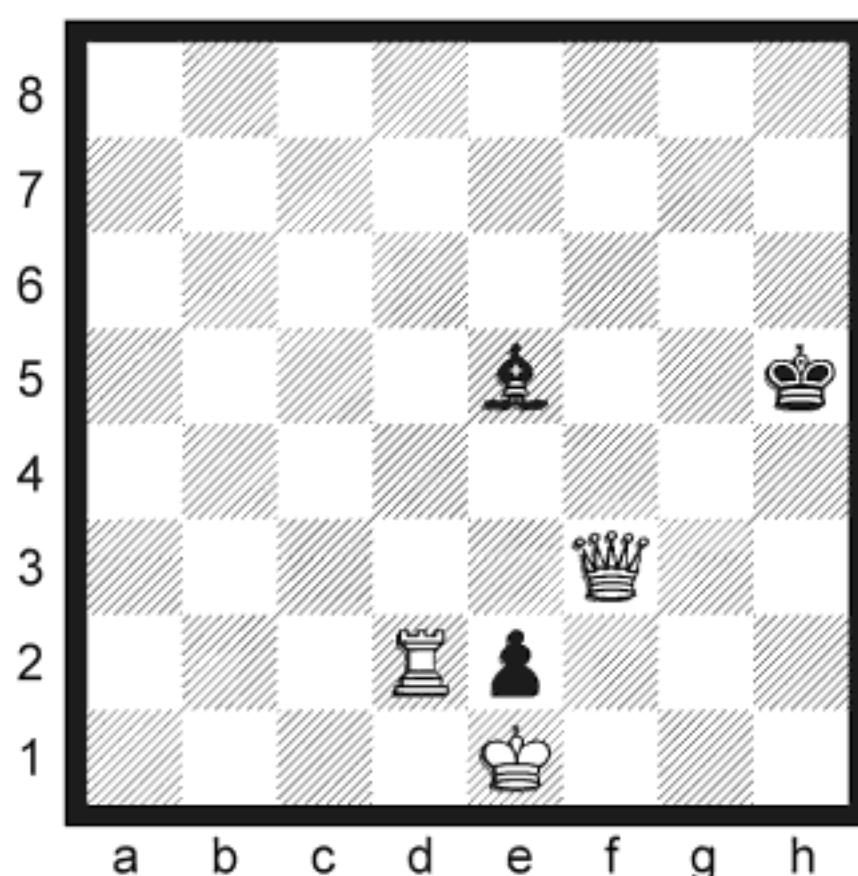


Рисунок 17

Ферзь отнял шесть полей и атаковал поле g3. Что касается двух оставшихся полей (f4 и h4), то их отнимает конь белых.

## Пат

Рассматривая *рисунок 18*, можно догадаться, что при ходе черных они могут поставить мат ходом слона на g3.



*Рисунок 18*

Однако черные могут пойти слоном не на g3, а на с3. Что же произойдет в этом случае? Попробуем проанализировать.

Нетрудно заметить, что белый король не имеет ни одного хода, впрочем, как и ладья: передвинувшись, она поставит под удар своего короля. Получается, что при ходе слоном на g3 король белых находится под шахом и не может спасти, следовательно, ему поставлен мат. А вот при ходе слоном на с3 любой ход белых подставляет их короля под удар, однако сам король не находится под шахом.

Такое положение в шахматной терминологии называется патом.

В этом случае партия считается законченной вничью.

Следует отметить, что пат выгоден тому из игроков, у кого плохая позиция.

На *рисунках 19 и 20* черные явно выигрывают, однако белые могут спасти партию, вы-

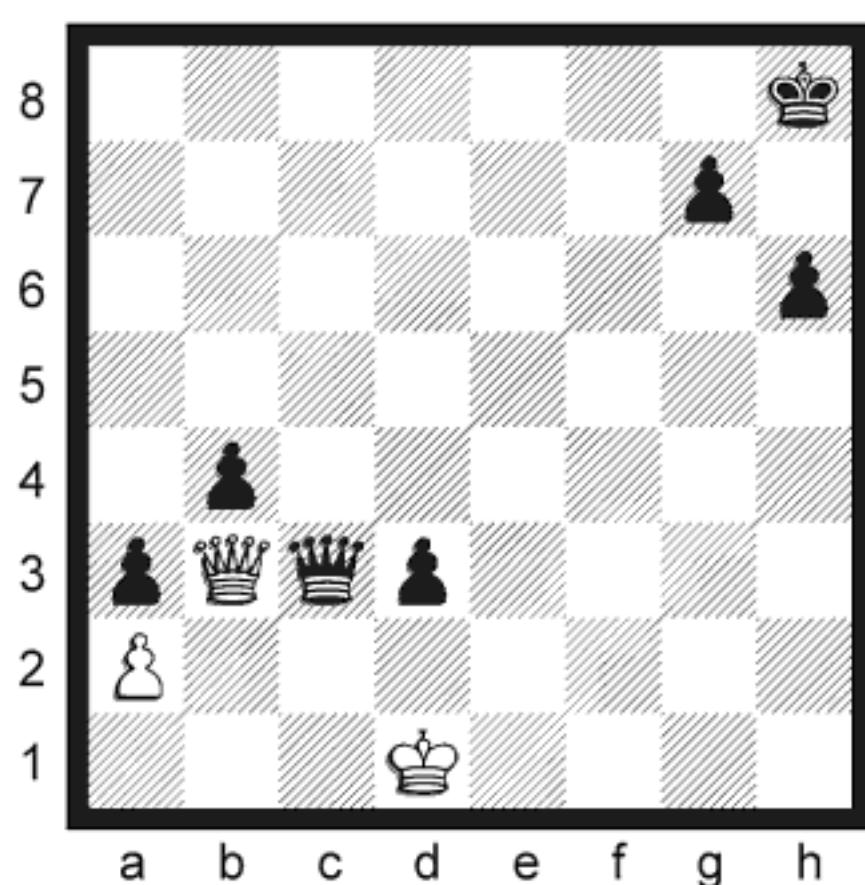


Рисунок 19

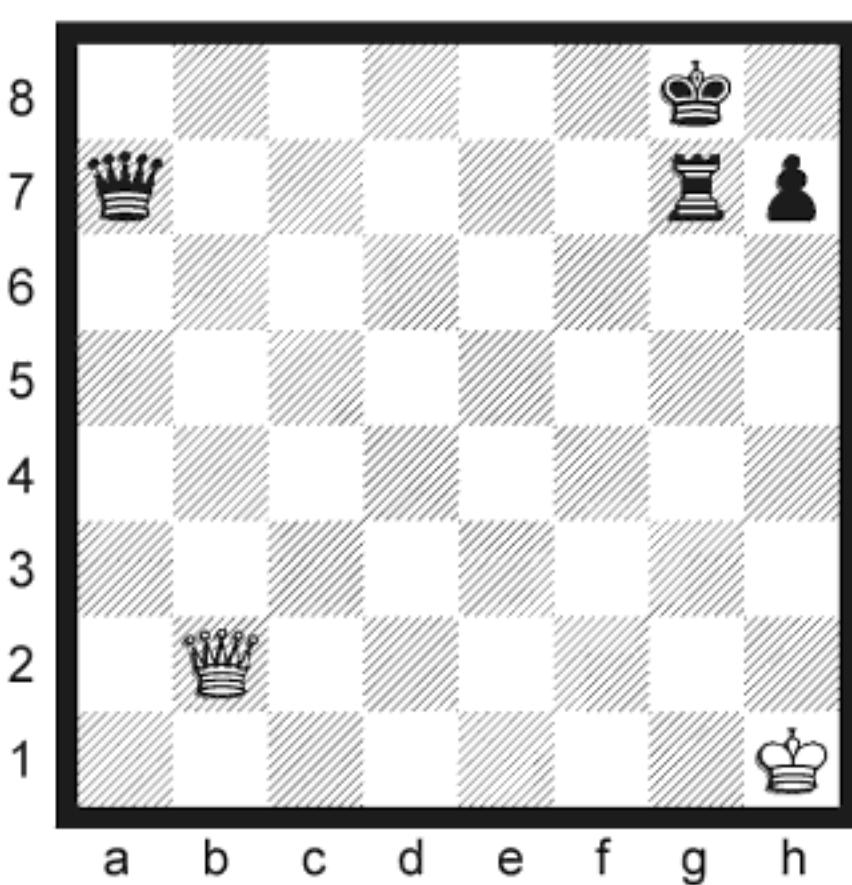
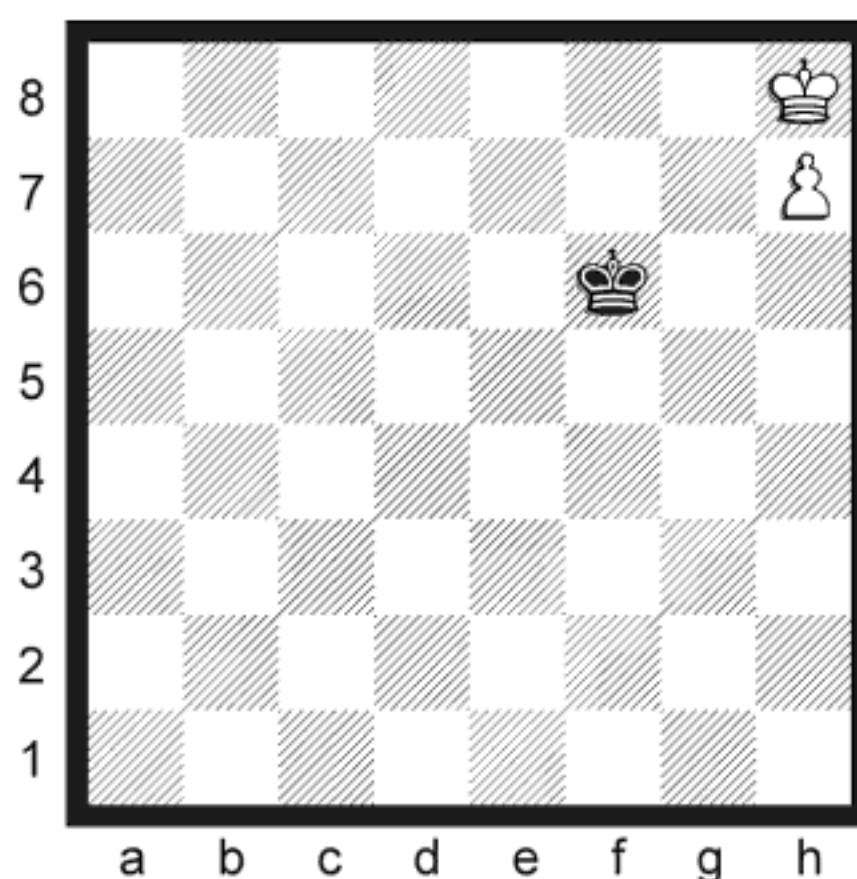


Рисунок 20

нудив пат, то есть добившись ничьей хорошей защитой. В этом случае говорят, что белые сами себя запатовали. Если в обоих случаях добавить пешку, например, на h4, то пата добиться будет нельзя, и белые проиграют.

В шахматах встречаются такие позиции, когда можно спасти партию, запатовав не себя, а противника.

На *рисунке 21* белые могут отвести короля на g8 и превратить пешку h7 в ферзя.



*Рисунок 21*

Если черные сыграют королем на f7, то могут помешать этому. В этом случае белым объявляется пат, и партия заканчивается вничью.

## Вечный шах

В позиции на *рисунке 22* показан еще один способ, с помощью которого можно спасти пар-

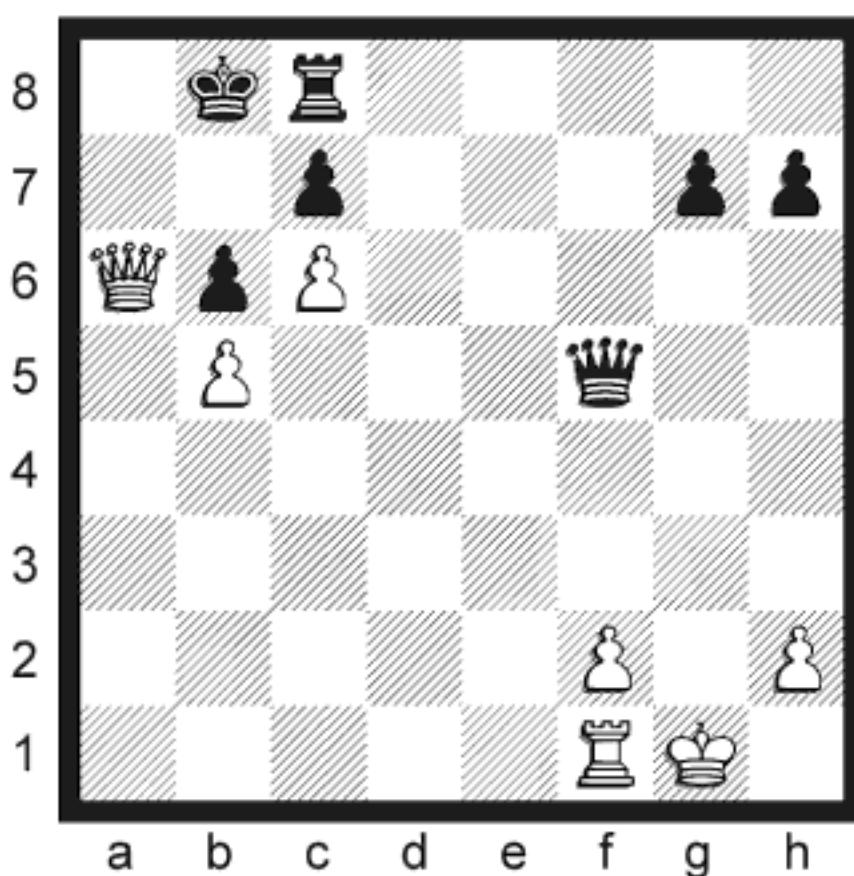


Рисунок 22

тию. Как видно из расположения фигур, белые угрожают ходом ферзя на b7, после которого они объявят шах и мат.

У черных нет непосредственной защиты от мата, но они вполне могут сделать спасающий маневр ферзем. Если сделать ход ферзем на g4, то поставят противнику шах. Тогда единственным выходом белых будет передвижение короля на h4.

После этого черные ставят ферзя на f3 и опять же объявляют шах, вынуждая короля противника отступить на поле g1. Затем опять черные идут ферзем на поле g4, король белых снова спасается бегством, а ферзь черных, как и раньше, делает ход на f3 и т. д.

Получается, что король белых никак не может уйти от угрозы, которая называется в этом случае вечным шахом. Как и при пате, партия, заканчивающаяся вечным шахом, признается ничьей. Если бы черные объявили шах на втором ходу, передвинув ферзя не на f3, а на поле e4,

то белые, поставив свою пешку на f3, выиграли бы партию, поскольку, помимо взятия этой пешки, приводящей к потере ферзя, у черных нет ни одного хода, при котором они могли бы поставить неприятельскому королю шах.

Еще один пример вечного шаха показан на рисунке 23: белые спасаются от грозящего мата, передвинув ладью на h1 или сделав ход ферзем на b1. Белые объявляют вечный шах конем, преследуя короля по полям f8 и g6.

Из рисунка видно, что поля g7, g8, h6 заблокированы фигурами и пешками черных, поэтому конь белых может «вечно» преследовать черного короля, и партия заканчивается ничьей.

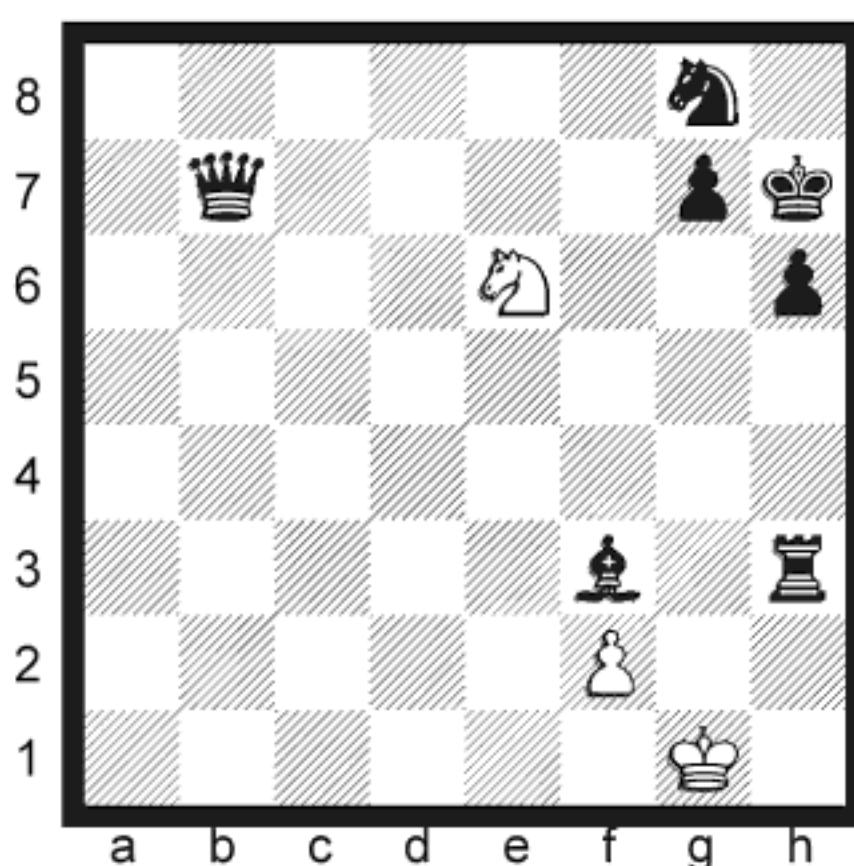


Рисунок 23

## Запись партии

Для записи партии применяются следующие обозначения, указанные в таблице 2.

Таблица 2. Обозначения для записи партии

Действие, отношение к ходу или позиции	Условные обозначения
Ход	—
Взятие фигуры	:
Шах	+
Двойной шах	++
Мат	X
Сильный ход	!
Очень сильный ход	!!
Слабый ход	?
Очень слабый ход	??
Сложный ход	!?
Короткая рокировка	0—0
Длинная рокировка	0—0—0

При превращении пешки в фигуру к обозначению хода приписывается сокращенное обозначение фигуры. Например, h2—h1Ф обозначает, что пешка с h2 перешла на h1 и превратилась в ферзя.

Пример записи партии:

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | c7—c6  |
| 2. d2—d4   | d7—d5  |
| 3. Kb1—c3  | d5:e4  |
| 4. Kc3:e4  | Kb8—d7 |
| 5. Фd1—e2  | Kg8—f6 |
| 6. Ke4—d6X |        |

## ГЛАВА 4

# ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ

## Сравнительная ценность фигур и пешек

Как известно, все шахматные фигуры имеют свою ценность, которая, кстати, непостоянна.

Прежде чем изучать основные шахматные приемы, начинающему шахматисту необходимо знать относительную ценность фигур и пешек на различных стадиях игры.

Например, ферзь выигрывает против восьми пешек, стоящих в начальном положении, но не может победить одну слоновую или ладейную пешку, находящуюся в предпоследнем ряду. Другими словами, определенные средние соотношения в сравнительной ценности фигур и пешек меняются по мере приближения партии к окончанию, когда на поле остается мало фигур.

Так, в конце игры возрастает ценность пешек и ладей. Чем ближе располагается пешка к последней горизонтали, тем больше у игрока возможностей превратить ее в ферзя.

Что касается ладьи, то она становится намного сильнее, когда имеет возможность передвигаться по свободной от фигур горизонтали или вертикали.

Ценность фигур в начале и середине игры:

- конь равценен слону;
- конь и слон ценнее трех пешек;

- конь и слон равнозначны ладье и двум пешкам;
- ладья сильнее слона и коня на две пешки;
- ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя;
- три легкие фигуры ценнее ферзя;
- ферзь равнозначен двум ладьям;
- ферзь равнозначен слону (или коню), ладье и двум пешкам.

Ценность фигур в конце игры:

- конь равнозначен слону;
- конь или слон равнозначны трем пешкам;
- конь и слон равнозначны ладье и пешке;
- две ладьи ценнее ферзя;
- ферзь равнозначен трем легким фигурам;
- две легкие фигуры и ладья ценнее ферзя;
- ферзь равнозначен слону (или коню), ладье и одной пешке.

---

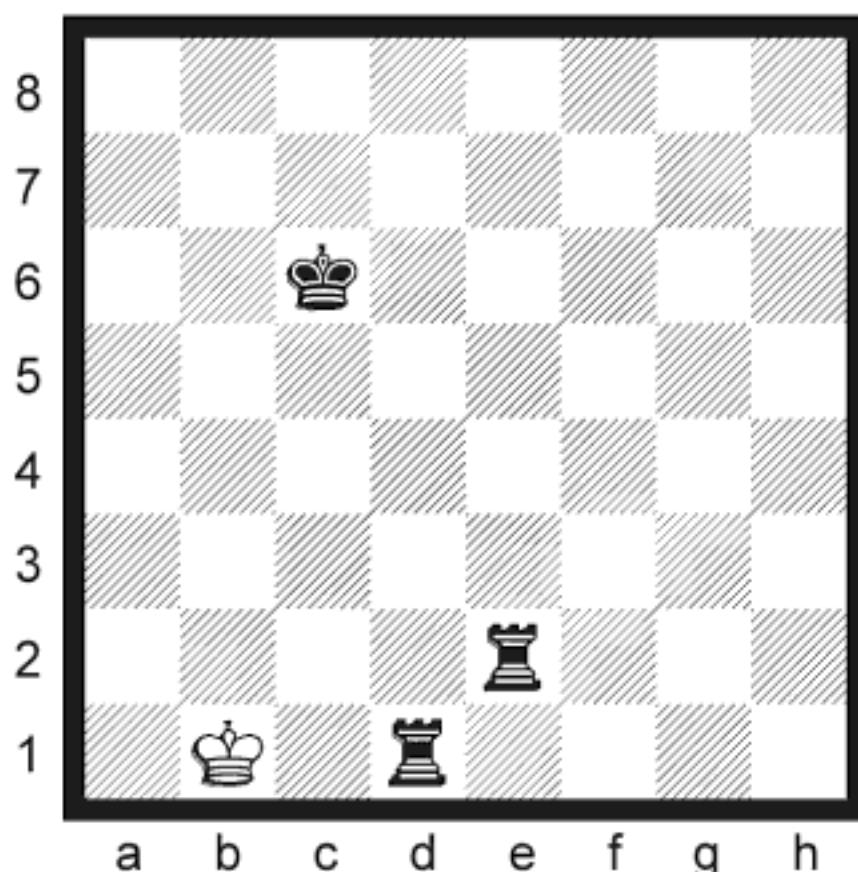
## Мат двумя ладьями

Представим, что один из игроков потерял все свои фигуры и остался только с королем. Казалось бы, одерживающий победу игрок должен торжествовать.

Но, стоит отметить, праздновать победу ему еще рано: чтобы выиграть, он должен поставить короля противника в безвыходное положение, то есть объявить ему мат.

Начинающему игроку сделать это довольно сложно. Прежде всего ему необходимо составить план преследования короля.

Разумеется, в некоторых случаях, например, в том, что показан на *рисунке 24*, поставить мат королю ладьями довольно просто: Лe2 отнимает у короля белых все поля на второй горизонтали, а Лd1 — поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля.



*Рисунок 24*

Если король находится в центре доски, то в такой партии игроку следует стремиться оттеснить короля к краю доски, разумеется, лучше к тому, к которому он находится ближе всего.

На *рисунке 25* король черных ближе всего находится к линии h. Прежде всего следует лишить его возможности перейти на ферзевый фланг. Лучшим ходом белых будет Лg7—d7. Благодаря этому маневру путь королю противника на ферзевый фланг отрезан.

Ходом Крe5—e6 король нападает на ладью. Белым следует отвести ее от короля таким образом, чтобы она не мешала другой ладье: Лd7—d1.

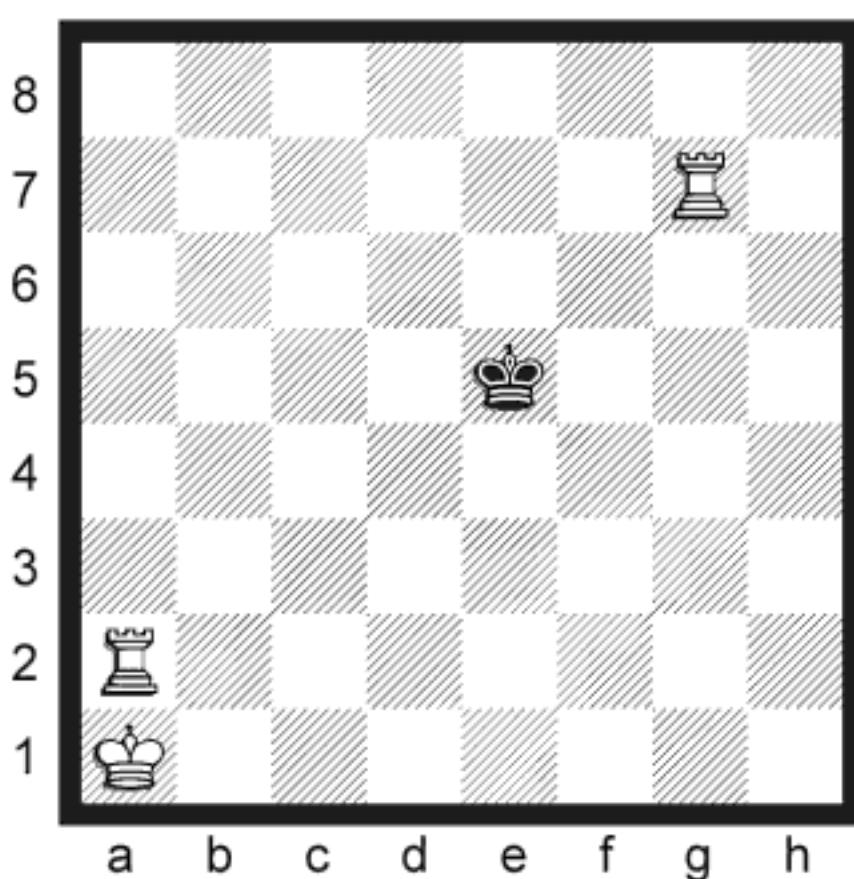


Рисунок 25

В этом случае одна ладья будет передвигаться по первой горизонтали, а другая — по второй.

Черные идут Кре6—е5, но белые, пойдя Ла2—е2+, вынуждают черного короля покинуть вертикаль «е»: черные идут Кре5—f4. Белые продолжают преследование: Лd1—f1+.

Черные вынуждены пойти Крf4—g3. Сразу шах на g2 невозможен, поскольку ладья белых будет взята королем, поэтому белые переводят ее на другой конец доски: Лe2—e8.

Черные идут Крg3—g2, после чего у белых возникает угроза атаки Лf1, поэтому фигуру надо перевести на другой край доски, но опять таким образом, чтобы она не мешала второй ладье: Лf1—f7. Черные передвигают короля на прежнее место, делая ход Крg2—g3, после чего белые ставят шах: Лe8—g8+. Черный король пытается спастись, делая ход Крg3—h4, и получает мат: Лf7—h7X. На *рисунке 26* после хода белых Лd5—d3 черные вынуждены спасать-

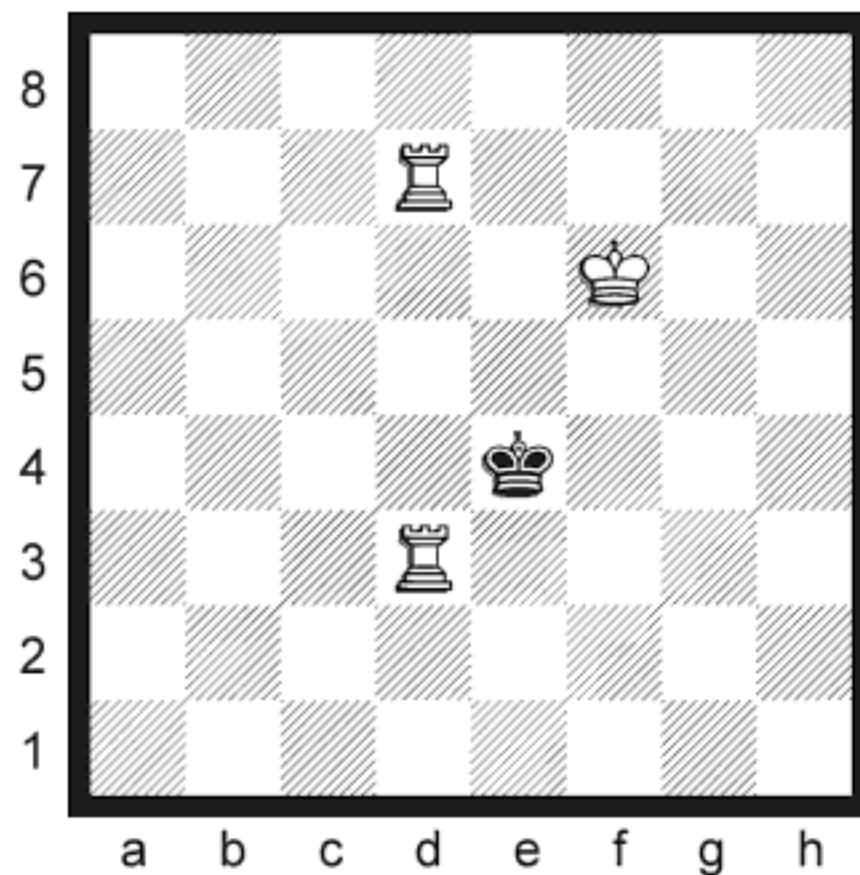


Рисунок 26

ся передвижением Кре4—f4, после чего белые объявляют мат: Лd7—d4X.

## Мат одной ладьей

Чтобы поставить мат одной ладьей, необходимо оттеснить неприятельского короля на край доски или в угол. При этом на краю доски у короля нужно отнять находящиеся в его распоряжении пять полей, а шестое поле, на котором он располагается, надо атаковать ладьей.

Стоит отметить, что ладья может отнять у короля противника только два поля и атаковать третье, а оставшиеся три поля должен забрать король. Короли должны находиться в оппозиции, располагаясь друг напротив друга через клетку.

При оппозиции королей на крайней линии они отнимают друг у друга только два поля.

На *рисунке 27* короли f6 и f8 стоят в оппозиции: король f6 отнимает у короля f8 три поля: e7, f7 и g7, а ладья ставит мат ходом Ah5—h8.

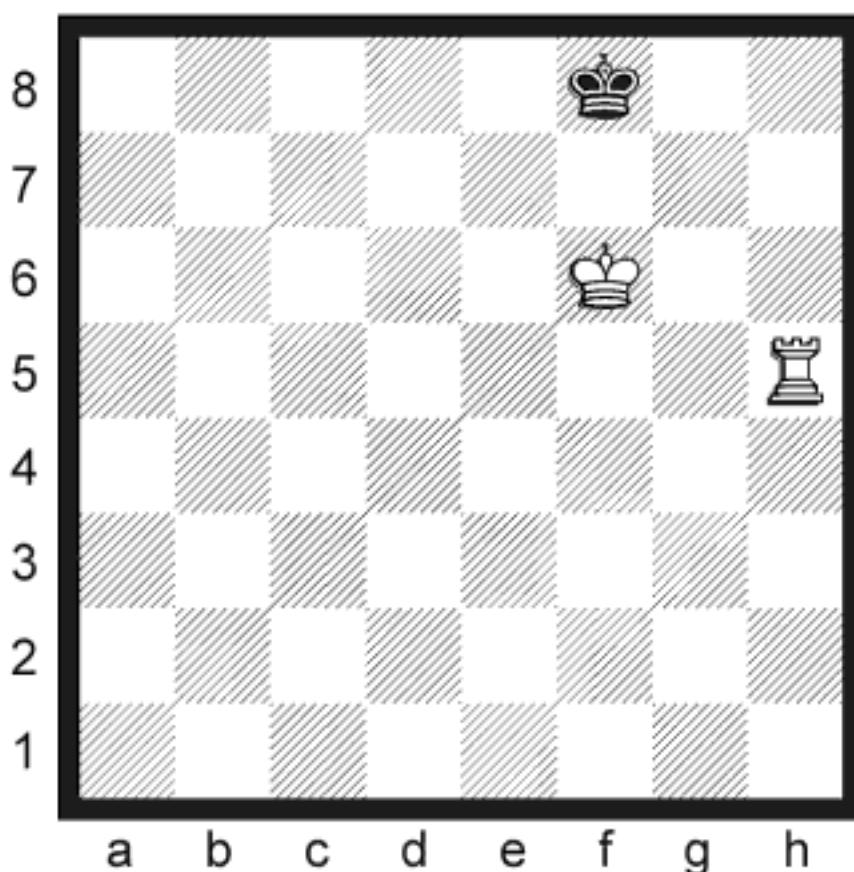


Рисунок 27

Если король располагается в углу, оппозиции не требуется, что наглядно продемонстрировано на *рисунке 28*.

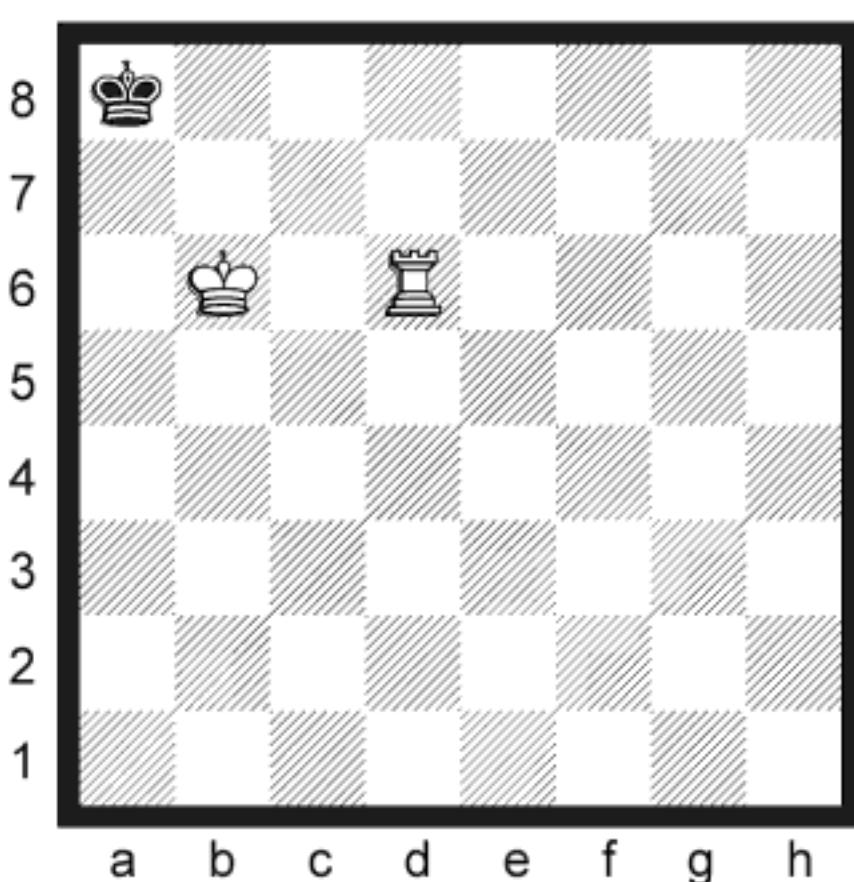
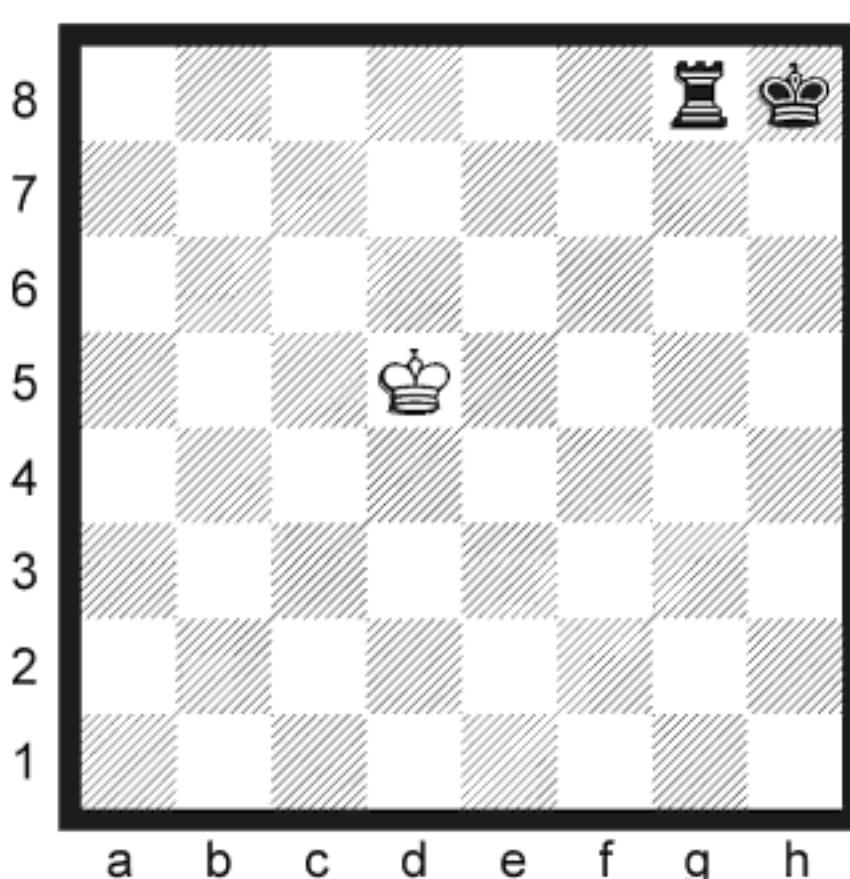


Рисунок 28

В этом случае ладья d6 объявляет мат, передвинувшись на поле d8.

На *рисунке 29* король находится в центральной части доски, поэтому черные должны ре-



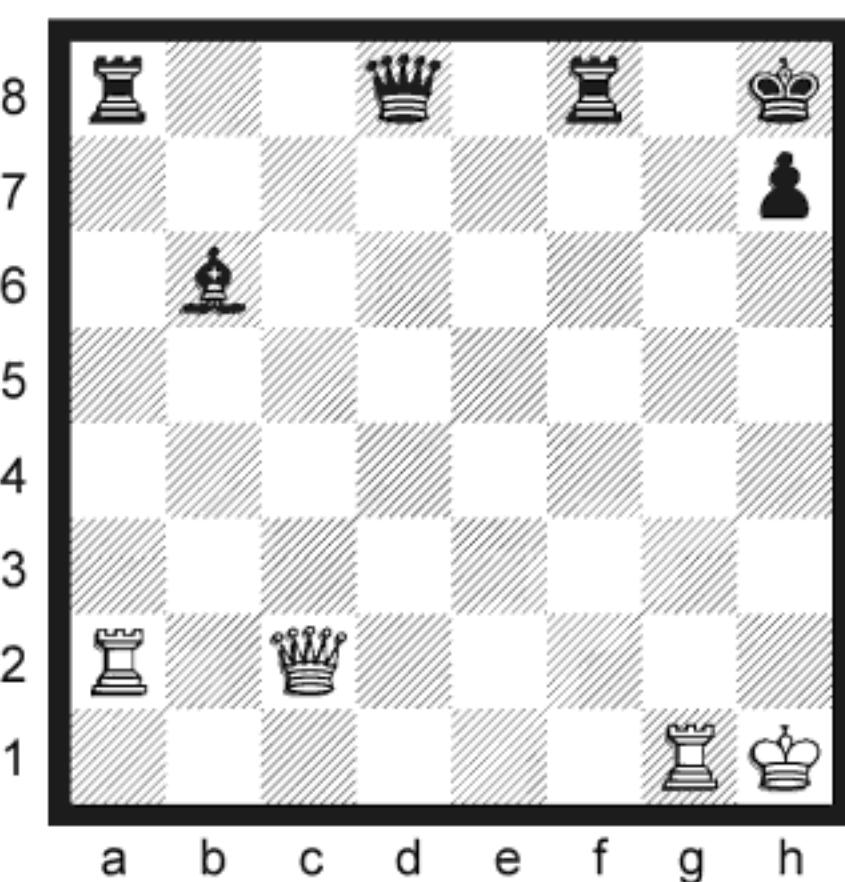
*Рисунок 29*

шить, на какой край доски они будут загонять неприятельского короля. Если они наметили поставить ему мат на линии «а», то им необходимо отрезать путь королю на королевский фланг, что, стоит отметить, сделать не так уж просто.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Крe5—d5  | Лg8e7   |
| 2. Kpd5—d7  | Kph8—g7 |
| 3. Kpd4—d5  | Kpg7—f6 |
| 4. Kpd5—d4  | Kpf6—f5 |
| 5. Kpd4—d5  | Лe8—d8  |
| 6. Kpd5—c5  | Kpf5—e6 |
| 7. Kpc5—c4  | Кре6—e5 |
| 8. Kpc4—c3  | Кре5—e4 |
| 9. Kpc3—c2  | Кре4—e3 |
| 10. Kpc2—c1 | Кре3—e2 |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Крс1—с2 | Лd8—c8+ |
| 12. Крс2—b3 | Кре2—d3 |
| 13. Кpb3—b4 | Лс8—c1  |
| 14. Кpb4—b5 | Кpd3—d4 |
| 15. Кpb5—b6 | Кpd4—d5 |
| 16. Кpb6—b7 | Кpd5—d6 |
| 17. Кpb7—b8 | Кpd6—d7 |
| 18. Кpb8—b7 | Лс1—b1+ |
| 19. Кpb7—a6 | Кpd7—c7 |
| 20. Кра6—a5 | Крс7—c6 |
| 21. Кра5—a4 | Крс6—c5 |
| 22. Кра4—a3 | Крс5—c4 |
| 23. Кра3—a2 | Лb1—b8  |
| 24. Кра2—a3 | Лb8—b7  |
| 25. Кра3—a2 | Крс4—c3 |
| 26. Кра2—a1 | Крс3—c2 |
| 27. Кра1—a2 | Лb7—a7X |

В позиции, изображенной на *рисунке 30*, белым необходимо пожертвовать своего ферзя,



*Рисунок 30*

после чего они легко могут объявить мат королю противника, сделав всего три или четыре хода.

---

## Мат ферзем

Каждый начинающий шахматист обязательно должен усвоить маневрирование ферзем.

Чтобы поставить мат ферзем оставшемуся одному на поле боя королю, последнего так же, как и в случае с ладьями, необходимо оттеснить на край шахматной доски. При этом следует помнить, что объявить мат только одним ферзем, без помощи своего короля, игрок не сможет даже, когда неприятельский король располагается в углу доски.

Но с помощью ферзя он вполне способен оттеснить короля противника в ближайший к нему угол.

На *рисунке 31* король черных ближе всего находится от угла а8, поэтому его необходимо вынудить пойти именно туда. Прежде всего короля нужно лишить возможности передвинуться на линию «е».

1. Фb7—e4      Kpd6—d7
2. Фe4—e5      Kpd7—c6
3. Фe5—d4      Kpc6—c7
4. Фd4—d5      Kpc7—b6
5. Фd5—c4      Kpb6—b7
6. Фc4—c5      Kpb7—b8
7. Фc5—c6      Kpb8—a7
8. Фc6—b5      Kpa7—a8

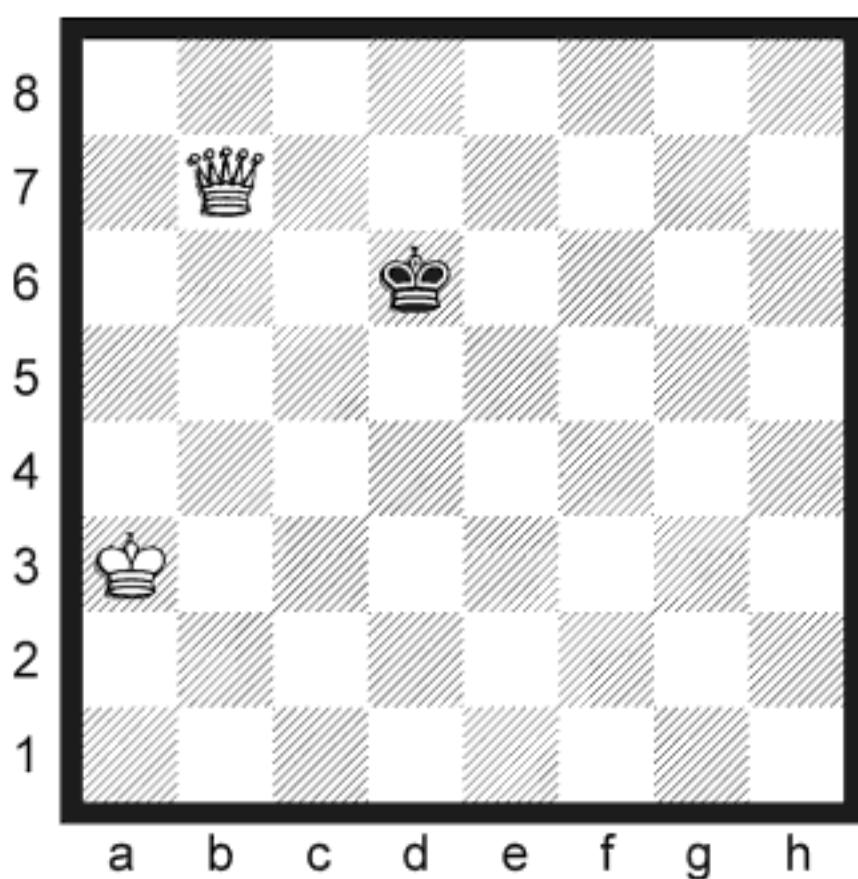


Рисунок 31

Теперь, чтобы поставить мат противнику, белым необходимо подвести короля. Белые ставят короля на b4, черные отводят своего на a7. Затем белые идут королем на с5, а черные — на a8. Следующим ходом белые ставят короля на с6, а черные отводят своего на a7 и получают мат: Фb7X.

Однако этот способ поставить мат противнику с помощью ферзя не самый короткий. Существуют и другие методы.

В частности, следующий пример (*рис. 32*) показывает, как черные объявляют мат, используя ферзя и короля.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpd6—d5 | Kra8—b7 |
| 2. Kpd5—e4 | Kpb7—c6 |
| 3. Kpe4—d4 | Фb8—f4+ |
| 4. Kpd4—d3 | Kpc6—c5 |
| 5. Kpd3—c3 | Фf4—e3+ |
| 6. Kpc3—b2 | Kpc5—c4 |
| 7. Kpb2—c2 | Фe3—e2+ |

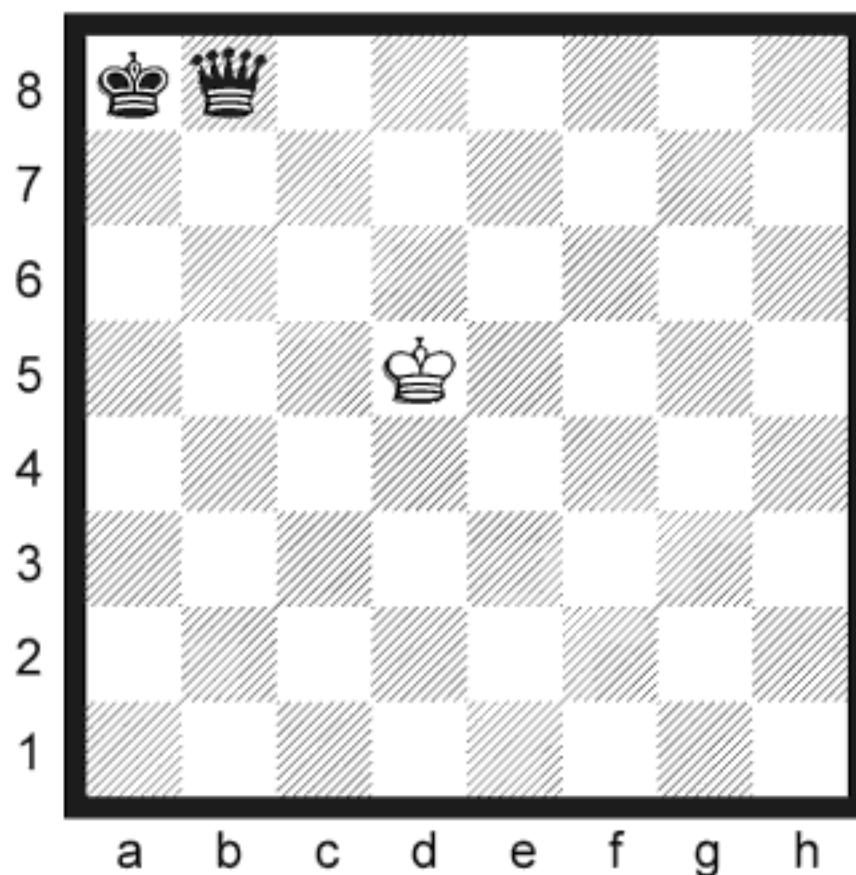


Рисунок 32

8. Крс2—b1    Крс4—b3
9. Крb1—c1    Фe2—e1X

## Мат двумя слонами

Не трудно догадаться, что от одного слона неприятельскому королю скрыться очень легко: например, если слон ходит по белым полям, то король передвигается по соседним черным. Но если в бой вступают два слона, то королю очень легко можно объявить мат.

Для этого неприятельского короля надо оттеснить в угол, что достигается с помощью своего короля.

При этом слоны должны все время располагаться на соседних диагоналях, создавая препятствия для вражеского короля (*рис. 33*).

1. Крс6—d5    Крf4—e3
2. Сe7—c5+    Кре3—f4

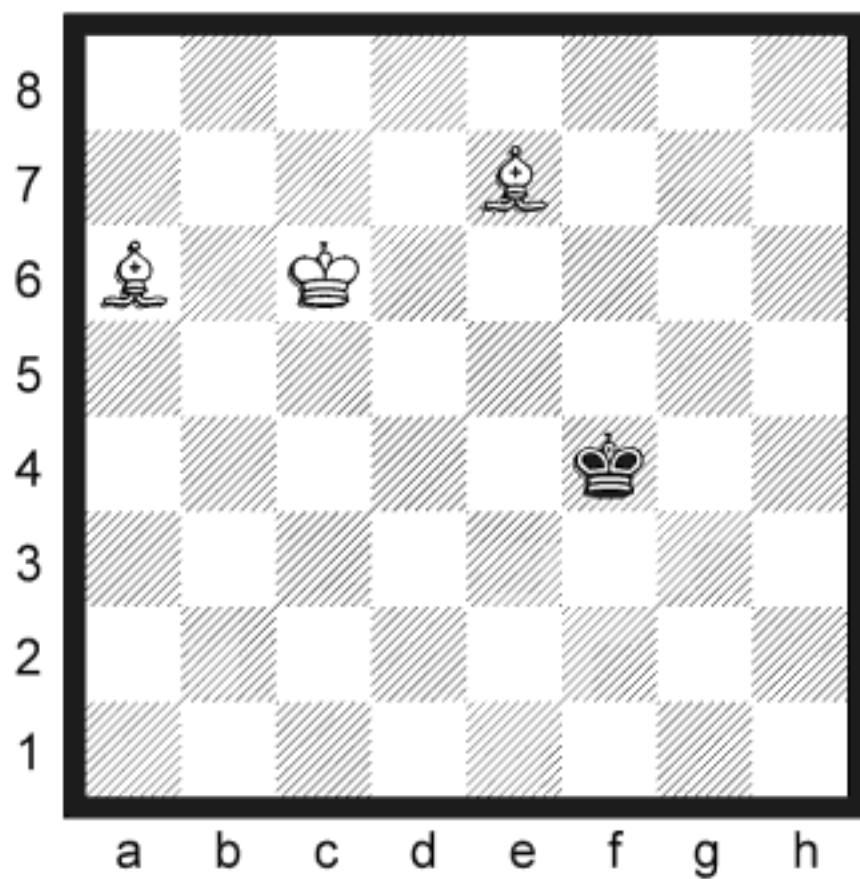


Рисунок 33

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. Cc5—d4  | Kpf4—f5 |
| 4. Ca6—d3+ | Kpf5—f4 |
| 5. Kpd5—e6 | Kpf4—g5 |
| 6. Cd4—e3+ | Kpg5—g4 |
| 7. Cd3—e2+ | Kpg4—g3 |
| 8. Kpe6—f5 | Kpg3—g2 |
| 9. Kpf5—g4 | Kpg2—h2 |

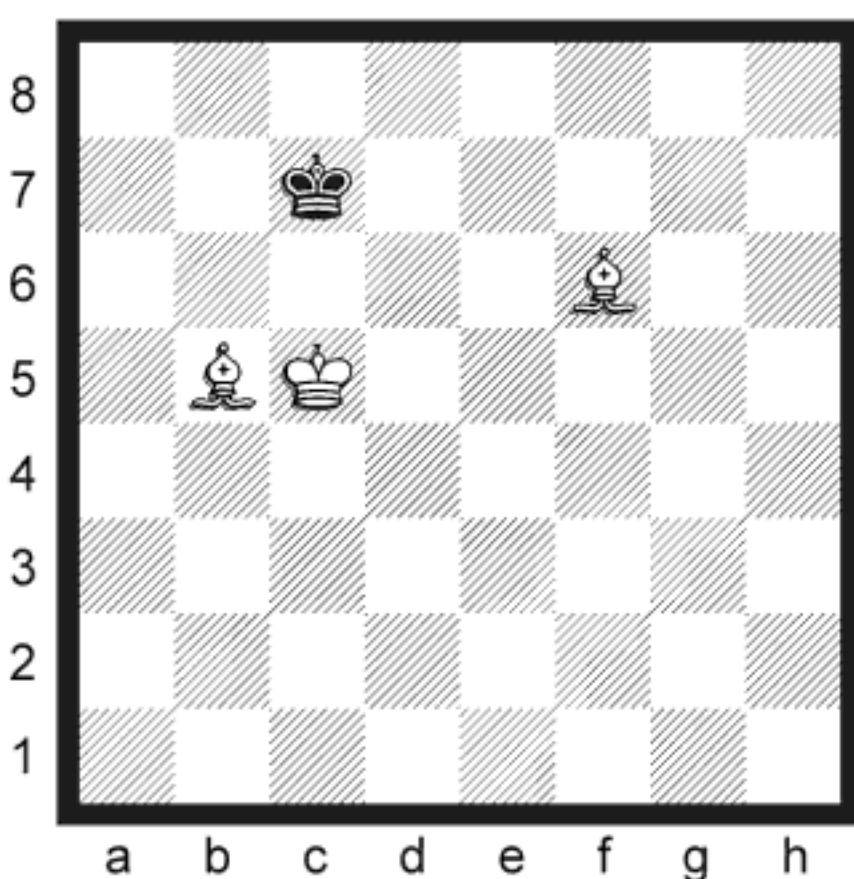


Рисунок 34

10. Kpg4—f3    Kph2—h3
11. Kpf3—f2    Kph3—h4
12. Ce3—d2    Kph4—h3
13. Cd2—g5    Kph3—h2
14. Ce2—f1    Kph2—h1
15. Cf1—g2+    Kph1—h2
16. Cg5—f4X

На *рисунке 34* белые ставят мат всего за шесть ходов.

1. Cb5—c6    Kpc7—b8
2. Kpc5—b6    Kpb8—c8
3. Cc6—b5    Kpc8—b8
4. Cb5—a6    Kpb8—a8
5. Ca6—b7+    Kpa8—b8
6. Cf6—e5X

## Два коня против короля

С помощью своего короля два коня могут оттеснить неприятельского короля на край доски или в угол, однако поставить ему мат они не способны (*рис. 35*).

1. Kb5—a7    Kpb8—a8
2. Kc5—e6    Kpa8—b8
3. Kpb6—a6    Kpb8—a8
4. Ke6—c7+    Kpa8—b8
5. Kpa6—b6    Пат

В данном случае белые дают мат только при ошибочном первом ходе черных.

1. Kb5—a7    Kpb8—a8
2. Kb5—c7X

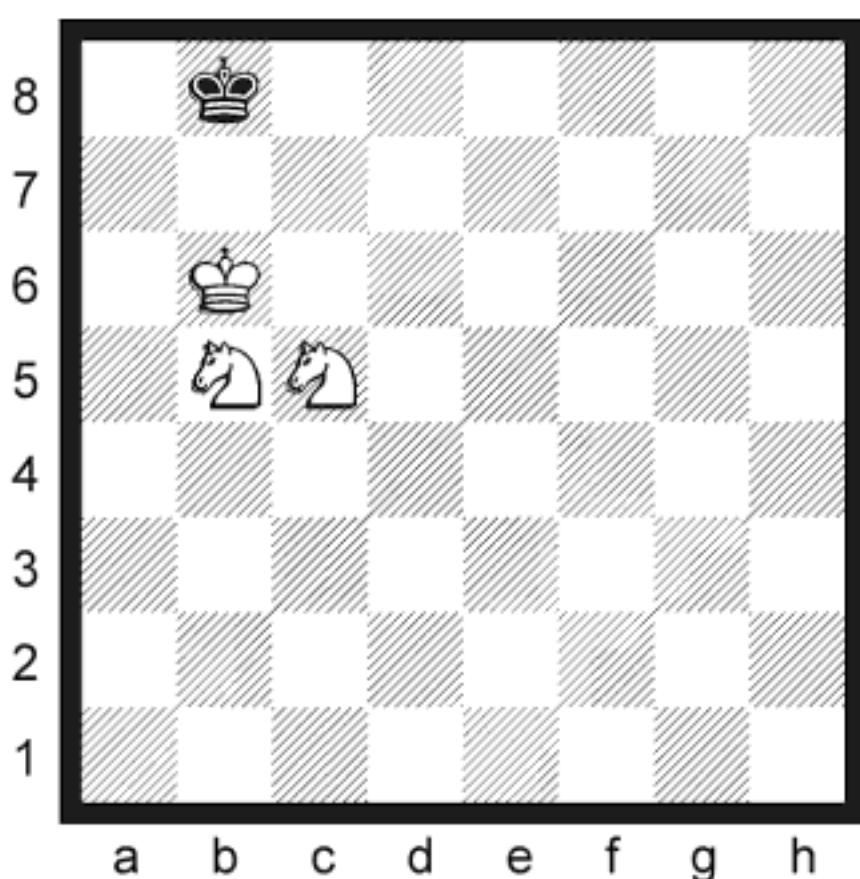


Рисунок 35

### Ферзь против слона. Метод выигрыша.

Как известно, ферзь является самой сильной фигурой в шахматах, которая легко выигрывает в сражении со слоном, а также с другими фигурами.

Для этого необходимо подвести к королю противника своего короля и с его помощью оттеснить первого на крайнюю линию, после чего ему легко будет поставить мат ферзем.

Также можно сначала выиграть слона, а затем уже объявить мат неприятельскому королю.

Если слон противника чернопольный, то короля подводят по белым полям. Если же слон белопольный (*рис. 36*), то по черным.

1. Крс3—d4      Кре6—d6
2. Фd3—g6+      Кpd6—d7
3. Кpd4—c5      Сс6—b7
4. Фg6—f7+      Кpd7—c8

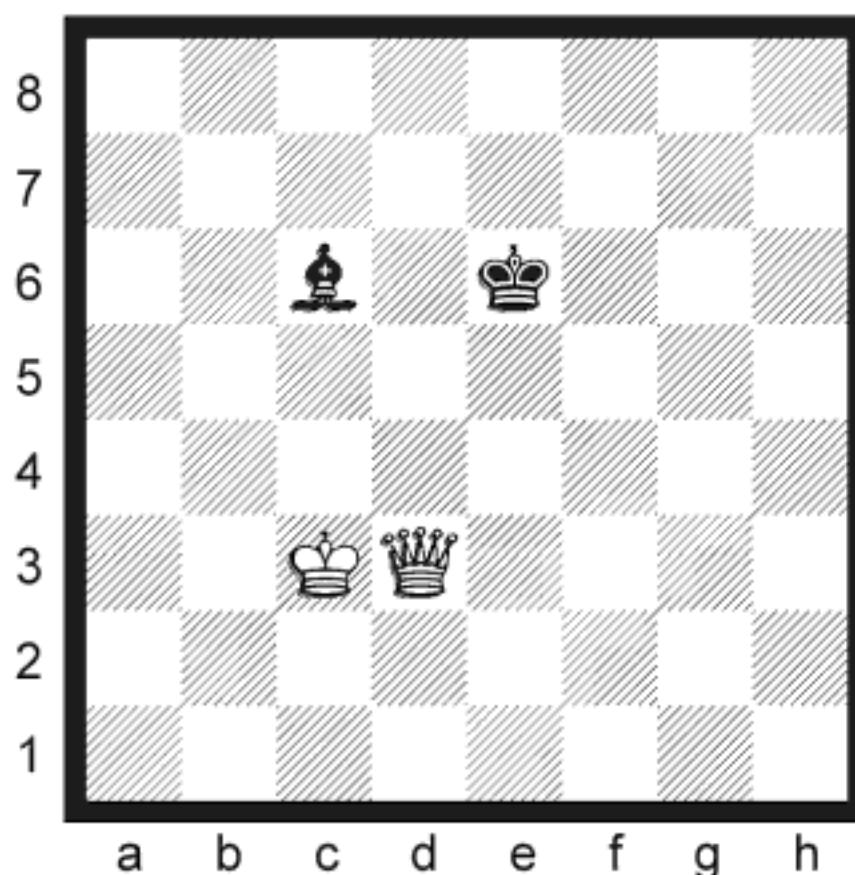


Рисунок 36

5.  $\Phi f7 - e8+$      $Kpc8 - c7$
6.  $\Phi e8 - e7+$      $Kpc7 - b8$
7.  $Kpc5 - b6$

После вышеописанной комбинации белые объявляют мат противнику, сделав всего два хода.

## Ферзь против коня. Метод выигрыша

Когда на поле боя остаются с одной стороны король и ферзь, а с другой — конь и король, то метод выигрыша ферзя против коня заключается в приближении своего короля к королю противника и оттеснении последнего на край доски (*рис. 37*).

1.  $Kpe4 - f5$      $Kd7 - f8$
2.  $\Phi d4 - g7+$      $Kpe7 - e8$
3.  $Kpf5 - f6$      $Kf8 - d7+$

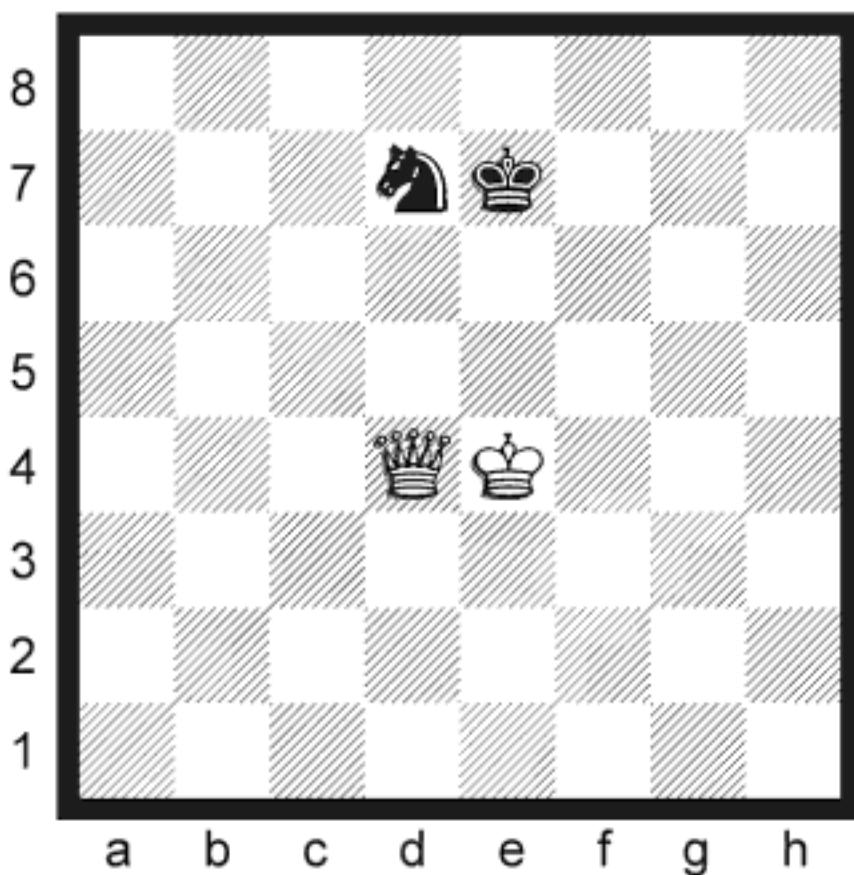


Рисунок 37

4. Кр<sub>f</sub>6—e6      Кd7—f8+
5. Кр<sub>e</sub>6—d6      Kf8—g6
6. Фg7:Kg6+

Как видно из описания партии, в этой игре победу одерживают белые.

---

## Ферзь против пешки. Метод выигрыша

Когда ферзь сражается против пешки, он может легко выиграть, за исключением того случая, когда пешку, достигнувшую последнего ряда, поддерживает король.

В партии, изображенной на *рисунке 38*, черные могут поставить ферзя на поле f8, сделав ход Фg1—c5, после чего подвести короля и без труда выиграть пешку белых.

Однако, если бы белым удалось поставить короля на g7 или g8, то они могли бы добиться ничьей.

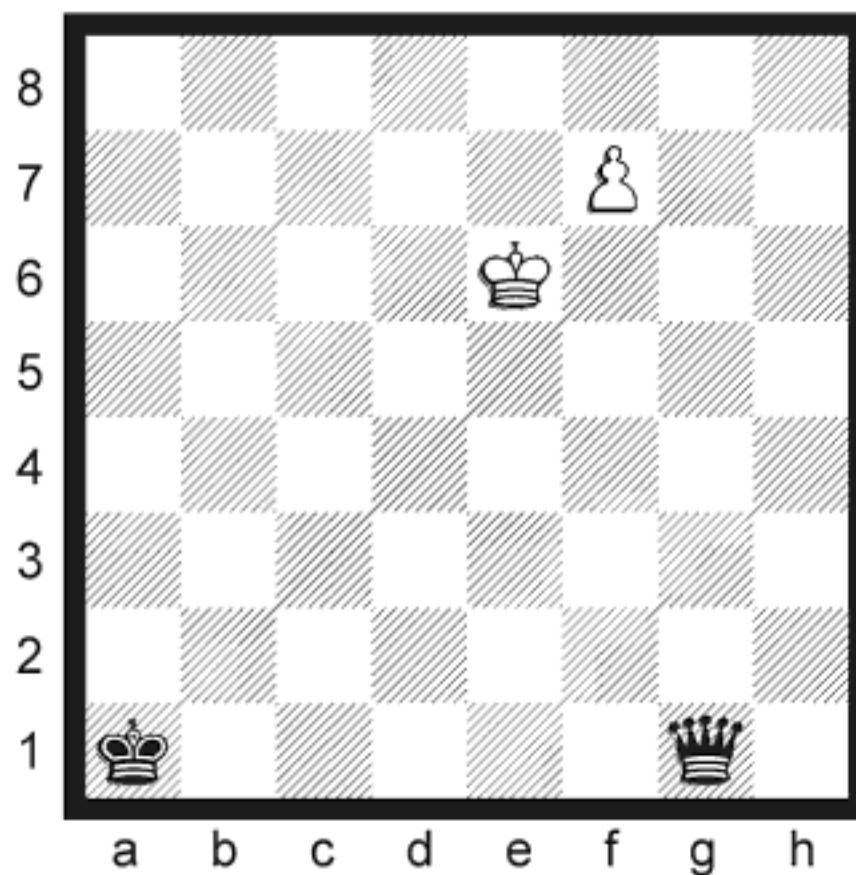


Рисунок 38

В позиции на *рисунке 39*, сделав следующий ход, белые могут превратить пешку в ферзя, после чего партия закончится ничьей.

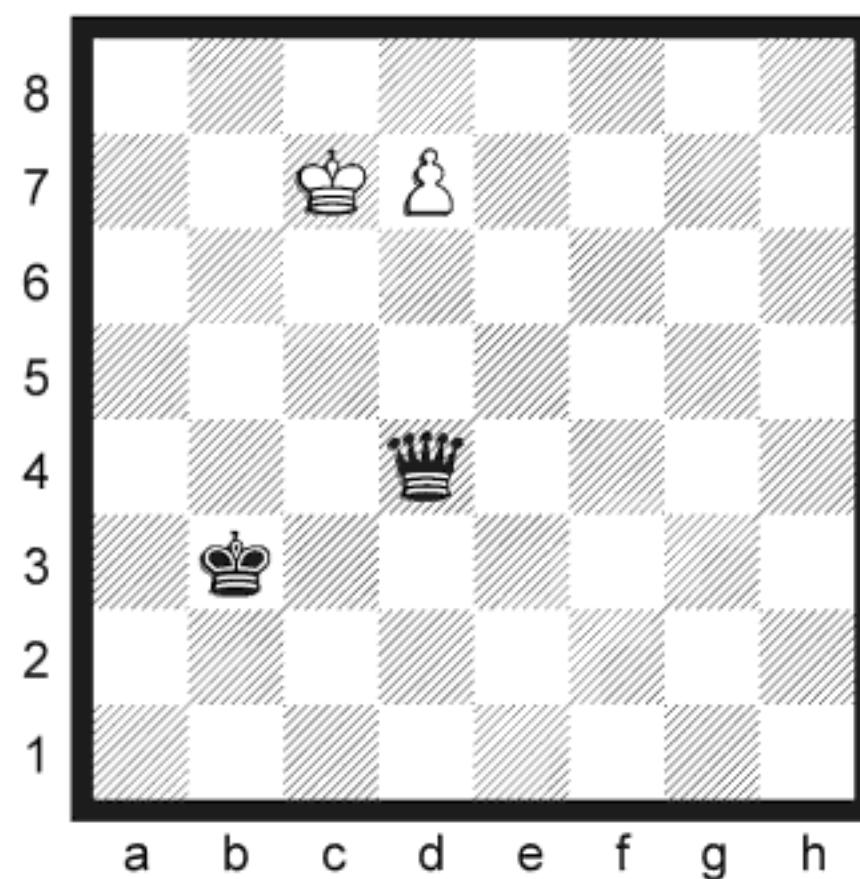


Рисунок 39

У черных для того чтобы не дать белым возможности перевести пешку в ферзи, существует только один способ: вынудить короля белых занять поле впереди своей пешки. Если следу-

ющий ход черных, то они должны действовать по приведенному ниже методу.

1.  $\Phi d4-c5+$
2.  $Kpc7-b7 \quad \Phi c5-d6$
3.  $Kpb7-c8 \quad \Phi d6-c6+$
4.  $Kpc8-d8 \quad Kpb3-c4$
5.  $Kpd8-e7 \quad \Phi c6-c7$
6.  $Kpe7-e8 \quad \Phi c7-e5+$
7.  $Kpe8-f7 \quad \Phi e5-d6$
8.  $Kpf7-e8 \quad \Phi d6-e6+$
9.  $Kpe8-d8 \quad Kpc4-d5$
10.  $Kpd8-c7 \quad \Phi e6-c6+$
11.  $Kpc7-d8 \quad Kpd5-e6$

Как видно из описания партии, на четвертом и восьмом ходах черные выигрывают темп, а после одиннадцатого хода у них появляется возможность объявить противнику мат в два хода.

Стоит отметить, что против ладейной и слоновой пешек, расположенных на предпоследней горизонтали, выиграть темп не представляется возможным. Например, на *рисунке 40* на ход  $\Phi f3-g3+$ , черные ответят  $Kpg1-h1$ , поэтому белые не смогут взять пешку из-за пата. Разумеется, после любого хода короля пешка черных превратится в ферзя.

Аналогичная ситуация складывается и в партии, изображенной на *рисунке 41*: после хода черных  $\Phi c6-b6+$  и ответа на него белых  $Kpb8-a8$ , первые не могут подвести короля из-за пата. Кстати, если бы у белых была еще одна пешка, находящаяся, например, на b3, то черные объявили бы мат ходами  $\Phi b6-c7$ , а затем  $\Phi c7-c8X$ .

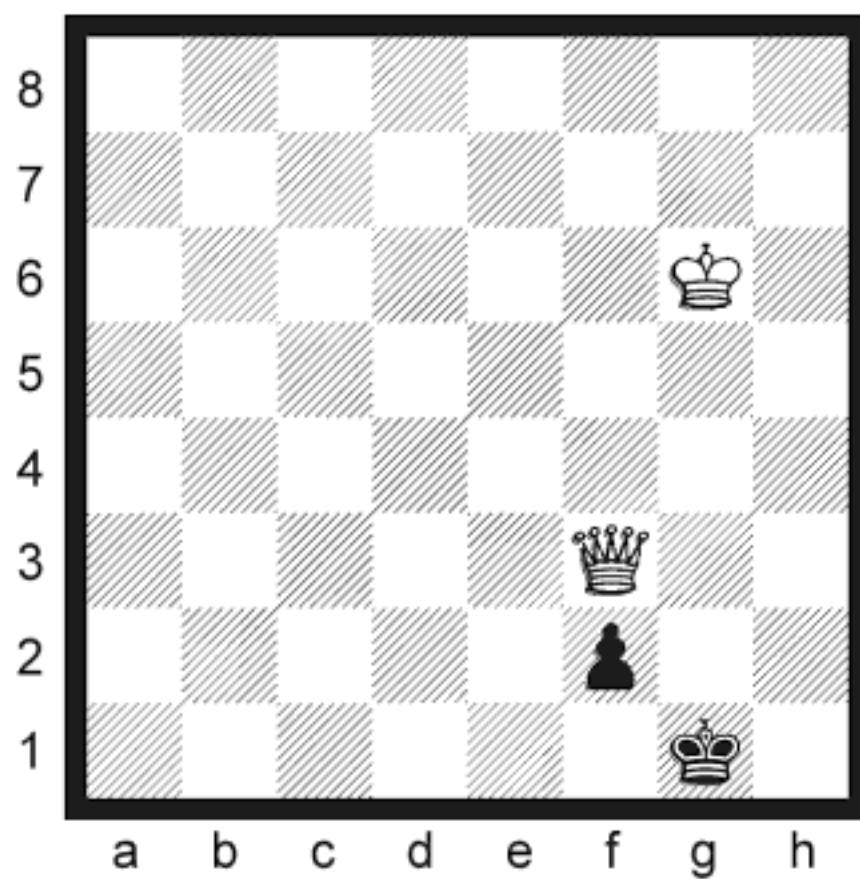


Рисунок 40

Рассмотрев вышеприведенные партии, можно сделать вывод, что ферзь, играющий против ладейной и слоновой пешек, стоящих на предпоследней горизонтали и поддержаных королем, выиграть не может (за исключением некоторых случаев): как правило, подобные партии заканчиваются ничьей.

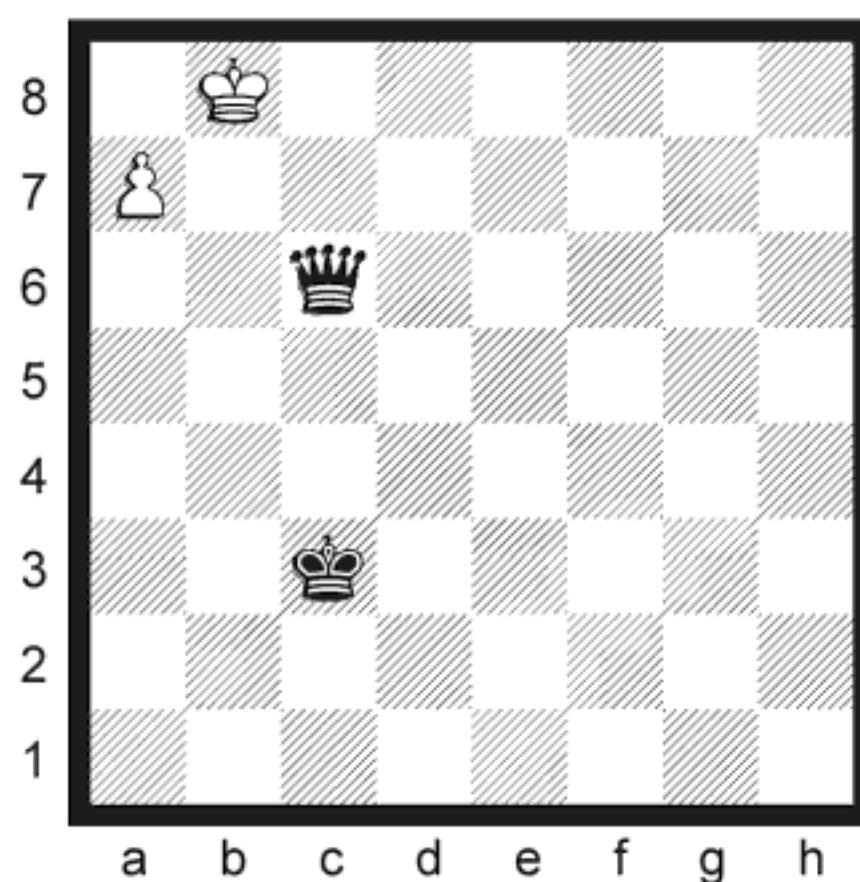


Рисунок 41

## Нападение, защита и размен

На предыдущих страницах были рассмотрены короткие партии, в которых одна из сторон проигрывала после немногих ходов. Однако среди опытных шахматистов такие партии встречаются очень редко — подобным образом, как правило, играют начинающие любители шахмат.

В основном шахматная партия из дебюта плавно переходит в середину игры, в которой нападения и защиты чередуются с разменами, что ведет к эндшпилю.

Итак, цель шахматной партии заключается в уничтожении короля противника. Иногда игроку необходимо пожертвовать всеми фигурами, чтобы поставить противнику мат.

В дебюте и середине игры короля нужно прятать от возможного нападения, заслоняя его фигурами и пешками. Прямая атака на короля неприятеля возможна только после полного или частичного уничтожения его прикрытия.

На *рисунке 42* король белых надежно прикрыт пешками g2 и h2. Король черных от нападения на него ладьи f1 защищен только конем f6, а от атаки слона a2 — пешкой e6. Существует хороший способ выманить короля черных в самую глубь лагеря белых.

1. Фe2—h5+      Kf6:h5
2. f5:e6++      Kpf7—g6
3. Сb3—c2+      Kpg6—g5
4. Аf1—f5+      Kpg5—g6
5. Аf5—f6+      Kpg6—g5

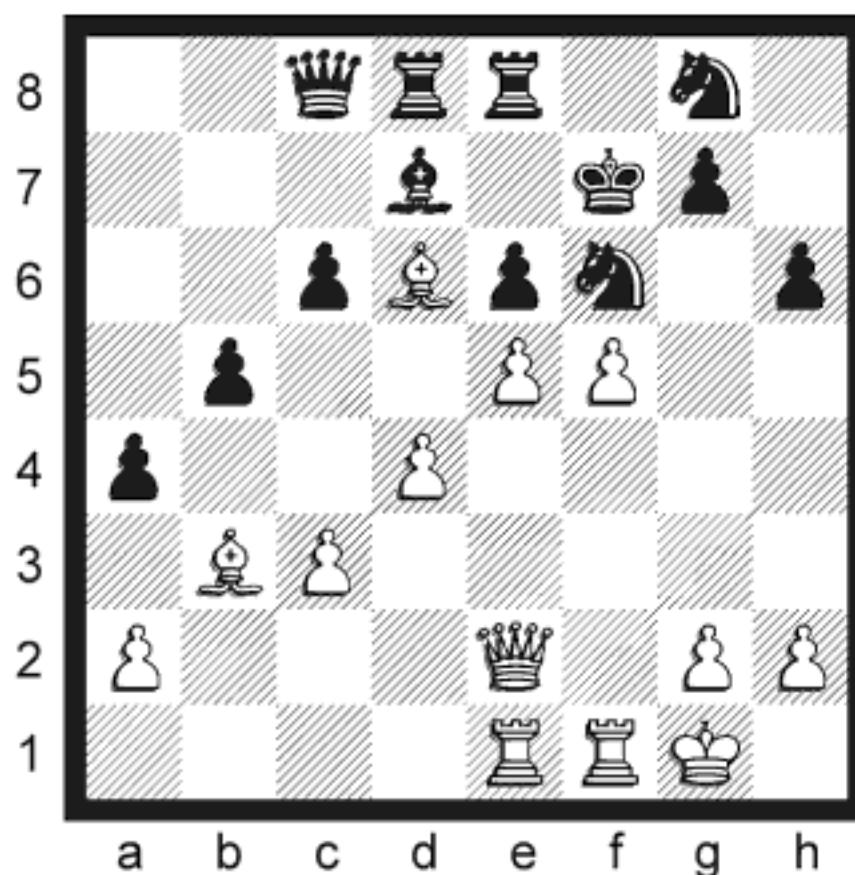


Рисунок 42

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Лf6—g6+ | Крg5—h4 |
| 7. Лe1—e4+ | Kh5—f4  |
| 8. Лe4:f4+ | Крh4—h5 |

После девятого хода белых g2—g3 на любой ход черных они на десятом ходу дают мат Af4—h4X.

Стоит отметить, что подобные прямые атаки на короля при большом количестве фигур у обеих сторон случаются довольно редко. Как правило, борьба ведется за уничтожение неприятельских фигур и пешек, а к прямой атаке сильнейшая сторона приступает только тогда, когда противник остается без армии.

Как известно, для того чтобы взять пешку или фигуру противника, необходимо напасть на нее. Нападение бывает одностороннее и взаимное. Последнее часто ведет к разменам.

При любом приеме в шахматах нужно считаться с относительной ценностью фигур и пешек.

На рисунке 43 целью белых является нападение на пешку a7 и поэтому они первый ход делают Лe1—a1, на что черные отвечают Лe8—a8.

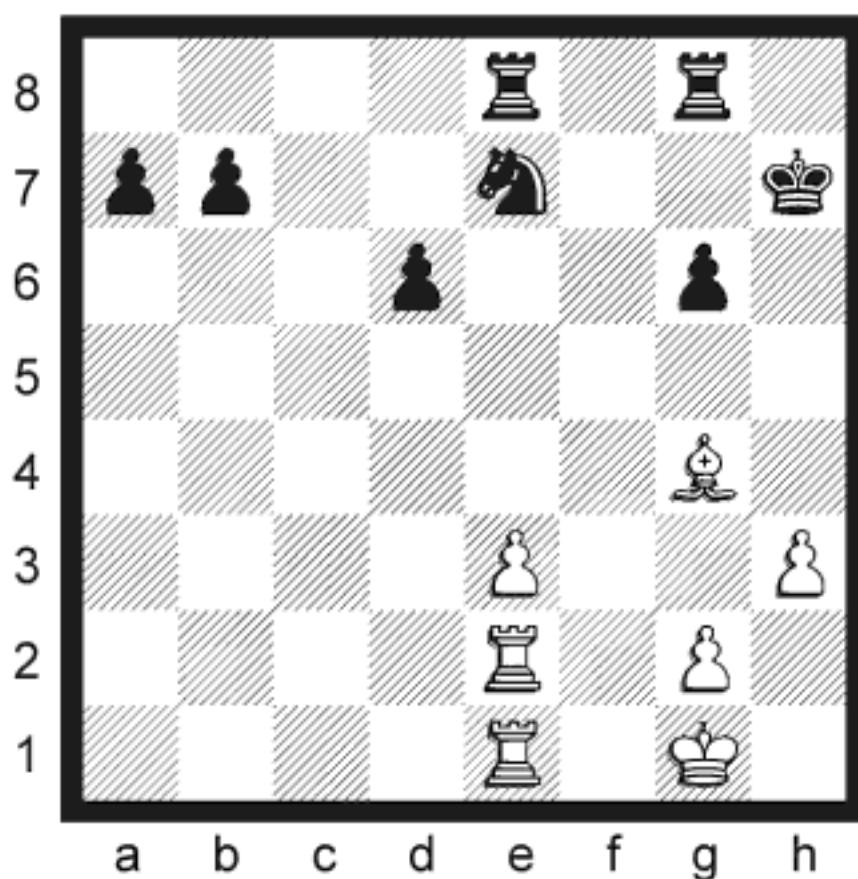


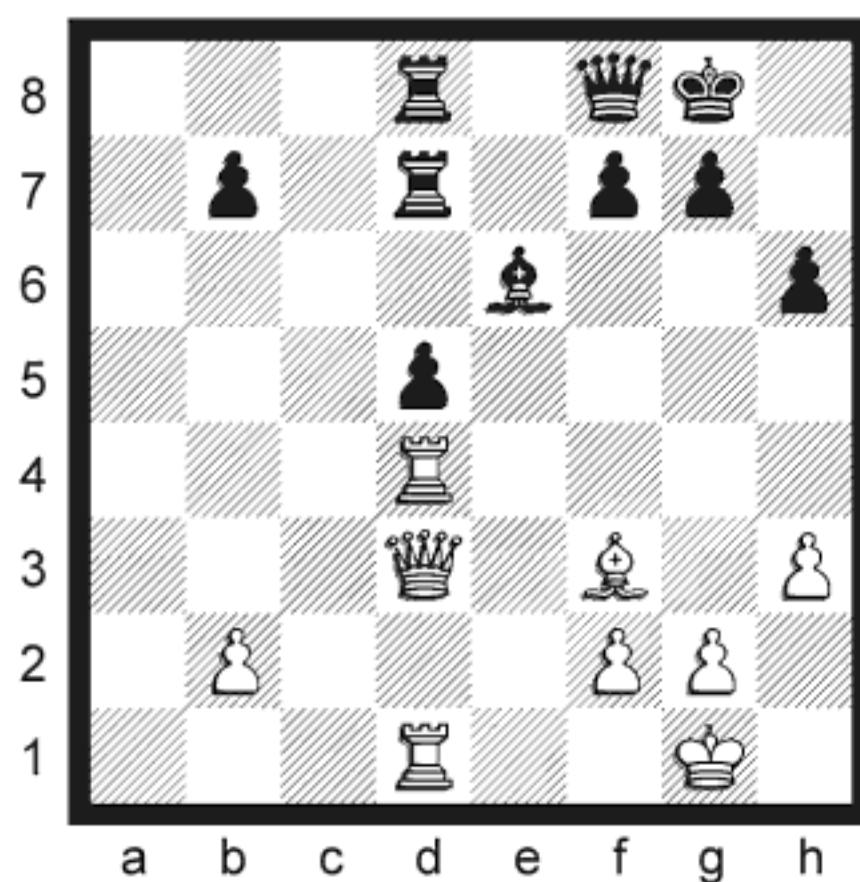
Рисунок 43

Если белые возьмут пешку a7 ходом Лa1:a7, то ответом черных будет Лa8:a7. В этом случае белые получат за ладью одну пешку. Это невыгодно, поскольку ладья ценнее, чем четыре пешки. Поэтому белые делают второй ход Лe2—a2, и пешка a7 атакована дважды, а защищена только один раз. Если черные не укрепят свою защиту, то третьим ходом белых будет взятие ладьей пешки a7, на что черные ответят тоже взятием пешки a7 ладьей. Тогда произойдет равнозначенный размен. Однако черные могут усилить свою защиту и сыграть на втором ходу Кe7—c8, но тогда игра будет продолжена следующим образом: белые возьмут слоном пешку с8, черные уничтожат ладьей пешку с8, затем белые и черные возьмут ладьями пешки (a7) друг друга.

Описанные выше линии игры неправильны. Стоит отметить, что в данной партии самой простой защитой пешки a7 является первый ход черных a7—a6. Белые, разумеется, могут атаковать пешку a6 второй ладьей и слоном, сделав следующие второй и третий ходы: Le2—a2 и Cg4—e2. Однако взятие пешки a6 будет для них невыгодно, поскольку за слона они получат только две пешки. Из этого можно сделать следующий вывод: нападение фигур на пешку, защищенную смежной пешкой, не достигает цели.

Совсем по-другому разворачивается игра, если пешка изолирована или же отстала от других фигур.

На *рисунке 44* пешка черных d5 подвергается нападению четырех фигур белых. Но по-



*Рисунок 44*

следним не удается ее выиграть, поскольку у черных имеется надежная защита.

Начинающему шахматисту, мысленно просчитывая ходы при нападениях, защитах и разменах, следует серьезно отнестись к выбору объекта для атаки. Конечно, легче всего напасть на неподвижную цель, то есть на пешку. Ведь фигуры намного подвижнее, чем пешки, поскольку могут перемещаться по всем направлениям. Пешки же движутся только вперед по вертикали и часто блокируют друг друга, теряя возможность передвигаться.

На *рисунке 45* продемонстрирован довольно часто встречающийся случай.

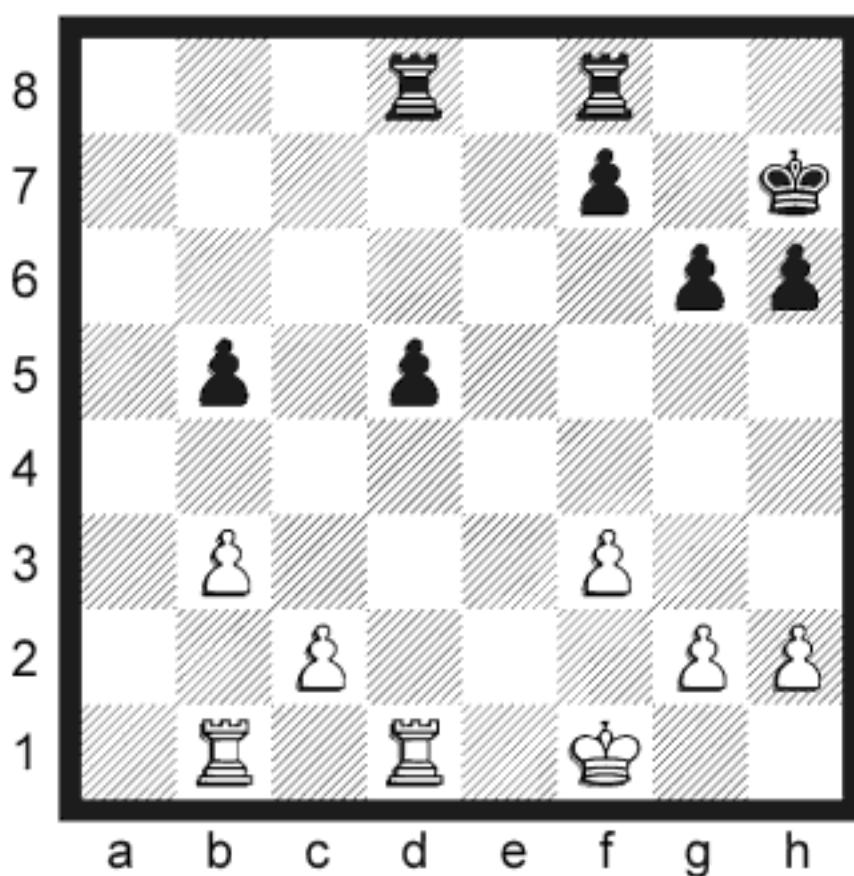


Рисунок 45

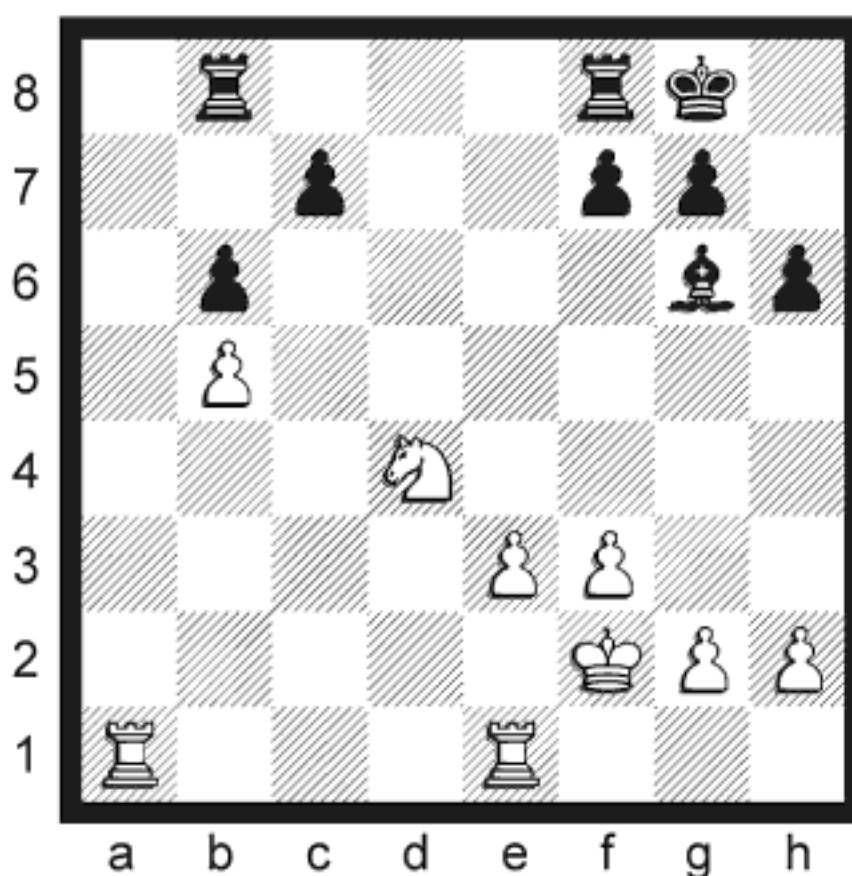
Пешка черных d5 изолирована, и белые собираются атаковать ее двумя ладьями. Первым же ходом они блокируют неприятельскую пешку:  $\text{Лd1-d4}$ . Черные отвечают  $\text{Лd8-d6}$ . Второй ход белых  $\text{Лb1-d1}$ , а черных —  $\text{Лf8-d8}$ .

Игра может проходить и по-другому: черные вполне могли бы отказаться от защиты пешки d5 и напасть на неприятельскую пешку c2, сделав

второй ход ладьей ( $\text{Лc8:c2}$ ). Однако после третьего хода, при котором белые берут ладьей пешку  $d5$ , а черные, в свою очередь, уничтожают ладьей пешку ( $d5$ ) белых, на четвертом ходу черные теряют пешку  $b5$ , а белые — пешку  $c2$ .

Если бы белые сыграли на первом ходу не  $\text{Лd1—d4}$ , а  $\text{Лd1—d3}$  (или  $\text{Лd1—d2}$ ), то игра проходила бы совсем по-другому: в ответ на ход белых  $\text{b3:c4}$  последовал бы ход черных  $\text{d5—d4}$ , и силы игроков стали бы равны.

На *рисунке 46* у черных отстает пешка  $c7$ . Белые могут выиграть ее, если их ходом будет  $\text{Лa1—a7}$ .



*Рисунок 46*

На *рисунке 47* при ходе белых они занимают ладьей свободную линию «с»:  $\text{Лe1—c1}$ . От второго хода белых  $\text{Лc1—c6}$  у черных нет защиты, и белые выигрывают пешку.

Важно захватить ладьей открытую вертикаль, а потом атаковать пешку неприятеля сбоку.

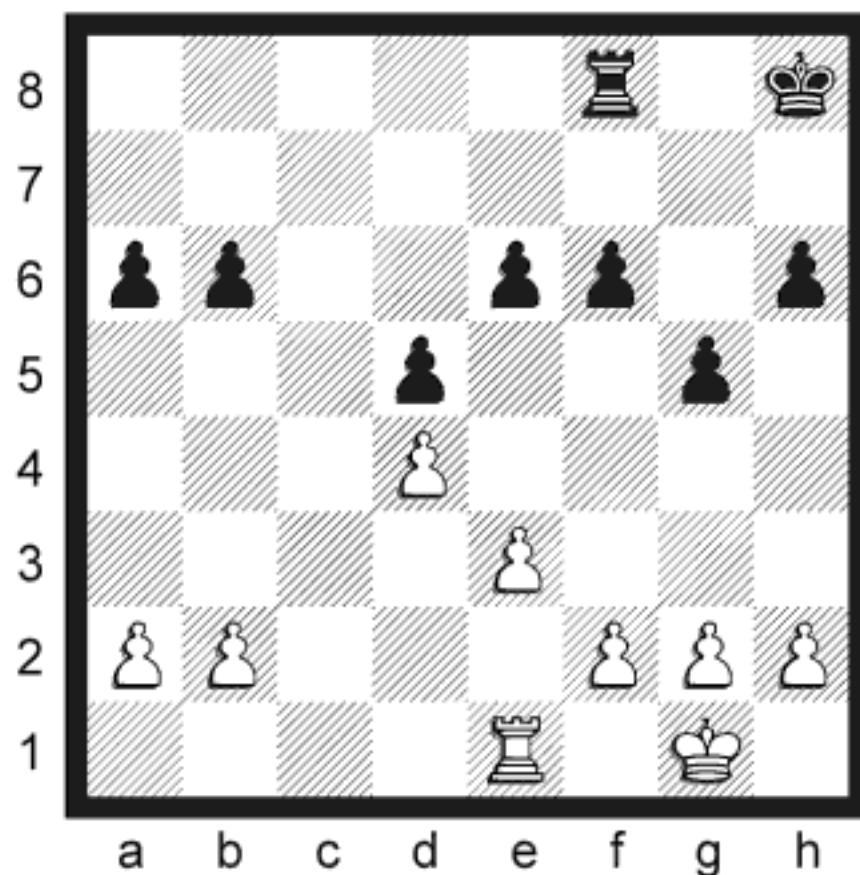


Рисунок 47

Если черные не будут торопиться с передвижением своей ладьи, подведут к центру короля и двинут вперед пешки ферзевого фланга, то они овладеют линией «с» и сохранят длительное преимущество.

Не только пешки, но и фигуры при некоторых условиях теряют свою подвижность. Начинающему шахматисту следует запомнить, что именно на такие фигуры следует в первую очередь организовать нападение.

Фигура может быть стеснена в своих движениях из-за блокировки ее своими же фигурами.

Например, на *рисунке 48* черные делают ошибочный ход  $b7-b5$ , после чего белые берут пешку:  $Kc3:b5$ . Черные отвечают также взятием пешки:  $c6:b5$ .

После хода белых  $Ce8-f3$  ладья противника не может уберечься от удара слона, поскольку ей мешают конь  $b8$  и пешка  $a7$ . Чтобы не поте-

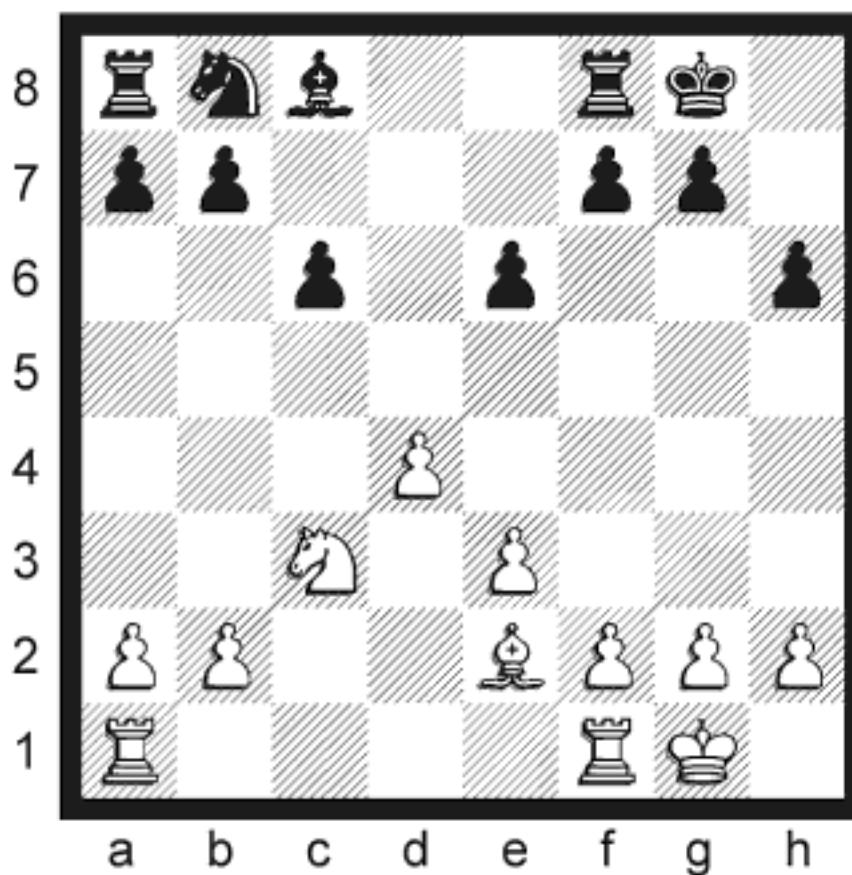


Рисунок 48

рять ладью, черные вынуждены пойти  $Kb8-c6$ , но в результате этой операции белые все равно выигрывают пешку.

Атака может производиться и в отношении малоподвижной фигуры, которая при любом своем ходе попадает под удар фигур или пешек противника.

Так, на *рисунке 49* при ходе черных  $Le8:e2$ , следует ответный удар белых  $Kpd1:e2$ , на что черные отвечают  $Kb4:c2$ . Как видно, ладья белых блокирована своими же фигурами, а черные, казалось бы, выигрывают две пешки. Однако следует заметить, что политика черных ошибочна. Рассмотрим следующие ходы.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 3. $Kpe2-d1$ | $Kc2:a1$ |
| 4. $b2-b3$   | $Kf8-e6$ |
| 5. $Cc1-b2$  | $Ka1:b3$ |
| 6. $a2:b3$   |          |

Черные выигрывают две пешки за фигуру, при этом проигрывая окончание партии. На

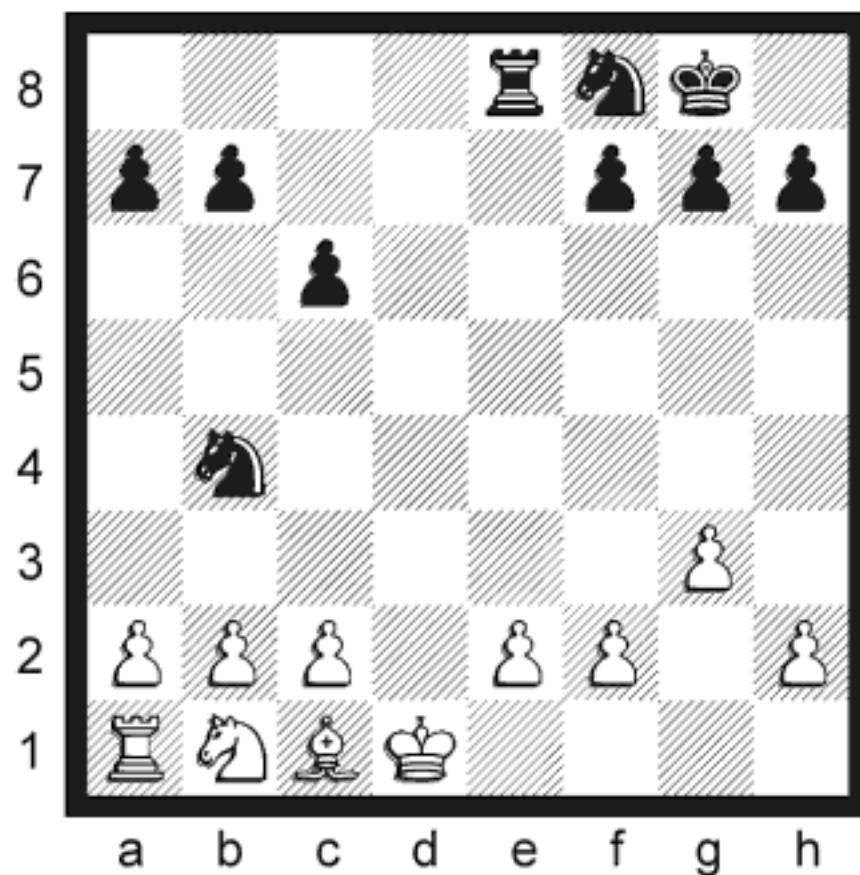


Рисунок 49

на рисунке 50 попытка черных перевести пешку в ферзи не удается, и белые выигрывают партию.

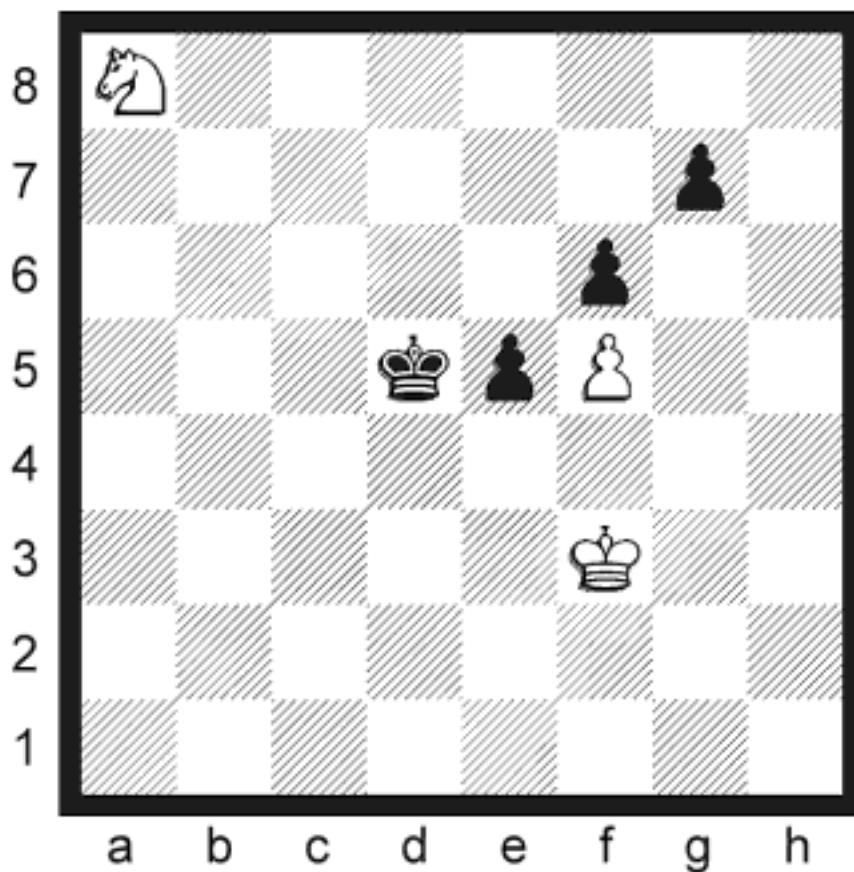


Рисунок 50

В этом случае черным правильнее будет сделать первый ход  $Kpd5 - c6$ . У коня  $a8$  будет отнята возможность выйти из угла.

Далее игра будет продолжаться следующим образом: ход белых —  $Kpf3 - e4$ , ход черных —

$Krc6-b7$ . Естественно, белые теряют коня, после король возвращается, и черные выигрывают.

В позиции на *рисунке 51* белые пошли  $La1-d1$  и оставили под ударом пешки  $a2$  и  $h2$ . Если черные возьмут слоном пешку  $a2$ , сделав ход  $Ce6:a2$ , то белые ответят  $b2-b3$ , и слон будет блокирован.

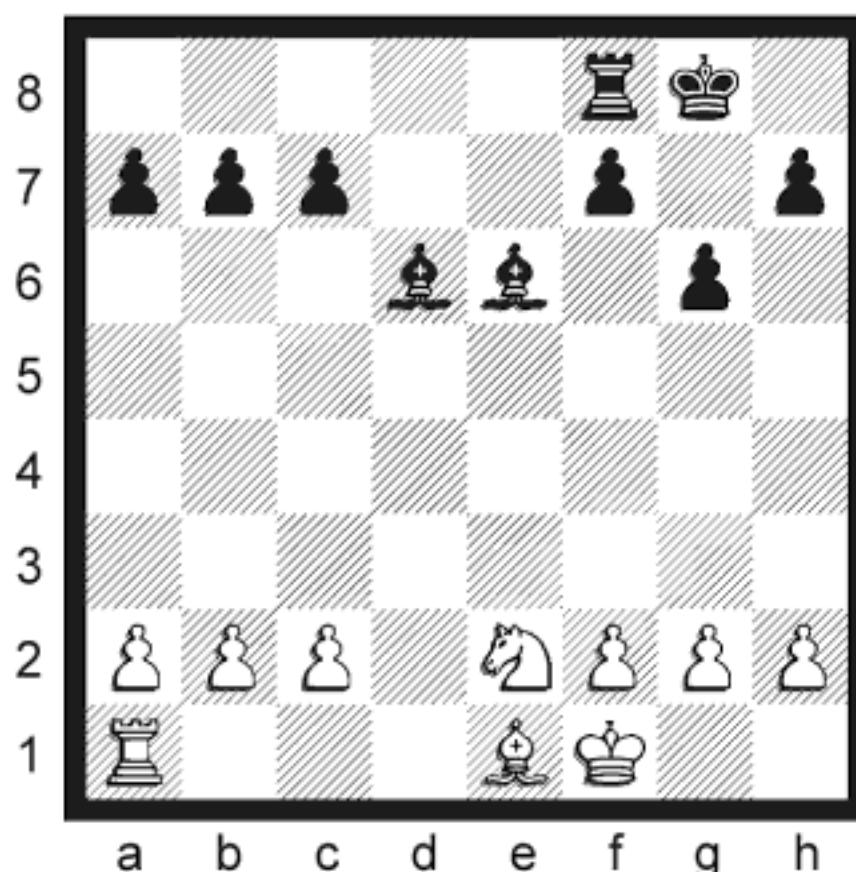


Рисунок 51

Угроза выигрыша белыми слона исходит от ладьи и слона, поэтому ответом черных должен быть ход  $Cd6-e5$ , но после хода белых  $Ce1-c3$  они все равно теряют фигуру.

Что касается взятия пешки  $h2$ , то после хода  $Cd6-h2$  белые не могут блокировать слона ходом на  $g3$ , поскольку получат мат другим слоном на  $h3$ . Правда, они имеют возможность сделать второй ход пешкой  $f2-f4$ . Рассмотрим этот вариант.

2.  $f2-f4$

$Ce6-c4$

3.  $g2-g3$

$Af8-e8$

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 4. $\Lambda d1-d2$ | $\Lambda e8:e2$ |
| 5. $\Lambda d2:e2$ | $Cc4:e2+$       |
| 6. $Kpf1:e2$       | $Ch2-g1$        |

Как видно из описания ходов, слон черных ускользает и они остаются с лишней пешкой. То есть ход белых  $\Lambda d1-d2$  оказался ошибочным.

Стоит отметить, что одним из самых действенных средств атаки является нападение на связанную неподвижную фигуру (*рис. 52*).

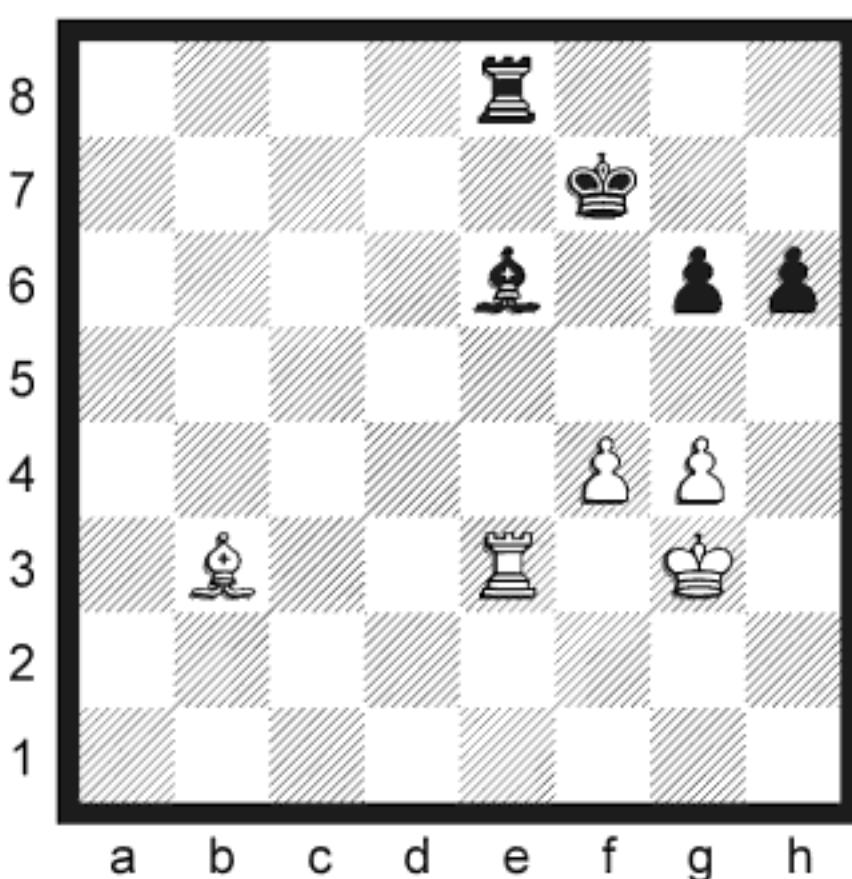


Рисунок 52

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1. $Cb3:e6+$       | $\Lambda e8:e6$ |
| 2. $\Lambda e3:e6$ | $Kpf7:e6$       |

Вышеприведенные ходы приводят к размену и к последующему за ним ничейному пешечному окончанию.

Но белые могут добиться выигрыша следующим образом.

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1. $\Lambda e3:e6$ | $\Lambda e8:e6$ |
| 2. $f4-f5$         | $g6-f5$         |
| 3. $g4:f5$         | $Kpf7-f6$       |

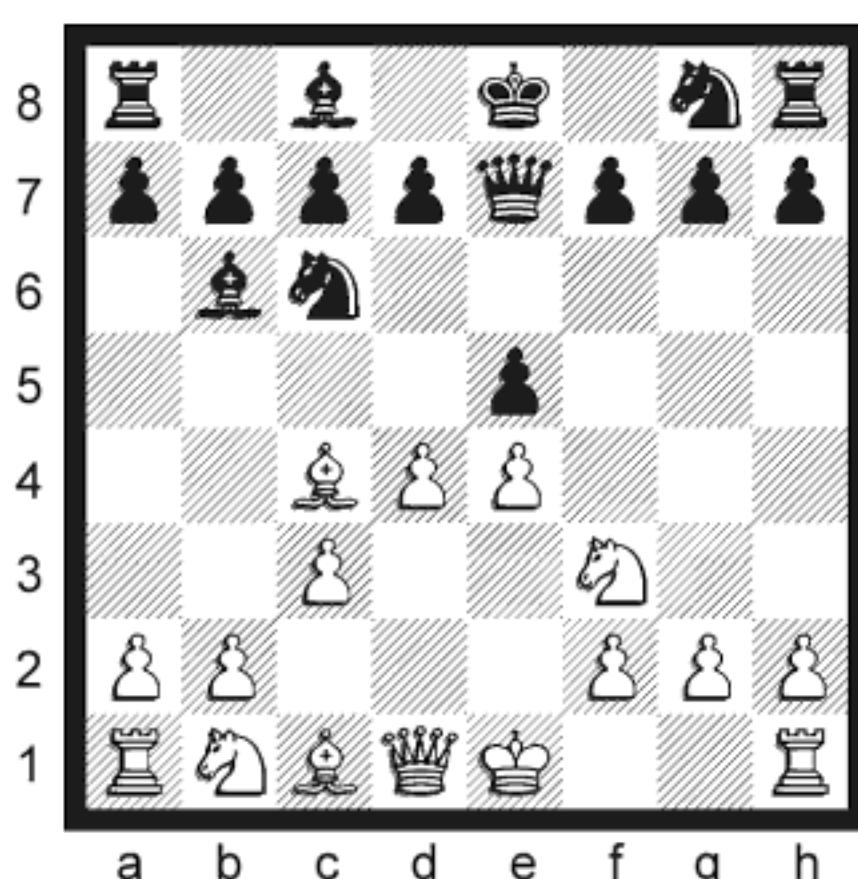
Если белые на четвертом ходу возьмут пешку e6 (f5:e6), то они одержат победу над противником.

Очень часто начинающие шахматисты атакуют неприятельскую фигуру только потому, что на нее можно напасть, не руководствуясь при этом никакими соображениями. Однако прежде чем нападать на фигуру противника, следует выяснить, какую позицию она занимает — хорошую или плохую.

Если атака заставляет неприятельскую фигуру переместиться с хорошей позиции на плохую, то, разумеется, она оправданна. В противном случае нападение является потерей времени.

Чтобы понять это, рассмотрим *рисунок 53*.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. c2—c3  | Cc5—b6 |
| 5. d2—d4  | Фd8—e7 |



*Рисунок 53*

Далее белые идут d4—d5.

Стоит отметить, что это нападение на коня было бы оправдано, если бы он отступил на a5. При этом после хода белых слоном у коня противника был бы отрезан путь к отступлению.

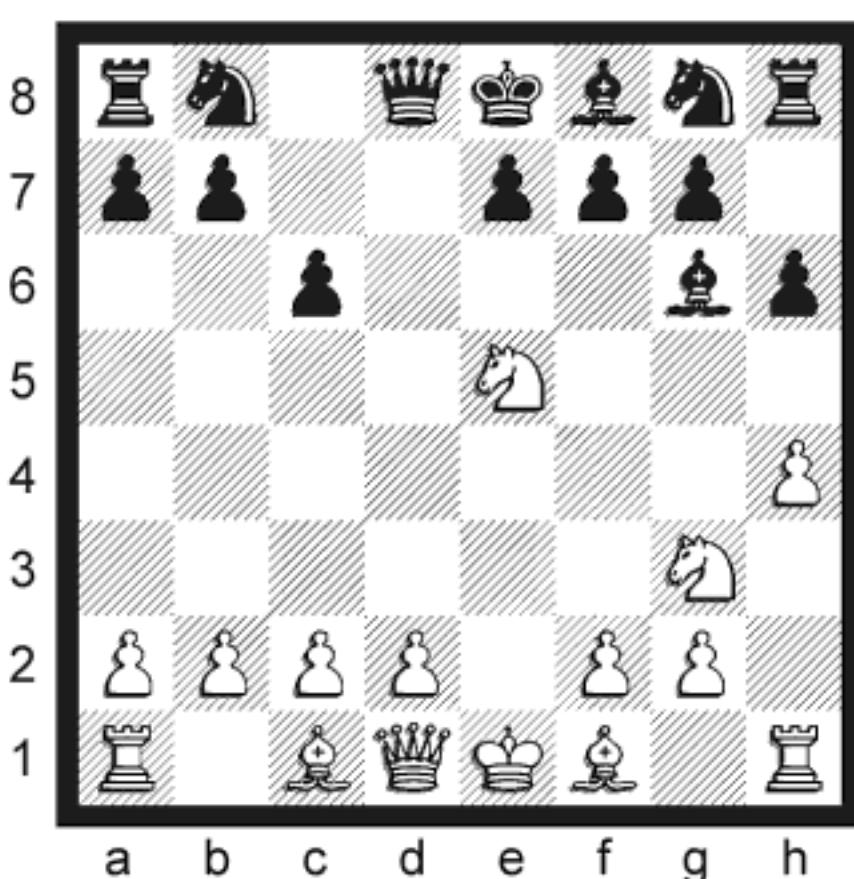
Но в этом случае ход d4—d5 только ограничивает поле действия слона с4.

Если черные на пятом ходу играют конем Kc6—b8, то они выигрывают партию.

6. 0—0                    d7—d6

7. Cc1—g5                Kg8—f6

На *рисунке 54* правильная тактика белых дает им превосходную позицию.



*Рисунок 54*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | c7—c6  |
| 2. Kb1—c3 | d7—d5  |
| 3. Kg1—f3 | d5:e4  |
| 4. Kc3:e4 | Cc8—f5 |

- |            |        |
|------------|--------|
| 5. Ke4—g3  | Cf5—g6 |
| 6. h2—h4   | h7—h6  |
| 7. Kf3—e5  | Cg6—h7 |
| 8. Φd1—h5  | g7—g9  |
| 9. Cf1—c4  | e7—e6  |
| 10. Φh5—e2 |        |

# ГЛАВА 5

## Дебют

---

### Общие сведения о дебютах

Шахматная партия делится на дебют, середину игры и эндшпиль (окончание). От начала игры — дебюта — очень часто зависит исход всего шахматного сражения.

Специфические особенности начала шахматной партии интересовали теоретиков и мастеров шахмат издавна. Еще в конце XV века эта тема освещалась авторами каталонских и геттингенских рукописей.

Кстати, на самую древнюю «родословную» претендует скандинавская защита, о которой во второй половине XV века упоминалось в поэме, найденной в Каталонии. Автор рукописи утверждал, что ходы, используемые при скандинавской защите, избрали в своей игре Марс и Венера. Анализ различных вариантов дебюта был приведен в печатных изданиях Лусены (1497), Дамиано (1512) и Лопеса (1561).

В более позднее время книги, посвященные тонкостям дебюта, стали издаваться намного чаще. Самыми популярными из них были сочинения Филидора, Понциани, Лабурдоннэ, Шифферса, Стаунтона, а также монографии «Новый

анализ шахматных дебютов» (1842) Яниша и «Шахматное руководство» (1843) Бильгера.

В XX веке существенный вклад в теорию дебюта внесли европейские мастера Нимцович, Рубинштейн, Эйве, Рети, Мизес, Беккер, Вукович, Трифунович и советские шахматисты, прежде всего Ботвинник.

Как известно, в самом начале игры противники находятся в равных условиях, у них одинаковые силы. Однако у белых есть одно преимущество — это первый ход.

Согласно статистике, во встречах мастеров белые выигрывают больше партий, чем черные: приблизительно 60 против 40. Стоит отметить, что в партиях начинающих шахматистов цвет фигур обычно не играет никакой роли: выигрывает тот, кто обладает большими знаниями.

Не имея представления о теории дебюта, которая включает в себя различные мобилизационные планы и схемы развития игры, легко попасть в весьма невыгодное положение. В теории дебютов существует несколько десятков рациональных начал партии, которые, в свою очередь, разветвляются на сотни вариантов.

Начинающему шахматисту не нужно запоминать различные дебютные варианты — ему необходимо постараться понять и запомнить основные принципы того или иного дебюта, после чего он самостоятельно сможет найти наиболее выгодное продолжение игры.

Даже гроссмейстеры не знают всех дебютных вариантов, то тем не менее прекрасно ориентиру-

ются в них, поскольку имеют представление об основных принципах различных дебютов. Кстати, мастера шахмат, как правило, играют несколько дебютов: у каждого опытного шахматиста имеется свой собственный репертуар, то есть свой стиль игры и свои приемы. Поэтому начинающему шахматисту, после того как он рассмотрит различные дебютные системы, следует наметить, какие дебюты он будет играть.

Все шахматные дебюты делятся на три основные группы: открытые, полуоткрытые и закрытые.

В открытых дебютах игра обязательно начинается ходами  $e2-e4$  и  $e7-e5$ . В полуоткрытых дебютах на ход  $e2-e4$  черные отвечают любым ходом, кроме  $e7-e5$ . Что касается закрытых дебютов, то при таком начале игры белые открывают партию любым ходом, кроме  $e2-e4$ .

Кстати, открытыми и закрытыми могут быть не только дебюты, но и позиции. Открытыми являются такие позиции, в которых после размена пешек в центре имеется простор для фигур.

В некоторых партиях открытые позиции образуются в закрытых дебютах, и наоборот, в открытых дебютах могут возникнуть закрытые позиции.

---

## Неудачный старт

В шахматах под общим обозначением «неправильное начало» скрываются легковесные, неполноценные и сомнительные системы дебютов.

В шахматах достаточно сделать несколько неудачных ходов, чтобы получить в начальной позиции мат.

На *рисунке 55* приведен пример неудачных ходов белых.



*Рисунок 55*

- |          |         |
|----------|---------|
| 1. f2—f3 | e7—e5   |
| 2. g2—g4 | Фd8—h4X |

Интересно, что такие партии разыгрываются не только начинающими шахматистами. Подобная партия была сыграна на открытом чемпионате США в 1959 году между Мэнсфилдом (белые) и Тринксом (черные).

- |            |       |
|------------|-------|
| 1. e2—e4   | f7—f5 |
| 2. Kb1—c3  | g7—g5 |
| 3. Фd1—h5X |       |

Как видно из вышеприведенных примеров, ферзь способен решить исход сражения в самом начале игры. Зная это, многие начинающие шахматисты пытаются послать его в атаку в са-

мом начале партии. Что из этого получится, можно рассмотреть на простом примере.

Предположим, белые пошли  $e2-e4$ , а черные —  $e7-e5$ . Вторым ходом белых стал  $\Phi d1-h5$ , то есть вблизи лагеря черных оказался ферзь противника. Черные отвечают ходом  $Kb8-c6$ . После этого белые идут  $Cf1-c4$ : теперь их слон и ферзь нацелены на  $f7$  (*рис. 56*).

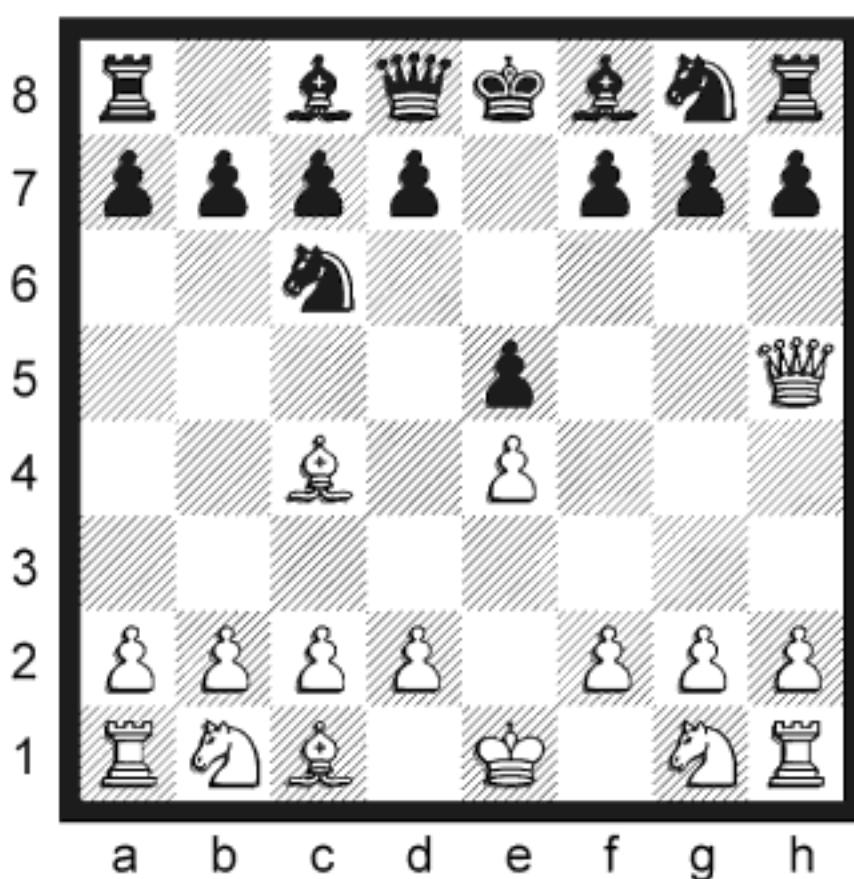


Рисунок 56

Черные идут  $g7-g6$ , белые отвечают  $\Phi h5-f3$  и снова нависает угроза мата на  $f7$ . Черные ходят  $Kg8-f6$ , а белые упорствуют, отправляя в атаку ферзя —  $\Phi f3-b3$ .

Удачным ходом черных будет  $Kg8-d4$ , на что белые отвечают  $Cc4:f7+$ . Черные идут  $Kre8-e7$ , а белые —  $\Phi b3-c4$ . Черные делают хороший ход  $b7-b5$ , после чего белые теряют фигуру.

Следует отметить, что, попытавшись прорваться к воротам противника, ферзь сам попал в незавидное положение.

Из этого можно сделать вывод: пока атака должным образом не подготовлена, не надо спешить вводить в игру ферзя. Кстати, это первая и основная дебютная заповедь.

Начинать игру должны пешки и легкие фигуры, а ферзя и ладьи лучше всего не выводить вперед в начале игры.

Как уже упоминалось выше, от первых ходов в большинстве случаев зависит исход шахматного сражения. Очень часто бывает, что шахматист полон желания бороться, но, сделав несколько неудачных ходов и понимая свое невыгодное положение, сдается или, что еще хуже, получает мат.

В качестве примера рассмотрим одну из самых типичных партий с неудачным дебютом, которая была проанализирована в старинной шахматной книге, изданной в 1512 году в Риме.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | f7—f6 |

Второй ход черных очень неудачный, поскольку он не только ослабляет позицию короля, но и отнимает выгодное поле у коня. В этом случае следующим ходом белых будет атака коня.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Kf3:e5 | f6:Ke5 |
|-----------|--------|

Жертвой своего коня белые наглядно показывают минусы второго хода черных. Взятие коня приводит черных к очень тяжелой позиции. Правда, у них есть возможность отклонить эту жертву, сделав другой ход.

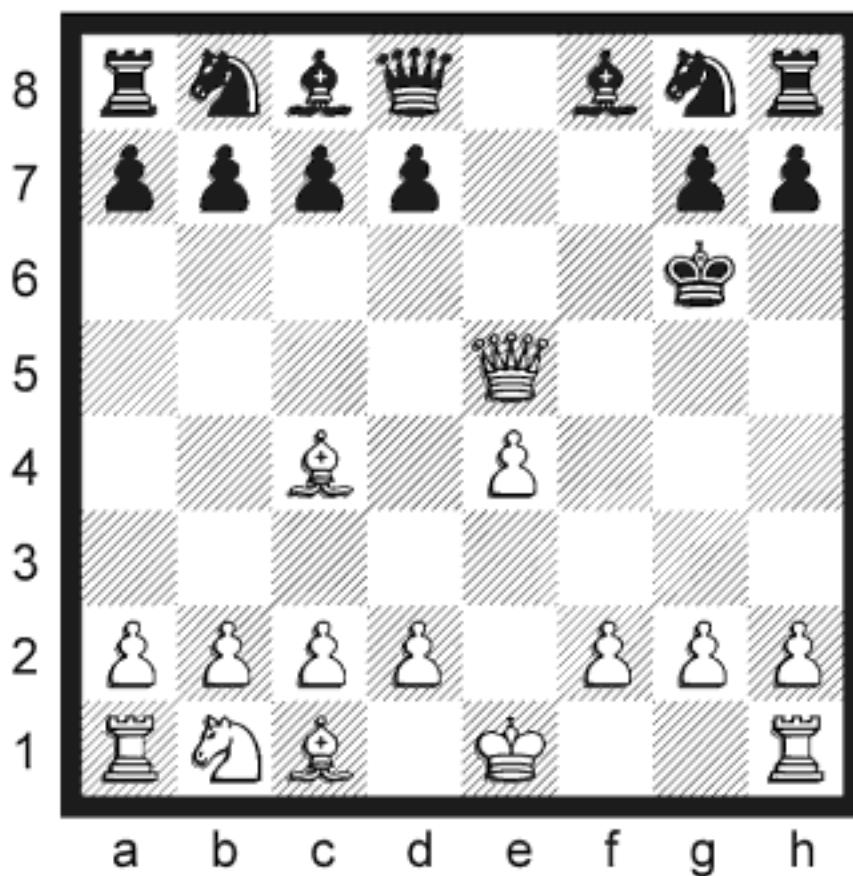
- |        |        |
|--------|--------|
| 3. ... | Фd8—e7 |
|--------|--------|

Но в этом случае дальнейшая игра продолжается следующим образом.

4. Kg1—f3      Фe7—e4+.

Теперь черные понимают, что ферзь слишком рано вступил в игру и попадает под удар слона.

Возможен и другой вариант (*рис. 57*).



*Рисунок 57*

4. Фd1—h5+      Кре8—e7

5. Фh5:e5+      Кре7—f7

6. Cf1—c4+      Кpf7—g6

7. Фe5—f5+      Kpg6—h6

8. d2—d4+      g7—g5

9. h2—h4      Kph6—g7

10. Фf5—f7+      Kpg7—h6

11. h4:g5X

Следующая партия также является примером неудачного дебюта черных (*рис. 58*).

1. e2—e4      e7—e5

2. Kg1—f3      d7—d6

3. Cf1—c4      h7—h6

4. Kb1—c3      Cс8—g4

5. Kf3:e5      Cg4:d1

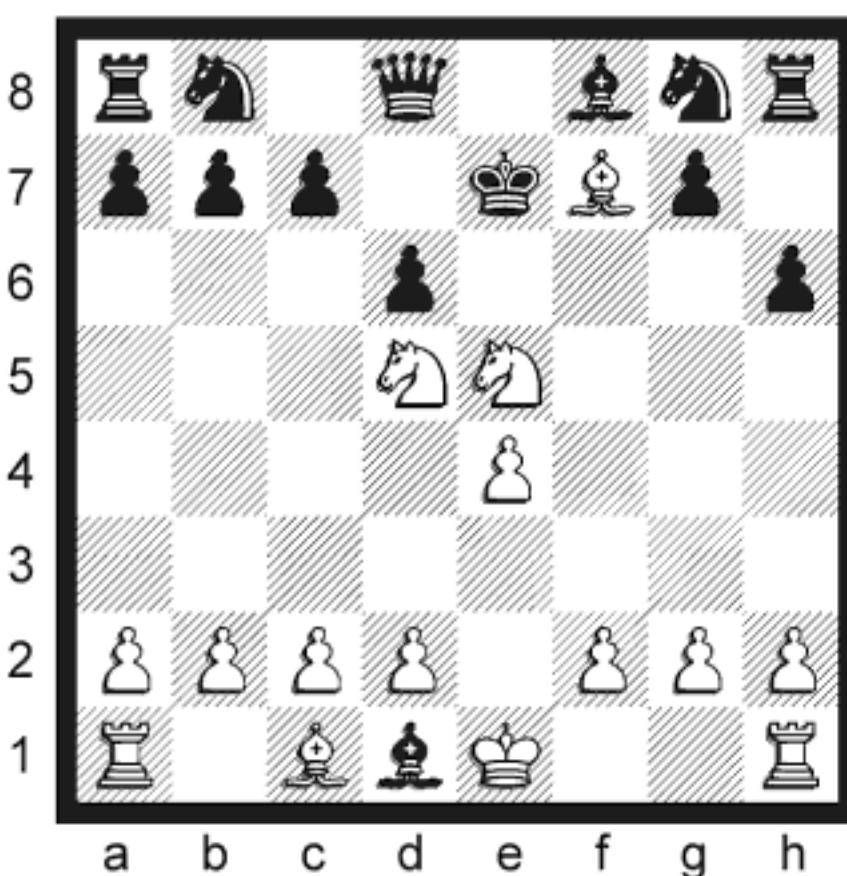


Рисунок 58

6. Cc4:f7+ Кре8—e7

7. Kc3—d5X

Мат такого типа называется матом Легаля — по имени французского шахматиста, сыгравшего подобную партию более 200 лет назад.

Следующий пример показывает неудачный дебют черных, строящийся на атаке слоном (*рис. 59*).

1. e2—e4 е7—е5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

3. Cf1—c4 Kf6:e4

4. Kb1—c3 Ke4:c3

5. d2:c3 d7—d6

6. 0—0 Сс8—g4

7. Kf3:e5 Сg4:d1

8. Cc4:f7+ Кре8—e7

9. Cc1—g5X

На *рисунке 60* представлена партия, при которой черные ставят мат на седьмом ходу, что является примером неудачного дебюта белых.

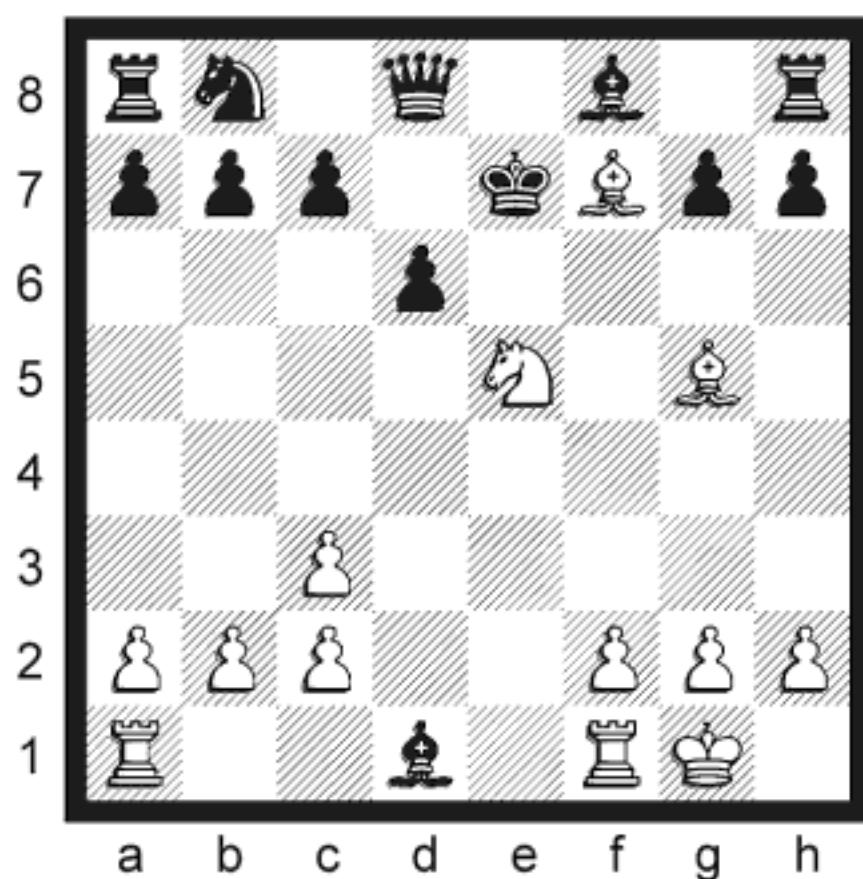


Рисунок 59

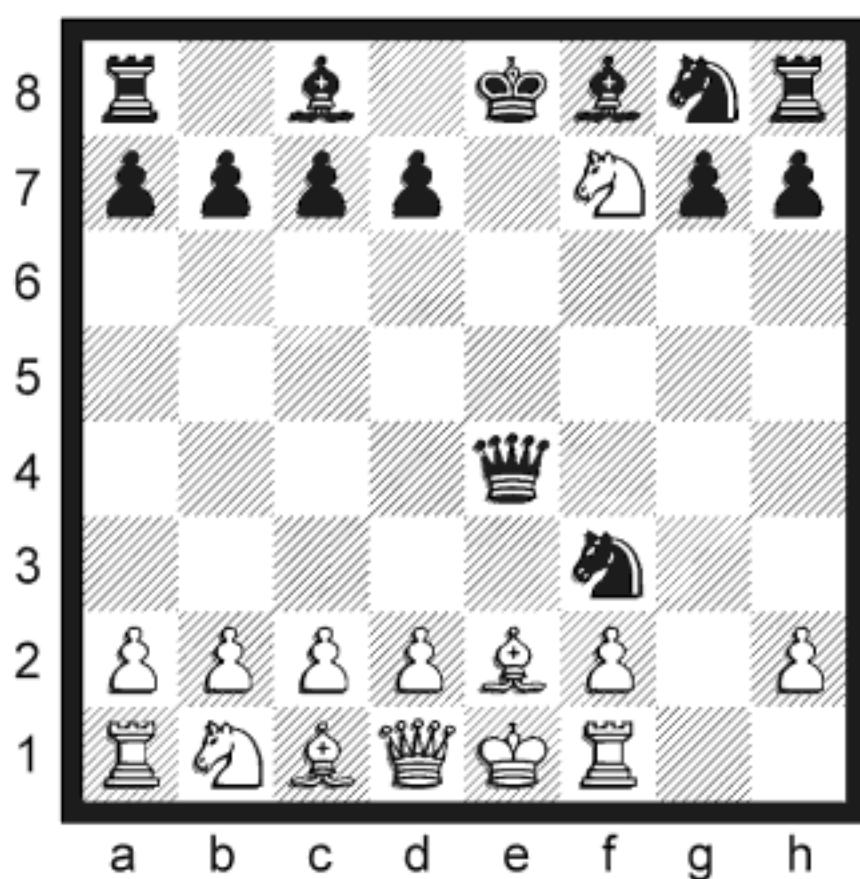
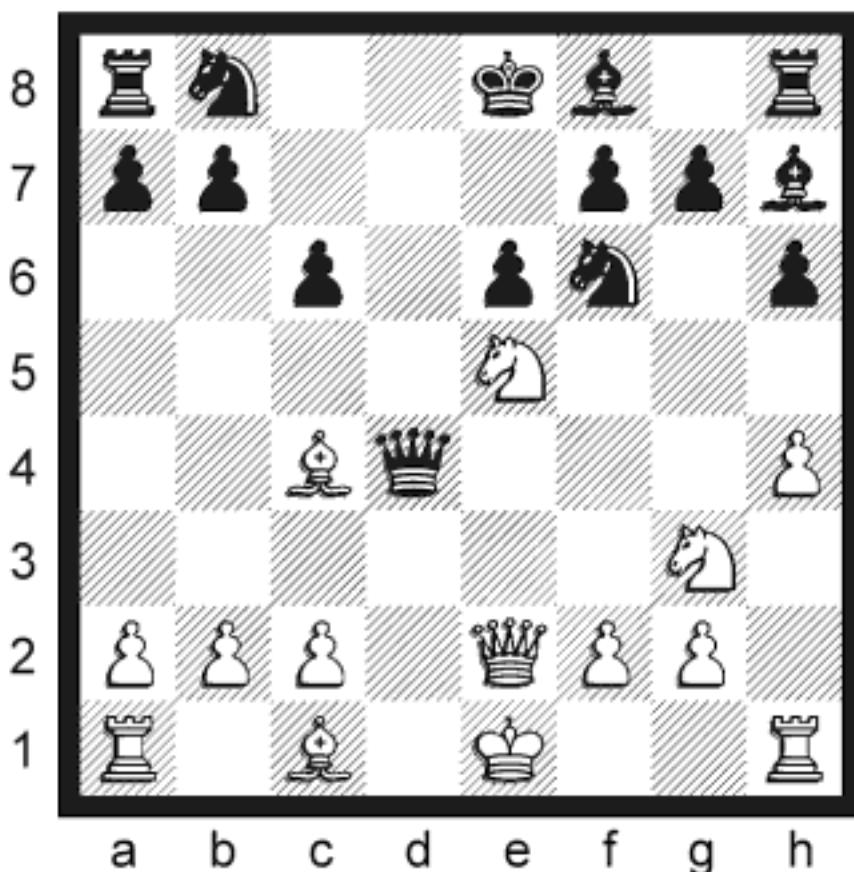


Рисунок 60

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6  |
| 3. Cf1—c4 | Kc6—d4  |
| 4. Kf3:e5 | Φd8—g5  |
| 5. Ke5:f7 | Φg5:g2  |
| 6. Ah1—f1 | Φg2:e4+ |
| 7. Cc4—e2 | Kd4—f3X |

Пример неудачного дебюта представлен на *рисунке 61*. В этой партии проигрывают черные.

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. K<sub>b</sub>1—c3 d5:e4
4. K<sub>c</sub>3:e4 C<sub>c</sub>8—f5
5. K<sub>e</sub>4—g3 C<sub>f</sub>5—g6
6. K<sub>g</sub>1—f3 K<sub>g</sub>8—f6
7. h2—h4 h7—h6
8. K<sub>f</sub>3—e5 C<sub>g</sub>6—h7
9. C<sub>f</sub>1—c4 e7—e6
10. F<sub>d</sub>1—e2 F<sub>d</sub>8:d4
11. K<sub>e</sub>5—f7 K<sub>p</sub>e8:f7
12. F<sub>e</sub>2:e6+ K<sub>p</sub>f7—g6
13. F<sub>e</sub>6—f7X



*Рисунок 61*

## Развитие дебюта

Как известно, в дебюте происходит мобилизация сил, и оба игрока стремятся наилуч-

шим образом подготовить поле боя для предстоящей борьбы в середине и конце партии. Как правило, дебют заканчивается на 10–15-м ходу.

Стоит отметить, что детальное изучение теории дебюта под силу только опытным шахматистам. Что же касается новичков, то им достаточно знать только основные принципы развития игры в начале партии.

В начальной позиции фигуры располагаются за пешечным заслоном. Каждый из игроков сначала может вывести на поле боя только коней.

Для развития остальных фигур противникам необходимо выдвинуть вперед пешки.

Но, прежде чем делать это, каждому начинающему шахматисту нужно подробнее ознакомиться с понятием о центральных полях, или о центре, — группе полей, имеющих особую ценность. К таким полям относятся следующие: c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5.

Все эти поля очень удобны для размещения фигур, поскольку фигура, расположенная на центральном поле, может атаковать как центральные, так и фланговые поля.

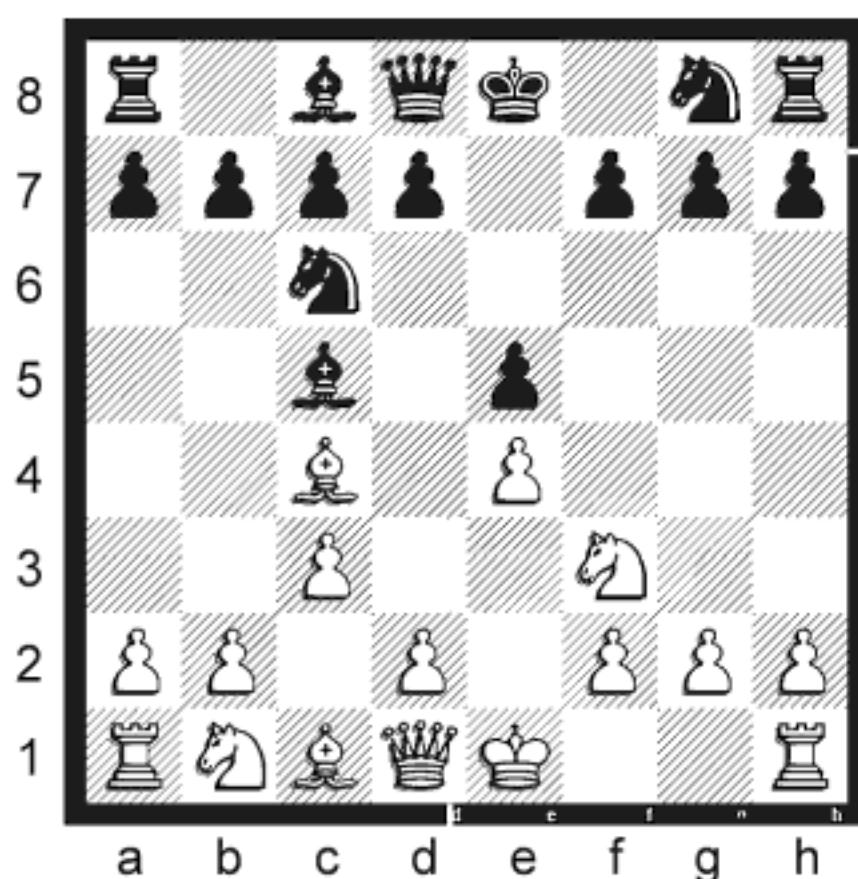
Что касается фигур, находящихся на фланговых полях, то они только косвенно могут влиять на центральные поля и им не удается принять участие в сражении, происходящем на другом фланге. Кстати, самыми ценными являются следующие центральные поля: d4, e4, d5, e5. Как правило, борьба в начале игры сводится именно за овладение этими полями.

Другими словами, целью дебюта является в кратчайший срок ввести в действие наибольшее количество сил, занять центральные поля и не дать противнику добиться той же цели.

В большинстве дебютов сначала вводят в игру коней, затем слонов, а в последнюю очередь — ферзя и ладьи. Кстати, труднее всего вывести на поле боя ладьи. Одна из них может вступить в борьбу после рокировки, а вот другая только после того, как будут развиты легкие фигуры и ферзь.

Когда ладьи вступают в бой, дебют считается законченным.

Чтобы понять сущность борьбы за центральные поля, рассмотрим один из распространенных дебютов (*рис. 62*).



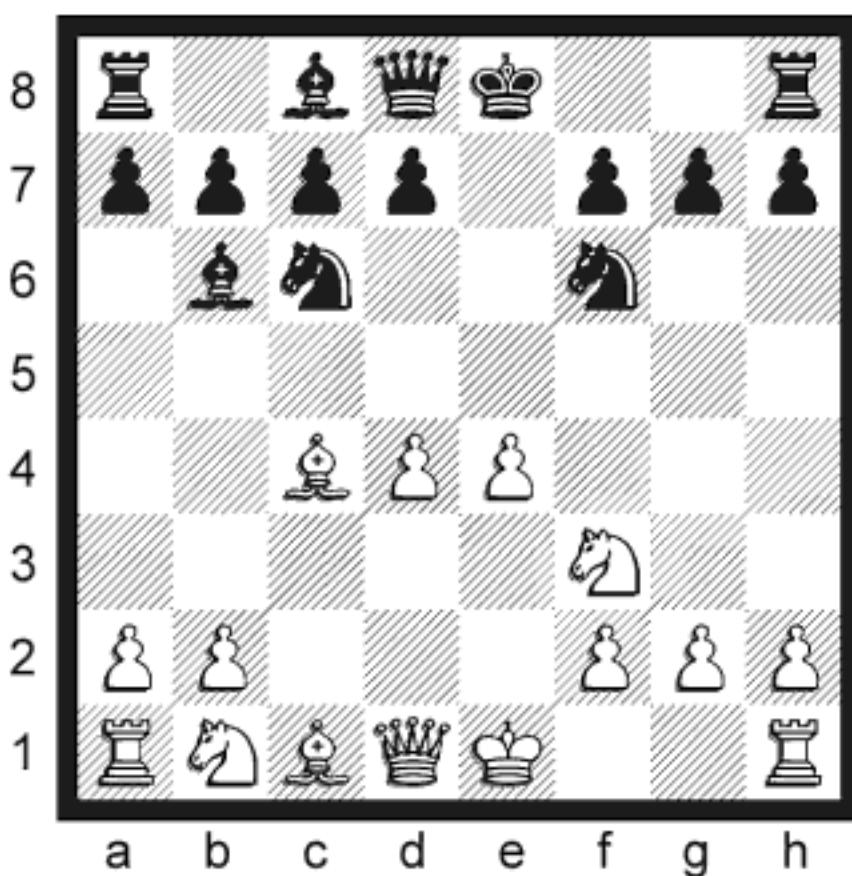
*Рисунок 62*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. c2—c3  | Cc5—b6 |

- |            |        |
|------------|--------|
| 5. d2—d4   | Фd8—e7 |
| 6. d4:e5   | Кс6:e5 |
| 7. Kf3:e5  | Фe7:e5 |
| 8. 0—0     | d7—d6  |
| 9. Kb1—d2  | Kg8—f6 |
| 10. Kd2—f3 | Фe5—h6 |

Как видно из описания данного дебюта, позиция ферзя черных весьма надежна и в дальнейшем они могут рокировать с хорошей игрой.

В подобных дебютах существует еще один метод защиты черных против захвата белыми центра. Его смысл состоит в контратаке (*рис. 63*).



*Рисунок 63*

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6  |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5  |
| 4. c2—c3  | Kg8—f6  |
| 5. d2—d   | 4 e5:d4 |
| 6. c3:d4  | Cc5—b6  |
| 7. d4—d5  | Kc6—e7  |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 8. e4—e5    | Kf6—e4  |
| 9. d5—d6    | c7:d6   |
| 10. e5:d6   | Ke7—f5  |
| 11. Cc4:f7+ | Kре8—f8 |
| 12. Cf7—b3  | Ke4:f2  |
| 13. Фd1—d5  | Фd8—f6  |
| 14. Аh1—f1  | Kf2—g4  |
| 15. Kf3—d4  |         |

Позиция белых намного лучше, и они выигрывают. Несмотря на хорошее развитие черных на первых этапах дебюта, у них не было опорных пунктов в центре, а также они не могли контролировать центральные поля. После седьмого хода кони черных были отброшены, а на девятом ходу белые затормозили развитие всего ферзевого фланга противника.

Рассмотрим еще один пример (*рис. 64*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |

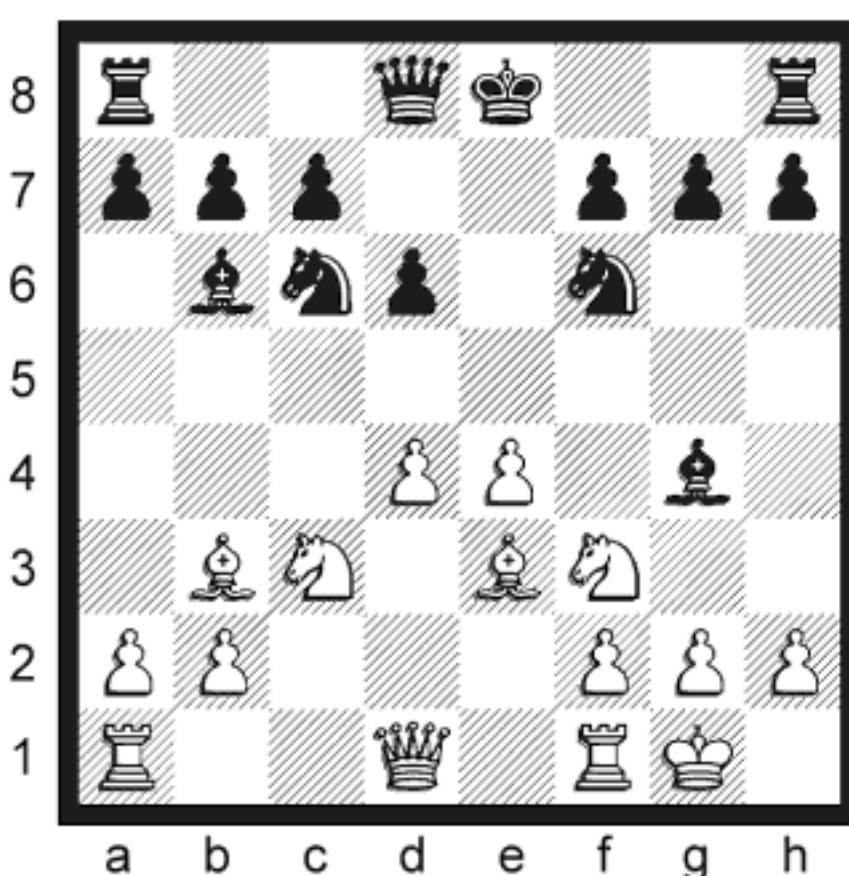


Рисунок 64

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. Cf1—c4  | Cf8—c5 |
| 4. c2—c3   | d7—d6  |
| 5. d2—d4   | e5:d4  |
| 6. c3:d4   | Cc5—b6 |
| 7. Kb1—c3  | Kg8—f6 |
| 8. 0—0     | 0—0    |
| 9. Cc4—b3  | Cc8—g4 |
| 10. Cc1—e3 | Φd8—d7 |
| 11. Cb3—a4 | d6—d5  |
| 12. e4—e5  | Kf6—e4 |

Как видно из описания дебюта, размен на f3 дал белым ряд преимуществ. Во-первых, пешка g2 перешла на f3, и центр белых усилился, благодаря чему в дальнейшем они могут играть f3—f4, и пешечная фаланга d4, e4, f4 сможет развить наступление.

Во-вторых, открытая линия «g» после Kpg1—h1 и Af1—g1 облегчит белым атаку на рокировку противника. В-третьих, белые остались с двумя слонами: в открытых позициях два слона, как правило, сильнее двух коней, а также слона и коня.

Но в данной партии, после того как черные овладели опорным пунктом d5, положение сторон сравнялось: партия закончится либо ничьей, либо победой того из противников, кто выгоднее использует преимущества своей позиции.

На *рисунке 65* изображен дебют слона.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Cf1—c4 | Kg8—f6 |
| 3. d2—d3  | c7—c6  |
| 4. Kg1—f3 | d7—d5  |
| 5. e4:d5  | c6:d5  |

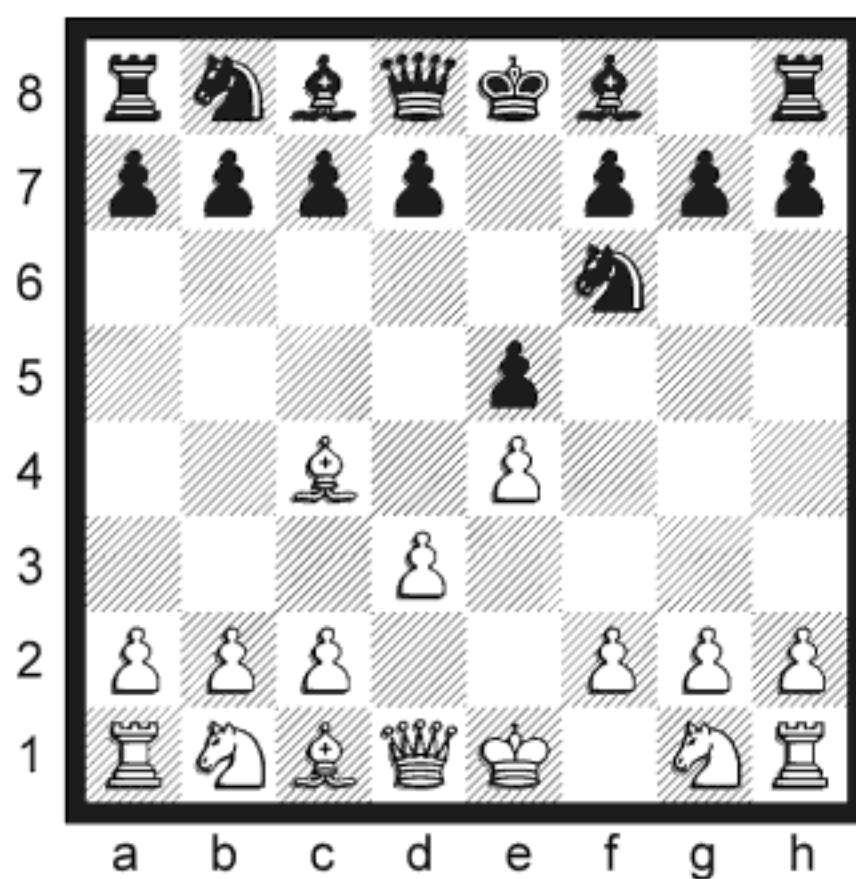


Рисунок 65

После шестого хода белых  $Cc4-b5+$  черные косвенно защищают свою пешку  $e5$  ходом слона  $d7$  и перехватывают у противника инициативу игры.

Позиция на *рисунке 66* называется сицилийской защитой.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. $e2-e4$  | $c7-c5$  |
| 2. $Kg1-f3$ | $Kb8-c6$ |

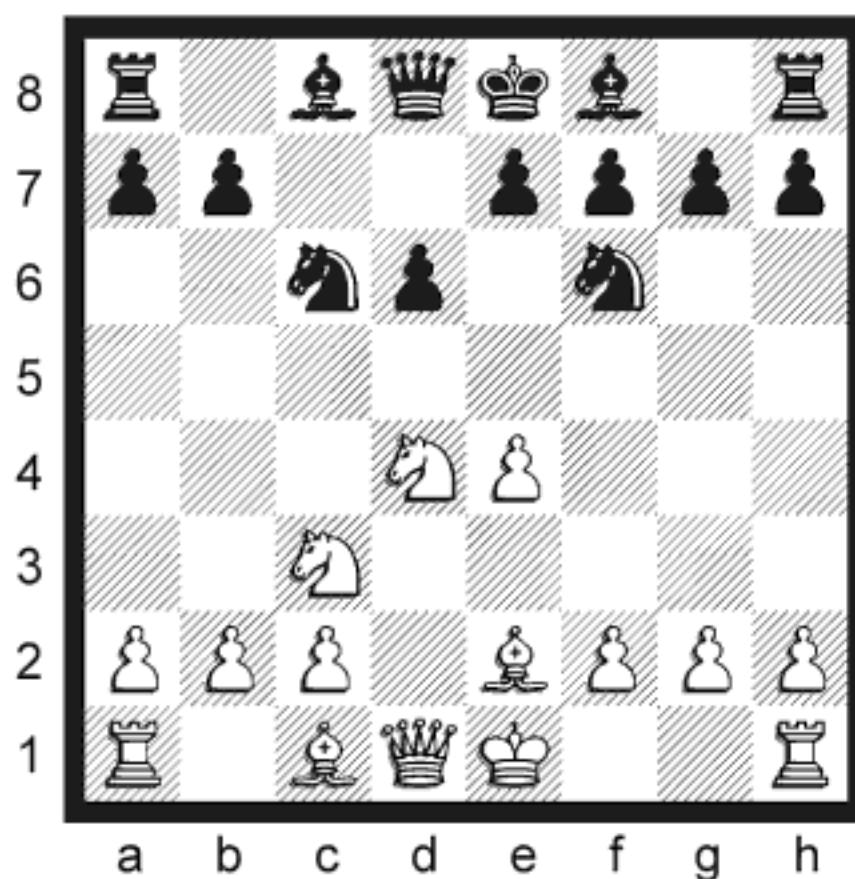
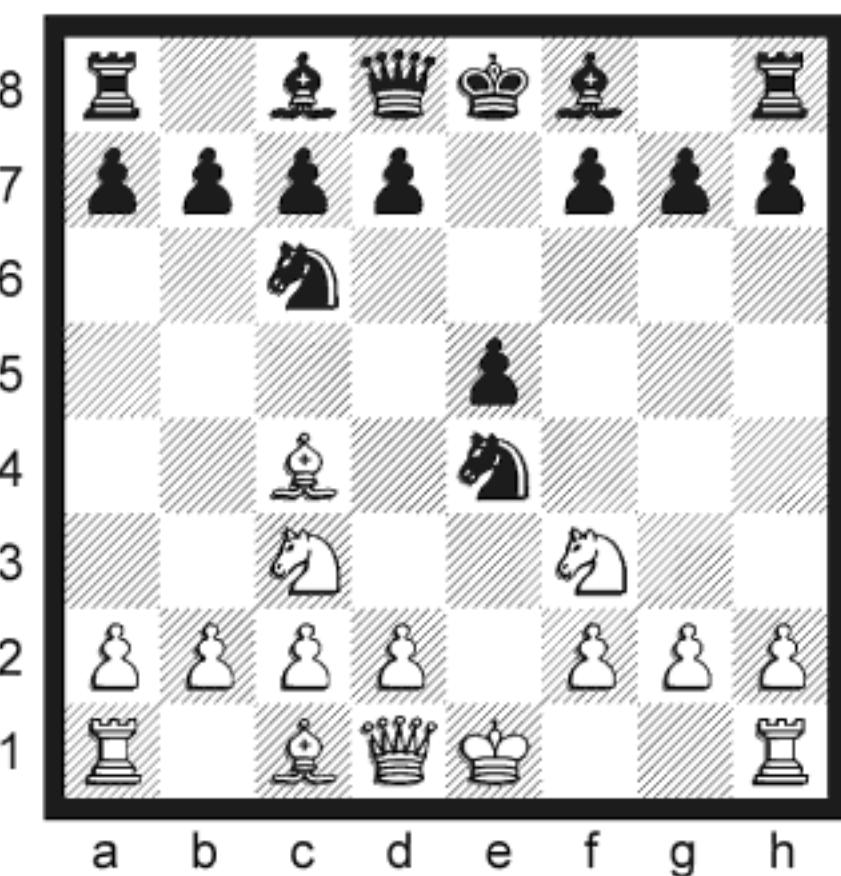


Рисунок 66

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. d2—d4  | c5:d4  |
| 4. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kb1—c3 | d7—d6  |
| 6. Cf1—e2 | e7—e5  |

Несмотря на то что шестой ход черных несколько ослабил пункт d5, который могут теперь занять фигуры противника, черные неплохо развили свою игру.

На *рисунке 67* показан так называемый дебют четырех коней.



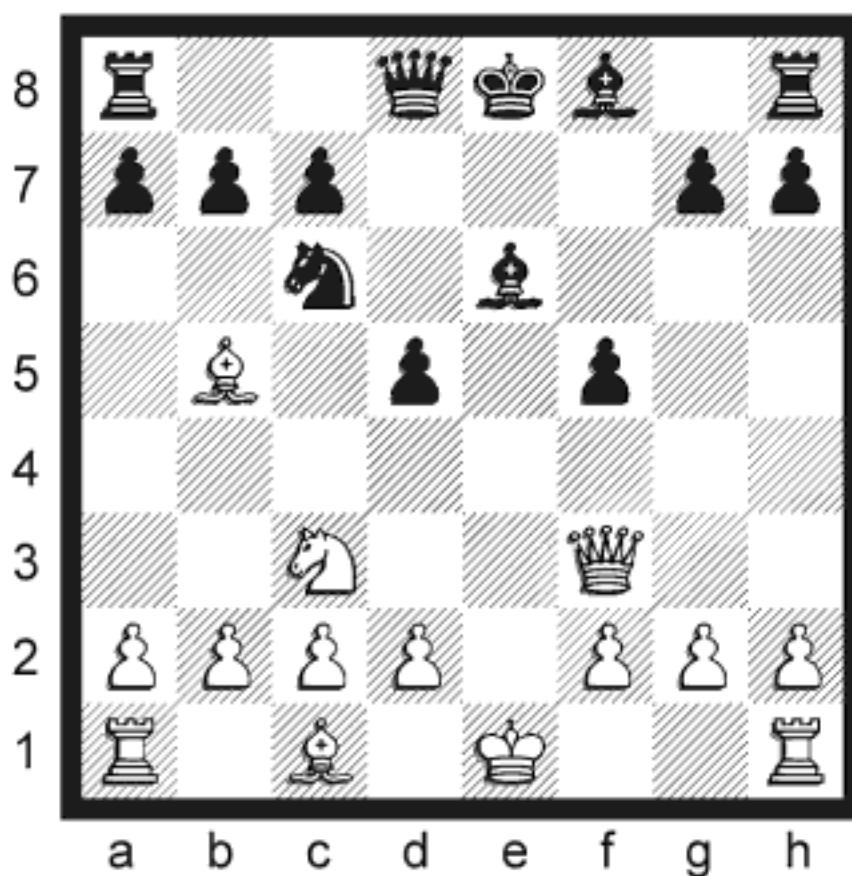
*Рисунок 67*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. Cf1—c4 | Kf6:e4 |
| 5. Kc3:e4 | d7—d5  |
| 6. Cc4—d3 | f7—f5  |
| 7. Ke4—c3 | e5—e4  |
| 8. Cd3—b5 | e4:f3  |
| 9. Φd1:f3 | Cc8—e6 |

Рассматривая позицию, созданную после девятого хода, нетрудно заметить, что черные отстали в развитии: у белых включены в игру ферзь, слон и конь, а у черных — только конь и слон. Белые могут произвести рокировку и вывести на поле боя ладью, а черным для рокировки необходимо сделать еще ход ферзем или слоном.

В центральной части доски черные держат под ударом пункт e4, однако поля e5 и e6 у них ослаблены в результате сильного хода f7—f5.

Если на *рисунке 68* пешку f5 переставить на f7, то позиция черных будет удовлетворительной, но, как известно, назад пешки не ходят.



*Рисунок 68*

Обратив внимание на пункты e4 и e5, можно заметить, что хотя пункт e4 находится под контролем черных, если они займут его фигурой, то белые ходами d2—d3 или f2—f3 заставят ее отступить.

Совсем другое дело — пункт e5: фигуру белых, посягнувшую на это поле, невозможно будет

прогнать пешкой. В шахматной терминологии такие слабые поля называются дырами. Кстати, «дыра» на e5 получилась в результате хода f7—f5.

10. d2—d4            Фd8—d7

11. Сс1—f4            0—0—0

12. 0—0—0            Cf8—e7

13. Аh1—e1

В этой партии у белых позиция лучше, чем у черных.

Подводя итоги анализа данного дебюта, хочется отметить, что взятие центральной пешки выгодно только в том случае, если на следующих этапах игры имеется возможность захватить центр. В вышеописанном случае это достигается ходом черных d7—d5.

Рассмотрим дебют слона, в котором белые, как правило, на третьем ходу делают выпад пешкой (d2—d3). Однако они могут сыграть активнее, пойдя d2—d4, после чего

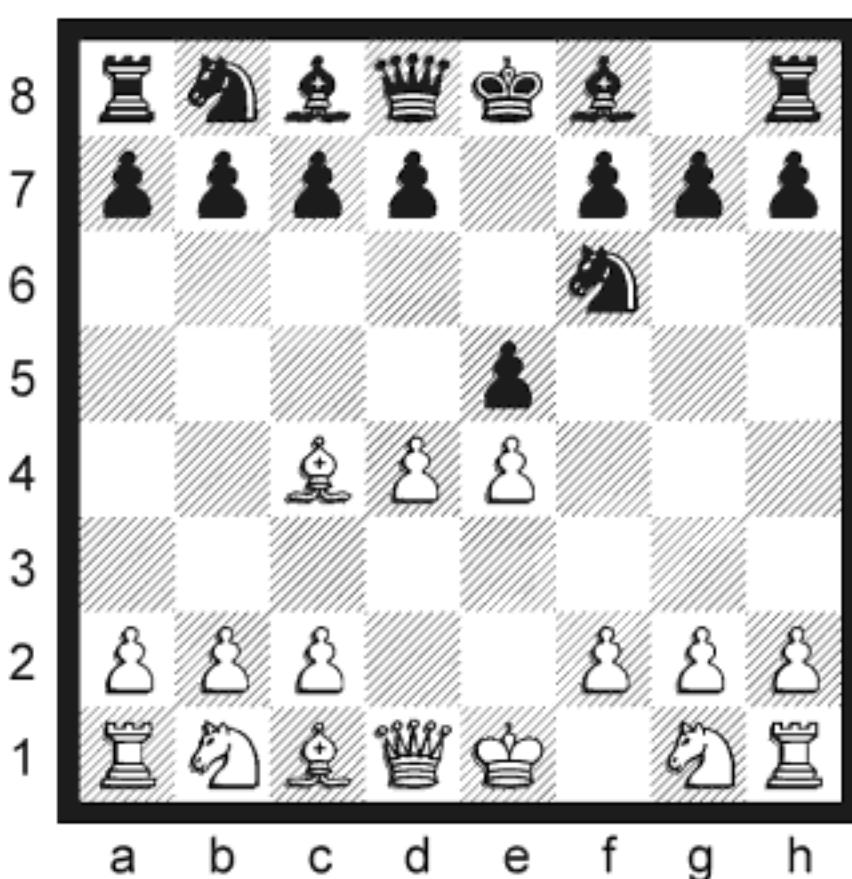


Рисунок 69

черные начинают бороться за прочность своей позиции (*рис. 69*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Cf1—c4 | Kg8—f6 |
| 3. d2—d4  | Kb8—c6 |
| 4. d4:e5  | Kc6:e5 |
| 5. Cc4—b3 | d7—d6  |
| 6. f2—f4  | Ke5—c6 |
| 7. Kb1—c3 | Cf8—e7 |
| 8. Kg1—f3 | 0—0    |
| 9. 0—0    |        |

В результате черные занимают несколько стесненную, но вполне прочную позицию.

Иногда важность захвата центра становится столь очевидной, что белые приносят в жертву пешки, чтобы занять центральные позиции. Такие дебюты в шахматной терминологии называют гамбитами.

На *рисунке 70* продемонстрирован гамбит Эванса. Смысл жертвы пешки b4 состоит в том, что после взятия ее слоном черных (Cc5:b4), белые ходом c2—c3 выигрывают темп.

После отступления слона они ходом d2—d4 занимают центр.

Принятие гамбита дает белым сильную атаку, особенно в том случае, если черные стремятся сохранить свою пешку.

В вышеприведенной партии, помимо принятия гамбита, возможен отказ от него. При этом варианте черные выигрывают.

- |          |        |
|----------|--------|
| 4. d4:e5 | Cc5—b6 |
| 5. b4—b5 | Kc6—a5 |

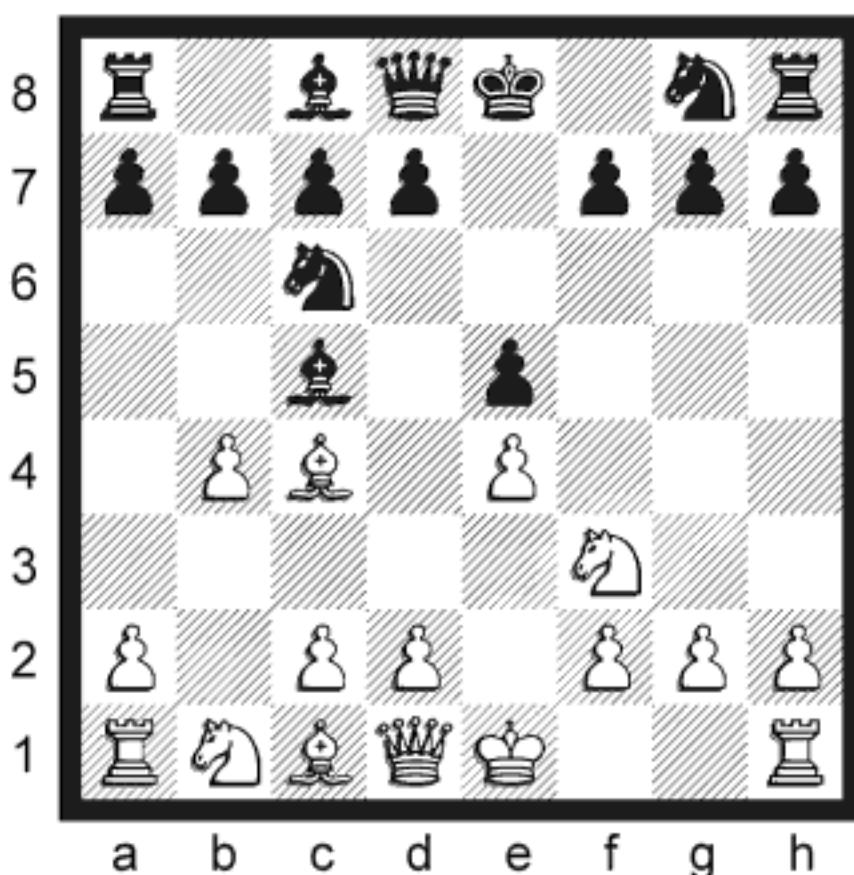


Рисунок 70

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Kf3:e5  | Фd8—f6  |
| 7. Cc4:f7+ | Кре8—f8 |
| 8. d2—d4   | d7—d6   |
| 9. Cf7:g8  | d6:e5   |
| 10. Cg8—d5 | Cb:d4   |

Начинающему шахматисту будет очень трудно выдержать атаку, если он будет цепляться за выигранную пешку. Поэтому, если противник предлагает ему гамбит, следует отказаться от него или, приняв, не удерживать выигранную пешку, а найти удобный момент и вернуть ее, тем самым закончив развитие игры.

Партия, приведенная на *рисунке 71*, была сыграна в 1852 году Андерсоном (белые) и Дюфренем (черные) и с тех пор множество раз подвергалась всестороннему анализу теоретиками шахмат.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5 |

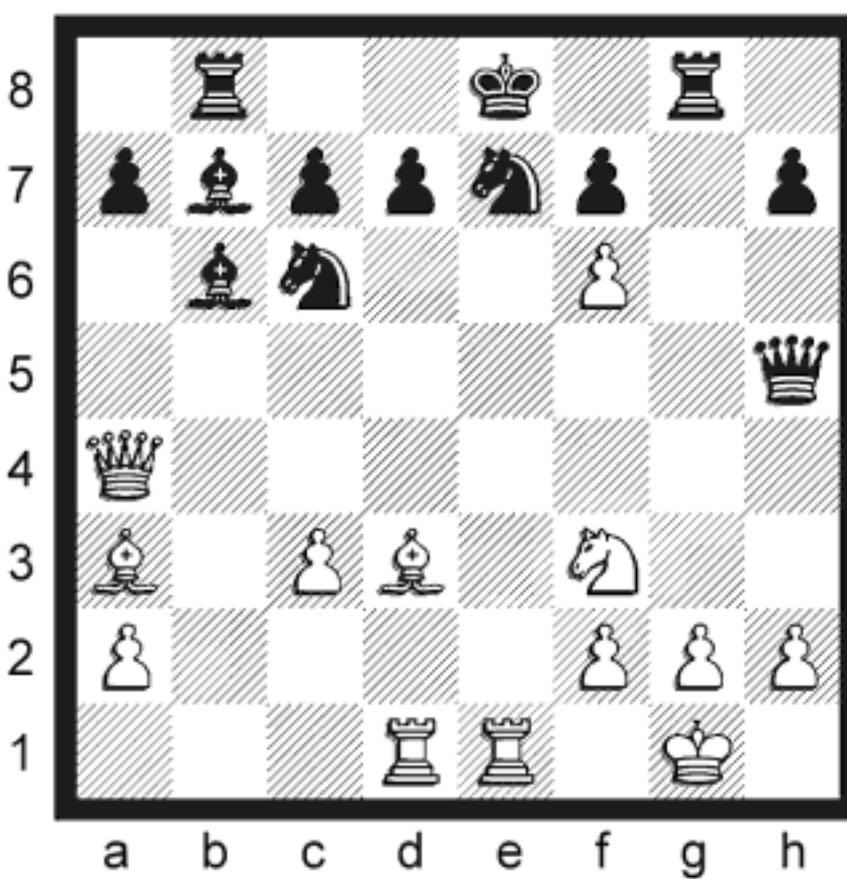


Рисунок 71

- |                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 4. b <sub>2</sub> —b <sub>4</sub>     | Cc <sub>5</sub> :b <sub>4</sub>  |
| 5. c <sub>2</sub> —c <sub>3</sub>     | Cb <sub>4</sub> —a <sub>5</sub>  |
| 6. d <sub>2</sub> —d <sub>4</sub>     | e <sub>5</sub> :d <sub>4</sub>   |
| 7. 0—0                                | d <sub>4</sub> —d <sub>3</sub>   |
| 8. Φd <sub>1</sub> —b <sub>3</sub>    | Φd <sub>8</sub> —f <sub>6</sub>  |
| 9. e <sub>4</sub> —e <sub>5</sub>     | Φf <sub>6</sub> —g <sub>6</sub>  |
| 10. Λf <sub>1</sub> —e <sub>1</sub>   | Kg <sub>8</sub> —e <sub>7</sub>  |
| 11. Cc <sub>1</sub> —a <sub>3</sub>   | b <sub>7</sub> —b <sub>5</sub>   |
| 12. Φb <sub>3</sub> :b <sub>5</sub>   | Λa <sub>8</sub> —b <sub>8</sub>  |
| 13. Φb <sub>5</sub> —a <sub>4</sub>   | Ca <sub>5</sub> —b <sub>6</sub>  |
| 14. Kb <sub>1</sub> —d <sub>2</sub>   | Cc <sub>8</sub> —b <sub>7</sub>  |
| 15. Kd <sub>2</sub> —e <sub>4</sub>   | Φg <sub>6</sub> —f <sub>5</sub>  |
| 16. Cc <sub>4</sub> :d <sub>3</sub>   | Φf <sub>5</sub> —h <sub>5</sub>  |
| 17. Ke <sub>4</sub> —f <sub>6</sub> + | g <sub>7</sub> :f <sub>6</sub>   |
| 18. e <sub>5</sub> :f <sub>6</sub>    | Λh <sub>8</sub> —g <sub>8</sub>  |
| 19. Λa <sub>1</sub> —d <sub>1</sub>   | Φh <sub>5</sub> :f <sub>3</sub>  |
| 20. Λe <sub>1</sub> :e <sub>7</sub> + | Kc <sub>6</sub> :e <sub>7</sub>  |
| 21. Φa <sub>4</sub> :d <sub>7</sub> + | Kpe <sub>8</sub> :d <sub>7</sub> |
| 22. Cd <sub>3</sub> —f <sub>5</sub> + | Kpd <sub>7</sub> —e <sub>8</sub> |

23. Cf5—d7+ Кре8—f8

24. Ca3:e7X

Анализируя данную партию, большинство известных теоретиков шахмат пришли к выводу, что лучшей защитой черных на девятнадцатом ходу был ход ладьей (Лg4). Причем во многих вариантах этой игры черные добивались ничьей.

Разбирая дебюты, нельзя обойти вниманием еще один вариант гамбита, который в шахматах называется центральным гамбитом.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. d2—d4  | e5:d4  |
| 3. c2—c3  | d7—d5  |
| 4. e4:d5  | Фd8:d5 |
| 5. c3:d4  | Kb8—c6 |
| 6. Kg1—f3 | Cс8—g4 |
| 7. Cf1—e2 | 0—0—0  |
| 8. Kb1—c3 | Фd5—a5 |
| 9. Cс1—e3 | Kg8—f6 |
| 10. 0—0   |        |

Как видно из описания партии, на шестом ходу черные развиваются, одновременно создавая угрозу пешке d4. Могут ли белые пойти конем с3, нападая на ферзя? Это можно проверить.

После хода белых конем черные берут слоном пешку f3, после чего белые уничтожают их пешку d5, на что черные, в свою очередь, отвечают взятием слоном пешки d1. Белые берут конем пешку с7 и ставят шах, черные спасают короля. После этого белые берут конем пешку a8 (*рис. 72*).

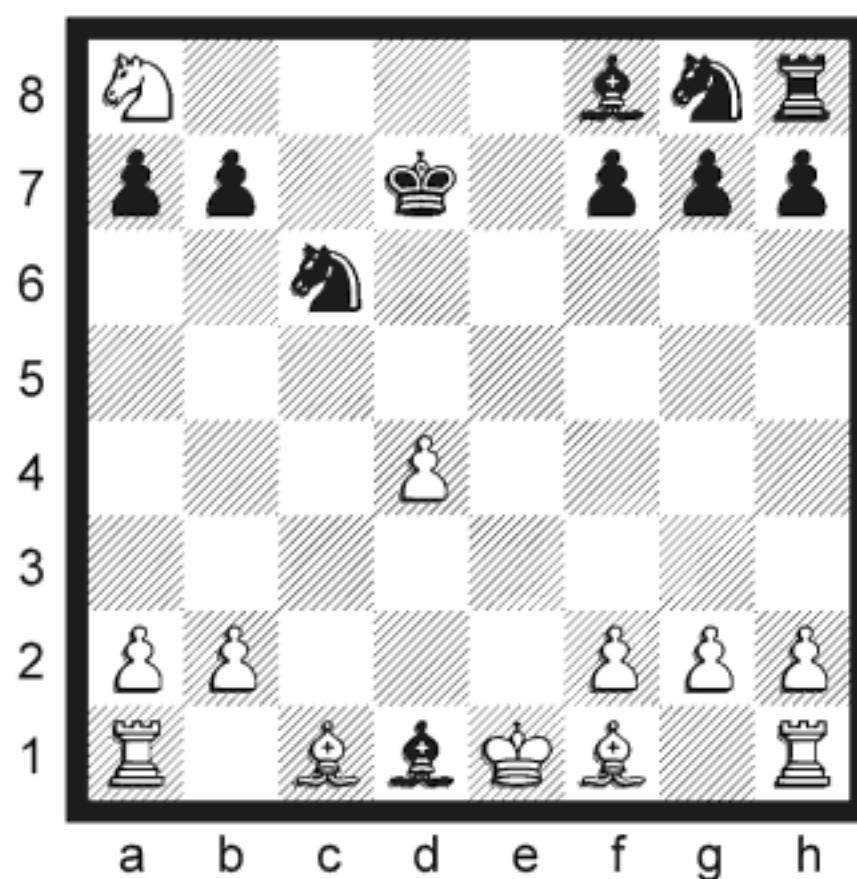


Рисунок 72

На первый взгляд кажется, что белые взяли инициативу игры. Разумеется, они выиграли качество и пешку, но их конь a8 обречен на гибель, после чего черные получат превосходство.

Одним из самых распространенных дебютов является испанская партия, которая показана на *рисунке 73*.

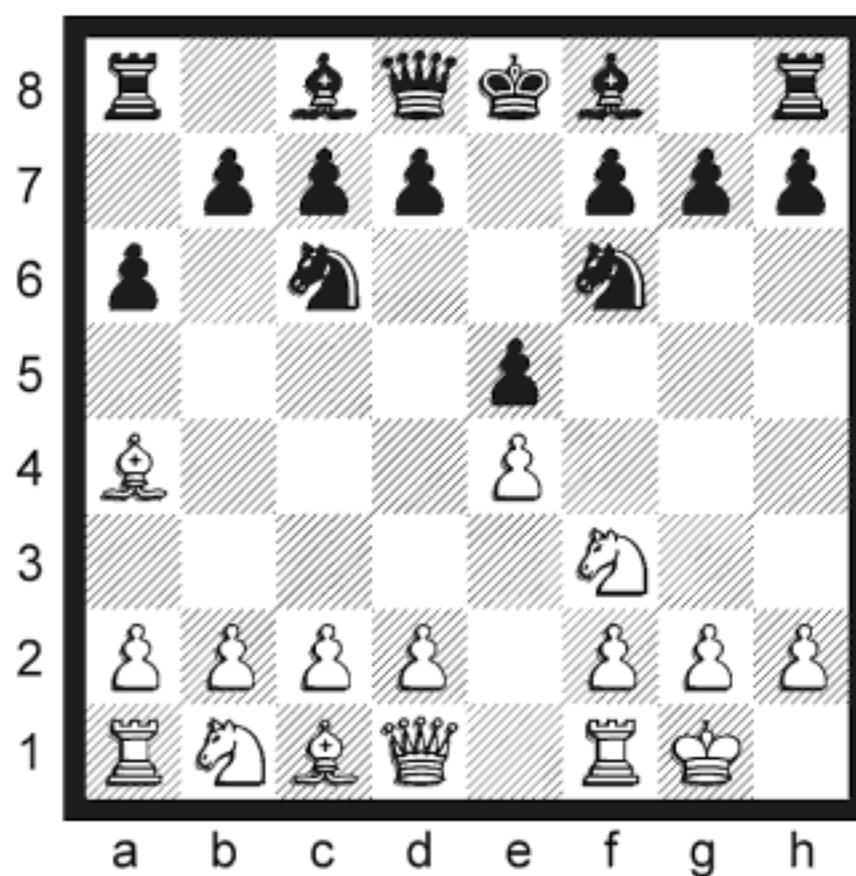


Рисунок 73

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3  | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5  | a7—a6  |
| 4. Cb5—a5  | Kg8—f6 |
| 5. 0—0     | Kf6:e4 |
| 6. d2—d4   | b7—b5  |
| 7. Ca4—b3  | d7—d5  |
| 8. d4:e5   | Cc8—e6 |
| 9. c2—c3   | Cf8—e7 |
| 10. Kb1—d2 | 0—0    |
| 11. Cb3—c2 | f7—f5  |
| 12. e5:f6  | Ke4:f6 |

Не трудно заметить, что черные в своем развитии опередили белых и при благоприятном стечении обстоятельств могут атаковать позицию их короля. Однако у черных ослаблены поля с5 и е5. Согласно теории дебютов, шансы сторон в данной партии равны.

У этой игры может быть еще один вариант: черные могут отказаться от взятия конем пешки на пятом ходу.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. 0—0    | Cf8—e7 |
| 6. Af1—e1 | b7—b5  |
| 7. Ca4—b3 | d7—d6  |
| 8. c2—c3  | 0—0    |
| 9. d2—d4  | Cc8—g4 |

При этом варианте инициатива игры принадлежит черным, которые, связав коня f3, создали в центре давление на пешку d4.

На *рисунке 74* показано, как начинается дебют, который в шахматной терминологии имеет название «ферзевый гамбит». Он относится к числу

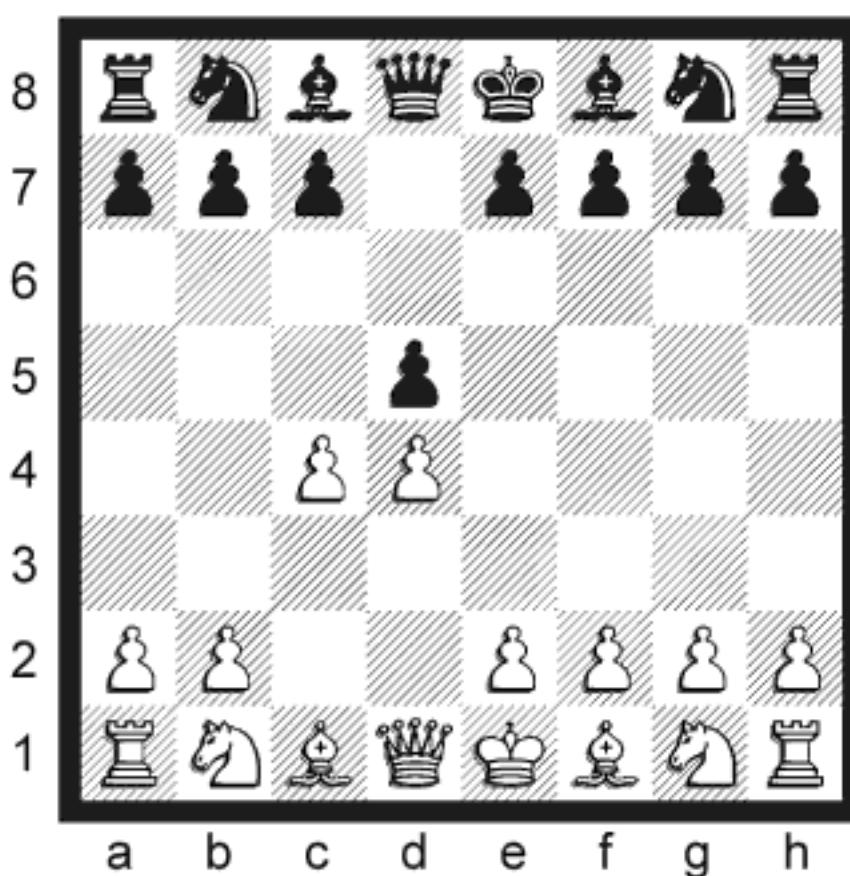


Рисунок 74

дебютов, характерных для позиционной борьбы. Белые начинают атаку центра противника своей фланговой пешкой. В отличие от некоторых других гамбитов, в которых атака центральной пешки черных тоже начинается со второго хода, игра в ферзевом гамбите идет на том участке доски, где не существует реальной опасности для королей.

Ферзевый гамбит всегда начинается приведенными ниже ходами.

1.  $d2-d4$                    $d7-d5$

2.  $c2-c4$                    $e7-e6$

Рассмотрим, как будет разворачиваться игра в подобном дебюте (*рис. 75*).

3.  $Kg1-f3$                    $Kg8-f6$

4.  $e2-e3$                    $c7-c5$

5.  $Cf1:c4$                    $e7-e6$

6.  $0-0$                    $c5:d4$

7.  $e3:d4$                    $Kb8-c6$

8.  $Cc1-e3$                    $Cf8-e7$

9.  $Kb1-c3$                    $0-0$

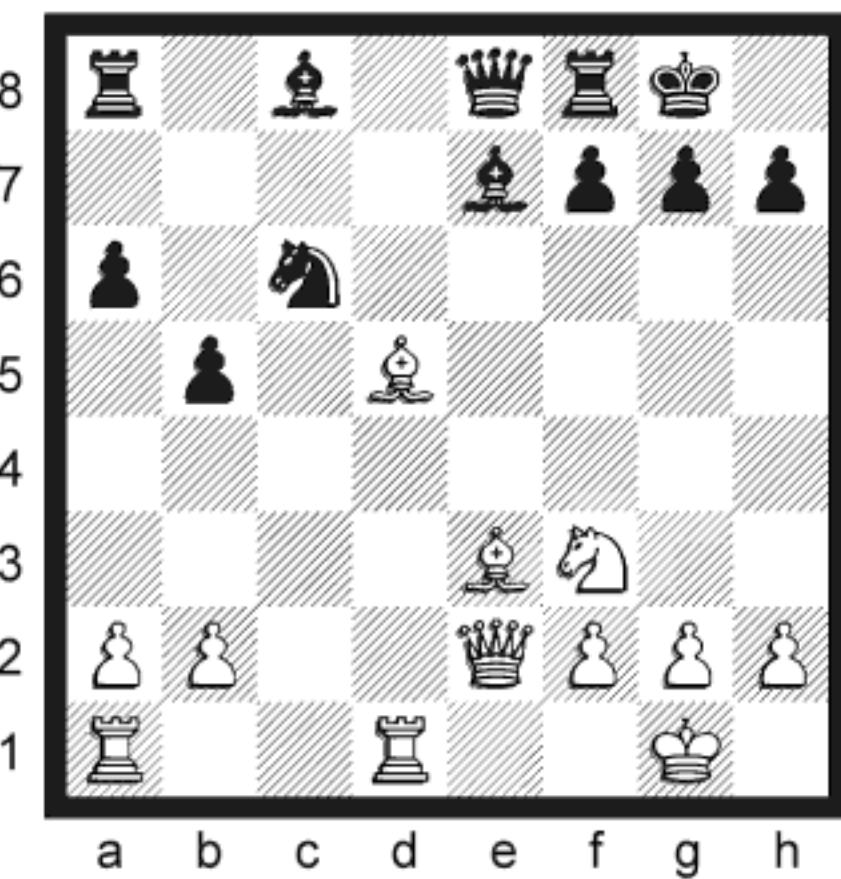


Рисунок 75

- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| 10. $\Phi d1-e2$    | $a7-a6$         |
| 11. $\Lambda f1-d1$ | $b7-b5$         |
| 12. $d4-d5$         | $e6:d5$         |
| 13. $Kc3:d5$        | $Kf6:d5$        |
| 14. $Cc4:d5$        | $\Phi d8-e8$    |
| 15. $Ce3-g5$        | $Ce7:g5$        |
| 16. $\Phi e2:e8$    | $\Lambda f8:e8$ |
| 17. $Cd5:c6$        | $Cc8-g4$        |
| 18. $Cc6:a8$        |                 |

В этой партии победа на стороне белых. На *рисунке 76* рассматривается партия, которая называется «отказанный ферзевый гамбит».

- |                    |          |
|--------------------|----------|
| 1. $d2-d4$         | $d7-d5$  |
| 2. $c2-c4$         | $e7-e6$  |
| 3. $Kb1-c3$        | $Kg8-f6$ |
| 4. $Cc1-g5$        | $Cf8-e7$ |
| 5. $e2-e3$         | $0-0$    |
| 6. $Kg1-f3$        | $Kb8-d7$ |
| 7. $\Lambda a1-c1$ | $c7-c6$  |
| 8. $Cf1-d3$        | $d5:c4$  |

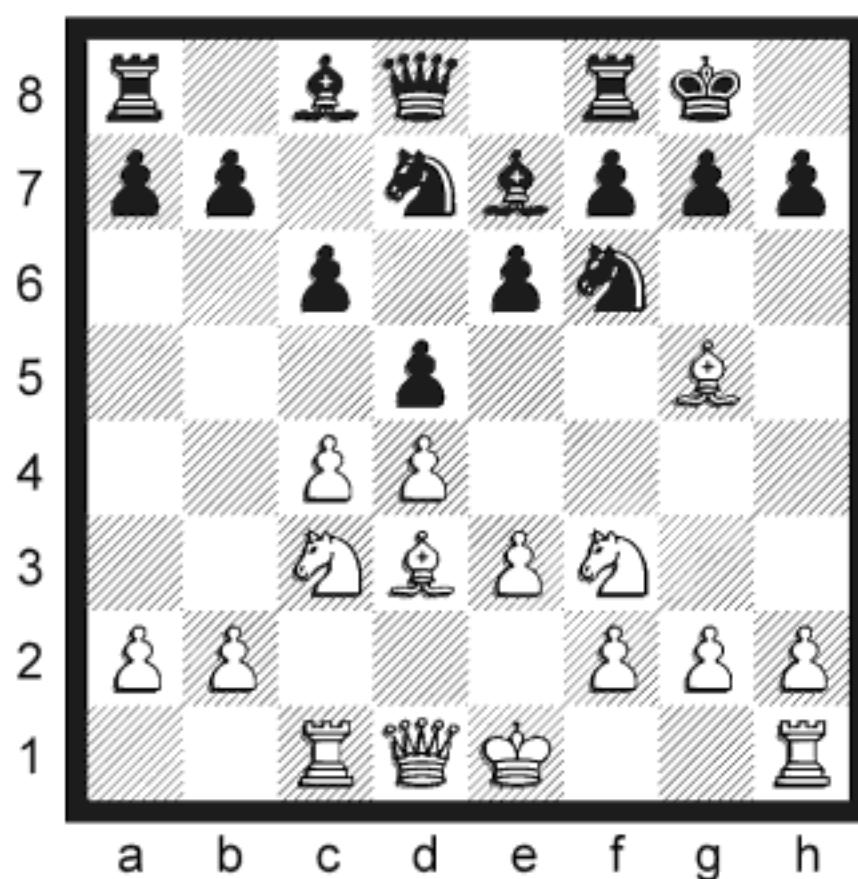


Рисунок 76

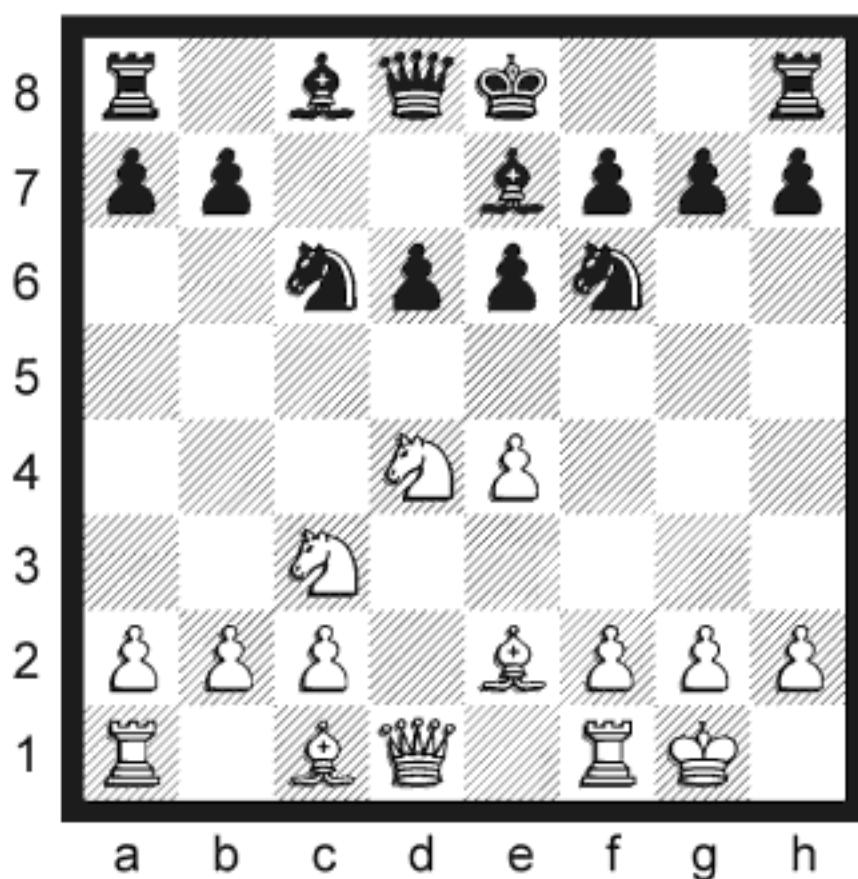
- |            |        |
|------------|--------|
| 9. Cd3:c4  | Kf6—d5 |
| 10. Cg5:e7 | Фd8:e7 |
| 11. 0—0    | Kd5:c3 |
| 12. Ас1:c3 | e6—e5  |
| 13. Фd1—c2 | e5:d4  |
| 14. e3:d4  | Kd7—b6 |
| 15. Af1—e1 | Фe7—f6 |

После восьмого хода белых у черных возникает довольно прочная, но стесненная позиция: имеются некоторые трудности с развитием слона с8.

В подобных позициях правильный метод защиты состоит в разменах активных фигур противника, и черные на восьмом ходу делают удачный маневр, который на первый взгляд облегчает белым овладение центром. Однако на тринадцатом ходу черные подрывают центр противника и дают дорогу слону. Развив слона, они добиваются равной игры.

Вышеописанная система защиты была разработана Капабланкой.

В сицилийской защите (*рис. 77*) черные с первого хода начинают борьбу за центральный пункт d4.



*Рисунок 77*

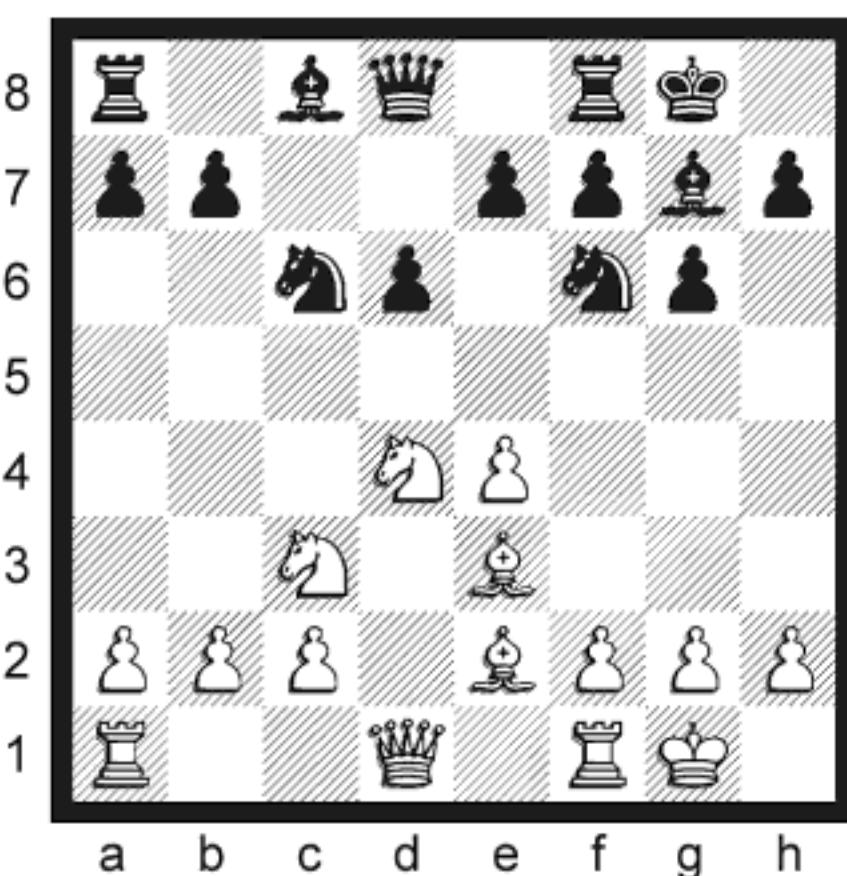
- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | c7—c5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. d2—d4  | c5:d4  |
| 4. Kf3:d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kb1—c3 | d7—d6  |
| 6. Cf1—e2 | e7—e6  |
| 7. 0—0    | Cf8—e7 |

Система защиты, избранная черными на шестом ходу, называется шевенингенской. Хотя черные стеснены в своих передвижениях, располагаясь только на трех горизонталях, они могут без препятствий закончить свое развитие, поскольку их пешки на d6 и e6 надежно защищают поля d5 и e5. Другими словами, позиция черных довольно прочная.

Стоит отметить, что начинающим шахматистам лучше отказаться от сицилийской и шеве-

нингенской защите, так как подобная игра требует высокой квалификации.

Если черные сыграют на шестом ходу  $g7-g6$ , то они могут прибегнуть к защите, которая называется вариантом дракона (*рис. 78*).



*Рисунок 78*

- |           |          |
|-----------|----------|
| 6. Cf1—e2 | $g7-g6$  |
| 7. 0—0    | $Cf8-g7$ |
| 8. Cc1—e3 | $0-0$    |
| 9. Kd4—b3 | $Cc8-e6$ |
| 10. f2—f4 | $Kc6-a5$ |

Вариант дракона, как правило, ведет к увлекательной игре и довольно часто встречается в партиях между гроссмейстерами и мастерами.

Все вышеприведенные дебюты относятся к открытым, то есть позиция в них имеет открытый характер и центр находится под атакой обоих противников.

Но, как уже упоминалось выше, дебюты бывают и закрытыми.

В качестве наглядного примера подобного дебюта можно разобрать французскую защиту (рис. 79).

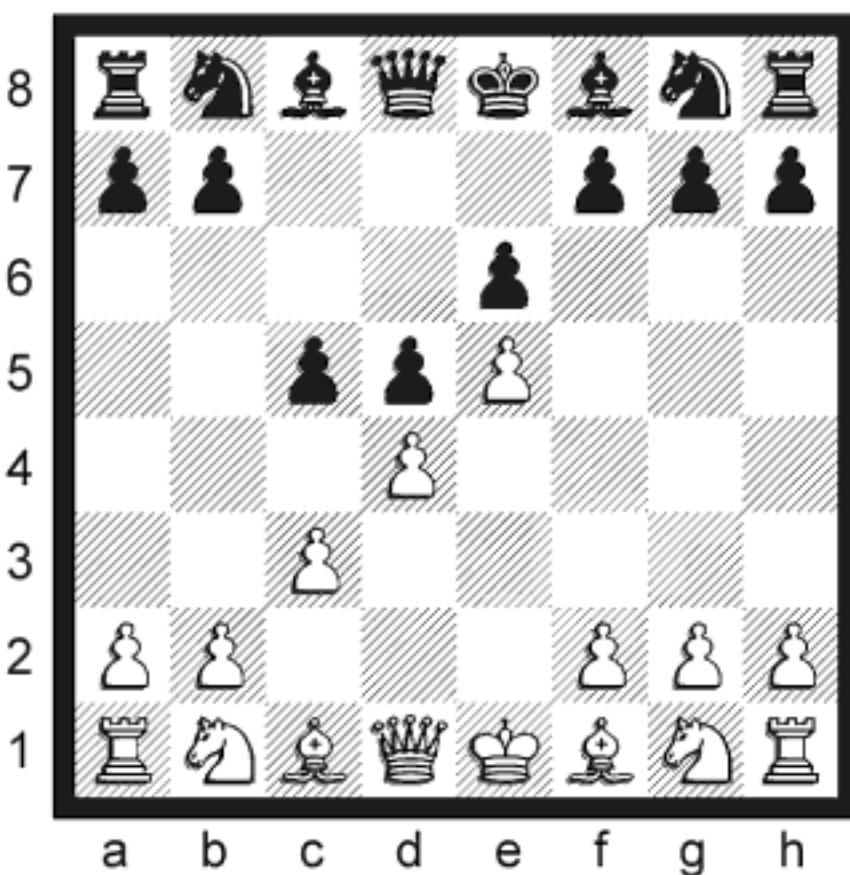


Рисунок 79

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4    | e7—e6   |
| 2. d2—d4    | d7—d5   |
| 3. e4—e5    | c7—c5   |
| 4. c2—c3    | Kb8—c6  |
| 5. Kg1—f3   | Φd8—b6  |
| 6. Cf1—d3   | c5:d4   |
| 7. c3:d4    | Cc8—d7  |
| 8. Cd3—c2   | Kg8—e7  |
| 9. b2—b3    | Ke7—f5  |
| 10. Cc1—b2  | Cf8—b4+ |
| 11. Крe1—f1 | h7—h5   |
| 12. a2—a3   | Cb4—e7  |
| 13. b3—b4   |         |

Как видно из описания партии, борьба при закрытом центре носит, по сравнению с открытыми дебютами, медлительный характер. Как

правило, в такой ритм игра входит после четвертого хода черных. После четвертого хода пешечная цепь белых удлинилась и в ней стало четыре звена: b2, c3, d4, e5. В шахматной терминологии нижнее звено в цепи называется базой, или основанием, пешечной цепи. У белых базой цепи является пешка b2, а у черных — пешка f7.

Что касается пешки e5, то ее значение заключается в том, что она образует клин в позиции противника и затрудняет передвижение фигур с одного фланга на другой. Помимо этого, пешка e5 отнимает поле f6 у коня черных.

Однако у подобных пешечных цепей имеется серьезный недостаток: любое их звено может быть подорвано. Например, если черные в подходящий момент сыграют f7—f6, то они подорвут пешку e5.

Из описания этого дебюта видно, что хотя белые и потеряли рокировку, у них вполне удовлетворительная позиция. Если на четырнадцатом ходу они сыграют g2—g3, а на пятнадцатом — Kpf1—g2, то мобилизация их сил будет закончена.

Что касается черных, то они тоже не испытывают никаких затруднений в развитии.

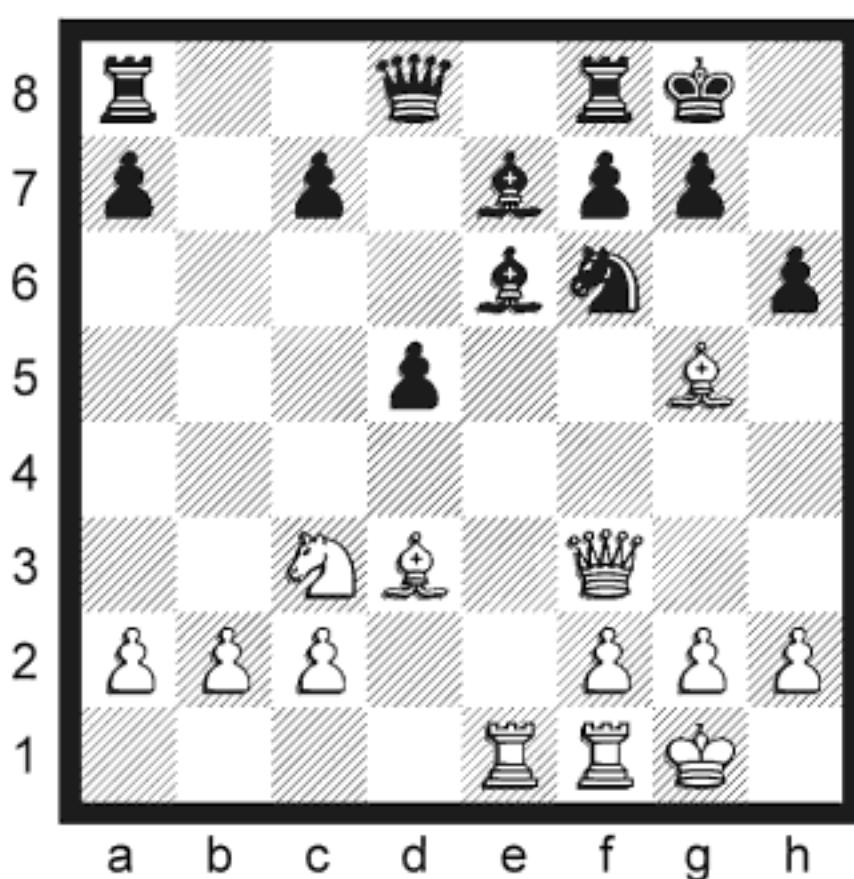
## Примеры дебютов

Ознакомившись с методикой различных дебютов, начинающему шахматисту необходимо рассмотреть примеры открытых, полуоткрытых

и закрытых дебютов. Приведенные ниже примеры дебютов взяты из партий мастеров и гроссмейстеров.

### Открытые дебюты

На *рисунке 80* изображена партия, сыгранная Алехиным (белые) и Ласкером (черные)



*Рисунок 80*

в 1914 году. Несмотря на то что в то время Алехин только начинал свою шахматную карьеру, а Ласкер был уже чемпионом мира, партия закончилась вничью.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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  |
| 11. Фd1—f3  | Cb4—e7  |
| 12. La1—e1  | h7—h6   |
| 13. Cg5:h6  | g7:h6   |
| 14. Le1:e6  | f7:e6   |
| 15. Ff3—g3+ | Kpg8—h8 |
| 16. Fg3—g6  |         |

Вся хитрость Алехина заключалась в последнем ходе, после которого Ласкер не мог защищать пешку h6 и был вынужден примириться с вечным шахом. Как уже говорилось выше, партия закончилась вничью.

Дебют, приведенный на *рисунке 81*, был рассмотрен итальянским шахматистом еще в XVI веке и потому называется итальянской партией.

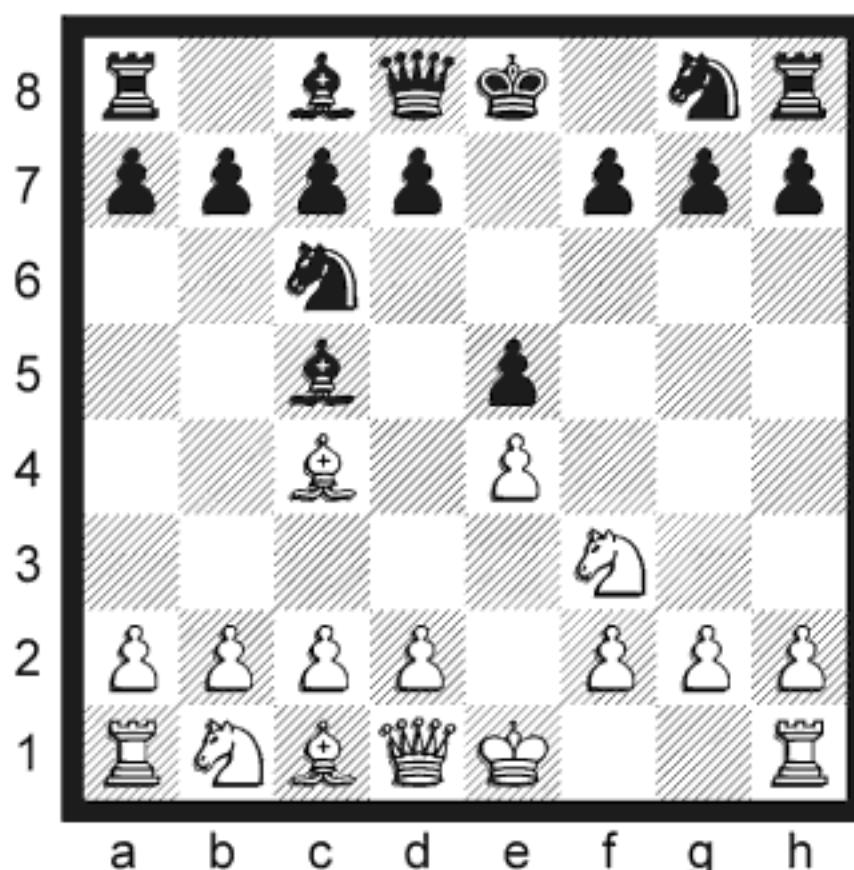


Рисунок 81

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |

3. Cf1—c4                    Cf8—c5

Начиная с четвертого хода данный дебют может развиваться по трем основным направлениям.

I. Белые стремятся быстрее вывести на поле боя свои фигуры, не предпринимая никаких активных действий в центре.

4. d2—d3                    d7—d6

5. Kb1—c3                    Kg8—f6

6. 0—0                        0—0

7. Cc1—g5

Хотя подобное продолжение игры весьма надежно, оно не ставит перед черными никаких сложных задач.

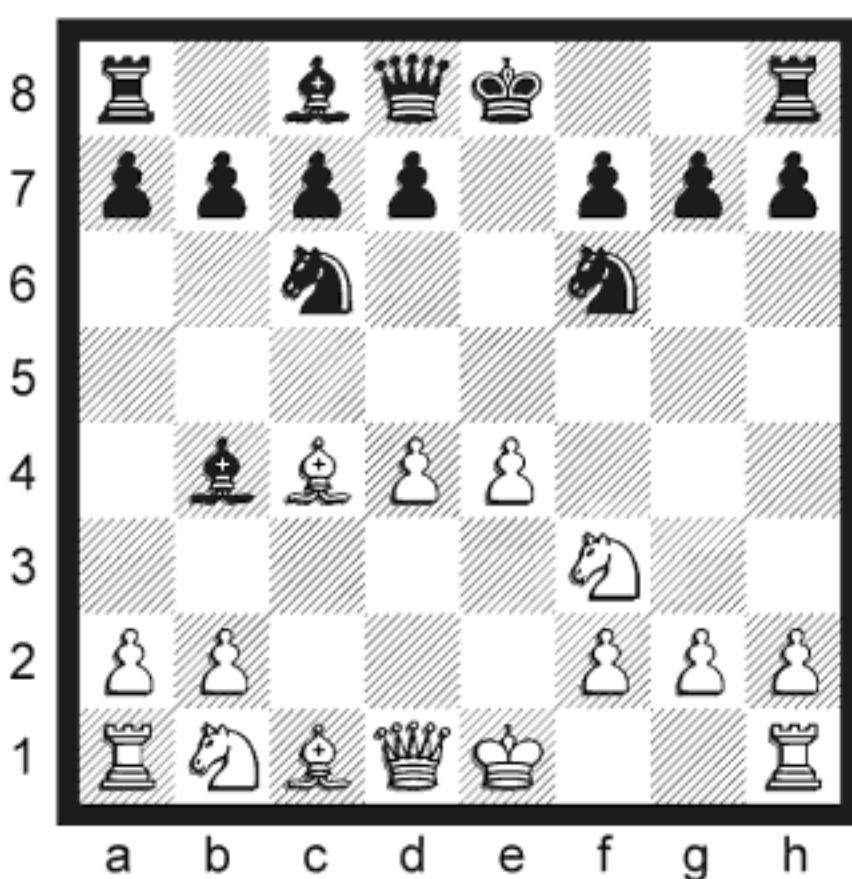
II. Белые пытаются захватить центр.

4. c2—c3                    Kg8f6

5. d2—d4                    e5:d4

6. c3:d4                    Cc5—b4+

На седьмом ходу атакованный слон белых уходит (*рис. 82*).

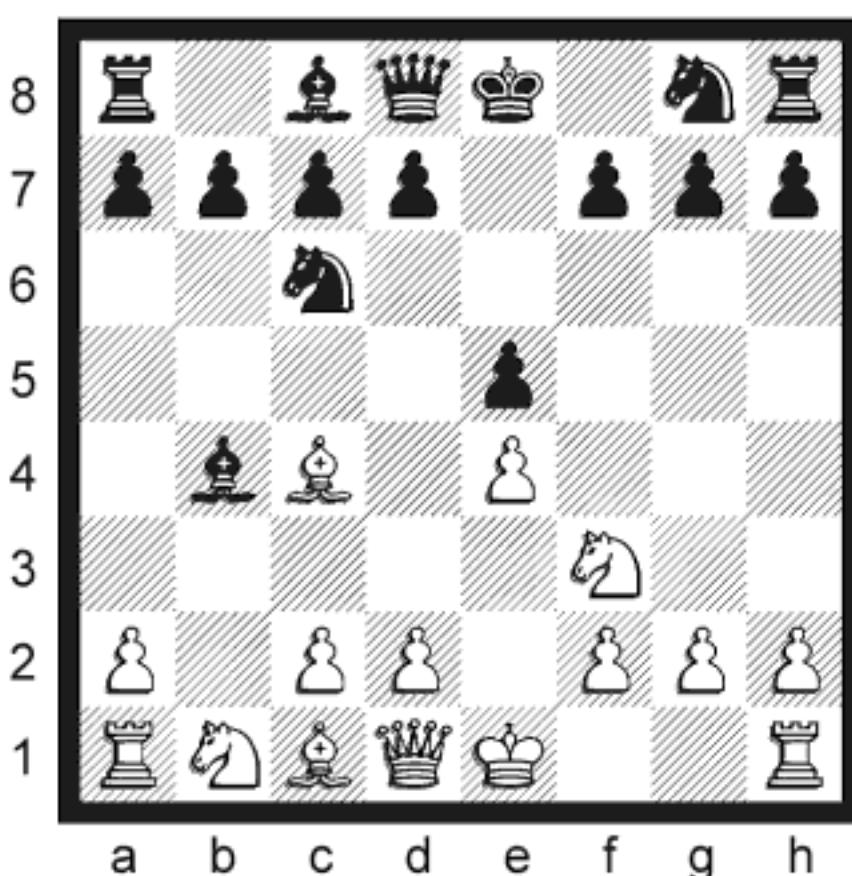


*Рисунок 82*

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. Cc1—d2  | Cb4:d2+ |
| 8. Kb1:d2  | d7—d5   |
| 9. d4—d5   | Cc3—f6  |
| 10. Af1—e1 | Kc6—e7  |
| 11. Ae1:e4 | d7—d6   |

Данное направление итальянского дебюта детально изучено теоретиками шахмат. Последние нашли самые лучшие ходы за обе стороны и признали: несмотря на то что инициатива в подобных партиях принадлежит белым, хорошая защита черных позволяет им достичь ничьей.

III. Это направление итальянского дебюта было названо гамбитом Эванса в честь английского шахматиста Дэвиса Эванса, предложившего его. На *рисунке 83* представлен гамбит Эванса.



*Рисунок 83*

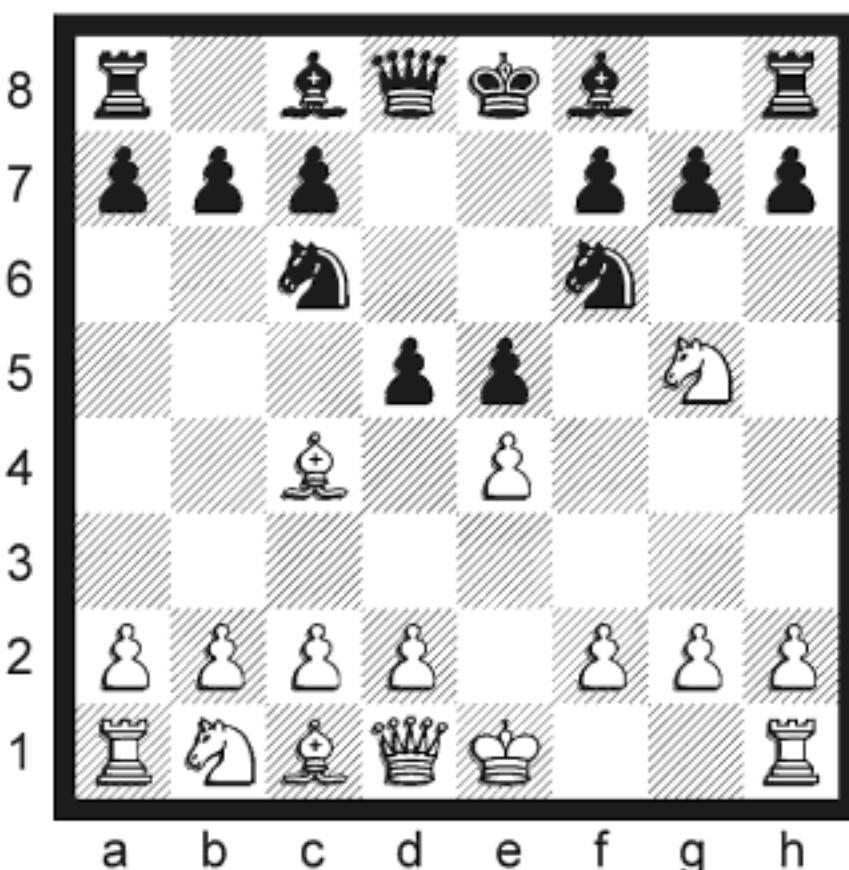
- |          |        |
|----------|--------|
| 4. b2—b4 | Cc5:b4 |
|----------|--------|

После пятого хода белых (с2—с3) у черных может быть несколько продолжений игры, одним из которых является приведенное ниже.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. c2—c3   | Cb4c5   |
| 6. d2—d4   | e5:d4   |
| 7. 0—0     | d7—d6   |
| 8. c3:d4   | Cc5—b6  |
| 9. Kb1—c3  | Cc8—g4  |
| 10. Cc4—b5 | Kре8—f8 |
| 11. Cc1—e3 |         |

В этой игре у белых длительная инициатива и явный перевес в пространстве, но несмотря на это партия может закончиться ничьей.

Ровесником итальянской партии является дебют, называемый «защита двух коней». В такой игре черные пытаются перехватить инициативу у белых с самых первых ходов (*рис. 84*).



*Рисунок 84*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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. Cс4—b5+ с7—c6
7. d5:c6 b7:c6
8. Cb5—e2 h7—h6
9. Kg5—f3 e5—e4
10. Kf3—e5 Cf8—d6

Черные пожертвовали пешкой, но при этом взяли инициативу игры в свои руки. В этом случае трудно предугадать, кто станет победителем: успеха добьется тот, кто сможет полнее использовать выгоды своей позиции.

В подобных партиях черным необходимо стремиться к атаке, а белым — к переходу в эндшпиль с лишней пешкой.

В XIX веке русские шахматисты Карл Яниш и Александр Петров подробно проанализировали открытый дебют, при котором черные уже на втором ходу переходят к активной контратаке.

Подобные начала партий шахматисты называют русским дебютом (*рис. 85*).

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kg8—f6
3. Kf3:e5 d7—d6
4. Ke5—f3 Kf6:e4
5. Fd1—e2 Fd8—e7
6. d2—d3 Ke4—f6
7. Cс1—g5

У черных положение не очень сложное, но белые опередили неприятеля в развитии игры и перехватили инициативу в свои руки. Чтобы партия закончилась ничьей, черным следует играть очень осторожно.

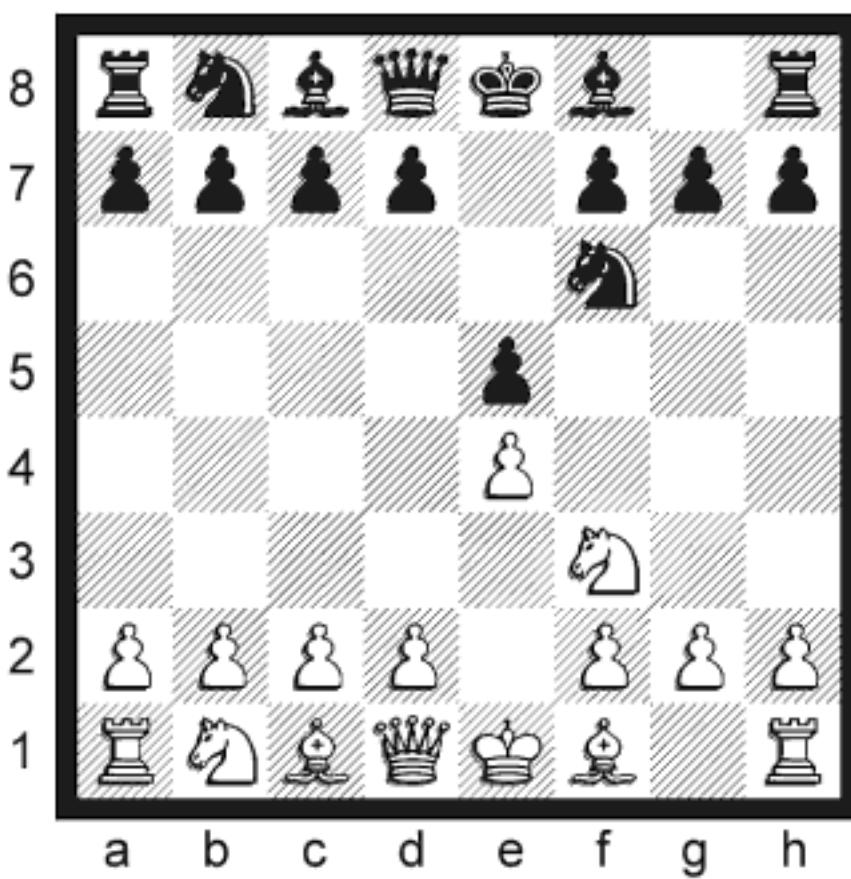


Рисунок 85

Играть испанский дебют (*рис. 86*), изобретенный испанским священником Рюи Лопесом

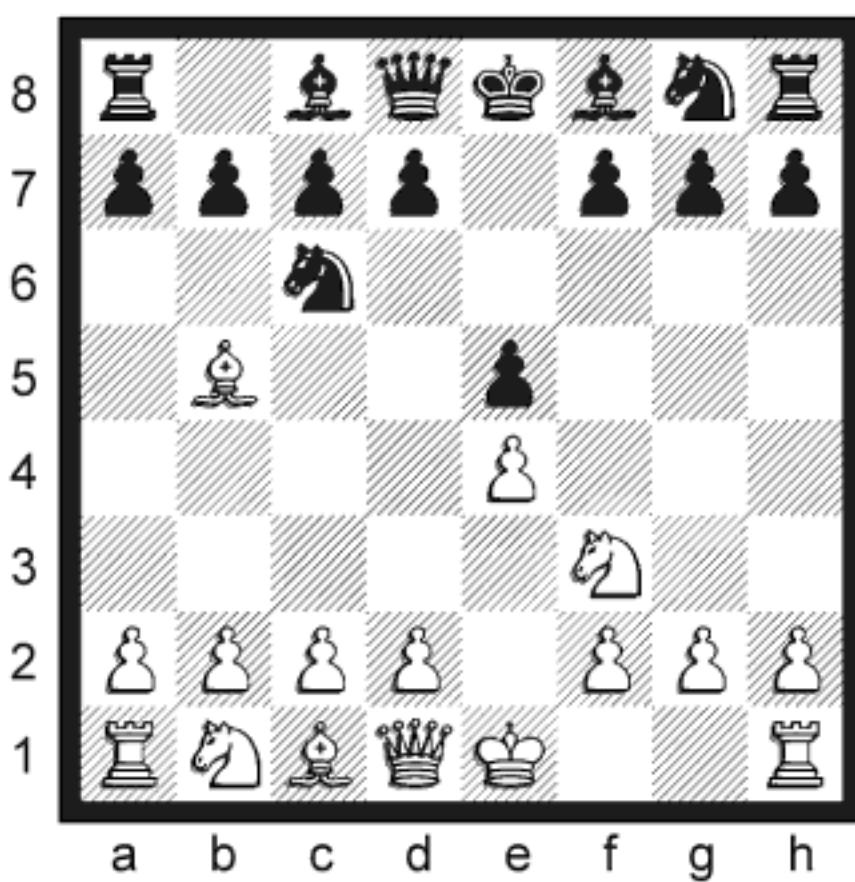


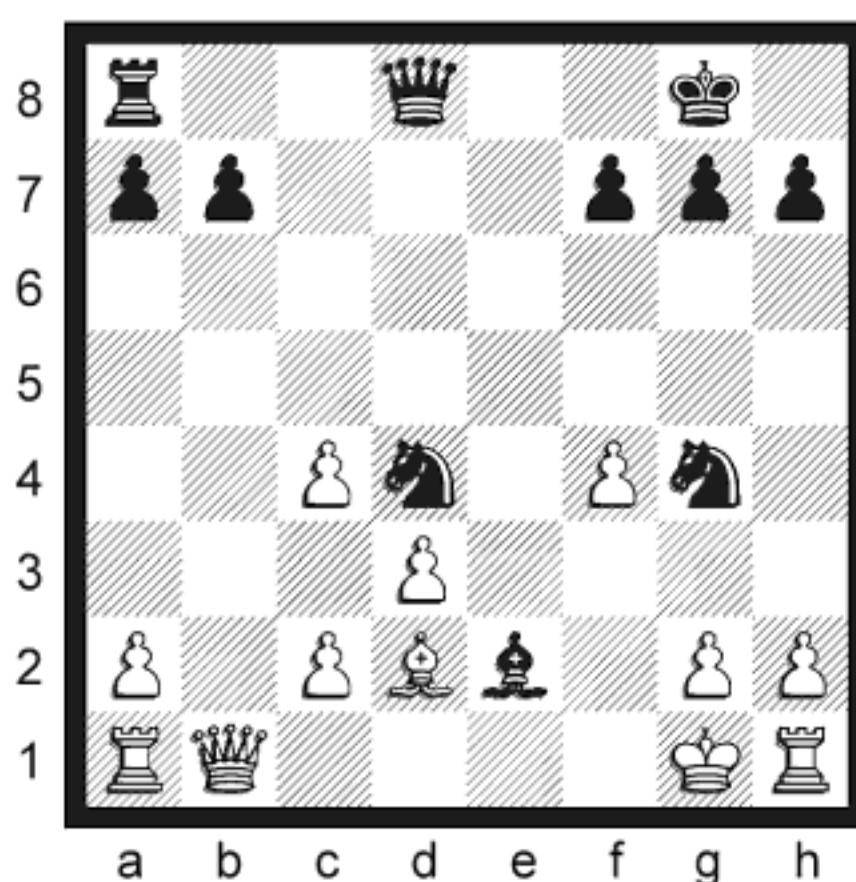
Рисунок 86

в XVI веке, начинающим шахматистам рекомендуется только после того, как они научатся ориентироваться в более простых партиях, например в итальянской.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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. Af1—e1 | d7—d6  |
| 7. d2—d4  | e5:d4  |
| 8. Kf3:d4 | Cc8—d7 |
| 9. Kb1—c3 | 0—0    |

При таком развитии событий черные несколько стеснены белыми, которые преобладают в центре. Черным следует строить свою игру на защите.

Довольно сложным дебютом является королевский гамбит, однако начинающим шахматистам будет нeliшним внимательно изучить его на примере несложной партии (*рис. 87*), сыгранной Шультеном (белые) и Морфи (черные) в 1857 году в Нью-Йорке.



*Рисунок 87*

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
7. Cd2:e3	0—0
8. Ce3—d2	Cb4:c3
9. b2:c3	Лf8—e8+
10. Cf1—e2	Cc8—g4
11. c3—c4	c7—c6
12. d5:c6	Kb8:c6
13. Kрe1—f1	Лe8:e2
14. Kg1:e2	Kc6—d4
15. Φd1—b1	Cg4:e2+
16. Kpf1—f2	Kf6—g4+
17. Kpf2—g1	Kd4—f3+
18. g2:f3	Φd8—d4+
19. Kpg1—g2	Φd4—f2+
20. Kpg2—h3	Φf2:f3+
21. Kph3—h4	Kg4—h6
22. h2—h3	Kh6—f5+
23. Kph4—g5	Φf3—h5X

### Полуоткрытые дебюты

Одним из самых популярных полуоткрытых дебютов является скандинавская защита (*рис. 88*).

1. e2—e4	d7—d5
2. e4:d5	Φd8:d5
3. Kb1—c3	Φd5—a5
4. d2—d4	Kg8—f6

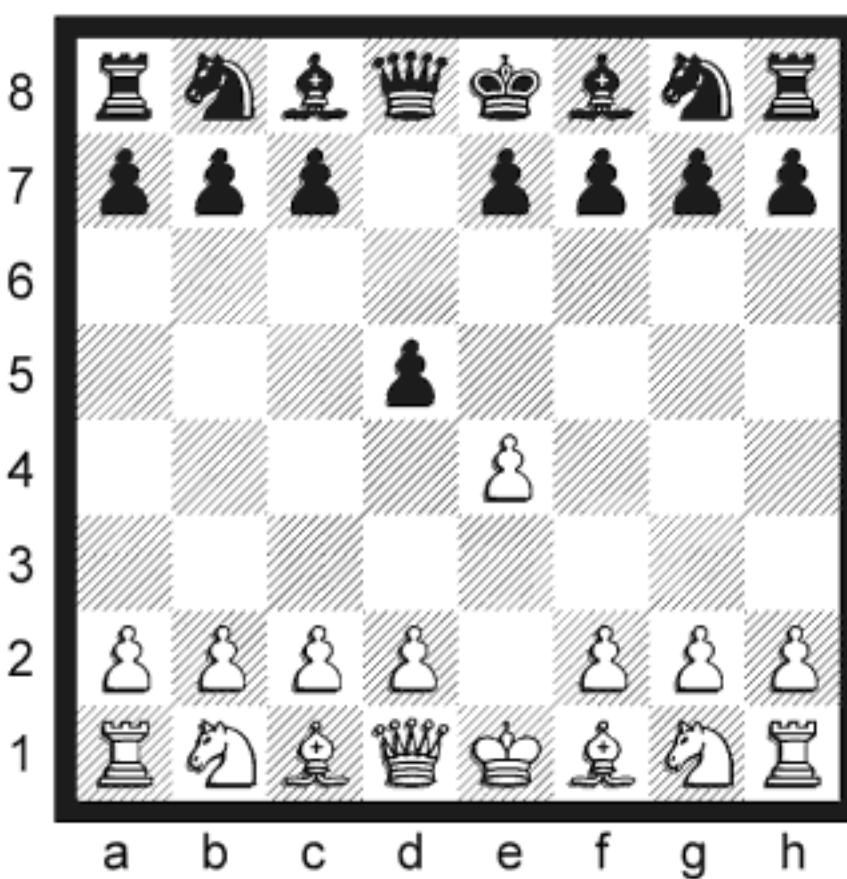


Рисунок 88

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. Kg1—f3 | Cc8—g4 |
| 6. h2—h3  | Cg4—h5 |
| 7. g2—g4  | Ch5—g6 |
| 8. Kf3—e5 |        |

В этой партии явный перевес белых, а ферзь черных расположен очень неудачно, из чего можно сделать вывод, что черным необходимо было тщательно подготовить атакующий ход d7—d5.

Также интересным дебютом считается защита Каро-Канн (*рис. 89*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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 | e7—e6  |
| 7. Kg1—e2 | Kg8—f6 |
| 8. 0—0    | Cf8—d6 |
| 9. f2—f4  | Φd8—c7 |

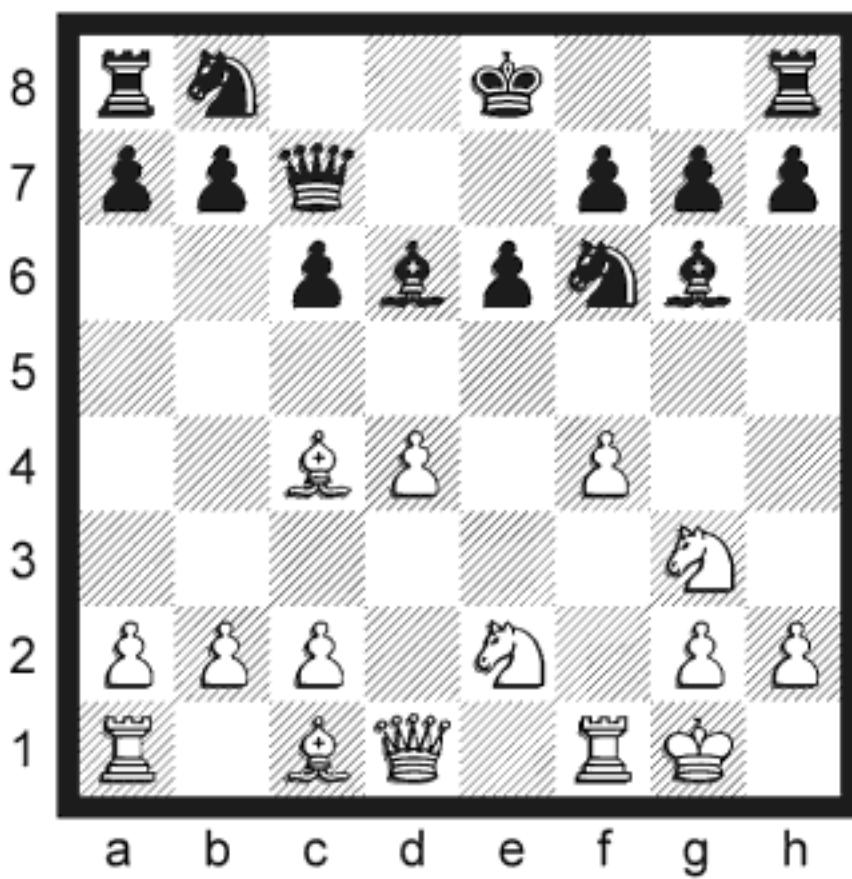


Рисунок 89

- |             |         |
|-------------|---------|
| 10. f4—f5   | e6:f5   |
| 11. Kg3:f5  | Cd6—h2+ |
| 12. Kpg1—h1 | 0—0     |
| 13. g2—g3   | Cg6—f5  |
| 14. Af1:f5  | Ch2:g3  |
| 15. Af5:f6  | Φc7—e7  |
| 16. Φd1—f1  | Φe7—e4+ |
| 17. Φf1—f3  | Φe4—h4+ |
| 18. Kph1—g2 | Φh4—h2+ |
| 19. Kpg2—f1 | Φh2—h3+ |
| 20. Φf3—g2  | Φh3:g2+ |
| 21. Kpf1:g2 | g7:f6   |
| 22. Ke2:g3  |         |

В этой партии материальный перевес белых решает исход битвы.

### Закрытые дебюты

Как правило, в закрытых дебютах начало игры проходит весьма спокойно, однако среди

1. d2—d4            d7—d5

2. c2—c4            d5:c4

Принятый ферзевый гамбит возникает, если черные берут пешку (d5:c4).

3. Kg1—f3            Kg8—f6

4. e2—e3            e7—e6

5. Cf1:c4            c7—c5

6. 0—0                a7—a6

7.  $\Phi$ d1—e2            b7—b5

8. Cc4—b3            Cc8—b7

9. Af1—d1            Kb8—d7

Как показывает практика, создавшееся в данной партии положение благоприятствует белым, поскольку им принадлежит инициатива. Однако позиция черных довольно стабильная.

Чтобы одержать победу, белым необходимо стремиться к продвижению e3—e4 и активной игре на королевском фланге. Начинающим шахматистам желательно ознакомится еще с одной

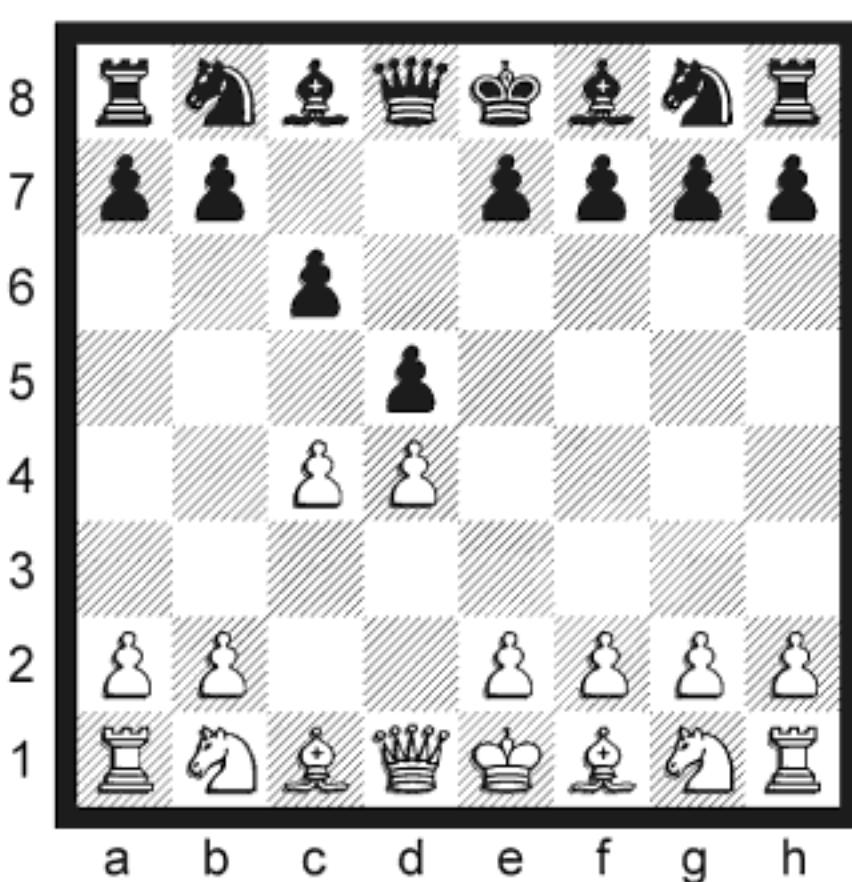


Рисунок 92

разновидностью закрытого дебюта — славянской защитой, которая наглядно продемонстрирована на *рисунке 92*.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4  | d7—d5  |
| 2. c2—c4  | c7—c6  |
| 3. Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 4. Kb1—c3 | d5:c4  |
| 5. a2—a4  | Cc8—f5 |
| 6. e2—e3  | e7—e6  |
| 7. Cf1:c4 | Cf8—b4 |
| 8. 0—0    | 0—0    |
| 9. Фd1—e2 | Kb8—d7 |

После девятого хода у противников начинается активная маневренная борьба, во время которой белые стараются привести в движение свой пешечный центр, а черные — атаковать его.

## Сложные шахматные приемы

### Двойной удар

Помимо основных шахматных приемов, начинающему шахматисту необходимо ознакомиться с более сложными методиками игры, без которых в некоторых партиях обойтись невозможно. Одним из основных в шахматной борьбе является двойной удар — прием, при котором одна фигура или пешка нападает одновременно на две фигуры или пешки.

Двойной удар часто ведет к взятию одной из двух атакованных фигур. Следует знать, что двойной удар пешки в шахматной терминологии называют вилкой.

Поскольку ферзь или конь, расположенный не на краю доски, может одновременно атаковать сразу восемь фигур, ладья или слон четыре, а пешка (кроме ладейных) только две, для выполнения двойного удара самыми подходящими фигурами являются ферзь и конь.

Особенно эффективным считается двойной удар, при котором одной из атакованных фигур оказывается король: шах в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку часто ведет к выигрышу. Рассмотрим двойной удар на примере отказанного королевского гамбита (*рис. 93*).

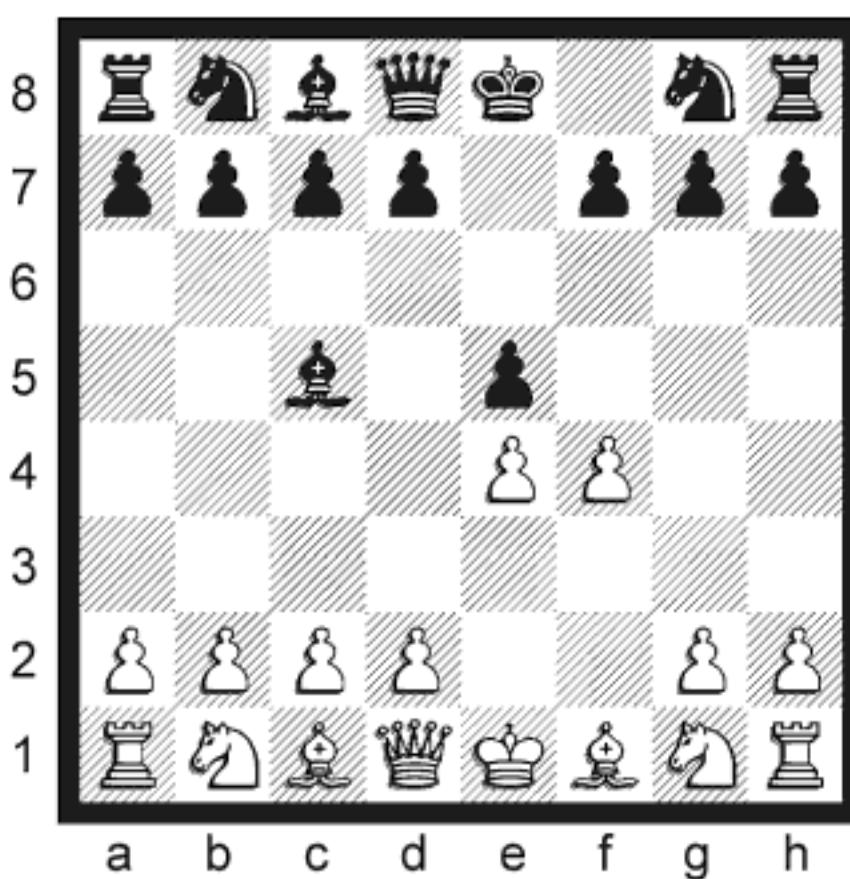


Рисунок 93

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | e7—e5   |
| 2. f2—f4   | Cf8—c5  |
| 3. f4:e5   | Φd8—h4+ |
| 4. Kрe1—e2 | Φh4—e4X |
- или
- |           |         |
|-----------|---------|
| 4. g2—g3  | Φh4:e4+ |
| 5. Φd1—e2 | Φe4:h1  |

На втором ходу черные оставляют под ударом пешку e5.

Ее взятие ведет к проигрышу белых: на третьем ходу черные производят двойной удар в отношении короля и пешки белых.

В сицилийской защите возможен следующий вариант игры с двойным ударом (*рис. 94*).

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | c7—c5 |
| 2. d2—d4  | c5:d4 |
| 3. Kg1—f3 | e7—e5 |
| 4. c2—c3  | d4:c3 |
| 5. Kb1:c3 | d7—d6 |
| 6. Cf1—c4 |       |

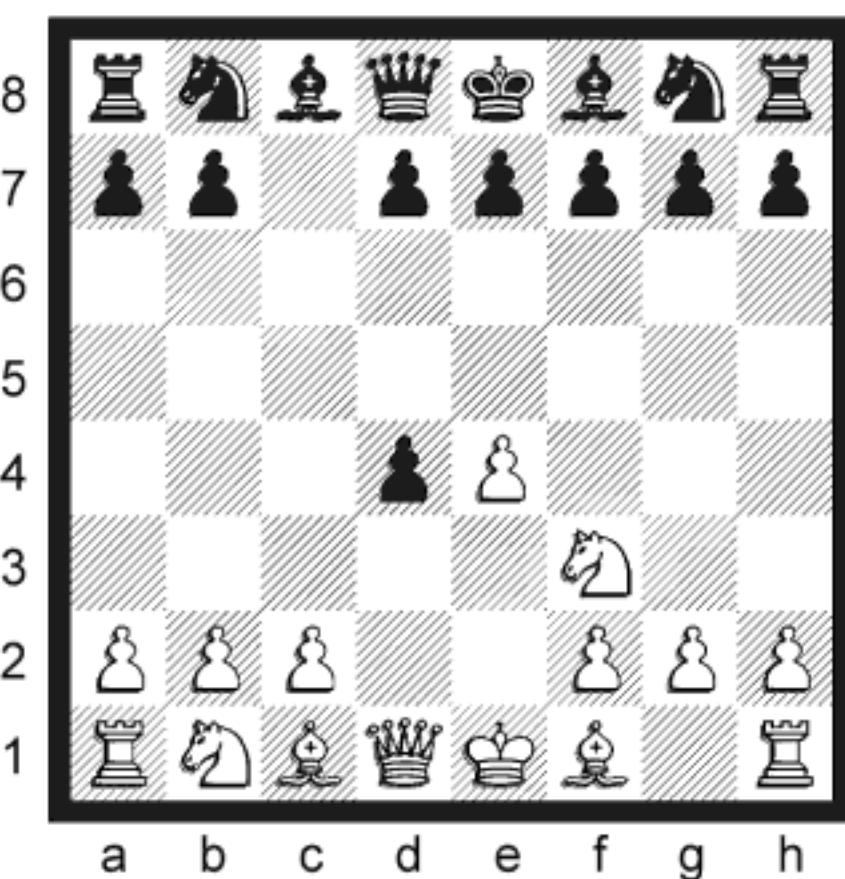


Рисунок 94

Пешка черных d4 находится под двойным ударом — коня и ферзя. Черные, сыграв на третьем ходу e7—e5, косвенно защищают эту пешку, поскольку взятие белыми пешки e5 приведет к потере коня.

Хорошо сыграв на четвертом ходу, белые уже после шестого хода занимают грозные позиции и уравновешивают потерю своей пешки.

В качестве примера двойного удара ферзя можно рассмотреть гамбит Эванса (*рис. 95*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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    | Ca5—b6 |
| 8. c3:d4  | d7—d6  |

Теоретики шахмат считают сильнейшим продолжением этой партии приведенные ниже ходы.

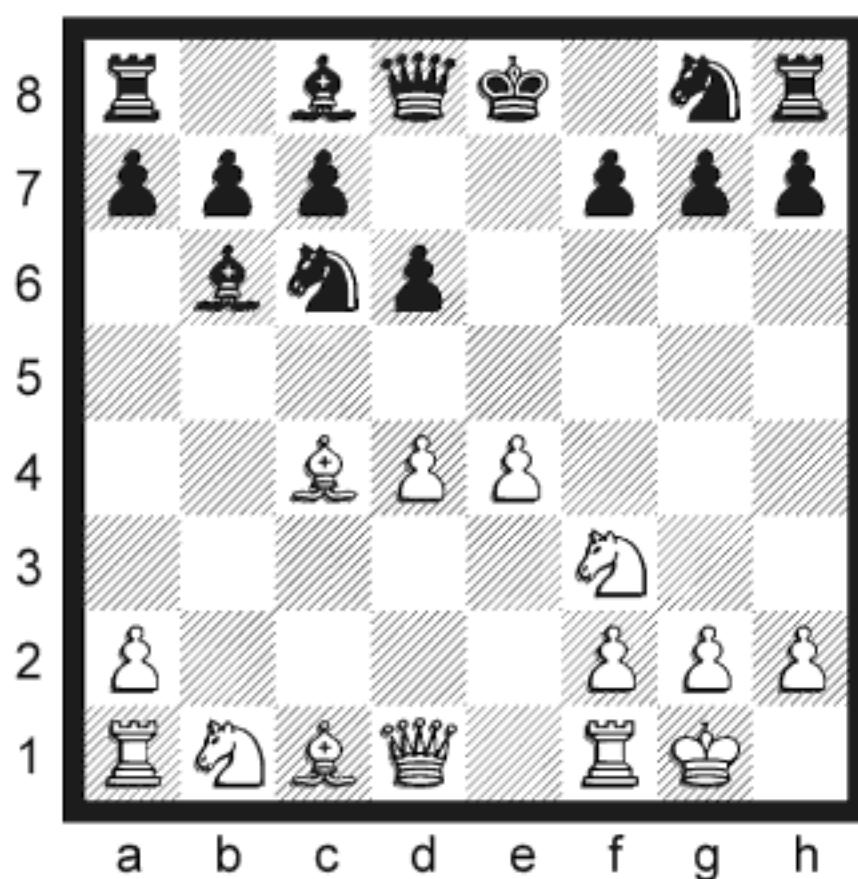


Рисунок 95

- |             |        |
|-------------|--------|
| 9. Kb1—c3   | Kc6—a5 |
| 10. Cc1—g5  | f7—f6  |
| 11. Cg5—h4  | Ka5:c4 |
| 12. Фd1—a4+ | Фd8—d7 |
| 13. Fa4:c4  |        |

В этом примере ферзь атаковал короля по диагонали, а вторую фигуру по горизонтали, то есть выполнил двойной удар.

Стоит отметить, что схема двойного удара ферзем очень проста, но несмотря на это, многие начинающие любители шахмат не используют ее.

Следующий пример показывает, как белые могут опровергнуть двойной удар, на который рассчитывает противник, двойным ударом ферзя (*рис. 96*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4  | d7—d5  |
| 2. c2—c4  | Kg8—f6 |
| 3. c4:d5  | Kf6:d5 |
| 4. Kg1—f3 | Kb8—c6 |

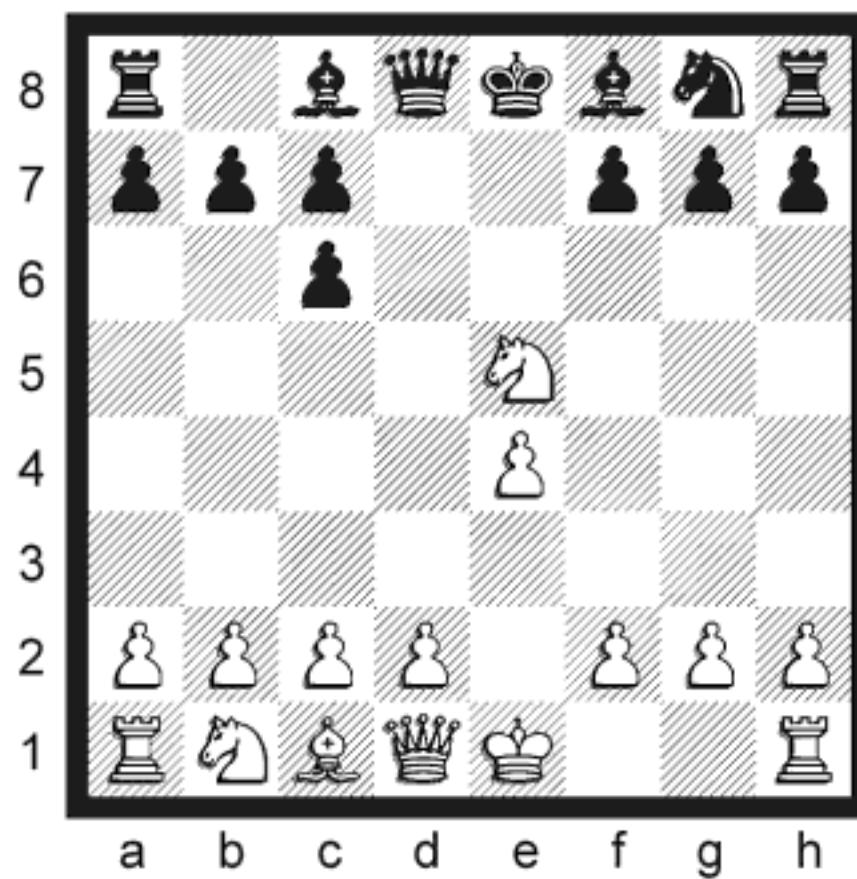


Рисунок 97

Рассмотрим еще один дебют (*рис. 98*).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Kg1—f3 | d7—d5  |
| 2. c2—c4  | d5:c4  |
| 3. Kb1—a3 | c7—c5  |
| 4. Ka3:c4 | Kb8—c6 |
| 5. b2—b3  |        |

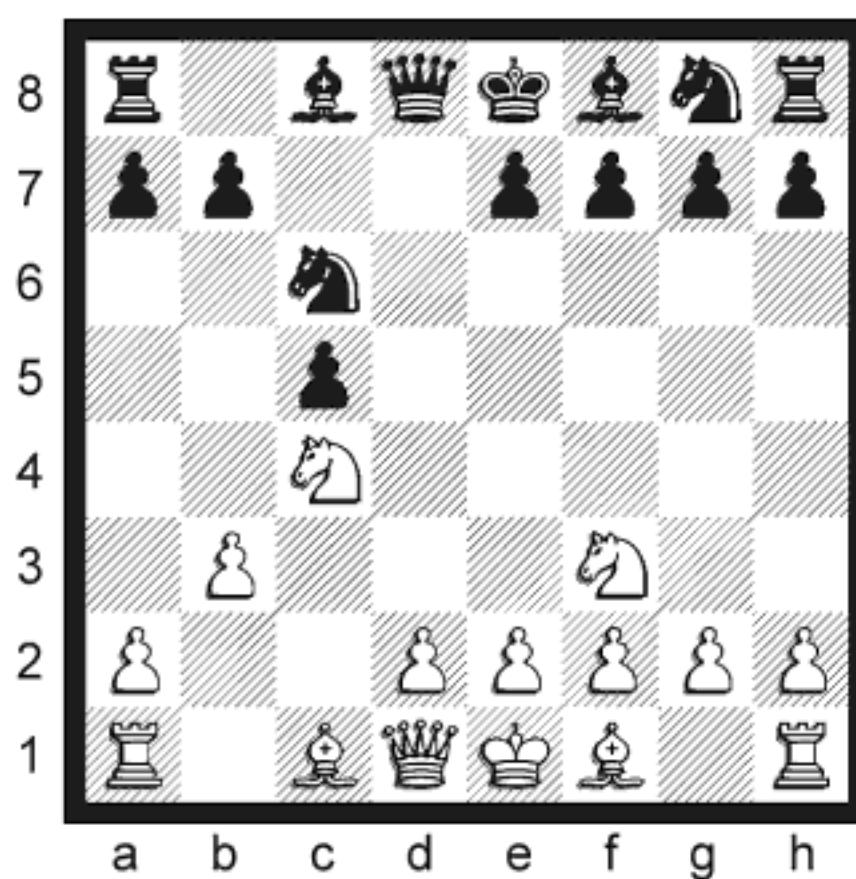


Рисунок 98

Могут ли на пятом ходу черные пойти пешкой e7, передвинув ее на e5? Такой ход считается наиболее целесообразным, поскольку выигрыш белыми пешки e5 на шестом ходу ( $Kf3:e5$ ) приведет их к потере фигуры после двойного удара.

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 6. $Kf3:e5$ | $Kc6:e5$     |
| 7. $Kc4:e5$ | $\Phi d8-d4$ |

Довольно часто встречается двойной удар, при котором ферзь нападает на фигуру или пешку и одновременно угрожает поставить мат (рис. 99).

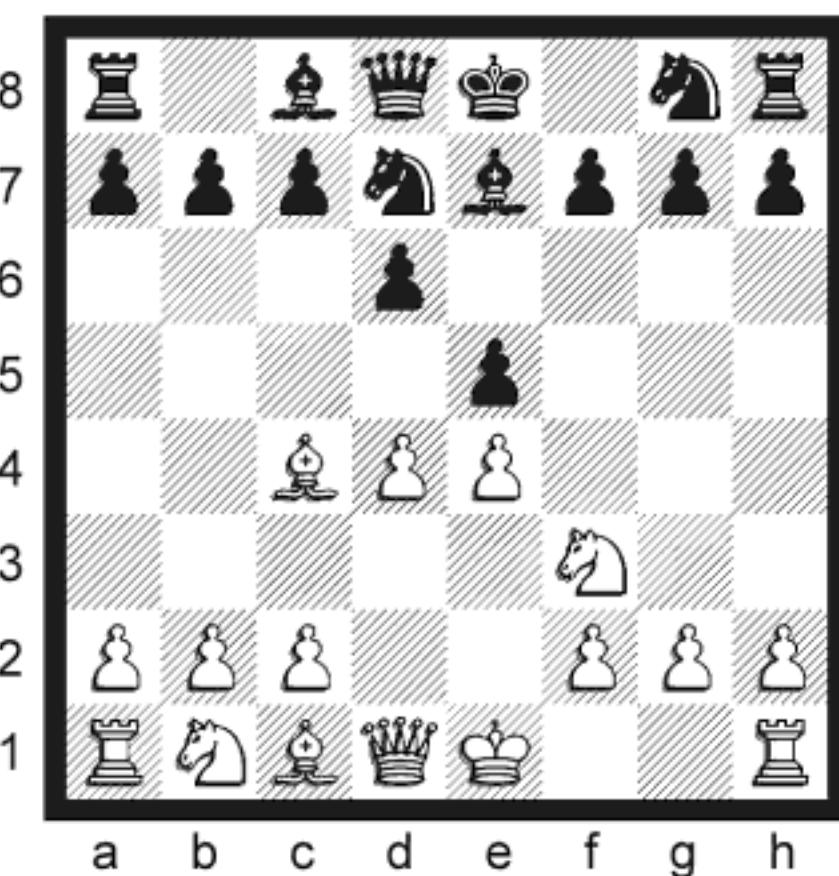
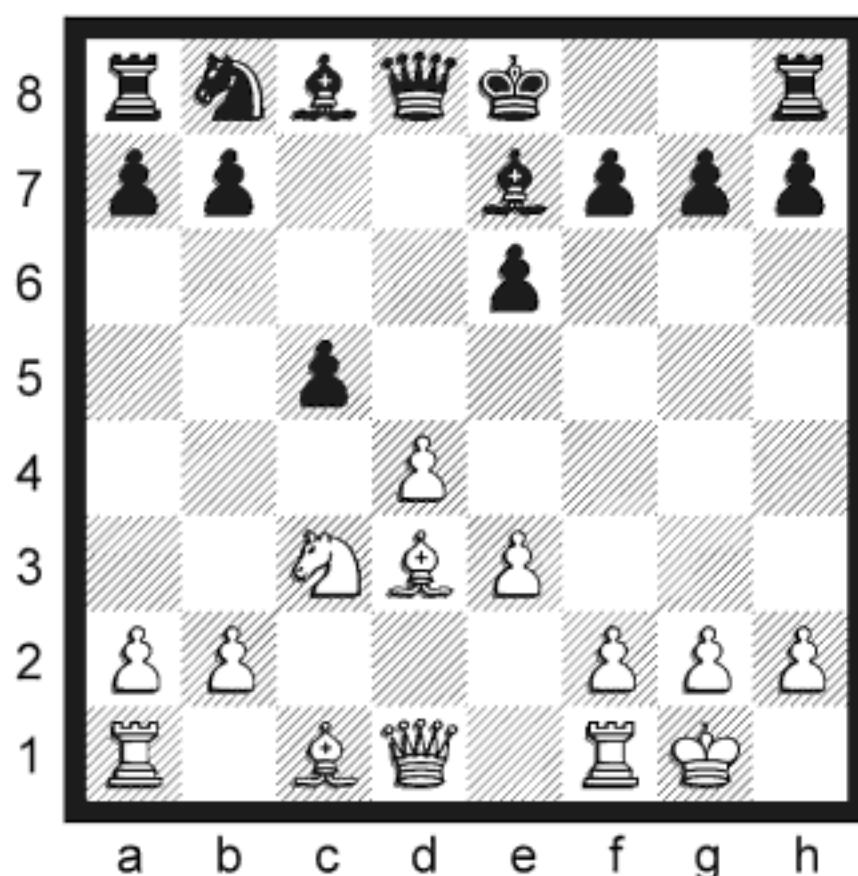


Рисунок 99

- |                 |          |
|-----------------|----------|
| 1. $e2-e4$      | $e7-e5$  |
| 2. $Kg1-f3$     | $d7-d6$  |
| 3. $d2-d4$      | $Kb8-d7$ |
| 4. $Cf1-c4$     | $Cf8-e7$ |
| 5. $d4:e5$      | $Kd7:e5$ |
| 6. $Kf3:e5$     | $d6:e5$  |
| 7. $\Phi d1-h5$ |          |

Как видно из описания партии, черные не могут одновременно защититься от мата на поле f7 и спасти свою пешку e5, которой грозит взятие.

Помимо описанного на предыдущих страницах вскрытого шаха, существует и вскрытый двойной удар, который производится аналогичным способом. На *рисунке 100* пешка, расположенная на поле d4, подвергается одновременной атаке пешки и ферзя.



*Рисунок 100*

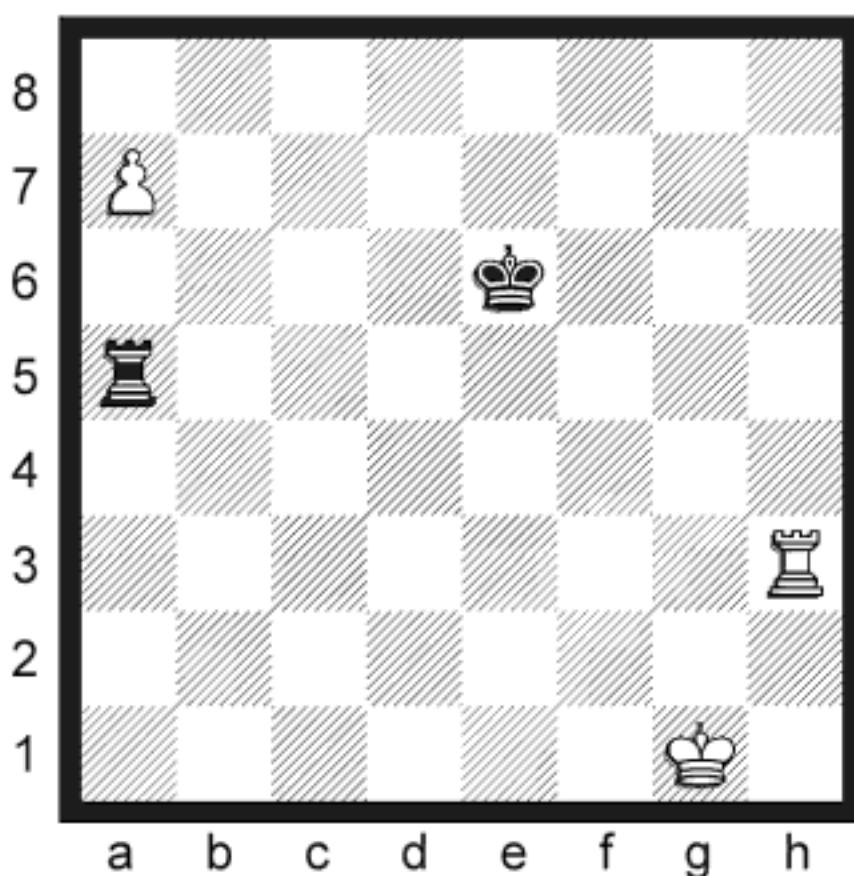
Следующий ход черных.

1. ... c5:d4
2. e3:d4 Фd8:d4
3. Cd3—b5+ Kb8—c6

Конь защищает ферзя, но при этом он связан, а следовательно, не имеет никакой ударной силы.

Если черные попытаются выиграть пешку d4, взяв ее конем, то они вновь попадут под вскрытый двойной удар.

Часто встречающееся в шахматных партиях окончание изображено на *рисунке 101*: белые выигрывают с помощью интересной комбинации, в основе которой лежат двойные удары ладьи.



*Рисунок 101*

1.  $\text{Лh3—h6+}$       Кре6—f7
2.  $\text{Лh6—h8}$       Ла5:a7
3.  $\text{Лh8—h7+}$

Рассматривая двойные удары, необходимо обратить внимание на двойные удары коня.

На *рисунке 102* белые угрожают выиграть ладью ходом  $\text{Kb5—c7+}$ , а черные — ходом  $\text{Kd7—b6+}$ . Представим, что следующий ход делают белые.

1.  $\text{Kb5—c7+}$       Kd7—b6+
2.  $\text{Лd5:d7+}$       Кре8:d7
3.  $\text{Kc7:a8}$       Кpd7—c6

На четвертом ходу король черных передвигается на b7, что приведет к ничейному результату.

В партии, показанной на *рисунке 105*, слон белых нападает на неприятельские пешки с тыла.

1. Cf4—b8              a7—a6
2. Cb8—a7              b6—b5
3. c4:b5                  a6:b5
4. Ca7:c5

На *рисунке 106* за ладью белые выигрывают две фигуры.

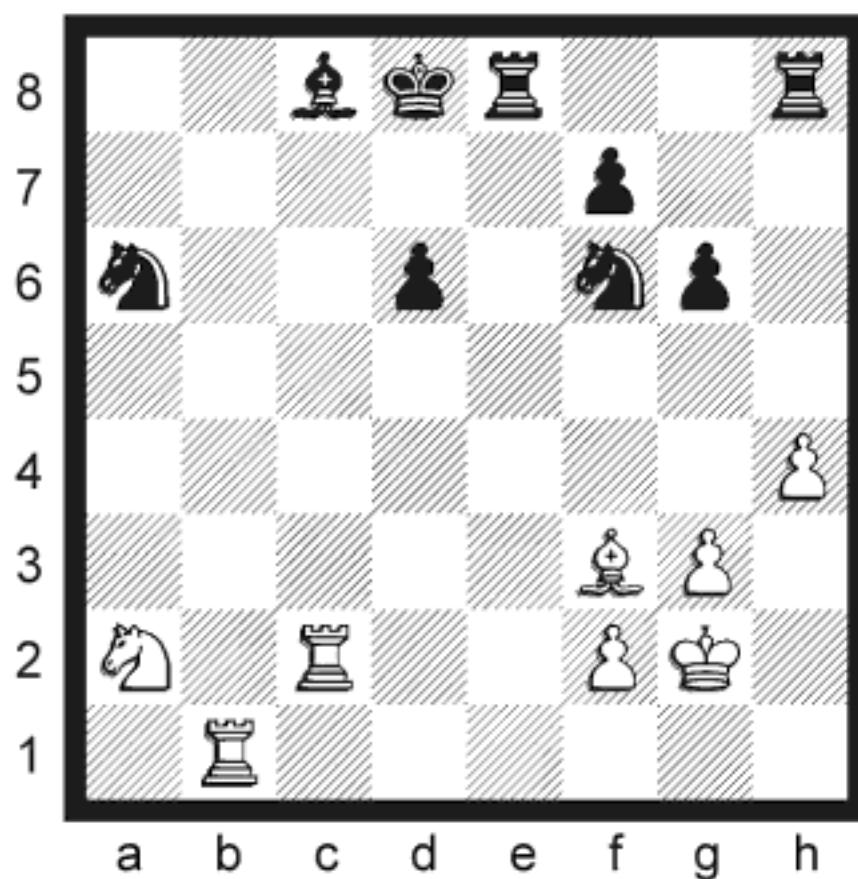


Рисунок 106

1. Lc2:c8+              Kpd8:c8
2. Cf3—b7+              Kpc8—c7
3. Cb7:a6

Если черные на первый ход противника ответят Cc8—f5, то они выиграют качество.

В партии, изображенной на *рисунке 107*, белые делают первый ход королем, передвинув его на поле b6.

Благодаря этому ходу при любом ответе противника они выигрывают одну из его фигур.

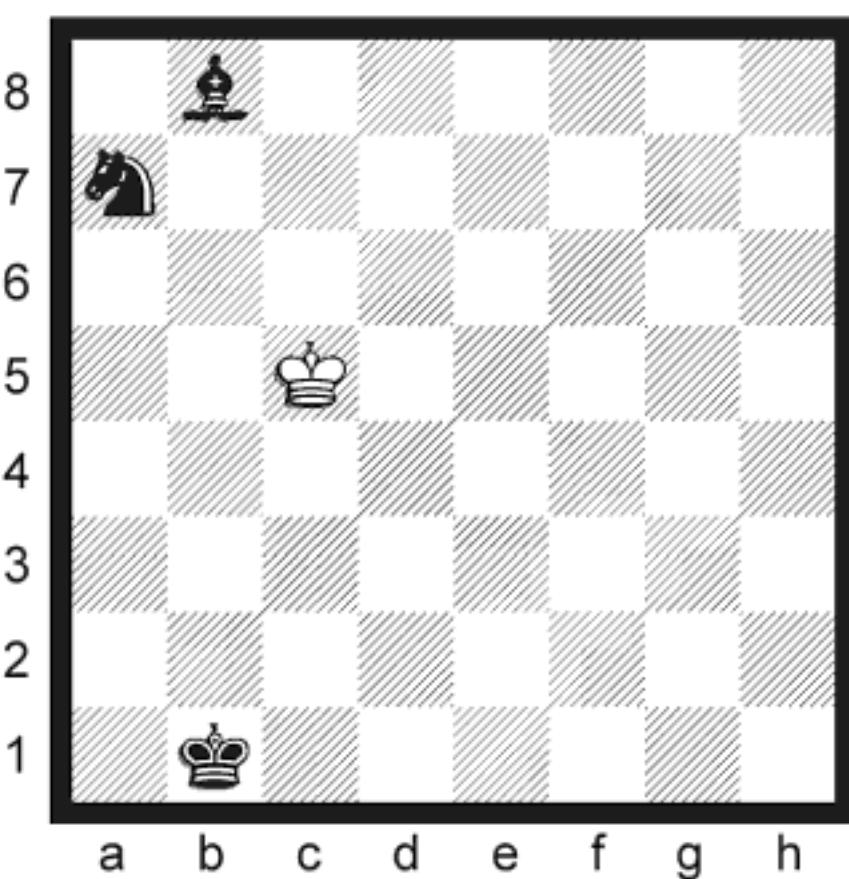


Рисунок 107

На рисунке 108 продемонстрирован пример пешечной вилки.

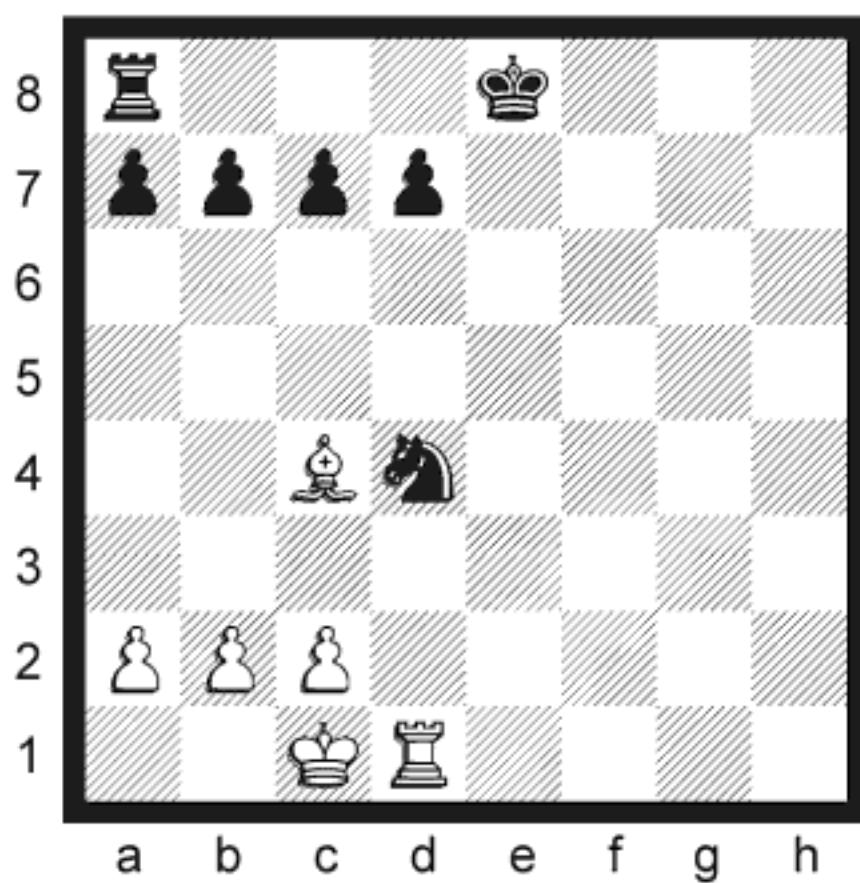


Рисунок 108

1.  $\Lambda d1-e1$       0—0—0

2.  $\Lambda e1:e4$       d7—d5

Белые двойным ударом ладьи выигрывают коня, но черные, прибегнув к рокировке, отыгрывают фигуру и спасают партию.

Стоит отметить, что вилка встречается во многих дебютах. Рассмотрим дебют четырех коней.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. Cf1—c4 | Kf6:e4 |
| 5. Kc3:e4 | d7—d5  |

Подобный вариант игры может быть и в испанской партии.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | Cf8—c5 |
| 4. Kf3:e5 | Kc6:e5 |
| 5. d2—d4  |        |

Заканчивая ознакомление с двойными ударами, необходимо запомнить, что не все подобные приемы ведут к цели — выигрышу фигур и пешек. Иногда противнику удается вывести из-под удара обе атакованные фигуры.

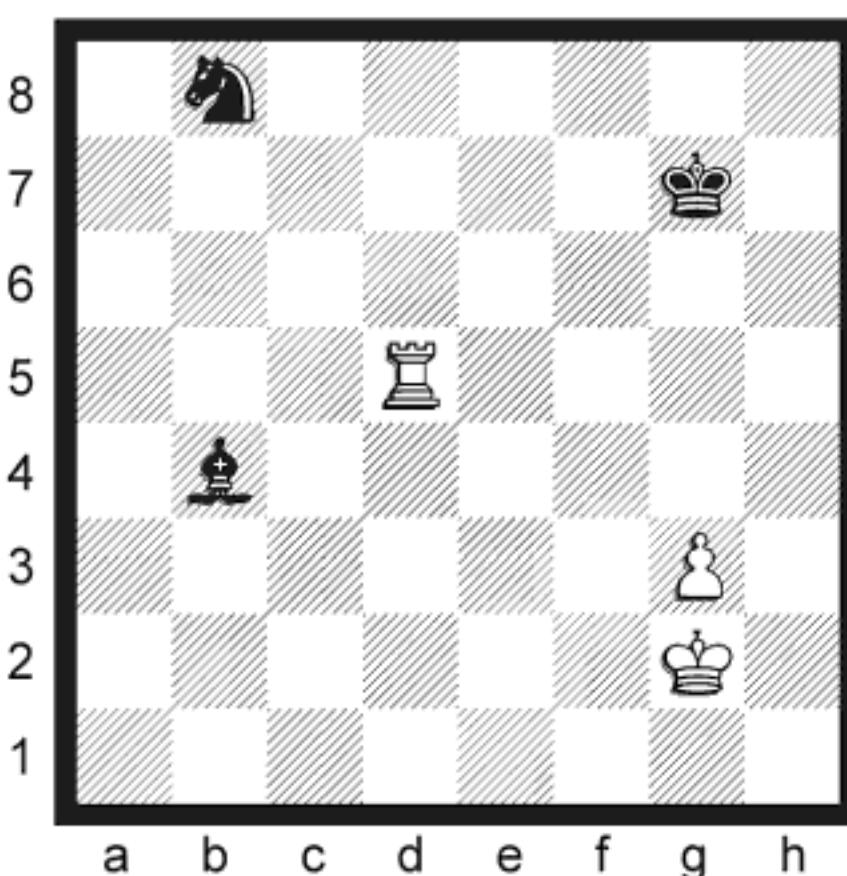


Рисунок 109

Например, на *рисунке 109* белые ходом ладьи нападают на коня и слона противника:  $Ad5-b5$ . Если черные будут защищаться  $Kb8-c6$ , то этого будет недостаточно, поскольку со стороны противника последует второй двойной удар:  $Ab5-b6$ . После этого черные потеряют одну из фигур.

Спастись от нападения черные могут, если на  $Ad5-b5$  ответят  $Cb4-d6$ . Если белые пойдут  $Ab4-b6$ , то черным следует отвечать ходом  $Cd6-e5$ . А на третий ход белых  $Ab6-b5$  им следует пойти королем:  $Kpg7-f6$ .

---

## Линейная связка

Не менее опасным, чем двойной удар, тактическим приемом в шахматной борьбе является линейная связка. Линейной она называется потому, что может иметь место только на прямой линии — горизонтали, вертикали и диагонали.

В линейной связке всегда участвуют три фигуры, расположенные на одной линии. Из этих трех фигур одна является связывающей. Такой фигурой может быть ферзь, слон или ладья.

Так называемым субъектом связки является любая фигура или пешка, которая могла бы попасть под удар связывающей фигуры, если бы на линии атаки не было заслона — фигуры или пешки.

Заслоняющая фигура называется связанной. Она ограничена в своих движениях или вообще неподвижна.

Итак, в механизме связки различают связывающую фигуру, связанную фигуру или пешку, являющуюся объектом связки, и расположенную под ее прикрытием фигуру или пешку — субъект (первопричину) связки.

На *рисунке 110* показаны разные виды связывания. Ферзь белых связывает слона h7, ферзь черных — коня g2, слон белых — коня c3, слон черных — пешку f2, ладья белых — ладью черных g8.

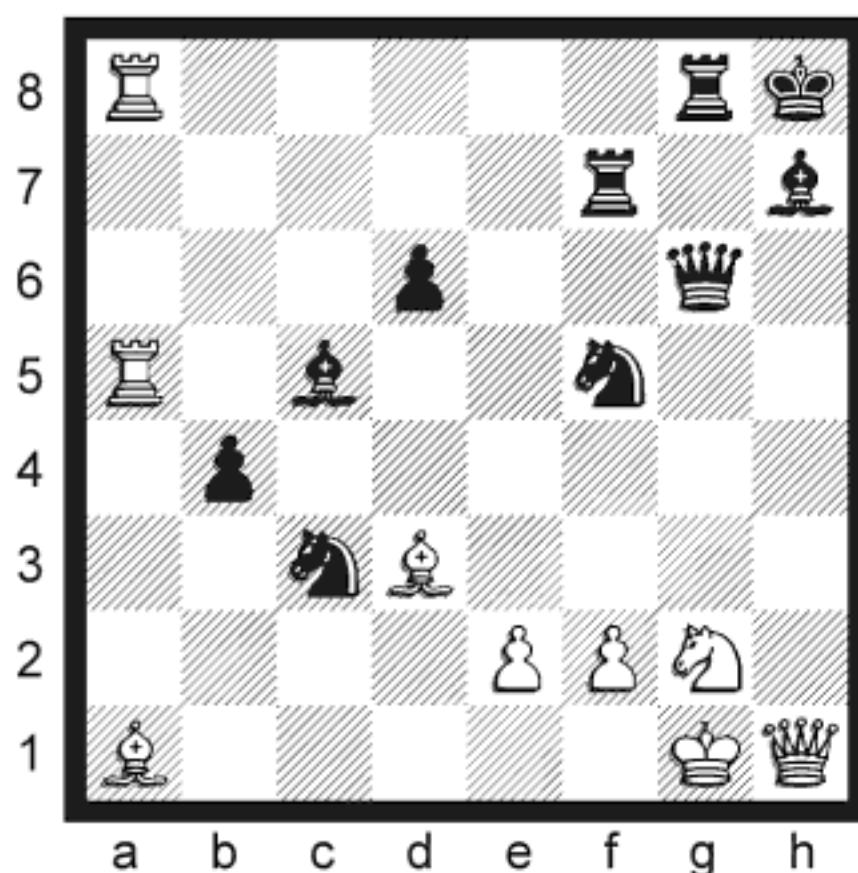


Рисунок 110

Субъектами связок оказываются короли, поэтому все связанные фигуры неподвижны. Подобная связка называется полной.

Ладья g8 также прикрывает короля и не может ходить по вертикали, однако по горизонтали ее движение ничем не ограничено, и она может взять ладью a8.

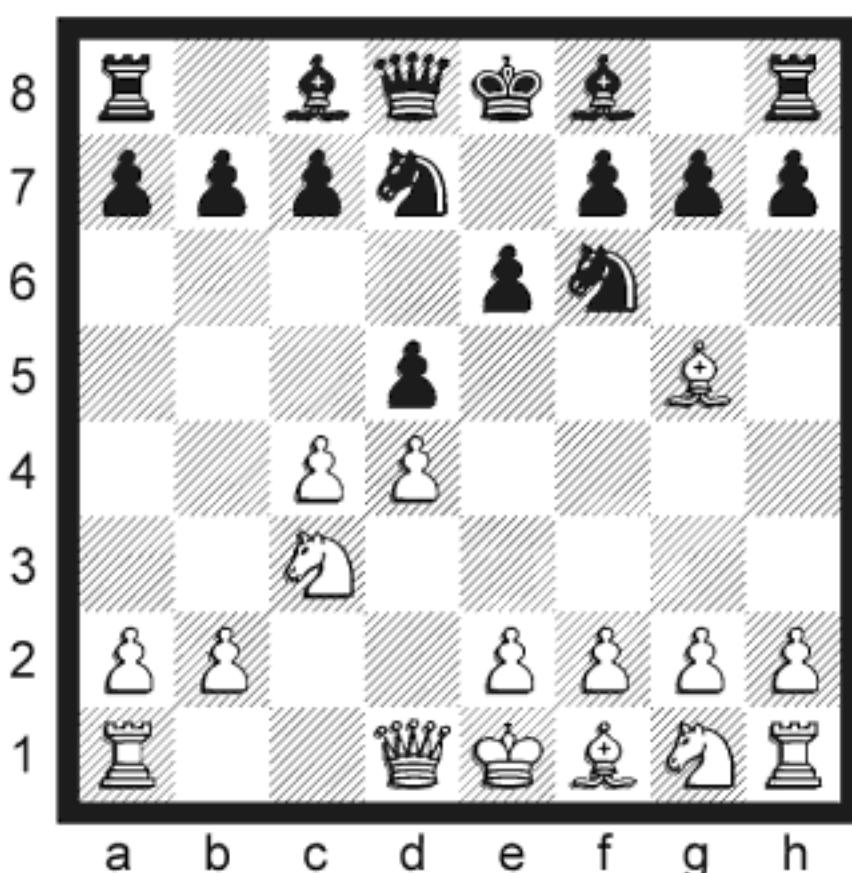
Связывание коня f5 имеет другой характер: его связка объясняется разной ценностью субъ-

екта связки (ферзя) и связывающей фигуры. Для черных уход коня невыгоден, поскольку произойдет обмен слона белых на их ферзя. Именно поэтому конь f5 прикован к своему месту.

Ладья белых a5 связывает слона черных. При его уходе она может взять коня, однако последний защищен очень надежно. Подобная связка называется условной. Разумеется, условной она является только в данный момент: слон может покинуть поле c5. Но если черные пойдут Af7—g7, то возникнет полная связка слона.

Начинающему шахматисту следует учитывать, что условно связанная фигура при удобном случае может стать боеспособной.

Кстати, неопытные шахматисты очень часто попадаются на ловушку в одном из вариантов ферзевого гамбита (*рис. 111*).



*Рисунок 111*

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

3. Kb1—c3 Kg8—f6  
 4. Cc1—g5 Kb8—d7

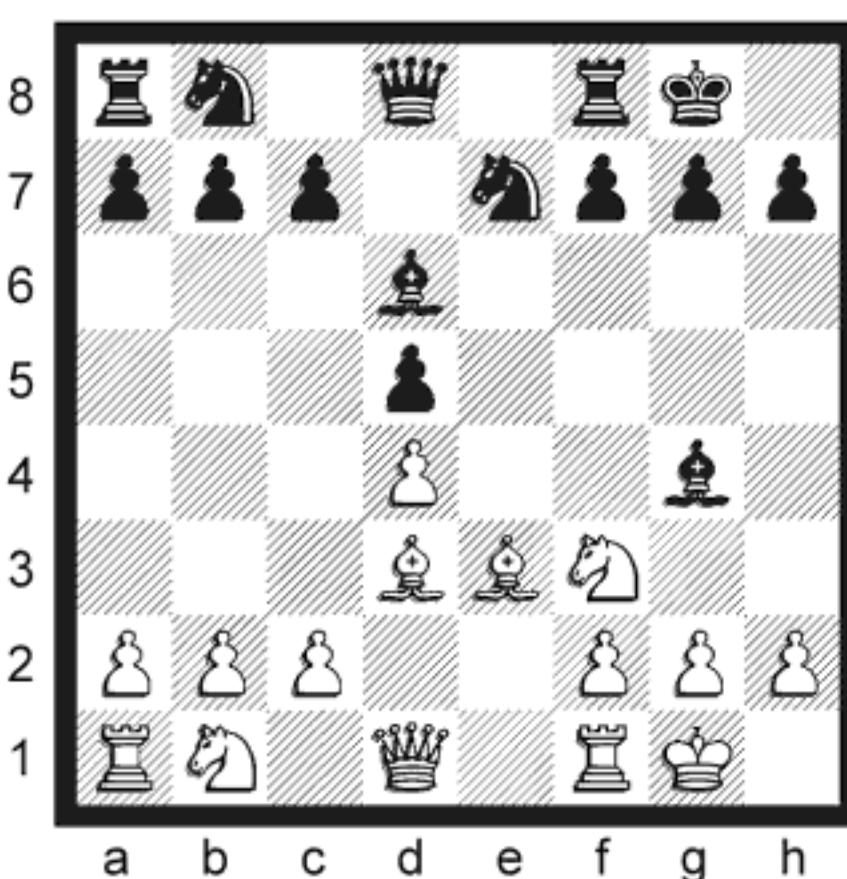
Как видно из описания начала партии, пешка d5 атакована дважды, а защищена всего один раз связкой коня. Поэтому игра продолжается по приведенной ниже схеме.

5. c4:d5 e6:d5  
 6. Kc3:d5 Kf6:d5  
 7. Cg5:d8

Белые планировали выиграть ферзя за две легкие фигуры, но их король оказался открыт и они были вынуждены заслонить его ферзем. На девятом ходу они потеряли фигуру.

7. ... Cf8—b4+  
 8.  $\Phi$ d1—d2 Cb4:d2+  
 9. Kpe1:d2 Kpe8:d8

Типичная ошибка черных, которые неполностью связывают коня белых, продемонстрирована во французской защите на *рисунке 112*.



*Рисунок 112*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. Cf1—b5 | Cf8—b4 |
| 5. 0—0    | d7—d6  |

На пятом ходу черным нужно было рокировать, но они сделали ошибочный ход, после которого конь с6 оказался связанным.

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 6. Kc3—d5        | Cb4—c5          |
| 7. d2—d4         | e5:d4           |
| 8. Kf3:d4        | Cc5:d4          |
| 9. $\Phi$ d1:d4  | 0—0             |
| 10. Kd5:f6+      | $\Phi$ d2:f6    |
| 11. $\Phi$ d4:f6 | g7—f6           |
| 12. Cc1—h6       | $\Lambda$ f8—e8 |

Поскольку игра белых намного лучше, они скорее всего одержат победу.

Если бы черные на пятом ходу рокировали, то игра могла бы развернуться по-другому (*рис. 115*).

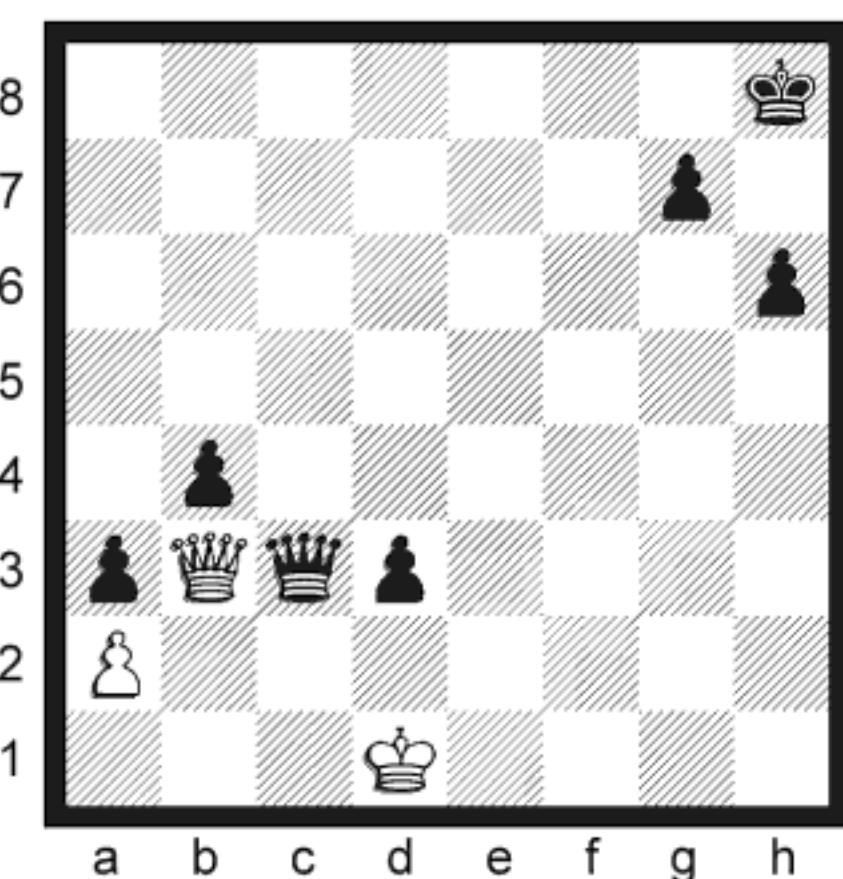


Рисунок 115

- |           |       |
|-----------|-------|
| 5. 0—0    | 0—0   |
| 6. d2—d3  | d7—d6 |
| 7. Cc1—g5 | h7—h6 |
| 8. Cg5—h4 | g7—g5 |

На восьмом ходу черные, решив избавиться от связки, были атакованы противником.

- |            |         |
|------------|---------|
| 9. Kf3:g5  | h6:g5   |
| 10. Ch4:g5 | Cb4:c3  |
| 11. b2:c3  | Kpg8—g7 |

Защищая коня, черные планируют увести своего ферзя на поле e8 и избавиться от связки коня.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 12. f2—f4   | Фd8—d7  |
| 13. f4:e5   | Kf6—h7  |
| 14. Cg5—f6+ | Kpg7—g8 |
| 15. Af1—f5  |         |

К сожалению, у черных нет защиты от шаха, который белые ставят им на шестнадцатом ходу ферзем g4. Ошибкой черных был восьмой ход (g7—g5), который ослабил пешечный заслон короля. Черным нужно было сыграть слоном на c3. Теперь рассмотрим диагональные связки, которые не менее опасны, чем горизонтальные и вертикальные.

На *рисунке 116* слон черных связан, и белые выигрывают фигуру.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Cd4—c5+ | Cd8—e7  |
| 2. Фd3—d8+ | Kpf8—f7 |
| 3. Фd8:e7+ |         |

На *рисунке 117* у белых лучшая игра, поскольку они имеют существенный перевес сил. Но черные идут слоном по диагонали, и их про-

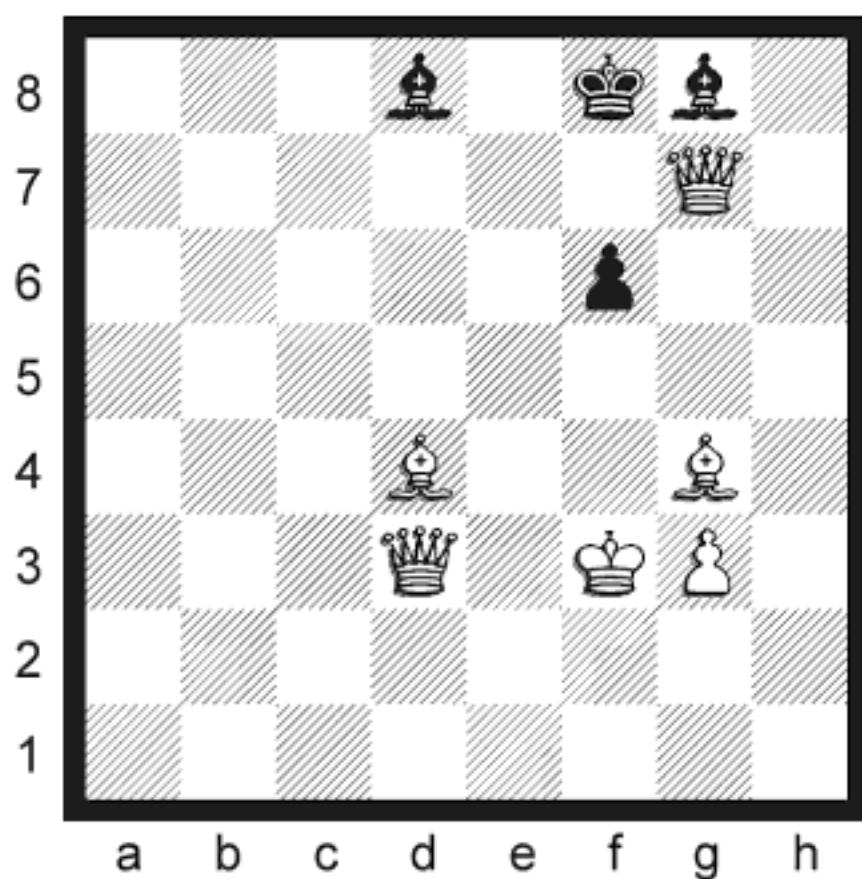


Рисунок 116

тивник не может освободиться от связки без потери ладьи.

Окончание, при котором ладья играет против слона, приводит к ничьей.

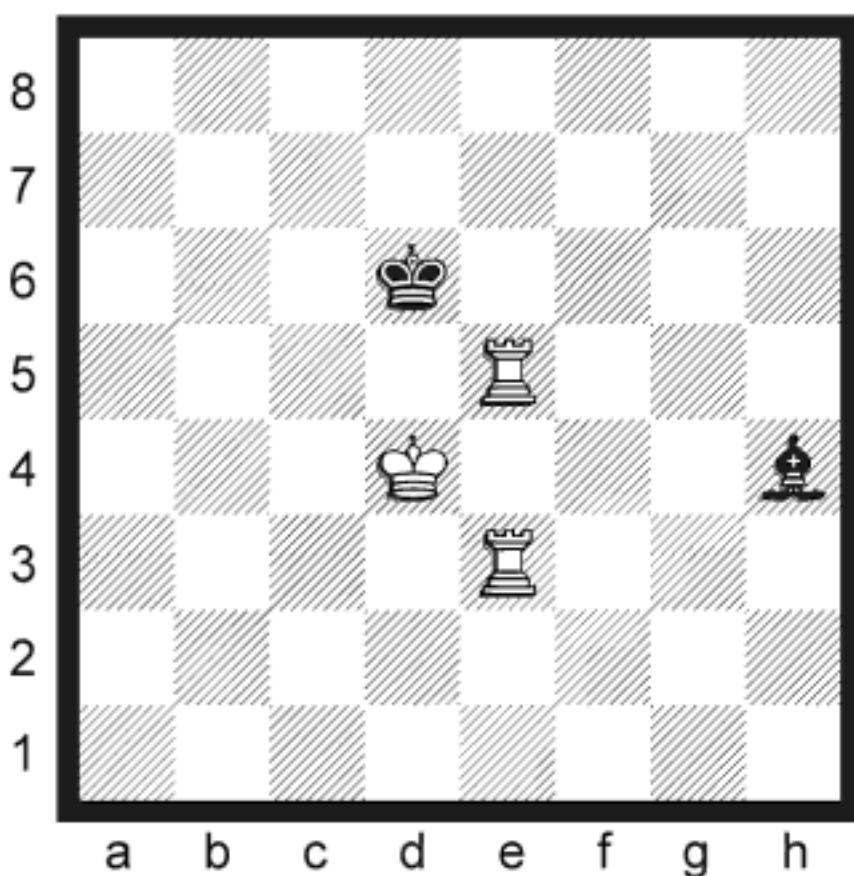
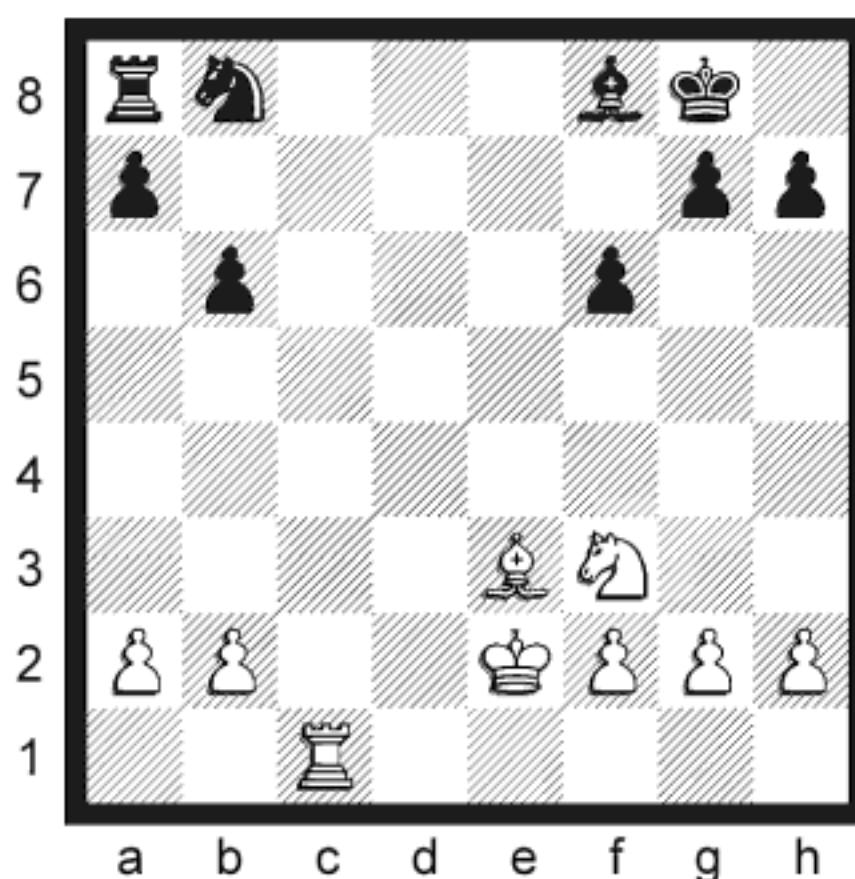


Рисунок 117

1. Ch4—f6                    Ae3—e1
2. Cf6—g7

Начинающему шахматисту следует запомнить, что связки, от которых трудно освободиться, как правило, ведут к потерям фигур и пешек.

На *рисунке 118* после хода белых ладьей на с8 под связку попадают конь b8 и слон f8.



*Рисунок 118*

1. Лc1—с8              g7—g5
2. Сe3:g5              f6:g5
3. Kf3:g5

Как бы ни пошли черные, они не имеют защиты от четвертого хода белых конем g5 на e6, после которого черные потеряют слона f8. Что касается коня b8, то он так и останется связанным.

От связки можно освободиться, если несколько изменить позицию субъекта связки. Если субъект связки уходит от нее, атакуя фигуру или короля противника, связывание не достигает цели.

На *рисунке 119* под связку попал конь черных.

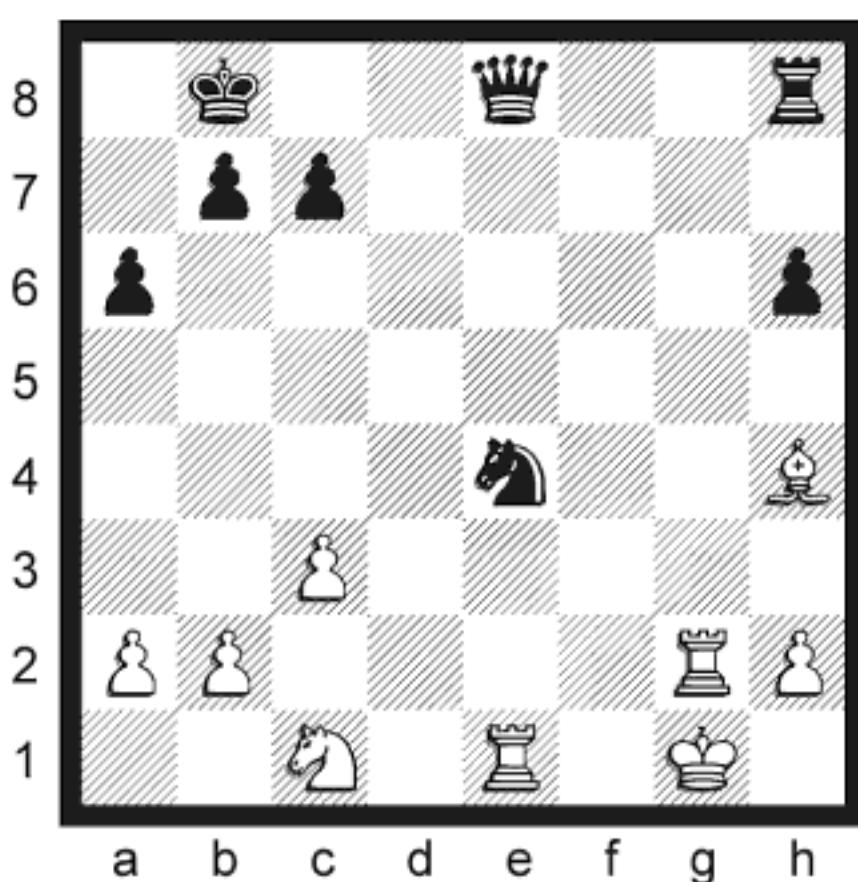


Рисунок 119

Но последние могут ликвидировать связку ходом ферзя  $e8$  на  $c6$ , поэтому белым надо действовать как можно быстрее.

Белые могут усилить нажим на связанного коня  $e4$  двумя способами, однако ни один из них не достигнет цели.

При первом способе белые идут ладьей  $g2$  на  $e2$ , но черные отвечают  $\text{Фe8—g6+}$ . Второй вариант игры, при котором белые идут  $\text{Лg2—g4}$ , более сильный. Но черные отвечают на ход белых  $\text{Лh8—g8}$ , связывая ладью белых. Рассмотрим, как будет идти игра при втором способе.

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 1. $\text{Лg2—g4}$ | $\text{Лh8—g8}$  |
| 2. $\text{Лe1:e4}$ | $\text{Лg8:g4+}$ |
| 3. $\text{Лe4:g4}$ | $\text{Фe8—e3+}$ |

Как видно из описания, черные используют двойной удар, которым они выигрывают ладью и, соответственно, партию.

На *рисунке 120* показано окончание партии, в которой белые рассчитывают при уходе

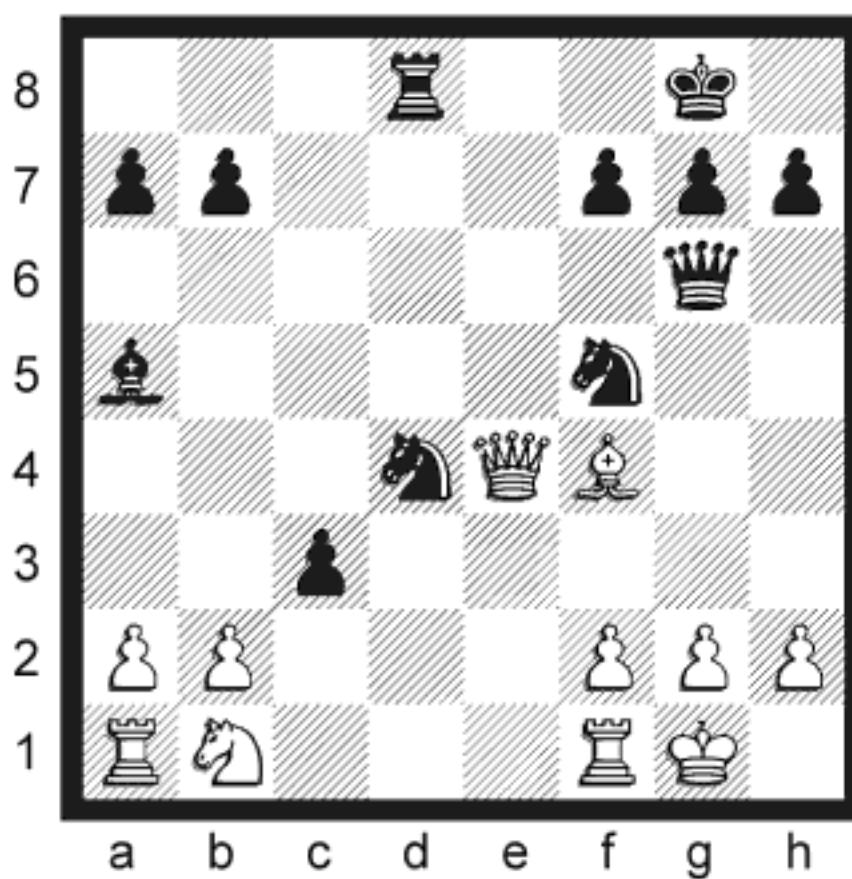


Рисунок 120

связанного коня f5 разменять ферзей, но получают мат.

Представим, что следующий ход черных. Они идут конем f5 на g3 и ставят под удар ферзя противника. Белые отвечают Фe4:g6, но после хода черных Kd4—e2 получают мат.

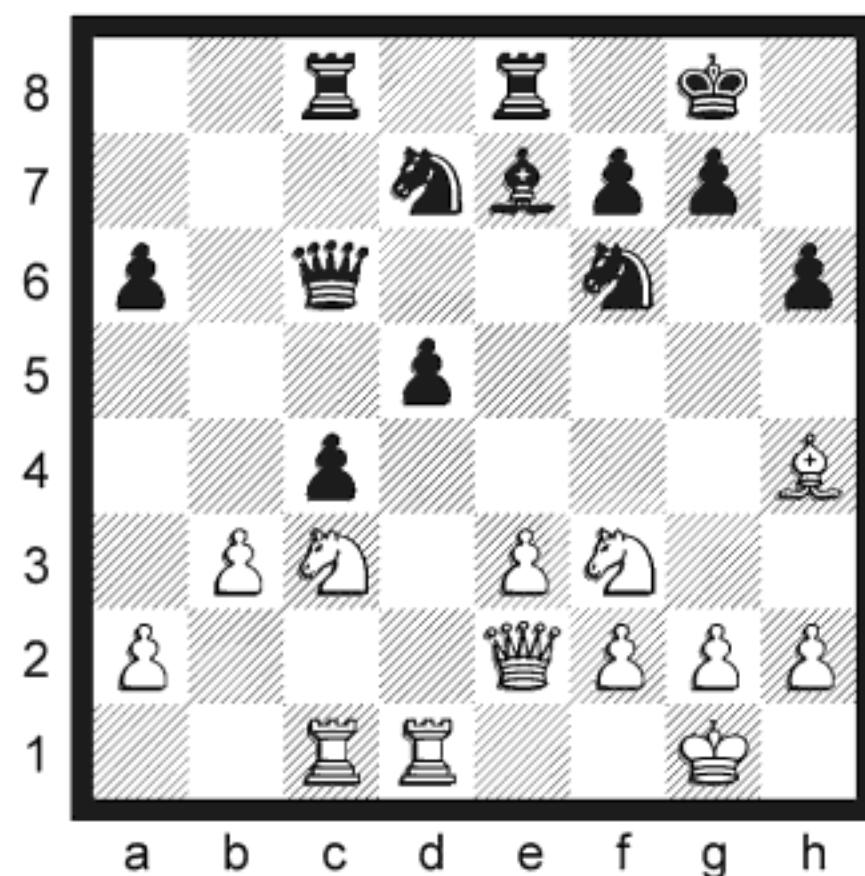


Рисунок 121

12. Ка4—b6 Лс6:b6

13. Лe4:e5 Лb6—c6

Конь с4 вновь оказывается связан, а защищить его белым нечем.

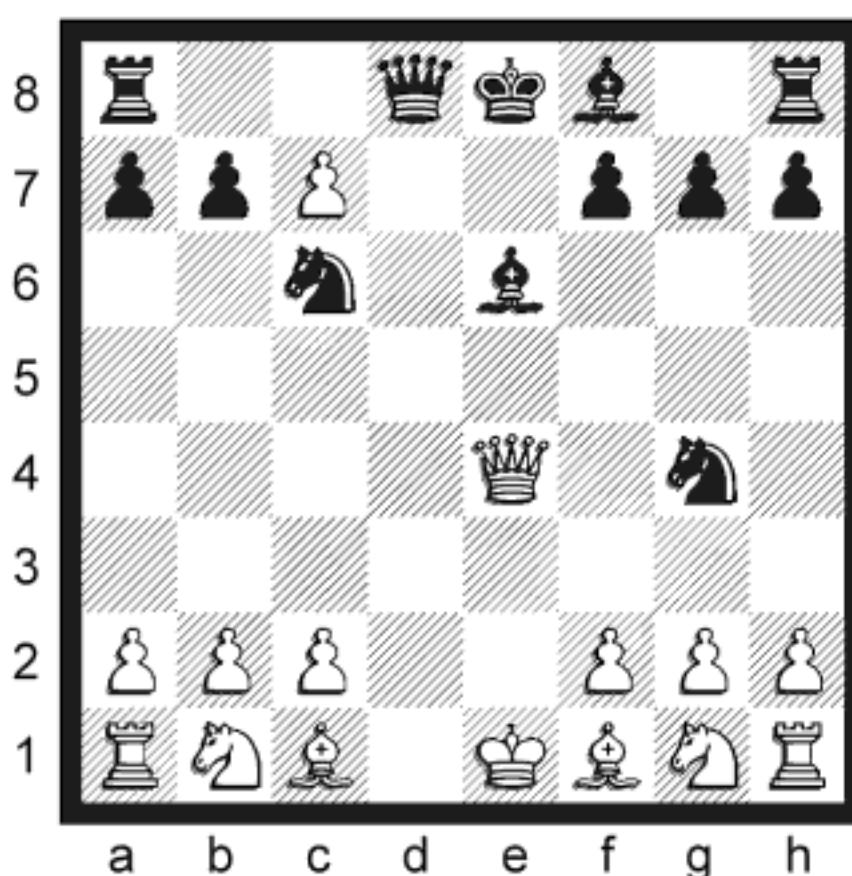
14. Лe5—e7 Лс6:c4

15. Лc1—e1 Фc7—c6

Белым остается только одно — сдаться.

## Сочетание двойного удара и линейной связки

В некоторых шахматных партиях встречается сочетание двойного удара и линейной связки, которое начинающему шахматисту желательно рассмотреть на примерах. На *рисунке 122* продемонстрировано сочетание двух шахматных приемов в центральном дебюте.



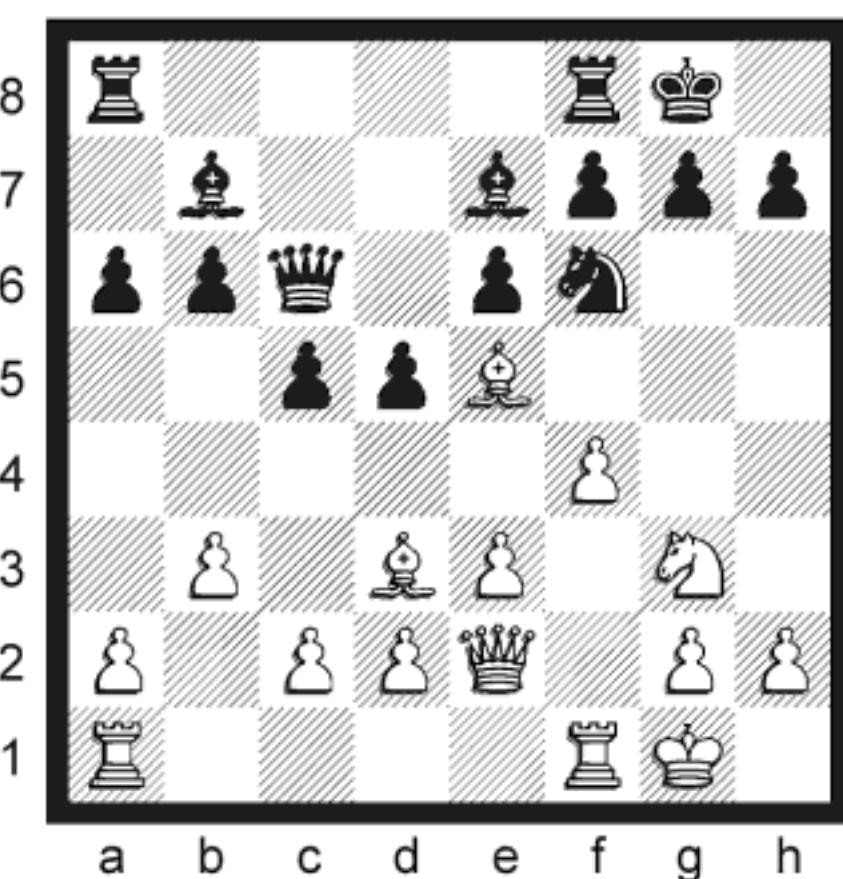
*Рисунок 122*

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5:d4

Кстати, очень часто слабейшая сторона может предотвратить мат встречными жертвами, но в подобных случаях ей необходимо с предельной точностью рассчитать конечный результат всей операции.

На *рисунке 124* белые собираются атаковать короля черных.



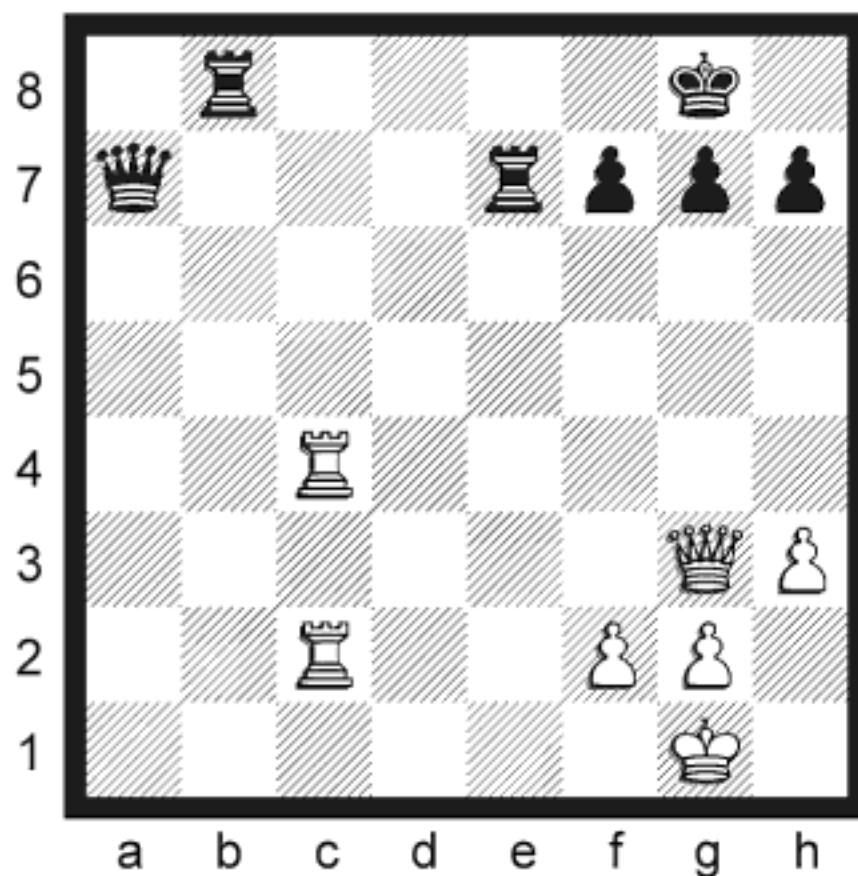
*Рисунок 124*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kg3—h5  | Kf6:h5  |
| 2. Cd3:h7+ | Kpg8:h7 |
| 3. Фd1—h5+ | Kph7—g8 |
| 4. Сe5:g7  | Kpg8:g7 |
| 5. Фh5—g4+ | Kpg7—h7 |
| 6. Af1—f3  | e6—e5   |
| 7. Af3—h3+ | Фc6—h6  |
| 8. Ah3:h6+ | Kph7:h6 |
| 9. Фg4—d7  |         |

Черные потеряли ферзя и две пешки, а получили только слона и ладью, поэтому у них остается только один выход — сдаться.

Как правило, в начале партии игроки прячут своих королей за пешечным заслоном, производя длинную или короткую рокировку. Но на рокированного короля можно напасть.

После короткой рокировки король ограничен в движении своими же пешками. По мере развития игры ладья часто уходит с крайней горизонтали, и тогда возможен мат на последней горизонтали. Так, на *рисунке 125* у белых имеется «окно» для короля, поэтому мат ладьей на e1 им не грозит.



*Рисунок 125*

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Лс4—с8+ | Ле7—е8 |
| 2. Фg3:b8  | Фa7:b8 |

Как видно из описания, белые, сделав первый ход ладьей, ничего не достигли — черные хорошо защитили своего короля. Поэтому рассмотрим другой вариант этой игры.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Фg3:b8+ | Фa7:b8 |
| 2. Лс4—с8+ |        |

В этом случае второй ход белых ведет к мату только при взятии черными ферзем b8 ладьи с8. Поэтому черным следует пойти Лe7—e8. Тогда игра будет равной.

2. Лc4—c8+      Лe7—e8
3. Лc8:b8      Лe8:b8

Иногда возникает позиция, когда белые жертвой качества разрушают пешечный заслон противника.

1. Лe1:e6      f7:e6
2. Фc2:g6+      Kpg8—h8
3. Фg6:h6+      Kph8—g8
4. Фh6—g6+      Kpg8—h8
5. Лa1—d1      Фd8—e8
6. Фg6—h6+      Kph8—g8
7. Лd1—d3      Лf8—f5
8. Лd3—g3+      Лf5—g5
9. Лg3:g5+      Сe7:g5
10. Фh6:g5

На четвертом ходу белые оттеснили короля противника на крайнюю линию, а затем, на пятом ходу, подвели ладью. В результате этих маневров перевес сил явно оказался на стороне белых.

---

## Комбинации

В большинстве случаев шахматная партия проходит следующим образом: одни из игроков добился лучшей позиции, а другой потерял слабую пешку, однако полученный перевес был реализован в эндшпиле.

Также игра может развиваться по другой схеме: один из противников предложил гамбит, пожертвовав пешкой в расчете на атаку. Однако нападение было отбито, и лишняя пешка решила исход партии.

В обоих случаях партия может проходить без комбинаций, что демонстрирует перевес силы, который в шахматах выражается в материальном преимуществе: в качестве, в лишней фигуре или пешке, в трех фигурах за ферзя и т. п.

Но в некоторых случаях у игроков создается ситуация, когда нормальная обстановка борьбы нарушается и ее законы перестают действовать. Как правило, подобное нарушение выражается в отступлении от общепринятых представлений об относительной ценности фигур: игрок жертвует пешкой или фигурой без компенсации или меняет ценную фигуру на пешку или менее ценную фигуру. Кстати, такое отступление от норм может произойти и без жертвы, например пешка превращается не в ферзя, а в легкую фигуру.

Стоит отметить, что нарушение шахматных норм не должно быть длительным: операция, выгодная для начавшей ее стороны, должна производиться быстро и состоять из вынужденных ходов.

Такая цепь ходов, объединенных общей идеей, необходимой для достижения конкретной цели, называется комбинацией.

Цели комбинаций могут быть разными: мат, улучшение позиции, выигрыш материала.

Сущность комбинации состоит не в жертве, а в идее. Если комбинация достигает намеченной цели, она называется корректной. В противном случае о ней говорят, как об ошибочной, некорректной.

Начинающему шахматисту следует помнить, что в комбинационных идеях обязательно должен присутствовать элемент новизны. Например, жертву пешки в гамбите комбинацией считать нельзя по той причине, что подобный ход применялся множество раз на протяжении нескольких столетий.

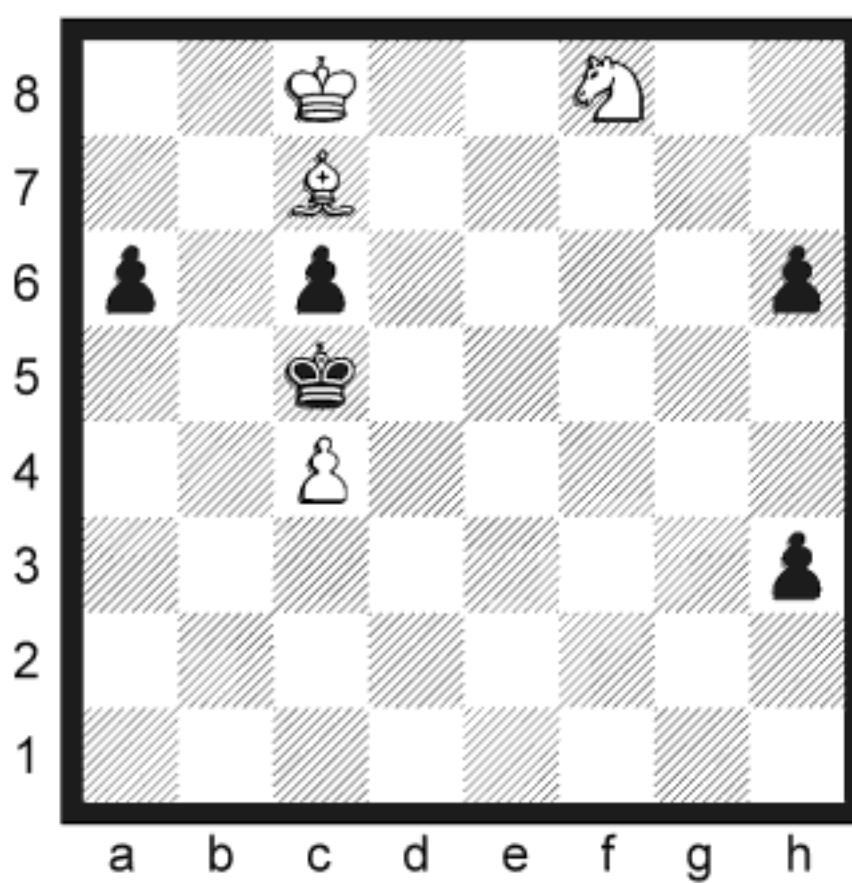
А вот жертва фигуры в дебюте в некоторых случаях для начинающих шахматистов является комбинацией, тогда как для более опытного игрока это уже технический прием.

Многие мастера шахмат считают, что комбинационные идеи приравнивают шахматы к искусству. За всю многовековую историю этой игры создано огромное количество самых разнообразных комбинаций, как простых, так и очень сложных. Но чтобы осуществить их, важно не только иметь знания и опыт: для комбинации в игре должны быть определенные предпосылки, на основании которых шахматист может сделать вывод, что позиция созрела для тактического удара. Только после этого игрок должен приступить к поиску необходимой комбинации.

Другими словами, в партии должны существовать определенные условия для создания комбинации.

Разумеется, в процессе игры у каждого шахматиста возникает много комбинационных идей, но все их необходимо мысленно проверять и, конечно, сразу же отбрасывать неосуществимые или невыгодные.

На *рисунке 126* показана комбинация белых, при которой король преследует пешку противника, чтобы не позволить ей превратиться в ферзя.



*Рисунок 126*

Благодаря этой комбинации белые выигрывают.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Крс8—b7 | a6—a5  |
| 2. Крb7—a6 | a5—a4  |
| 3. Кра6—a5 | a4—a3  |
| 4. Кра5—a4 | a3—a2  |
| 5. Кра4—b3 | a2—a1Ф |
| 6. Кf8—e6X |        |

На *рисунке 127* показан еще один пример комбинации. Данный этюд был составлен итальянским шахматистом Чентурини в 1856 году.

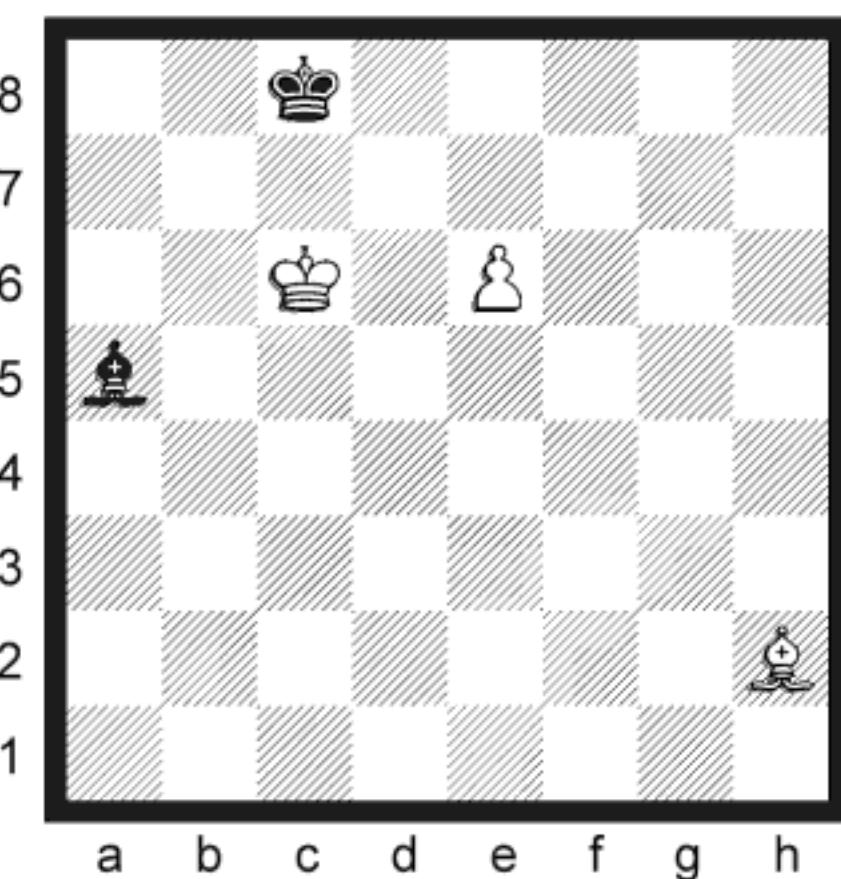


Рисунок 127

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e6—e7  | Ca5—d8 |
| 2. e7—e8K | Cd8—h4 |
| 3. Ch2—c7 | Ch4—e7 |
| 4. Ke8—g7 | Ce7—d8 |
| 5. Cc7—f4 | Cd8—c7 |

Жертва была сделана только на заключительном этапе комбинации, в результате чего партия закончилась ничьей.

В позиции на *рисунке 128* белыми проведена трудная комбинация, которая хоть и не дала им материальных выгод, но ослабила пешки противника. Данная комбинация основана на идее связки.

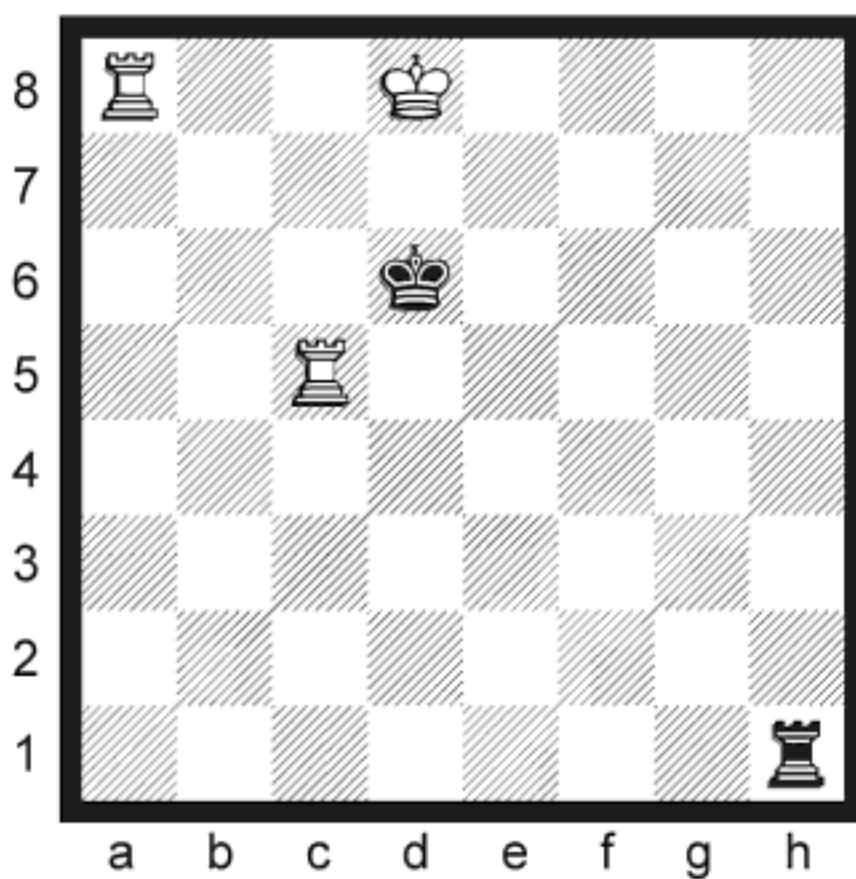
- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Kc3:d5 | Kf6:d5 |
| 2. Ch4:e7 | Φd8:e7 |
| 3. Ke5—g6 | f7:g6  |
| 4. Cc4:d5 |        |

У этой комбинации может быть два варианта. При первом варианте белые остаются с лишней пешкой.

Промежуточный шах на четвертом ходу стоил белым фигуры, но, как видно из описания партии, потеряв слона, белые не потеряли присутствие духа, и продолжили игру.

Выяснив, что ферзь черных временно находится вне игры, а их фигуры на левом фланге занимают неудачные позиции, ферзь белых выступил с угрозой атаки на с6. К тому же белые выиграли за фигуру две пешки, и черные оказались в трудном положении. Правда, они попытались выйти из него на пятом ходу, но их защита была неудачной. В результате победу одержали белые. Из этого можно сделать вывод, что комбинация белых с жертвой на b5 оказалась правильной, однако расчет им следовало делать не на три хода, а на двенадцать ходов.

На *рисунке 130* — следующий ход белых. Хотя у них на одну ладью больше, чем у противника, последний угрожает объявить мат



*Рисунок 130*

и одновременно нападает на ладью, то есть ладья белых проигрывает.

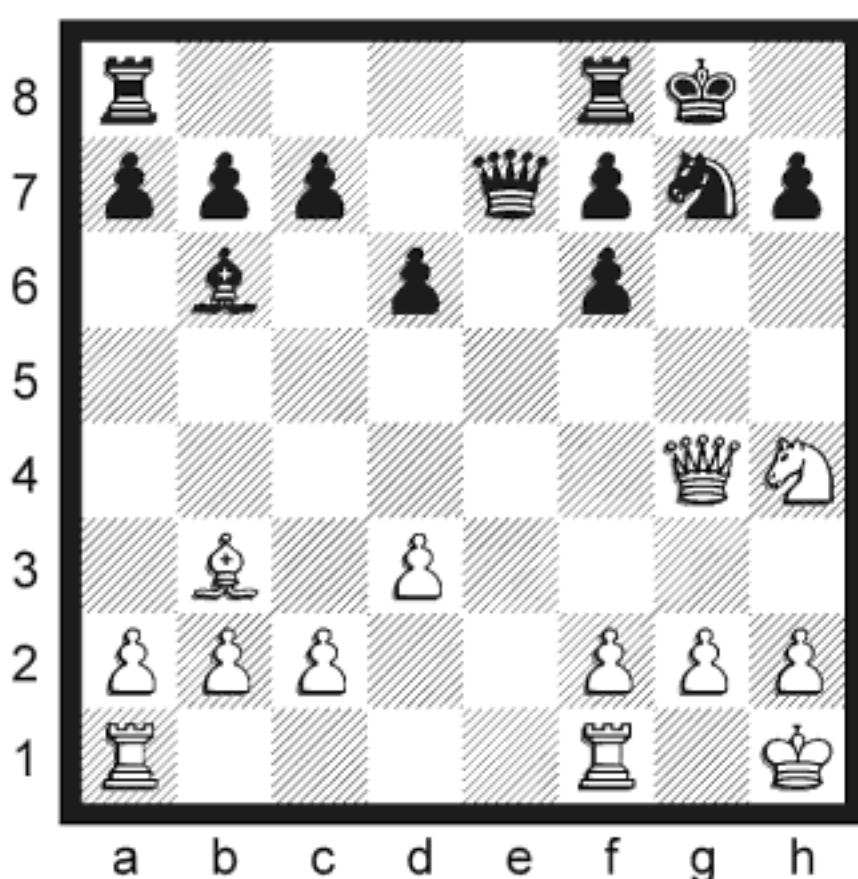
В этом случае белым следует искать возможность пожертвовать ладью так, чтобы потом ее отыграть. Решение этой проблемы основано на двойном ударе ладьи.

1. Лс5—h5                   Лh1:h5
2. Ла8—а6+                   Крd6—c5
3. Ла6—а5+                   Крс5—b4
4. Ла5:h5

Эта комбинация не удастся, если переставить ладью черных на g1.

1. Лс5—g5                   Лg1:g5
2. Ла8—а6+                   Крd6—e5
3. Ла6—а5+                   Кре5—f6

Многие комбинации основаны на двойных ударах коня. На *рисунке 131* изображен следующий ход черных. Противник угрожает им ходами Kh4—f5 и Фg4:g7X. Могут ли черные за-

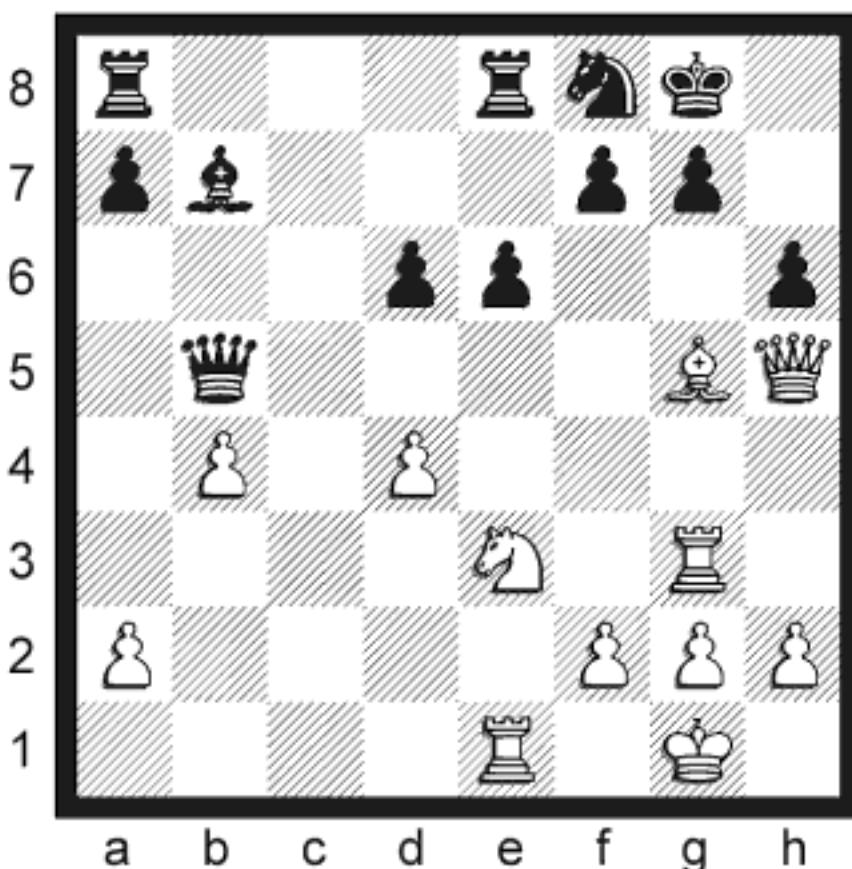


*Рисунок 131*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. b2—b4   | Kc5—e6  |
| 2. Фс3:c8  | Лf8:c8  |
| 3. Лс1:c8+ | Ke6—f8  |
| 4. Лd1—d8  | g7—g6   |
| 5. Лd8:f8+ | Kpg8—g7 |

В результате удачной комбинации белые выиграли за ферзя коня и две ладьи и одержали победу над противником. Основой для многих комбинаций служит идея вскрытого шаха, разновидностью которого является «мельница».

На *рисунке 133* продемонстрирована партия, в которой черные попались на «мельницу» — удачную комбинацию, осуществленную белыми. Последние взяли три пешки и выиграли.

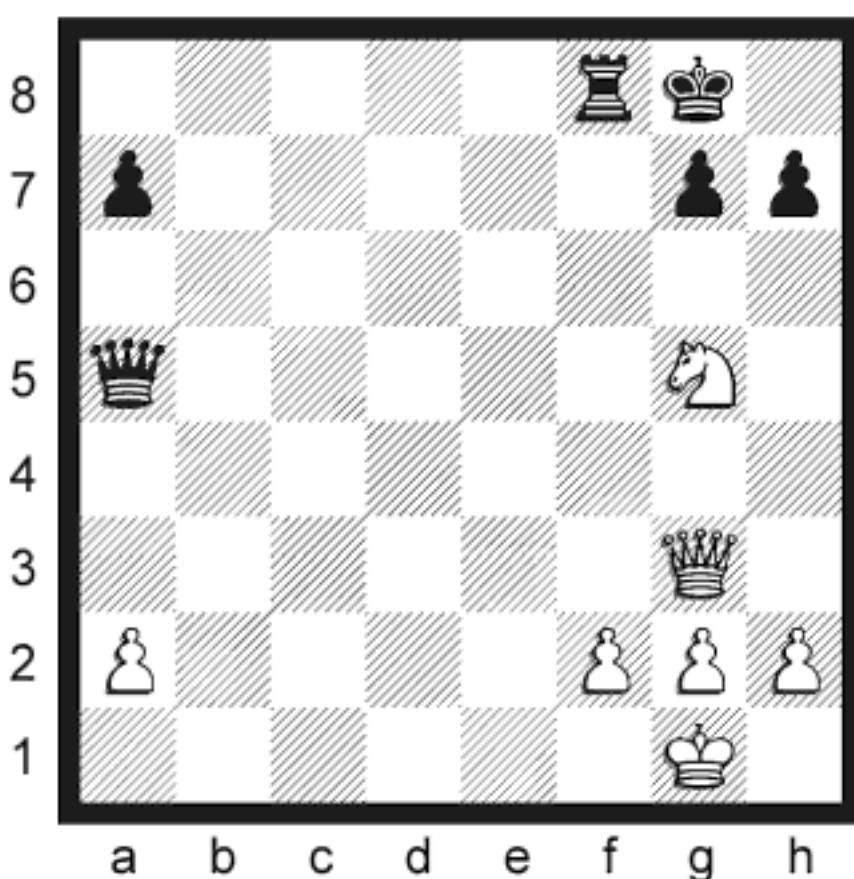


*Рисунок 133*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Cg5—f6  | Фb5:h5  |
| 2. Лg3:g7+ | Kpg8—h8 |
| 3. Лg7:f7+ | Kph8—g8 |
| 4. Лf7—g7+ | Kpg8—h8 |
| 5. Лg7:b7+ | Kph8—g8 |

6.  $\text{Лb7-g7+}$        $\text{Крg8-h8}$
7.  $\text{Лg7-g5+}$        $\text{Крh8-h7}$
8.  $\text{Лg5:h5}$

Комбинация спрятого мата, известная шахматистам уже несколько столетий, основана на идее двойного шаха. На *рисунке 134* комбинацию осуществляют белые.



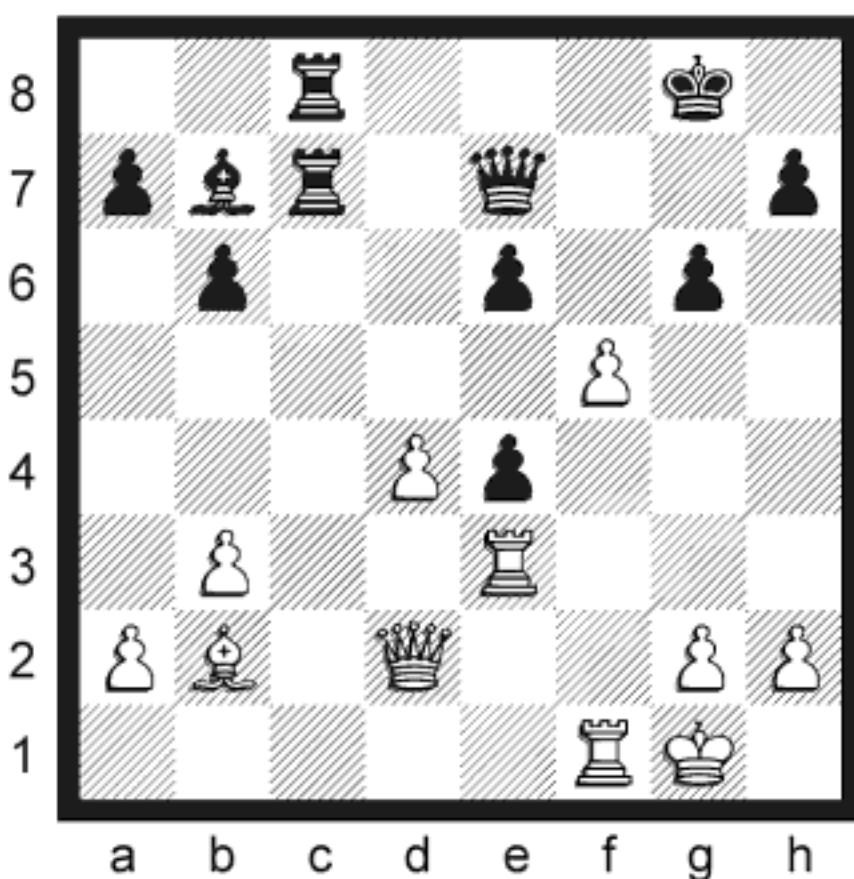
*Рисунок 134*

1.  $\Phi g3-b3+$        $\text{Крg8-h8}$
2.  $\text{Kg5-f7+}$        $\text{Крh8-g8}$
3.  $\text{Kf7-h6++}$        $\text{Крg8-h8}$
4.  $\Phi b3-g8+$        $\text{Лf8:g8}$
5.  $\text{Kh6-f7X}$

В ряду комбинаций особое место занимают комбинации с жертвой ферзя. Начинающему шахматисту следует отличать размен от жертвы ферзя.

Например, если игрок отдал ферзя, но получил за него три легкие фигуры, то это является для него лишь выгодным обменом.

Жертвой ферзя называется комбинация, при которой шахматист получает за него мало материала или же вообще не получает такового. Опытные шахматисты, использующие в своих партиях данную комбинацию, прежде чем решиться на жертву ферзя, анализируют десятки вариантов развития игры. На *рисунке 135* показана партия, состоявшаяся между Цукертортом и Блекберном в 1883 году. Оба противника стремились занять одну и ту же позицию. Но расчет Цукерторта, игравшего белыми, оказался сильнее и был основан на комбинации с эффектной жертвой ферзя.



*Рисунок 135*

зался сильнее и был основан на комбинации с эффектной жертвой ферзя.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. f5:g6   | Лс7—с2  |
| 2. g6:h7+  | Крg8—h8 |
| 3. d4—d5+  | е6—е5   |
| 4. Фd2—b4  | Лс8—c5  |
| 5. Аf1—f8+ | Крh8:h7 |
| 6. Фb4:e4+ | Крh7—g7 |

# ГЛАВА 7

## ЭНДШПИЛЬ

### Пешечные окончания

Большую часть шахматных окончаний составляют такие, в которых объявить мат неприятельскому королю имеющимися силами невозможно, и шахматисту приходится искать какие-либо пути к победе. Одним из таких путей является превращение пешки в ферзя или в другую фигуру.

Каждому начинающему шахматисту необходимо изучить пешечные окончания, когда после разменов всех фигур у каждого из противников остаются только короли и одна или несколько пешек. В таких окончаниях ведение игры требует точности: один неправильный ход может решить исход всей борьбы.

Анализ пешечных окончаний партии приводит шахматиста к многоходовому расчету, а следовательно, повышает его мастерство.

#### Король и пешка против короля

Поставить мат одной пешкой, даже если король располагается в углу доски, невозможно, однако такая партия может закончиться патом.

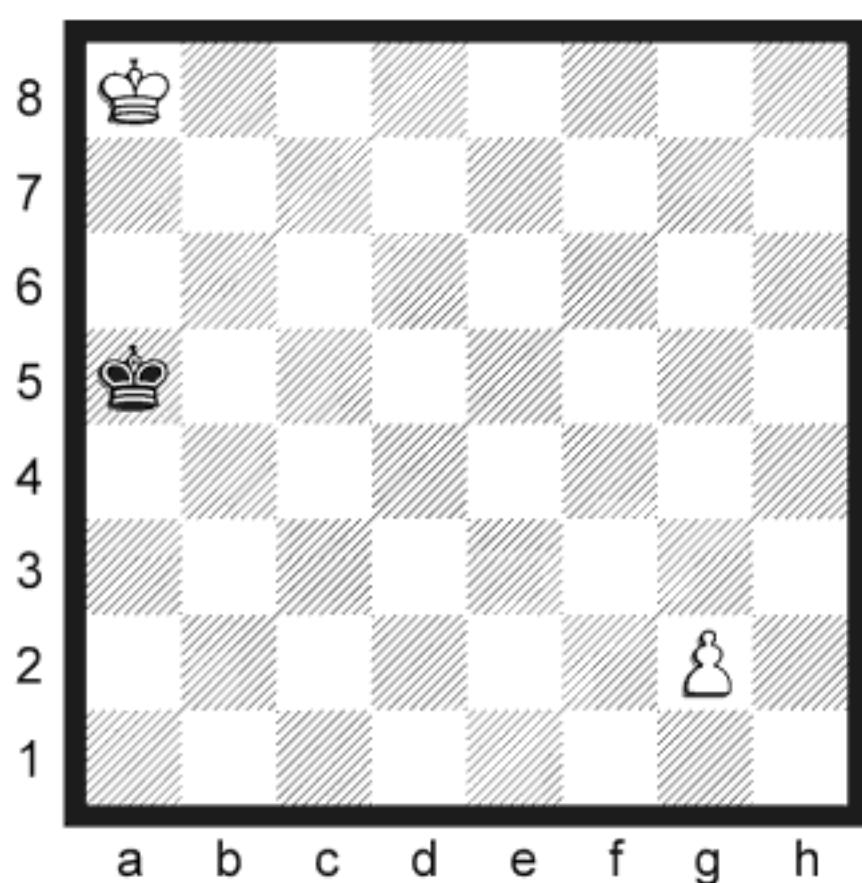
Чтобы выиграть, шахматисту нужно довести пешку до последней горизонтали и превратить ее в ферзя или ладью.

Пешка белых переходит в ферзи без помощи своего короля.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. h4—h5  | Крс5—d6 |
| 2. h5—h6  | Крд6—e6 |
| 3. h6—h7  | Кре6—f7 |
| 4. h7—h8Ф |         |

Исход боя короля и пешки можно определить, используя правило квадрата. Для этого мысленно надо начертить квадрат, сторона которого состоит из такого количества клеток, которое необходимо пройти пешке, чтобы превратиться в фигуру. При этом надо учитывать и поле, где находится пешка. Если король противника при своем ходе попадает в квадрат пешки, то он ее догоняет.

При использовании правила квадрата необходимо проверить, свободен ли путь, по которому король намеревается продвигаться к пешке неприятеля. Рассматривая *рисунок 137*,



*Рисунок 137*

можно подумать, что углами квадрата пешки g2 являются поля g2—g8—a8—a2.

Так как король черных уже располагается в квадрате, то даже при ходе белых он догонит пешку g2. Однако это впечатление обманчиво: пешка с начального поля g2 может пойти сразу на g4. Для определения квадрата пешки белых, расположенной на начальном поле, необходимо представить себе, что она уже находится на третьей горизонтали.

На данном рисунке король черных может догнать пешку белых по трем маршрутам: Кра5—b5—c5—d6—e7; Кра5—b5—c6—d7—e7—f7; Кра5—b4—c4—d5—e6—f7. Важно, чтобы король после каждого своего хода оказывался внутри пешечного квадрата. Если короля переставить с a5 на a2, то он сможет догнать пешку только по одному маршруту: по диагонали квадрата — Кра2—b3—c4—b5—e6—f7.

Если на этой диагонали будет какое-либо препятствие (*рис. 138*), то король, даже располагаясь в квадрате, не сможет догнать пешку.

1. g4—g5                    Крс4—d5

2. g5—g6

Задержать пешку противника королю помешала собственная пешка.

Если бы король черных располагался не на с4, а на с5, то он смог бы остановить пешку белых.

1. g4—g5                    Крс5—d6

2. g5—g6                    Крд6—e7

3. g6—g7                    Кре7—f7

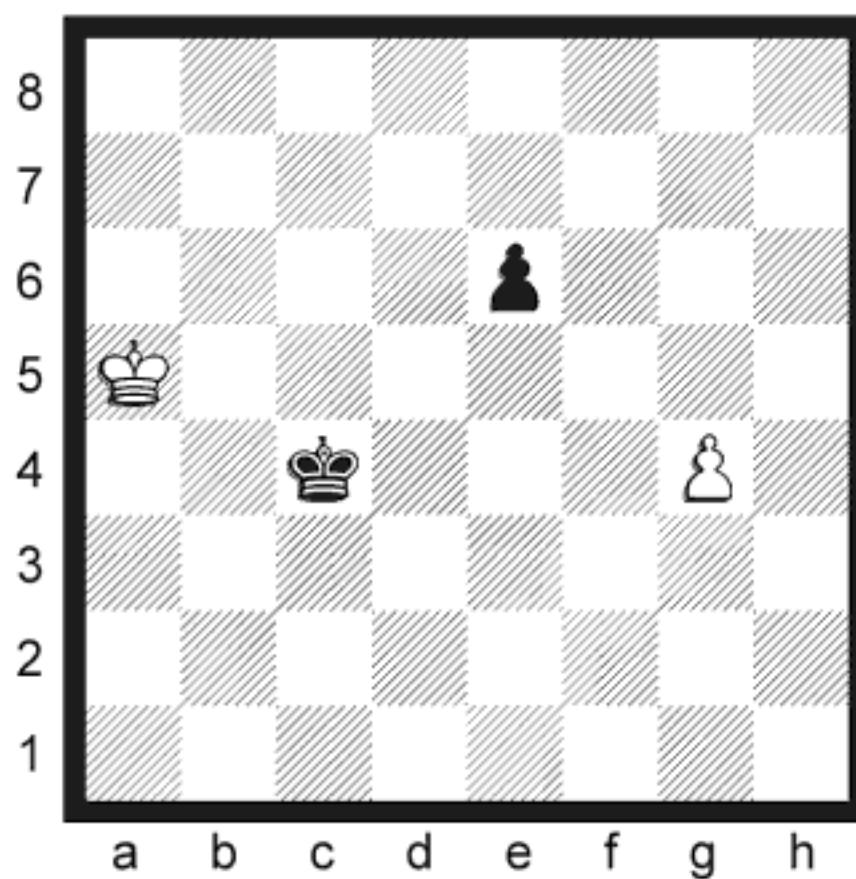


Рисунок 138

На рисунке 139 пешка белых стоит между королями. Король черных находится в квадрате пешки d5. Если следующий ход делают черные, то игра продолжается следующим образом.

1. ... Кре5—f6
2. Крс5—c6 Крf6—e7
3. Крс6—c7

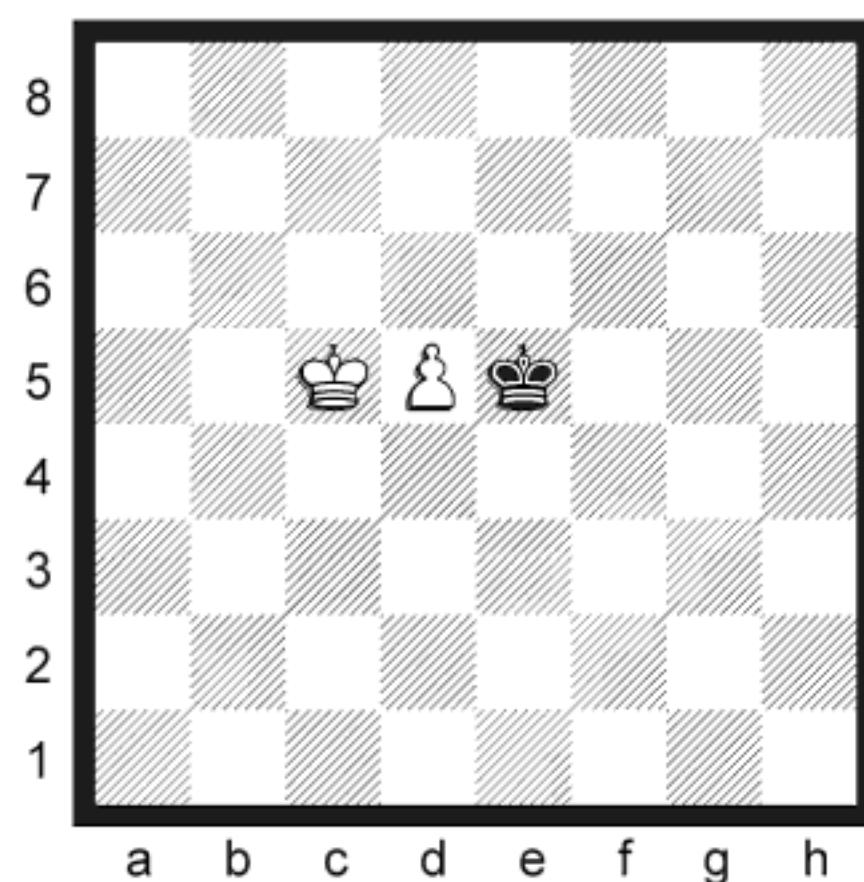


Рисунок 139

Под защитой короля пешка белых в три хода превращается в ферзя.

Как известно, положение королей по горизонтали или вертикали через одну клетку называется оппозицией. При таком противостоянии короли отнимают друг у друга по три промежуточных поля. У края доски, например, когда короли находятся на а3 и а5, отнимаются только два поля. При оппозиции весьма важно передать ход своему противнику. Это называется захватом оппозиции. Смыслом этого маневра является то, что неприятельский король, вынужденный сделать ход, должен уйти с занимаемого им лучшего для защиты поля.

Исход партии, показанной на *рисунке 140*, зависит от того, кто захватил оппозицию.

Если оппозицию захватили белые, и следующий ход за черными, то игра будет продолжаться по приведенной ниже схеме.

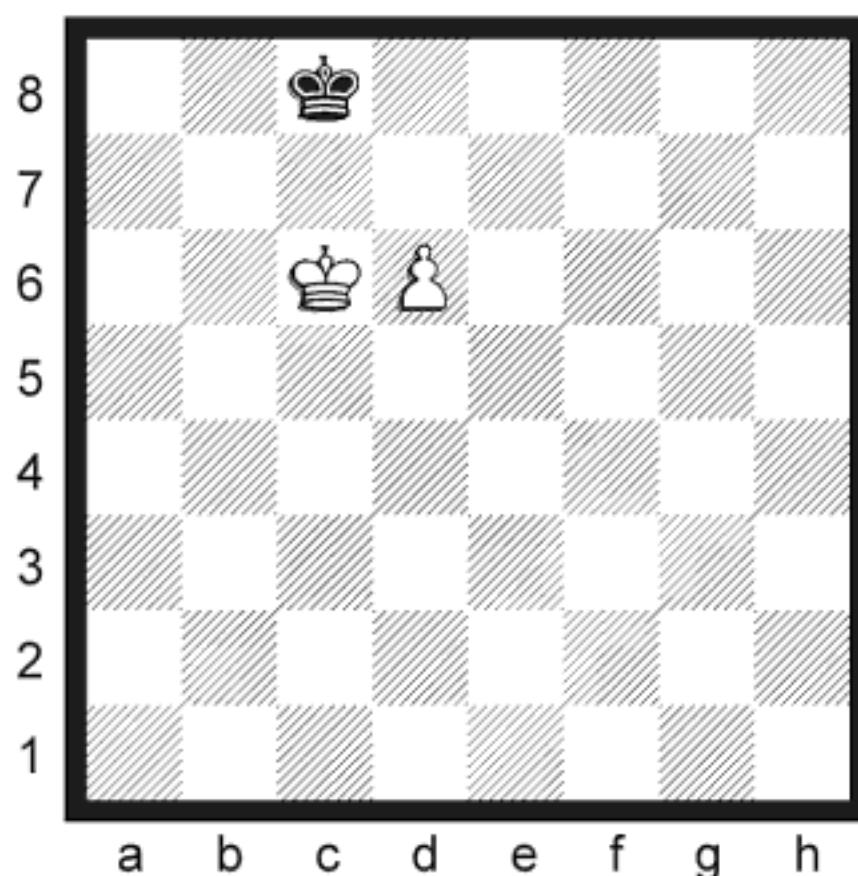


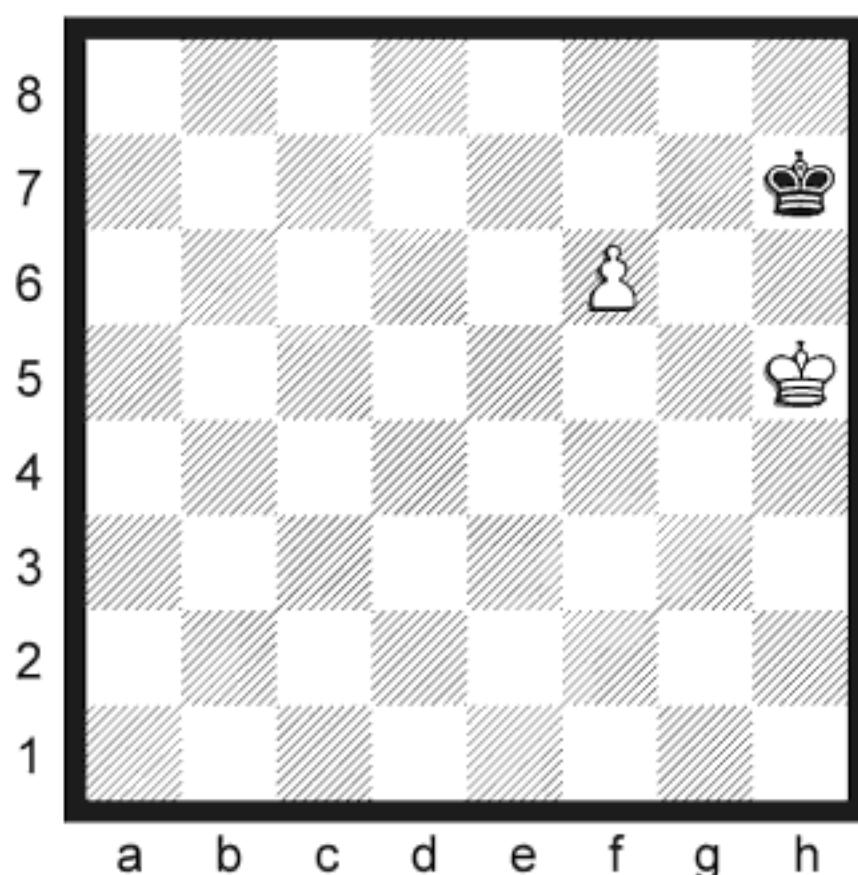
Рисунок 140

5. Kpd5—d6 Кре8—d8

Партия заканчивается ничьей.

Как уже говорилось, когда король находится сзади или сбоку от своей пешки, выигрыша добиться нельзя.

Однако в этом правиле есть одно исключение: сильнейшая сторона может одержать победу в том случае, если король противника не задержал во время пешку на седьмой горизонтали и вынужден был занять поле превращения (*рис. 143*).



*Рисунок 143*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kph5—g5 | Kph7—h8 |
| 2. Kpg5—h6 | Kph8—g8 |
| 3. Kph6—g6 | Kpg8—h8 |
| 4. Kpg6—f7 | Kph8—h7 |
| 5. Kpf7—e7 |         |

Теперь пешка может перейти в ферзи, и белые выиграют партию.

На *рисунке 144* показано противостояние королей, которые отнимают друг у друга поля b5, c5, d5.

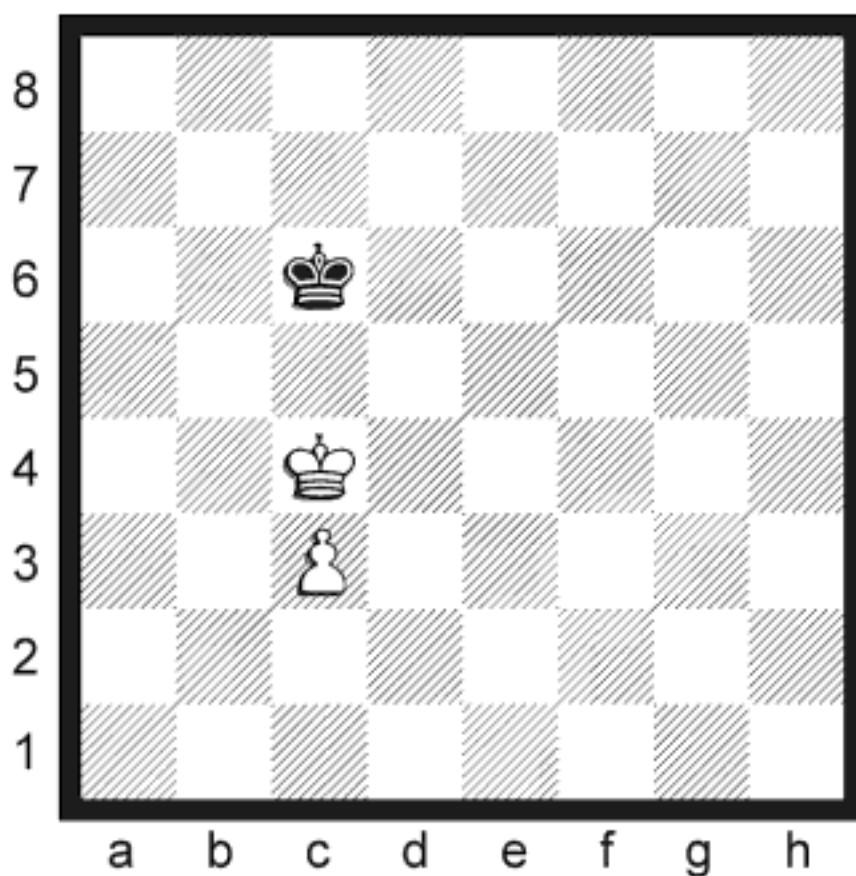


Рисунок 144

Исход этой партии зависит от того, кто захватил оппозицию. Если оппозицию заняли черные и ход за белыми, то результатом будет ничья.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крс4—d4 | Крс6—d6 |
| 2. Крд4—e4 | Крд6—e6 |
| 3. Кре4—d4 | Кре6—d6 |
| 4. с3—с4   |         |

Если оппозицию заняли белые и ход за черными, то белые выигрывают, переведя пешку в ферзи.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Крс6—d6 |
| 2. Крс4—b5 | Крд6—c7 |
| 3. Крb5—c5 | Крс7—b7 |
| 4. Крс5—d6 | Крb7—c8 |
| 5. Крд6—c6 | Крс8—d8 |
| 6. с3—с4   | Крd8—c8 |
| 7. с4—с5   | Крс8—d8 |
| 8. Крс6—b7 |         |

Рассмотрев две вышеприведенные позиции, можно сделать вывод, что если король распола-

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 3. Кр <sub>в</sub> 3—а4 | Кр <sub>д</sub> 6—с6 |
| 4. Кра4—а5              | Крс6—б7              |
| 5. Кра5—б5              |                      |

### **Ладейные пешки**

Шахматные правила для пешечных окончаний недействительны для ладейных пешек. Король проигрывающей стороны, расположенный на краю доски, всегда находит спасение в пате: ему достаточно приблизиться к полю превращения ладейной пешки, и ничья обеспечена.

Например, у белых есть слон и две пешки, но выиграть они не могут, поскольку короля черных не удается выманить из угла.

- |            |                      |
|------------|----------------------|
| 1. Cd4—e5+ | Кр <sub>в</sub> 8—а8 |
| 2. a6—а7   |                      |

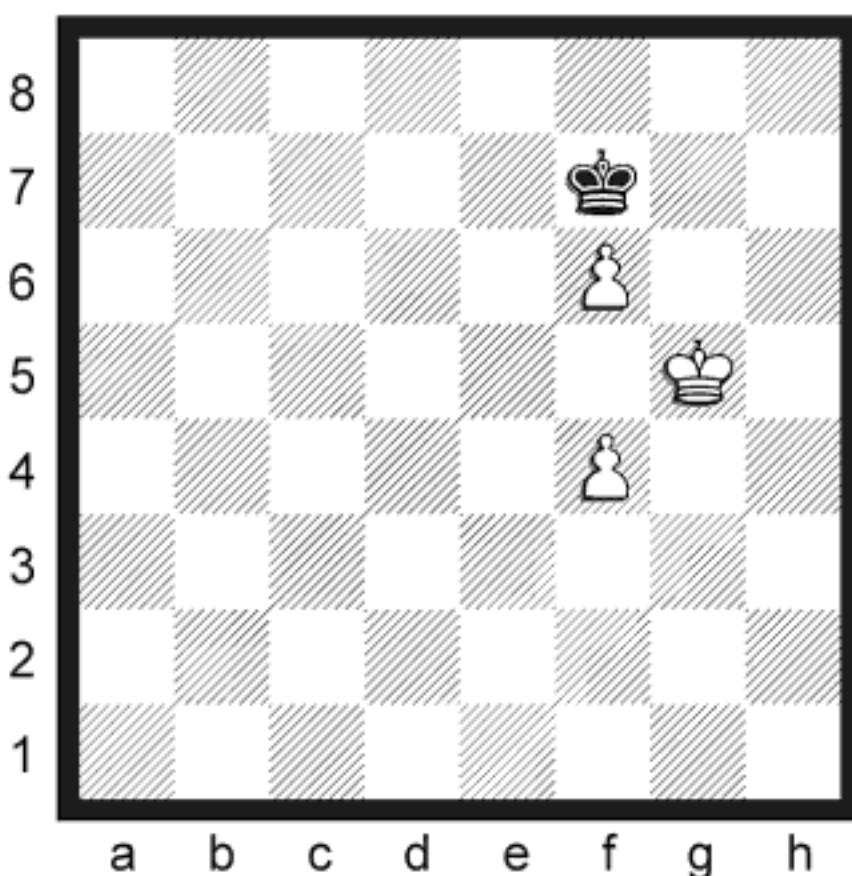
Или

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1. Кр <sub>в</sub> 6—б5 | Кр <sub>в</sub> 8—а8 |
| 2. а6—а7                | Кра8—б7              |
| 3. а4—а5                | Кр <sub>в</sub> 7—а8 |

### **Король и пешка против короля и пешки**

Когда у противников остается равный материал и при этом пешки являются непроходными, исход партии — ничья. Если одна из пешек попадает под атаку неприятельского короля, то получается рассмотренное выше окончание — король с пешкой против короля. Задача слабейшей стороны в этом случае заключается в своевременном переходе к ничейной позиции.

Без труда выигрывают две связанные и даже две сдвоенные пешки, что показано на *рисунке 149*.



*Рисунок 149*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpg5—f5 | Kpf7—f8 |
| 2. Kpf5—g6 | Kpf8—g8 |
| 3. f6—f7   | Kpg8—f8 |
| 4. f4—f5   |         |

В окончании партии, показанной на *рисунке 150*, на первый взгляд может показаться, что пешка белых обречена.

Но, применив правило квадрата, можно найти правильный ход. В данном случае белым лучше всего пойти g2—g3.

После этого хода пешка f4 будет защищена, а пешка g3 неуязвима — ее взятие выведет короля из квадрата пешки f4, и последняя перейдет в ферзи.

Из этого можно сделать вывод, что две проходные пешки, находящиеся на соседних вер-

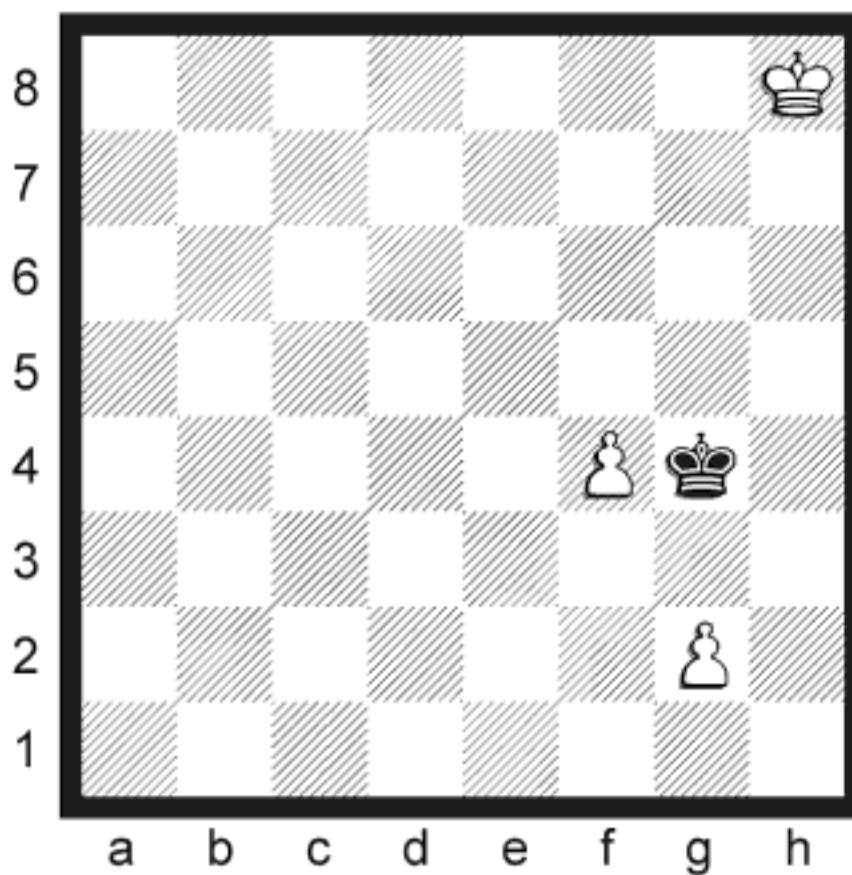


Рисунок 150

тикалях, могут защитить друг друга от нападения неприятельского короля.

В шахматной терминологии пешки, расположенные подобным образом, называются связанными.

### Король и две пешки против короля и пешки

В большинстве случаев перевес на одну пешку приводит к победе, но иногда результат игры зависит от взаимного расположения пешек, а также от активности королей.

На *рисунке 151* показана позиция, часто встречающаяся в шахматных окончаниях: при ходе черных они жертвуют пешку и таким путем добиваются ничьей.

1. ... f6—f5+
2. e4:f5+ Крg6—f6

При ходе белых они должны предупредить эту временную жертву пешки — тогда им удаст-

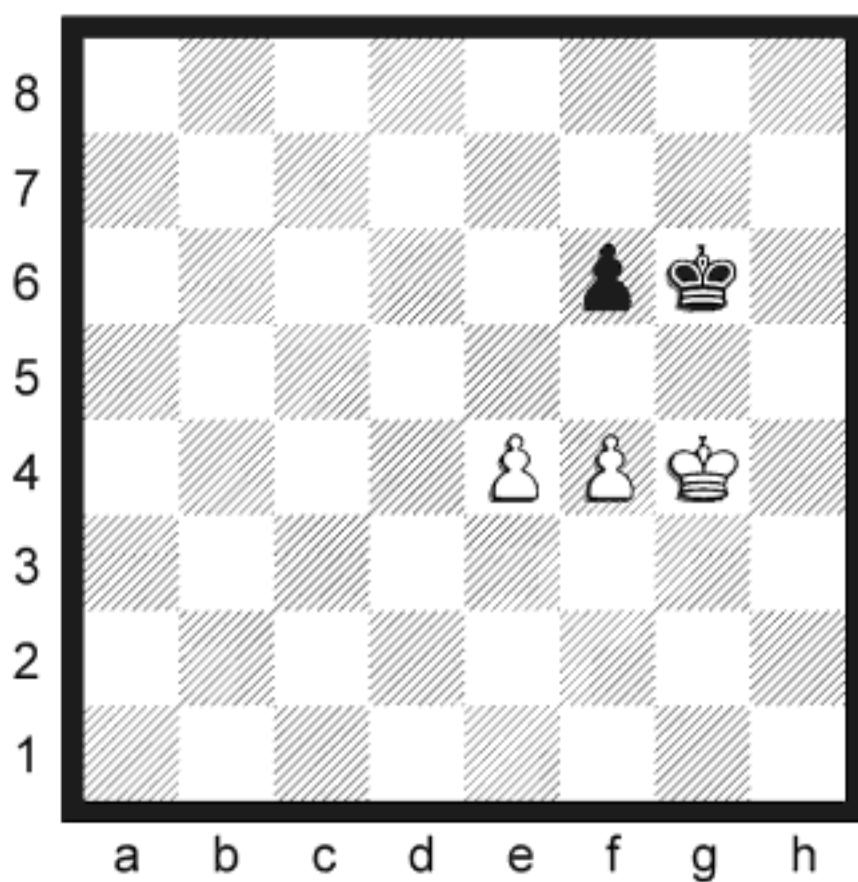


Рисунок 151

ся добиться выигрыша. При этом их ход  $f4-f5+$  ведет только к ничьей. Поэтому белым следует оставить его до более благоприятного момента.

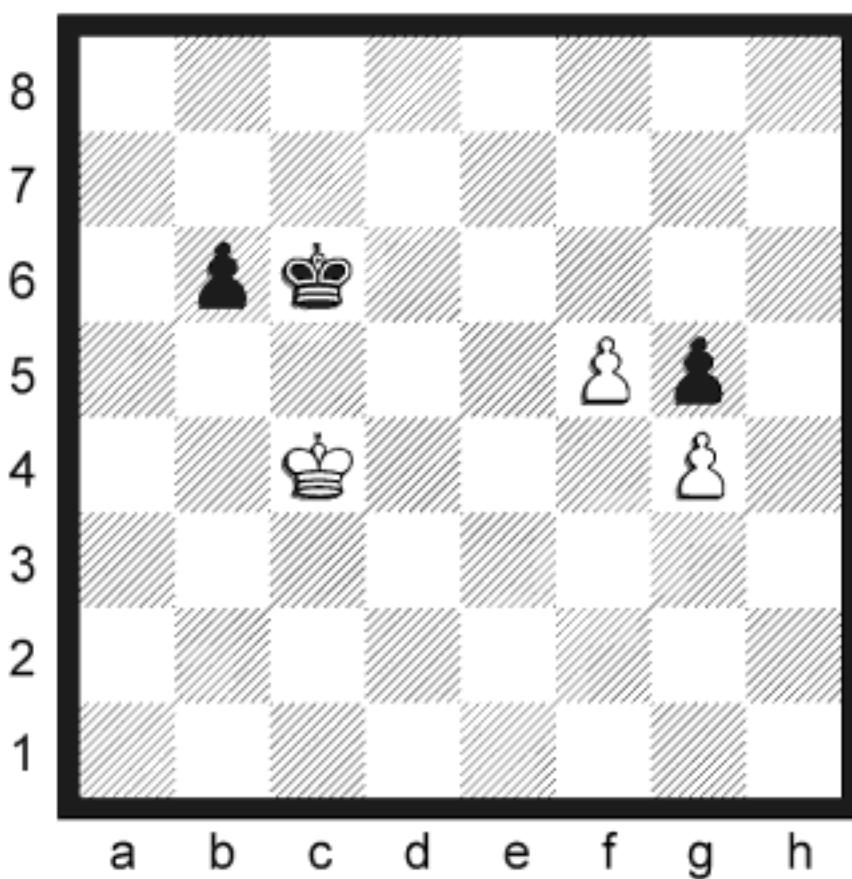
- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Kpg4—f3  | Kpg6—f7 |
| 2. Kpf3—e3  | Kpf7—e6 |
| 3. Kpe3—d4  | Kpe6—d6 |
| 4. f4—f5    | Kpd6—c6 |
| 5. e4—e5    | Kpc6—d7 |
| 6. e5—e6+   | Kpd7—d6 |
| 7. Kpd4—c4  | Kpd6—c6 |
| 8. Kpc4—b4  | Kpc6—d6 |
| 9. Kpb4—b5  | Kpd6—c7 |
| 10. Kpb5—c5 | Kpc7—c8 |
| 11. Kpc5—c6 |         |

Маневр белых состоит из трех этапов. Сначала они переводят короля на тот фланг, на котором возможен обход, а затем захватывают оппозицию с помощью блокирующего хода пешкой. После этого в благоприятной обстановке

При ходе белых игра будет проходить следующим образом.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Кре5—е4 | Кре7d6  |
| 2. Кре4—д4 | б5—б4   |
| 3. Кpd4—с4 | б4—б3   |
| 4. Крс4:б3 | Kpd6:d5 |
| 5. Кpb3—с3 | Kpd5—е4 |
| 6. Крс3—д2 | Кре4—f3 |
| 7. Kpd2—e1 | Kpf3:g4 |

На *рисунке 153* борьба идет между защищенной проходной и отдаленной проходной пешками.



*Рисунок 153*

Выигрыш белых связан с определенными техническими трудностями. После их хода Крс4—б4 черные добываются ничьей.

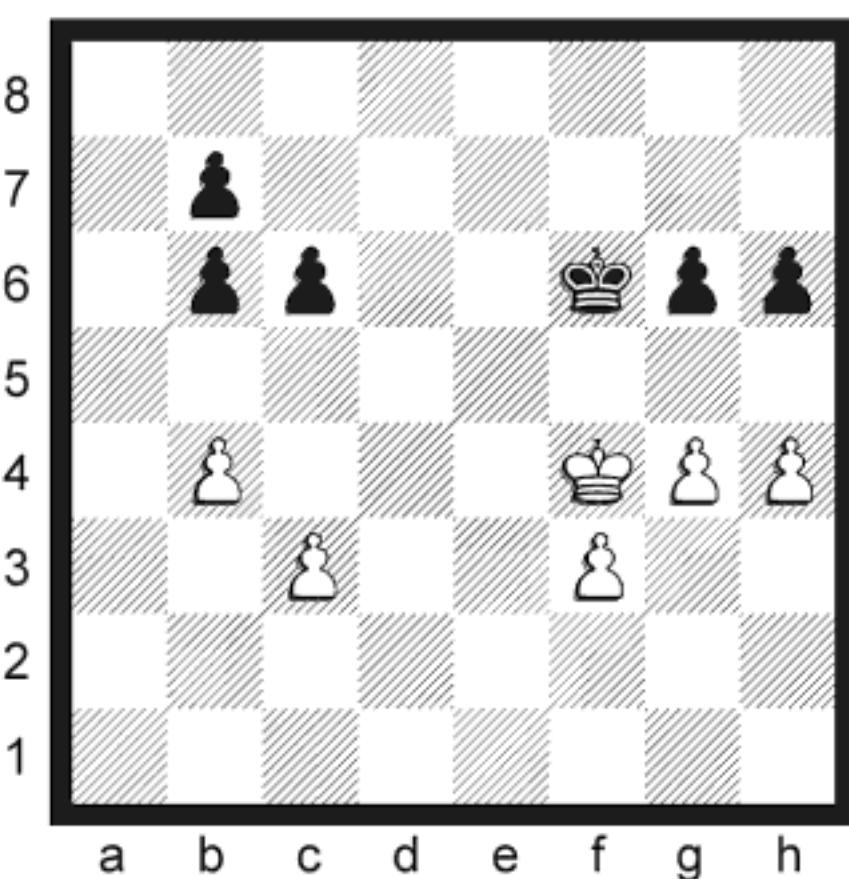
- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Крс4—б4 | b6—b5   |
| 2. Кpb4—c3 | Крс6—с5 |
| 3. Крс3—б3 | Крс5—d5 |
| 4. Кpb3—b4 | Kpd5—c6 |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 3. Kpd4—c3  | Kpd6—d5 |
| 4. Kpc3—b3  | Kpd5—c5 |
| 5. Kpb3—a3  | a5—a4   |
| 6. Kpa3—b2  | b5—b4   |
| 7. Kpb2—a2  | a4—a3   |
| 8. Kpa2—b3  | Kpc5—d5 |
| 9. Kpb3—a2  | Kpd5—c5 |
| 10. Kpa2—b3 | Kpc5—d5 |
| 11. Kpb3—a2 |         |

В пешечных окончаниях зачастую сказывается слабость сдвоенных пешек.

Хотя у обеих сторон равные силы, позиция черных на *рисунке 155* проигрышная, поскольку белые на правом фланге образуют проходную пешку, а черные на другом фланге добиться этого не могут. Игра развивается по приведенной ниже схеме.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpf4—e4 | Kpf6—e6 |
| 2. f3—f4   | b6—b5   |



*Рисунок 155*

3. f4—f5+ g6:f5
4. g4:f5+ Кре6—d6
5. Кре4—d4 b7—b6
6. Kpd4—e4 c6—c5
7. h4—h5 c5—c4
8. Кре4—d4 Kpd6—e7
9. Kpd4—d5 Кре7—d7
10. f5—f6 Kpd7—e8
11. Kpd5—e6

Как показывает этот пример, у стороны, имеющей две сдвоенные пешки, иссякают запасные ходы, что может стать причиной проигрыша.

## **Ладья против коня или слона**

В шахматной терминологии выигрыш ладьи за слона или коня называется выигрышем качества.

Как в середине игры, так и в эндшпиле, когда у каждой из сторон имеются пешки, перевес ладьи над слоном или конем в большинстве случаев приводит к победе.

### **Ладья против коня**

Если у противников не осталось пешек, то в эндшпиле игра ладьи против коня заканчивается ничьей. Правда, в этом случае есть исключения.

На *рисунке 156* черные проигрывают из-за недостатка ходов — цугцванга.

У коня черных нет ни одного безопасного хода. А передвижение короля на f8 ведет к мату.

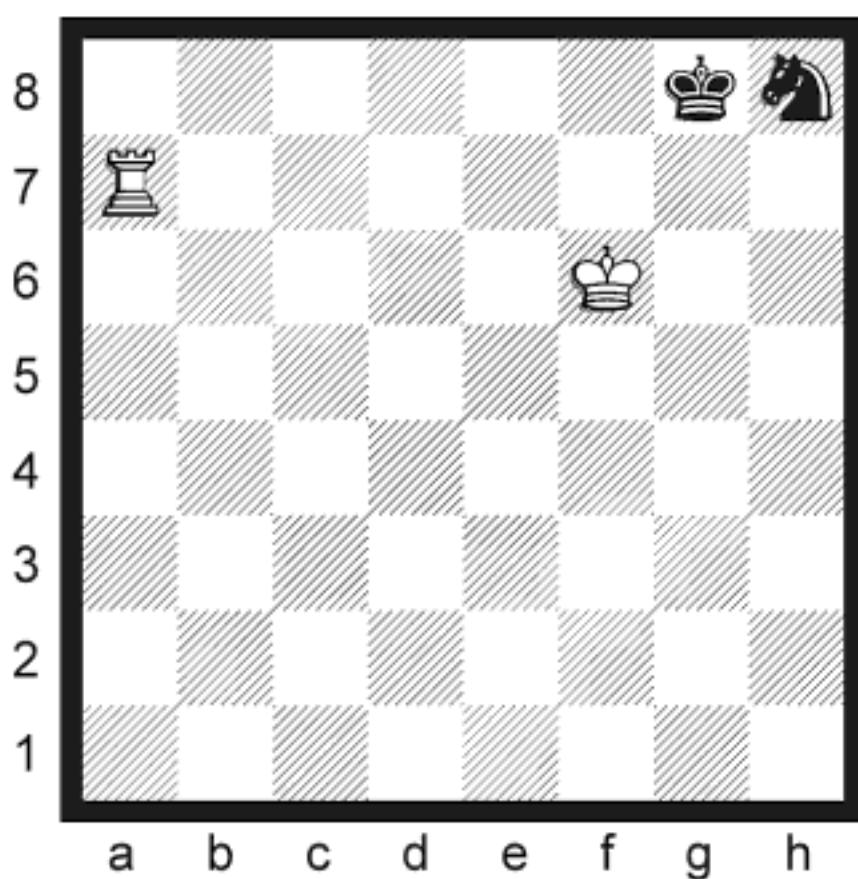


Рисунок 156

Если ход делают белые, то их тактикой будет передача хода противнику, то есть выжидательный ход, например  $\text{La7} - \text{b7}$ . На *рисунке 157* черным грозит мат, а их конь находится под ударом. Игра продолжается следующим образом.

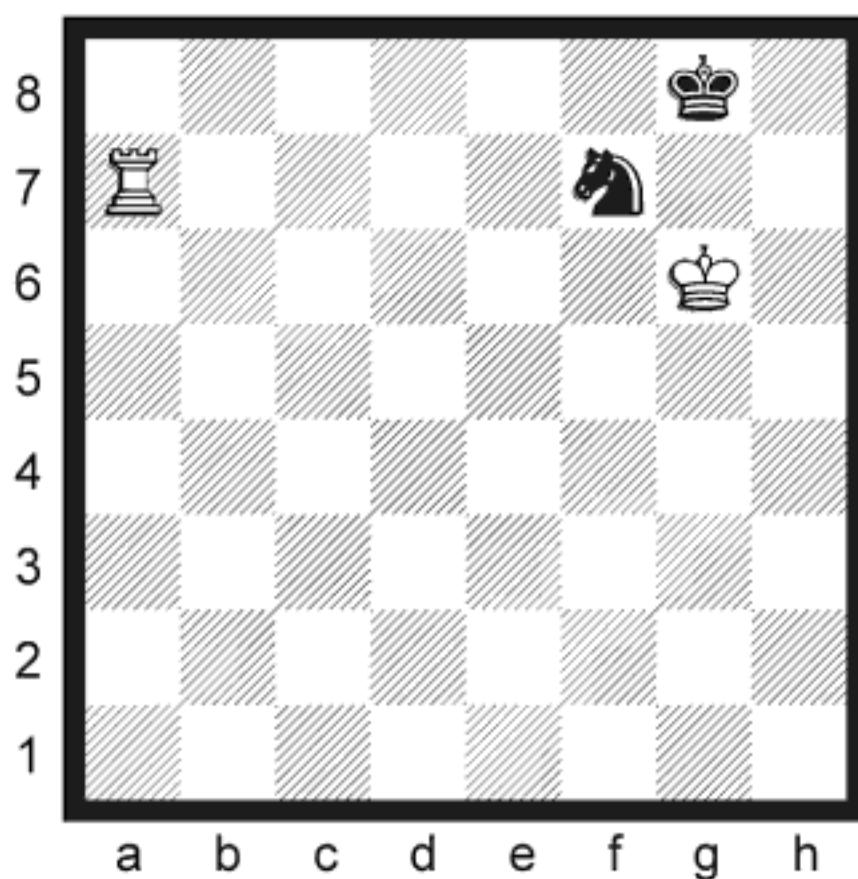


Рисунок 157

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Kf7—e5+ |
| 2. Kpg6—f6 | Ke5—g4+ |

3. Крf6—f5 Kg4—e3+

4. Крf5—e6

Далее игра может разворачиваться по двум направлениям.

I. 4. ... Ke3—g4

5. La7—a4 Kg4—h4

6. Kре6—f6 Kh6—f7

7. La4—a8+

II. 4. ... Ke3—c4

5. La7—a4 Kc4—d2

6. La4—f4

Таким образом, если король занимает позицию на краю доски, в борьбе ладьи против коня первой не удастся добиться успеха. Если король располагается в центре, сильнейшая сторона не сможет оттеснить его на край доски.

### **Ладья против слона**

В битве ладьи против слона даже при правильной защите невозможно оттеснить короля на край доски. Если же королю проигрывающей стороны приходится отступать к крайней горизонтали, то безопасным для него будет угол, противоположный цвету поля, по которому передвигается слон, то есть если слон белопольный, то безопасным для короля будет черный угол, а если чернопольный, то, наоборот, белый.

На *рисунке 158* слон чернопольный, а угловое поле a8 белое.

При ходе белых они выигрывают с помощью двойного удара.

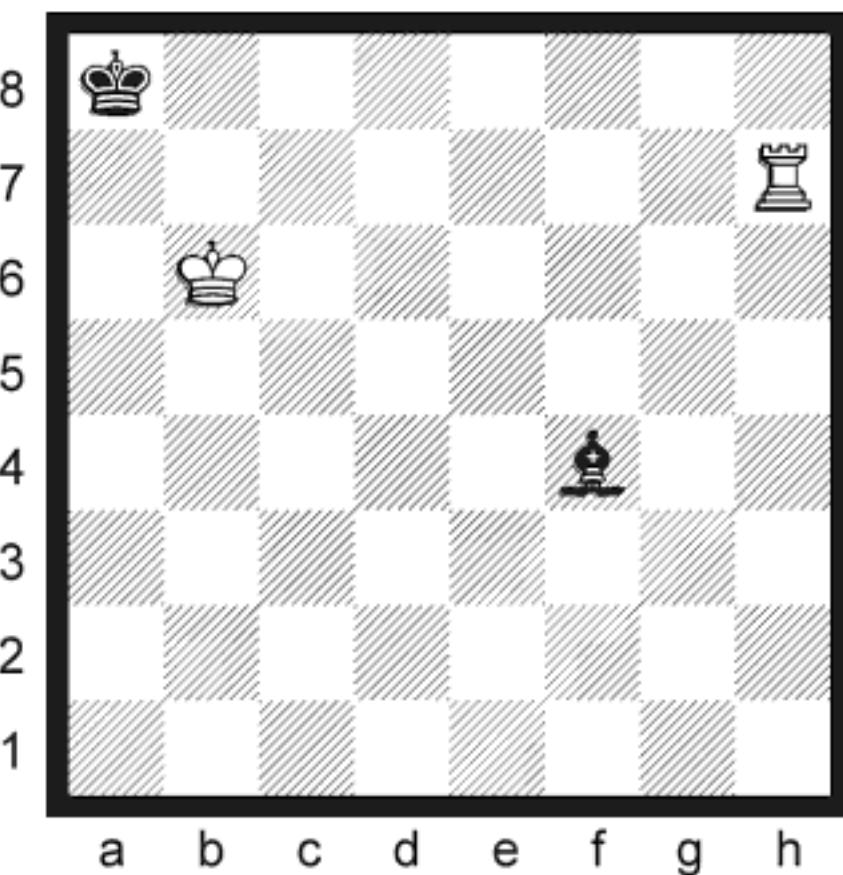


Рисунок 158

- |                      |           |
|----------------------|-----------|
| 1. $\Lambda c7-f7$   | $Cf2-d4+$ |
| 2. $Kpf6-g6$         | $Cd4-g1$  |
| 3. $\Lambda f7-f1$   | $Cg1-h2$  |
| 4. $\Lambda f1-h1$   | $Ch2-f4$  |
| 5. $\Lambda h1-h4$   | $Cf4-g3$  |
| 6. $\Lambda h4-g4$   | $Cg3-f2$  |
| 7. $\Lambda g4-g2$   | $Cf2-d4$  |
| 8. $\Lambda g2-d2$   | $Cd4-b6$  |
| 9. $\Lambda d2-b2$   | $Cb6-c7$  |
| 10. $\Lambda b2-c2$  | $Cc7-d6$  |
| 11. $\Lambda c2-c8+$ | $Cd6-f8$  |
| 12. $\Lambda c8-d8$  |           |

При ходе черных они вполне могут добиться ничьей.

- |                     |           |
|---------------------|-----------|
| 1. ...              | $Cf2-d4+$ |
| 2. $Kpf6-e6$        | $Kpg8-f8$ |
| 3. $\Lambda c7-f7+$ | $Kpf8-g8$ |
| 4. $\Lambda f7-d7$  | $Cd4-c3$  |

На рисунке 159 при ходе белых они выигрывают.

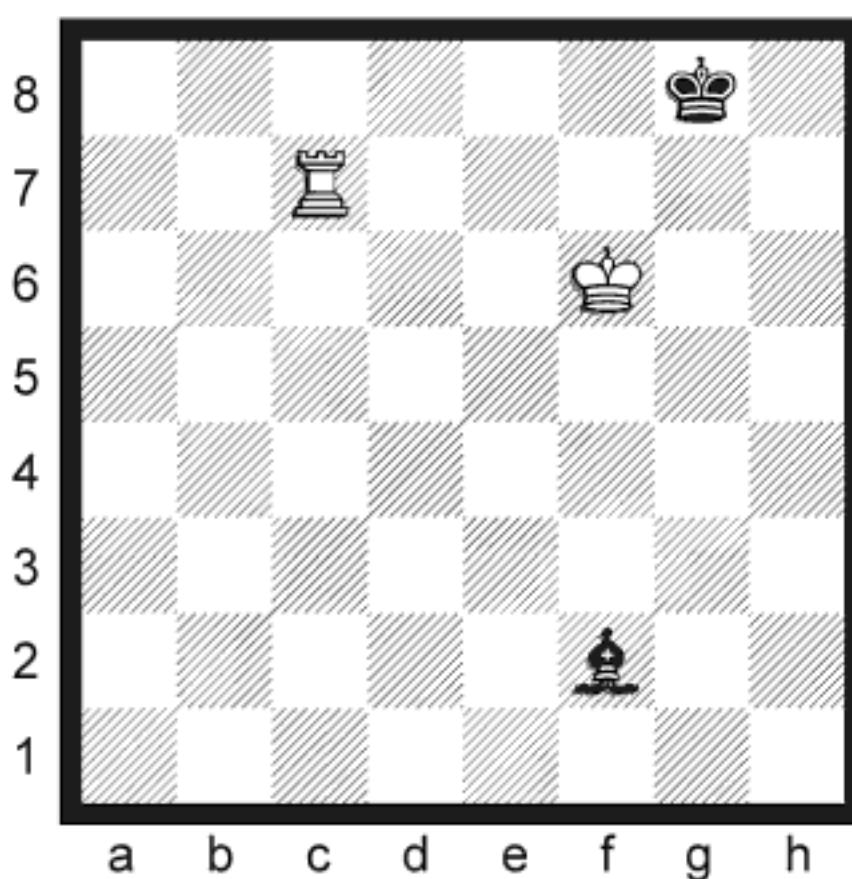


Рисунок 159

1. Kpd6—e6    Кре8—f8
2. Лd7—f7+    Кpf8—g8
3. Кре6—f6

Как видно из описания, у черных не получилось предотвратить третий ход противника, заняв слоном главную горизонталь.

После этого белые переводят короля на g6 и одерживают победу.

## Фигуры против пешек

Как правило, в эндшпиле фигуры выигрывают против пешек, за исключением некоторых случаев.

Так, при неудачном расположении фигур последние могут проиграть пешкам. Кроме того, подобные партии иногда заканчиваются ничьей.

### Ладья против пешки

Король и ладья побеждают короля и пешку в случаях, когда:

- король сильнейшей стороны задерживает пешку впереди;
- король проигрывающей стороны отрезан ладьей от поля превращения пешки (король белых по четвертой горизонтали, король черных — по пятой);
- король сильнейшей стороны подходит к пешке сбоку.

Когда пешка близка к полю превращения и при этом у ладьи неудачное расположение, пешка может оказаться сильнее ладьи.

На *рисунке 160* после хода белых c6—c7, ладья черных не может задержать пешку.

1. c6—c7                   Лd5—d6+
2. Kpb6—b5               Лd6—d5+
3. Kpb5—b4               Лd5—d4+

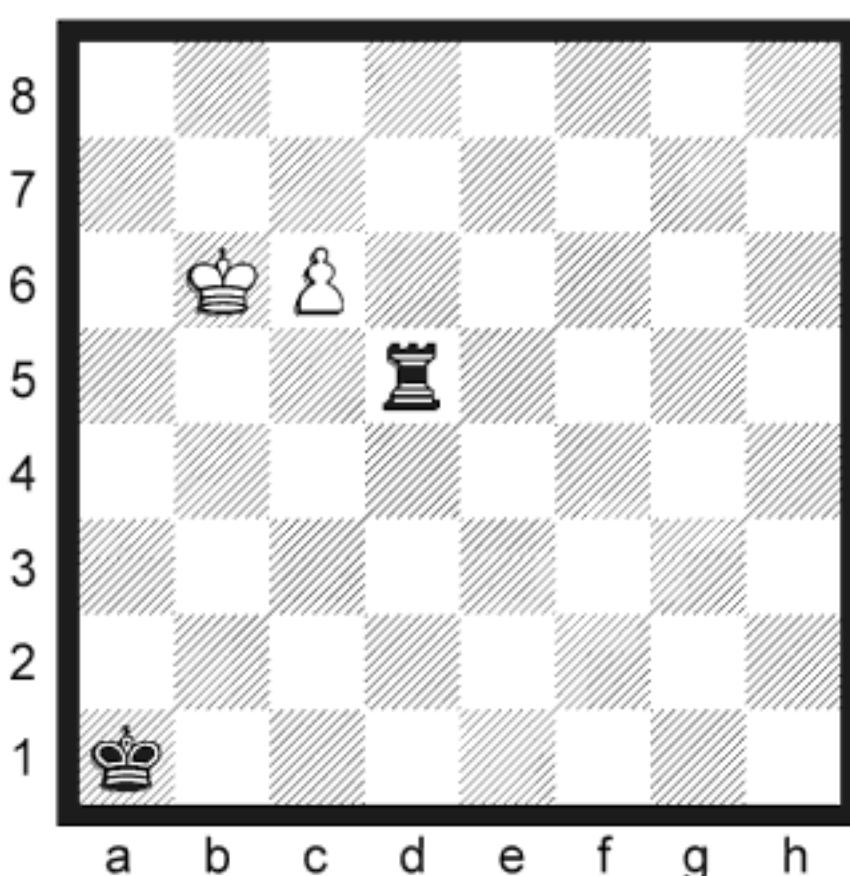


Рисунок 160

4. Крb4—b3      Аd4—d3+
5. Крb3—c2      Аd3—d4
6. с7—с8А      Аd4—a4
7. Крс2—b3

В данном примере черные проиграли, поскольку их ладья располагалась слишком близко к пешке. Если бы ладья черных стояла на d1 или h5, то партия могла закончиться ничьей. Одна ладья не сможет победить поддержанную королем пешку.

Если короля черных переставить с a1 на d8, белые окажутся в невыгодном положении.

1. Крb6—b7      Аd5—c5
2. Крb7—b6      Аc5—c1
3. Крb6—b7      Аc1—b1+
4. Крb7—a7      Крd8—c7

В партии, когда у противников остается по ладье и по пешке, королю слабейшей стороны следует препятствовать приближению к своей пешке неприятельского короля.

На *фигурке 161* партия заканчивается ничьей.

1. Крg3—g4      Аc2:c4+
2. Крg4—g5      Аc4—c3
3. Аd6:d2      Кре2:d2
4. h3—h4      Крd2—e3
5. h4—h5      Аc3—c5+
6. Крg5—g4      Кре3—e4
7. h5—h6      Кре4—e5
8. h6—h7      Аc5—c8
9. Крg4—g5      Кре5—e6
10. Крg5—g6      Кре6—e7
11. Крg6—g7

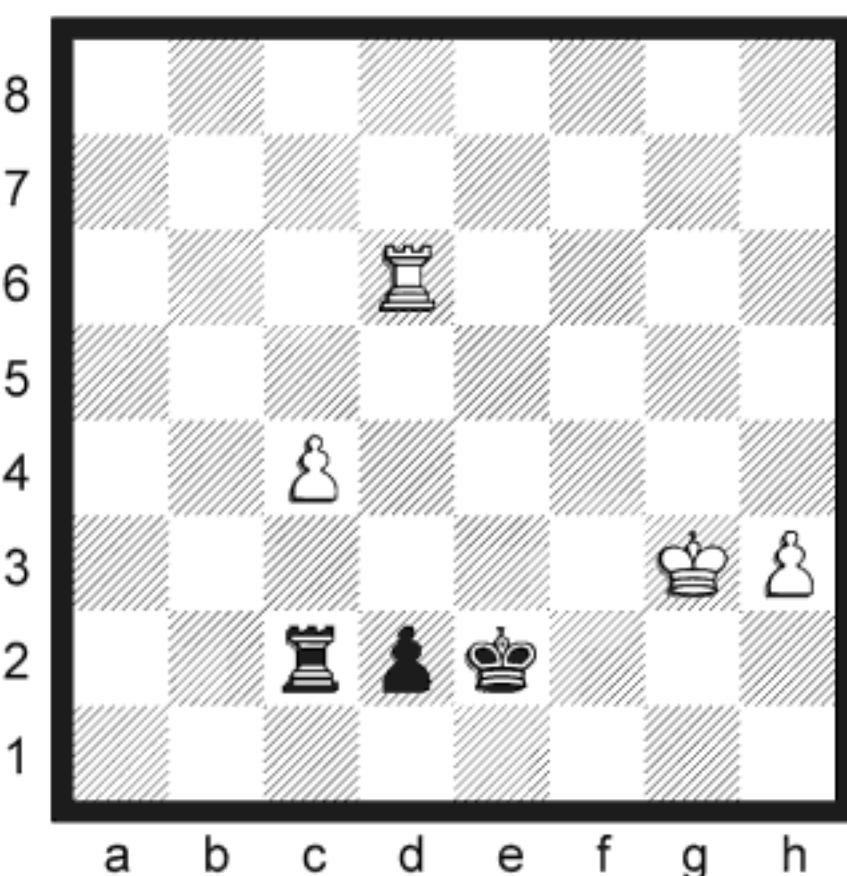


Рисунок 161

### Ладья и легкие фигуры против пешек

Две связанные пешки, которые достигли противоположного лагеря, оказываются сильнее ладьи и легкой фигуры.

На *рисунке 162* две пешки дошли до третьей горизонтали. Поскольку оба короля расположены далеко от них, они не участвуют в борьбе.

Если в помощь белым добавить ладью или слона (коня) и поставить их на любое поле, кроме тех, с которых они сразу могут атаковать одну из пешек, то пешки окажутся сильнее.

Представим, что ладья белых располагается на поле h4.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 1. $\text{Лh4—h3}$ | $\text{b3—b2}$ |
| 2. $\text{Лh3—h1}$ | $\text{c3—c2}$ |

Представим, что слон белых находится на поле f3.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 1. $\text{Cf3—d5}$ | $\text{c3—c2}$ |
| 2. $\text{Cd5—e4}$ |                |

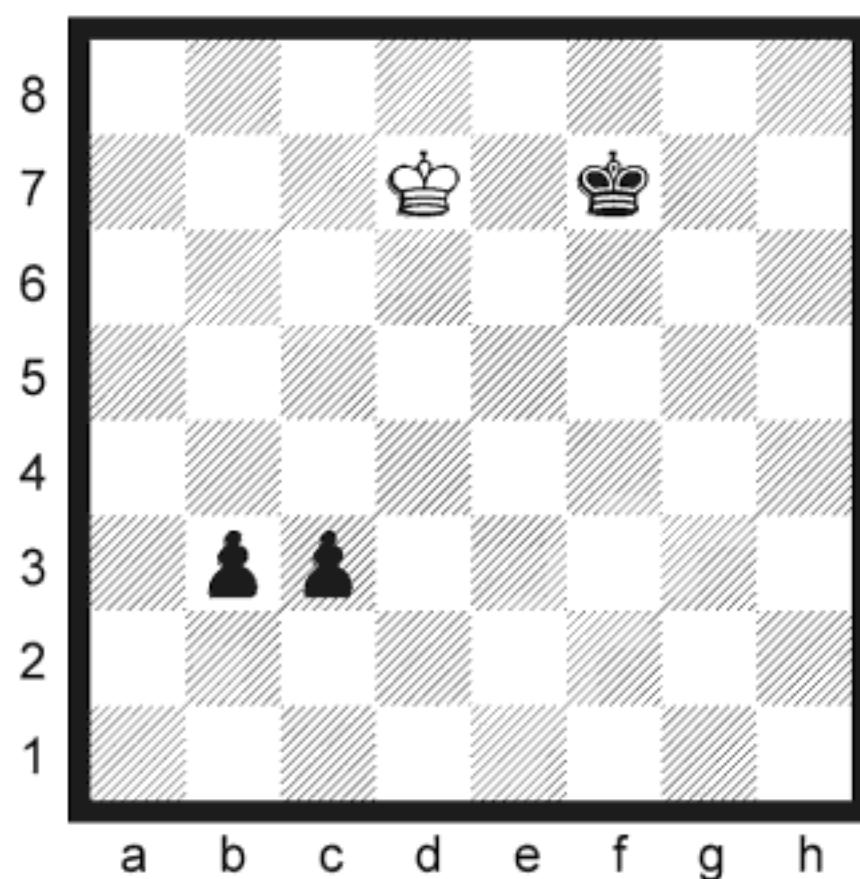


Рисунок 162

Если поставить короля белых на поле e1, то он сможет задержать пешки неприятеля.

1. Крe1—d1    с3—c2+
2. Крd1—d2

### **Ферзь против пешки**

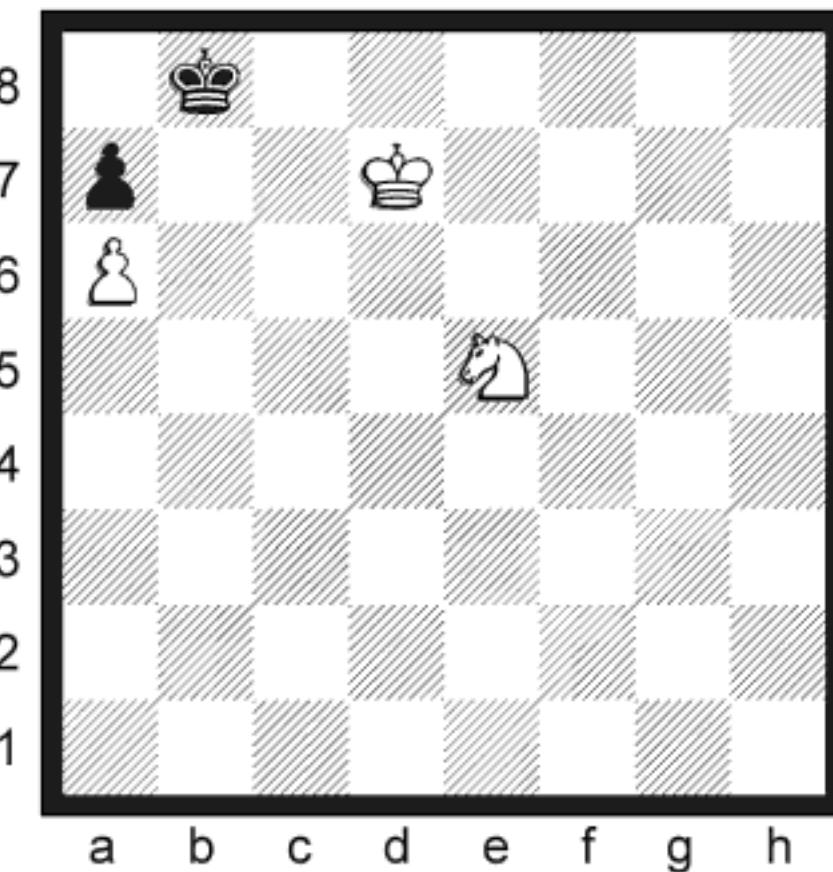
В эндшпиле ферзь выигрывает против пешек b, d, e, g и дает ничью в борьбе с пешками a, c, f, h, поддержанных королем и расположенных на предпоследней горизонтали. Однако из этого правила есть исключения.

На *рисунке 163* выигрыш белых обеспечивается при положении их короля на расстоянии двух ходов от поля b3, то есть на полях a5, b5, c5, d5, d4.

Если черные будут стремиться к ничьей, то белым удастся приблизить своего короля и, несмотря на равенство сил, черные не смогут спастиесь от матов.

рых ладейная пешка и слон не могли победить короля неприятеля.

На *рисунке 164* приведено еще одно положение, заканчивающееся ничьей.



*Рисунок 164*

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpd7—c6 | Kpb8—a8 |
| 2. Ke5—f7  | Kra8—b8 |
| 3. Kf7—d6  | Kpb8—a8 |
| 4. Kd6—b5  | Kra8—b8 |
| 5. Kb5—c7  | Kpb8—c8 |

Чтобы выиграть, белым нужно заставить черного короля уйти с d8 и поставить своего короля на b7. Однако в данной ситуации это является невыполнимой задачей, поэтому партия заканчивается ничьей.

Позиция, изображенная на *рисунке 165*, напоминает предыдущую, но в подобных положениях белые вполне могут добиться победы.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpd7—d8 | Kpb8—a8 |
| 2. Ke5—c6  | b7:c6   |

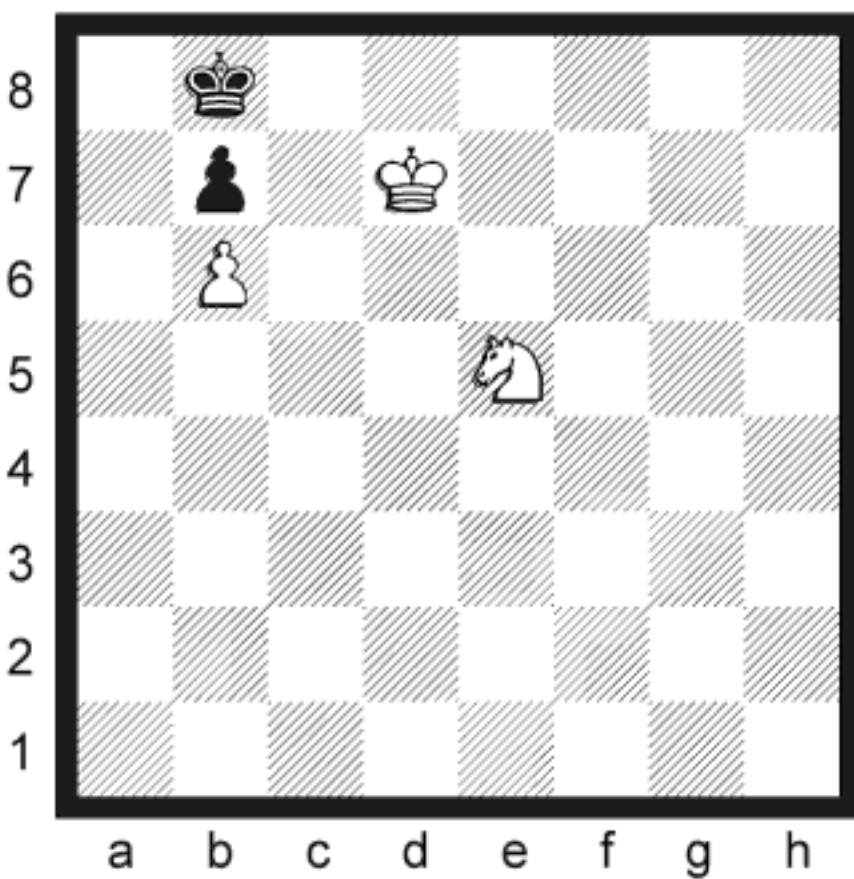


Рисунок 165

3. Kpd8—c7

Далее белые объявляют мат в три хода.

На *рисунке 166* представлена интересная позиция, которая довольно редко встречается в партиях. Следующий ход делают черные.

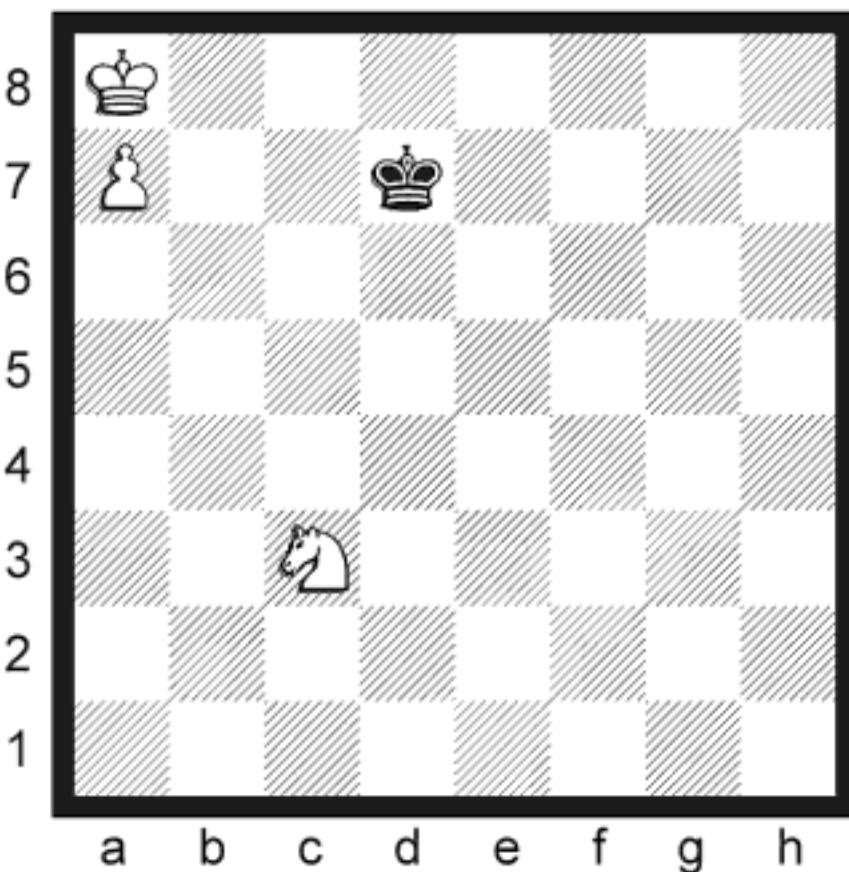


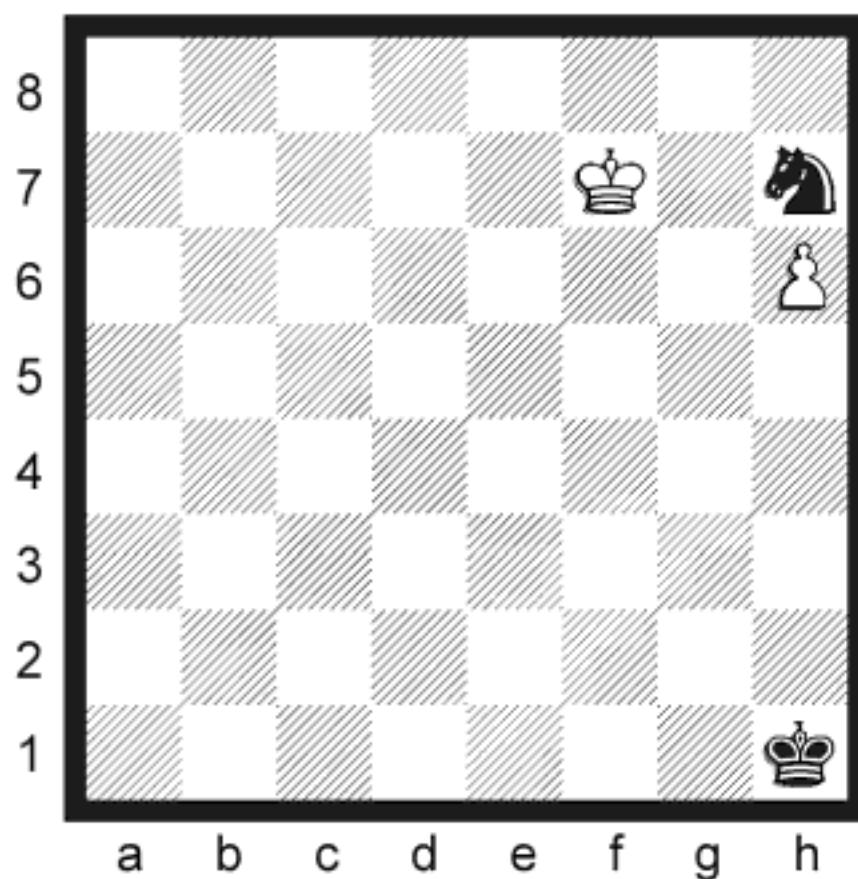
Рисунок 166

1. ...                    Kpd7—c7

2. Kc3—b5+            Kpc7—c8

3. Kb5—d6+ Крс8—с7

Возникает вопрос, могут ли белые выиграть темп, маневрируя конем. При каждом своем ходе конь меняет цвет поля: через четное количество ходов он будет на черном поле, через нечетное — на белом. Однако и король черных таким же образом меняет цвет поля. Поэтому данная партия заканчивается ничьей. Позиция, показанная на *рисунке 167*, довольно часто встречается в шахматных окончаниях.



*Рисунок 167*

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Kpf7—g7 | Kh7—g5 |
| 2. Kpg7—g6 | Kg5—e6 |
| 3. Kpg6—f7 | Ke6—f8 |
| 4. Kpf6—f7 | Kf8—h5 |
| 5. Kpf5—g7 | Kh7—g5 |

Окончание партии, изображенное на *рисунке 168*, заканчивается ничьей.

Ладейная пешка проигрывает слону в случаях, когда слон белопольный, а угловое поле

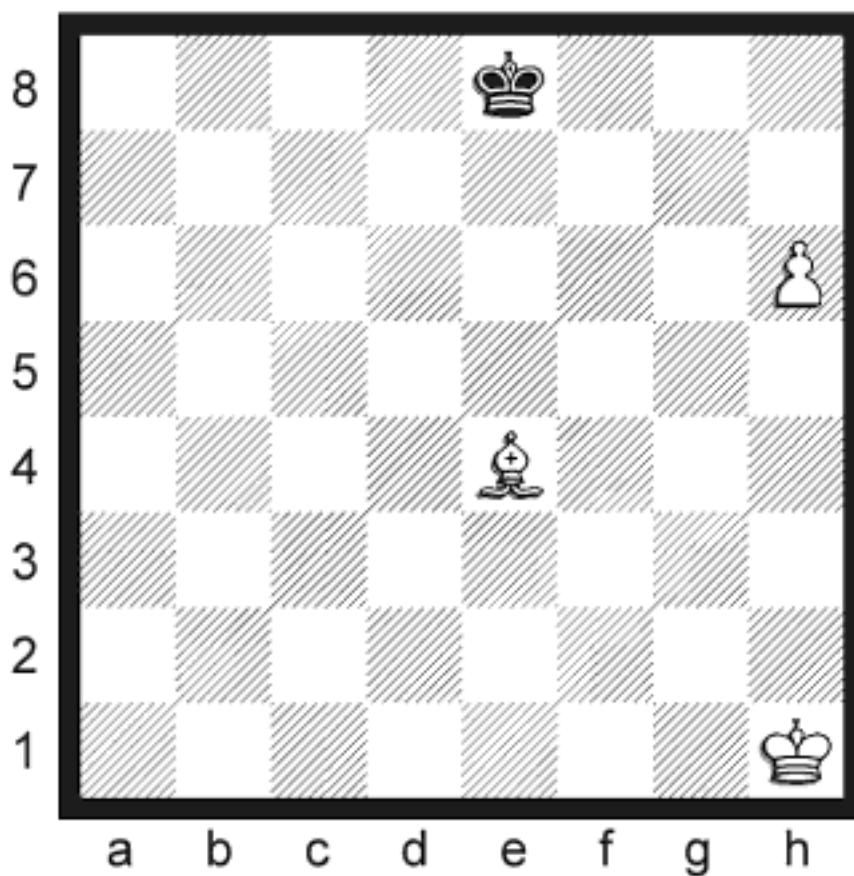


Рисунок 168

черное, и наоборот, когда слон чернопольный, а угловое поле белое.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. ...    | Кре8—f7 |
| 2. Сe4—h7 | Kpf7—f6 |
| 3. Ch7—g8 | Kpf6—g6 |
| 4. h6—h7  | Kpg6—g7 |

## Ладейные окончания

Согласно шахматной статистике, ладейные окончания встречаются намного чаще других. Кстати, они в большинстве случаев переходят в пешечное окончание ладья против пешки.

Стоит отметить, что чем дальше ладья располагается от объекта нападения, тем эффективнее ее атака. Рассмотрим простой ладейный эндшпиль — ладья против ладьи и пешки.

Как известно, преимущество в пешку не всегда приводит к победе в пешечных окончаниях.

полагается на краю доски, ладья черных — на предпоследней горизонтали.

Белым при движении пешки противника вперед грозит поражение, однако при умелой защите они могут добиться ничьей. При таком положении фигур можно использовать защиту Филидора.

Стоит отметить, что защита Филидора — важнейшая в пешечных окончаниях, и чтобы добиться ничьей, слабейшей стороне следует стремиться именно к ней.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Лb5—b3  | e4—e3   |
| 2. Лb3—b8  | Kpf4—f3 |
| 3. La8—f8+ | Kpf3—e4 |
| 4. Lf8—e8+ | Kre4—d4 |
| 5. Le8—d8+ | Kpd4—c5 |

Интересно, что на первом ходу белые не принимают никаких попыток помешать движению неприятельской пешки вперед. Цель этого выжидательного хода — лишить короля противника укрытия от шахов. В шахматной терминологии это называется правилом убежища. Данное правило было открыто Филидором.

При ходе белых в окончании на *рисунке 170* они могут добиться позиции Филидора, а затем ничьей.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpc2—d2 | La3—a2+ |
| 2. Kpd2—e1 | Kre5—f4 |
| 3. Lb8—b3  |         |

При ходе черных они могут ходом La3—d3 отрезать короля противника от поля превращения и одержать победу. Вообще в позициях, где

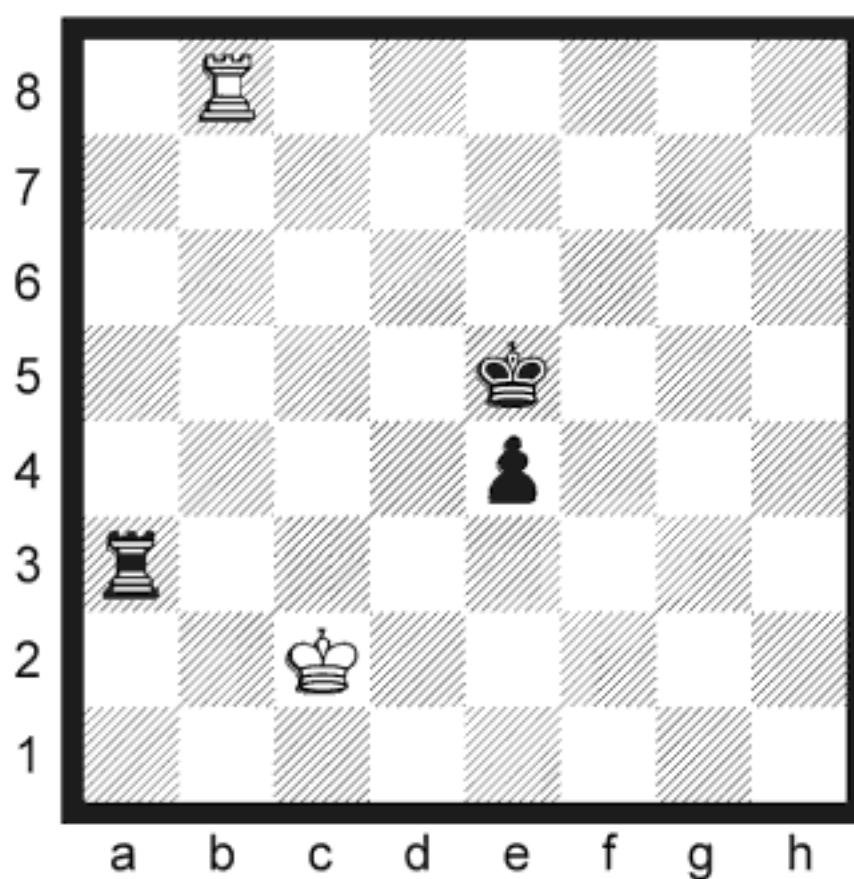


Рисунок 170

король слабейшей стороны отрезан от поля превращения пешки, вся тяжесть борьбы с проходной пешкой, как уже упоминалось выше, падает на ладью. Защита же слабейшей стороны в таких положениях в большинстве случаев связана с непреодолимыми трудностями.

Позиция, изображенная на *рисунке 172*, была рассмотрена еще в 1497 году в шахматном учебнике Люсены, который указал самый оптимальный путь к выигрышу.

1. ...                   Лf1—f3

2. Лg2—g4           Лf3—f1

Цель второго хода белых заключалась в заслоне ладьей короля от шаха. В шахматах это называется методом заслона.

3. Кре8—d7           Лf1—d1+

4. Кpd7—e6           Лd1—e1+

5. Кре6—f6           Лe1—f1+

6. Кpf6—e5           Лf1—e1+

7. Лg4—e4

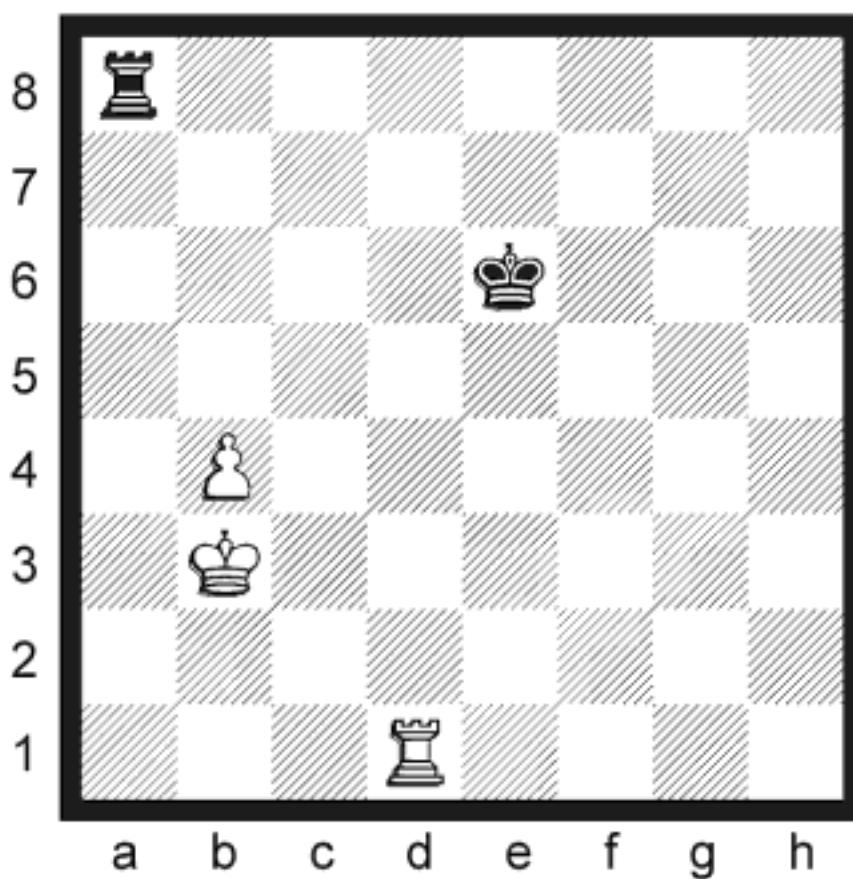


Рисунок 174

Из описания видно, что если бы король черных располагался на e7, то белые добились бы победы. На *рисунке 175* показана интересная позиция, при которой ладья и две пешки белых

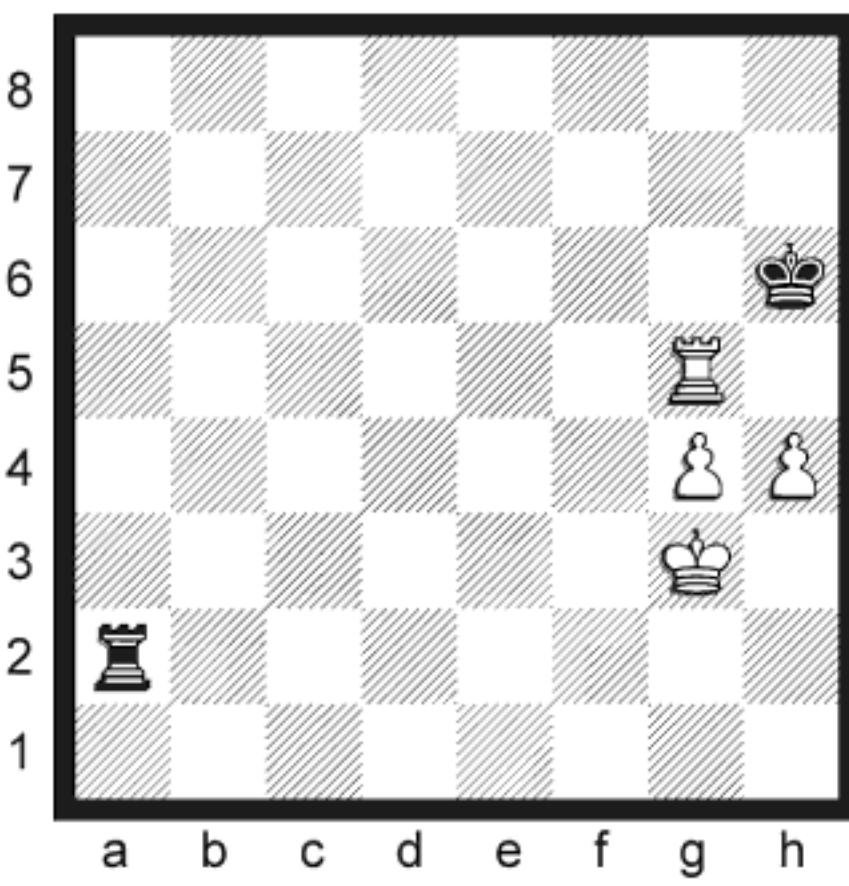


Рисунок 175

образуют треугольник. В шахматной терминологии подобные положения называются треугольными.

Ладья белых может располагаться на h5, а король черных на g6. При ходе белых они переводят ладью на f5 и выигрывают.

При ходе черных и их хорошей защите возможна ничья.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Ла2—а3+ |
| 2. Крg3—f4 | Ла3—а4+ |
| 3. Крf4—e5 | Ла4—а5+ |
| 4. Крe5—f6 | Ла5—а6+ |
| 5. Крf6—e7 | Ла6—а4  |

У короля белых нет укрытия рядом с пешками, а улучшить позицию ладьи без потери пешки они не могут. Поэтому партия заканчивается ничьей.

Если в эндшпиле идет борьба ладьи и пешки против ладьи и пешки, то обычный результат такой партии — ничья.

Однако в подобных партиях победу может одержать одна из сторон — та, у которой пешка грозит перейти в ферзи.

Так, на *рисунке 176* показана позиция из партии Нежметдинов (белые) — Штальберг (черные). В этой игре победили белые.

Рассматривая ладейные окончания, начинающему шахматисту обязательно надо обратить внимание на ситуации, когда две связанные пешки на одном фланге противостоят одной проходной пешке, находящейся на другом фланге.

Прежде всего следует знать одно из важнейших правил ладейных окончаний, согласно которому ладья должна располагаться сзади своей проходной пешки для страховки ее дви-

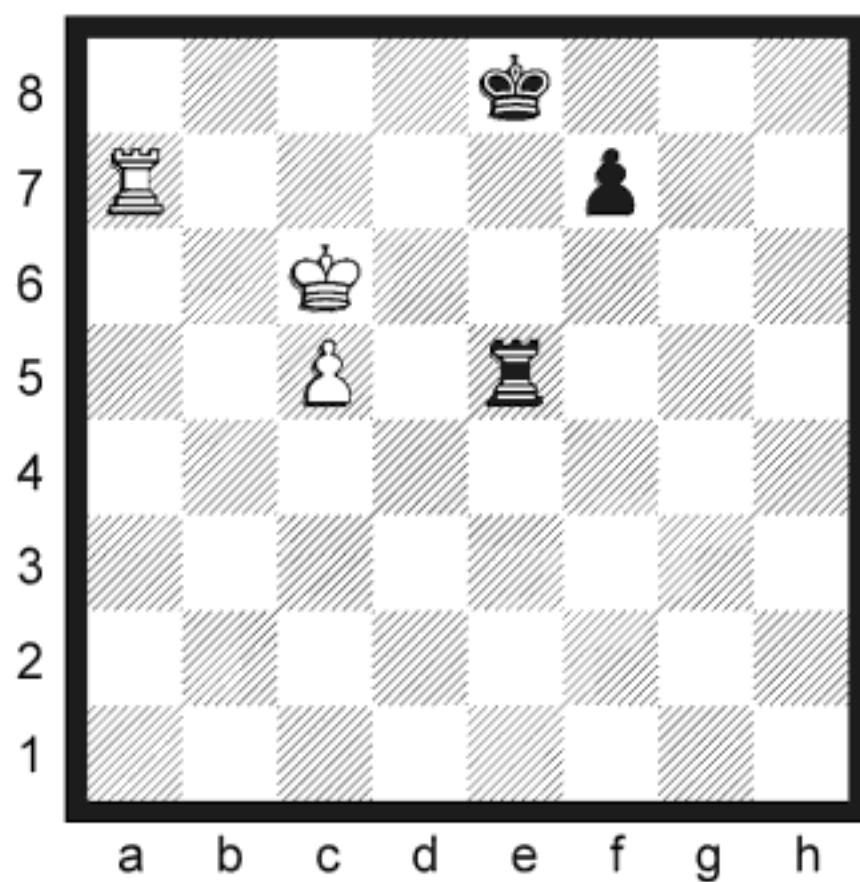


Рисунок 176

жения вперед и сзади пешки неприятеля для торможения ее движения.

Окончание партии, продемонстрированное на *рисунке 177*, наглядно показывает силу проходной пешки, поддержанной ладьей. При ходе черных они добиваются несложной ничьей, а при ходе белых последние выигрывают.

- |                      |                  |
|----------------------|------------------|
| 1. $\text{Лb2-a2}$   | $\text{Лc3-b3}$  |
| 2. $\text{a5-a6}$    | $\text{Лb3-b8}$  |
| 3. $\text{a6-a7}$    | $\text{Лb8-a8}$  |
| 4. $\text{Лa2-a6}$   | $\text{f7-f6}$   |
| 5. $\text{Kpg2-f3}$  | $\text{Kpg7-g6}$ |
| 6. $\text{Kpf3-e4}$  | $\text{c5-c4}$   |
| 7. $\text{Kpe4-d4}$  | $\text{Kpg6-f5}$ |
| 8. $\text{Kpd4:c4}$  | $\text{Kpf5-g4}$ |
| 9. $\text{Kpc4-b5}$  | $\text{f6-f5}$   |
| 10. $\text{Лa6-a4}$  | $\text{Лa8:a7}$  |
| 11. $\text{Лa4:a7}$  | $\text{Kpg4:f4}$ |
| 12. $\text{Kpb5-c4}$ |                  |

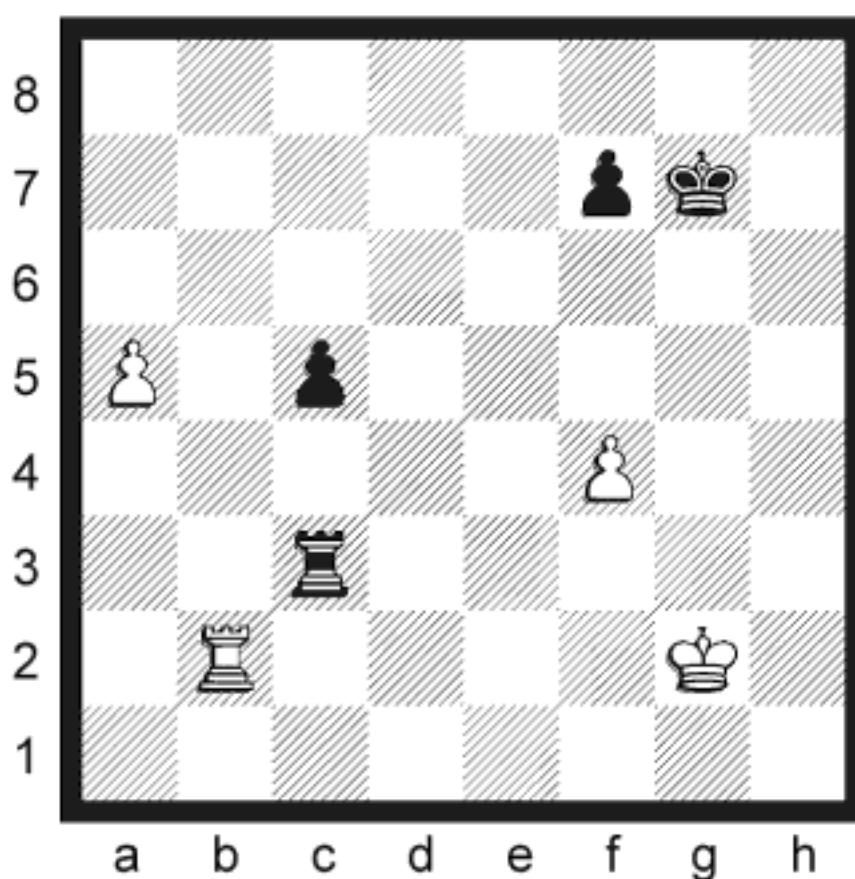


Рисунок 177

Из вышеописанного правила можно сделать вывод: короля противника необходимо отрезать от его проходных пешек, чтобы затруднить их движение, а также от своих проходных пешек, чтобы не допустить их торможения.

Наглядной демонстрацией этого правила является окончание, показанное на *рисунке 178*.

Белые угрожают противнику ходами с2—с4 и Крf3—f4. Кроме того, у черных не хватает пешки.

Однако черные могут спасти игру и добиться ничьей продуманным маневром, пожертвовав второй пешкой и отрезав короля белых от пешек с2 и h4.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Ла4—e4  |
| 2. Лc6—c5  | Крf7—f6 |
| 3. Лc5:a5  | Ле4—c4  |
| 4. Лa5—a2  | Лc4—c3+ |
| 5. Крf3—g2 | Крf6—e5 |
| 6. Лa2—b2  | Кре5—f6 |
| 7. Крg2—h3 | Лc3—c6  |

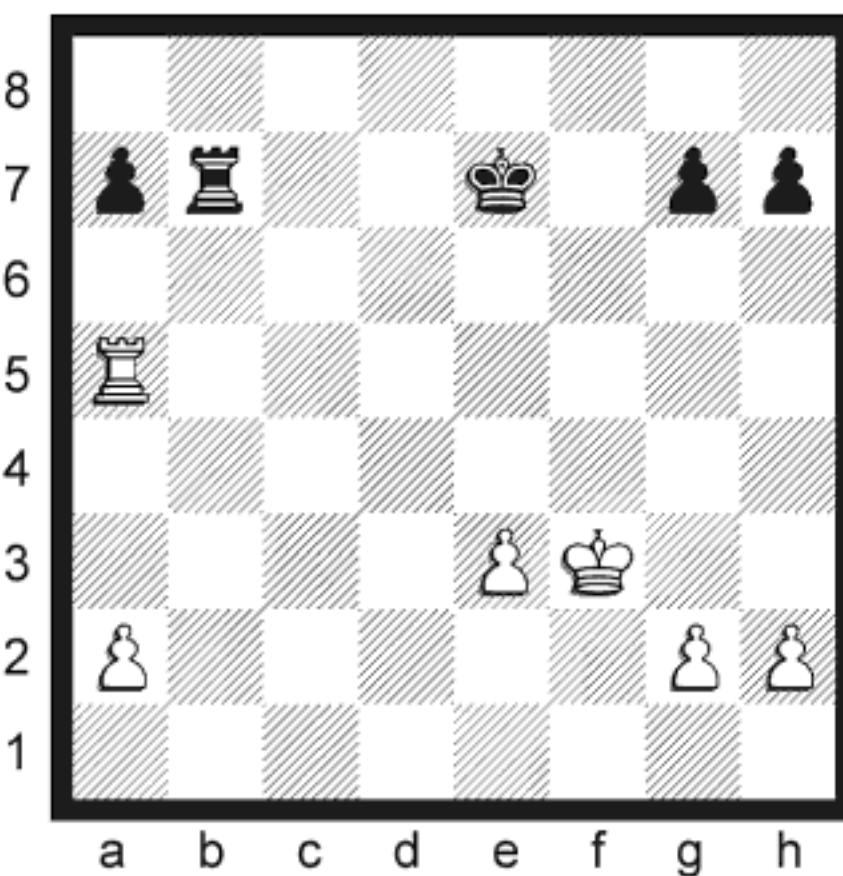


Рисунок 179

- |            |         |
|------------|---------|
| 9. Лa6—d6  | Крf7—f8 |
| 10. Лd6—c6 | Крf8—f7 |
| 11. a2—a3  |         |

На первом ходу белые ограничили подвижность ладьи и короля черных, а на шестом они начали маневр, называемый в шахматной терминологии расширением плацдарма: движение пешек правого фланга расширило сферу действий ладьи белых.

После одиннадцатого хода у черных возник цугцванг, после чего им остается только сдаться. Защита позиций, в которых король слабейшей стороны подвергается одновременной атаке короля, ладьи и пешки на шестой линии, связана с большими трудностями (*рис. 180*).

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Фd6—d4  | Фa1:d4  |
| 2. Лd5:d4  | Крh7—g7 |
| 3. a4—a5   | Лf6—a6  |
| 4. Лd4—a4  | Крg7—f6 |
| 5. Крg2—f3 | Крf6—e5 |

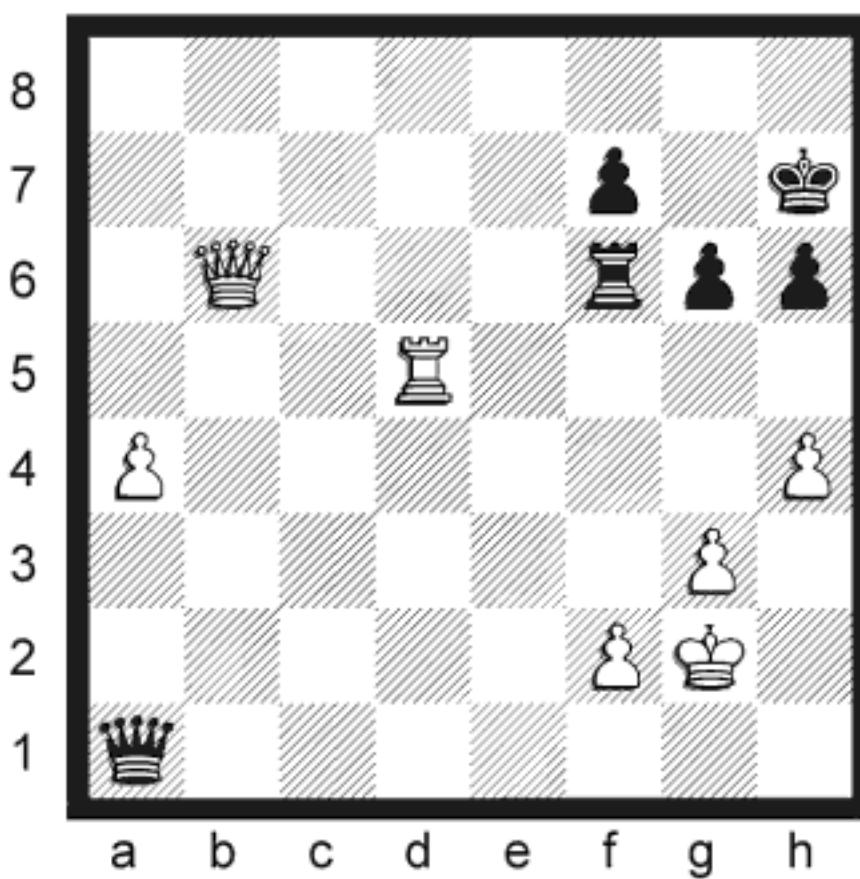


Рисунок 180

- |             |         |
|-------------|---------|
| 6. Kpf3—e3  | h6—h5   |
| 7. Kpe3—d3  | Kpe5—d5 |
| 8. Kpd3—c3  | Kpd5—c5 |
| 9. La4—a2   | Kpc5—b5 |
| 10. Kpc3—d4 | La6—d6+ |
| 11. Kpd4—e5 | Ad6—e6+ |
| 12. Kpe5—f4 | Kpb5—a6 |
| 13. Kpf4—g5 | Le6—e5+ |
| 14. Kpg5—h6 | Le5—f5  |
| 15. f2—f4   | Lf5—c5  |
| 16. La2—a3  | Lc5—c7  |
| 17. Kph6—g7 | Lc7—d7  |
| 18. f4—f5   | g6:f5   |
| 19. Kpg7—h6 | f5—f4   |
| 20. g3:f4   | Ad7—d5  |
| 21. Kph6—g7 | Ad5—f5  |
| 22. La3—a4  | Kpa6—b5 |
| 23. La4—e4  | Kpb5—a6 |
| 24. Kpg7—h6 | Lf5:a5  |
| 25. Le4—e5  | La5—a1  |

26. Kph6:h5 La1—g1
27. Le5—g5 Ag1—h1
28. Lg5—f5 Kra6—b6
29. Af5:f7 Kpb6—c6
30. Af7—e7

Отрезание короля по вертикали решает исход партии, и на тридцатом ходу черные сдаются.

## **Основные правила ладейных окончаний**

1. В ладейных окончаниях лишняя пешка не всегда обеспечивает победу, особенно в том случае, если все пешки располагаются на одном фланге, а проходные пешки отсутствуют.

2. Главными средствами и нападения и защиты в ладейных окончаниях являются образование проходной пешки и ее продвижение вперед.

3. Движение проходной пешки вперед необходимо поддерживать ладьей, которая находится сзади пешки.

4. Проходную пешку противника надо блокировать королем.

5. Поскольку в ладейных окончаниях важное значение имеет активная позиция ладьи и короля, эти фигуры нужно активизировать.

6. Пассивное положение ладьи и короля при равном материале ведет к поражению.

7. При далеко продвинутой пешке необходимо использовать метод заслона.

8. В ладейных окончаниях следует избегать трудных позиций, в которых король располага-

ется в последнем ряду, а ладья противника — на предпоследней горизонтали.

9. Сферу действия активной ладьи следует расширять.

10. Короля противника нужно отрезать от своей проходной пешки.

11. Короля противника необходимо отрезать от его проходной пешки для затруднения его движения вперед.

## Окончания со слоном

Довольно часто в эндшпиле встречаются положения, в которых слон и пешка вступают в борьбу со слоном противника или в которых слон играет против коня.

Кроме того, в шахматных партиях бывают окончания, где борьба идет только между слонами.

### Слон и пешка против слона

Когда в эндшпиле слон играет против слона и пешки, то при слонах, расположенныхся на поле одного цвета, далеко продвинутая пешка может выиграть в том случае, если королю противника не удастся ее задержать и помешать жертве слона за пешку.

В положении на *рисунке 181* белым нужно добиться превращения пешки в ферзя.

Первый ход белых Краб—a7. Понятно, что белые не должны допустить неприятельского

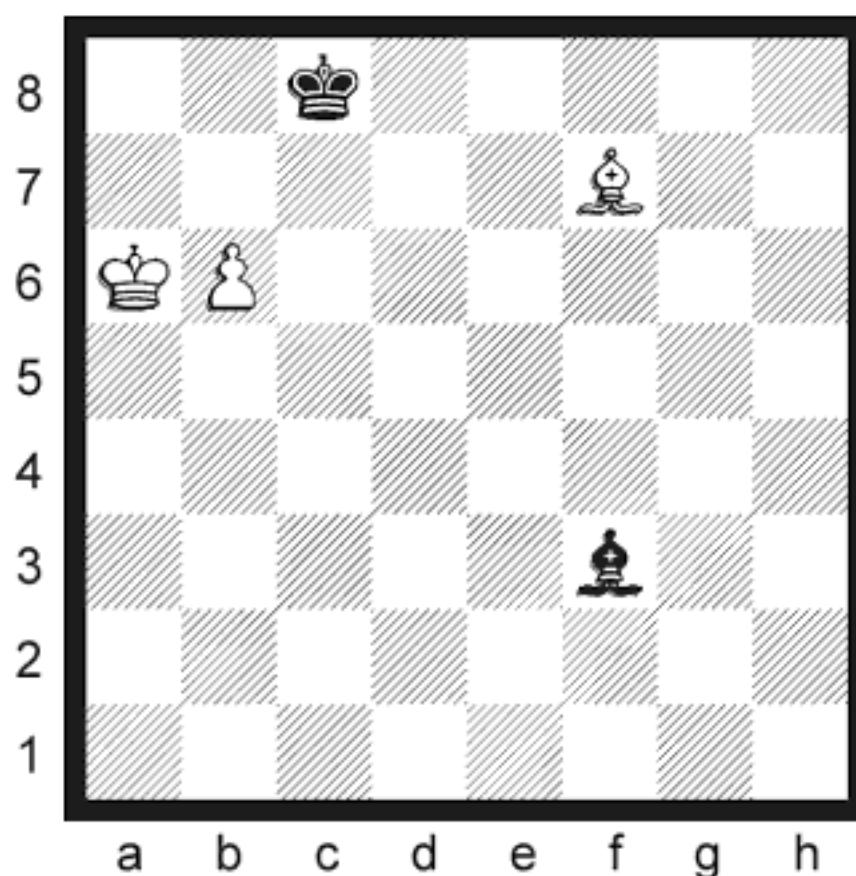


Рисунок 181

короля на b8. Если они позволят ему перейти на это поле, то партия закончится ничьей, поскольку белые не смогут согнать его с этого поля. После хода белых королем фигуры черных не могут улучшить свои позиции, так как их слон должен располагаться на диагонали h1—a8.

На втором ходу белые делают маневр, передвинув слона f7 на c4, а на третьем — ставят шах (Cc4—a6+).

После четвертого хода белых Сa6—b7 слон черных вынужден уйти с диагонали h1—a8 и перейти на диагональ h3—c8. Затем белые играют Сb7—e4, вынуждая противника пойти Ch3c8, и, наконец, передвинув слона e4 на f5, обеспечивают превращение пешки в ферзя. В положении на *рисунке 182* выигрыш белых затруднен неудачным расположением их короля.

Если короля переставить на a8, то белые одержат победу с помощью серии ходов, целью которых является перевод слона на b8 (Cd8—

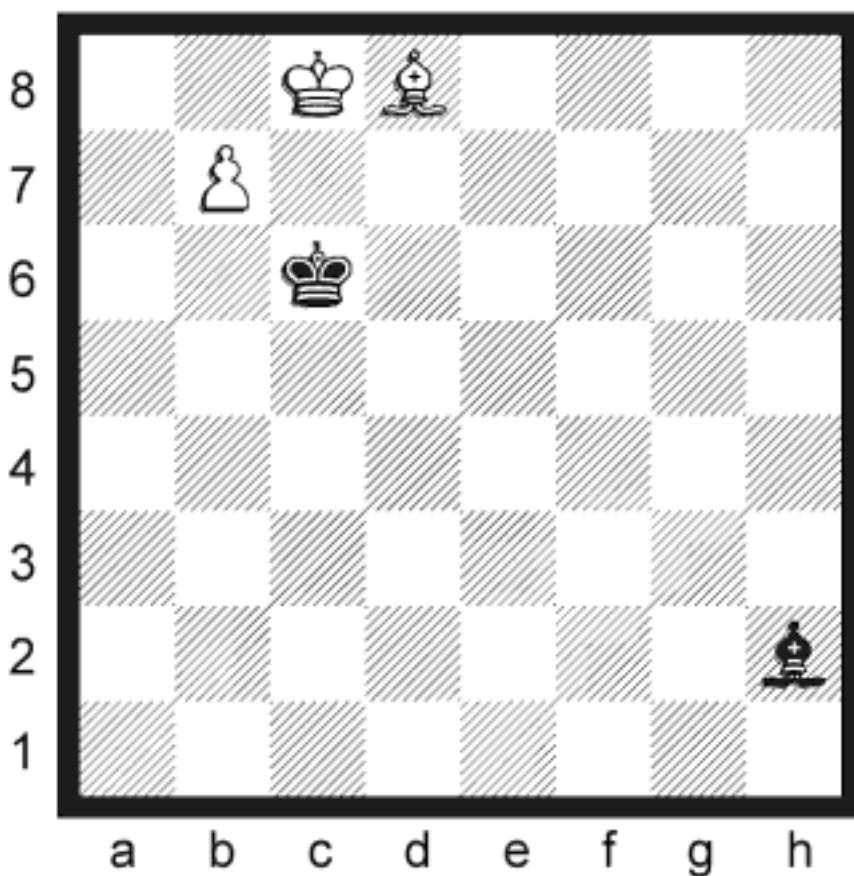


Рисунок 182

$h4-f2-a7-b8-d6$ ). Пока белые будут осуществлять перевод слона, черные поставят короля на a6, а слона на a7, после чего белые ходом Cd6—c5 отвлекут неприятельского слона и переведут пешку в ферзи.

Однако на данном рисунке король находится в неудачном положении, располагаясь на с8. Но даже в этом случае они могут добиться победы.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. Cd8—h4 | Kpc6—b5 |
| 2. Ch4—f2 | Kpb5—a6 |
| 3. Cf2—c5 | Ch2—g3  |
| 4. Cc5—e7 | Kpa6—b5 |
| 5. Ce7—d8 | Kpb5—c6 |
| 6. Cd8—h4 | Cg3—h2  |
| 7. Ch4—f2 | Kpc6—b5 |
| 8. Cf2—a7 |         |

На девятом ходу белые переводят слона a7 на b8 и выигрывают.

всегда выигрывают у слона. В положениях со слонами, находящимися на полях разного цвета, даже две пешки не гарантируют победы.

Но при правильной защите слабейшая сторона вполне может спасти партию, добившись ничьей.

Правила защиты заключаются в следующем:

— короля и слона необходимо расположить таким образом, чтобы при ходах пешек можно было отдать слона за две пешки;

— слон должен находиться впереди пешек и, нападая на одну из них, лишить активности короля противника.

В окончании, показанном на *рисунке 184*, одна из пешек белых располагается на четвер-

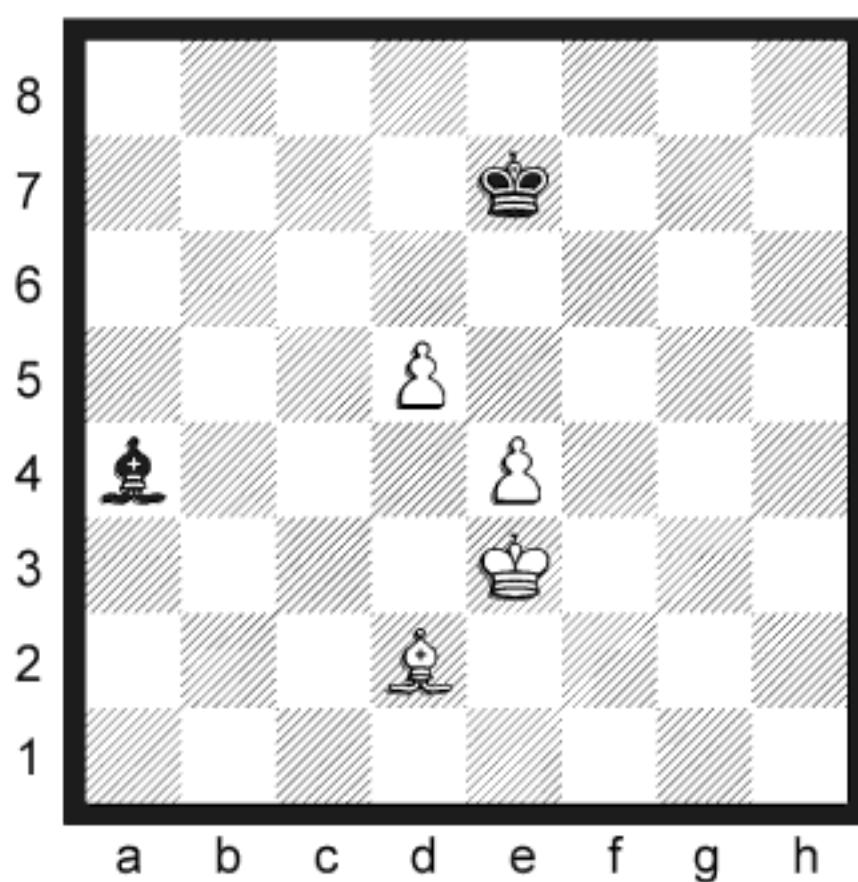


Рисунок 184

той горизонтали, поэтому при ходе черных они успеют занять удачную позицию защиты и, следовательно, спасти партию.

Представим, что слон черных располагается на b7, а их пешки на a5, b5 и e6. Подобная пешечная структура встречается в ферзевом гамбите. Слон b7 стеснен в своих действиях. В шахматной терминологии такого слона называют плохим. Хорошим же называют слона, у которого диагонали не загорожены собственными пешками.

Когда в эндшпиле пешки находятся на двух флангах и у обеих сторон есть проходные пешки, дальность слона становится особенно ценной. В таких положениях слону легче задержать пешки, чем коню, поскольку для перевода последнего с одного края доски на другой требуется много ходов, а для слона, как правило, достаточно одного.

В случае когда пешки располагаются только на одном фланге, конь равнозначен слону.

На *рисунке 186* белые выигрывают, продвигая свои пешки и оттесняя короля противника.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. f3—f4   | Cc1—a3  |
| 2. Kpg4—g5 | Ca3—e7+ |
| 3. f5—f6   | Ce7—d8  |
| 4. Kpg5—f5 | Cd8—a5  |
| 5. Ke4—g5+ | Kpf7—f8 |
| 6. Kpf5—g6 | Ca5—b4  |
| 7. Kg5—e6+ | Kpf8—g8 |
| 8. f6—f7+  |         |

На *рисунке 187* слон и пешки белых находятся на полях одного цвета, оказывая влияние только на черные поля. Поэтому черные, закрепив позиции на белых полях, могут задержать обе пешки противника.

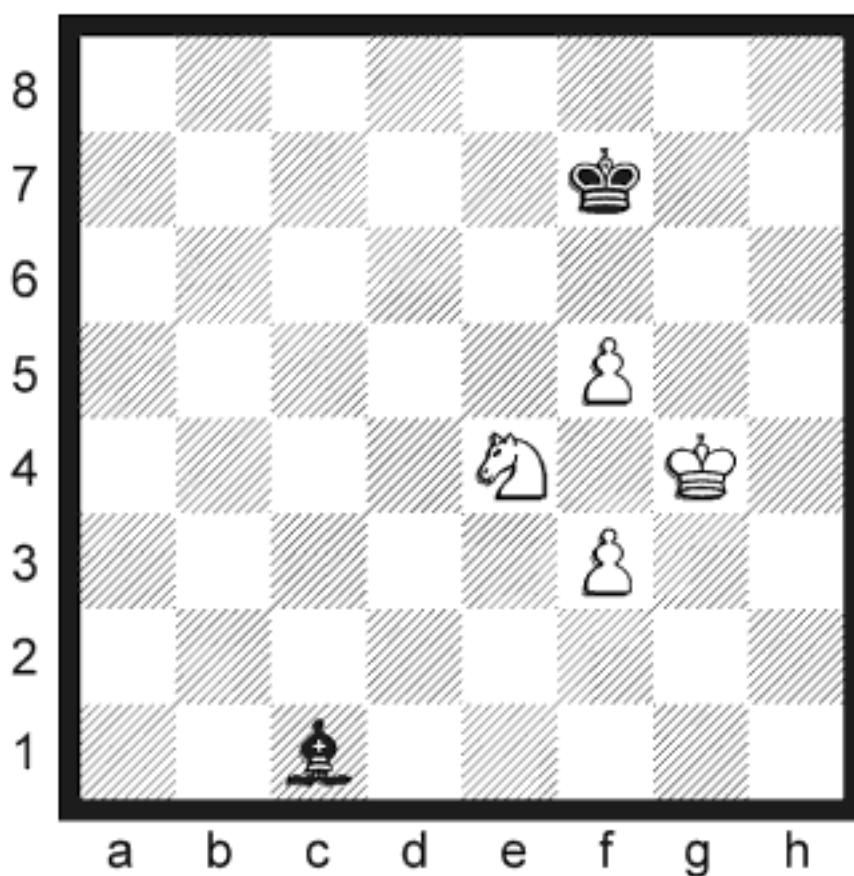


Рисунок 186

Черные ходят конем g6 на безопасное поле, которых у коня всего шесть. Король может

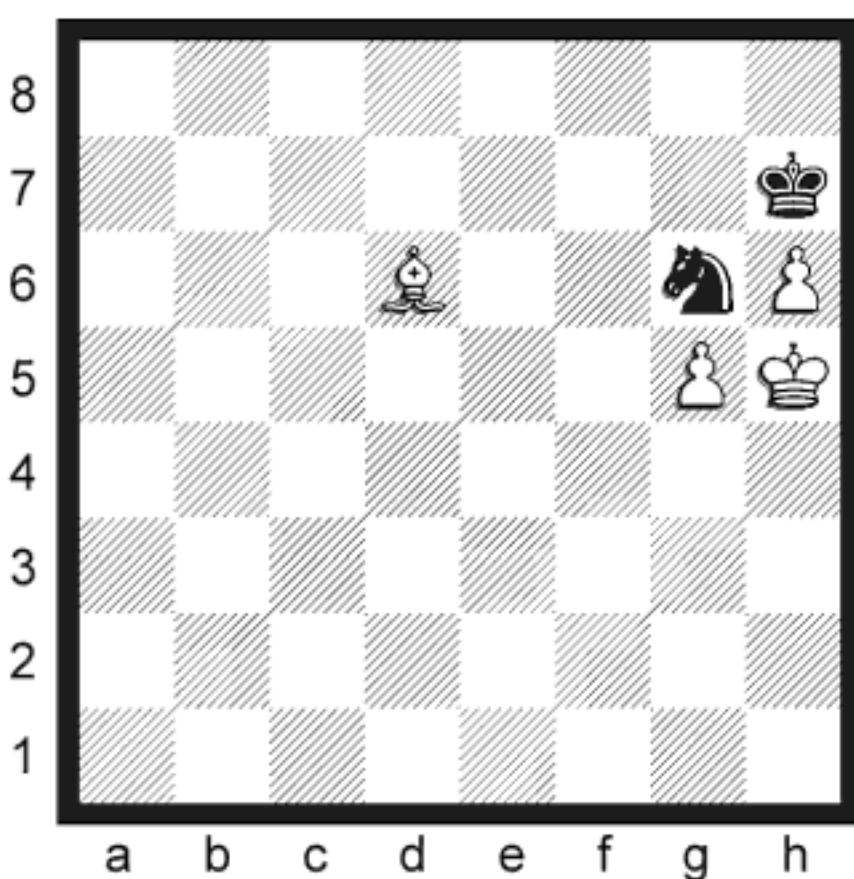
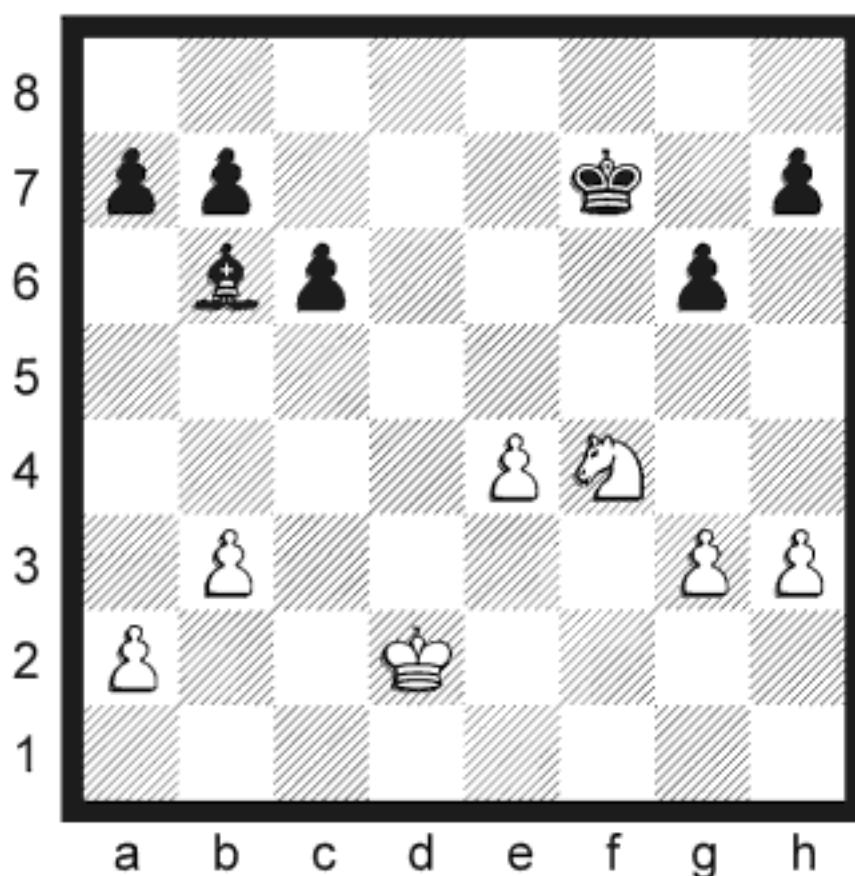


Рисунок 187

отнять одно из них, слон — четыре. Шестое же поле остается в распоряжении коня. В данном случае даже с перевесом в две пешки белые не могут победить противника.

На *рисунке 188* показана позиция, в которой превосходство коня над слоном не вызывает сомнения. Проходную пешку  $e4$  легко блокировать, а образованная на ферзевом фланге проходная пешка черных отвлекает короля белых, благодаря чему король черных прорывается на один из флангов.



*Рисунок 188*

1. ...  $Cb6-f2$   
 2.  $g3-g4$   $Kpf7-f6$   
 3.  $Kpd2-e2$   $Cf2-d4$   
 4.  $Kpe2-f3$   $a7-a5$   
 5.  $g4-g5+$   $Kpf6-e5$   
 6.  $Kf4-d3+$   $Kpe5-d6$   
 7.  $h3-h4$   $b7-b5$   
 8.  $Kd3-e1$   $Cd4-c5$   
 9.  $Ke1-d3$   $Cc5-b6$   
 10.  $Kd3-f4$   $Cb6-d4$   
 11.  $Kf4-d3$   $c6-c5$   
 12.  $Kd3-f4$   $c5-c4$

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. b3:c4   | b5:c4   |
| 14. Kf4—d5  | Kpd6—e5 |
| 15. Kd5—f6  | h7—h5   |
| 16. Kf6—d5  | c4—c3   |
| 17. Kd5—f4  | c3—c2   |
| 18. Kf4—d3+ | Kpe5—d6 |
| 19. Kpf3—e2 | Cd4—b2  |

---

## Сложные эндшпили

К сложным окончаниям относятся игра коня и слона против короля, борьба ферзя и ладьи, а также ферзевые эндшпили. В подобных партиях начинающему шахматисту необходимо быть предельно внимательным.

Кроме того, ему нужно освоить используемые в сложных окончаниях некоторые технические приемы, изучив их на различных примерах.

### Мат конем и слоном

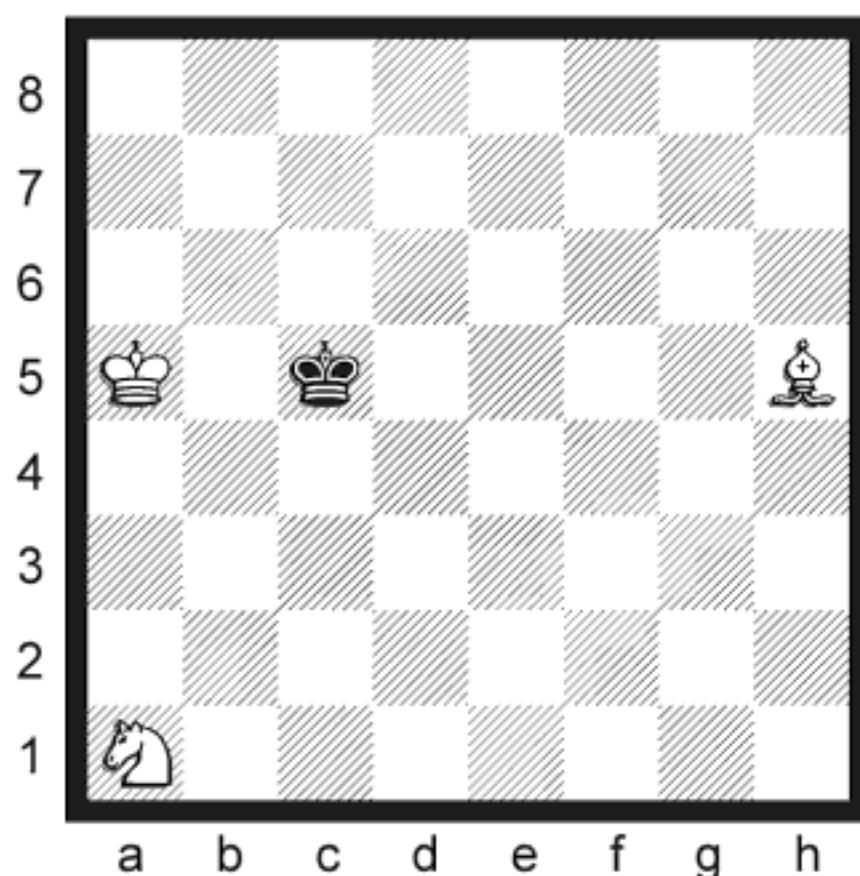
Мат конем и слоном можно поставить на доступном атаке слона угловом поле.

Окончание в таких партиях делится на две части. Сначала короля следует оттеснить на край доски.

Поскольку король будет стремиться к недоступному нападению слона угловому полю, его необходимо заставить передвинуться в угол, доступный атаке слона.

В этом будет заключаться вторая часть окончания.

На *рисунке 189* слон белопольный, поэтому объявить мат можно только на поле a8 или h1.



*Рисунок 189*

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Ch5—f7   | Kpc5—c6 |
| 2. Ka1—b3   | Kpc6—c7 |
| 3. Kpa5—b5  | Kpc7—d6 |
| 4. Kpb5—c4  | Kpd6—e7 |
| 5. Cf7—d5   | Kpe7—f6 |
| 6. Kpc4—d4  | Kpf6—f5 |
| 7. Kb3—c5   | Kpf5—f6 |
| 8. Kpd4—e4  | Kpf6—g6 |
| 9. Kpe4—e5  | Kpg6—g7 |
| 10. Kpe5—f5 | Kpg7—h7 |
| 11. Kpf5—f6 | Kph7—h8 |

На одиннадцатом ходу первая часть окончания завершается. Теперь белым остается только вынудить короля противника перейти на h1 или a8 (*рис. 190*).

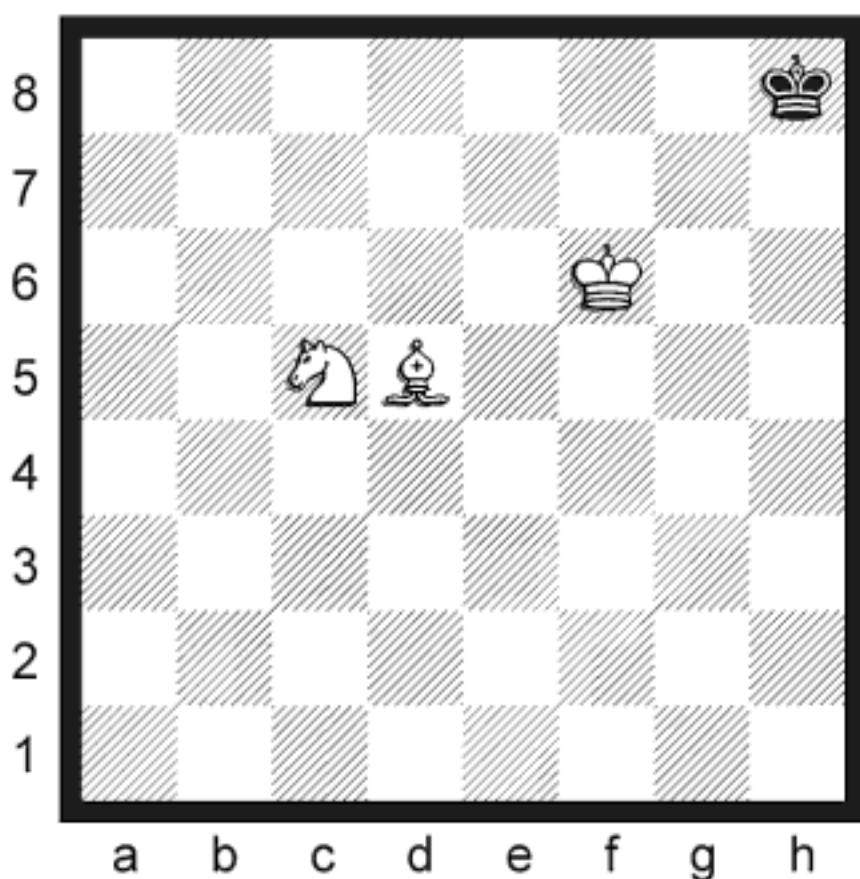


Рисунок 190

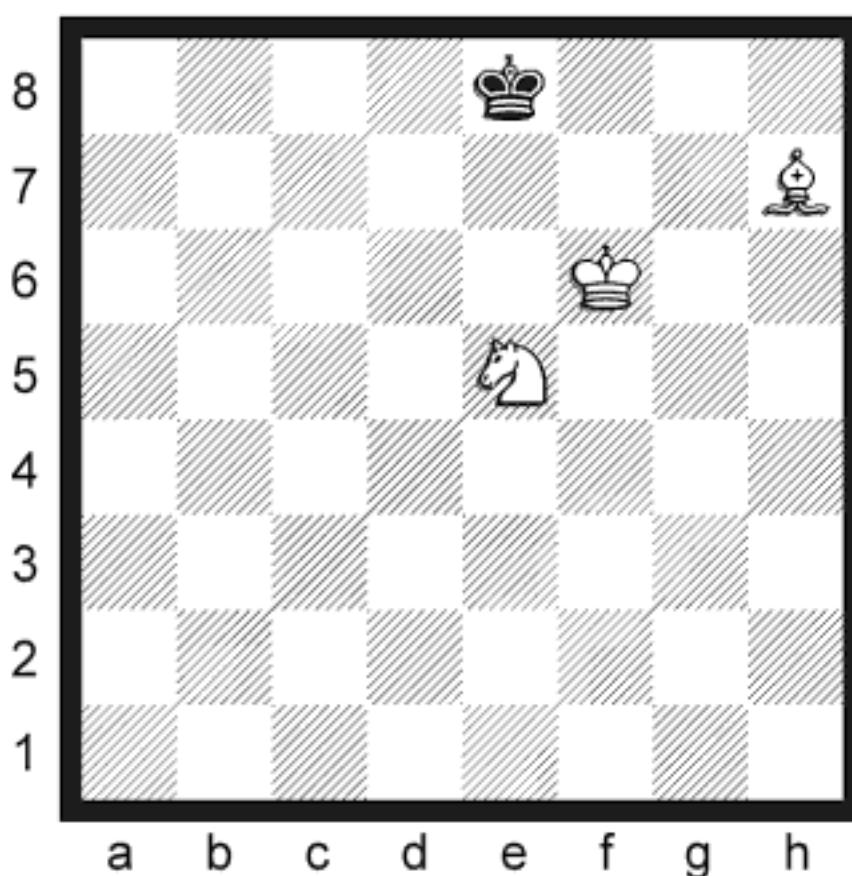
- |             |         |
|-------------|---------|
| 12. Kc5—e4  | Kph8—h7 |
| 13. Ke4—d6  | Kph7—h8 |
| 14. Kd6—f7+ | Kph8—h7 |
| 15. Cd5—e4+ | Kph7—g8 |
| 16. Ce4—f5  | Kpg8—f8 |
| 17. Cf5—h7  | Kpf8—e8 |
| 18. Kf7—e5  | Kpe8—f8 |
| 19. Ke5—d7+ | Kpf8—e8 |
| 20. Kpf6—e6 | Kpe8—d8 |
| 21. Kpe6—d6 | Kpd8—e8 |
| 22. Ch7—g6+ | Kpe8—d8 |
| 23. Kd7—c5  | Kpd8—c8 |
| 24. Cg6—d3  | Kpc8—d8 |
| 25. Cd3—b5  | Kpd8—c8 |
| 26. Cb5—d7+ | Kpc8—b8 |
| 27. Kpd6—c6 | Kpb8—a7 |
| 28. Cd7—f5  | Kpa7—b8 |
| 29. Kpc6—b6 | Kpb8—a8 |
| 30. Cf5—g4  | Kpa8—b8 |

31. Кс5—а6+ Крб8—а8

32. Сg4—f3X

Стоит отметить, что на восемнадцатом ходу черные могут переставить короля не на f8, а на d8.

В этом случае игра будет разворачиваться по-другому (*рис. 191*), и путь к победе у белых будет намного сложнее.



*Рисунок 191*

18. Kf7—e5      Кре8—d8

19. Kpf6—e6      Кpd8—c7

20. Ke5—d7      Кpc7—c6

21. Ch7—d3      Кpc6—c7

22. Cd3—b5      Кpc7—b7

23. Кре6—d6      Кpb7—c8

24. Kd7—f6      Кpc8—d8

25. Kf6—d5      Кpd8—c8

26. Kpd6—e7      Кpc8—b8

27. Кре7—d8      Кpb8—b7

28. Kpd8—d7      Кpb7—b8

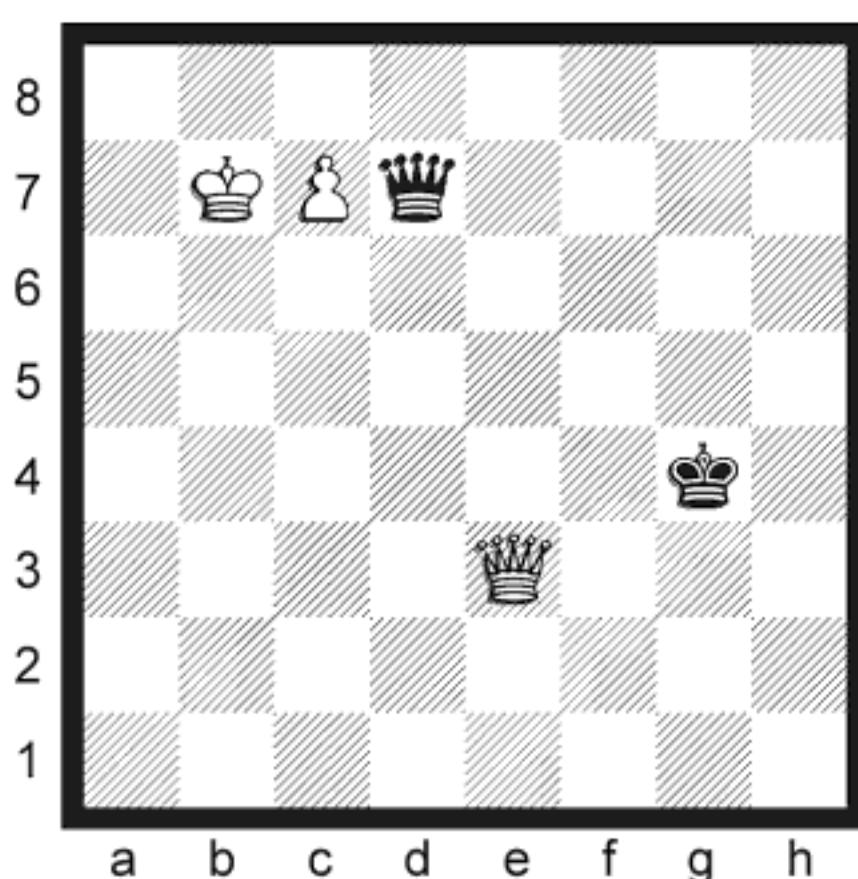
На *рисунке 192* ладья черных расположена очень удобно для защиты.

Чтобы выиграть, белым необходимо передать ход противнику.

1. Фa5—e5+ Кpb8—a8
2. Фe5—a1+ Кра8—b8
3. Фa1—a5 Лb7—b3
4. Фa5—e5+ Кpb8—a8
5. Фe5—h8+ Кра8—a7
6. Фh8—g7+ Кра7—a8
7. Фg7—g8+ Лb3—b8
8. Фg8—a2X

### **Ферзевые окончания**

Одними из самых трудных являются ферзевые окончания. Когда у противника есть ферзь, имеется огромный риск получить бесчисленные шахи.



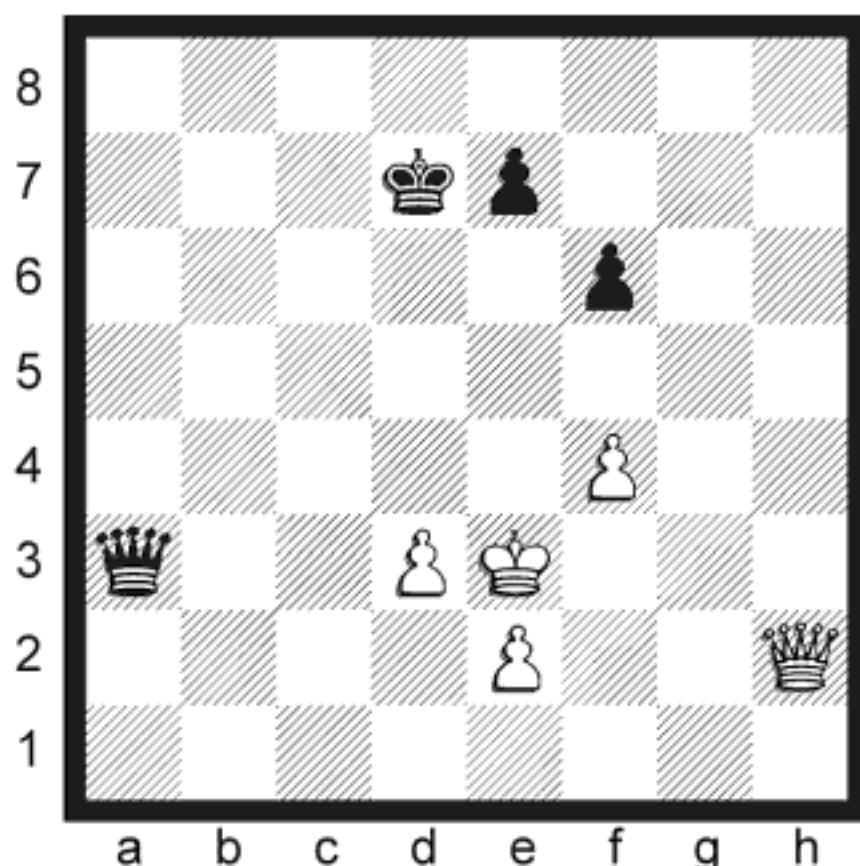
*Рисунок 193*

Именно поэтому в ферзевых окончаниях борьба заканчивается вечным шахом. При невыгодном положении короля одного из противников возможен выигрыш сильнейшей стороны. Позиция, представленная на *рисунке 193*, выигрышная для белых. Чтобы одержать победу, им необходимо добиться хода  $Kpb7-b8$  в момент, когда у другой стороны не будет возможности поставить шах по линии «b» и связать пешку  $c7$  по диагонали  $h2-b8$ .

1.  $\Phi e3-c5$        $\Phi d7-f7$
2.  $\Phi c5-b4+$        $Kpg4-h3$
3.  $Kpb7-b8$

На следующем ходу белые переводят пешку в ферзи и выигрывают.

В положении на *рисунке 194* у белых перевес на одну пешку, но при этом нет проходных пешек.



*Рисунок 194*

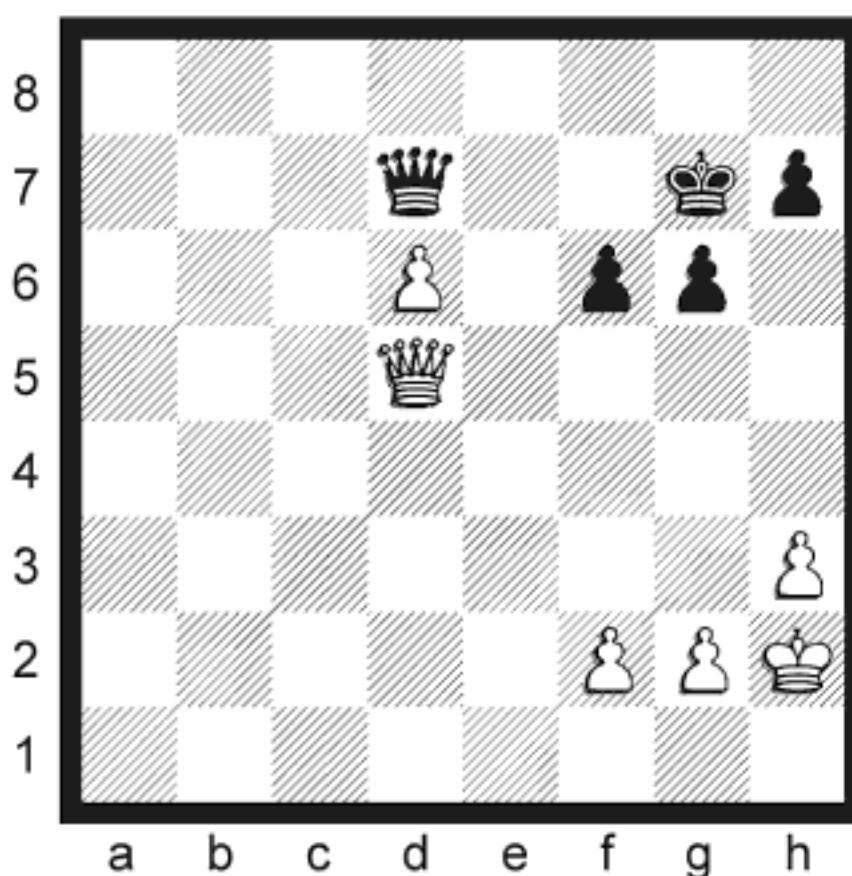


Рисунок 195

У черных же отсутствуют изолированные пешки, которые мог бы атаковать король белых.

Подобные партии в большинстве случаев заканчиваются ничьей.

В позиции на *рисунке 195* у белых преимущество в одну пешку, причем последняя является проходной. Разумеется, можно подвести короля к пешке d6, но в этом случае он подвергнется бесчисленным шахам.

Поэтому метод выигрыша в этом и подобных случаях заключается в движении пешек королевского фланга.

Целью же этого маневра является образование у противника слабых пешек и приближение к ним своего короля.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | f6—f5   |
| 2. Kph2—g3 | Kpg7—f6 |
| 3. Фd5—d4+ | Kpf6—e6 |
| 4. Kpg3—f4 | h7—h6   |

5.  $\Phi d4-e5+$       K $p e6-f7$
6.  $\Phi e5-e7+$       K $p f7:e7$
7. d $6:e7$                 K $p f7:e7$
8. K $p f4-e5$               f $5-f4$
9. K $p e5:f4$               K $p e7-f6$
10. K $p f4-e4$              K $p f6-e6$
11. g $2-g3$                 K $p e6-f6$
12. h $3-h4$                 K $p f6-e6$
13. h $4-h5$                 g $6-g5$
14. g $3-g4$                 K $p e6-f6$
15. K $p e4-d5$             K $p f6-f7$
- 16.

# Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	3
---------------	---

## ГЛАВА 1

<u>ИСТОРИЯ ШАХМАТ .....</u>	<u>5</u>
<u>    Тайна возникновения шахмат .....</u>	<u>5</u>
<u>    Первые упоминания о шахматах .....</u>	<u>6</u>
<u>    Шахматы в Западной Европе .....</u>	<u>9</u>
<u>    Шахматы в России .....</u>	<u>18</u>

## ГЛАВА 2

<u>ЗНАКОМСТВО С ПОЛЕМ И ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ .....</u>	<u>26</u>
<u>    Поле битвы .....</u>	<u>26</u>
<u>    Обозначения полей .....</u>	<u>27</u>
<u>    Фигуры и пешки .....</u>	<u>28</u>
<u>    Расстановка фигур и пешек .....</u>	<u>29</u>
<u>    Язык шахматных фигур .....</u>	<u>29</u>
<u>    Ходы фигур и пешек .....</u>	<u>30</u>
<u>    Взятие фигур и пешек .....</u>	<u>35</u>
<u>    Ценность фигур и пешек .....</u>	<u>36</u>
<u>    Рокировка .....</u>	<u>37</u>

## ГЛАВА 3

<u>ШАХМАТНЫЕ ПРАВИЛА</u> .....	40
<u>Общие правила</u> .....	40
<u>Шах</u> .....	41
<u>Защита от шаха</u> .....	43
<u>Мат</u> .....	44
<u>Пат</u> .....	48
<u>Вечный шах</u> .....	50
<u>Запись партии</u> .....	52

## ГЛАВА 4

### ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ

<u>ИГРЫ</u> .....	54
<u>Сравнительная ценность</u>	
<u>фигур и пешек</u> .....	54
<u>Мат двумя ладьями</u> .....	55
<u>Мат одной ладьей</u> .....	58
<u>Мат ферзем</u> .....	62
<u>Мат двумя слонами</u> .....	64
<u>Два коня против короля</u> .....	66
<u>Ферзь против слона.</u>	
<u>Метод выигрыша.</u> .....	67
<u>Ферзь против коня. Метод выигрыша</u> .....	68

## **Ферзь против пешки.**

Метод выигрыша ..... 69

Нападение, защита и размен ..... 73

## **ГЛАВА 5**

**ДЕБЮТ** ..... 87

### Общие сведения

о дебютах ..... 87

Неудачный старт ..... 89

Развитие дебюта ..... 96

Примеры дебютов ..... 118

Открытые дебюты ..... 119

Полуоткрытые дебюты ..... 127

Закрытые дебюты ..... 129

## **ГЛАВА 6**

### СЛОЖНЫЕ

**ШАХМАТНЫЕ ПРИЕМЫ** ..... 133

Двойной удар ..... 133

Линейная связка ..... 147

### Сочетание двойного удара

и линейной связки ..... 160

Матовая атака ..... 162

## ГЛАВА 7

<u>ЭНДШПИЛЬ</u> .....	179
<u>Пешечные окончания</u> .....	179
<u>Король и пешка против короля</u> .....	179
<u>Ладейные пешки</u> .....	189
<u>Король и пешка против короля</u> <u>и пешки</u> .....	189
<u>Король и две пешки против короля</u> .....	192
<u>Король и две пешки против короля</u> <u>и пешки</u> .....	194
<u>Многопешечные окончания</u> .....	196
<u>Ладья против коня или слона</u> .....	200
<u>Ладья против коня</u> .....	200
<u>Ладья против слона</u> .....	202
<u>Фигуры против пешек</u> .....	204
<u>Ладья против пешки</u> .....	205
<u>Ладья и легкие фигуры против пешек</u> .....	207
<u>Ферзь против пешки</u> .....	208
<u>Конь и пешка против короля</u> .....	209
<u>Ладейные окончания</u> .....	213
<u>Основные правила</u> <u>ладейных окончаний</u> .....	226
<u>Окончания со слоном</u> .....	227
<u>Слон и пешка против слона</u> .....	227

Слон и пешка	
против слона и пешки .....	230
Слон и две пешки	
против слона .....	230
Слон против коня .....	233
<u>Сложные эндшпили .....</u>	<u>237</u>
<u>Мат конем и слоном .....</u>	<u>237</u>
Ферзь против ладьи .....	241
<u>Ферзевые окончания .....</u>	<u>242</u>

*Практическое издание  
Серия «Советы для дома»*

Нестерова Дарья Владимировна  
**УЧЕБНИК ШАХМАТНОЙ ИГРЫ  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ**

Генеральный директор издательства *С. М. Макаренков*

Редактор *Ю. В. Маскаева*  
Художественное оформление: *Е. А. Амитон*  
Компьютерная верстка: *О. С. Габужа*  
Выпускающий редактор *Е. А. Крылова*  
Корректор *Е. В. Жмурова*

*Издание подготовлено при участии ЛА «Софит-Принт»*

Подписано в печать с готовых диапозитивов 17.05.2007 г.  
Формат 84×108/32. Печ. л. 8,0. Тираж 5000 экз.  
Заказ №

Адрес электронной почты: [info@ripol.ru](mailto:info@ripol.ru)  
Сайт в Интернете: [www.ripol.ru](http://www.ripol.ru)

ООО Группа Компаний «РИПОЛ классик»  
109147, г. Москва, ул. Большая Андроньевская, д. 23

# **ГДЕ КУПИТЬ КНИГИ**

## **ООО ГРУППЫ КОМПАНИЙ «РИПОЛ классик»**

**Москва**

(отдел реализации ООО Группы Компаний  
**«РИПОЛ классик»**)

Тел.: (495) 223-01-43

E-mail: leo@ripol.ru, info@ripol.ru  
www.ripol.ru

**Волгоград**

**ООО «Гермес-Царица»**

Книжный магазин «Диалог»

Аллея Героев, д. 3

Тел.: (8442) 38-19-52

E-mail: smirnov@v1ink.ru

**Воронеж**

**ООО «Амиталь»**

Ленинский пр-т, д. 157

Тел.: (4732) 23-00-02

E-mail: mail@amital.ru

**Екатеринбург**

Торговый центр «Люмна»

ул. Студенческая, д. 1-Б

Тел.: (3432) 64-23-69

E-mail: lumna\_b@r66.ru

**Иркутск**

**«Продалить»**

Ул. Фурье, д. 8

Тел.: (3952) 51-23-31

E-mail: prodalit@irk.ru

**Казань**

**ООО «Таис»**

ул. Гвардейская, д. 9-а

Тел.: (8432) 72-34-55, 72-27-82

E-mail: tais@mi.ru

**Калининград**

Группа компаний «Вестер»

ул. Судостроительная, д. 75

Тел.: (4112) 35-37-65

E-mail: nshibkova@vester.su

**Киев**

**Компания «ДКП»**

(на всей территории Украины)

пр-т Московский, д. 6, 2-й этаж

Тел.: (044) 490-99-01 (только опт)

E-mail: machaon@machaon.kiev.ua

**Краснодар**  
**ООО «Букпресс»**  
ул. Товарная, д. 5  
Тел.: (8612) 62-81-29  
E-mail: dges@mail.kuban.ru

**Минск**  
**ООО «Виртан»**  
Тел.: (10375-17) 261-69-08 (только опт)  
E-mail: makkus@belsonet.net

**Новосибирск**  
**ООО «Топ-книга»**  
Тел.: (3832) 36-10-28  
E-mail: office@top-kniga.ru  
www.top-kniga.ru

**Ростов-на-Дону**  
**ООО «Эмис»**  
Буденновский пр-т, д. 104/91  
Тел.: (8632) 32-87-71  
E-mail: Emis@ctsnet.ru

**ООО «Владис»**  
Тел.: (8632) 90-71-30  
E-mail: vladis-book@aaanet.ru  
www.vladisbook.ru

**Самара**  
**ООО «Реал+»**  
Тел.: (8462) 60-78-82  
E-mail: realplus@samara.ru

**Санкт-Петербург**  
**ООО «Фирма Диля»**  
Митрофаньевское шоссе, д. 18 лит. «ж»  
Тел.: (812) 378-39-29  
E-mail: dilya@peterstar.ru  
www.dilya.ru

**Хабаровск**  
**ООО Фирма «Мирс»**  
ул. Промышленная, д. 11  
Тел.: (4212) 29-25-65  
E-mail: postmaster@bookmirs.khv.ru

**Челябинск**  
**ООО «ИнтерСервис ЛТД»**  
Свердловский тракт, д. 14  
Тел.: (3512) 21-33-74  
E-mail: intser@chel.surnet.ru

*Самая достоверная информация о выходе новых книг на  
ежедневно обновляемом сайте [www.ripol.ru](http://www.ripol.ru)*

Эта книга совершенно незаменима для тех, кто делает первые шаги в волшебный мир шахмат, а также для тех, кто, овладев азами, стремится постоянно совершенствовать и оттачивать свое мастерство.

Учебник, созданный при участии ведущих российских шахматных тренеров, расскажет вам об основах этой удивительной игры. Простые и доступные рекомендации, изложенные живым и понятным языком, многочисленные примеры и пошаговый разбор конкретных партий помогут овладеть базовой техникой дебюта и эндшпilla, основами стратегии и искусством построения хитроумных комбинаций, развить фантазию и творческое мышление, необходимые каждому настоящему шахматисту.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА  
БУДУЩИХ ГРОССМЕЙСТЕРОВ  
ОТ АЗОВ — К ВЕРШИНАМ МАСТЕРСТВА

ISBN 978-5-7905-4234-3

9 785790 542343



РИПОЛ  
КЛАССИК