

ИСКУССТВО ШАХМАТ



ТЕСТ-  
УЧЕБНИК



ИГОРЬ ХМЕЛЬНИЦКИЙ

ШАХМАТНЫЙ  
ЭКЗАМЕН

ИГОРЬ  
ХМЕЛЬНИЦКИЙ

# ШАХМАТНЫЙ ЭКЗАМЕН

ТЕСТ-УЧЕБНИК



РИПОЛ  
КЛАССИК

Москва • 2007

УДК 794  
ББК 75.581  
Х65

*Серия «Искусство шахмат» основана в 2001 году.*

**Хмельницкий, И.**

**Х65** Шахматный экзамен. Тест-учебник / Игорь Хмельницкий; пер. с англ. А. Елькова. — М.: РИПОЛ классик, 2007. — 304 с.: ил. — (Искусство шахмат).

ISBN 978-5-7905-5023-2

Как узнать уровень своей игры и рейтинг? Как выявить свои слабые места и как их устраниć? Как повысить уровень собственной игры? Как составить план тренировочной работы? На эти и многие другие вопросы отвечает эта книга. Ее автор, международный мастер Игорь Хмельницкий, не только сильный практический игрок, но и опытный тренер. До своего переезда в США он помогал ведущим украинским шахматистам. Начиная с 1991 года, работает тренером в штате Филадельфия. Среди его учеников игроки всех уровней, от начинающих до мастеров.

Его оригинальный тест-учебник «Шахматный экзамен» был признан в Соединенных Штатах «книгой года».

УДК 794  
ББК 75.581

© Igor Khmelnitsky, 2004  
© ООО «ИД «РИПОЛ классик»,  
перевод, издание на русском языке,  
оформление, 2007

ISBN 978-5-7905-5023-2

## ЧТО ГОВОРЯТ ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

«Игорь Хмельницкий всегда поражал меня тонким пониманием всех нюансов шахматной игры. В этой книге он **раскрывает свои секреты**. Пройдя полное тестирование, вы сможете быстро и точно определить уровень своих комбинационных способностей, умение оценивать позицию и безошибочно разыгрывать эндшпиль... Поучительно и увлекательно!»

**Алекс Ермолинский**, гроссмейстер, экс-чемпион США

«Не так уж редко в игре даже опытных шахматистов наблюдаются явные недостатки. Объясняется это тем, что они не получили систематического шахматного образования. До сих пор у нас не было подходящего **диагностического инструмента**, но международный мастер Игорь Хмельницкий восполняет этот пробел своей новой книгой «Шахматный экзамен». Я уверен, что она окажется полезной для всех тех, кто желает объективно оценить свою силу игры, определить слабые стороны и наметить пути их исправления».

**Джон Дональдсон**, международный мастер, директор шахматного клуба

«Эта книга ясно покажет вам, какие стороны своей игры вам следует улучшить, и посоветует, как этого добиться. Я рекомендую эту книгу всем моим ученикам!»

**Яан Эльвест**, гроссмейстер, участник матчей претендентов

«“Шахматный экзамен” – это задачник с «закруткой». Все значимые аспекты шахмат подвергаются ясному, систематически выстроенному тестированию. Идеи, лежащие в основе тренинга, и даваемые рекомендации бьют точно в цель!»

**Алекс Шабалов**, гроссмейстер, трехкратный чемпион США

«Благодаря результатам, полученным в итоге тестирования, стало понятно, на что мне следует тратить драгоценное время, чтобы повысить уровень игры. Теперь, когда мне ясен путь, по которому следует идти, я постараюсь убедить моих учеников изучить эту книгу...»

**Боб Линч**, тренер начальной школы

«Если вы отнесетесь к этой книге серьезно, то получите **честные ответы** на самые критические шахматные вопросы: каков ваш нынешний уровень игры и как его повысить!»

**Игорь Фойгель**, международный мастер, тренер с 30-летним стажем

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Об авторе</b> .....	5
<b>К читателю</b> .....	6
<b>Предупреждение</b> .....	12
<b>Благодарности</b> .....	14
<b>Советы, как проходить экзамен</b> .....	15
<b>Экзамен</b> .....	17
Тест 1. Вопросы 1–10 .....	17
Тест 2. Вопросы 11–20 .....	39
Тест 3. Вопросы 21–30 .....	61
Тест 4. Вопросы 31–40 .....	83
Тест 5. Вопросы 41–50 .....	105
Тест 6. Вопросы 51–60 .....	127
Тест 7. Вопросы 61–70 .....	149
Тест 8. Вопросы 71–80 .....	171
Тест 9. Вопросы 81–90 .....	193
Тест 10. Вопросы 91–100 .....	215
<b>Таблицы и рейтинги</b> .....	236
Введение .....	236
Инструкции: как пользоваться таблицами .....	237
Таблицы .....	239
<b>Подсказки и рекомендации</b> .....	248
Введение .....	248
Атака: найдите цель и «стреляйте» .....	249
Контратака: смена декораций! .....	253
Защита: различные приемы .....	257
Дебют: играйте правильно с самого начала! .....	260
Миттельшпиль: сложность возрастает .....	264
Эндшпиль: максимальный результат при минимуме материала .....	268
Тактика: восхитительный фейерверк на шахматной доске .....	273
Стратегия: есть ли у вас план? .....	277
Расчет: предвидение ходов противника! .....	280
Базовые позиции (эндшпиль) .....	284
Жертва: отражайте угрозу, которую нельзя игнорировать! .....	288
Распознавание угроз: будьте бдительны! .....	293
Анализ собственных партий .....	297
Тренировка: 10 топ-подсказок от Хмельницкого .....	299
<b>Послесловие: что дальше?</b> .....	300
<b>Приложения</b> .....	301

*Эта книга посвящается моим родителям.  
Моему отцу **Науму**, который научил  
меня великой и мудрой игре и был  
моим самым верным болельщиком.  
Моей матери **Полине**, делавшей добро,  
ничего не требуя взамен.*

## ОБ АВТОРЕ

Игорь Хмельницкий завоевал звание международного мастера в 1990 году после убедительной победы в первом мемориале Леонида Штейна, состоявшемся во Львове (Украина).

Игорь является победителем многих национальных и международных турниров, проведенных в Украине, России, Германии, Югославии, Хорватии, Болгарии и США. На различных этапах своей карьеры он обыгрывал в личных встречах многих лучших игроков планеты — в том числе Василия Иванчука, Льва Альбурта, Виорела Бологана, Бориса Альтермана, Романа Джинджихашвили, Александра Иванова, Олега Романишина, Алекса Шабалова, Евгения Свешникова, Патрика Вольфа и Алекса Ермолинского. За свою карьеру Игорю удалось обыграть более 30 гроссмейстеров. Он был участником чемпионата Украины и трижды оспаривал звание чемпиона США.

Игорь Хмельницкий также опытный тренер. Его первый опыт на высшем уровне относится к 1986 году, когда он работал помощником тренера в команде юниоров Украины. Несколько членов той команды стали известными гроссмейстерами (В.Иванчук, Б.Альтерман, М.Бродский, А.Максименко...). Позднее Игорь помогал различным ведущим украинским игрокам, включая Ю.Крупчу (ныне гроссмейстер), и гроссмейстру Л.Семеновой, претендентке на звание чемпионки мира. Переbrавшись в США в 1991 году, Игорь Хмельницкий стал тренировать в штате Филадельфия. Среди его учеников игроки всех уровней, от новичков до мастеров.

Игорь Хмельницкий регулярно публикует комментарии к партиям, статьи в различных шахматных изданиях. Среди них такие престижные, как «Шахматный информатор», «ChessBase», «64», «Chess Life» и «Chess Today». Он также основатель двух популярных шахматных сайтов: [www.IamCoach.com](http://www.IamCoach.com) и [www.ChessExam.com](http://www.ChessExam.com).

Игорь получил степень бакалавра по бизнесу университета Темпл (Филадельфия). Работает сейчас финансовым консультантом в компании Aetna Inc. в пригороде Филадельфии.

## К ЧИТАТЕЛЮ

Я работаю тренером по шахматам в США с 1991 года. За это время мне довелось тренировать не менее сотни шахматистов разного уровня. Я провожу частные сессии в своем офисе, по месту жительства учащихся и на турнирных сайтах, а также даю консультации по телефону и по электронной почте.

Как тренеру мне чаще всего приходится отвечать на следующие два вопроса:

- Какой мой текущий уровень игры и как скоро я стану мастером?
- Как мне повысить уровень игры и нынешний рейтинг?

Всякий раз я даю такие краткие ответы:

– Каждый, кто действительно имеет к тому желание, может повысить свой уровень игры.

– Всякий, и даже начинающий, может стать мастером, если имеет грамотно составленный план работы и неукоснительно ему следует.

– Для того чтобы такой план составить, необходимо точно установить «исходные позиции».

В настоящей книге я постараюсь подробно ответить на эти вопросы. Вы сможете определить уровень своей игры и получите проверенные временем рекомендации для последующей работы.

Частные уроки в США очень дороги, и многие могут позволить себе лишь изредка позаниматься с профессиональным тренером. Те же, кто не испытывает проблем со средствами, обычно не располагают достаточным временем. По причине недостатка времени или денег большинство учащихся могут позволить себе лишь ограниченное число частных уроков. Как тренер, я чувствую себя обязанным помочь им в меру своих сил и способностей.

Рассмотрим типичное первое занятие, которое продолжается приблизительно два часа и стоит от 100 до 200 долларов. Я предлагаю 6–10 тренировочных позиций, даю пояснения к 2–4 партиям и оставляю минут 30 на то, чтобы дать рекомендации и ответить на вопросы. Этих коротких полутура часов едва хватает для сбора и обработки минимального объема данных, необходимых для выработки добротного тренировочного плана. Если бы у меня было больше времени, я бы смог дать гораздо более точные советы. Если принять во внимание, что для некоторых это будет единственным занятием за три, а то и шесть месяцев, можно представить, насколько важной является подготовка оптимального тренировочного плана. И, наконец, собранные данные должны быть точными, чтобы можно было выработать рекомендации, ведущие к искомой цели.

Чтобы уложить подготовку в формализованные процедурные рамки, я разработал вопросники, типичные тренировочные планы, подготовил пе-

речень требуемых книг и необходимых программных продуктов. Все же мне казалось, что я способен на большее. В один из дней, когда я ожидал приема в офисе врача для прохождения ежегодного осмотра, меня вдруг осенило: **тест** – вот что доктор прописал! Если у меня будет подробно расписанный **экзамен**, который мои ученики могут пройти самостоятельно, тогда даже в ходе короткой сессии можно будет **оценить** результаты и сфокусироваться на тех выявленных проблемах, решить которые необходимо в первую очередь. Похожим образом поступает врач, получивший рентгеновский снимок: он анализирует его в лаборатории и на основе полученных результатов определяет пути лечения выявленных болезней.

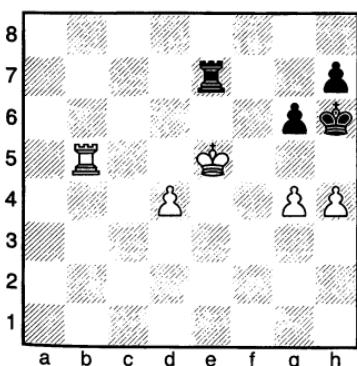
Я тщательно изучил уже опубликованные книги, но не нашел среди них той, что соответствовала бы представшему перед моим мысленным взором учебнику. Поэтому я засучил рукава и принялся за работу. Я задумал книгу как самоучитель, чтобы те, кто-любит-всё-делать-сам, могли самостоятельно толковать результаты тестирования, а также понять вытекающие из этих результатов рекомендации.

В процессе разработки тестов яставил перед собой три задачи, которые и старался успешно решить.

**1) Какие разделы я подвергаю тестированию и как я могу это сделать наиболее полным и эффективным образом?**

Я предлагаю *общую Оценку* и готовлю отчеты по таким категориям: **стадии игры** – *дебют, миттельшпиль, эндшпиль;* **динамика** – *атака, защита, контратака, стратегия, тактика;* **ситуационная оценка** – *техника расчета, распознавание угроз, умение жертвовать, знание стандартных эндшпилей.*

Тест состоит из 100 позиций с двумя вопросами по каждой. Каждая позиция дает очки в разные статьи отчета. Возьмем для примера позицию из моей партии в юниорском чемпионате Киева (1980).



И.Хмельницкий – А.Спивак

#### **Вопрос № 0**

##### **1. Оцените позицию**

- А. Белые выигрывают
- Б. У белых значительно лучше
- В. У белых несколько лучше
- Г. Примерное равенство

##### **2. Куда идти белому королю?**

- А. 1.♔d6
- Б. 1.♔f6
- В. 1.♔f4
- Г. Не имеет особого значения

Если **Вопрос № 0** был бы включен в тест, то очки в отчете начислялись бы по разделам *Эндишиль, Атака, Тактика и Жертва*.

По завершении тестирования заработанные вами очки будут суммированы по 12 категориям – раздельно, а также в совокупности. Я счел число 100 (вопросов) оптимальным (и не чрезмерным) для полноценного тестирования.

## 2) Как сделать вопросы и статистические выкладки, предлагаемые в книге, интересными для всех – от начинающего до мастера?

Тесты состоят из вопросов различной степени сложности. Некоторые задачи просты, в то время как другие довольно сложные. Есть определенное количество позиций, которые заставят «попотеть» даже гроссмейстеров.

Сформулировать сказанное выше на языке таблиц, имеющих формат *очки – рейтинг*, оказалось непросто. Я знаком с различными методами статистического анализа и умею выполнять переход к простым таблицам и графикам. В моей первой исходной версии теста, созданного на базе MS Excel в 1999 году, я построил статистически значимые таблицы, основанные на данных, полученных от моих учеников, немалого числа друзей (среди которых есть международные мастера и гроссмейстеры), а также от многочисленных посетителей сайта. В этой книге я предлагаю эти конверсионные таблицы, с тем чтобы вы могли распознать свои сильные и слабые стороны, получить оценочный рейтинг и сравнить ваши выборки с данными других тестов (по категориям).

Допустим, вы ответили на **Вопрос № 0-1** – «А» и на **№ 0-2** – тоже «А». Теперь можно сравнить ваши ответы с таблицей:

Вопрос № 0	Выбор	Очки	Распределение по рейтингу					
			до 1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400+
1	A	5	60%	75%	75%	80%	100%	100%
	Б	1	22%	20%	25%	20%		
	В		18%	5%				
	Г	-1						
2	A	5	34%	30%	22%	15%	2%	
	Б		20%	29%	45%	62%	82%	100%
	В		27%	31%	28%	20%	16%	
	Г		19%	10%	5%	3%		

Вы заработали 5 очков за № 0-1, как и большинство опрошенных. На № 0-2 вы ответили ниже среднего уровня, в то время как даже 20 процентов игроков, не имеющих рейтинга, ответили более точно.

### 3) Как исключить или хотя бы уменьшить роль предположений и ответов наугад?

В конце концов, все наборы данных качественно разнородны, и мне пришлось поломать голову, чтобы найти лучший выход из положения. Нужно было не только побороть 25-процентную вероятность простого угадывания, но и предусмотреть сценарий, когда ход и ожидаемый итог не «взаимосвязаны». Какая знакомая ситуация: вы ищете решение, и наконец вам кажется, что вы нашли верный ход. Затем вы начинаете проверять ответ и обнаруживаете, что, хотя ход и верен, вы упустили из виду хорошие защитительные ресурсы и должны потратить еще некоторое время для того, чтобы справиться с ними. Слишком часто способность найти правильный ход еще не означает, что вы можете правильно оценить итоги своих действий. Верно и обратное: вы умело оцениваете положение, но не можете найти нужную цепочку ходов.

Мне, как я полагаю, удалось решить наилучшим образом обе эти проблемы. Против «выбора наугад» работает система полного кредита: 5 очков за правильный ответ, 1–2 очка частичного кредита за хороший ход, но не сильнейший, 0 – за посредственный и  $(-1)$ – $(-2)$  – за совершенно неверный ответ. Также в некоторых случаях я даю менее 5 очков, когда ваш ответ недостаточно полон.

Проблема связи выбранного хода и предполагаемого результата его исполнения решается так: для каждой диаграммы предлагается два вопроса, один из которых на оценку позиции, другой – на выбор хода. Так что получить максимальные 10 очков за диаграмму можно, лишь найдя правильный ход и проявив понимание того воздействия, которое он окажет на ход борьбы.

В приведенном примере (**Вопрос № 0**) только те, кто увидел всю решающую комбинацию, заработают все 10 очков. Белым, чтобы выиграть, надо играть 1.  $\mathbb{Q}f6$ . Партия продолжалась так: 1...  $\mathbb{Q}e4$  (ничего не менялось при других отступлениях ладьи) 2.  $\mathbb{Q}h5+!!$   $gxh5$  3.  $g5\#$ . Поскольку обе части вопроса тесно связаны, маловероятно, что вы получите 5 очков за первую и меньше за вторую. Те, кто не увидел мат, вероятнее всего изберут «Б» в первой части и что-то, кроме варианта «Б», во второй.

Решив таким образом возникающие проблемы, года четыре назад я начал предлагать оценочный тест в различных электронных форматах на моем сайте [www.IamCoach.com](http://www.IamCoach.com). Я могу с уверенностью утверждать, что тест работает: он не только позволяет вам точно оценить свой рейтинг,

но и выявляет слабые места. Например, оценивая ответы игрока с рейтингом 1750 (прошедшие тестирование могут получить обзор своих результатов с последующим определением их личного тренировочного плана), я увидел, что его *общий* рейтинг равен 1824, *тактический* – 1720, *стратегический* – 2040, *счетный* – 1550, *жертвенный* – 1450 и в области *стандартных окончаний* – 1970. Общий вывод таков: перед нами шахматист с солидным стилем игры, имеющий некоторые навыки в *тактике*, но которому нужно поработать над упражнениями по *тактике*, развивающими счетные способности. В качестве необходимого средства был предложен 2-й том из серии *«Учебник шахматных комбинаций»*, изданный *«Русским шахматным домом»*. Решение *этюдов* также было предложено, как способ улучшения в этой области.

Заработанный вами рейтинг после прохождения тестирования послужит мерилом уровня ваших «знаний». В зависимости от того, как вы выдерживаете напряжение турнирной борьбы, ваш «практический» уровень может быть на 100 очков выше или ниже. Истинное значение рейтинга зависит от уровня игры вашего противника. «Клубному» игроку класса А трудно бороться против игрока того же уровня, который регулярно соревнуется в крупных опенах (самый крупный опен-турнир – в Филадельфии с призовым фондом в 300 000 долларов) и других турнирах с солидным призовым фондом.

Я рассчитываю на то, что общий рейтинг, который вы заработаете, будет довольно верно отражать вашу силу. Однако не следует этот рейтинг считать эталоном (сильно радоваться или огорчаться). Гораздо более важно сравнить рейтинги по подкатегориям, чтобы определить те «узкие места», над которыми стоит начать работать немедленно.

Я реализовал также две необычные концептуальные идеи, которые, как мне кажется, будут полезными читателю. Во-первых, я решил помешать набранные очки и комментарии на странице, следующей за той, на которой были поставлены вопросы, так что ваши идеи и суждения будут еще свежи в вашей памяти, и вы их сразу сможете сравнить с моими комментариями.

Также я знаю, что многие, включая и меня самого, хотят по возможности быстро узнать, сколько очков они набрали и каков их рейтинг. Чтобы помочь читателю, я привожу таблицу преобразования очки – рейтинг после каждого 10 вопросов. Это позволит вам получать промежуточные оценки рейтингов после каждого 10 диаграмм. Так что не торопитесь отвечать на каждый вопрос!

Наконец, когда вы завершите тестирование и получите результаты, ваша работа с книгой далеко не закончена. В разделе *«Подсказки и рекомендации»* я предлагаю примеры из моих собственных партий, а также привожу рекомендации для каждого из 12 тестовых подразделов. Хотя я

не претендую на написание исчерпывающего руководства, часть его, предназначенная для самостоятельной работы, содержит немалое количество подсказок и полезных кратких замечаний по теме.

Рекомендуемые книги и шахматные программы ориентированы на рейтинги и должны послужить стартовой площадкой для формирования тренировочного плана. Перечень рекомендуемых материалов не спонсирован ни одним из издательств, и при его составлении я руководствовался исключительно личными предпочтениями и мнением студентов. Этот перечень может меняться – ведь в поле моего зрения попадают всё новые программы и книги. Например, пока я редактировал окончательную версию книги, мне на глаза попалась и очень понравилась книга «Учебник эндшипля Марка Дворецкого». Это одна из тех редких книг имеющего мировую известность тренера, которая прекрасно издана и легко читается.

Пополняется не только список рекомендуемых материалов (книг, программ и пр.), я также намереваюсь осуществлять ревизию и обновлять рейтинг и дистрибушин-чарты. Чтобы постоянно получать новую информацию, пройдите регистрацию на моем веб-сайте.

Поскольку всё большее число людей проходит тестирование и передает мне полученные результаты, предлагаемые статистические выкладки становятся всё более достоверными. Я буду вам весьма признателен, если вы отправите мне по e-mail полученные вами результаты, а также комментарии общего характера. Связаться со мной можно через сайт [www.ChessExam.com](http://www.ChessExam.com).

Игорь Хмельницкий  
Филадельфия, 2004

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Цель этой книги заключается в предоставлении читателю информации, необходимой для понимания общих шахматных принципов, определения уровня его игры и освоения им различных тренировочных методик.

Помните, что вы проходите тестирование, а не читаете очередную книгу шахматных головоломок. В книге вы встретите позиции различной степени сложности. Некоторые из них вам, несомненно, знакомы, над другими придется поломать голову. Чем большим опытом вы обладаете, тем большее число идей или позиций покажутся вам знакомыми. И это нормально, поскольку тестируются ваши базовые знания и умение применять их на практике. Сочетание хорошо известных и новых позиций позволило мне реализовать методику, способную с наибольшим эффектом помочь читателю увидеть те области в шахматном образовании, на которые ему необходимо обратить особое внимание.

Отвечая на вопросы, не пытайтесь строить гипотез. Порядок вопросов (уровень трудности и их характер) был *умышленно* перемешан. Поэтому за легкой позицией (например, одноходовая *тактика*) может последовать очень трудная (например, 8-ходовый *расчет*), за вопросом по *дебюту* может последовать вопрос по пешечному *эндишилю*. Это делает «домашнее» тестирование чуточку более реалистичным, напоминающим игру за доской, где вы никогда не знаете наперед, что вас ждет на следующем ходу.

Статистический анализ настолько точен, насколько достоверны используемые данные. Я опирался на данные, собранные за много лет, в течение которых предлагал один и тот же набор позиций шахматистам всех уровней – от начинающих до гроссмейстеров. Данные, характеризующие уровень знаний тестируемого, нельзя считать абсолютно верными ввиду различных условий, не всегда поддающихся четкой формализации. Среди них: время, затрачиваемое на ответ, ответственность, с которой испытуемый относится к заданию, различия в рейтингах – и это только некоторые. Помимо прочего, некоторые шахматисты могут играть лучше (или хуже) в реальной турнирной обстановке, чем в домашних условиях. Наконец, рейтинг 1790 (для примера) может означать совсем другой уровень при сравнении клубного игрока «из глубинки» с профессионалом, играющим в крупном опене для шахматистов категории «до 1800» и стремящимся завоевать приз в 10 000 долларов.

Всё возможное было предпринято для того, чтобы сделать эту книгу как можно более полной и исключить ошибки. И все же они могут быть, как типографские, так и по существу. Я тщательно проверил все диаграммы, анализы партий, фамилии игроков и авторов. Если вы найдете

какие-либо ошибки, я буду вам очень признателен, если вы сообщите мне о них.

Прототип «Шахматного экзамена» был выпущен в виде программного продукта в формате MS Excel еще в 1999 году. Практически сохранив те же 100 вопросов, я многое подверг пересмотру в части тестирования, включая примечания, очки, статистические таблицы и отчеты. Было добавлено большое количество материалов, особенно это касается раздела **«Подсказки и рекомендации»**.

Этот текст следует использовать только как общее руководство, а не в качестве окончательного источника для построения тренировочных занятий.

Статистические таблицы и ссылки на иные материалы даны по состоянию на текущий момент и могут быть изменены в будущем. Чтобы быть в курсе последних изменений, зарегистрируйтесь, пожалуйста, на моем сайте.

## Используемые символы

+	шах
++	двойной шах
#	мат
!!	блестящий ход
!	отличный ход
!?	интересный ход
??	сомнительный ход
?	плохой ход
??	грубая ошибка
	король
	ферзь
	ладья
	слон
	конь
	пешка
0-0	короткая рокировка
0-0-0	длинная рокировка

## БЛАГОДАРНОСТИ

Материалы, используемые в книге, были собраны за более чем 20 лет моей шахматной карьеры в качестве игрока и тренера. Хотя примеры взяты из различных источников, все комментарии мои собственные.

Особенно мне бы хотелось отметить следующие издания:

Chess Today – ежедневная e-mail газета ([www.ChessToday.net](http://www.ChessToday.net));

«Шахматный учебник» В.Пожарского;

«Техника в шахматной игре» М.Дворецкого;

«*Encyclopedia of Chess Middlegames*» ([www.Shahovski.com](http://www.Shahovski.com));

«Школа середины игры» и «Школа эндшиля» Ю.Авербаха;

ChessBase MegaBase 2003 ([www.ChessBase.com](http://www.ChessBase.com));

Отдельные номера журнала «*New in Chess*» ([www.NewInChess.com](http://www.NewInChess.com)).

Многим людям я благодарен за помощь в подготовке окончательной версии книги. Мой ученик **Боб Фишер** (национальный мастер) предложил несколько достойных позиций из своей (и не только своей) практики. Многие из моих учеников прошли тестирование, и набранные ими очки, а также комментарии нашли отражение в книге. Международный мастер **Эдвард Порпер** стал первым из игроков серьезного уровня, который прошел весь тест и сделал ряд важных замечаний. Некоторые титулованные шахматисты (от мастеров до гроссмейстеров) предложили свои решения и примечания по отдельным вопросам экзамена. Многие из посетителей сайта сообщили о результатах пройденного ими тестирования, указав свои рейтинги. Всё это помогло улучшить качество экзамена, а также провести статистически значимый анализ.

Когда книга показалась мне законченной, настал ответственный этап «окончательного редактирования». Я бы хотел выразить особую благодарность тем людям, которые помогли мне довести работу до ее полного завершения. Мой ученик **Джо Кейси** помог выяснить происхождение некоторых из примеров. Другой ученик **Пол Клифт** вычитал текст. Мои хорошие друзья гроссмейстеры **Алекс Ермолинский**, **Яан Эльвест** и **Алекс Шабалов**, международные мастера **Джон Дональдсон** и **Игорь Фойгель** (мой тренер в 1998–99 годах) и **Гленн Петерсен** (бывший редактор «Chess Life») прочитали рукопись и сделали немало ценных замечаний.

Также **Ермолинский** и **Фойгель** проделали тщательную проверку моих примечаний и системы подсчета очков.

Благодарен я и семейным экспертам: моя сестра **Валери** и кузен **Алекс Хелмс** очень помогли с корректурой, а также сделали ряд общих замечаний. **Влад Козловский** обеспечил превосходную техническую поддержку.

Отдельная благодарность моей чудесной жене **Светлане** за поддержку во всех моих начинаниях, которые я нередко предпринимаю... в одно и то же время!

## СОВЕТЫ, КАК ПРОХОДИТЬ ЭКЗАМЕН

К ответу на каждый вопрос надо относиться серьезно, но не следует впадать в уныние, если решение вам не дается.

Пожалуйста, читайте вопросы внимательно, поскольку в некоторых случаях хороших решений может быть несколько. Разница в очках за лучший и хороший ответ весьма существенна.

Я рекомендую тратить не более 20 минут на каждую диаграмму. Используйте шахматную доску или работайте прямо с диаграммой, изображенной в книге. При использовании доски не передвигайте фигуры. Страйтесь не действовать «наудачу», поскольку в долговременной перспективе даже неправильные идеи предпочтительнее их отсутствия. В некоторых случаях, если вы упустили критические для оценки линии, то получите меньше, чем максимальные 5 очков, даже если сделали правильный выбор.

В большинстве заданий первая часть состоит в оценке позиции, но во многих случаях вам нужно сначала выбрать лучший ход (вторая часть). Так обстоит обычно дело и в реальной шахматной партии. Когда позиция *статична*, вы должны оценить положение, выработать план и только затем определиться с начальным ходом. Но нередко ситуация обратна, когда позиция носит *динамический* характер. Вы должны найти защитительные (или атакующие) ходы, затем выбрать один из них и рассчитать вариант, и лишь тогда оценить результат и решить, делать ли этот ход или посмотреть другие.

Во многих позициях, где нет ясного пути к победе ни для одной из сторон, оценка носит крайне субъективный характер. Чтобы сделать правильный выбор, я предлагаю вам задаться следующим вопросом: чью сторону я бы предпочел за доской? Если вам все равно, выбирайте ответ *«примерное равенство»*. Если чья-то позиция нравится чуть больше, выбирайте *«небольшое преимущество»*. Если позиция одной из сторон вам кажется более привлекательной, выбирайте *«лучше»* или *«значительно лучше»*.

Если вы четко определились с ответами на вопросы, переверните страницу и внимательно изучите ответы. Не пожалейте на это времени, прежде чем переходить к следующей задаче. Большое количество позиций, где нет «точного» решения, неплохо выделить и «отложить» для детального анализа и практического разыгрывания в будущем.

Очки, набранные в первой и второй частях, следует сложить для получения итогового результата по конкретному вопросу.

Создайте таблицу набранных очков по каждому вопросу. Вы можете получить вспомогательную таблицу на моем сайте. Наличие такой таблицы окажется очень удобным к моменту, когда вы завершите экзамен

и приступите к заполнению таблиц, необходимых для рейтинговых вычислений.

Я настоятельно рекомендую пройти тестирование в несколько приступов. Вы можете получать предварительные результаты после каждого из 10 диаграмм.

Я также подготовил несколько «хитрых» вопросов, нацеленных на проверку вашего умения логически мыслить и наличия, не смейтесь, у вас чувства юмора.

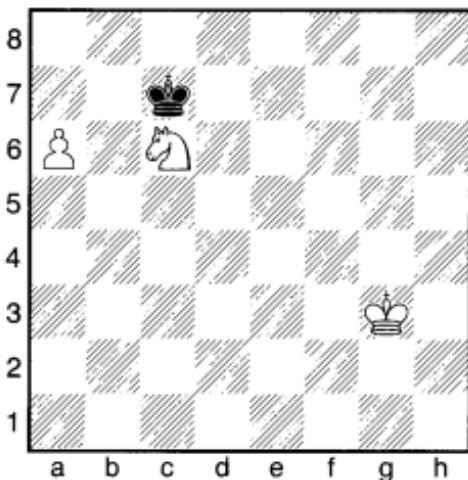
По завершении тестирования вы найдете инструкции, касающиеся того, как пользоваться таблицами и отчетами.

И, наконец, если вам не терпится ознакомиться с моими рекомендациями, вы можете направиться прямо в раздел «Подсказки и рекомендации», а прохождение самого экзамена осуществить позднее.

Вот так!

А теперь —  
ЭКЗАМЕН НАЧИНАЕТСЯ!

## Вопрос № 1



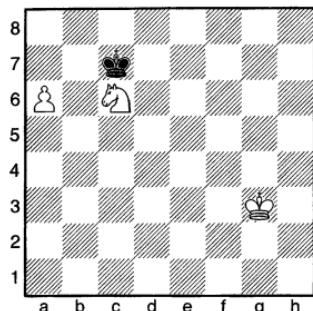
Ход белых!

1–1 Какое утверждение наиболее точное?

А	Белые выигрывают даже при ходе черных
Б	Ничья независимо от очереди хода
В	Белые могут выиграть без помощи короля
Г	Ничья, только если очередь хода за черными

1–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c6-b4$
Б	1. a6-a7
В	1. $\mathbb{Q}g3-f3$
Г	Оба хода – «А» и «Б» – ведут к одному результату

(1) Тренировочная позиция:  +  +  против 

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		5%	12%	7%			
Б		8%	9%	7%			
В		19%	8%				
Г	5	68%	71%	86%	100%	100%	100%

	А	5	31%	69%	86%	91%	100%	100%
Б			22%	7%	6%			
В		–1	7%					
Г		1	40%	24%	8%	9%		

1–1 Чтобы добиться ничьей, черным надо уничтожить последнюю пешку. Если бы ход был за черными, их король мог забрать коня, а затем и пешку (темпов бы ему хватило). Поэтому ответ «А» неверен. Ход белых, и они выигрывают (правилен вариант «Б»). План выигрыша – защитить пешку конем, затем подвести белого короля для защиты пешки (вариант «В» неверен) и с помощью коня провести ее в ферзи. Таким образом, единственный правильный ответ – вариант «Г» (5 очков).

1–2 Серьезной ошибкой было бы 1.  f3?, оставляя коня без защиты. За выбор варианта «В» очки снимаются.

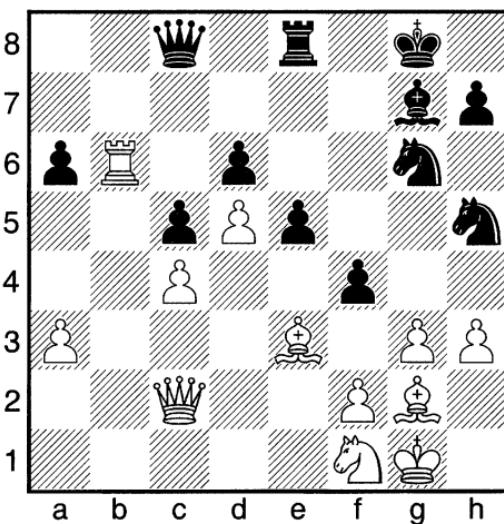
Самый верный способ защитить пешку от атаки короля – защитить ее сзади, поскольку король черных должен оставаться возле пешки и не может угрожать коню. Оба варианта – 1.  b4 («А») и 1. a7 («Б») – годятся для решения этой задачи.

Следующий шаг состоит в подведении белого короля к пешке с целью ее защиты и использования коня для того, чтобы выкурить короля черных из угла доски.

Однако после 1. a7?  b7 черные маневрируют по полям b7 и a8 и белые не могут защитить пешку и использовать коня в своих целях ввиду угрозы *mate*.

После 1.  b4 (5 очков за вариант «А») белый король идет на b5 и освобождает коня от защитных функций. Затем совместными усилиями король, конь и пешка легко выгоняют короля черных из угла доски. 1 очко за выбор варианта «Г».

## Вопрос № 2



Ход белых!

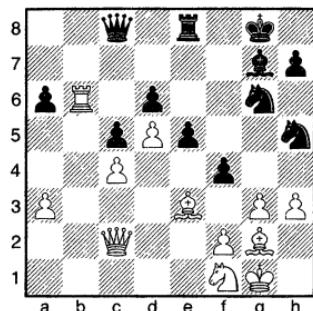
## 2-1      Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 2-2      Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}e3-d2$
Б	1. $\mathbb{B}b6xd6$
В	1. $g3xf4$
Г	1. $\mathbb{Q}e3-c1$

## (2) А.Бабурин – Х.Басас (Андорра-опен 1998)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А		26%	31%	7%	2%	9%	
Б				7%	7%		
В	5	64%	65%	82%	83%	91%	97%
Г	1	10%	4%	4%	8%		3%

2	А	1	79%	50%	36%	8%	19%	
	Б	5	21%	24%	29%	67%	77%	100%
	В	–1			6%			
	Г			26%	29%	25%	4%	

2–1 Белые доминируют на ферзевом фланге, но им следует считаться с инициативой черных на королевском. Общая оценка – у белых лучше, и вы получаете 5 очков за выбор варианта «В». Слишком оптимистично полагать, что белые выигрывают, но за ответ «Г» вы все же получите 1 очко.

2–2 Можно играть как 1.  $\mathbb{Q}d2$  (1 очко за «А»), так и 1.  $\mathbb{Q}c1$  («Г»), но эти продолжения несколько пассивны, и после агрессивного 1...  $e4!?$  или 1...  $fxg3$  2.  $fxg3$   $e4!?$  у черных некоторая инициатива на королевском фланге.

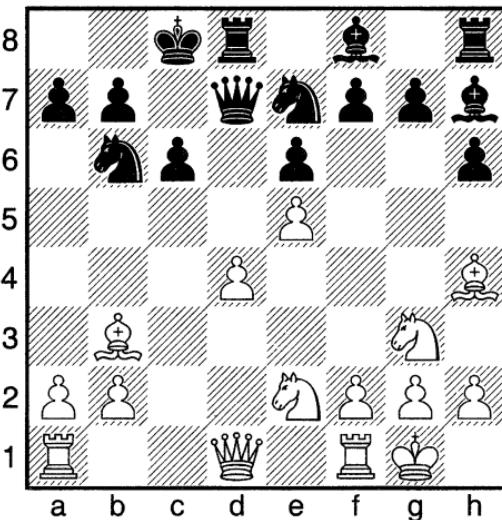
За саморазрушительное 1.  $gxf4?$  вы штрафуетесь (–1 очко за «В»), так как этим ходом вы только помогаете черным открыть линии ладье e8 и слону g7 для атаки ослабленной позиции белого короля.

В партии была осуществлена рискованная позиционная жертва 1.  $\mathbb{Q}xd6!?$  (5 очков за «Б»). Белые получили две пешки за фигуру, нейтрализовали инициативу черных и получили психологическое преимущество. Черные так и не оправились от шока и быстро проиграли партию. После 1...  $fxe3$  2.  $\mathbb{Q}xe3$   $\mathbb{Q}f8?$  (уже проигрывает, лучше было 2...  $\mathbb{Q}f6$ , но после 3.  $\mathbb{Q}cb$  и 4.  $\mathbb{Q}xc5$  у белых все шансы на победу) 3.  $\mathbb{Q}xg6!$  (остальное просто!) 3...  $hxg6$  4.  $\mathbb{Q}xg6$   $\mathbb{Q}g7$  5.  $\mathbb{Q}g4$   $\mathbb{Q}e7$  6.  $\mathbb{Q}h6+$  черные сдались.

**Примечание.** Заманчивая жертва фигуры – не лучший выбор в данном положении (спасибо анализу, проведенному с помощью программы Deep Fritz некоторыми из читателей книги), но я все же верю в ее рациональность. При игре против человека это решение, возможно, сильнейшее. Если вы глубоко изучили жертву  $\mathbb{Q}xd6$  и отказались от нее в пользу  $\mathbb{Q}c1$  или  $\mathbb{Q}d2$ , то можете приплюсовать себе еще 3 очка.

**Я надеюсь, что вы разыграли партию, начиная с исходного положения, против приятеля или компьютера с целью попрактиковаться в умении вести атаку.**

## Вопрос № 3



Ход белых!

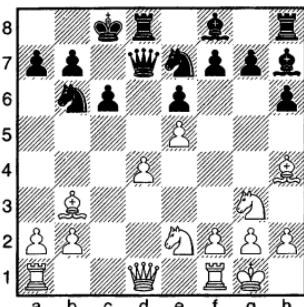
3–1 Располагают ли черные непосредственными угрозами?

А	Нет. Белые могут продолжать свою игру
Б	Да. Белым необходимо обороняться
В	Да, но угрозы не серьезные. Ими можно пренебречь
Г	Верны оба предположения – «А» и «Б»

3–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}a1-c1$
Б	1. $f2-f4$
В	1. $\mathbb{Q}h4xe7$
Г	1. $a2-a4$

## (3) Дж.Фабиан – В.Горт (Прага 1963)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А	26%	5%					
Б	5	69%	77%	93%	100%	100%	100%
В			18%	7%			
Г	–2	5%					

2	А	–1	25%				
	Б		24%	52%	36%	17%	7%
	В	5	51%	48%	57%	83%	93%
	Г	–1			7%		

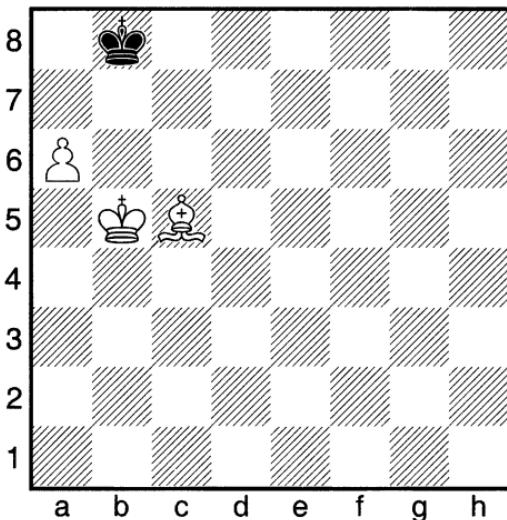
3–1 Белая пешка d4 является очевидной целью, но она хороша защищена. С другой стороны, у слона h4 нет ходов, и, если на него нападут, он окажется в трудном положении. Ходом g7-g5 черные могут поймать бедного слона сразу. Значит, непосредственная угроза существует, и белым надо принимать меры немедленно. За вариант «Б» вы получаете 5 очков. Если вы не заметили, что «А» и «Б» взаимно исключают друг друга, и выбрали «Г», вы теряете 2 очка.

3–2 Раз вы выявили проблему, выбор вариантов резко сужается. Выбор 1.♘c1 («А») или 1.a4 («Г») оставляет слона в ловушке, и за каждый из них вы теряете по 1 очку.

Оба варианта 1.f4 («Б») и 1.♗xe7 («В») препятствуют g7-g5. Однако при более близком рассмотрении вы обнаружите, что после 1.f4 черные все равно могут играть 1...g5! В случае 2.fxg5 ♘g6 слон теряется!

Правильный выбор – 1.♗xe7 («В»): вы решаете «проблему» слона сразу и зарабатываете 5 очков.

## Вопрос № 4



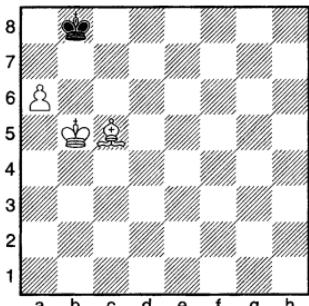
Ход белых!

4–1 Какой предполагаемый результат?

A	Белые выигрывают
Б	Ничья
В	Еще одна белая пешка на a2 изменит оценку
Г	Правильны оба варианта – «Б» и «В»

4–2 Если им разрешить, белые хотели бы

A	Поменять местами короля и слона
Б	Поменять местами короля и пешку
В	Поменять местами слона и пешку
Г	Выбрать какой-либо из этих вариантов

(4) Тренировочная позиция:  +  +  против 

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	–1	5%	7%			
	Б	5	61%	88%	100%	100%	100%
	В	5%					
	Г		29%	5%			

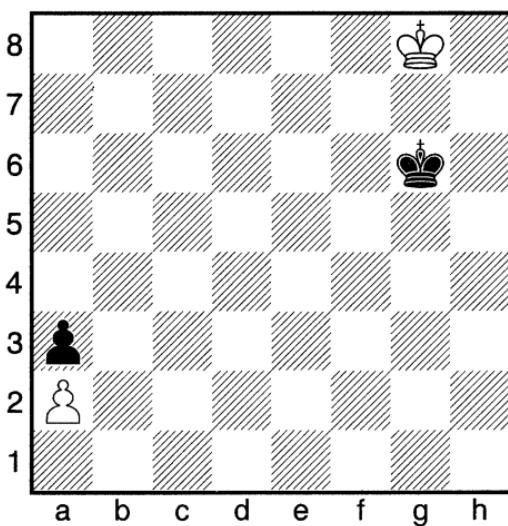
2	A	20%	15%				
	Б		12%	12%	3%		
	В		17%	11%	6%		
	Г	5	51%	62%	91%	100%	100%

4–1 Это очень важная базовая эндшпильная позиция. Чтобы выиграть, белым необходимо провести пешку в ферзи, а для этого им надо выкупить черного короля из угла. Так как слон не контролирует поле превращения (a8), добиться желаемого белые не могут. Черный король будет ходить по полям a8 и b7, и любая попытка заставить его уйти из угла закончится *патом*. Если вы посчитали, что белые могут выиграть, то с вас снимается 1 очко. Добавление одной или нескольких пешек на вертикали «а» ничего не изменит. Правильный выбор – «Б» (5 очков).

Запомните: ладейная пешка и слон «неправильного» цвета не выигрывают против голого короля, если последний может достигнуть поля превращения пешки.

4–2 Белые с радостью согласятся на любое предложенное изменение. Любой из вариантов – «А», «Б» или «В» трансформирует теоретически ничейную позицию (см. 4–1) в легко выигранную. Или слон станет «правильного» цвета («А»), или пешка перейдет с ладейной вертикали на вертикаль «b» или «c». В любом случае белые выигрывают без труда. Вы получаете 5 очков за вариант «Г».

## Вопрос № 5



Ход белых!

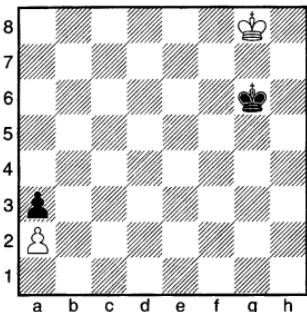
5–1 Какой предполагаемый результат?

A	Белые выигрывают
Б	Черные выигрывают
В	Ничья
Г	Результат непредсказуем

5–2 Какой ход лучший?

A	1. $\hat{\square}g8-h8$
Б	1. $\hat{\square}g8-f8$
В	Оба хода ведут к ничьей
Г	Оба хода проигрывают

(5) Ф.Закман, 1924

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	-1	5%				
	Б		25%	26%	21%	8%	
	В	5	67%	74%	79%	92%	100%
	Г	-1	3%				

2	A	5	26%	35%	43%	92%	100%	100%
	Б		22%	25%	7%			
	В	-1	17%	17%	21%			
	Г		35%	23%	29%	8%		

5–1 Важный пример пешечного окончания. У белых проблемы, так как черный король более активен и может выиграть пешку a2. Даже ничья кажется недостижимой, и с вас снимается 1 очко, если вы решили («А»), что белые выигрывают. Однако ничьей можно добиться, несмотря на потерю пешки a2. Белый король должен дойти до поля с2 и блокировать черного короля в углу, как только последний заберет пешку a2. За выбор «В» вы получаете 5 очков.

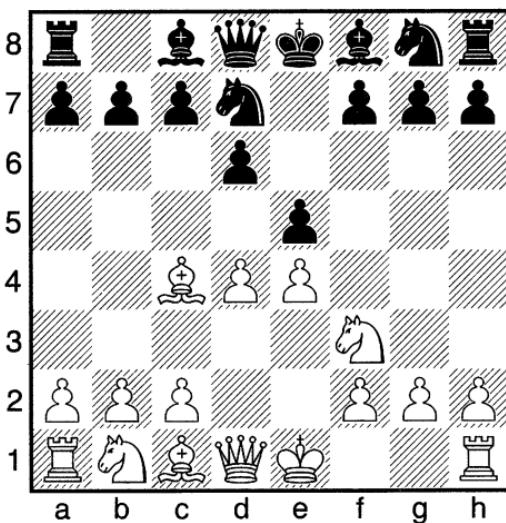
5–2 Знание оборонительного плана очень важно; однако реализовать его отнюдь не просто. Черные могут забрать пешку a2 на 6-м ходу, поэтому белые должны достичь поля с2 не позднее 7-го хода. Задача кажется выполнимой.

Давайте попробуем ее решить: 1.  $\mathbb{Q}f8?$  («Б») 1...  $\mathbb{Q}f6!$  Черные сделали один шаг в направлении пешки a2 и теперь находятся от нее в 5 шагах. Белые же в тупике – после 2.  $\mathbb{Q}e8$  или 2.  $\mathbb{Q}g8$  они всё еще в 6 шагах от поля с2. Итог – белые проигрывают гонку!

После противоречащего логике, но тем не менее правильного 1.  $\mathbb{Q}h8!$  («А») 1...  $\mathbb{Q}f6$  2.  $\mathbb{Q}h7$  оба короля добились прогресса, и каждому требуется по 5 ходов для достижения цели (полей a2 и с2 соответственно). После 2...  $\mathbb{Q}e5$  3.  $\mathbb{Q}g6$   $\mathbb{Q}d4$  4.  $\mathbb{Q}f5$   $\mathbb{Q}c3$  5.  $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}b2$  6.  $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}xa2$  7.  $\mathbb{Q}c2$  черный король попадает в «коробочку».

Если вы отбросили 1.  $\mathbb{Q}h8$  без особых раздумий, считая, что это неверный путь для короля, возложите всю вину на вашего учителя геометрии, который уверил вас, что кратчайшее расстояние между двумя точками есть прямая линия.

## Вопрос № 6



Ход черных!

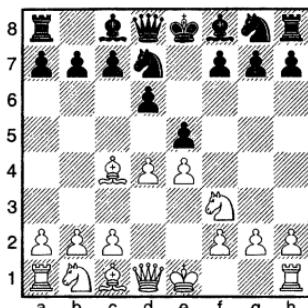
6–1 Какое утверждение наиболее точное?

A	Черные стоят несколько лучше
Б	Белые стоят несколько лучше
В	У черных пространственный перевес
Г	Позиция равна

6–2 Какой ход лучший?

A	4... $\mathbb{Q}f8-e7$
Б	4... $\mathbb{N}g8-f6$
В	4... $c7-c6$
Г	Оба хода – «Б» и «В» – правильны

## (6) Учебный пример: дебют



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	–1	5%	25%			
	Б	5	67%	75%	71%	75%	100%
	В	–1	12%				
	Г		16%		29%	25%	

2	A		48%	24%	36%	33%	28%	14%
	Б	–1	52%	51%	21%			
	В	5		20%	22%	50%	72%	86%
	Г			5%	21%	17%		

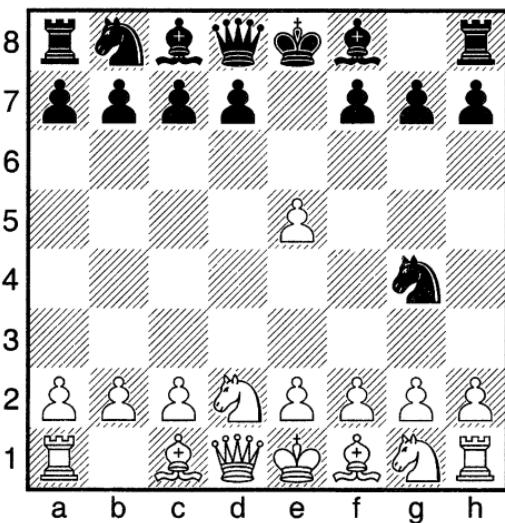
6–1 Раньше дебютный вариант защиты Филидора 1.e4 e5 2.¤f3 d6 3.d4 ¤d7 4.¤c4. Этот дебют не очень популярен за черных, поскольку они получают несколько пассивную позицию. Белые получше развиты, обладают пространственным перевесом и оказывают давление в центре! Вывод из вышесказанного: *белые стоят несколько лучше* (5 очков за «Б»), но у черных прочная позиция. Те, кто думает, что несколько лучше у черных или что на их стороне некоторый пространственный перевес, теряют 1 очко, поскольку эти оценки неверны.

6–2 Как уже было сказано выше, позиция черных прочная, но в ней есть одно слабое место — пешка f7, и за ней нужно внимательно присматривать.

Черные сразу попадут в трудное положение после 4...¤gf6? (–1 очко за «Б») 5.dxe5 (неопасно 5.¤g5 ввиду 5...d5) 5...¤xe5 (5...dxe5 6.¤g5) 6.¤xe5 dxe5 7.¤xf7+ ¤xf7 8.¤xd8 ¤b4+ 9.¤d2 ¤xd2+ 10.¤xd2 со здоровой лишней пешкой или 4...¤e7? («А») 5.dxe5 ¤xe5 (5...dxe5 6.¤d5!) 6.¤xe5 dxe5 7.¤h5, нападая на пешки f7 и e5.

После аккуратного 4...c6 (5 очков за «В») у белых нет прямых угроз, и они должны продолжать развивать фигуры, пытаясь добиться хотя бы небольшого перевеса.

## Вопрос № 7



Ход белых!

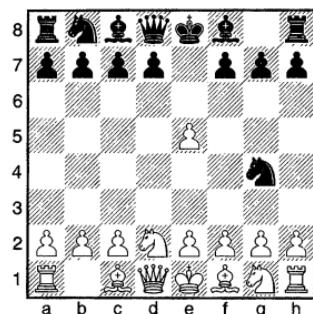
7-1 Какой ход лучший?

A	4.h2-h3
Б	4.♘g1-f3
В	4.f2-f4
Г	4.e2-e4

7-2 Как черным отвечать на 4.e2-e4?

A	4...♔d8-h4
Б	4...♗f8-c5
В	4...♘g4xe5
Г	4...♘g4xf2

## (7) Тренировочная позиция: дебют



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	25%	26%				
	Б	5	35%	52%	64%	68%	95%
	В	–1	17%	6%			
	Г	23%	16%	36%	32%	5%	

2	A	5%	13%	7%			
	Б	–2	48%		9%	15%	
	В	5	25%	75%	74%	77%	100%
	Г	–1	22%	12%	10%	8%	

7–1 Еще один пример на *дебют* – эта позиция возникает после 1.d4  $\mathbb{Q}f6$  2.  $\mathbb{Q}d2?!$  e5 3. dxе5  $\mathbb{Q}g4$ . Пожертвовав пешку, черные пытаются немедленно ее вернуть. Белые поступили бы неправильно, пытаясь удерживать лишнюю пешку до последнего; им лучше продолжать развитие.

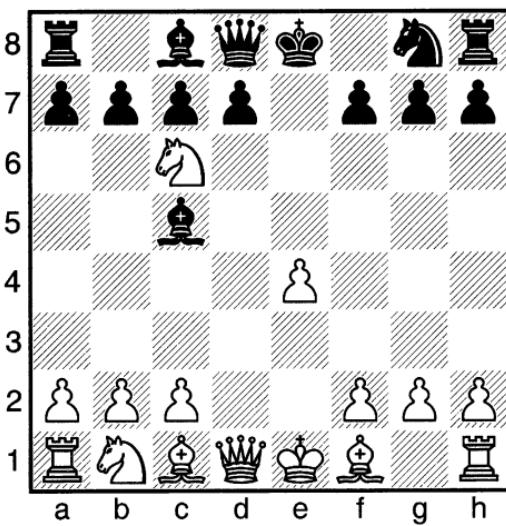
«Нападение конем», организованное черными, не следует игнорировать, поскольку несколько партий закончились одним и тем же трагическим образом. Я надеюсь, вы заметили, что после 4.f4?? (–1 очко за «В») черные немедленно выигрывают ходом 4...  $\mathbb{Q}e3!$  (ферзь пойман). Тот же результат после 4.h3? («А») – и здесь 4...  $\mathbb{Q}e3!$  Белые не могут брать коня ввиду *матта* 5.fxe3  $\mathbb{Q}h4+$  6.g3  $\mathbb{Q}xg3\#$ .

Выбор 4.e4 («Г») несколько упрощает задачу черных по возврату пешки, и это неправильно. Теория рекомендует 4.  $\mathbb{Q}g3$  (5 очков за «Б»). После 4...  $\mathbb{Q}e7$  черные в конечном счете отыгрывают пешку, но белые сохраняют небольшое преимущество.

7–2 После 4.e4 черные должны как-то реагировать на угрозу  $\mathbb{Q}xg4$ , поскольку конь под атакой и его никто не защищает. Прямолинейное 4...  $\mathbb{Q}xe5$  («В») приносит вам 5 очков.

Чересчур агрессивные идеи заканчиваются плачевно: 4...  $\mathbb{Q}c5??$  (–2 очка за «Б») 5.  $\mathbb{Q}xg4$ , или 4...  $\mathbb{Q}h4?$  5.g3, или 4...  $\mathbb{Q}xf2?$  (–1 очко за «Г») 5.  $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{Q}h4+$  6.g3  $\mathbb{Q}c5+$  7.  $\mathbb{Q}g2$  – белые выигрывают во всех вариантах!

## Вопрос № 8



Ход черных!

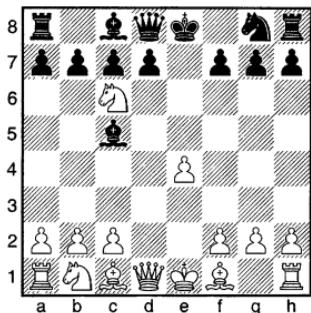
8-1 Какой ход лучший?

A	5...  d8-f6
Б	5...  d8-h4
В	5... b7xc6
Г	5... d7xc6

8-2 При 1...b7xc6 какое утверждение справедливо?

A	Белым лучше рокировать в короткую сторону
Б	Белым лучше рокировать в длинную сторону
В	Черным лучше рокировать в длинную сторону
Г	Оба варианта – «Б» и «В» – правильны

### (8) Тренировочная позиция: дебют



Ход черных!

	Очки	0—1000	1000—1400	1400—1800	1800—2200	2200—2400	2400—2800
1	A	5	50%	73%	74%	83%	100%
	Б	−1	26%		11%	8%	
	В		24%	27%	8%	9%	
	Г				7%		

2	A	5	88%	84%	93%	100%	100%
	Б		7%	8%	7%		
	В			8%			
	Г	−1	5%				

8—1 Эта позиция возникает в одном из вариантов шотландской партии после ходов 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♖c5 5.♘xc6.

Прямолинейное 5...bxс6 («В») не слишком популярно, поскольку пешечная структура черных несколько нарушается. Еще хуже 5...dxс6 («Г»), так как после 6.♗xd8+ ♔xd8 черные теряют право на рокировку, причем при ухудшенной пешечной структуре.

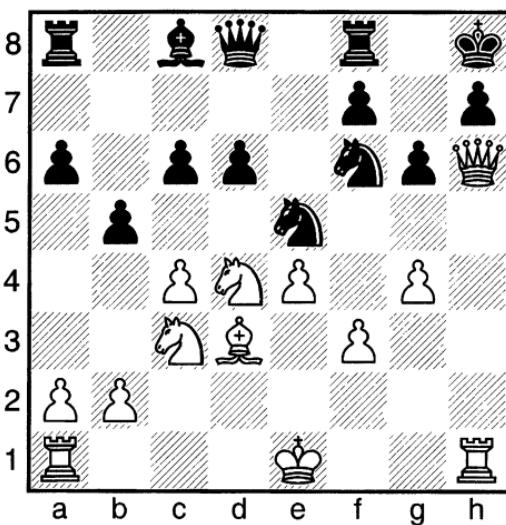
Ошибка 5...♗h4?? наказуема (−1 очко за «Б»). После 6.♘d4 белые сохраняют лишнюю фигуру.

Современная теория рекомендует 5...♗f6 (5 очков за «А»), нападая на коня и угрожая *матом* на f2. Эту угрозу нельзя игнорировать, черные отыгрывают коня, и у белых чисто номинальное преимущество.

8—2 На ферзевом фланге пешечная структура черных испорчена (в результате 5...bxс6), что позволяет обоим королям строить различные планы. Белые обычно рокируют в короткую сторону ввиду вскрытия вертикали «b» (5 очков за «А»). По той же причине черным также не следует рокировать в длинную сторону! Вы теряете 1 очко, если решили отправить обоих королей на ферзевый фланг («Г»).

Особенности пешечной структуры служат важными ориентирами в определении планов на будущее.

## Вопрос № 9



Ход белых!

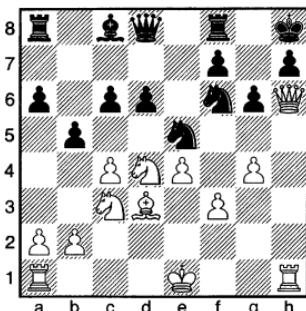
**9-1**    **Оцените позицию**

A	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

**9-2**    **Какой ход лучше?**

A	1.0-0-0
Б	1.♘d4xc6
В	1.g4-g5
Г	1.♗a1-d1

## (9) В.Горт – Р.Бирн (Варна 1962)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	А	13%	7%				
	Б	9%	6%				
	В	1	35%	36%	8%		
	Г	5	43%	51%	64%	92%	100%

2	A	1	49%	25%	14%	9%		
	Б	5	26%	34%	50%	83%	100%	100%
	В		25%	37%	36%	8%		
	Г			4%				

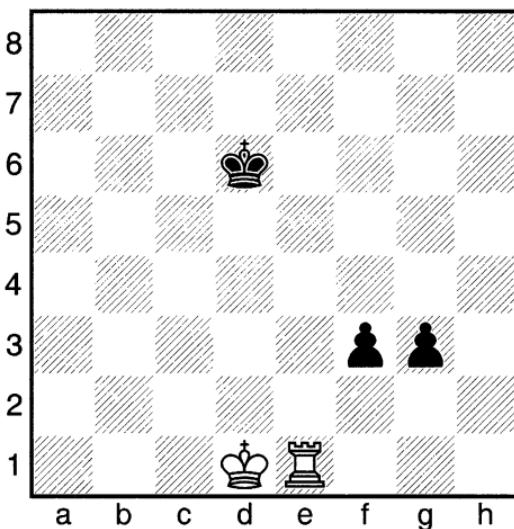
9–1 Атака белых по линии «h» неотразима! Вы получаете 5 очков за «Г». 1 очко, если вы посчитали, что у белых всего лишь лучше («В»).

9–2 Ваша мысль должна была развиваться следующим образом:

- Bay! 1.  $\mathbb{Q}xh7$  – и до маты рукой подать!
- Как бы прогнать коня f6, который защищает пешку h7?
- Может, сыграть просто 1.g5? Нет, этого недостаточно ввиду 1...  $\mathbb{Q}xd3+$  и 2...  $\mathbb{Q}h5!$
- Что, если я сыграю 1.  $\mathbb{Q}d5$  и нападу на коня f6? Не выйдет, пешка с6 защищает поле d5.
- А как насчет 1.  $\mathbb{Q}xc6$ , уничтожая пешку с6 и получая доступ к полю d5?
- Йес!! 1.  $\mathbb{Q}xc6!!$  – то, что надо (5 очков за «Б»).

После 1...  $\mathbb{Q}xc6$  (промежуточное 1...  $\mathbb{Q}xd3+$  ничего не меняет: 2.  $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}b6$  3.  $\mathbb{Q}xf8+$   $\mathbb{Q}g8$  4.  $\mathbb{Q}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  5.  $\mathbb{Q}h1\#$ ) 2.  $\mathbb{Q}d5$  защитник пункта h7 уничтожается. Вы получаете частичную компенсацию за 1.0-0-0 (1 очко за «А»). Думаю, что вы могли выбрать этот вариант, полагая, что у белых всего лишь лучше. Если вы убеждены, что у белых выиграно, то 1.0-0-0 слишком медлительно, и вы не заслуживаете 1 очка.

## Вопрос № 10



Ход белых!

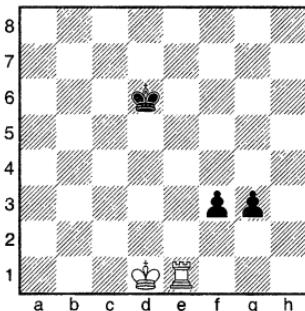
10–1 Каким будет результат партии?

A	Белые выигрывают
Б	Черные выигрывают
В	Ничья
Г	Результат непредсказуем

10–2 Что делать после 1.  $\mathbb{Q}d1-d2$  f3-f2?

A	2. $\mathbb{Q}e1-d1$
Б	2. $\mathbb{Q}e1-f1$
В	2. $\mathbb{Q}e1-h1$
Г	2. $\mathbb{Q}d2-e2$

## (10) Л.Прокеш, 1946



Ход белых!

	Очки	0—1000	1000—1400	1400—1800	1800—2200	2200—2400	2400—2800
1	A	5	12%	26%	39%	58%	84%
	Б		25%		9%		
	В	1	63%	74%	52%	42%	16%
	Г	-1					6%

2	A	5		50%	50%	67%	90%	94%
	Б	-1	25%				5%	
	В	-1			7%			
	Г		75%	50%	43%	33%	5%	6%

10—1 Со стратегической точки зрения связанные пешки на 3-м ряду (6-м для белых) часто сильнее ладьи. Однако белый король находится вблизи от места сражения и может помочь ладье. Белые не только могут избежать поражения, но и даже выиграть, применив хитрую уловку! 5 очков за «А». Если вы выбрали ничью («В»), то получаете 1 очко.

10—2 После 1.  $\mathbb{Q}d2$  белые готовы атаковать пешки королем. Черные играют 1...  $f2$ , нападая на ладью и готовя 2...  $g2$ . Прямолинейное 2.  $\mathbb{Q}e2$  («Г») гарантирует ничью после 2...  $fxe1\mathbb{Q}+$  3.  $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{Q}e5$  4.  $\mathbb{Q}f1!$  (4.  $\mathbb{Q}e2??$  проигрывает: 4...  $\mathbb{Q}f4$  5.  $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}f3$  6.  $\mathbb{Q}g1$   $g2$ ) 4...  $\mathbb{Q}f4$  5.  $\mathbb{Q}g2$  и т.д.

Переместив ладью на f1, или h1, или на любое другое поле, кроме d1, белые позволяют черным осуществить угрозу (после 2...  $g2$ ) и поставить ферзя, добившись выигрышной позиции. Вы теряете 1 очко за выбор «Б» или «В».

Единственный ход — 2.  $\mathbb{Q}d1!$  (5 очков за «А»), ставя ладью в «засаду». После 2...  $g2$  (иначе 3.  $\mathbb{Q}e3$ ) 3.  $\mathbb{Q}e2+!$  шах заставляет черных делать ход королем. Затем 4.  $\mathbb{Q}xf2!$ , и белые как раз вовремя забирают черные пешки.

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 1–10

Я настоятельно рекомендую пройти тест за несколько «присестов» и потратить время на ответы на все вопросы. Промежуточные отчеты нужны для того, чтобы вы могли оценить вашу реальную силу до завершения полного тестирования. Это подбодрит вас и побудит не проявлять излишней торопливости, отвечая на вопросы.

Кроме того, если вы решите пройти повторное тестирование в будущем, то сможете быстро сравнить старые и новые результаты, что поможет вам оценить свои успехи.

Из Таблицы 1–1 вы можете узнать свой рейтинг путем сравнения набранных вами очков с приведенными данными. Если количество набранных вами очков находится где-то между приведенными точными значениями, интерполируйте свой рейтинг.

Таблица 1–1. Преобразование очки – рейтинг

Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	807	55	1437
10	814	60	1669
15	821	65	1828
20	842	70	2031
25	873	75	2135
30	962	80	2228
35	1042	85	2303
40	1140	90	2394
45	1165	95	2480
50	1294	100	2500

**Пример 1.** Набранные очки – 65; рейтинг равен 1828.

**Пример 2.** Набранные очки – 84; рейтинг примерно равен 2290 или, используя интерполяцию, – 2288.

$$\text{Интерполяция: } 2228 + \frac{(2303 - 2228) \times (84 - 80)}{(85 - 80)} = 2288$$

Из Таблицы 1–2 вы можете узнать, сколько очков вам надо набрать, чтобы превзойти уровень, показанный 50% экзаменовавшихся, а также по конкретной рейтинговой группе.

Таблица 1–2. 50%-й процентиль

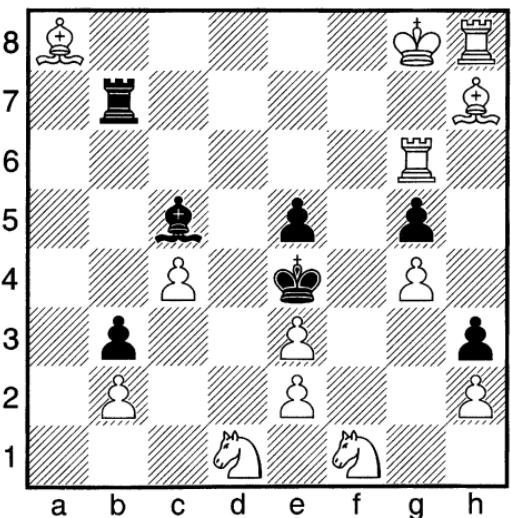
Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	69
2400+	93
2200–2400	88
1800–2200	81
1400–1800	63
1000–1400	55
Без рейтинга— 1000	42

**Пример 1.** Набрано очков – 65. Результат выше, чем показали 50% игроков с рейтингом в диапазоне 1400–1800. Итак, результат на 4 очка меньше, чем показали 50% всех игроков, подвергшихся тестированию.

**Пример 2.** Набрано очков – 84. Результат выше, чем показали 50% игроков с рейтингом в диапазоне 1800–2200, и только на 4 меньше, чем результат, показанный 50% игроков с рейтингом 2200–2400.

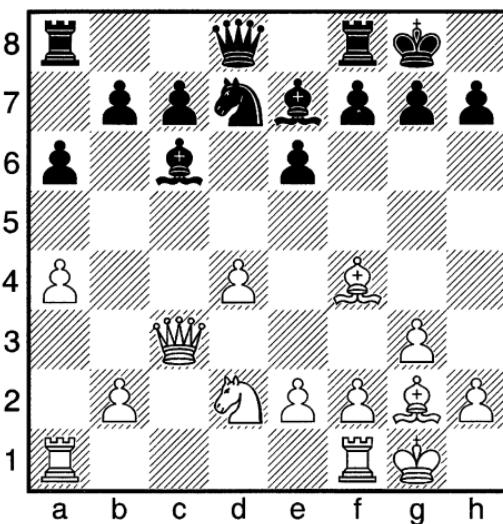
### Немного передохнем

**Вопрос.** Вы немало потрудились, решая предложенные задания, и сейчас я бросаю вам «вызов». Найдите самый плохой ход за белых в положении, приведенном на диаграмме.



**Ответ.** Все ходы, кроме 1... $\mathbb{Q}b6+$ , ведут к немедленному мату, и поэтому этот ход по праву является «наихудшим». Блокируя слона на a8, он допускает 1... $\mathbb{Q}xh7$ . Что, по-вашему, легче в этой позиции: найти лучшие ходы или худший?

## Вопрос № 11



Ход черных!

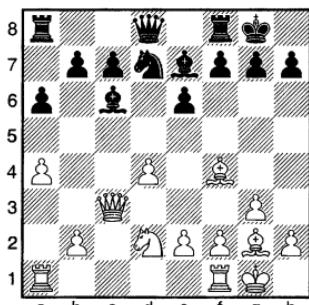
## 11-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 11-2 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}d7-b6$
Б	1... $\mathbb{Q}c6-d5$
В	1... $\mathbb{Q}d7-b8$
Г	1... $\mathbb{Q}c6xg2$

## (11) Г.Умезина – Б.Фишер (США 2000)



Ход черных!

11–1 Прежде всего, не пытайтесь найти эту партию в книгах, посвященных чемпиону мира **Бобби Фишеру**. Черными играет мой студент, мастер **Боб Фишер**. В этой книге вы еще встретитесь с интересными примерами из его практики. Похоже на то, что у белых преимущество, и за выбор «Б» вы получаете 1 очко. У белых инициатива, основанная на давлении по линии «с» и преимуществе в пространстве. Однако у черных есть прямой способ ее нейтрализации и достижения практически равной позиции. Вы получаете 5 очков за выбор «В».

11–2 Белые грозят 1.♘xc6 с выигрышем пешки. Кроме того, пешка с7 является потенциальной мишенью для атаки, если черный слон уйдет с поля с6. Так как 1...♞b6? («А») и 1...♞d5? («Б») отдают пешку без борьбы, вы теряете 1 очко за выбор любого из этих двух вариантов. После естественного 1...♞xg2 у белых есть «неприятный» промежуточный ход 2.♘xc7 – забирая сначала пешку, а затем уже слона g2. В партии черные согласились на пассивное 1...♞b8 («В»), чтобы сохранить пешку.

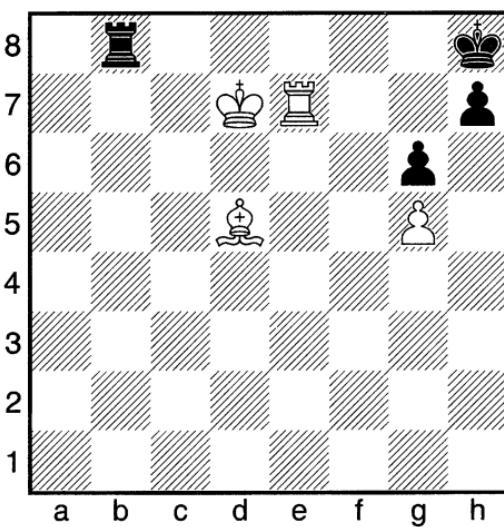
Если вы думали примерно так же, то не заметили возможности начать контратаку против неудачно расположенных белых фигур. После 1...♞xg2! 2.♘xc7 (в случае 2.♘xg2 черные чувствуют себя отлично после 2...♞c8, готовя 3...c5) 2...♛e8 3.♘xg2 ♛c8 4.♛a5 ♞f6 5.e4 (иначе ♞d5 и ♞b4 с поимкой белого ферзя) 5...♛d7 у черных серьезная инициатива.

За выбор варианта «Г» – 1...♞xg2 – вы получаете 5 очков. Однако если вы намеревались пожертвовать пешку и не заметили идею с 2.♘xc7, то наградите себя 1 очком.

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A					8%	4%
	Б	1	25%	25%	36%	33%	32%
	В	5	50%	25%	57%	59%	64%
	Г		25%	50%	7%		

2	A	-1	30%				
	Б	-1	24%	11%	14%		
	В		28%	55%	29%	42%	41%
	Г	5	18%	34%	57%	58%	59%

## Вопрос № 12



Ход белых!

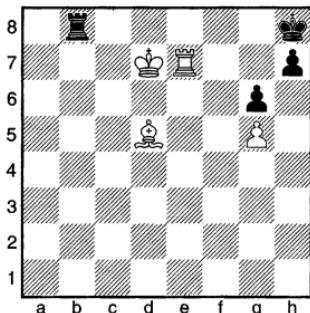
12–1 Какое утверждение наиболее точное?

А	Белые легко выигрывают
Б	У белых небольшие шансы на победу
В	Черные легко делают ничью
Г	Белые не прочь поменять ладьи

12–2 В каком варианте сделаны сильнейшие ходы?

А	1. $\mathbb{Q}e7-e8+$ $\mathbb{Q}b8xe8$
Б	1. $\mathbb{Q}e7-f7$ $\mathbb{Q}b8-g8$
В	1. $\mathbb{Q}e7-f7$ $\mathbb{Q}h8-g8$
Г	1. $\mathbb{Q}e7-e8+$ $\mathbb{Q}h8-g7$

## (12) Л.Портиш – М.Длуги (Вейк-ан-Зее 1990)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A		25%	30%	7%	17%	12%	
Б	5	42%	41%	57%	71%	76%	92%
В	1	5%	24%	29%	12%	12%	8%
Г	–1	28%	5%	7%			

A	29%	18%	7%				
Б	35%	46%	41%	25%	16%		
В	5	31%	36%	52%	75%	84%	100%
Г	–2	5%					

12–1 Размен ладей – серьезная ошибка (–1 очко за «Г»). В получающейся позиции у черных легкая ничья, стоит им сыграть  $h7-h6$ . После  $gxh6$  у белых остается пешка «h» и слон «не того» цвета (белопольный слон против черного поля  $h8$ ), а это всегда ничья (см. вопрос № 4). Я не вижу ни ясного выигрыша за белых, ни простой ничьей за черных (1 очко за «В»). У белых небольшие шансы на победу (5 очков за «Б»).

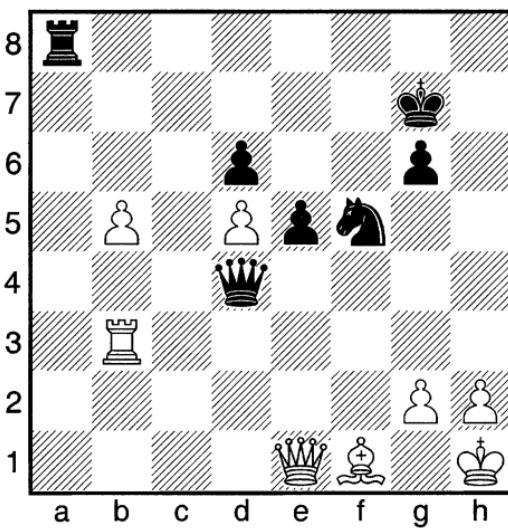
12–2 Как сказано выше, размен ладей ведет к немедленной ничьей после 1.  $\mathbb{E}e8+$ ?  $\mathbb{E}xe8$  («А») 2.  $\mathbb{K}xe8$   $h6$ , и у белых слон «не того» цвета. Надеюсь, вы не зевнули ладью: 1.  $\mathbb{E}e8+$   $\mathbb{K}g7??$  (–2 очка за «Г») 2.  $\mathbb{E}xb8$ .

Лучший шанс на выигрыш – 1.  $\mathbb{E}f7$ , и у черных два ответа, один из которых проигрывает сразу. В партии они сделали естественный ход 1...  $\mathbb{E}g8?$  («Б»), но вынуждены были сдаться после сокрушительного 2.  $\mathbb{E}xh7+!!$  Белые сумели преобразовать свое материальное преимущество в выигрышный пешечный эндшпиль. Возможный вариант: 2...  $\mathbb{K}xh7$  3.  $\mathbb{E}xg8+$   $\mathbb{K}xg8$  4.  $\mathbb{E}e8$   $\mathbb{K}g7$  5.  $\mathbb{E}e7$   $\mathbb{K}g8$  6.  $\mathbb{E}f6$   $\mathbb{K}h7$  7.  $\mathbb{E}f7$   $\mathbb{K}h8$  8.  $\mathbb{E}xg6$   $\mathbb{K}g8$  (оппозиция не играет роли, так как белый король на 6-м ряду) 9.  $\mathbb{E}h6$   $\mathbb{K}h8$  10.  $\mathbb{E}g6$   $\mathbb{K}g8$  11.  $g7$  и т.д.

После 1...  $\mathbb{E}g8!$  (5 очков за «В») белые немного достичнут с помощью *вскрытого шаха*. Возможна попытка игры на победу, рекомендованная Алексом Ермолинским: 2.  $\mathbb{E}c7!$   $\mathbb{E}f8$  3.  $\mathbb{E}d7$   $\mathbb{E}h8$  4.  $\mathbb{E}e7$ , и черные вынуждены играть 4...  $h6$ , что ведет к сложному ( $\mathbb{K}+\mathbb{E}+$   $\mathbb{E}$  против  $\mathbb{K}+\mathbb{E}$ ) окончанию с плохим королем.

Упрощения (даже при некоторых материальных потерях), имеющие цель достичь известной позиции, – один из ключевых методов игры в окончаниях.

## Вопрос № 13

Ход белых!

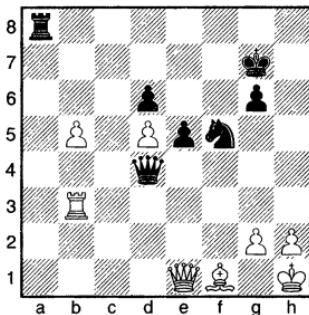
13–1 Какое утверждение ближе всего к истине?

А	У белых лучше
Б	Белые выигрывают
В	У черных достаточная компенсация за пешку
Г	Черные выигрывают

13–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}b3-b1$
Б	1. $\mathbb{Q}b3-b4$
В	1. $b5-b6$
Г	1. $\mathbb{Q}b3-d3$

## (13) А.Карпов – М.Тайманов (Ленинград 1977)



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	22%	37%	39%	25%	9%	5%
	Б	– 1	34%	28%	12%	8%	
	В	5	20%	27%	31%	47%	71%
	Г	1	24%	8%	18%	20%	21%

2	A	5	50%	21%	42%	37%	78%	90%
	Б	– 1		5%	12%	8%		
	В			47%	29%	50%	13%	10%
	Г		50%	27%	17%	5%	9%	

13–1 В своих мемуарах гроссмейстер Марк Тайманов поставил эту партию выше всех остальных партий, сыгранных им за свою долгую карьеру.

В положении на диаграмме у белых лишняя пешка. Это не простая пешка, но очень опасная проходная пешка b5, проникшая на территорию противника. Более того, она поддержана ладьей. Однако у черных очень активные фигуры: централизованный ферзь, выгодно расположенный конь и ладья, готовая атаковать по линиям «а», «h» или по обеим сразу.

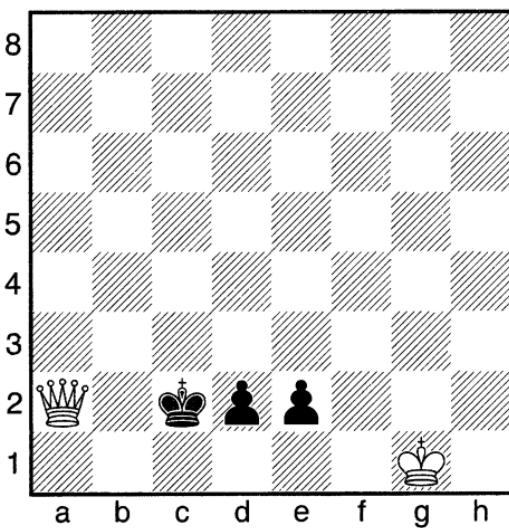
Пренебрежение угрозами черных дорого стоило белым. Оба соперника должны играть очень внимательно; на мой взгляд, это позиция динамического равновесия. Лучшим ответом является «В» – 5 очков. Вы получаете 1 очко, если переоценили позицию черных («Г»), и теряете 1 очко, если посчитали положение белых выигранным («Б»).

13–2 В партии великий чемпион Анатолий Карпов допустил один из редких для него тактических просмотров. Он не заметил скрытой угрозы 1... $\mathbb{Q}a1$  и смело сыграл 1.b6? («В»). Но после 1... $\mathbb{Q}a1$  2. $\mathbb{Q}b1$  (2. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}xd5$ ) черные взорвали бомбу – 2... $\mathbb{Q}g3+!!$ , и Карпов вынужден был сдаться. После 3.hxg3 (3. $\mathbb{Q}xg3$   $\mathbb{Q}xb1$ ) 3... $\mathbb{Q}a8$  неотвратимо последует 4... $\mathbb{Q}h8#$ .

Нападение на черного ферзя 1. $\mathbb{Q}b4?$  (–1 очко за «Б») проигрывает сразу – 1... $\mathbb{Q}a1$ . Слабо 1. $\mathbb{Q}d3?!$  («Г») 1... $\mathbb{Q}a1$  2. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}c5$ , и белые в трудном положении. Аккуратное 1. $\mathbb{Q}b1$  (5 очков за «А») отражало прямые угрозы черных, и сражение продолжалось!

Если у вас другое мнение относительно хода 1. $\mathbb{Q}b1$ , разыграйте позицию против друга или компьютера.

## Вопрос № 14



Ход черных!

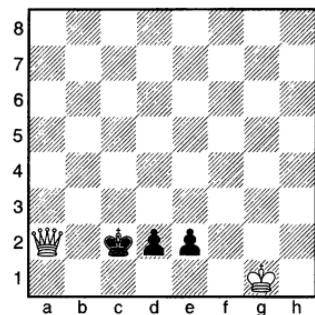
14–1 Как, на ваш взгляд, закончится партия?

A	Белые выигрывают
Б	Ничья
В	Черные выигрывают
Г	Возможен любой результат

14–2 Куда должен идти черный король?

A	1... $\mathbb{K}$ c2-d1
Б	1... $\mathbb{K}$ c2-c3
В	1... $\mathbb{K}$ c2-d3
Г	Возможны и безопасны варианты «Б» и «В»

## (14) Й.Клинг и Б.Горвиц, 1851



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	11%		7%	8%		
	Б	5	49%	74%	93%	92%	100%
	В	–1	31%	26%			
	Г	–1	9%				

2	A	–2	18%		7%		
	Б	5	30%	25%	33%	37%	32%
	В		21%	10%	17%		
	Г	1	31%	65%	43%	63%	68%
							52%

14–1 Бороться даже против одной пешки, достигшей 2-й (7-й для белых) горизонтали, если она поддержана королем, ферзю не так просто. Основная идея подобных окончаний – «купить» время, необходимое для приближения короля к пешке противника, с тем чтобы помочь ферзю оттеснить короля слабейшей стороны от опасной пешки. Против двух пешек выигрыш практически невозможен. Даже если король находится неподалеку и готов помочь ферзю, максимум, на что способны белые, это объявить *вечный шах!* Вы получаете 5 очков за ответ «Б». У черных нет шансов на выигрыш, и за выбор варианта «В» или «Г» с вас снимается 1 очко.

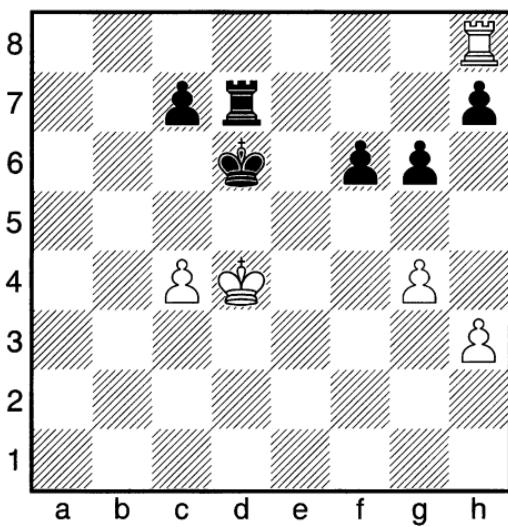
14–2 За выбор кооперативного мата после 1... $\mathbb{Q}d1??$  2. $\mathbb{W}b1\#$  следует наказание (–2 очка за «А»).

После 1... $\mathbb{Q}c3$  (5 очков за «Б») единственное, чего белые могут достичь, – это *вечного шаха*: 2. $\mathbb{W}a5+$   $\mathbb{Q}c2$  3. $\mathbb{W}c5+$   $\mathbb{Q}d1$  4. $\mathbb{W}h5$   $\mathbb{Q}c1$  и т.д.

Ничем как будто не отличающееся отступление 1... $\mathbb{Q}d3$  («В») проигрывает! После 2. $\mathbb{W}b3+$  белый ферзь неожиданно становится очень активным. Он может заставить черного короля отступить к белому королю, что позволит последнему принять участие в атаке. Вот варианты: 2... $\mathbb{Q}d4$  (2... $\mathbb{Q}e4$  3. $\mathbb{W}c2+$   $\mathbb{Q}e3$  4. $\mathbb{W}c3+$  и 5. $\mathbb{W}xd2$ ) 3. $\mathbb{W}b4+$   $\mathbb{Q}d3$  4. $\mathbb{W}b5+$   $\mathbb{Q}e3$  (иначе 5. $\mathbb{W}xe2$ ) 5. $\mathbb{W}g5+$   $\mathbb{Q}d3$  6. $\mathbb{W}f5+$  и, в зависимости от хода черных, 6... $\mathbb{Q}e3$  7. $\mathbb{W}f2+$ , или 6... $\mathbb{Q}c3$  7. $\mathbb{W}f3+$ , или 6... $\mathbb{Q}c4$  7. $\mathbb{W}e4+$ . Во всех случаях белые выигрывают пешку e2, не позволяя пешке «d» пройти в ферзи, достигая выигрышного окончания  $\mathbb{W}$  против  $\mathbb{Q}+$  на 2-й горизонтали (7-й для белых). Выбор «Г» дает вам 1 очко.

Обратите внимание, что ход 1... $\mathbb{Q}c1$  (не приведенный в перечне вариантов) также вполне приемлем (Фойгель).

## Вопрос № 15



Ход черных!

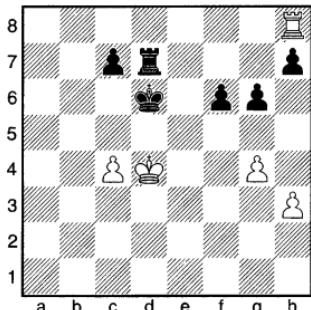
15–1 Какое утверждение ближе всего к истине?

А	Вероятный результат – ничья
Б	У черных есть ясный план выигрыша
В	У черных некоторые шансы на выигрыш
Г	У белых лучше

15–2 Ваш выбор после 1... $\mathbb{Q}d6-c6+$  2.  $\mathbb{Q}d4-c3$

А	2...f6-f5
Б	2... $\mathbb{R}d7-f7$
В	2... $\mathbb{Q}c6-c5$
Г	2...g6-g5

## (15) М.Таль – Б.Спасский (Тбилиси 1965)



Ход черных!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	18%	6%	17%	8%		
	Б	5	15%	19%	7%	34%	58%
	В	1	55%	75%	76%	58%	42%
	Г	–1	12%				
2	A	12%				3%	
	Б	5	25%	75%	86%	83%	93%
	В		59%	25%	14%	17%	4%
	Г		4%				

15–1 У черных есть ясный план выигрыша! Выбор «Б» приносит вам 5 очков. «В» – приемлемый выбор, который даст вам 1 очко. «Г» будет стоить вам 1 очка, так как активность белой ладьи не уравновешивает лишнюю пешку черных, готовую к движению вперед!

15–2 Практически всегда следует руководствоваться следующим принципом: ладью следует ставить позади пешки, причем не важно, защищает она ее или атакует.

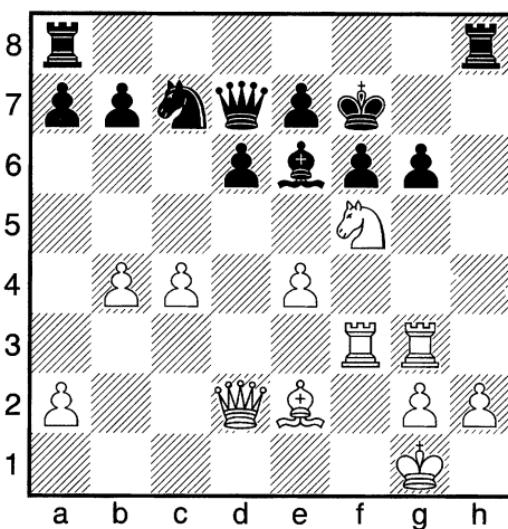
После 2... $\mathbb{Q}f7!$  (5 очков за «Б») белые практически ничего не могут предпринять против продвижения пешки «f» – они могут только приблизить короля к линии «f». Тогда король черных нападет на пешку «с» и выиграет ее.

Ладья же на f7 расположена прекрасно – она не только поддерживает продвижение пешки «f», но и защищает пешки с7 и h7. Партия продолжалась так: 3. $\mathbb{Q}d3$  f5 4.gxf5 gxf5 5. $\mathbb{Q}e8$  f4 6. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}c5$  7. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}b4$  8. $\mathbb{Q}f3$  c5 9. $\mathbb{Q}f2$   $\mathbb{Q}c3$  10. $\mathbb{Q}e2$  f3+ 11. $\mathbb{Q}f2$  f5 12. $\mathbb{Q}h4$  h5 13. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}d3$  14. $\mathbb{Q}h4$   $\mathbb{Q}d2$  15. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}c3$  16. $\mathbb{Q}h4$   $\mathbb{Q}d3$ , и белые сдались – у них нет ходов!

Черные продемонстрировали четкий план выигрыша. Можно ли улучшить игру белых? Возможно, но защита все равно очень трудна.

Попрактикуйтесь в разыгрывании этого окончания против друга или компьютера.

## Вопрос № 16



Ход белых!

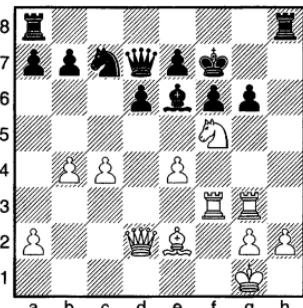
## 16–1    Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Почти равенство
Г	У черных лучше

## 16–2    Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}g3 \times g6$
Б	1. $\mathbb{Q}f5-h6+$
В	1. $\mathbb{Q}f5-d4$
Г	1. $\mathbb{Q}f5 \times d6+$

## (16) Б.Элей – Р.Харман (Гастингс-II 1971/72)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	35%	33%	57%	63%	100%
	Б	1	46%	22%	36%	37%	
	В		16%	45%			
	Г	-1	3%		7%		

2	A	24%	18%	36%	17%	8%	
	Б	5	26%	15%	11%	18%	80%
	В	1	40%	22%	24%	40%	
	Г	10%	45%	29%	25%	12%	8%

16–1 Белые стратегически доминируют: у них лучше расположены фигуры, больше пространства, а король черных является слабостью. Более того, за всё это белые не «заплатили» даже пешки. И наконец, помимо указанных стратегических факторов, у белых есть выигрывающая тактическая идея. За «А» вы получаете 5 очков. Если вы предположили, что у белых всего лишь лучше («Б»), то получаете 1 очко. Черные едва держатся, и вы серьезно ошиблись, если выбрали вариант «Г» (–1 очко).

16–2 Нет четкого выигрыша после 1.♘xd6+?! («Г») 1...exd6 2.♕g5 ♘e8.

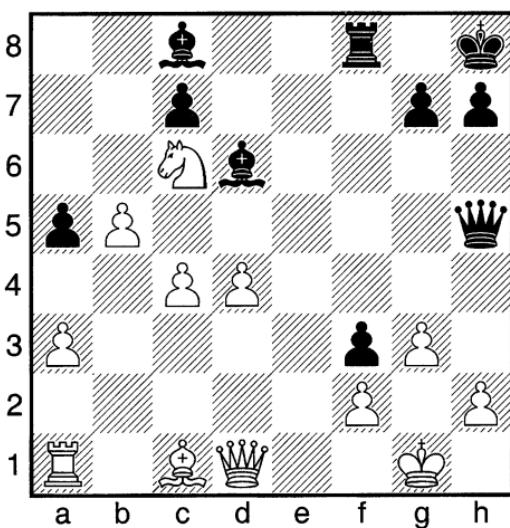
Еще хуже 1.♕xg6 («А») 1...♔xg6 2.♕g3+ ♔f7 3.♕g7+ ♔f8 4.♕xe7 ♕xe7 5.♘xe7 ♔xe7, и у черных материальное преимущество!

Солидно, но медлительно 1.♘d4 (1 очко за «В») 1...♕ag8, и черные всё еще «на плаву».

У белых сильная атака после 1.♘h6+! (5 очков за «Б»). После естественного 1...♔g7 черные проиграли сразу. Белые провели серию из трех ударов, а завершили ее тихим ходом: 2.♕xg6+!! ♔xg6 3.♕g3+ ♔h7 и теперь 4.♕f4! У черных лишняя ладья, и у белых нет прямых угроз, но *мат* по линии «h» неизбежен!

Знай черные, что их ожидает, они бы ушли в глухую защиту путем 1...♔e8 2.♕xg6.

## Вопрос № 17



Ход черных!

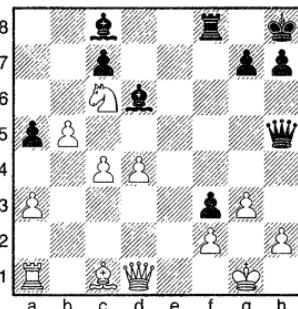
## 17-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	У черных лучше
Г	Черные выигрывают

## 17-2 Какой ход лучший?

A	1... $\hat{Q}$ d6xg3
Б	1... $\hat{Q}$ h5-h3
В	1... $\hat{Q}$ f8-e8
Г	1... $\hat{Q}$ c8-d7

## (17) Л.Шмид – Е.Бхенд (Венеция 1953)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A	45%	25%	29%	19%			
Б	15%	11%	7%	12%			
В	25%	24%	21%	27%	35%		
Г	5	15%	40%	43%	42%	65%	100%

1	A	5	7%	50%	68%	75%	72%	92%
	Б		68%	36%	6%	6%	10%	8%
	В		25%	14%	22%	19%	18%	
	Г				4%			

17–1 За две пешки черные имеют отличную компенсацию: преимущество в развитии, гораздо лучше расположенные фигуры и атаку на уже скомпрометированную позицию белого короля. Эти позиционные преимущества могут быть немедленно трансформированы в победу. В распоряжении черных есть симпатичная выигрывающая комбинация. 5 очков за «Г».

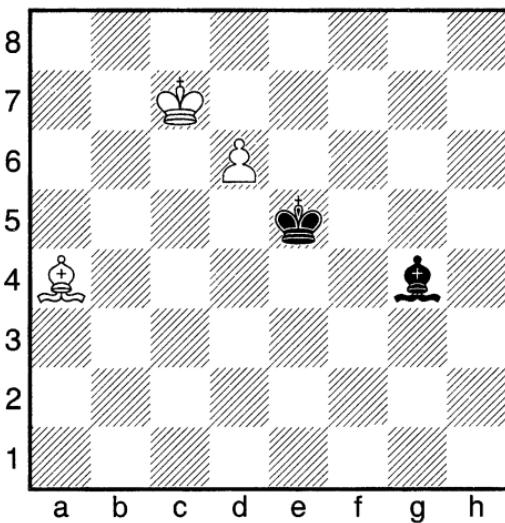
17–2 Прямолинейное 1... $\mathbb{Q}h3$  («Б») легко отражается путем 2. $\mathbb{Q}f1$ .

Также 1... $\mathbb{Q}e8$  («В») или 1... $\mathbb{Q}d7$  («Г») слишком медлительно: после 2. $\mathbb{Q}e5$  белые стабилизируют свою позицию, поступившись одной лишней пешкой.

Форсирует победу 1... $\mathbb{Q}xg3!$  (5 очков за «А») 2. $h \times g3$  (2. $f \times g3$  f2+ и 3... $\mathbb{Q}xd1$ ) 2... $\mathbb{Q}h3$ , и белым нечего противопоставить 3... $\mathbb{Q}g2$  и 4... $\mathbb{Q}h1\#$ .

Не упускайте возможность превратить временное преимущество в ясный материальный перевес.

## Вопрос № 18



Ход черных!

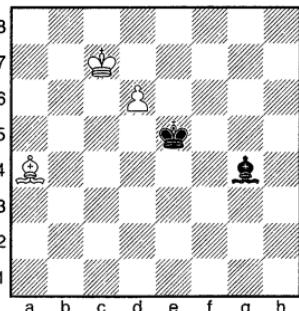
18–1 Какое утверждение наиболее точное?

А	Белые выигрывают
Б	Ничья
В	Если ход белых, то они должны выиграть
Г	Верны оба утверждения – «Б» и «В»

18–2 Какой ход лучший?

А	1... $\mathbb{Q}e5-d5$
Б	1... $\mathbb{Q}e5-d4$
В	1... $\mathbb{Q}e5-f6$
Г	1... $\mathbb{R}g4-h3$

## (18) И.Рабинович



Ход черных!

	Очки	0—1000	1000—1400	1400—1800	1800—2200	2200—2400	2400—2800
1	A	50%	36%	7%	11%	10%	8%
	Б	1	25%	24%	44%	24%	35%
	В	1	6%	12%	12%	8%	5%
	Г	5	19%	28%	37%	57%	50%.
2	A	25%	9%	37%	25%	18%	10%
	Б	5	8%	25%	16%	58%	82%
	В	22%	25%	14%	17%		
	Г	45%	41%	33%			

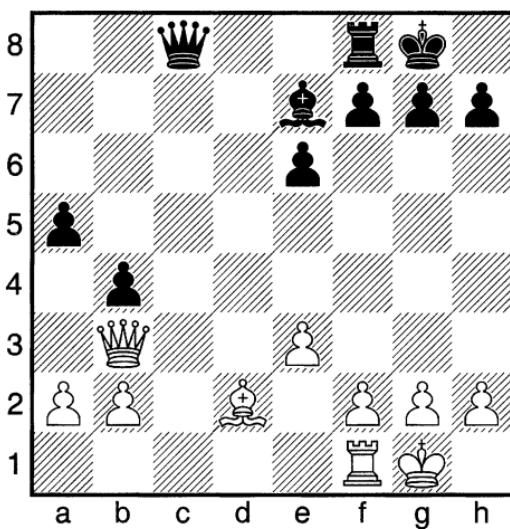
18—1 Это одно из базовых слоновых *окончаний*, которое полезно запомнить. Так как король не может занять оптимальную оборонительную позицию (перед пешкой), черные должны возложить свои надежды на слона, контролирующего поле d7. План белых — оттеснить слона угрозой его размена. Исполнение плана не слишком сложно, если черный король не сумеет завязать борьбу в тылу! Черные могут добиться ничьей, только если очередь хода за ними.

Правильны два варианта — «Б» и «В», но вы получаете только 1 очко, если выбрали лишь один из них. За выбор «Г» прибавьте себе 5 очков.

18—2 Так как черные защищаются, они при выборе хода должны прежде всего понять, чем грозит противник. У белых есть конкретная угроза (именно поэтому вариант «В» в 18—1 верен) — 1.  $\mathbb{Q}d7!$  Белые должны воспрепятствовать черному слону контролировать поле d7, что позволит пешке проскочить в ферзи. Например: 1...  $\mathbb{Q}d1$  2.  $\mathbb{Q}c8$   $\mathbb{Q}a4$  3.  $\mathbb{Q}b7$ , и черные не могут предупредить 4.  $\mathbb{Q}c6$ , что расчищает путь пешке к полю превращения. Поскольку черные не могут предупредить  $\mathbb{Q}d7$  или  $\mathbb{Q}c8$  из приведенного выше варианта, они должны помешать  $\mathbb{Q}c6$ , переведя короля на с5. Черным остается выбор между двумя ходами — 1...  $\mathbb{Q}d5$  и 1...  $\mathbb{Q}d4$ . Если 1...  $\mathbb{Q}d5!$  («А»), то 2.  $\mathbb{Q}d7$   $\mathbb{Q}d1$  3.  $\mathbb{Q}c6+$  и 4.  $d7$ . Последний, но не худший выбор — 1...  $\mathbb{Q}d4!$  (5 очков за «Б») обеспечивает ничью. После 2.  $\mathbb{Q}d7$   $\mathbb{Q}d1$  3.  $\mathbb{Q}c8$   $\mathbb{Q}a4$  4.  $\mathbb{Q}b7$  черный король успевает как раз вовремя: 4...  $\mathbb{Q}c5$ , и белые ничего не достигают (таким образом, вариант «Б» в 18—1 также правилен).

Черный король должен находиться на с5, когда белый король на с7, и на e5, когда белый король на e7. «Оппозиция как стойка», — заметил Ермолинский.

## Вопрос № 19



Ход черных!

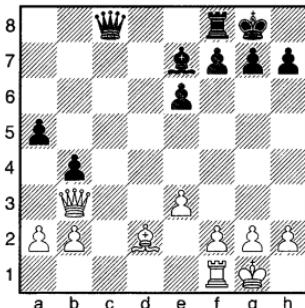
19–1      Оцените позицию

A	У черных лучше
Б	Практическое равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

19–2      Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}$ c8-d7
Б	1... $\mathbb{Q}$ f8-d8
В	1... $\mathbb{Q}$ e7-f6
Г	1... $\mathbb{Q}$ c8-d8

## (19) Т.Тейлор – А.Алехин (Гастингс 1936)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A 5	46%	76%	83%	92%	100%	100%
	Б	54%	10%	17%	8%		
	В		14%				
	Г -1						

2	A 5	25%	25%	47%	59%	100%	100%
	Б	27%	68%	46%	33%		
	В	48%	7%	7%			
	Г				8%		

19–1 У черных преимущество, так как у них лучше расположены фигуры и пространственный перевес на ферзевом фланге. За выбор «А» приплюсуйте себе 5 очков. Поскольку белым хвастать нечем, с вас снимается 1 очко за выбор «Г» – белые *выигрывают*.

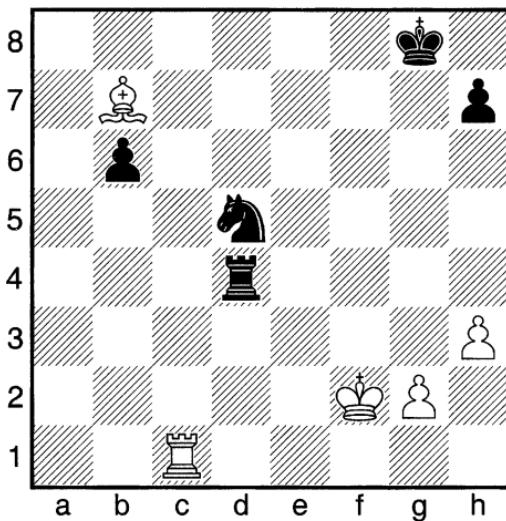
19–2 Давайте вначале рассмотрим идеи белых. Если они смогут сыграть  $\mathbb{Q}c1$ , пропуская слона на  $e1$  без блокирования ладьи, у них будет всё в порядке.

Ни  $1...\mathbb{Q}d8$  («Б»), ни  $1...\mathbb{Q}f6$  («В») не мешает белым провести этот маневр. Неудачно и  $1...\mathbb{Q}d8$  («Г»), поскольку черный ферзь будет блокировать собственную ладью.

Поэтому лучший ход –  $1...\mathbb{Q}d7!$  (5 очков за «А»). Теперь белым не из чего выбирать: после  $2.\mathbb{Q}c1 a4$ , или  $2.\mathbb{Q}c2 \mathbb{Q}c8$ , или  $2.\mathbb{Q}d1 \mathbb{Q}d8$  преимущество у черных.

Попрактикуйтесь в разыгрывании начальной позиции против друга или компьютера.

## Вопрос № 20



Ход белых!

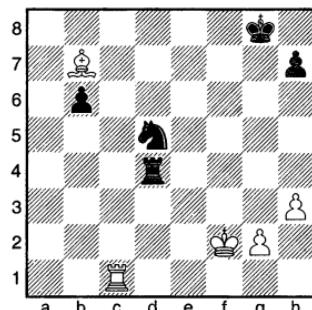
## 20–1 Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 20–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c1-c8+$
Б	1. $\mathbb{Q}c1-b1$
В	1. $\mathbb{Q}c1-c4$
Г	1. $\mathbb{Q}b7xd5+$

## (20) Л.Куббель, 1926



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А			20%				
Б		9%	10%	21%	21%	4%	
В		50%	49%	15%	12%	5%	
Г	5	41%	21%	64%	67%	91%	100%

А	20%	35%	31%	27%	12%	8%	
Б	18%	24%		10%	6%		
В	5	27%	25%	52%	63%	82%	92%
Г	35%	16%	17%				

20–1 Белые могут воспользоваться временной несогласованностью черных фигур и выиграть сразу в этом, во всех прочих отношениях равном, окончании. 5 очков за выбор «Г» – *белые выигрывают*.

20–2 Игра белых основана на тактических мотивах: *двойная атака* и *промежуточный ход* ( $\mathbb{Q}xd5+$ ). Белые должны действовать агрессивно, создавая прямые угрозы на каждом шагу. Иначе черные перегруппируют свои силы, оставив белых лишь с самым незначительным преимуществом.

Основной вариант, в котором делаются сильнейшие ходы, таков: 1.  $\mathbb{Q}c4!$  (5 очков за «В») 1...  $\mathbb{Q}d2+$  (1...  $\mathbb{Q}xc4$  2.  $\mathbb{Q}xd5+$ ; 1...  $\mathbb{Q}d1$  2.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}g7$  3.  $\mathbb{Q}g4+$ !  $\mathbb{Q}f6$  4.  $\mathbb{Q}xd1$   $\mathbb{Q}e3+$  5.  $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}xg4$  6.  $h\mathbb{x}g4$   $\mathbb{Q}g5$  7.  $\mathbb{Q}f3$ ; 1...  $\mathbb{Q}f4+$  2.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}f5$  3.  $g4$   $\mathbb{Q}g5$  4.  $h4$   $\mathbb{Q}e5$  5.  $\mathbb{Q}e4$ ) 2.  $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}d3$  3.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}e3+$  4.  $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}e5$  5.  $\mathbb{Q}e4!$   $\mathbb{Q}h5$  (5...  $\mathbb{Q}g5$  6.  $\mathbb{Q}g4$   $\mathbb{Q}xg4$  7.  $\mathbb{Q}xd5+$  и 8.  $h\mathbb{x}g4$ ) 6.  $g4$   $\mathbb{Q}xh3$  7.  $\mathbb{Q}xd5+$ , и белые выигрывают.

Другие альтернативы на 1-м ходу многого не обещают. Тактическая попытка 1.  $\mathbb{Q}c8+$  (планируя  $\mathbb{Q}d8$ ; «А») не проходит ввиду 1...  $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}d8$   $\mathbb{Q}e6$ . Ладейное окончание ничейно (после 1.  $\mathbb{Q}xd5+$  – «Г» – 1...  $\mathbb{Q}xd5$ ), даже если белые выиграют пешку «б» (1.  $\mathbb{Q}b1$  – «Б» – 1...  $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}xd5+$   $\mathbb{Q}xd5$  3.  $\mathbb{Q}xb6$ ).

Даже в простом окончании, когда на доске остается совсем мало фигур, внимательно следите за тактическими мотивами.

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 11–20

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 2–1. Преобразование очки – рейтинг

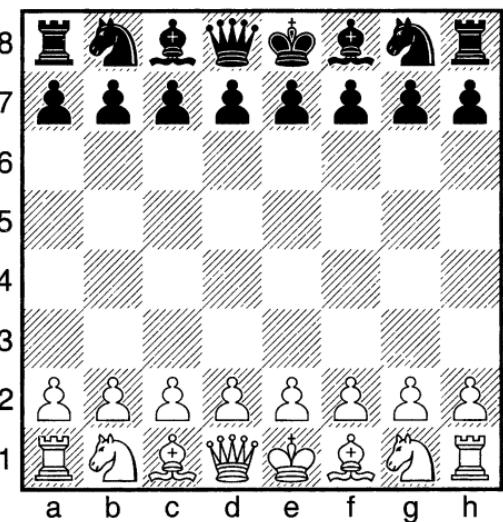
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	828	55	1786
10	883	60	1952
15	919	65	2077
20	958	70	2142
25	1022	75	2208
30	1105	80	2291
35	1196	85	2359
40	1249	90	2445
45	1422	95	2459
50	1568	100	2500

Таблица 2–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Всего	53
2400+	94
2200–2400	82
1800–2200	60
1400–1800	52
1000–1400	41
Без рейтинга— 1000	19

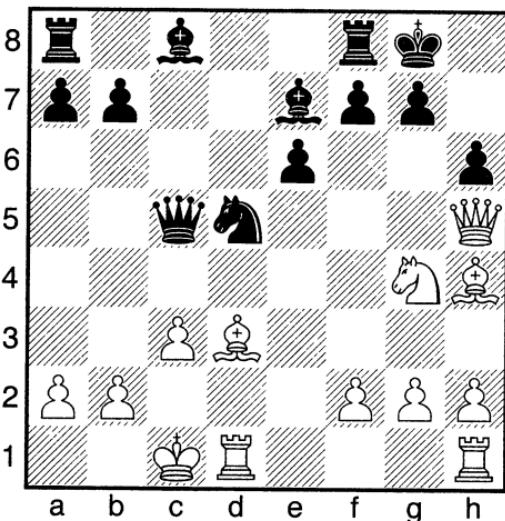
## Немного передохнем

**Вопрос.** Можете вы придумать новый «дебютный» вариант, который позволил бы черной ладье попасть на поле e1 всего за 4 хода?



**Ответ.** Вот этот «интересный» вариант: 1.e4 h5  
 2.  $\mathbb{Q}xh5$   $\mathbb{Q}xh5$  3.e5  $\mathbb{Q}xe5+$  4.  $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}e1+$ . Не посыпайте этот вариант в «Информатор», надеясь получить приз за новинку 2002.

## Вопрос № 21



Ход черных!

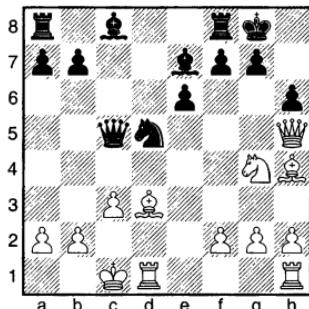
21–1 После 1... $\mathbb{Q}d5-f4$

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

21–2 После 1... $\mathbb{Q}d5xc3$

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## (21) И.Бондаревский – М.Загоровский (СССР 1943)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A	35%	33%	22%	17%			
Б	23%	17%	17%	15%	17%		
В	11%	16%	15%	12%	5%		
Г	5	31%	34%	46%	56%	78%	100%

1	A	36%	21%	24%	21%	20%	
	Б	2	12%	23%	16%	24%	27%
	В	5	17%	24%	24%	27%	48%
	Г	35%	32%	36%	28%	5%	

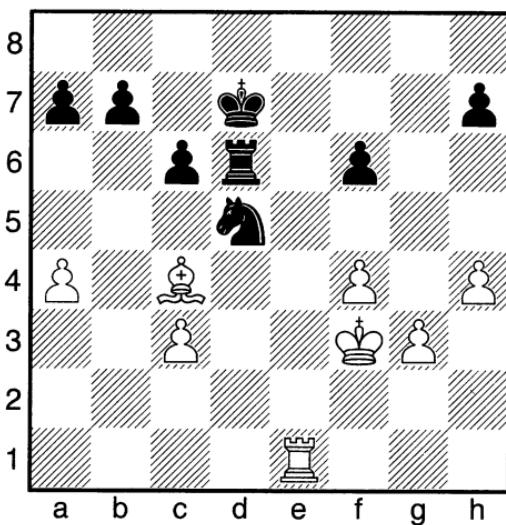
21–1 В динамическом *миттельштиле* обе стороны должны быть «настороже», готовыми рассчитывать длинные варианты. Игнорировать угрозы белых на королевском фланге нельзя. Черные просто получат мат после беззаботного 1...  $\mathbb{Q}f4?$  Вот вариант: 2.  $\mathbb{Q}xh6+$   $\mathbb{g}xh6$  3.  $\mathbb{W}xh6$   $\mathbb{Q}xd3+$  (3...  $\mathbb{Q}g6$  4.  $\mathbb{Q}xg6$   $\mathbb{f}xg6$  5.  $\mathbb{W}xg6+$   $\mathbb{Q}h8$  6.  $\mathbb{Q}d3$ ) 4.  $\mathbb{Q}xd3$   $\mathbb{Q}xh4$  5.  $\mathbb{Q}g3+!$   $\mathbb{Q}xg3$  6.  $\mathbb{h}xg3$ , и *мат* неизбежен. Вы получаете 5 очков за выбор «Г».

21–2 Контратака 1...  $\mathbb{Q}xc3?$  является довольно интересным способом борьбы с угрозами белых. Теперь белые должны играть точно, чтобы не попасть в худшую позицию. Например, после оптимистичного 2.  $\mathbb{Q}xh6+$   $\mathbb{g}xh6$  3.  $\mathbb{W}xh6$  (3.  $\mathbb{W}xc5$   $\mathbb{Q}xa2+$ , и белые теряют пешку без какой-либо компенсации) 3...  $\mathbb{Q}e4+!$  4.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}g5$  атака белых выдыхается, а черные сохраняют лишнего коня.

Лучший выбор за белых – 2.  $\mathbb{W}xc5$ . После 2...  $\mathbb{Q}xa2+$  3.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}xc5$  4.  $\mathbb{Q}xa2$   $f5$  и 5...  $g5$  черные возвращают фигуру, используя неудачное расположение коня и слона белых. Тем не менее я считаю шансы белых предпочтительнее после 5.  $\mathbb{Q}e5$   $g5$  6.  $\mathbb{Q}g3$   $f4$  7.  $f3$   $fxg3$  8.  $hxg3$ . За пешку у них активные фигуры и давление в центре и на королевском фланге. После 8...  $\mathbb{Q}g7$  9.  $\mathbb{Q}e4$  у черных трудности с выбором хода. Вы получаете 5 очков за выбор «В» и 2 очка за «Б».

Попрактикуйтесь в разыгрывании позиции (после 9.  $\mathbb{Q}e4$ ) против друга или компьютера.

## Вопрос № 22

Ход белых!

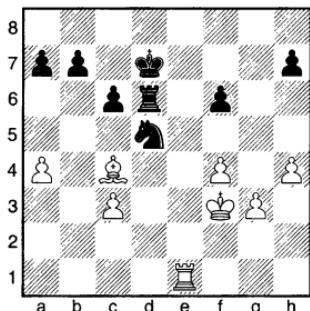
## 22-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

## 22-2 Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{Q}c4-d3$
Б	1. $\mathbb{Q}c4xd5$
В	1. $\mathbb{R}e1-c1$
Г	1. $g3-g4$

## (22) А.Алехин – М.Эйве (Голландия 1937)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	14%	7%					
Б	25%	25%	21%	16%			
В	37%	43%	29%	17%	18%		
Г	5	24%	25%	50%	67%	82%	100%

1	A	5	14%	25%	51%	58%	76%	92%
	Б		60%	24%	36%	17%	9%	
	В		17%	26%	13%	8%	15%	8%
	Г		9%	25%		17%		

22–1 Этот стратегический эндшпиль крайне поучителен. Он очень отчетливо показывает превосходство слона над конем в открытых позициях при несбалансированной пешечной структуре. Слон одновременно поддерживает свои пешки на королевском фланге и замедляет продвижение пешек черных на ферзевом. В то время как конь может решать только одну задачу и должен либо начать охоту за слабыми пешками белых, либо защищать слабости черных. *У белых лучше*, и вы получаете 5 очков за выбор «Г»!

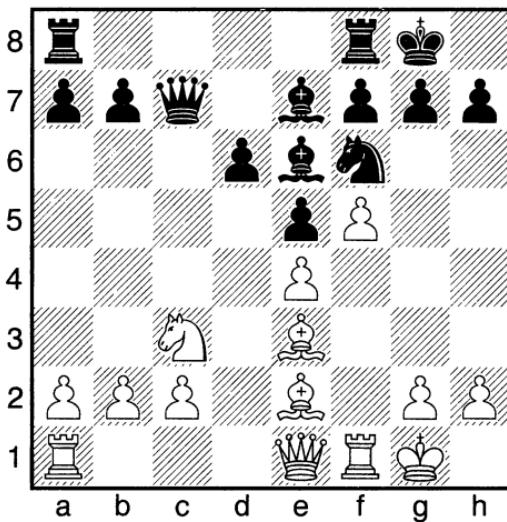
22–2 Времени защищать пешки нет: белые теряют свое преимущество как после 1.  $\mathbb{Q}xd5$  («Б»), так и после 1.  $\mathbb{Q}c1$  («В»). Они должны добиться существенного прогресса на королевском фланге, прежде чем черные разовьют активность на ферзевом.

Интересно активное 1.g4, но при этом пешка блокирует белого короля.

Вы получаете 5 очков, только если выбрали 1.  $\mathbb{Q}d3!$  («А»), нападая на черную пешку и заставляя ее двигаться вперед, где либо король, либо слон с легкостью ее завоюют. Вот простой вариант: 1...h6 (после 1...h5 2.  $\mathbb{Q}g6$  или 1...  $\mathbb{Q}xc3$  2.  $\mathbb{Q}xh7$  белые пешки не остановить) 2.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}d8$  3.  $\mathbb{Q}g4$ , и белые – хозяева положения!

Попрактикуйтесь в разыгрывании начального положения против друга или компьютера, с тем чтобы изучить дополнительные нюансы окончания слон против коня.

## Вопрос № 23



Ход черных!

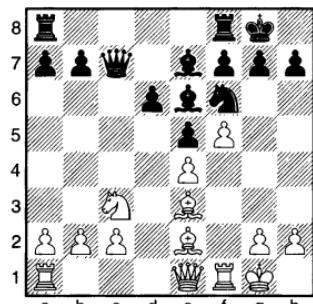
## 23–1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 23–2 Какой ход лучший?

А	1... f6xe4
Б	1... e6-c4
В	1... e6-d7
Г	1... e6-c8

## (23) В.Смыслов – И.Рудаковский (Москва 1945)



Ход черных!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
A		27%	14%	7%			
Б	5	47%	60%	76%	74%	81%	100%
В	1	26%	20%	17%	26%	19%	
Г			6%				

1	A	-2	6%				
	Б		86%	64%	79%	67%	43%
	В	5	8%	25%	21%	25%	57%
	Г	-1		11%		8%	

23–1 У белых некоторый пространственный перевес, давление в центре и на королевском фланге. Позиция черных прочна, но пассивна. У белых лучше (5 очков за «Б»). Вы получаете 1 очко, если решили, что на доске *примерное равенство* («В»).

23–2 Ошибочное 1... $\mathbb{Q}xe4??$  наказуемо (–2 очка за «А»), поскольку теряет фигуру.

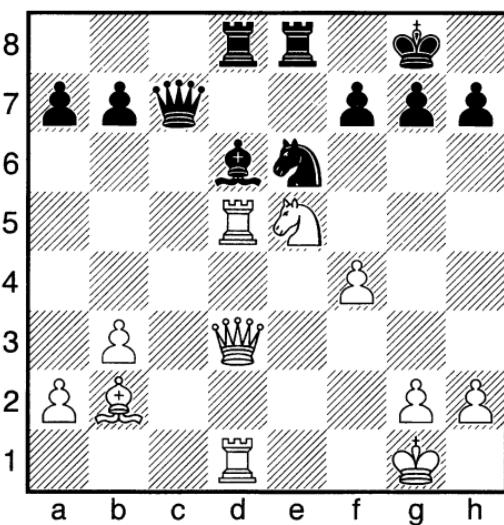
Отступление 1... $\mathbb{Q}c8$  (–1 очко за «Г») слишком пассивно.

Чтобы сделать правильный выбор из оставшихся двух возможностей, вы должны прежде всего определиться с приоритетами. Поле d5 – главный «приз» в данной позиции. Белый конь очень хотел бы занять этот форпост, и черных должно беспокоить то обстоятельство, что его защищает недостаточное количество их фигур. Таким образом, самое важное – сохранить белопольного слона, способного защитить поле d5. После 1... $\mathbb{Q}d7!$  и 2... $\mathbb{Q}c6$  черные сохранят на будущее возможность разменять своего слона на белого коня.

Вместо этого в партии черные сыграли «активно» 1... $\mathbb{Q}c4?!$  («Б»), не сообразив, что это является стратегической ошибкой. После 2. $\mathbb{Q}xc4$   $\mathbb{Q}xc4$  3. $\mathbb{Q}g5$  белые нарастили свое преимущество, уничтожив последнего защитника поля d5 ( $\mathbb{Q}xf6$ ) и водрузив на него коня.

Если вы выбрали 1... $\mathbb{Q}d7!$  («В»), то получите 5 очков.

## Вопрос № 24



Ход белых!

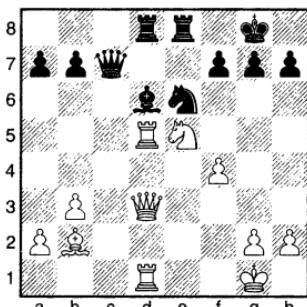
## 24-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 24-2 Какой ход лучший?

А	1.g2-g3
Б	1.  d3-g3
В	1.  d5xd6
Г	1.  g1-h1

## (24) Дж.Томас – М.Эйве (Ноттингем 1936)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А	5	62%	57%	54%	67%	89%	93%
Б		16%	32%	31%	25%	11%	7%
В			11%	15%	8%		
Г		22%					

2 А		11%	18%	24%	23%	13%	7%
Б		14%	21%	12%	10%		
В	5	60%	61%	64%	67%	87%	93%
Г	–2	15%					

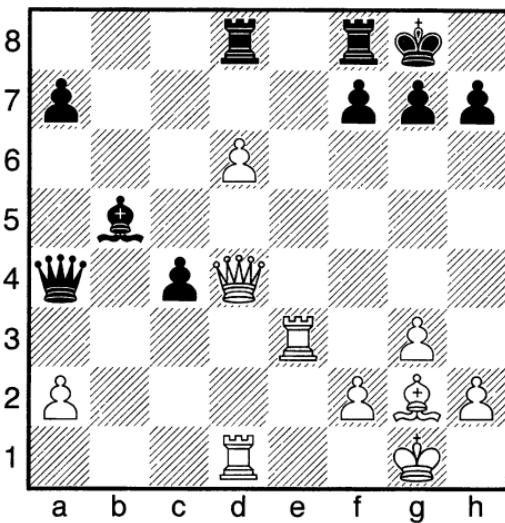
24–1 Белые выстроили грозную батарею фигур по линии «d», и потому связанныму слону d6 уже ничем помочь нельзя. Значит, белые действительно выигрывают? Да, это так, и вы получаете 5 очков («А»), если сообразили, что хитрая защита черных (см. 24–2) не срабатывает. Если вы выбрали «А», надеясь выиграть слона d6, но упустили из виду идею черных, то получаете только 2 очка.

24–2 Первый вопрос, который возникает, – почему не выиграть слона сразу? И впрямь, у белых три атакующих фигуры (ферзь и пара ладей) против двух защитников (ферзя и ладьи). Но постойте, после 1.  $\mathbb{Q}xd6$   $\mathbb{Q}xd6$  2.  $\mathbb{N}xd6$  у черных есть 2...  $\mathbb{Q}d8!$  с «рентгеном» через ферзя ладьи d1. Теперь 3.  $\mathbb{N}xc7$  проигрывает из-за промежуточного 3...  $\mathbb{Q}xd1+$  (и 4...  $\mathbb{Q}xc7$ ). Если, обнаружив этот вариант, вы выбрали «А» или «Б», добавьте себе 1 очко. Если вы выбрали «В», но все эти варианты прошли мимо вашего внимания, добавьте себе 2 очка вместо 5.

Только тот, кто обнаружил защиту черных и все равно выбрал 1.  $\mathbb{Q}xd6$ , найдя возражение, получает полновесные 5 очков. Так какое возражение последует на защиту черных? После 2...  $\mathbb{Q}d8!$  белые играют 3.  $\mathbb{Q}d7!$ , обеспечивая себе лишнюю фигуру. Отыграть ее, используя связку, не удается. Например: 3...  $\mathbb{N}xd6$  4.  $\mathbb{Q}xd6$   $\mathbb{Q}f8?$  5.  $\mathbb{Q}f6+$ .

В партии белые промедлили – 1. g3 («А») и в конечном счете проиграли. Трудно объяснить вариант 1.  $\mathbb{N}h1$  («Г»), и если вы его выбрали, то теряете 2 очка, поскольку, ничего не приобретая, вы допускаете 1...  $\mathbb{Q}xf4$ .

## Вопрос № 25



Ход черных!

## 25-1 Оцените позицию

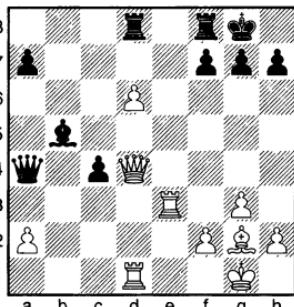
А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

25-2 После 1... $\mathbb{Q}$ xa2

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	У черных лучше
Г	Черные выигрывают

## (25) Тренировочная позиция

по мотивам партии В.Чеховер – И.Кан (Ленинград 1933)



Ход черных!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1 A	36%	25%	10%		21%		
Б	5	14%	25%	61%	70%	79%	100%
В		21%	11%	22%	17%		
Г		29%	39%	7%	13%		

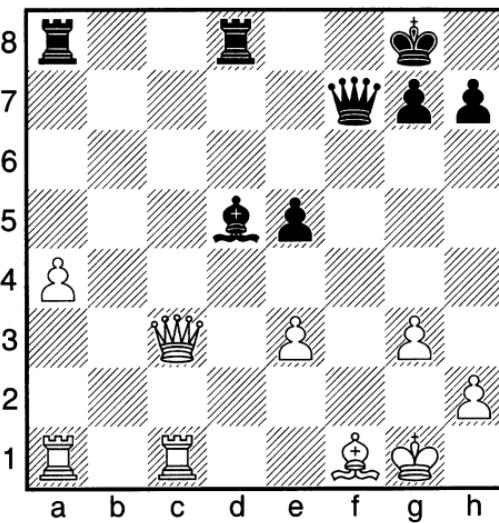
2	A	5	25%	22%	57%	67%	100%	100%
	Б		41%	46%	29%			
	В		26%	20%	7%	25%		
	Г		8%	12%	7%	8%		

25–1 Далеко продвинутая пешка d6 и лучшие расположенные фигуры – вот основные причины, почему преимущество у белых. 5 очков за «Б».

25–2 После 1... $\mathbb{Q}xa2$  позицию «взрывают» два тяжелых удара. Находящийся вне игры черный ферзь и незащищенный слон b5 – вот главные проблемы черных. Белые выигрывают (5 очков за «А»).

Но не ждите, что 2. $\mathbb{Q}a1$  ведет к легкой победе. Конечно, после 2... $\mathbb{Q}c2$  (единственная клетка, доступная ферзю) белые могут захлопнуть ловушку ходом 3. $\mathbb{Q}e4$  с выигрышем ферзя. Но что вы скажете насчет 2... $\mathbb{Q}xd6!$  Если этот ход явился для вас сюрпризом, ваши акции не полностью обеспечены, даже если вы выбрали «А» (добавьте себе только 2 очка вместо 5). К счастью, белые всё еще выигрывают после 3. $\mathbb{Q}e5!$ , и под атакой почти вся черная армия – ферзь a2, ладья d6 и слон b5. У черных есть еще одна попытка защититься – 3... $f6!$ , но после 4. $\mathbb{Q}d5+!$  всё кончается!

## Вопрос № 26

Ход белых!

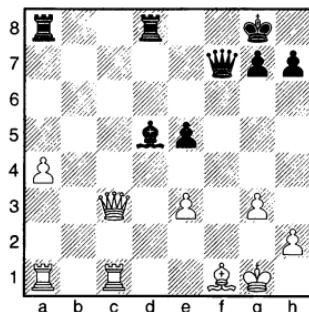
26-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

26-2 Какой ход лучший?

A	1. $\hat{\text{Q}}$ f1-g2
Б	1. $\hat{\text{Q}}$ f1-c4
В	1. $\hat{\text{Q}}$ c1-c2
Г	1. $\hat{\text{Q}}$ c3xe5

## (26) В.Алаторцев – А.Константинопольский (Тбилиси 1937)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	-1	12%	32%				
Б		28%	18%	26%		14%	
В		8%		14%	42%	8%	
Г	5	52%	50%	60%	58%	78%	100%

1	A	1	26%	25%	21%	33%	15%	22%
	Б		32%	54%	53%	50%	36%	
	В	5	23%	21%	14%	17%	49%	78%
	Г	-1	19%		12%			

26–1 В этой динамичной позиции у белых лишняя пешка, черные же имеют некоторую компенсацию в виде более активных фигур. Также позиция короля белых несколько скомпрометирована. Однако помимо слабой диагонали  $a8-h1$  черные не имеют непосредственных целей. Матовые угрозы по этой диагонали легко нейтрализуются ввиду наличия слона на f1. Суммируя сказанное, делаем вывод: *у белых лучше* (5 очков за «Г»).

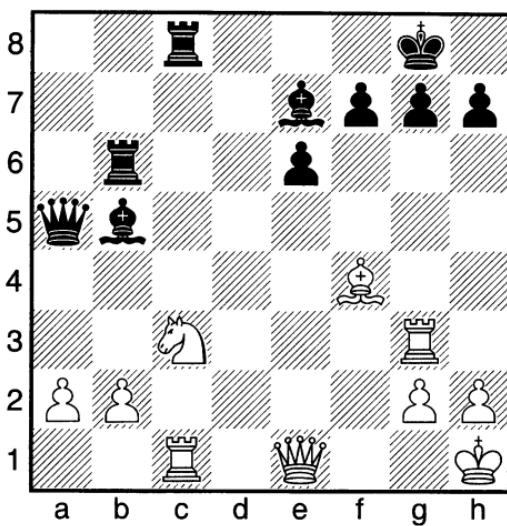
26–2 Надо отражать грубое 1... $\mathbb{Q}f3$  с серьезными матовыми угрозами. Плохо 1. $\mathbb{Q}xe5?$  (–1 очко за «Г»). Ситуация требует более тонких действий, а именно: сочетания стратегических и тактических элементов.

Имея пешкой больше, белые могут попытаться упростить положение с помощью размена фигур. Однако 1. $\mathbb{Q}c4?$  («Б»), как было сыграно в партии, ошибочно. После тактического укола 1... $\mathbb{Q}xc4$  2. $\mathbb{Q}xc4$   $\mathbb{Q}d1+!$  (мотивы: *отвлечение и перегрузка*) 3. $\mathbb{Q}g2$   $\mathbb{Q}xc4$  белые потеряли ладью и вынуждены были сдаться.

Итак, остается 1. $\mathbb{Q}g2$  или 1. $\mathbb{Q}c2$  (и 1... $\mathbb{Q}f3$  наталкивается на 2. $\mathbb{Q}g2$ ). Несмотря на заинтересованность белых в разменах, можно указать по крайней мере на две *стратегические* причины в пользу сохранения слона и выбора 1. $\mathbb{Q}c2$ . Прежде всего, белый слон играет важную роль в защите короля.

Кроме того, лишней пешки в ладейном эндшпиле, вероятно, окажется недостаточно для выигрыша. Таким образом, сохранив слонов, белые обеспечивают себе дополнительные возможности в дальнейшей борьбе. 5 очков за 1. $\mathbb{Q}c2$  («В») и только 1 очко за 1. $\mathbb{Q}g2$  («А»).

## Вопрос № 27

Ход белых!

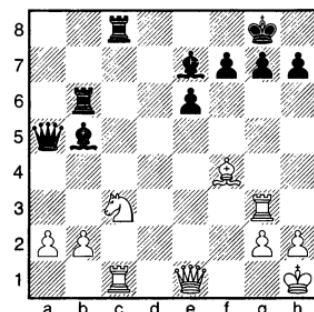
## 27-1    Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 27-2    Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{Q}f4-c7$
Б	1. $\mathbb{Q}e1-e5$
В	1. $\mathbb{Q}c3-d5$
Г	1. $\mathbb{Q}c3xb5$

## (27) Б.Спасский – О.Аверкин (Москва 1973)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A 5	55%	52%	62%	83%	94%	100%
	Б 1	28%	42%	38%	17%	6%	
	В		6%				
	Г	17%					

2	A 5	25%	52%	64%	67%	88%	96%
	Б	12%	25%	21%	16%		
	В	47%	23%	7%	17%	12%	4%
	Г	16%		8%			

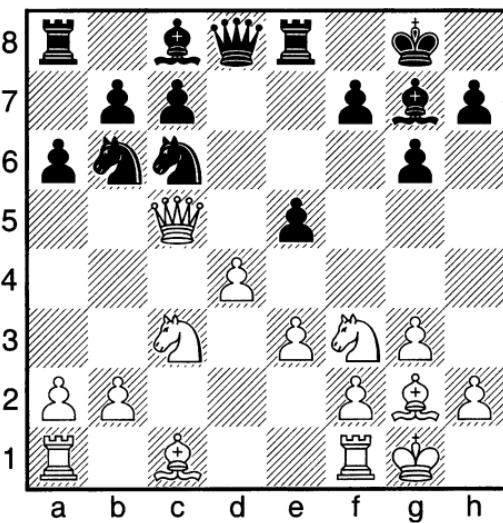
27–1 Различие в положении белых и черных заключается в *активности* фигур и их *координации*. Фигуры черных нескоординированы, неудачно расположены и не защищены. Фигуры же белых нацелены, и не на что-то второстепенное – на черного короля! Белые располагают несколькими тактическими мотивами и могут немедленно трансформировать свое позиционное преимущество в материальное. *Белые выигрывают* – 5 очков за «А». Вы получаете 1 очко, если не заметили нокаутирующий удар и решили, что у белых *всего лишь лучше* («Б»).

27–2 Белым стоит рассмотреть несколько тактических мотивов при выборе хода. Незащищенный ферзь a5 и ладья с8 являются объектами для различных *вскрытых атак* (при любом ходе коня с3). Слон e7 также не защищен. Ладья b6 и ферзь a5 находятся на одной диагонали и могут быть связаны слоном. Целью является и черный король; ладье g3 нужна минимальная поддержка для удара на g7. Даже слон b5 может послужить источником неприятностей, если будет *связан* по 5-му ряду.

Вернемся к выбору хода: 1.  $\mathbb{Q}xb5?!$  («Г») ведет к разменам и не заслуживает рассмотрения. 1.  $\mathbb{Q}e5$  («Б») является угрозой, которая легконейтрализуется путем 1...g6 или 1... $\mathbb{Q}f8$ . Интересно 1.  $\mathbb{Q}d5?!$  («В»), но белые в этом случае не только ничего не достигают, но даже создают себе проблемы, вызванные *слабой 1-й горизонталью*. После 1... $\mathbb{Q}xe1+$  2.  $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{Q}xd5$  3.  $\mathbb{Q}xe7$   $\mathbb{Q}f6!$  черные выигрывают.

Остается взрывное 1.  $\mathbb{Q}c7!$  (5 очков за «А»), *связывая* ладью b6. После 1... $\mathbb{Q}xc7$  2.  $\mathbb{Q}e5!$  незащищенная ладья c7 и слабый король (пешка g7) попадают под двойной удар. Белые выигрывают материал.

## Вопрос № 28

Ход белых!

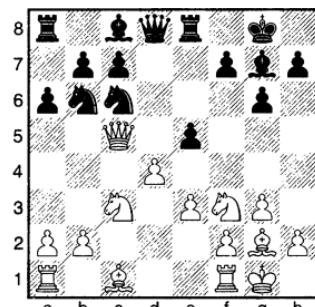
## 28-1 Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 28-2 Какой ход лучший?

А	1.d4-d5
Б	1.♘f3xe5
В	1.♘c3-e2
Г	1.♖f1-d1

## (28) А.Заманов – С.Юферов (Москва 1989)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	5	31%	25%	29%	50%	84%	92%
Б		50%		36%	17%	16%	8%
В		12%	75%	35%	33%		
Г	–1	7%					

1	A	–1	10%	16%	36%	27%		
	Б		17%	28%		25%	37%	12%
	В	5	21%	18%	43%	48%	63%	88%
	Г	–1	52%	38%	21%			

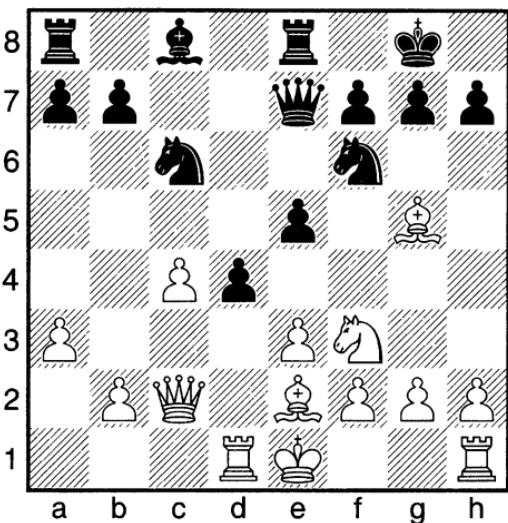
28–1 Я не вижу причин считать, что белые здесь могут выиграть, поэтому –1 очко за выбор «Г». Черные лучше развиты и более активны в центре. Неудачно расположенный белый ферзь, которого вот-вот поймают, – еще одна причина, по которой преимущество следует отдать черным. 5 очков за выбор «А».

28–2 Прямая угроза – забрать пешку d4 – мелочь в сравнении с внезапным  $\mathbb{Q}f8$  с поимкой ферзя. Если вы попали в ловушку и сыграли 1.d5? («А») или 1.  $\mathbb{Q}d1?$  («Г»), то теряете 1 очко.

К несчастью для белых, 1.  $\mathbb{Q}xe5$  («Б») не решает «проблему ферзя». После 1...  $\mathbb{Q}xe5!$  они теряют коня, так как нельзя взять ладью из-за поимки ферзя (2.dxe5  $\mathbb{Q}f8!$ ).

Вы получаете 5 очков за выбор 1.  $\mathbb{Q}e2$  («В»), одновременно защищая пешку d4 и обеспечивая ферзю путь для отступления. И все же после 1...  $\mathbb{Q}f5$  шансы черных выше.

**Вопрос № 29**



Ход черных!

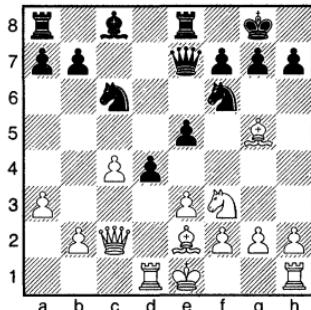
**29-1      Оцените позицию**

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

**29-2      Какой ход лучший?**

A	1...d4xe3
Б	1...♝c8-g4
В	1...d4-d3
Г	1...h7-h6

## (29) Й.Пинтер – Х.Хурме (Хельсинки 1983)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	10%	54%	39%	74%	95%
	Б	1	61%	25%	61%	26%	5%
	В		9%	21%			
	Г		20%				

2	A	10%	45%	27%	8%	5%	
	Б		25%	7%	22%	17%	
	В	5	20%	48%	46%	75%	95%
	Г		45%		5%		

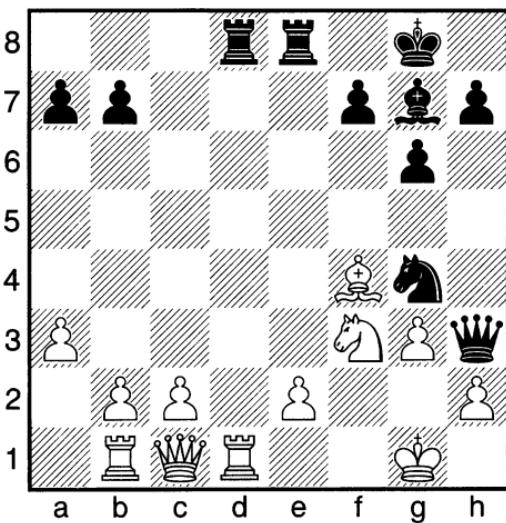
29–1 Лучшее развитие и агрессивная атака в центре обеспечивают преимущество черным. Однако вы получаете лишь 1 очко, если думаете, будто у черных всего лишь лучше («Б»). В действительности у них есть выигрышающий трюк, и вы получаете 5 очков за выбор «А».

29–2 Минимальными усилиями черные выиграли легкую фигуру путем 1...d3 2.♘xd3 (тот же результат и при 2.♗xd3) 2...e4. Белые получили лишь минимальную компенсацию и сдались 16 ходов спустя! Другие первые ходы черных также не лишены смысла, но не приносят вам очков.

Интересно, что данная позиция идентична той, что случилась 56 годами ранее в партии Дж.Томас – Ф.Маршалл (Лондон 1927). Черные выиграли фигуру схожим образом, и белые продержались всего лишь 15 ходов.

Изучайте типичные ловушки в применяемых вами дебютах.

## Вопрос № 30



Ход черных!

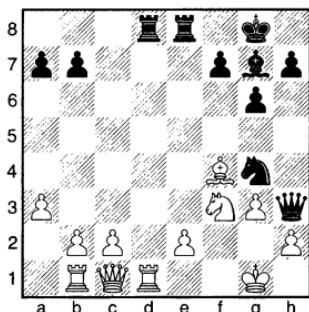
## 30-1    Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

## 30-2    Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}g4 \times h2$
Б	1... $\mathbb{Q}g7 \times d4+$
В	1... $\mathbb{K}e8 \times e2$
Г	1... $\mathbb{K}d8 \times d1+$

## (30) А.Помар – М.Таль (Лас-Пальмас 1975)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А	5	65%	75%	86%	92%	92%	100%
Б	1	12%	25%	14%	8%	8%	
В		18%					
Г	–1	5%					

2	А	5	26%	15%	8%	25%	45%	88%
	Б	1	28%	29%	64%	75%	55%	12%
	В		18%	44%	21%			
	Г		28%	12%	7%			

30–1 За пешку у черных обещающая позиция. Все их фигуры готовы к борьбе. Фигуры же белых нескоординированы, а их король раскрыт. У черных есть тактический способ преобразовать выгоды своей позиции в выигрыш (5 очков за «А»).

30–2 Цель – белый король, и черные концентрируют свои силы на атаку «слабого звена» в оборонительных редутах – пешку h2. Но прямое вторжение на 2-ю горизонталь – 1... $\mathbb{Q}xe2?$  не проходит ввиду 2. $\mathbb{Q}xd8+\mathbb{Q}f8$  3. $\mathbb{Q}f1$ , защищая слабое «подбрюшье» – поле g2.

Все же от этой идеи отказываться не следует. Черные готовы рассстаться с ладьей, но... только после жертвы коня. После предварительного 1... $\mathbb{Q}xh2!$  (5 очков за «А») 2. $\mathbb{Q}xh2$  (интересно 2. $\mathbb{Q}g5$ , но после 2... $\mathbb{Q}h5$  у черных много лучше – Фойгель) 2... $\mathbb{Q}xe2!$  3. $\mathbb{Q}xd8+\mathbb{Q}f8$  обе угрозы: 4... $\mathbb{Q}xh2\#$  и 4... $\mathbb{Q}g2\#$  – не отразить. В партии белые сыграли 2. $\mathbb{Q}xd8$  (вместо 2. $\mathbb{Q}xh2$ ). После 2... $\mathbb{Q}xf3+$  3. $\mathbb{Q}xf3$  3. $\mathbb{Q}xd8$  4.c3  $\mathbb{Q}h6!$  черные получили большое преимущество и через 10 ходов выиграли.

Заслуживает внимания 1... $\mathbb{Q}d4+!?$  (1 очко за «Б»), но белые могут отдать *качество* и получить неплохие ничейные шансы. Например: 2. $\mathbb{Q}xd4$  3. $\mathbb{Q}d4$  3. $\mathbb{Q}f1$ , и после размена ферзей черным еще предстоит найти план выигрыша. Те, кто не остановился на 3-м ходе, а продолжил расчет и увидел 3... $\mathbb{Q}h5!$  4.h3  $\mathbb{Q}xf4!$ , могут добавить себе 4 очка вместо одного.

После 1... $\mathbb{Q}xd1+$  («Г») 2. $\mathbb{Q}xd1$  ферзь приближается к королевскому флангу, где его присутствие очень полезно. Только ничья получается в варианте 2... $\mathbb{Q}d4+?$  3. $\mathbb{Q}xd4$  3. $\mathbb{Q}xe2$  4. $\mathbb{Q}d8+$   $\mathbb{Q}g7$  5. $\mathbb{Q}d4+$   $\mathbb{Q}g8$  (5... $\mathbb{Q}f6?$  6. $\mathbb{Q}e1!$ , и трудности у черных!) 6. $\mathbb{Q}d8+$  и т.д. (Фойгель).

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 21–30

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 3–1. Преобразование очки – рейтинг

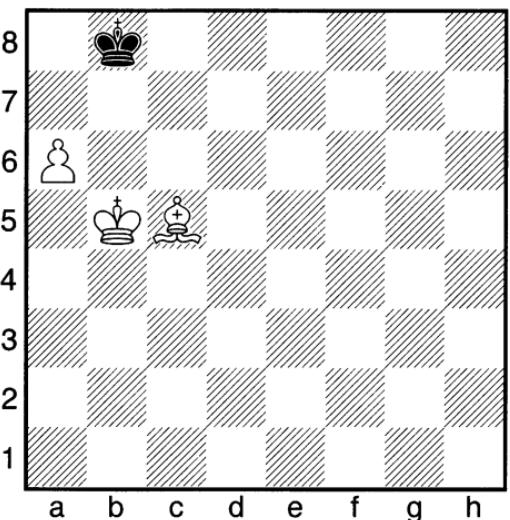
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	812	55	1775
10	825	60	1921
15	858	65	1997
20	900	70	2062
25	933	75	2196
30	991	80	2356
35	1107	85	2392
40	1256	90	2409
45	1422	95	2468
50	1576	100	2500

Таблица 3–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	56
2400+	95
2200–2400	77
1800–2200	58
1400–1800	55
1000–1400	47
Без рейтинга— 1000	23

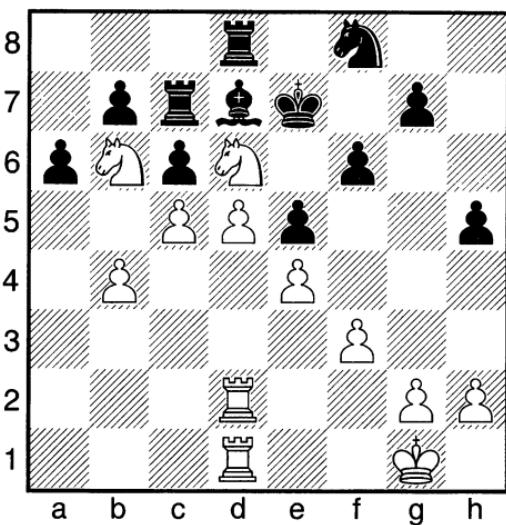
## Немного передохнем

**Вопрос.** Мы уже обсуждали в одном из тестов приводимое ниже положение (вопрос № 4). Однако мне хочется проверить вашу память. Согласны ли вы на пари с кем-либо, кто пообещает провести здесь пешку в ферзи?



**Ответ.** Если вы держали пари, то в зависимости от его суммы, вам может понадобиться хороший адвокат, чтобы выпутаться из трудной ситуации. Белые МОГУТ провести пешку в ферзи, и даже без больших усилий. После 1. a7+ ♕a8 2. ♕a5 ♔b7 3. a8♕+! ферзь на доске, как и было обещано. Теперь слово вашему адвокату.

## Вопрос № 31



Ход белых!

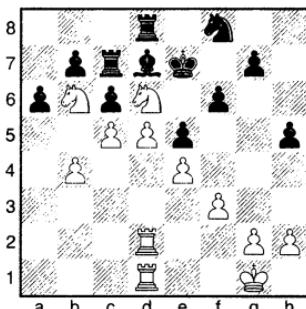
## 31-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 31-2 Какой ход лучший?

A	1.d5xc6
Б	1.♔g1-f2
В	1.♘d6-b5
Г	1.♘d6-f5+

## (31) П.Романовский – А.Смородский (Москва 1924)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А	5	64%	73%	86%	92%	100%	100%
Б		31%	19%	14%	8%		
В		5%	8%				
Г	-1						

2	A	25%	25%	21%	9%		
	Б		18%	12%			
	В	5	12%	45%	43%	58%	64%
	Г	1	45%	18%	36%	33%	36%
							18%

31–1 У белых значительно лучше ввиду наличия у них сильного центра и превосходно расположенных фигур. У черных трудности с нахождением приемлемого хода, выбор «Г» ошибочен и будет стоить вам 1 очка. Более того, белые сразу могут выиграть материал, не расставаясь с позиционными плюсами. Белые выигрывают – 5 очков за «А».

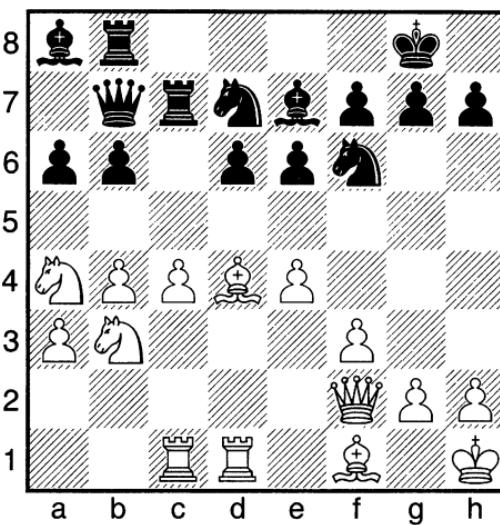
31–2 У белых несколько заманчивых возможностей, но необходимо проявить точность при выборе конкретного хода. Спокойное 1.  $\mathbb{Q}f2$  («Б») не годится, так как белые в данный момент не нуждаются в участии в игре короля. Также не следует ослаблять напряжение в центре, поэтому ход 1.  $dxe6$  («А»), освобождающий путь  $e6-d4$  для черного коня, также неверен.

Два других хода ведут к схожим последствиям. Белые выигрывают *качество* после 1.  $\mathbb{Q}f5+$  или 1.  $\mathbb{Q}b5!$  Более форсированное (ввиду шаха) 1.  $\mathbb{Q}f5+$  (1 очко за «Г») менее аккуратно. После 1...  $\mathbb{Q}f7!$  белые, чтобы выиграть *качество*, должны закрыть вертикаль «d» путем 2.  $d6$ . Далее следует 2...  $\mathbb{Q}cc8$  3.  $\mathbb{Q}xc8$ , и у белых трудности в реализации преимущества. При перекрытой вертикали «d» у белых ладей нет путей вторжения. А фигуры черных получат как больше пространства, так и хорошие поля:  $\mathbb{Q}e6-c4-b5$ ,  $\mathbb{Q}e6-d4$ .

После 1.  $\mathbb{Q}b5!$  (5 очков за «В») белым не нужно играть  $d5-d6$ , если только черные не сыграют «кооперативно» (как в случае 1...  $axb5$  2.  $d6+$   $\mathbb{Q}e8$  3.  $dxc7$ , и белые выигрывают). В случае 1...  $\mathbb{Q}cc8$  2.  $\mathbb{Q}xc8+$  позиция черных в руинах. У белых материальное преимущество, они держат фигуры черных «в загоне» и контролируют линию «d»!

**Примечание.** Похоже на то, что пропущенное мною 1.  $\mathbb{Q}xb7$  – даже более сильный ход-кандидат. Указан гроссмейстером Л. Кавалеком.

## Вопрос № 32

Ход белых!

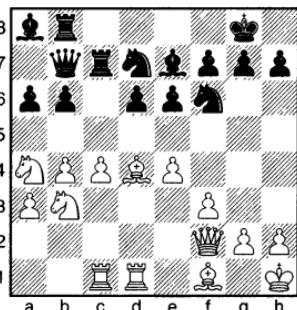
## 32-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 32-2 Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{Q}f1-d3$
Б	1. g2-g4
В	1. $\mathbb{Q}a4xb6$
Г	1. $\mathbb{Q}d4xf6$

## (32) В.Ананд – М.Ильескас (Линарес 1992)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	17%	7%	14%	42%	61%
	Б	1	53%	60%	57%	50%	39%
	В		17%	25%	29%	8%	
	Г	-1	13%	8%			

2	A	1	29%	57%	21%	18%	42%	9%
	Б		18%	18%	29%	23%		6%
	В	5	10%	17%	43%	47%	58%	85%
	Г		43%	8%	7%	12%		

32–1 У белых значительный пространственный перевес; их фигуры очень агрессивно настроены на ферзевом фланге. Фигуры черных пассивны и теснятся на последних трех горизонталях. Однако заключить, что у белых лучше (1 очко за «Б»), недостаточно. Чтобы заработать 5 очков, нужно найти выигрывающую комбинацию, осуществленную белыми в партии. Черным похвастать нечем, и потому лучше у них быть не может (–1 очко за «Г»).

32–2 Солидное 1.  $\mathbb{Q}d3$  (1 очко за «А») позволяет белым и дальше усиливать свою позицию.

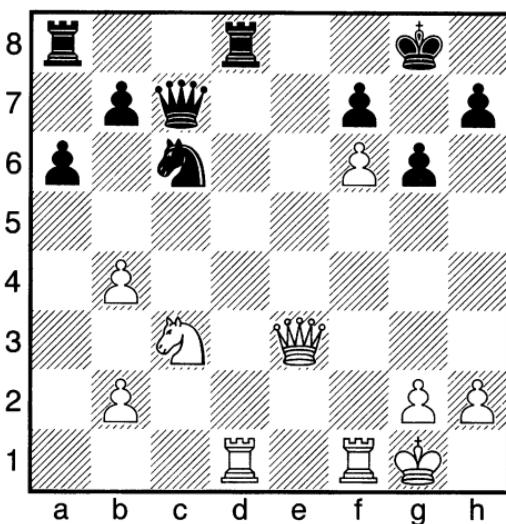
Экспансия на королевском фланге 1.  $g4?!$  («Б») подозрительна, поскольку большинство «тяжелых орудий» белых заняты на ферзевом фланге. После 1...  $e5$  2.  $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}xg4?!$  результат неясен.

Слегка испорченная пешечная структура вокруг черного короля явно недостаточная причина, чтобы отказаться от слона путем 1.  $\mathbb{Q}xf6$  («Г») 1...  $gxf6$ .

Наиболее решительный удар следует нанести в самое защищенное место позиции черных – пешку  $b6$ . Ананд сыграл 1.  $\mathbb{Q}xb6!$  (5 очков за «В») 1...  $\mathbb{Q}xb6$  2.  $\mathbb{Q}a5$   $\mathbb{Q}a7$  3.  $c5$ , и черным не решить проблем по диагонали  $a7-g1$ , не потеряв «последнюю рубашку». Партия завершилась довольно быстро: 3...  $dxc5$  4.  $bxc5$   $\mathbb{Q}c8$  5.  $c6$   $\mathbb{Q}b6$  6.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}xb1$  7.  $\mathbb{Q}xb1$ , и черные сдались.

Не следует недооценивать значения пространственного перевеса.

## Вопрос № 33



Ход черных!

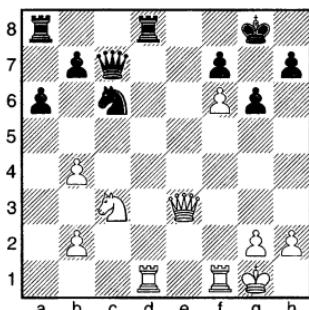
33–1    После 1...  $\mathbb{Q}c6xb4$

А	Белые выигрывают
Б	У белых ОЩУТИМАЯ компенсация за пешку
В	Белые НЕ получают компенсации за пешку
Г	Черные выигрывают

33–2    После 1...  $\mathbb{Q}d8xd1$  2.  $\mathbb{Q}f1xd1$   $\mathbb{Q}c6xb4$

А	Белые выигрывают
Б	У белых ОЩУТИМАЯ компенсация за пешку
В	Белые НЕ получают компенсации за пешку
Г	Черные выигрывают

## (33) Йонг – Рогман (анализ, 1937)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	82%	75%	82%	79%	100%
	Б		12%	25%	18%	13%	
	В					8%	
	Г	–1	6%				

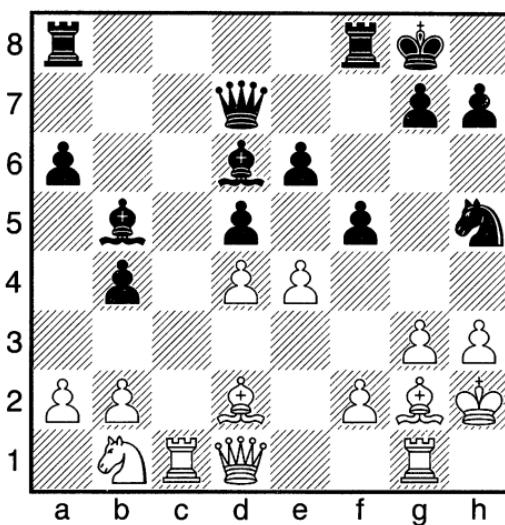
2	A	5	47%	50%	55%	57%	87%	93%
	Б	1	22%	25%	32%	28%	8%	7%
	В		22%	19%	13%	15%	5%	
	Г	–1	9%	6%				

33–1 1... $\mathbb{Q}xb4$  почти срабатывает, но черным не удержать добычи. Если вы полагали, что белые моментально выигрывают после 2. $\mathbb{Q}h6$ , то вы упустили идею черных – 2... $\mathbb{Q}c5+$  и 3... $\mathbb{Q}f8$ , защищая поле g7 как раз вовремя. Если дело обстоит именно так, то вы заслуживаете только 2 очков вместо 5, даже если и выбрали «А». Чтобы получить все 5 очков, необходимо было увидеть указанную защиту, а также найти ошеломляющее 3. $\mathbb{Q}d4!!$  – защищаясь от шаха и атакуя коня b4. Угроза *мат* (после  $\mathbb{Q}g7\#$ ) оставляет черным две тяжелые альтернативы. Взять ладью с шахом – 3... $\mathbb{Q}xd4+$ , и после 4. $\mathbb{Q}h1$  черный ферзь не попадает на f8 вовремя. Также недостаточно 3... $\mathbb{Q}f8$ , поскольку белые выигрывают фигуру после 4. $\mathbb{Q}xf8+$  и 5. $\mathbb{Q}xb4$ .

«Мягкий» промежуточный ход (3. $\mathbb{Q}d4!!$ ) жестко изменил весь вариант!

33–2 Разменять ладьи – хорошая идея для черных. Однако пешка b4 остается «отравленной» даже после 1... $\mathbb{Q}xd1$  2. $\mathbb{Q}xd1$ . В случае 2... $\mathbb{Q}xb4?$  3. $\mathbb{Q}d4$  белые атакуют коня, сохраняя угрозу  $\mathbb{Q}e3-h6$ . Надежды черных связаны с 3... $\mathbb{Q}b6$  (3... $\mathbb{Q}c5?$  4. $\mathbb{Q}d8+!$  и 5. $\mathbb{Q}xc5$ ). Но после 4. $\mathbb{Q}a4!$  ферзь черных, уже *перегруженный* выполнением оборонительных задач, не имеет хороших полей для отступления. После 4... $\mathbb{Q}a7$  (другие ответы допускают 5. $\mathbb{Q}h6$  или 5. $\mathbb{Q}xb4$ ) белые красиво решают исход борьбы – 5. $\mathbb{Q}d8+!$

## Вопрос № 34



Ход черных!

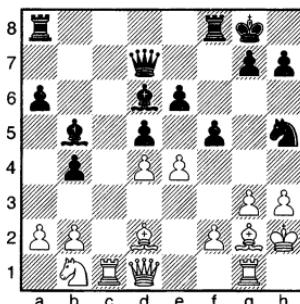
## 34-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	У черных лучше
Г	Черные выигрывают

## 34-2 Какой ход лучший?

А	1...f5xe4
Б	1...h5xg3
В	1...g7-g6
Г	1...f5-f4

## (34) Ф.Земиш – А.Нимцович (Копенгаген 1923)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	–1	7%	5%	7%			
Б		55%	33%	14%			
В	1	10%	37%	64%	58%	44%	9%
Г	5	28%	25%	15%	42%	56%	91%

1	A	5	25%	47%	41%	72%	70%	88%
	Б	1	12%	28%	45%	15%	21%	12%
	В		38%	13%	14%	13%	9%	
	Г	–1	25%	12%				

34–1 Белым нужен только один ход для того, чтобы нейтрализовать давление черных на королевском фланге. Черный конь под атакой, и если его защищать, то белые успеют толкнуть пешку на e5 с последующим f2–f4 и тем самым обезопасят королевский фланг. К несчастью для белых, черные могут пожертвовать коня и начать сокрушительную атаку. *Черные выигрывают* – 5 очков за «Г». Вы получаете 1 очко за выбор *у черных лучше* («В»). Утверждение *белые выигрывают* («А») заслуживает наказания.

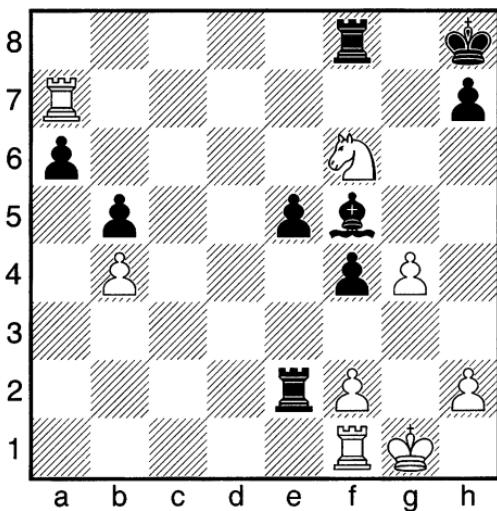
34–2 Конь на h5 атакован, и, как было отмечено выше, ход 1...g6 («В») является пассивной реакцией на эту угрозу. Белые могут выбирать между надежным 2.e5 ♜e7 3.f4 и агрессивным 2.exd5. Правильна лишь жертва коня. Но не путем 1...f4? (–1 очко за «Г»), поскольку так не уничтожается оборонительный ресурс белых – их пешка «е».

Гораздо сильнее 1...fxe4! (5 очков за «А»), как и было сыграно в партии. После 2.♕xh5 ♜xf2 черные получили две пешки за коня. Помимо материальной компенсации черные добились хорошей координации фигур, необходимой для нападения на очевидные цели – белого короля, слабые пешки и анемичные фигуры. После 3.♗g5 ♜af8 4.♔h1 ♜8f5 5.♗e3 ♜d3 6.♗ce1 h6 белые сдались. Они, в сущности, находятся в цугцванге.

Интересно 1...♗xg3 (1 очко за «Б») 2.fxg3 fxe4, и своими атакующими мотивами позиция похожа на ту, которая получается после 1...fxe4. Правда, черная ладья выказывает меньше агрессивности, а белый ферзь лучше расположен с точки зрения решения оборонительных задач.

Попрактикуйтесь в разыгрывании начальной позиции с другом или компьютером.

## Вопрос № 35



Ход белых!

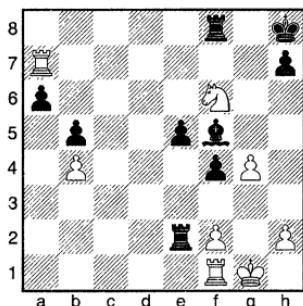
## 35–1    Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	Белые выигрывают

## 35–2    Какой ход лучший?

А	1.g4xf5
Б	1.♘f1-d1
В	1.♗a7xa6
Г	1.♘f6-d7

## (35) В.Ананд – Г.Камский (Нью-Дели 1990)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А		11%		7%			
Б		9%	7%	8%			
В		25%	45%	14%	8%		
Г	5	55%	48%	71%	92%	100%	100%

2	A	25%	16%	15%	8%		
	Б	5	54%	50%	71%	92%	100%
	В		21%	20%	14%		
	Г			14%			

35–1 У черных лишняя пешка, но данное обстоятельство вряд ли является главным в этом очень динамичном эндишиле. Ужасное положение черного короля – вот решающий фактор. Белые могут немедленно создать решающую угрозу! *Белые выигрывают* (5 очков за «Г»).

35–2 Только ход 1.♕d1! (5 очков за «Б») позволяет белым развить решающую атаку на несчастного черного короля.

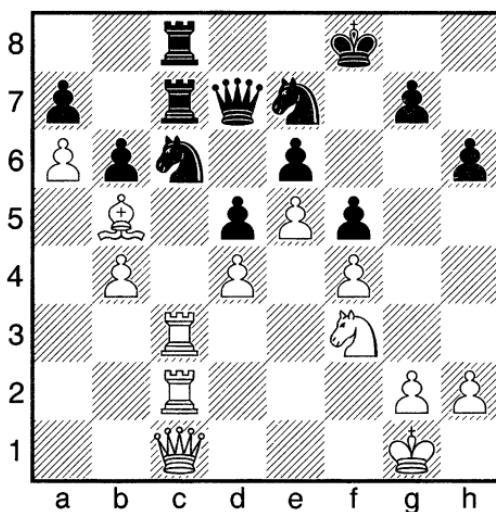
Примите во внимание:

- белая ладья захватывает открытую вертикаль «d» и готова проникнуть на d7;
- белый конь f6 неприкасаем из-за того, что черная ладья должна охранять 8-ю горизонталь;
- черный слон f5, защищающий критические поля d7 и h7, атакован.

Черные продержались еще только три хода, поскольку им не удалось сохранить слона. После 1...♝g6 (1...♝e4 2.f3) 2.♕dd7 ♜e1+ 3.♔g2 f3+ 4.♔h3 мат неотвратим и черные сдались.

Место ладьи – на открытой вертикали, по которой она может попытаться проникнуть на 7-ю или 8-ю горизонталь.

## Вопрос № 36



Ход белых!

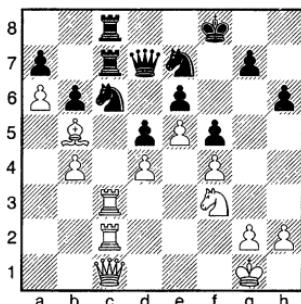
## 36-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 36-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}b5-a4$
Б	1. $\mathbb{Q}b5xc6$
В	1. $\mathbb{Q}f3-h4$
Г	1. $\mathbb{Q}g1-f2$

## (36) А.Алехин – А.Нимцович (Сан-Ремо 1930)



Ход белых!

1

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	5	52%	75%	93%	100%	100%	100%
Б		48%	25%	7%			
В							
Г	-1						

2

	А	5	27%	60%	83%	89%	100%	100%
Б		-1	35%	18%				
В			23%	22%	10%			
Г			15%		7%	11%		

36–1 Черные здесь должны себя чувствовать очень плохо, так как они связаны по рукам и ногам. Ирония позиции еще и в том, что из двух фигур, которые всё еще остаются у черных в игре, двигаться может только король. Всё это следствие связок по вертикали «с» и диагонали  $a4-e8$ , от которых никак не избавиться. *Белые выигрывают* – 5 очков за «А». Вычтите у себя 1 очко, если вы посчитали, что у черных лучше («Г»).

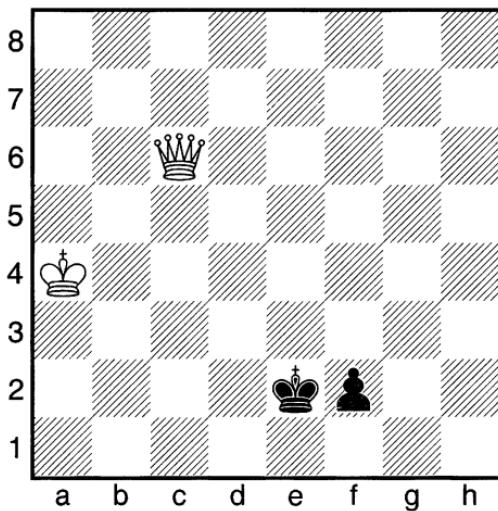
36–2 Все проблемы черных обусловлены связками. Развязывающее 1.  $\mathbb{Q}xc6?$  (–1 очко за «Б») – серьезная ошибка, которая моментально позволяет черным «вернуться» в игру.

1.  $\mathbb{Q}f2$  («Г») очаровательно, но бесполезно, поскольку белый король ничем не может помочь своей армии при полной доске фигур.

Нет ничего угрожающего и в 1.  $\mathbb{Q}h4$  («В») 1...  $\mathbb{Q}f7$  и т.д.

Решает 1.  $\mathbb{Q}a4!$  (5 очков за «А»), и белые готовы подключить к борьбе еще одного бойца – пешку «b», чтобы с максимальной выгодой использовать связку. Черные сдались: они теряют коня с6, ибо 2.  $b5$  неотвратимо.

## Вопрос № 37



Ход белых!

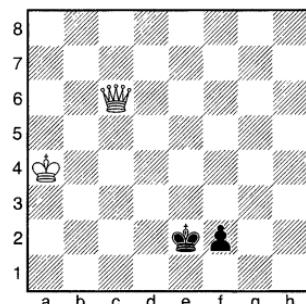
## 37-1 Наиболее точное утверждение

А	Белые выигрывают
Б	Ничья
В	Если бы пешка f2 была на d2, белые выигрывали
Г	Правильны оба варианта – «Б» и «В»

## 37-2 Какой ход должны избрать белые?

А	1. $\mathbb{W}c6-c4+$
Б	1. $\mathbb{W}c6-e4+$
В	1. $\mathbb{W}c6-g2$
Г	Нет большой разницы

## (37) Тренировочная позиция: ♕ против ♔ и ♙ на 7-й (2-й)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		58%	48%	27%	8%		
Б	1	14%	22%	30%	25%		
В	1		5%		.		
Г	5	28%	25%	43%	67%	100%	100%

1	A	12%					
	Б		25%	21%			
	В				17%		
	Г	5	88%	75%	79%	83%	100%

37–1 Это теоретическое окончание ♕ против ♔ + ♙ на 7-й (2-й) горизонтали. Следует помнить несколько простых идей:

- ферзь не может выиграть пешку без помощи короля;
- ферзь пытается вынудить короля противника блокировать пешку, чтобы выиграть время, нужное для приближения своего короля к пешке;
- эта процедура повторяется столько раз, сколько необходимо, пока король не присоединится к ферзю; вместе они поборут вражеского короля и выиграют пешку.

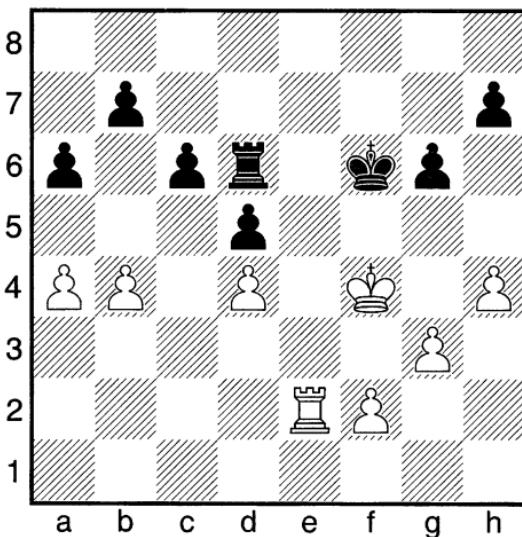
Есть несколько исключений, когда приведенный выше план не срабатывает. Если пешка ладейная («а» или «h») или слоновая («с» или «f»), то короля не заставить встать перед пешкой ввиду *патовой* идеи.

Правилен последний вариант – исходная позиция ничейна (1 очко за «Б»). Если бы пешка находилась на d2 (вместо f2), то белые выигрывали (1 очко за «В»). Так как верны оба варианта «Б» и «В», вы получаете 5 очков за выбор «Г».

37–2 Белые никак не могут выиграть, поскольку черная пешка слоновая. *Патовая* идея спасает черных. Например, после 1.♕e4+ ♔d2 2.♕f3 ♔e1 3.♕e3+ ♔f1 кажется, что белые преуспели. Но это единственный раз, когда черный король блокирует пешку. После 4.♔b3 ♔g1 5.♕g3+ черный король смело идет в «безопасный» угол – 5...♔h1! Белые не могут продолжить движение короля из-за угрозы 6...f1♕, и 6.♕xf2 ведет к *пату*.

Узнайте больше об окончаниях «ферзь против пешки» из рекомендуемой литературы по эндишипу.

## Вопрос № 38



Ход черных!

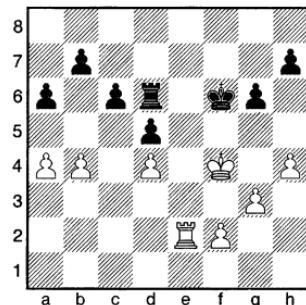
## 38–1    Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых небольшое преимущество
В	Примерное равенство
Г	У черных небольшое преимущество

## 38–2    Какой ход лучший?

А	1...b7-b5
Б	1... d6-e6
В	1... d6-d7
Г	1... d6-d8

(38) В.Пожарский



## Ход черных!

	Очки	0—1000	1000—1400	1400—1800	1800—2200	2200—2400	2400—2800
1	А	18%	5%	7%			
	Б	5	38%	42%	36%	44%	69%
	В	1	25%	28%	50%	48%	31%
	Г		19%	25%	7%	8%	

2	A	10%	28%	29%	15%	5%		
	Б	47%	38%	14%	25%	14%		
	В	1	21%	12%	9%	8%	19%	
	Г	5	22%	22%	48%	52%	62%	100%

38–1 Ладья белых контролирует открытую линию «е». В их пользу говорит также несколько лучшая пешечная структура. Белым легче начать надвижение пешечного большинства на королевском фланге, чем черным на ферзевом. И наконец, размен ладей к выгоде белых, как мы увидим ниже. Хотя ничейный результат возможен, черным для его достижения необходимо преодолеть определенные трудности. *У белых лучше* (5 очков за «Б»).

38–2 Черные должны защищаться очень аккуратно. Контрпродуктивно  $1\dots b5?$  («A»), так как после  $2.a5$  черные пешки на ферзевом фланге «заморожены», а пешка  $a6$  нуждается в защите.

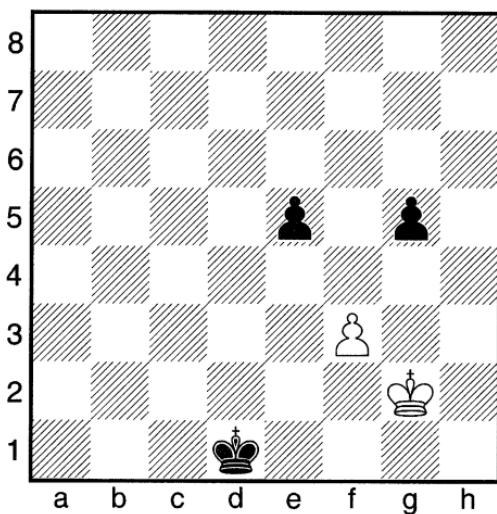
Еще хуже размен ладей – 1... $\blacksquare e6$ ? («Б») 2. $\blacksquare x e6+$   $\mathbb{Q} x e6$ , и после 3.a5 лишняя пешка белых на королевском фланге имеет большое значение, а вот лишняя пешка черных на ферзевом – обесценена. План выигрыша таков:

- а) надвигаются пешки на королевском фланге;
  - б) создается проходная, и черный король должен сфокусировать на ней свое внимание;
  - в) король перебрасывается на ферзевый фланг, где «собирает» оставшиеся беззащитными пешки.

Два других хода ладьей заслуживают внимания. 1... $\mathbb{L}d7$  (1 очко за «В») очень неплохо, но я бы предпочел 1... $\mathbb{L}d8$  (5 очков за «Г»). Помимо сохранения статус-кво черная ладья не позволяет белой проникнуть на e8. После 2.a5 белые будут осторожно готовить надвижение пешек на королевском фланге, внимательно наблюдая за действиями черных на ферзевом.

Попрактикуйтесь в разыгрывании позиции против друга или компьютера.

## Вопрос № 39



Ход белых!

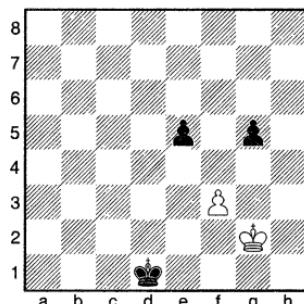
**39–1** Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

**39–2** Какой ход лучший?

A	1. $\text{♔g2-f1}$
Б	1. $\text{♔g2-h1}$
В	1. $\text{♔g2-g3}$
Г	1. $\text{♔g2-f2}$

## (39) Г.Нейштадтль, 1897



Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	А	45%	50%	21%			
	Б	5	55%	50%	79%	100%	100%
	В	–1					
	Г	–1					

2	A	51%	25%	29%	9%	8%	
	Б	5	26%	25%	64%	85%	80%
	В		12%	33%	7%	6%	12%
	Г		11%	17%			

39–1 У черных материальный перевес, и за ничью борются белые (–1 очко за «В» или «Г»). Сделав несколько точных ходов, белые могут достигнуть желаемого. Вы получаете 5 очков за выбор «Б».

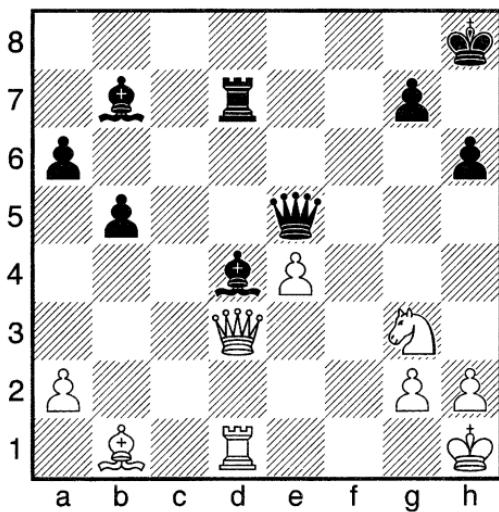
39–2 Вам необходимо точное понимание принципа *оппозиции*, для того чтобы успешно играть пешечные эндшпили. Данный пример – один из наиболее сложных, в нем сочетаются *обычная* и *дальняя оппозиции*. Черные стремятся отогнать белого короля от пешки f3. Они готовы расстаться с одной пешкой ради того, чтобы выиграть единственную пешку белых. Успешно бороться белые могут, только сохранив *дальнюю оппозицию*. После 1.♔h1!! (5 очков за «Б») белые обеспечивают *дальнюю оппозицию*, которую они могут сохранять, перемещаясь по полям h1, h2 и h3, пока король черных находится на линии «d». Если король черных встанет на линию «e», белые сделают шаг к нему навстречу. Например: 1...♕d2 2.♔h2! ♕d3 3.♔h3! ♕e2 4.♔g2 ♕e3 5.♔g3 ♕d2 6.♔h2!, и белые держатся.

Нельзя упустить тактическую возможность g5-g4; жертвуя пешку «g», черные обеспечивают свободный пробег пешке «e». Но эта идея не проходит. Когда белый король находится на h2, белые просто забирают на g4 и вовремя проводят свою пешку в ферзи. Когда король белых на h1 (после 1.♔h1 g4), они играют 2.♔g2, угрожая взять на g4, и вновь на доске ничья.

Остальные ходы проигрывают. Простой вариант: 1.♔f1!? (*оппозиция*?! Ненадолго!) 1...♕d2 2.♔f2 ♕d3 (на пути белая пешка!) 3.♔g2 (3.♔f1 ♕e3) 3...♕e2 4.♔g3 ♕f1 5.♔g4 ♕f2 6.♔xg5 ♕xf3, и черные выигрывают.

Детально разберитесь с этим окончанием.

## Вопрос № 40

Ход белых!

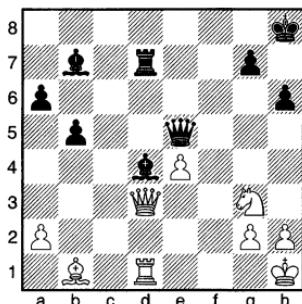
## 40–1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	Черные выигрывают

## 40–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}g3-f5$
Б	1. $\mathbb{Q}g3-e2$
В	1. $\mathbb{Q}d3-f3$
Г	Оба хода – «А» и «Б» – равно хороши

## (40) И.Попиль – Г.Марко (Монте-Карло 1902)



**Ход белых!**

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	57%	51%	27%	25%	15%	
	Б	25%	24%	43%		8%	12%
	В	5	18%	25%	30%	75%	77%
	Г						

2	A	32%	20%	36%	14%		
	Б	29%	21%	7%	11%		
	В	5	15%	47%	57%	65%	79%
	Г	-1	24%	12%		10%	21%

40–1 Оценить эту полную жизни позицию не так просто. У обеих сторон есть как позиционные плюсы, так и минусы. Кроме того, критическая связка по линии «d» означает наличие в позиции различных тактических возможностей. Но, если не вникать в сложную тактику, можно сказать, что на доске позиция динамического равновесия, и выбор «В» принесет вам 5 очков.

40–2 Хотя связка является хорошо известным тактическим приемом, игроки склонны забывать, что связанный фигура может ходить – если, разумеется, она не защищает короля.

В этом примере попытки выиграть связанных слона с помощью 1.♕f5? («А») или 1.♕e2? («Б») приводят к потере белыми своего ферзя. После неожиданного 1...♗g1!! угроза мат на h2 более чем достаточная причина для того, чтобы оставить ладью d7 без присмотра. Если вы не заметили эту идею и выбрали «Г», то вычтите у себя 1 очко. Остается аккуратное 1.♔f3 (5 очков за «В»), и борьба продолжается.

Забавно, что в партии белые ошибочно сыграли 1.♕f5?, а черные не заметили тактической возможности. Вместо выигрыша ферзя после 1...♗g1! черные предпочли сдаться, полагая, что теряют слона.

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 31–40

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 4–1. Преобразование очки – рейтинг

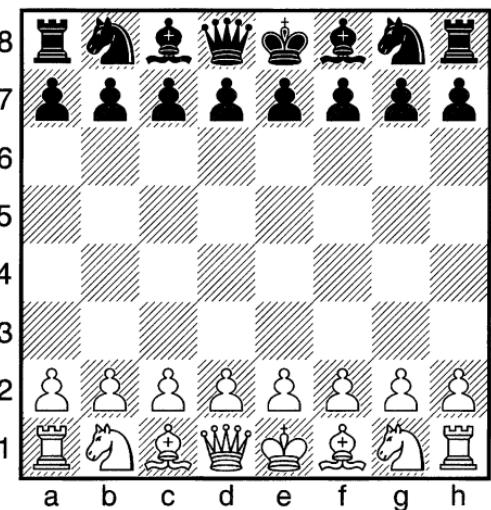
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	809	55	1494
10	818	60	1664
15	841	65	1816
20	883	70	1953
25	940	75	2048
30	987	80	2126
35	1092	85	2203
40	1196	90	2332
45	1298	95	2441
50	1385	100	2500

Таблица 4–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	67
2400+	96
2200–2400	89
1800–2200	76
1400–1800	64
1000–1400	56
Без рейтинга— 1000	42

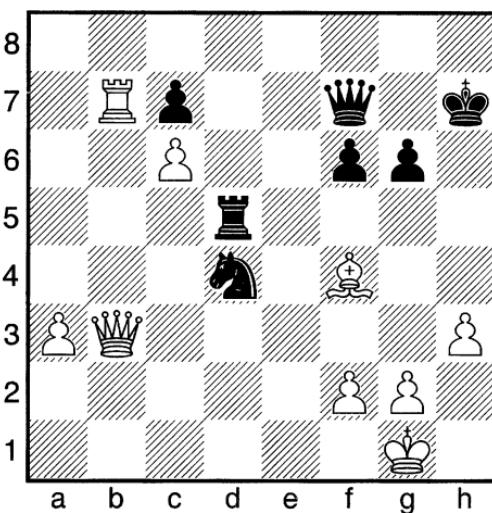
## Немного передохнем

**Вопрос.** Предложите самый быстрый способ заматовать противника, «зеркально» повторяющего каждый ваш ход (например: 1.e4 e5 2.♘a6 ♘a3 3.b4 b5 и т.д.).



**Ответ.** Не пытайтесь пролетать этот номер в турнире! Белым потребуется всего 4 хода, чтобы закончить дело матом: 1. d4 d5 2. ♘d3! ♘h3!! 3. ♘h3!! ♘h6 4. ♘xc8#.

## Вопрос № 41

Ход белых!

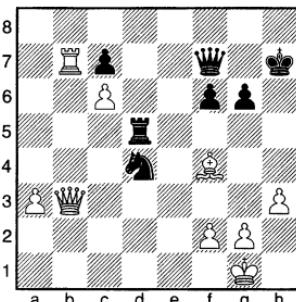
## 41–1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 41–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}b3-c3$
Б	1. $\mathbb{Q}b3-c4$
В	1. $\mathbb{Q}b3-e3$
Г	1. $\mathbb{Q}b7xc7$

## (41) А.Морозевич – Ю.Полгар (Франкфурт 1999)



Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
A	5	42%	50%	64%	83%	80%	100%
Б		28%	34%	29%	9%	20%	
В		22%			8%		
Г	-1	8%	16%	7%			

1	A	-2	8%	15%			
	Б		17%	25%	36%	31%	13%
	В	5	23%	22%	14%	38%	75%
	Г	1	52%	38%	50%	31%	12%

41–1 У белых не только лишняя пешка, но и лучше обеспеченный король, а также агрессивно расположенные фигуры. У белых подавляющая позиция, и от них требуется только аккуратность, чтобы не зевнуть чего-нибудь по-крупному. Правильный выбор – *белые выигрывают* (5 очков за «А»).

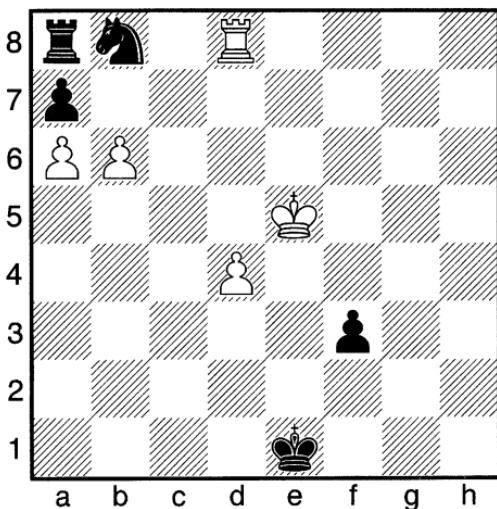
41–2 Ошибки крайне редки в партиях элитных гроссмейстеров. В этой позиции (случившейся в партии между двумя суперзвездами с рейтингом за 2700) белые допустили ошибку. Помимо прямой угрозы  $\mathbb{Q}xb3$ , они должны были принять во внимание два дополнительных тактических мотива: возможные коневые *вилки* (вроде  $\mathbb{Q}e2+$ ) и *вскрытые атаки*, основанные на противостоянии ферзей.

Не пропустите *вилку* после 1.  $\mathbb{Q}c3??$  (–2 очка за «А») 1...  $\mathbb{Q}e2+$ . Морозевич сыграл 1.  $\mathbb{Q}c4?$  («Б»), избегая *вилки*, но не *вскрытой атаки*. Полгар ответила 1...  $\mathbb{Q}f3+!$  (расчищая дорогу для черной ладьи) и после 2.  $gxf3$   $\mathbb{Q}d1+!$  3.  $\mathbb{Q}f1$  (что еще?) 3...  $\mathbb{Q}xf1+$  4.  $\mathbb{Q}xf1$  нанесла финальный удар 4...  $\mathbb{Q}c4+!$ , выигрывая слона f4 и оставляя белых без достаточной компенсации за ферзя.

Интересно 1.  $\mathbb{Q}xc7??$  (1 очко за «Г»), но после 1...  $\mathbb{Q}xc7$  2.  $\mathbb{Q}xd5$  не ясно, выигрывают ли белые в двух получающихся эндшпиллях:  $\mathbb{Q}$  против  $\mathbb{Q}$  или  $\mathbb{Q}+\mathbb{Q}$  против  $\mathbb{Q}+\mathbb{Q}$ . Например: 2...  $\mathbb{Q}e2+$  3.  $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}xf4$  4.  $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}xd7$  5.  $cxd7$   $\mathbb{Q}e6$  6.  $h4$  или 2...  $\mathbb{Q}xf4$  3.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}h6$  4.  $\mathbb{Q}f8+$   $\mathbb{Q}h7$  5.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}h6$  6.  $\mathbb{Q}c5$  и т.д. Исход борьбы в обоих случаях неясен и требует дополнительного анализа. *Попрактикуйтесь в разыгрывании позиций против друга или компьютера.*

Аккуратное 1.  $\mathbb{Q}e3$  (5 очков за «В») оставляло черным минимальные шансы на защиту!

## Вопрос № 42

Ход белых!

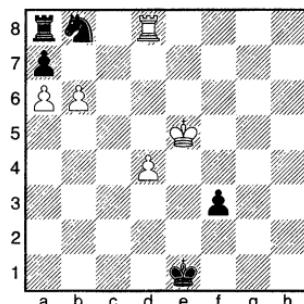
## 42–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 42–2 Выберите лучшую линию

А	1.b6-b7
Б	1.b6xa7
В	1.♔e5-e4 f3-f2 2.♕d8-f8
Г	1.♔e5-e4 f3-f2 2.b6-b7

## (42) Е.Сомов-Насимович, 1938



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А	1	32%	22%	17%	28%	30%	17%
Б	5	19%	28%	39%	48%	64%	83%
В		28%	11%	21%	7%		
Г		21%	39%	23%	17%	6%	

1	А	-1	26%	18%	21%	8%		
2	Б	-1	22%	23%	7%	17%	13%	
	В		35%	26%	29%	25%	38%	14%
	Г	5	17%	33%	43%	50%	49%	86%

42–1 Этот острый эндшпиль является *этюдом*. Ввиду угрозы 1... $\mathbb{Q}c6+$  и некоторых других тактических нюансов кажется, что белые пешки могут быть нейтрализованы, а черная пешка «f» совершил успешное путешествие. Однако у белых находится чудесное спасение – 5 очков за «Б» и только 1 очко за «А».

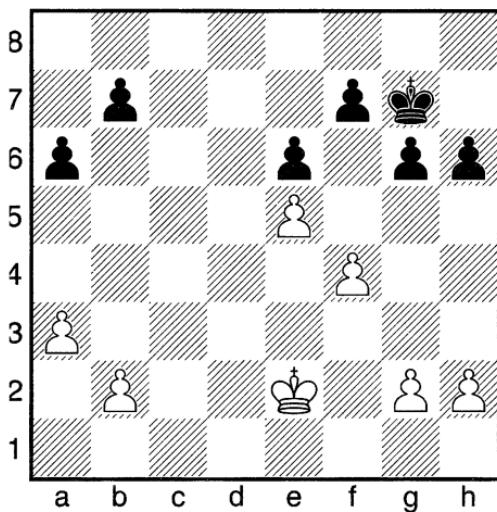
42–2 Одна из непосредственных угроз черных – *вскрытая атака*  $\mathbb{Q}c6+$  с последующим  $\mathbb{Q}xd8$ . Ни вариант «А», ни «Б» не годятся в борьбе против этой угрозы, и выбор их наказывается штрафными очками.

После 1.  $\mathbb{Q}e4$  f2 2.  $\mathbb{Q}f8?$  («В») черные могут нейтрализовать все контршансы белых путем 2...axb6 с выигрышем ладьи после 3...f1 $\mathbb{Q}$ .

Окончательный выбор – 1.  $\mathbb{Q}e4$  f2 2. b7 («Г») как будто спасает белых, но тут вы замечаете, что после 2...f1 $\mathbb{Q}$  3. bxa8 $\mathbb{Q}$  следует *линейная атака* 3... $\mathbb{Q}h1+!$ , выигрывая белого ферзя. Но... не спешите с выводами! После спокойного 4.  $\mathbb{Q}e3!$   $\mathbb{Q}xa8$  у белых есть еще один тихий ход – 5. d5! И теперь совершенно неожиданно выясняется, что черные ничего не могут добиться, несмотря на колоссальное материальное преимущество. Черные фигуры пойманы в углу, а их король отрезан белым королем: 6.  $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}d3$  7.  $\mathbb{Q}c1$   $\mathbb{Q}c3$  и т.д. Ничья!

Если вы выбрали «Г», наградите себя 5 очками, но только если увидели весь вариант. Те же, кто упустил *линейную атаку* 3... $\mathbb{Q}h1+$  или просто высказал этот вариант как гипотезу, получают только 2 очка.

## Вопрос № 43

Ход черных!

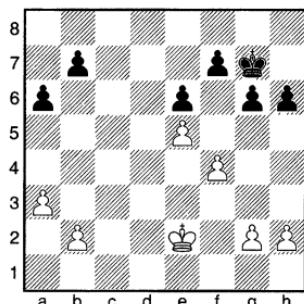
## 43-1 Оцените позицию

А	У черных небольшое преимущество
Б	Примерное равенство
В	У белых небольшое преимущество
Г	Белые выигрывают

## 43-2 Какой ход лучший?

А	1...b7-b5
Б	1...g6-g5
В	1...h6-h5
Г	1... $\hat{g}$ 7-f8

## (43) К.Шлехтер – С.Тартаковер (Карлсбад 1907)



**Ход черных!**

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	25%	25%	5%			
	Б	38%	28%	57%	57%	38%	22%
	В	5	25%	24%	31%	35%	62%
	Г	12%	23%	7%	8%		

2	A	-1	7%	10%			
	Б		68%	50%	51%	41%	14%
	В			9%	15%	17%	
	Г	5	25%	31%	34%	42%	86%

43–1 У белых небольшое преимущество (5 очков за «В»), потому что их король более активен и готов атаковать пешки ферзевого фланга путем  $\mathbb{Q}e3-d4-c5-b6$ . Однако у черных достаточно оборонительных ресурсов, и при аккуратной игре с их стороны наиболее ожидаемый результат – ничья. Вы получаете 2 очка, если решили, что позиция равна, и выбрали «Б».

43–2 Поскольку белый король готов проникнуть на ферзевый фланг, черные должны иметь в виду следующие *стратегические* альтернативы: взять ли им борьбу на королевском фланге или перевести короля на ферзевый фланг для защиты своих пешек?

Бесцельно 1... $h5$  («В») – так не создать напряжение на правом фланге.

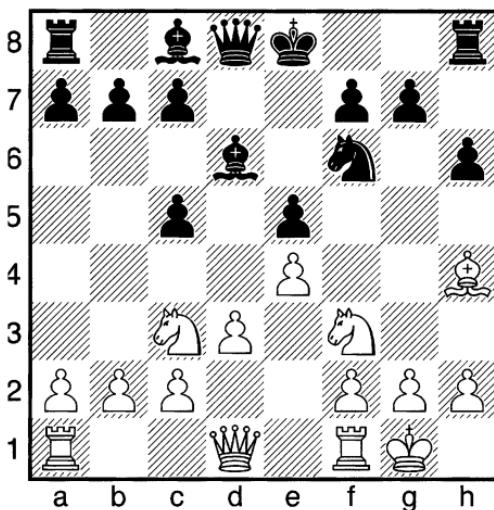
Активное 1... $g5$  («Б») заманчиво, но ошибочно. После 2. $f x g5$   $h x g5$  белый король меняет маршрут – 3. $\mathbb{Q}f3!$   $\mathbb{Q}g6$  4. $\mathbb{Q}g4$ . Неожиданно у белых возникает новый план: создание *удаленной проходной* на королевском фланге (с помощью 5. $g3$  и 6. $h4$ ). Когда черный король будет связан необходимостью защищаться против этой пешки, король белых устремится на ферзевый фланг с целью выигрыша пешек. Например: 4... $\mathbb{Q}h6$  (4... $f6$  5. $exf6$   $\mathbb{Q}xf6$  6. $g3$   $e5$  7. $h4$   $gxh4$  8. $gxh4$   $\mathbb{Q}g6$  9. $h5+$   $\mathbb{Q}f6$  10. $b4$   $b5$  11. $h6$   $\mathbb{Q}g6$  12. $h7$   $\mathbb{Q}xh7$  13. $\mathbb{Q}f5$ ) 5. $g3$   $\mathbb{Q}g6$  6. $h4$   $gxh4$  7. $gxh4$   $\mathbb{Q}h6$  8. $h5$   $\mathbb{Q}h7$  9. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}g7$  10. $h6+$   $\mathbb{Q}h7$  11. $\mathbb{Q}f6$  и т.д. Создание *удаленной проходной* решает.

Защита ферзевого фланга обещает черным больше. Но не путем 1... $b5?$  (–1 очко за «А»), что позволяет белому королю прорваться без помех.

После 1... $\mathbb{Q}f8!$  (5 очков за «Г») король устремляется на помощь пешкам ферзевого фланга и успевает как раз вовремя! В варианте 2. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}e7$  3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}d7$  4. $\mathbb{Q}c5$   $\mathbb{Q}c7$  не ясно, могут ли белые чего-либо добиться.

Попрактикуйтесь в разыгрывании окончания против друга или компьютера.

## Вопрос № 44

Ход белых!

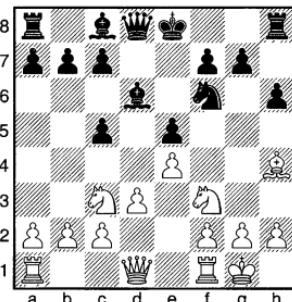
## 44–1 Оцените позицию

А	У черных небольшое преимущество
Б	Примерное равенство
В	У белых небольшое преимущество
Г	Белые выигрывают

## 44–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c3-d5$
Б	1. $\mathbb{Q}d1-e2$
В	1. $\mathbb{Q}h4xf6$
Г	1. $h2-h3$

## (44) Тренировочная позиция: дебют



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
A	2	12%	7%		25%	19%	32%
Б	5	22%	25%	34%	43%	59%	68%
В		54%	68%	66%	32%	32%	
Г	– 1	12%					

1	A	75%	75%	64%	46%	9%	12%
	Б	5		8%	12%	48%	67%
	В	1		25%	7%	33%	43%
	Г	25%		21%	9%		

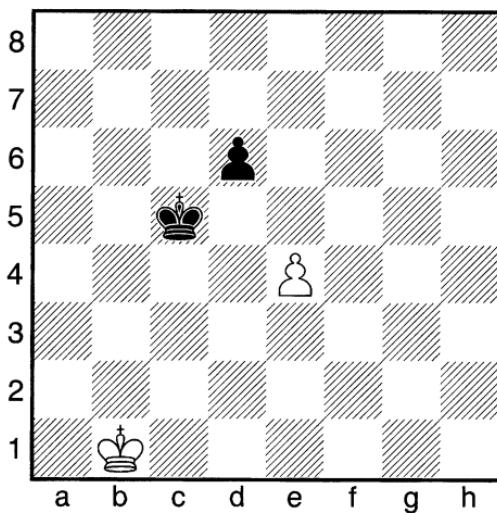
44–1 Хороший пример того, насколько пагубной может оказаться преждевременная рокировка. Я оцениваю эту позицию как равную (5 очков за «Б»), но белые должны быть внимательны, поскольку они недалеко ушли от оценки *несколько хуже*. Все же вы получаете 2 очка, если выбрали «А». Недостатки в положении черных – «плохой» слон d6, сдвоенные пешки на вертикали «с» и легкое отставание в развитии – пока не очень значимы. Слон d6 цементирует центр черных, сдвоенные пешки контролируют центр и ограничивают белых коней. Преимущество белых в развитии минимально и легко может обратиться в свою противоположность, так как в подобных положениях ранняя короткая рокировка зачастую оказывается ошибкой. Поскольку черные могут рокировать в длинную сторону, одна из возможных для них идей – агрессивное g7-g5. Используя неудачное положение короля и слона белых, черные имеют все шансы на сильную атаку!

44–2 Если вы увидели идею черных начать атаку путем g7-g5, выбор хода не составит труда. Нехорошо 1.h3 («Г»), так как этим лишь ослабляется позиция рокировки. Чересчур агрессивное 1.♘d5 («А») приводит к затруднениям после 1...g5 2.♘xf6+ (2.♘xg5 ♘xd5 3.♘xf7 ♘xh4, и черные – хозяева положения) 2...♗xf6 3.♗g3 ♗g4, и после 4...♗xf3 белый слон g3 приговаривается к «пожизненному заключению» на королевском фланге и уже не сможет участвовать ни в каких акциях на ферзевом.

Хотя 1.♗xf6 (1 очко за «В») нейтрализует выпад g7-g5, полагаю, что отдавать слона еще рано.

После скромного 1.♗e2 (5 очков за «Б») белые могут *развязаться* многими путями (включая 2.♗e3). На доске позиция динамического равновесия, и впереди много интересной борьбы.

## Вопрос № 45



Ход белых!

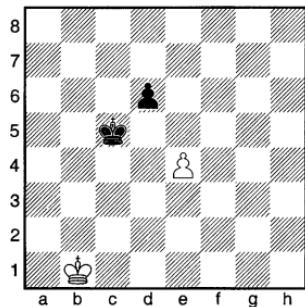
## 45-1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 45-2 Какой ход лучший?

А	1. $\hat{\text{K}}$ b1-c2
Б	1. $\hat{\text{K}}$ b1-c1
В	1. $\hat{\text{K}}$ b1-b2
Г	1. e4-e5

## (45) Тренировочная позиция: пешечный эндшпиль



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А		53%	25%	17%			
Б	5	47%	75%	83%	100%	100%	100%
В	–1						
Г	–2						

1	A	22%	20%				
2	Б	18%	50%	14%	8%		
3	В	–1	28%	5%			
4	Г	5	32%	25%	86%	92%	100%

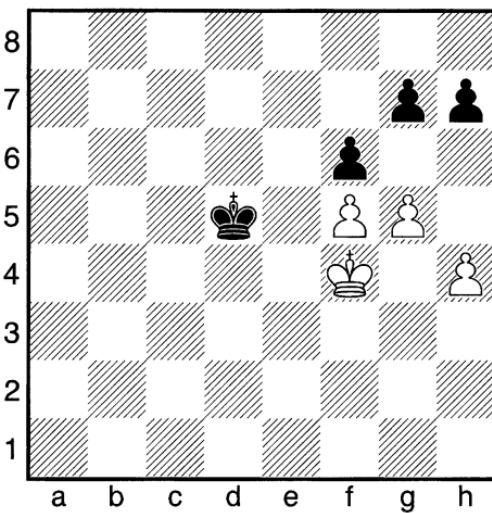
45–1 Черный король доминирует в центре, белые в отчаянном положении. Пешку  $e4$  не спасти, и если вы решили, что белые выигрывают или что у них лучше, то в отношении вас следуют штрафные санкции (–2 очка за «Г» и –1 очко за «В»). Белые не могут спасти пешку, но могут спасти партию! 5 очков за выбор варианта «Б» – ничья.

45–2 Поскольку пешку не спасти, белые должны смотреть вперед – на положение, возникающее после ее взятия. Применимо стандартное для пешечных окончаний правило *оппозиции*: для выигрыша черные должны, после того как заберут пешку, поставить своего короля перед пешкой и не допустить ситуации, когда белые овладеют *оппозицией*.

Итак, мы поняли планы сторон и должны рассчитать конкретные варианты. Бесполезно 1.  $\mathbb{Q}b2$  (–1 очко за «В»), так как это не приближает короля к пешкам. При 1.  $\mathbb{Q}c2$   $\mathbb{Q}d4$  2.  $\mathbb{Q}d2$  (2.  $e5$   $\mathbb{Q}xe5$ !, и черные выигрывают) 2...  $\mathbb{Q}xe4$  3.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}d4$  4.  $\mathbb{Q}d2$  белые владеют *оппозицией*, но только на время. После 4...  $d5$ ! возникает критическая позиция при ходе белых. Они проигрывают, например: 5.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}c3$  6.  $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}d3$  7.  $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}c2$  8.  $\mathbb{Q}e2$   $d4$  и т.д. То же происходит и в случае 1.  $\mathbb{Q}c1$ , когда «лишний» ход пешкой помогает черным выиграть *оппозицию* и партию.

Поэтому правильно 1.  $e5!!$  (5 очков за «Г»), заставляя черных ходить пешкой! После вынужденного 1...  $dxe5$  2.  $\mathbb{Q}c1!!$  (2.  $\mathbb{Q}c2?$   $\mathbb{Q}c4$ , и черные выигрывают) 2...  $\mathbb{Q}d5$  3.  $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}d4$  4.  $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}e4$  5.  $\mathbb{Q}e2$  белые добиваются ничьей, поскольку у черных нет «лишнего» хода пешкой, нужного для того, чтобы овладеть *оппозицией*.

## Вопрос № 46



Ход белых!

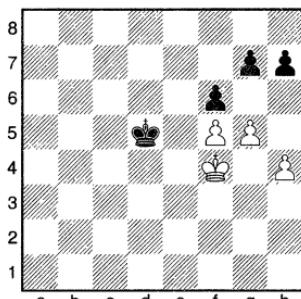
**46-1 Правильный ответ на 1.h4-h5**

А	1...f6xg5+
Б	1...h7-h6
В	1... $\ddagger$ d5-d4
Г	1... $\ddagger$ d5-c6

**46-2 Что, кроме 1.h4-h5, вы можете предложить?**

А	1. $\ddagger$ f4-g4
Б	1. $\ddagger$ f4-e3
В	1.g5-g6
Г	1.g5xf6

## (46) М.Чигорин – З.Тарраш (Остенде 1905)

Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	А	10%	11%	14%			
	Б	5	62%	75%	86%	93%	100%
	В	-1	28%	14%		7%	
	Г	-2					

2	А	5	15%	15%	40%	69%	100%	100%
	Б	-1	18%	9%		5%		
	В		40%	50%	29%	14%		
	Г	1	27%	26%	31%	12%		

46–1 У черных ощутимое преимущество, обусловленное хорошо расположенным королем. Надежды белых связаны с пешечным прорывом, отсюда 1.h5. Невнимание к угрозе 2.h6 обойдется черным дорого. После 1... $\mathbb{Q}c6??$  (–2 очка за «Г»; куда идет король?) или 1... $\mathbb{Q}d4?$  (–1 очко за «В») черные проигрывают. Например: 1... $\mathbb{Q}d4?$  2.h6!  $gxh6$  (2...fxg5+ 3. $\mathbb{Q}g3!$ ) 3.gxf6 и т.д. Ошибочно и 1...fxg5+ («А»), так как после 2. $\mathbb{Q}xg5$   $\mathbb{Q}e5$  3.h6! ничья не за горами.

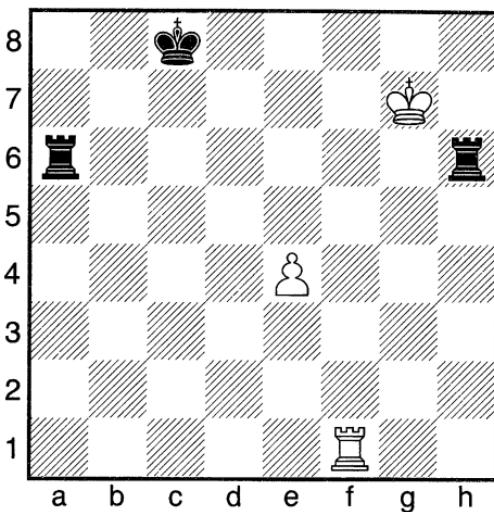
Аккуратный ход 1...h6! (5 очков за «Б») позволяет сразу «заморозить» контригру белых на королевском фланге. Затем черные легко выигрывают, заставляя белого короля отойти от пешек. Например: 2.gxh6  $gxh6$  3. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}e5$  4. $\mathbb{Q}g4$   $\mathbb{Q}e4$  5. $\mathbb{Q}g3$   $\mathbb{Q}xf5$  6. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}g5$ , и черные выигрывают.

46–2 Первый русский гроссмейстер Михаил Чигорин посчитал, что положение белых безнадежно, и сдался сразу. В случае 1.g6? («В») черные легко выигрывают: 1...h5! 2. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}e5$  и т.д. Также не выручит попытка активизировать короля после 1.gxf6 («Г») 1...gxf6 2. $\mathbb{Q}g4$   $\mathbb{Q}e5$  3. $\mathbb{Q}h5$ , так как черные успевают раньше: 3... $\mathbb{Q}xf5$  4. $\mathbb{Q}h6$   $\mathbb{Q}g4$  5. $\mathbb{Q}xh7$   $\mathbb{Q}h5!!$  (5... $\mathbb{Q}xh4?$  6. $\mathbb{Q}g6=$  или 5...f5 6. $\mathbb{Q}g6$  f4 7.h5=) 6. $\mathbb{Q}g7$  f5 и т.д. Но за попытку вам полагается 1 очко. Безнадежно 1. $\mathbb{Q}e3$  (–1 очко за «Б») ввиду 1... $\mathbb{Q}e5$  и т.д.

И все же сдача партии преждевременна! Белые упустили из виду *патовую* идею: 1. $\mathbb{Q}g4!$   $\mathbb{Q}e5$  2.g6! h6 (или 2...h5) 3. $\mathbb{Q}h5!$ , и взятие пешки f5 ведет к *пату*, а иначе белый король будет ходить по полям g4 и h5. Если вы выбрали «А», увидев *патовую* идею, то получаете 5 очков, в противном случае – только 2 очка за «счастливоое» угадывание.

Всегда ищите защитительные ресурсы – сдаться никогда не поздно!

## Вопрос № 47



Ход белых!

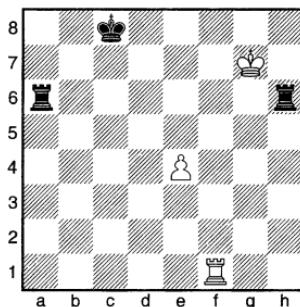
## 47-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 47-2 Какой ход лучший?

A	1.e4-e5
Б	1.¤f1-c1+
В	1.¤f1-e1
Г	1.¤f1-f8+

## (47) С.Козловский, 1931



Ход белых!

1

Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
A 1	39%	33%	28%	19%		
Б 5	51%	67%	72%	81%	100%	100%
В	5%					
Г – 1	5%					

2

A	53%	30%	26%	11%		
Б	7%	18%	7%	5%		
В – 1	18%	17%	11%	7%		
Г 5	22%	35%	56%	77%	100%	100%

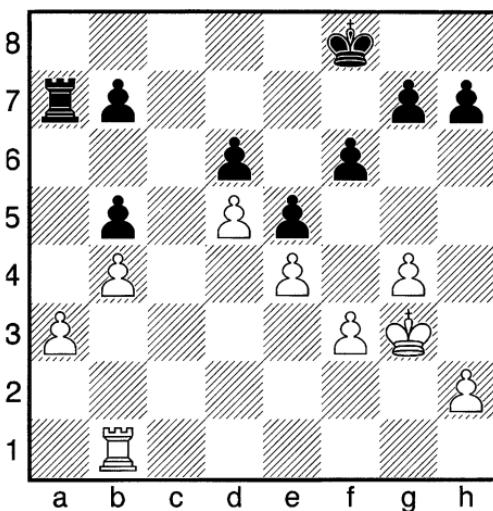
47–1 Если вам нравятся чудесные спасения, этот пример как раз для вас! В безнадежной позиции белые используют ужасное положение всех черных фигур и добиваются ничьей (5 очков за «Б»).

47–2 Вначале следует понять, что если белые не найдут какую-то парадоксальную ничейную идею, черные легко добьются победы (сил для этого у них хватает). Всё, что нужно черным, – это время, чтобы сыграть  $\mathbb{Q}h6$  или  $\mathbb{Q}h2$ , и они тогда легко скоординируют свои силы для атаки белой пешки. После 1.e5 («А») 1... $\mathbb{Q}h6$ , или 1. $\mathbb{Q}c1+$  («Б») 1... $\mathbb{Q}d7$  2. $\mathbb{Q}d1+$   $\mathbb{Q}e7$ , или 1. $\mathbb{Q}e1$  (–1 очко за «В») 1... $\mathbb{Q}h6$  у белых ни единого шанса.

Чтобы заработать здесь очки, вам нужно было найти идею, сочетающую в себе атаку на короля с атакой на неудачно расположенные ладьи. После 1. $\mathbb{Q}f8+$  (5 очков за «Г») 1... $\mathbb{Q}d7$  2. $\mathbb{Q}f7+$  черные неожиданно сталкиваются с трудностями – не ясно, как им бороться с назойливыми шахами. Единственный способ – 2... $\mathbb{Q}e6$ , выходя на 6-ю горизонталь и временно нарушая связь  $\mathbb{Q}ab$ - $\mathbb{Q}h6$ . Что тогда? Белый король не может взять ладью h6 из-за потери белой ладьи. Но после спокойного 3. $\mathbb{Q}f5!$  – новый поворот событий: если атакованная ладья h6 уйдет с 6-го ряда, белые играют 4. $\mathbb{Q}f6+$ , и неуютно начинает себя чувствовать другая черная ладья. Единственный способ защитить обе ладьи состоит в уходе с 6-го ряда черного короля, но это означает возврат на 7-ю горизонталь. После 3... $\mathbb{Q}e7$  4. $\mathbb{Q}f7+$  шахи возобновляются и белые добиваются ничьей!

Если вы выбрали «Г», но не увидели 3. $\mathbb{Q}f5$ , то получаете только 2 очка.

## Вопрос № 48

Ход белых!

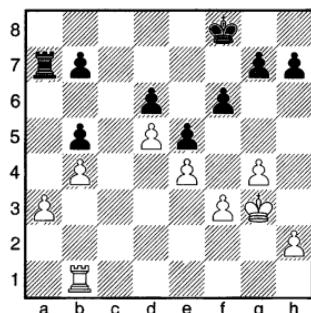
## 48-1 Оцените позицию

А	У черных небольшое преимущество
Б	Примерное равенство
В	У белых небольшое преимущество
Г	У белых серьезное преимущество

## 48-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{B}b1-c1$
Б	1. $\mathbb{B}b1-a1$
В	1. $\mathbb{B}b1-b3$
Г	1. $g4-g5$

## (48) Упражнение: ладейный эндшпиль



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А		20%	40%				
Б		38%	12%	7%			
В	1	30%	40%	71%	67%	30%	
Г	5	12%	8%	22%	33%	70%	100%

1	A	5	22%	25%	51%	75%	88%	100%
	Б		26%	34%	11%			
	В		52%	25%	38%	25%	12%	
	Г	–2		16%				

48–1 Ключевыми элементами любых ладейных окончаний со многими пешками являются:

- а) проходные пешки;
- б) контроль над открытой линией;
- в) возможность проникновения ладьи в лагерь противника;
- г) положение королей.

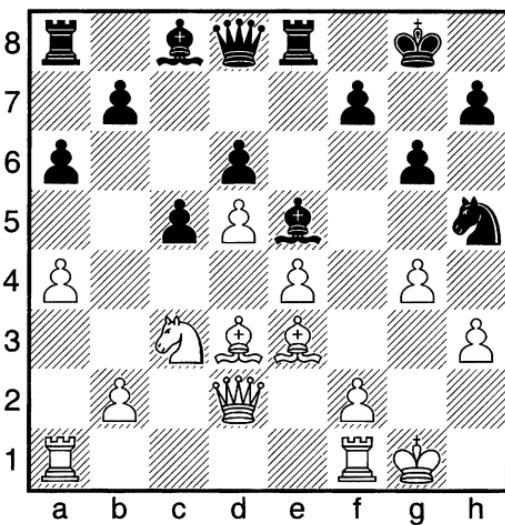
В этой позиции нет проходных пешек. У белых преимущество в остальных трех из перечисленных элементов, и они доминируют (5 очков за «Г»). Если вы решили, что у белых лишь незначительное преимущество, то получаете 1 очко.

48–2 Черные атакуют пешку a3, и эту угрозу нельзя полностью игнорировать, играя 1.g5? (–2 очка за «Г»). Более того, вы не получите очков, если поступите прямо наоборот – сконцентрируетесь на защите этой пешки («Б» или «В»). Помимо того что черные угрожают пешке, они хотят осуществить маневр ♜e7-d7, надежно закрывая дорогу белым на 7-й ряд. Добейся они этого, и белые утратят два из ключевых преимуществ, перечисленных выше. И лишь вопросом времени станет потеря белыми контроля за линией «с». Черные добьются этого, играя ♜a8-c8.

Белые должны торопиться – 1.♕c1! (5 очков за «А»). Они не только утверждают свое преимущество, но и существенно увеличивают его. После 1...♜xa3 2.♕c8+ ♜f7 3.♕c7+, 4.♕xb7 и 5.♕xb5 у белых здоровая лишняя пешка. Не лучше и 1...b6 2.♕c6, или 1...♜f7 2.♕c7+ и 3.♕d7, или 1...g5 2.♕c7 h6 3.♕d7.

Всегда старайтесь активизировать свои ладьи, даже если это стоит одной или двух пешек.

## Вопрос № 49



Ход черных!

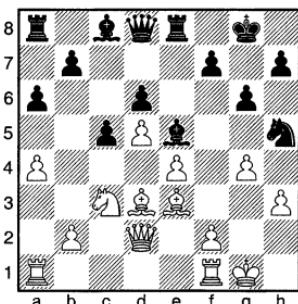
## 49–1 Оцените позицию

A	У черных лучше
Б	Черные выигрывают
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 49–2 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}h5-g7$
Б	1... $\mathbb{Q}h5-f6$
В	1... $\mathbb{K}e5xc3$
Г	1... $\mathbb{W}d8-h4$

## (49) Р.Кальдерин – У.Сарьего (Манзанильо 1991)



Ход черных!

	Очки	0 –	1000 –	1400 –	1800 –	2200 –	2400 –
		1000	1400	1800	2200	2400	2800
А	5	24%	37%	42%	46%	61%	91%
Б	1	39%	36%	43%	46%	20%	9%
В		37%	27%	7%	8%	19%	
Г				8%			

1	A	18%	21%	7%	19%	10%	
	Б	12%	23%	14%	8%	9%	
	В	–1	12%				
	Г	5	58%	56%	79%	73%	81%
							100%

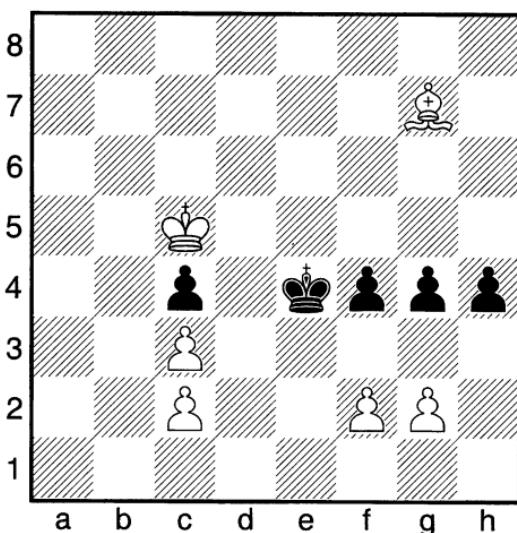
49–1 Похоже на то, что белые должны быть довольны своей позицией. У них преимущество в пространстве в центре и на королевском фланге, где оно еще увеличится после отступления коня. Однако, начиная активные действия первыми, черные могут захватить инициативу. Хотя они еще и не выигрывают (1 очко за «Б»), у черных лучше (5 очков за «А»).

49–2 В этой критической позиции следующий ход определяет, на чьей стороне будет преимущество. После 1... $\mathbb{Q}g7$  («А») 2.f4 белые доминируют. Медлительно и 1... $\mathbb{Q}f6$  («Б») 2. $\mathbb{Q}g5$ , и черные вынуждены обороняться. Еще хуже 1... $\mathbb{Q}xc3?$  (–1 очко за «В»), ибо самоубийственно отдавать чернопольного слона, когда черные поля вокруг короля так слабы.

Верно агрессивное 1... $\mathbb{Q}h4!$  (5 очков за «Г»), и картина боя полностью меняется! На угрозу  $\mathbb{Q}xh3$  надо как-то реагировать. Лучшее – 2.f3, что открывает дорогу белому ферзю на королевский фланг, где он сможет помочь в обороне. У черных есть некоторые атакующие перспективы, но ничего решающего. После 2... $\mathbb{Q}f6$  (2... $\mathbb{Q}xh3$  3.gxh5 или 2... $\mathbb{Q}g3$  3. $\mathbb{Q}f2$   $\mathbb{Q}xh3?$  4. $\mathbb{Q}h2$ ) 3. $\mathbb{Q}g2$  h5 у черных хорошие шансы на атаку путем h5xg4- $\mathbb{Q}g7$ - $\mathbb{Q}h8$ .

В партии белые сыграли вызывающе – 2.gxh5, но после взрывного 2... $\mathbb{Q}h2+!!$  позиция их короля оказалась в руинах. Последовало: 3. $\mathbb{Q}xh2$   $\mathbb{Q}xh3+$  4. $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}g4+$  5. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{Q}f3+$  6. $\mathbb{Q}h2$  (6. $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}h3) 6... \mathbb{Q}e5$ , и белые сдались. Предотвратить  $\mathbb{Q}xh5+$  можно только слишком дорогой ценой. Белые могли испробовать 3. $\mathbb{Q}h1$ , но после 3... $\mathbb{Q}xh3$  4.f3  $\mathbb{Q}f4+$  5. $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}xe3+$  6. $\mathbb{Q}xe3$   $\mathbb{Q}g3+$  7. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{Q}e5$  8. $\mathbb{Q}h6!$   $\mathbb{Q}h3!$  (8... $\mathbb{Q}xh5??$  9. $\mathbb{Q}xh5$  gxh5 10. $\mathbb{Q}g1$ ) 9. $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}xf3+$  10. $\mathbb{Q}h2$   $\mathbb{Q}xh5$  атака черных неотразима.

## Вопрос № 50

Ход белых!

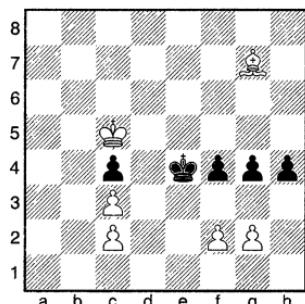
## 50–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 50–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c5xc4$
Б	1. $\mathbb{Q}g7-d4 f4-f3 2. g2-g3$
В	1. $\mathbb{Q}g7-d4 f4-f3 2. g2xf3+$
Г	1. $g2-g3$

## (50) В.Чеховер, 1954



**Ход белых!**

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	2	56%	62%	64%	55%	45%
	Б	5	8%	9%	14%	28%	47%
	В		13%				
	Г		23%	29%	22%	17%	8%

2	A	39%	13%	29%	16%		
	Б	5	5%	17%	12%	17%	30%
	В	1	27%	50%	45%	67%	70%
	Г		29%	20%	14%		

50–1 Белые были бы вполне довольны своей позицией, если бы не одно маленькое «но» — их слон не может остановить черную пешку «h». Вы получаете 2 очка, если решили, что *черные выигрывают*, и выбрали «А». Однако белые могут спастись благодаря изумительной защитной идеи! Добавьте на ваш счет 5 очков, если вы решили, что у черных есть ничья, и выбрали «Б».

50–2 Намерение черных прямолинейно — прорваться сквозь белые пешки на королевском фланге. Белым нужно реагировать на угрозу 1...h3!, после чего пешка «h» прорывается. Ни 1.♘xc4 («А»), ни 1.g3 («Г») не помогает.

После 1.♘d4 белые готовы отразить ход 1...h3? путем 2.f3+!, тормозя черные пешки, например: 2...gx f3 (2...♗f5 3.fxg4+ и 4.gxh3) 3.gxh3. Однако после 1...f3! у белых проблемы! В случае 2.gxf3+ (1 очко за «В») 2...♗xf3 белые могут только замедлить пешки, но не остановить их ввиду 3...h3, 4...♗xf2, 5...g3 и т.д.

Так что же остается? Учли ли вы возможность не останавливать пешки, а защищаться против ферзя? Перед нами один из редких случаев успешной борьбы против ферзя с помощью построения *крепости*. После 1.♘d4 f3! 2.g3!! (5 очков за «Б») 2...h3! 3.♗b4!! белые устремляются в безопасный «сейф» на b2 — 3...h2 4.♗a3 h1♗ 5.♗b2 и успевают вовремя! Черные вынуждены при-мириться с ничьей, несмотря на огромный материальный перевес. При ми-нимальной аккуратности со стороны белых ферзь не причинит им вреда, а черный король не сможет прийти на помощь.

**Крепость — это фантастический защитительный ресурс.**

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 41–50

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 5–1. Преобразование очки – рейтинг

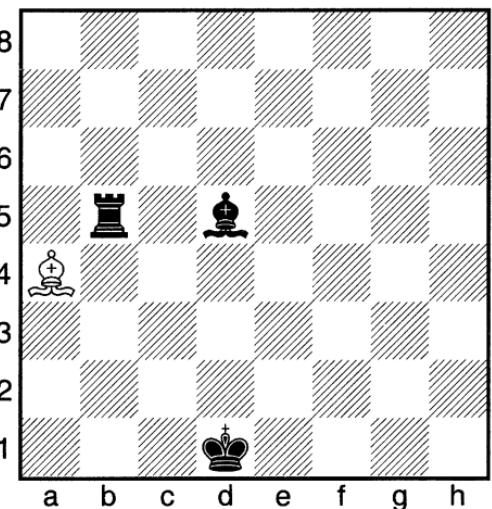
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	842	55	1898
10	875	60	2051
15	909	65	2115
20	1033	70	2227
25	1153	75	2317
30	1308	80	2337
35	1459	85	2402
40	1535	90	2427
45	1605	95	2493
50	1735	100	2500

Таблица 5–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	52
2400+	92
2200–2400	71
1800–2200	56
1400–1800	52
1000–1400	38
Без рейтинга— 1000	22

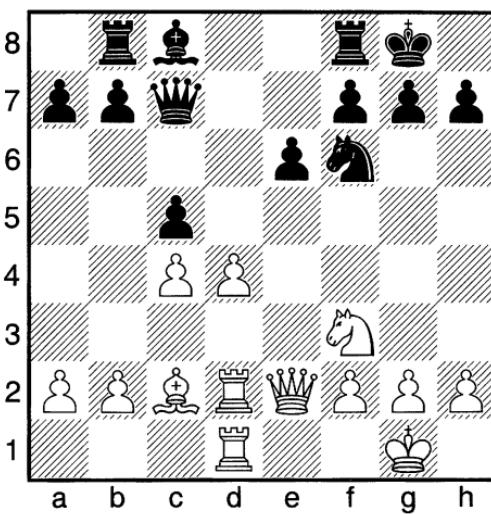
## Немного передохнем

**Вопрос.** Белые только что сделали ход. Неожиданно их король упал с доски. Можете вы поставить его на место?



**Ответ.** Белый король упал с поля c3. Законный вопрос: как всё происходило? Вначале белый король был на поле b3, белая пешка на c2 и черная пешка на b4. Белый король под шахом, стало быть, ему надо ходить. Последовало 1.c4 bxс3++ (на проходе) 2. ♕хс3, и в этот момент король падает с доски.

## Вопрос № 51



Ход белых!

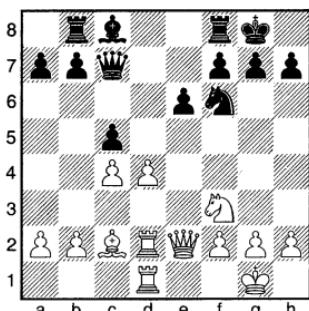
## 51–1    Оцените позицию

А	У белых значительно лучше
Б	У белых небольшое преимущество
В	Примерное равенство
Г	У черных небольшое преимущество

## 51–2    Какой ход лучший?

А	1.d4-d5
Б	1.♕e2-e5
В	1.♘f3-e5
Г	1.♘f3-g5

## (51) Р.Файн – Дж.Томас (Гастингс 1936/37)



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А	5	15%	20%	54%	78%	91%	100%
Б	1	61%	64%	36%	22%	9%	
В		20%	16%	10%			
Г	–1	4%					

1	A	56%	55%	27%	16%		
2	Б	26%	25%	33%	57%	100%	100%
	В	8%	8%	19%	17%		
	Г	10%	12%	21%	10%		

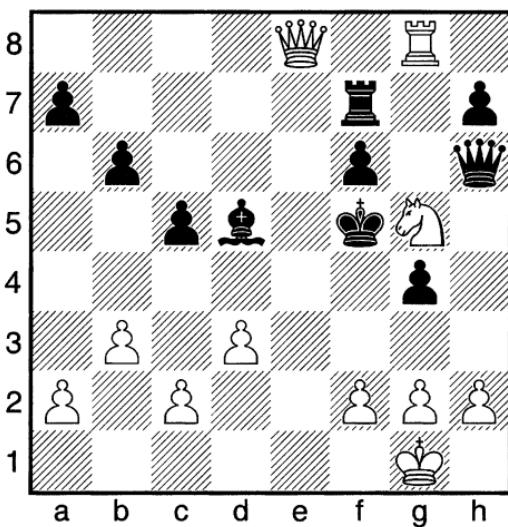
51–1 У белых превосходная позиция. У них преимущество в развитии, лучшее расположение фигур и эластичная пешечная структура. Вы получаете 5 очков за выбор «А».

51–2 Ключевая оборонительная фигура черных – ферзь, и лучшим стратегическим решением является его уничтожение. Правильный выбор – 1.  $\mathbb{Q}e5!$  (5 очков за «Б»), и позиция черных разваливается. После 1...  $\mathbb{Q}xe5$  (1...  $\mathbb{Q}e8$  2.  $\mathbb{Q}xc7$   $\mathbb{Q}xc7$  3.  $dxc5$   $\mathbb{Q}a6$  4.  $\mathbb{Q}d8$ , и белые доминируют) 2.  $dxe5$  белые ладьи получают открытую линию в свое распоряжение, а черный конь – единственная остающаяся развитая фигура – отбрасывается на 8-й ряд! Сравните исходную позицию с той, которая получается всего через четыре хода после 2...  $\mathbb{Q}e8$  3.  $\mathbb{Q}g5$   $g6$  4.  $\mathbb{Q}d8$ . Положение черных безнадежно, и они сдались 13 ходов спустя.

Другие альтернативы на 1-м ходу также заслуживают внимания. Однако ни одна из них не является столь убедительной, как прямое 1.  $\mathbb{Q}e5!$

При размене лучшей фигуры противника его оборона разваливается довольно быстро.

## Вопрос № 52

Ход белых!

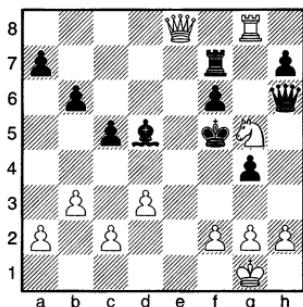
## 52-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	Черные выигрывают

## 52-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}e8-c8+$
Б	1. $\mathbb{Q}e8-e4+$
В	1. $c2-c4$
Г	1. $\mathbb{Q}g5xf7$

## (52) Я. Тимман – Дж. ван дер Виль (Росенбург-рапид 2001)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	76%	75%	93%	100%	100%
	Б		24%	25%	7%		
	В						
	Г	–2					

2	A	1	25%	14%	23%	8%		
	Б	5	29%	50%	58%	92%	100%	100%
	В		25%	17%	12%			
	Г	–2	21%	19%	7%			

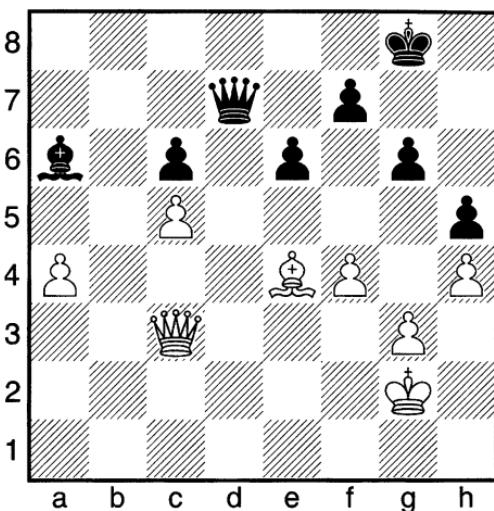
52–1 При короле «в чистом поле», которого преследуют все белые фигуры, черным надеяться не на что. Вы получаете 5 очков за выбор «А». Однако в жестком цейтноте белые упустили возможность отпраздновать победу.

52–2 При богатом выборе обещающих продолжений белые на висячем флагке не сумели найти решающее. Я полагаю, что, имея достаточно времени, вы сможете сделать правильный выбор.

Вы, конечно, не выбрали 1.  $\mathbb{Q}xf7??$  (–2 очка за «Г») 1...  $\mathbb{Q}c1+$  с матом. В партии Тимман уронил свой флаг после неубедительного 1.  $c4?!$  («В») 1...  $\mathbb{Q}e7!$  2.  $\mathbb{Q}xe7$   $\mathbb{Q}xg8$ . Также и 1.  $\mathbb{Q}c8+$  (1 очко за «А») немногим лучше. После 1...  $\mathbb{Q}e5$  2.  $\mathbb{Q}e8+$   $\mathbb{Q}f5$  мы возвращаемся к исходной позиции.

Чтобы получить 5 очков, вам надо было найти сразу заканчивающую партию жертву ферзя – 1.  $\mathbb{Q}e4+!$  (5 очков за «Б») 1...  $\mathbb{Q}xe4$  2.  $dxe4+$   $\mathbb{Q}f4$  3.  $g3+$   $\mathbb{Q}e5$  4.  $\mathbb{Q}xf7+$  и 5.  $\mathbb{Q}xh6$ . Черные потеряли все свои фигуры!

## Вопрос № 53



Ход белых!

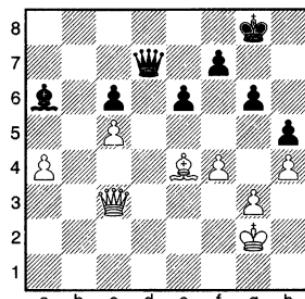
53–1 Частью долговременной стратегии белых является

А	Размен ферзей
Б	Размен слонов
В	Размен всех фигур – слонов и ферзей
Г	Избегать размена фигур

53–2 Какой ход лучший?

А	1. ♕e4-f3
Б	1. ♜c3-f3
В	1. ♜c3-f6
Г	1. ♛g2-f2

## (53) У.Андерссон – Б.Ларсен (Пинамар 2001)

Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	5	25%	19%	34%	56%	76%
	Б	1	26%	28%	29%	14%	14%
	В		27%	31%	20%	21%	10%
	Г		22%	22%	17%	9%	

2	A	5	12%	35%	43%	42%	84%	100%
	Б		49%	29%	36%	41%	9%	
	В	–1	26%	36%				
	Г		13%		21%	17%	7%	

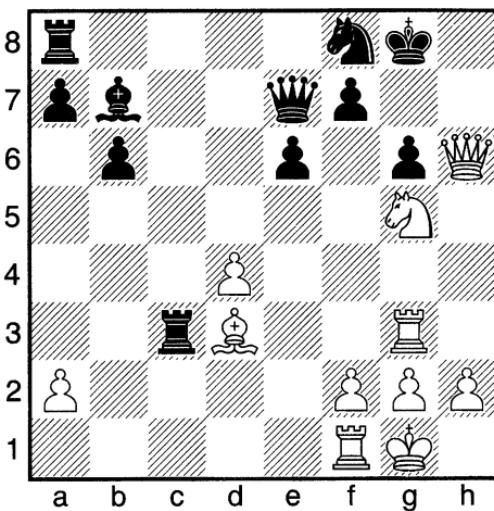
53–1 У белых преимущество – их фигуры активнее, а отдаленная проходная пешка «а» довольно опасна. Однако и фигуры черных расположены неплохо. Ферзь защищает слабую пешку «с» и готов побеспокоить белого короля. Слон блокирует пешку «а» и готов поддержать активные действия ферзя. Белым трудно чего-либо достичь без разменов.

Что же они могут разменять? Лучшая стратегия – размен ферзей (5 очков за «А»), так как в этом случае черные остаются с многочисленными пешечными слабостями, плохим слоном и без контригры. Размен слонов (1 очко за «Б») может оказаться полезным. Однако белый ферзь не сможет одновременно поддерживать пешку «а», защищать пешку «с» и охранять короля от беспокоящих шахов черного ферзя. Наконец, всеобщий размен и переход в пешечное окончание («В») ничего не даст, если черный король будет находиться рядом с пешкой «а». Белому королю нет пути на ферзевый фланг, и после f7-f6 черные закроют также и королевский фланг.

53–2 На небрежное 1. ♕f3 («Б») следует 1... ♕d4, и черные меняют свою слабую пешку с6 на пешку с5. Слишком рано вводить в игру короля – 1. ♕f2?? («Г») ввиду 1... ♕d1. Вы лишаетесь 1 очка за беззаботное 1. ♕f6? («В»), что проигрывает слона: 1... ♕d2+ 2. ♕g1(h1) (2. ♕f3 ♕e2# или 2. ♕h3 ♕f1 3. ♕g2 ♕xg2#) 2... ♕e1+ и 3... ♕xe4. Лучшим является аккуратное 1. ♕f3! (5 очков за «А»), предупреждая раздражающее ♕d1 и готовая ♕c2-d1, имеющее целью либо разменять ферзя – ключевого защитника черных, либо вынудить его покинуть то выгодное поле, которое он занимает.

Правильная оценка относительной стоимости оставшихся после размена фигур позволяет определиться с вовлекаемыми в него фигурами и выбрать оптимальный ход.

## Вопрос № 54



Ход черных!

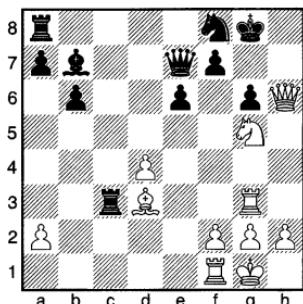
## 54-1 Белые угрожают ходом

A	$\text{Nf}5 \times \text{f}7$
Б	$\text{N}d3 \times \text{g}6$
В	Верны оба варианта — «А» и «Б»
Г	Оба варианта — «А» и «Б» — неверны

## 54-2 Какой ход лучший?

A	1... $\text{N}a8 \times \text{c}8$
Б	1... $\text{N}e7 \times \text{f}6$
В	1... $\text{N}c3 \times \text{d}3$
Г	1... $\text{f}7 \times \text{f}6$

## (54) Х.Сеговия – Б.Фишер (Фоксвудс 2001)

**Ход черных!**

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
A	1	17%	50%	36%	16%	9%	
Б	1	25%	17%	33%	17%	24%	18%
В	5	19%	12%	21%	50%	67%	82%
Г		39%	21%	10%	17%		

1	A	42%	24%	26%	25%	16%	28%
	Б	21%	26%	21%	17%	14%	
	В	5	27%	28%	34%	43%	61%
	Г	10%	22%	19%	15%	9%	

54–1 Вы получаете 5 очков только в том случае, если распознали всю серьезность угроз белых и выбрали «В». Действительно, белые выигрывают после 1.  $\mathbb{Q}xf7!$   $\mathbb{Q}xd3!$  (иначе 2.  $\mathbb{Q}xg6$ ) 2.  $\mathbb{Q}xg6+$   $\mathbb{Q}xg6$  3.  $\mathbb{Q}xg6+$   $\mathbb{Q}f8$  4.  $\mathbb{Q}g5$ , и черным не отразить многочисленных угроз –  $\mathbb{Q}h7+$ ,  $\mathbb{Q}xh6+$  и  $\mathbb{Q}xd3$ . Выигрывает и 1.  $\mathbb{Q}xg6!$  (косвенно атакуя ладью с3) 1...  $\mathbb{Q}xg3$  2.  $\mathbb{Q}h7+$  и 3.  $fxg3$ . Если вы увидели лишь одну из угроз («А» или «Б»), то получаете всего 1 очко.

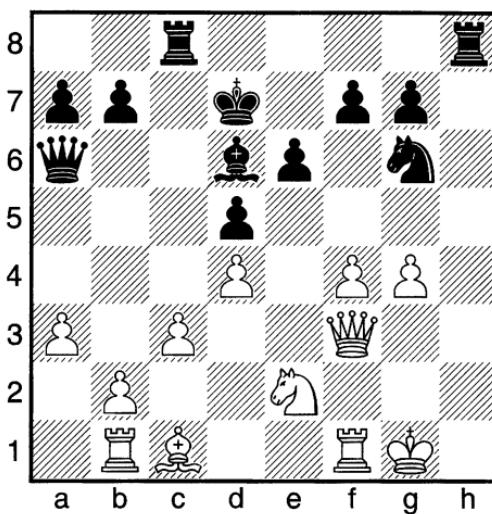
54–2 Если черные распознали угрозы белых, им легче выбрать ход. В случае 1...  $\mathbb{Q}ac8?$  («А») ладья с3 защищена в линии « $\mathbb{Q}xg6$ », но следует 2.  $\mathbb{Q}xf7!$  При 1...  $\mathbb{Q}f6?$  («Б») проходит 2.  $\mathbb{Q}xg6$ , так как ладья с3 остается незащищенной. Например, если 2...  $\mathbb{Q}xg3$ , то 3.  $\mathbb{Q}h7+!$  (3.  $\mathbb{Q}xf7+?? \mathbb{Q}xf7!$  Фойгель) 3...  $\mathbb{Q}xh7$  4.  $\mathbb{Q}xh7+$   $\mathbb{Q}f8$  5.  $fxg3$   $\mathbb{Q}xd4+$  6.  $\mathbb{Q}h1$ , и черные проигрывают.

1...  $f6$  («Г») защищает от обеих угроз, но не совсем. После 2.  $\mathbb{Q}xg6!$   $\mathbb{Q}xg3$  3.  $fxg3!$  ладья f1 подключается к атаке, не позволяя черным забрать коня – «занозу» на g5 (3...  $fxg5$  4.  $\mathbb{Q}f7$ ).

Черные все же могут отразить угрозы и даже получить приемлемую позицию после 1...  $\mathbb{Q}xd3!$  (5 очков за «В») 2.  $\mathbb{Q}xd3$   $f6!$  Этот ход не только заставляет коня отступить, но также позволяет черным поставить ферзя на g7 и защититься против грозящего вторжения по линии «h». Конь отступает, и 3...  $\mathbb{Q}ab$  отыгрывает *качество!*

Распознавание всех угроз противника – ключ к успеху.

## Вопрос № 55



Ход черных!

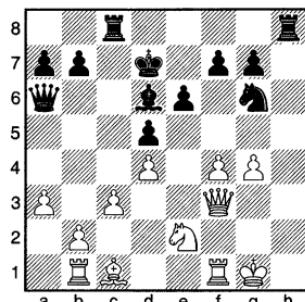
## 55–1 Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 55–2 Какой ход лучший?

А	1... $\text{h}6\text{-h}4$
Б	1... $\text{d}7\text{-c}7$
В	1... $\text{h}8\text{-h}4$
Г	1... $\text{f}7\text{-f}5$

## (55) Т.Гибсон – Б.Фишер (Фоксвудс 2001)



**Ход черных!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A	5	55%	77%	93%	100%	100%	100%
Б		8%					
В		37%	23%	7%			
Г	-1						

1	A	5	8%	6%	29%	25%	48%	78%
	Б	1	5%	22%	8%	11%	12%	
	В		62%	47%	49%	35%	16%	
	Г	2	25%	25%	14%	29%	24%	22%

55–1 Фигуры черных хорошо расположены, а позиция белого короля скомпрометирована, поэтому не стоит удивляться оценке – у черных лучше (5 очков за «А»). Совсем нет аргументов в пользу оценки *белые выигрывают*, но если вы так посчитали («Г»), то вычтите у себя 1 очко.

55–2 Хотя и заманчиво сдвоить ладьи по линии «h», за 1... $\mathbb{Q}h4$  («В») очков вы не получаете. У черных еще будет много возможностей для осуществления этого выпада, но, поскольку их король находится в центре, черным следует озабочиться профилактикой против возможного f4-f5!

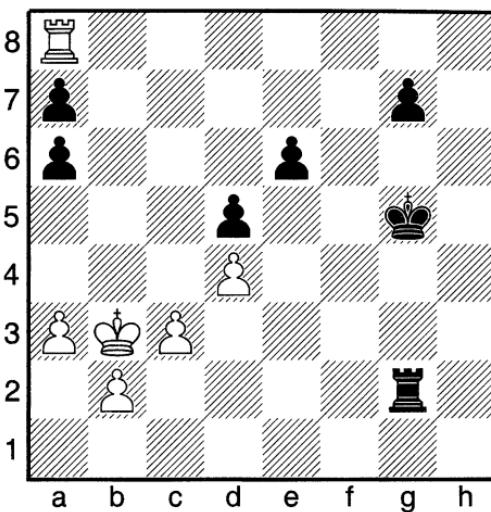
Другие три альтернативы имеют свои плюсы. Выбор является вопросом вкуса. Самое убедительное – прямое 1... $\mathbb{Q}h4!$  (5 очков за «А»). После 2. $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}h7$  (или даже 2...f5) черные могут продолжать атаку, не заботясь о собственном короле.

Интересно, но не является необходимым 1... $\mathbb{Q}c7$  (1 очко за «Б») с идеей спрятать короля на b8. Также заслуживает внимания 1...f5 («Г») 2.gxf5 exf5 (но не 2... $\mathbb{Q}h4$  ввиду 3.fxg6+). Я даю вам 2 очка за этот выбор.

**Примечание.** 1... $\mathbb{Q}h4$  (я посчитал этот ход слабым из-за 2.f5) 2.f5  $\mathbb{Q}ch8$  3.fxg6  $\mathbb{Q}h3$  в действительности приводит к выигрышной для черных позиции, как установил Fritz. Если вы выбрали 1... $\mathbb{Q}h4$  и увидели весь вариант с 3... $\mathbb{Q}h3$ , вы достойны 5 очков!

Попрактикуйтесь в разыгрывании начальной позиции против друга или компьютера.

## Вопрос № 56



Ход черных!

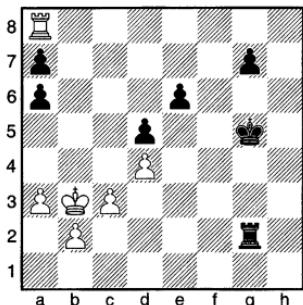
## 56–1 Оцените позицию

А	У черных значительно лучше
Б	У черных небольшое преимущество
В	Примерное равенство
Г	У белых небольшое преимущество

## 56–2 Какой ход лучший?

А	1... $\mathbb{Q}$ g5-f6
Б	1... $\mathbb{Q}$ g5-f4
В	1... $\mathbb{Q}$ g5-h4
Г	1... $\mathbb{R}$ g2-f2

## (56) Т.Гибсон – Б.Фишер (Фоксвудс 2001)



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	36%	50%	7%	45%		18%
	Б	29%	28%	64%	39%	60%	13%
	В	2	10%	7%	21%	8%	27%
	Г	5	25%	15%	8%	8%	13%
2	A	5	23%	25%	21%	33%	34%
	Б		50%	63%	50%	42%	51%
	В		8%		9%	7%	
	Г		19%	12%	20%	18%	15%

56–1 Черные не сумели выиграть в *миттельштиле* (см. № 55) и получили динамический эндштиль. Если вы ответили на этот вопрос правильно, вы в меньшинстве! Казалось бы, черные могут быть весьма довольны: у них лишняя пешка, готовая к пробегу проходная g7 и активные король и ладья.

Несмотря на всё это, у черных хуже, и им следует играть очень точно, чтобы не проиграть. Они не в состоянии защитить пешки ферзевого фланга, и белые готовы осуществить стандартный многоэтапный план:

- выиграть пешки a7 и a6;
- расположить ладью позади проходной пешки «g»;
- надвигать пешки «a» и «b» при поддержке короля;
- отдать, если необходимо, ладью за пешку «g».

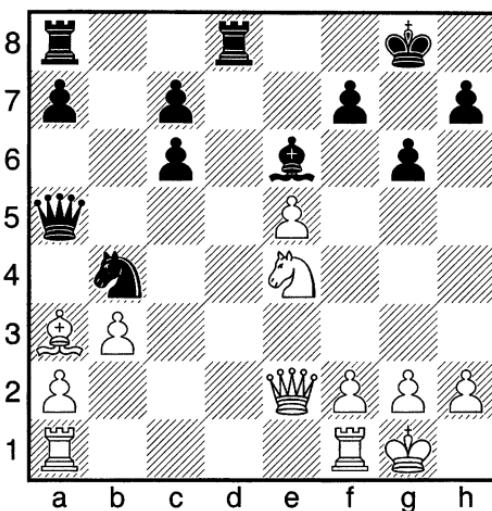
Хотя при лучшей игре партия, по всей видимости, должна закончиться вничью, я даю 5 очков за «Г» – у белых небольшое преимущество и 2 очка за «В» – равенство.

56–2 Правильная оценка и аккуратный разбор плана белых делает выбор хода гораздо легче. Взгляните еще раз на описанный выше план и подумайте, могут ли черные воспрепятствовать какому-либо из его шагов?

Могут, но только шагу «б», не дав ладье белых занять лучшую оборонительную позицию – позади пешки на линии «g». После неожиданного, но верного 1... $\mathbb{Q}f6!$  (5 очков за «А») 2. $\mathbb{Q}xa7$  g5 3. $\mathbb{Q}xh6$   $\mathbb{Q}h2!$  4. $\mathbb{Q}a8$   $\mathbb{Q}f7!$  черные не пускают ладью белых на g8. Белым, вероятно, придется смириться с ничьей после 5. $\mathbb{Q}a7+$   $\mathbb{Q}f8$  6. $\mathbb{Q}a8+$   $\mathbb{Q}f7$ . Но, может быть, вы что-нибудь найдете...

Детальный анализ находится вне рамок данной книги. Попробуйте разыграть возникающие позиции против друга или компьютера.

## Вопрос № 57



Ход белых!

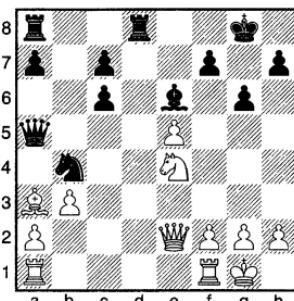
## 57-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 57-2 Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{Q}a3-c1$
Б	1. $\mathbb{Q}a3xb4$
В	1. $\mathbb{Q}a3-b2$
Г	1. $\mathbb{Q}e4-f6+$

## (57) Б.Фишер – А.Левина (Фоксвудс 2001)



**Ход белых!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		30%	26%	36%	12%		
Б	5	42%	42%	50%	67%	100%	100%
В			20%	7%	10%		
Г		28%	12%	7%	11%		

1	A	11%	8%	28%	39%	33%	8%
2	Б	2	21%	37%	29%	37%	23%
	В	5		12%	7%	11%	29%
	Г		68%	43%	36%	13%	15%
							10%

57–1 Как будто у белых подавляющее преимущество ввиду того, что:

- а) у черных испорчена пешечная структура и ослабленный король;
- б) белый конь готов вторгнуться на f6;
- в) белый слон потенциально будет доминировать по черным полям.

Но не хороните черных раньше времени! Посмотрим на некоторые плюсы в их положении:

- а) черная ладья контролирует открытую линию «d»;
- б) черный ферзь атакует белого слона и пешку e5;
- в) черный конь готов к прыжку на d3;
- г) черный слон контролирует некоторые ключевые диагонали.

Активное расположение черных фигур компенсирует некоторые, но не все из преимуществ противника. У белых лучше – 5 очков за «Б».

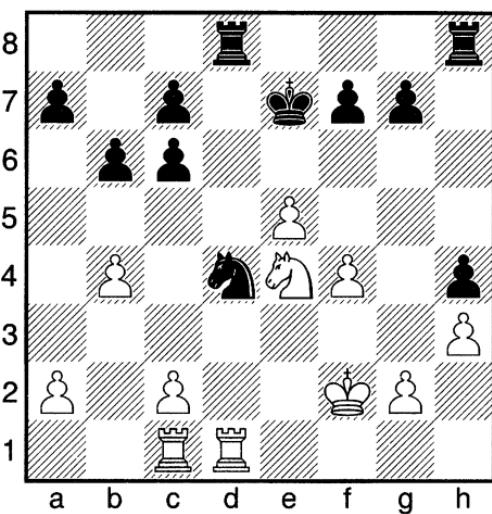
57–2 Приоритетная задача белых – сохранить слона, который может помочь в игре по слабым черным полям. Однако это не просто, так как в процессе решения этой задачи другие белые фигуры могут стать целями для активных черных фигур.

Лучший шанс – 1.  $\mathbb{Q}b2!$  (5 очков за «В») со следующим продолжением: 1...  $\mathbb{Q}d3$  2.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}b5$  3.  $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}g7$  4.  $\mathbb{Q}d2$  и 5.  $\mathbb{Q}h6$ . Белые сохраняют слона и продолжают осуществлять давление на короля черных.

После естественного 1.  $\mathbb{Q}c1$  («А») 1...  $\mathbb{Q}d3$  2.  $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}d4$  белые могут оказаться перед затруднениями: фигуры черных начнут активно прощупывать их слабости. Импульсивное 1.  $\mathbb{Q}f6+??!$  («Г») нехорошо. После 1...  $\mathbb{Q}g7$  белые теряют контроль над полем c3 и не могут сохранить слона.

Если вы не сумели найти возможность сохранить слона и предложили 1.  $\mathbb{Q}xb4!?$  («Б»), то получаете 2 очка. После 1...  $\mathbb{Q}xb4$  2.  $\mathbb{Q}ac1$  преимущество у белых.

## Вопрос № 58



Ход черных!

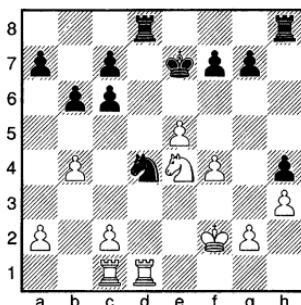
## 58-1    Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 58-2    Какой ход лучший?

А	1... $\text{h8-h5}$
Б	1... $\text{f7-f5}$
В	1... $\text{d4-f5}$
Г	1... $\text{d4xc2}$

## (58) Г.Каспаров – В.Крамник (Вейк-ан-Зее 2001)



**Ход черных!**

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	46%	52%	36%	8%	28%	8%
	Б	5	29%	25%	50%	58%	72%
	В		25%	23%	14%	34%	
	Г						

2	A	42%	37%	24%	37%	49%	43%
	Б		23%	27%	17%	16%	
	В	5	27%	36%	59%	47%	51%
	Г	–2	8%				

58–1 Два больших «К» – Каспаров и Крамник – по обе стороны «берлинской стены». Этот медлительный вариант испанской партии стал очень популярным после их сражения за звание чемпиона мира в 2000 году.

Позиция примерно равная (5 очков за «Б»). Несмотря на пешечное большинство на ферзевом фланге, черные не могут здесь достичь прогресса из-за сдвоенных пешек. В то же время пешечное большинство белых на королевском фланге «заморожено»!

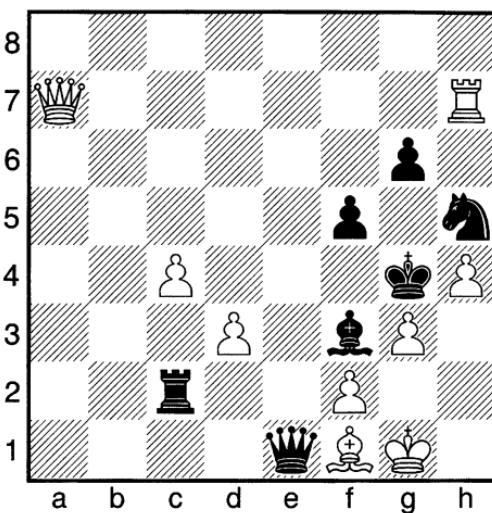
58–2 Выбрав агрессивное 1... $\mathbb{h}5$  («А»), вы сыграли как Крамник, но не надейтесь, что в знак одобрения вас похлопают по плечу – это неудачный ход. Удивительно, но Каспаров упустил возможность пойти 2.g4!, начиная пешечный накат на королевском фланге. Дело вот в чем: не проходит запланированное черными 2... $h \times g3+$  ввиду того, что после 3. $\mathbb{Q} \times g3$  белые выигрывают материал. Не только белый конь прямо атакует активную ладью  $h5$ , но и возникает косвенная угроза коню  $d4$  (после 4. $\mathbb{Q} \times d4$  5. $\mathbb{Q} f5+$ ). Если черные отступают ладьей (вместо взятия на  $g3$ ), белые могут играть  $f4-f5$ , и их пешечная цепь моментально становится очень опасной.

Другой активный выпад 1... $f5$  («Б») дает белым необязательный шанс в виде защищенной проходной на  $e5$ . Имея такую пешку, они готовы к размену любых фигур.

Тяжелой ошибкой было бы 1... $\mathbb{Q} \times c2??$  (–2 очка за «Г»), так как черные теряют коня после промежуточного 2. $\mathbb{Q} \times d8!$  и 3. $\mathbb{Q} \times c2$ .

Аккуратное 1... $\mathbb{Q} f5$  («В») поддерживает равновесие и приносит вам 5 очков.

## Вопрос № 59



Ход белых!

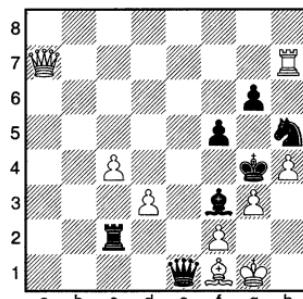
## 59–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Примерное равенство
В	Белые выигрывают
Г	Белые могут поставить мат в один ход

## 59–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}h7-e7$
Б	1. $\mathbb{Q}h7xh5$
В	1. $\mathbb{Q}a7-d4+$
Г	1. $\mathbb{Q}a7-e3$

## (59) М.Ильескас – Х.Фернандес-Гарсия (Бильбао 1987; анализ)



**Ход белых!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		29%	23%	21%	8%		
Б		21%	6%				
В	5	50%	71%	79%	92%	100%	100%
Г	–1						

1	A	5	25%	28%	24%	34%	82%	92%
	Б		18%	25%	29%	22%	6%	8%
	В		46%	47%	40%	44%	12%	
	Г	–1	11%		7%			

59–1 Перед вами довольно «дикая» позиция, которая могла получиться в партии. Оба короля борются за свою собственную жизнь. *Mata* в 1 ход ни у одной из сторон здесь нет (–1 очко за «Г»), но черные грозят поставить мат в 2 хода путем 1... $\mathbb{Q}xf1+$  и 2... $\mathbb{Q}c1\#$ . Однако первыми начинают решительную атаку белые! 5 очков за «В» – белые выигрывают.

59–2 Точность расчета в подобных *динамических* ситуациях трудно переоценить. Если вы разглядели угрозу  $\mathbb{Q}xf1+$ , тогда должны были отбросить обещающее 1. $\mathbb{Q}xh5$  («Б»).

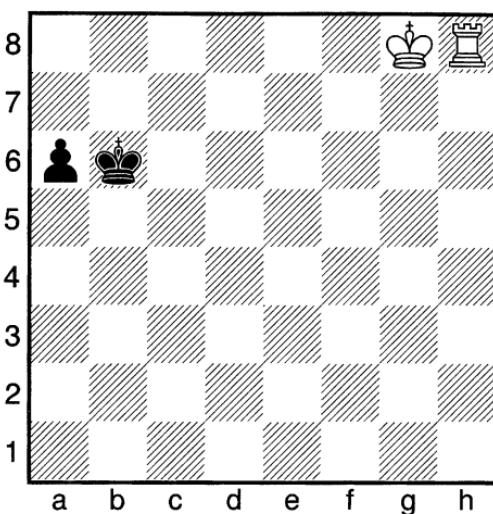
Дальше. Белые не выигрывают после 1. $\mathbb{Q}d4+$  («В»), например: 1... $\mathbb{Q}e4$  (1... $f4$  2. $\mathbb{Q}d7+$ ) 2. $dxe4$   $\mathbb{Q}d2!$  3. $\mathbb{Q}b6$  (3. $\mathbb{Q}g2!???$  – с идеей 3... $\mathbb{Q}xd4$  4. $f3\#$  Фойгель – 3... $\mathbb{Q}xg3$ , выигрывая) 3... $\mathbb{Q}f3$  4. $\mathbb{Q}b3+$   $\mathbb{Q}g4$  5. $\mathbb{Q}b6$ , и белые вынуждены смириться с ничьей.

Явно ошибочно 1. $\mathbb{Q}e3?$  (–1 очко за «Г») ввиду простого 1... $\mathbb{Q}xe3$  2. $fxe3$   $\mathbb{Q}xg3$ , и черные – хозяева положения.

Однако белые решают партию с помощью эффективного 1. $\mathbb{Q}e7!$  (5 очков за «А»). Таким образом они развивают давление на черного короля, попутно отражая угрозы черных. После 1... $\mathbb{Q}d1$  (1... $\mathbb{Q}xf1+$  2. $\mathbb{Q}xf1$   $\mathbb{Q}c1+$  3. $\mathbb{Q}e1$ , или 1... $\mathbb{Q}c3$  2. $\mathbb{Q}e6$ , или 1... $\mathbb{Q}xf2+$  2. $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{Q}xf2$  3. $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{Q}xg3$  4. $\mathbb{Q}g7$ , или 1... $\mathbb{Q}e2$  2. $\mathbb{Q}d4+$   $f4$  3. $\mathbb{Q}d7+$  с матом после зигзагообразного маневра ферзя: 3... $\mathbb{Q}f3$  4. $\mathbb{Q}c6+$   $\mathbb{Q}g4$  5. $\mathbb{Q}xg6+$   $\mathbb{Q}f3$  6. $\mathbb{Q}xh5\#$ ) 2. $\mathbb{Q}d4+$   $\mathbb{Q}e4$  3. $\mathbb{Q}xe4!$  черные должны сдаться!

Умение распознавать угрозы противника позволит вам находить «хладнокровные» оборонительные ходы типа 1. $\mathbb{Q}e7!$

## Вопрос № 60



Ход черных!

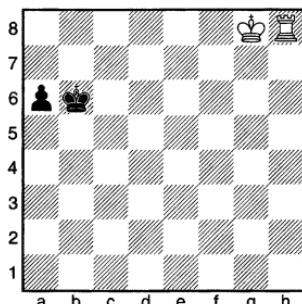
60–1 Какое утверждение ближе всего к истине?

А	При <i>ходе белых</i> ладья в одиночку сдерживает пешку
Б	При <i>ходе черных</i> они добиваются ничьей
В	Правильны оба варианта – «А» и «Б»
Г	Оба варианта – «А» и «Б» – неверны

60–2 Какой ход лучший?

А	1...a6-a5
Б	1... $\ddagger$ b6-c5
В	1... $\ddagger$ b6-b5
Г	Оба хода – «Б» и «В» – ведут к одному результату

## (60) И.Майзелис, 1950



**Ход черных!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A	1	13%	22%	32%	34%	38%	22%
Б	1	18%	26%	31%	9%		
В	5	32%	27%	30%	57%	62%	78%
Г		37%	25%	7%			

1	A	-1	34%	25%	14%		8%	
2	Б	5	4%		11%	50%	61%	83%
	В		25%	24%	21%	8%		
	Г	1	37%	51%	54%	42%	31%	17%

60–1 Приведем несколько важных принципов, на которые следует опираться при разыгрывании окончаний  $\blacksquare$  против  $\diamond$  и  $\triangle$ :

- а) ладья должна тормозить пешку, чтобы король мог к ней подойти;
- б) если защищающийся король не пересек 3-й (6-й для черных) горизонтали, ладья может в одиночку остановить пешку. Например, после 1.  $\blacksquare h5$ ! белые выигрывают сразу (далеко пешке не уйти). Скажем, 1...  $a5$  2.  $\diamond f7$   $a4$  3.  $\diamond e6$ , и у белого короля достаточно времени, чтобы приблизиться к пешке, ибо она «заторможена». Если пешка продвинется – 3...  $a3$ , ладья выигрывает сразу: 4.  $\blacksquare h3$   $a2$  5.  $\blacksquare a3$  и т.д.;

в) прием *отталкивания плечом*, а также объяснение того, как черные могут добиться ничьей (если ход за ними), рассматривается ниже.

В целом оба варианта «А» и «Б» верны, но при выборе их по отдельности ваш заработок равен только 1 очку. Вы получаете 5 очков за выбор «В».

60–2 Черные проигрывают в случае 1...  $a5$ ? (–1 очко за «А») 2.  $\blacksquare h5$  и т.д. (см. выше). Есть ли разница между 1...  $\diamond b5$  и 1...  $\diamond c5$ ? Да! Хотя в обоих случаях король направляется на  $b2$ , один из ходов содержит дополнительную идею! Лучшим является 1...  $\diamond c5$ ! (5 очков за «Б»), поскольку король не только идет в правильном направлении, но и готов блокировать своего оппонента – белого короля. У последнего есть прямой путь  $\diamond f7-e6-d5$ , чтобы «накрыть» пешку в следующие 3–4 хода. Путем 1...  $\diamond c5$ ! черные разрушают этот план и выигрывают критический темп. После 2.  $\diamond f7$   $a5$  3.  $\diamond e6$   $a4$  ничья неизбежна, например: 4.  $\blacksquare h3$   $\diamond b4$  5.  $\blacksquare d5$   $a3$  6.  $\blacksquare h4+$   $\diamond c3$  или 4.  $\blacksquare a8$   $\diamond b4$  5.  $\blacksquare d5$   $a3$  6.  $\blacksquare d4$   $\diamond b3$  7.  $\blacksquare d3$   $\diamond b2$  8.  $\blacksquare b8+$   $\diamond c1$ ! и т.д.

Другой ход короля – 1...  $\diamond b5$  («В») проигрывает: 2.  $\diamond f7$   $a5$  3.  $\diamond e6$   $a4$  4.  $\blacksquare d5$   $\diamond b4$  5.  $\blacksquare d4$   $\diamond b3$  6.  $\blacksquare h3+$   $\diamond b2$  7.  $\blacksquare c4$   $a3$  8.  $\blacksquare h2+$   $\diamond b1$  9.  $\blacksquare b3$ , и совместными усилиями король и ладья дожимают противника.

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 51–60

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 6–1. Преобразование очки – рейтинг

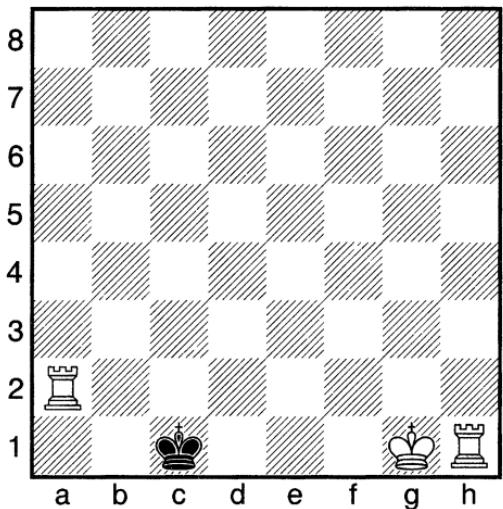
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
<b>5</b>	852	<b>55</b>	1976
<b>10</b>	906	<b>60</b>	2101
<b>15</b>	993	<b>65</b>	2176
<b>20</b>	1087	<b>70</b>	2251
<b>25</b>	1200	<b>75</b>	2314
<b>30</b>	1308	<b>80</b>	2365
<b>35</b>	1418	<b>85</b>	2432
<b>40</b>	1539	<b>90</b>	2482
<b>45</b>	1680	<b>95</b>	2495
<b>50</b>	1860	<b>100</b>	2500

Таблица 6–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	46
2400+	93
2200–2400	69
1800–2200	54
1400–1800	45
1000–1400	37
Без рейтинга— 1000	25

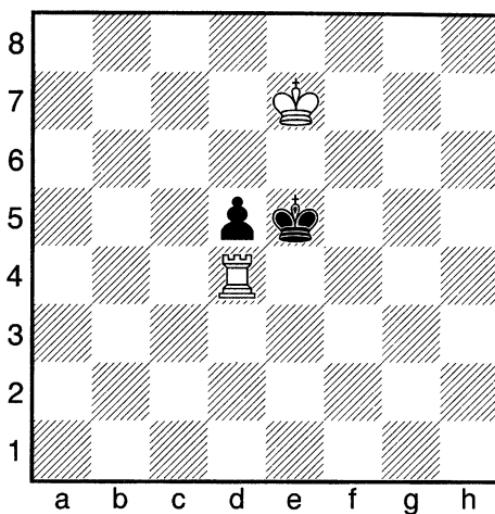
## Немного передохнем

**Вопрос.** Видите ли вы, как белые могут поставить *мат* в полхода?



ход, а именно короткую *рокировку*. Белый король только что переместился на g1, так что оставшиеся полхода заключаются в перенесении ладьи на поле f1: 1.0-0#.

## Вопрос № 61



Ход белых!

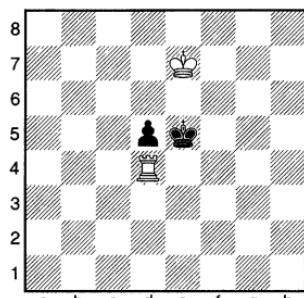
**61–1** Какое утверждение точнее всего отражает суть дела?

A	Белые выигрывают, и ладья в одиночку может остановить пешку
Б	Белые выигрывают, но ладья не может остановить пешку без помощи короля
В	Ничья
Г	Черные выигрывают

**61–2** Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{R}d4-h4$
Б	1. $\mathbb{R}d4-d1$
В	1. $\mathbb{R}d4-d2$
Г	1. $\mathbb{R}d4-a4$

## (61) Р.Рети, 1928



**Ход белых!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A		24%	10%	8%			
Б	5	54%	67%	76%	83%	89%	100%
В		22%	23%	16%	17%	11%	
Г	–2						

1	A	27%	31%	29%	33%		
2	Б	40%	19%	34%	25%	29%	16%
3	В	5	12%	26%	30%	42%	71%
4	Г	21%	24%	7%			

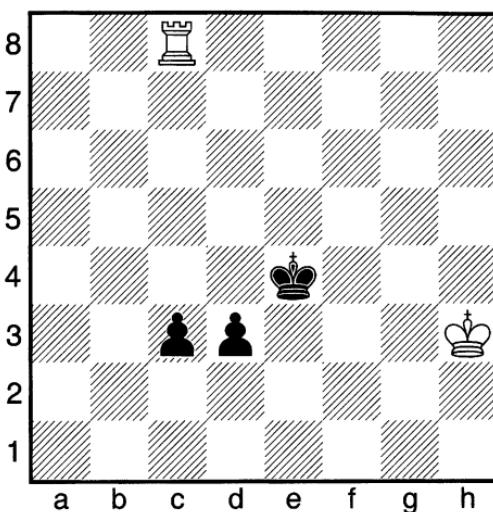
61–1 Прием отрезания короля, описанный в вопросе № 60, здесь не годится, поскольку черный король уже достиг 5-й горизонтали. Выбор «А» неверен. Белый король должен поспешить на помочь ладье. И он может спешить как раз вовремя! Белые выигрывают (5 очков за «Б»), используя идею цугцванга, что довольно неожиданно для такой динамической позиции.

61–2 Сохранение ладьи на 4-й горизонтали ничего белым не дает. В случае 1.Лh4 («А»; или 1.Лa4 «Г») 1...d4 2.Лd7 d3 3.Лc6 d2 4.Лh1 Лd4 черный король активно поддерживает пешку, пока белый топчется сзади.

Основная хитрость – в выборе между 1.Лd1 («Б») и 1.Лd2 («В»). Давайте забудем на секунду о точном поле и посмотрим, что могут сделать черные. Они сыграют 1...d4, сохраняя белого короля заблокированным еще на один ход. При короле, не способном на активные действия (2.Лd7 Лd5! 3.Лc7 Лc5), и ладье, прикованной к линии «d» (иначе d4-d3), у белых выбор между 2.Лd2 и 2.Лd1, в зависимости от их 1-го хода. Поскольку целью является сохранение ладьи на максимальном удалении от черного короля, второй ход предпочтительнее. Итак, мы готовы реконструировать вариант: 1.Лd2! (5 очков за «В») 1...d4 (слабее 1...Лe4? 2.Лd6 d4 3.Лc5 d3 4.Лc4 и т.д.) 2.Лd1! Это позиция взаимного цугцванга (плохо тому, на чьей стороне очередь хода). После 2...Лd5! 3.Лd7! черный король должен уступить: 3...Лe4 4.Лc6 Лe3 (нет атаки на ладью d2) 5.Лc5 d3 6.Лc4 d2 7.Лc3, и белые выигрывают. Проанализируйте эндшпиль более детально с другом или компьютером.

Прежде чем делать напрашивающийся ход, постараитесь точно посчитать варианты.

## Вопрос № 62



Ход белых!

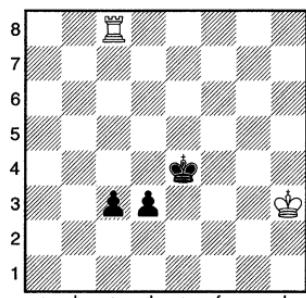
## 62–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 62–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c8-c4+$
Б	1. $\mathbb{Q}c8xc3$
В	1. $\mathbb{Q}h3-g2$
Г	1. $\mathbb{Q}c8-e8+$

## (62) Тренировочная позиция: ♜ против ♙ ♙



Ход белых!

Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800	
	A	20%	13%	7%	27%	15%	7%
Б	5	72%	70%	79%	73%	85%	93%
В		8%	17%	14%			
Г							

A	5	60%	64%	71%	80%	84%	93%
Б		25%	23%	15%	20%	16%	7%
В		15%	6%	5%			
Г			7%	9%			

62–1 Здравый смысл подсказывает, что «две пешки на 6-й горизонтали (3-й для черных) равны ладье». В эндишиле поддержаные королем пешки неудержимы. На диаграмме черные пытаются одну из них провести в ферзи, таким образом достигая теоретически выигранного эндишиля «ферзь против ладьи». Однако отдавать одну из пешек преждевременно: белые могут добиться ничьей. Вы получаете 1 очко за выбор «А» и 5 очков за «Б».

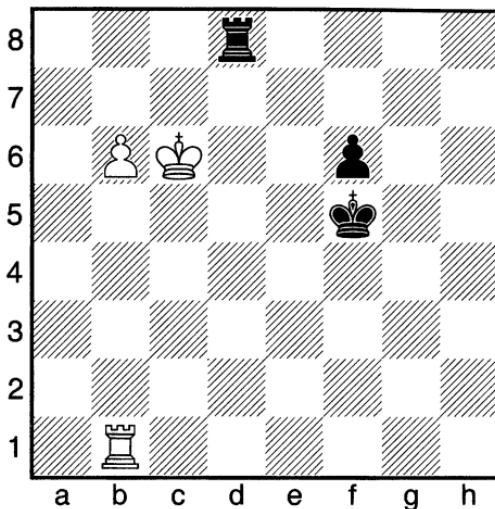
62–2 У белых нет шансов, если черные сохранят обе свои пешки: 1. ♜g2 («В») 1...d2 2. ♜d8 c2 или 1. ♜e8+ («Г») 1... ♜d4 2. ♜d8+ ♜e3 3. ♜e8+ ♜d2 и т.д. Таким образом, одна пешка должна быть уничтожена сразу. Однако после прямолинейного 1. ♜xc3 («Б») другая пешка прорывается: 1...d2 2. ♜c4+ ♜e5! (требуется некоторая аккуратность: 2... ♜d5? 3. ♜c8 или 2... ♜e3 3. ♜c3+ ♜e2? 4. ♜c2 и 5. ♜xd2 с ничьей) 3. ♜c5+ ♜e6 4. ♜c6+ ♜d7. Черный король пересекает линию «d» и следует 5...d1♛.

Белых же спасает промежуточный шах 1. ♜c4+! (5 очков за «А»). Куда бы ни отступил король, они играют 2. ♜xc3, и все опасности позади! Например: 1... ♜e3 2. ♜xc3, связывая пешку, или 1... ♜d5(e5) 2. ♜xc3 ♜d4 (беззаботное 2...d2?? даже проигрывает после 3. ♜d3+) 3. ♜c8 и т.д.

Белые не могут рассчитывать больше чем на ничью, несмотря на выигрыш пешки. Оставшаяся черная пешка, поддержанная королем, слишком опасна, а белый король не в силах помочь ладье, которую придется отдать за пешку.

Промежуточные шахи часто приходится принимать во внимание.

## Вопрос № 63



Ход черных!

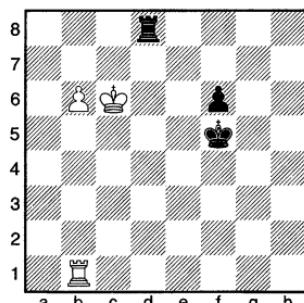
63–1 Предложите верный план на ближнюю перспективу?

А	Белый король должен останавливать черную пешку
Б	Черный король должен останавливать белую пешку
В	Черный король должен оставаться рядом со своей пешкой и поддерживать ее движение вперед
Г	Правильны оба плана – «А» и «Б»

63–2 Какой ход лучший?

А	1... $\hat{\square} f5-e5$
Б	1... $\hat{\square} f5-e4$
В	1... $\hat{\square} f5-g4$
Г	1... $\hat{\square} f5-e6$

## (63) А.Алехин – Е.Боголюбов (Голландия 1929)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А		11%	12%				
Б		21%	18%	7%			
В	5	50%	57%	86%	92%	100%	100%
Г	–1	18%	13%	7%	8%		

2	А			14%	8%		
	Б	5	45%	53%	50%	75%	85%
	В		7%	17%	36%	17%	15%
	Г	–1	48%	30%			

63–1 *Оценка* должна всегда идти впереди *плана*. Белые хотят выиграть, ибо их пешка продвинулась дальше, а король активнее. Цель белых – выиграть ладью за пешку, а затем нейтрализовать продвижение черной пешки.

О планах сторон на ближайшие ходы. Без помощи короля белым не продвинуть пешку, поскольку черные ее попросту блокируют путем  $\mathbb{B}b8$ . Таким образом, выбор «А» неверен. Черный король слишком далеко от пешки «b» и не может помочь в ее торможении, так что и выбор «Б» тоже неверен. Минус 1 очко за выбор «Г».

Единственный разумный выбор – «В» (5 очков), так как планом черных должна быть поддержка королем пешки «f» и при необходимости жертва ладьи за пешку «b».

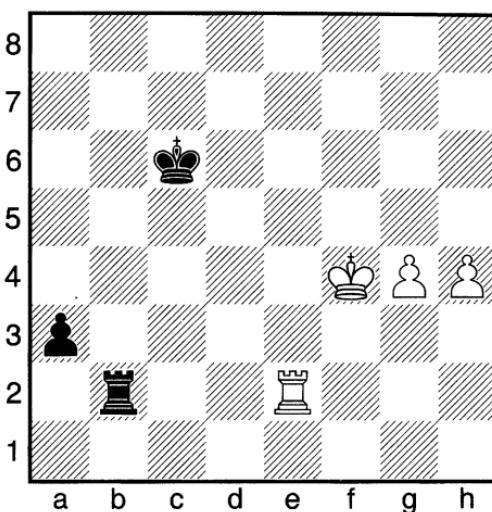
63–2 Поскольку черный король должен эскортировать свою пешку, две альтернативы должны быть немедленно отброшены. 1... $\mathbb{K}e5$  («А») просто потеря темпа (против 1... $\mathbb{K}e4$ ). Еще хуже 1... $\mathbb{K}e6$  (–1 очко за «Г»), так как король в этом случае отправляется в неверном направлении.

Расчет полезен, но не обязателен для выбора из двух оставшихся альтернатив. Защищающийся король должен пытаться «оттолкнуть» своего визави (см. также № 61). Вместо этого черные ошибочно сыграли 1... $\mathbb{K}g4$  («В»), и после 2.b7 f5 3.b8 $\mathbb{L}$   $\mathbb{L}xb8$  4. $\mathbb{L}xb8$  f4 5. $\mathbb{L}d5$  f3 6. $\mathbb{L}e4$  f2 7. $\mathbb{L}f8$   $\mathbb{L}g3$  8. $\mathbb{L}e3!$  белый король прибыл как раз вовремя, чтобы обеспечить выигрыш!

После 1... $\mathbb{K}e4!$  (5 очков за «Б») черный король создал бы препятствие на пути белого короля (нет 5. $\mathbb{L}d5$ , как в приведенном выше варианте). Проанализируйте начальную позицию, дабы убедиться, что белый король не успевает вовремя на e3.

Разгадывайте планы соперника и соответственно стройте свои планы.

## Вопрос № 64



Ход белых!

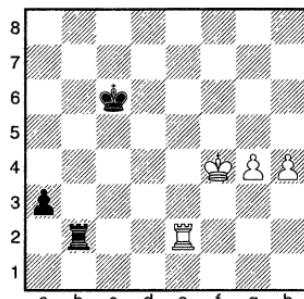
64–1 Какое утверждение наиболее точное?

А	Черный король может помочь провести пешку в ферзи
Б	Черные хотят поместить ладью перед своей пешкой
В	Черные хотят поставить ладью позади своей пешки
Г	Белым следует попытаться разменять ладьи

64–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}e2-e6+$
Б	1. $\mathbb{Q}e2-e3$
В	1. $\mathbb{Q}e2-e1$
Г	1. $\mathbb{Q}e2xb2$

## (64) А.Дреев – В.Москаленко (Львов 1985)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		48%	28%	29%	17%	21%	
Б		22%	26%	14%	12%		
В	5	25%	46%	57%	71%	79%	100%
Г	–1	5%					

1	A	5	24%	25%	29%	36%	50%	86%
	Б		26%	57%	50%	31%	12%	
	В		45%	18%	21%	33%	38%	14%
	Г	–2	5%					

64–1 Перед нами еще один пример ладейного окончания, в котором *стратегическое планирование* уместнее *расчета вариантов*. Белые здесь хотят выиграть, и их план состоит из двух этапов:

- продвижение своих пешек при поддержке короля;
- жертва ладьи за пешку «а» в самый последний момент.

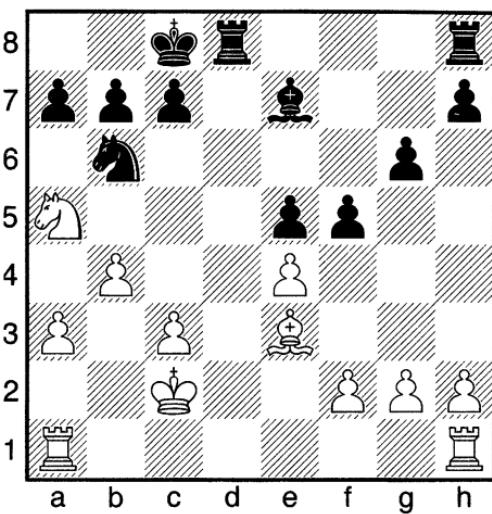
Черная ладья не может остановить пешки в одиночку, поэтому выбор «А» неверен. Черные будут пытаться держать своего короля поближе к белым пешкам, но как распорядиться своей ладьей? Держать ее перед своей проходной пешкой («Б») – нехорошо, если только белые не попадутся в какую-нибудь ловушку (типа шаха ладьей, при котором освобождается поле для превращения пешки). Обычно предпочтительнее держать ладью позади проходной пешки. Если черная ладья сможет поддержать пешку сзади (5 очков за «В»), белой ладье придется занять пассивную позицию на a1! В свою очередь, активные черные король и ладья смогут защититься против короля и пешек белых.

Если вы выбрали «Г» (–1 очко), как вы собирались остановить черную пешку?

64–2 Кроме грубой ошибки 1.Лхb2?? (–2 очка за «Г»), все другие ходы вполне разумны. Но только один – 1.Ле6+! (5 очков за «А») обещает белым неплохие шансы на выигрыш. После 1...Кd7 они смогут расположить ладью позади черной пешки – 2.Лa6. На 1...Кb5, прикрывая поле a6, последует 2.Лe1, и черный король еще дальше от белых пешек.

Ничья не за горами в случае 1.Ле1 («В») 1...a2 2.Лa1 (чтобы предупредить 2...Лb1) 2...Кd7 или 1.Лe3 («Б») 1...Лb4+! 2.Лg5 Лa4 (ладья позади пешки) 3.Лe1 a2 4.Лa1 Кd7. В обоих случаях белые не могут надеяться на многое, поскольку их ладья занимает пассивное положение в углу.

## Вопрос № 65

Ход белых!

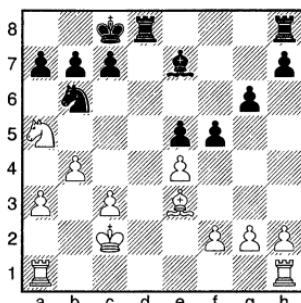
## 65–1 Оцените позицию

А	У черных небольшое преимущество
Б	Примерное равенство
В	У белых небольшое преимущество
Г	У белых значительно лучше

## 65–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}a1-d1$
Б	1. $e4xf5$
В	1. $f2-f3$
Г	1. $\mathbb{Q}e3xb6$

## (65) У.Андерссон – З.Франко (Буэнос-Айрес 1979)



Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	А	28%	12%	14%			
	Б	1	31%	27%	42%	25%	18%
	В	5	41%	50%	44%	75%	82%
	Г			11%			
2	А	15%		7%			
	Б	25%	12%		8%		
	В	25%	63%	64%	59%	55%	47%
	Г	5	35%	25%	29%	33%	45%
							53%

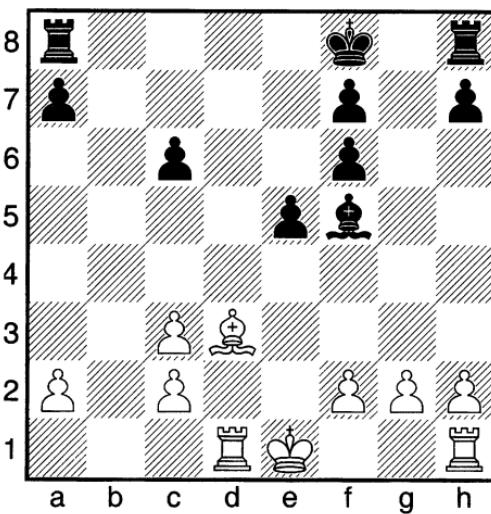
65–1 У белых здесь небольшое преимущество (5 очков за «В»), главным образом за счет пространственного перевеса на ферзевом фланге, «плохого» черного слона и потенциальной цели – пешки e5. Если вы оценили позицию как равную («Б»), исходя из симметричности пешечной структуры и материального равенства, вы получаете 1 очко. Белые должны быть решительны в своих ближайших действиях, иначе черные уравняют.

65–2 У белого слона, по правде сказать, нет особых перспектив, и лучше он своего оппонента по одной причине – его можно немедленно разменять. Лучший ход – немедленное 1.  $\mathbb{Q}xb6$ ! (5 очков за «Г»), обеспечивая себе небольшое, но стойкое преимущество в эндшпиле. В партии после 1...axb6 2.  $\mathbb{Q}c4$  черные сыграли пассивно – 2...  $\mathbb{Q}f6$ ?!?, позволив белым увеличить свое преимущество путем 3. a4!  $\mathbb{Q}g7$  4.  $\mathbb{Q}he1$   $\mathbb{Q}he8$  5. b5 f4?! 6. a5! Спустя 20 ходов белые добились победы. Активная оборона путем 2...fxe4 заслуживала рассмотрения. Однако после 3.  $\mathbb{Q}ae1$ ! (3.  $\mathbb{Q}he1$ ?  $\mathbb{Q}hf8$  4.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}g5$ , и у черных нет проблем – Ермолинский) 3...  $\mathbb{Q}hf8$  4.  $\mathbb{Q}hf1$  (Фойгель) белые намереваются играть  $\mathbb{Q}xe4$ , f2-f3,  $\mathbb{Q}ee1$  или  $\mathbb{Q}d2-e4$ . Хорошо расположенный конь и лучшая пешечная структура оставляют преимущество за белыми.

При других продолжениях у белых еще меньше шансов добиться преимущества: 1. f3  $\mathbb{Q}d7$ , или 1. exf5?! gxf5, или 1.  $\mathbb{Q}ad1$   $\mathbb{Q}xd1$  2.  $\mathbb{Q}xd1$   $\mathbb{Q}d8$ . Чтобы извлечь больше пользы для себя из данного примера, попрактикуйтесь в разыгрывании исходной позиции с другом или компьютером.

Никогда не упускайте из виду возможность разменной операции.

## Вопрос № 66



Ход черных!

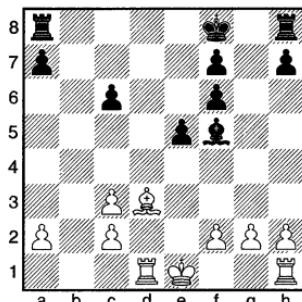
## 66-1    Оцените позицию

А	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 66-2    Какой ход лучший?

А	1...e5-e4
Б	1...♝f5-g6
В	1...♝f5-e6
Г	Оба хода – «Б» и «В» – равно хороши

## (66) М.Дворецкий

Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A	5	31%	25%	50%	54%	90%	100%
Б		29%	27%	43%	38%	10%	
В		35%	48%	7%	8%		
Г	–1	5%					

1	A	25%	26%	21%			
	Б		25%	21%	17%	11%	
	В	5	17%	40%	43%	65%	70%
	Г		12%	9%	15%	18%	19%
							9%

66–1 Лучшая пешечная структура, при относительной сбалансированности остальных факторов, дает черным некоторое преимущество. У них неплохие перспективы организации давления на ослабленные пешки ферзевого фланга. В то же время черные могут нейтрализовать давление белых в центре, в частности по линии «d», поместив короля на e7. Выбор «А» дает вам 5 очков. Никаких оснований нет для выбора «Г» – белые *выигрывают*, и вы теряете 1 очко, если это сделали.

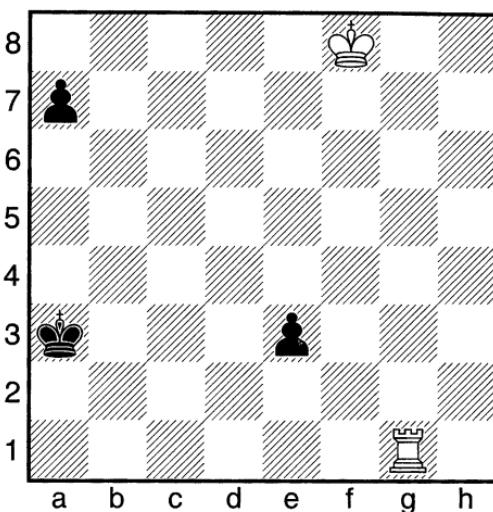
66–2 У черных проблема: что делать со слоном? Кроме того, им надо как-то реагировать на угрозу проникновения ладьи d1 в их лагерь. Лучшим выбором является 1... $\mathbb{Q}e6!$  (5 очков за «В»), сохраняя слона и одновременно защищая 7-ю горизонталь. После 2. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}e7!$  черные могут быть довольны своим положением: они угрожают как маневром  $\mathbb{Q}ab8-b2$ , так и взятием пешки  $\mathbb{Q}xa2$ . Если 3. $\mathbb{Q}xc6$ , то после 3... $\mathbb{Q}ac8$  белые пешки на ферзевом фланге погибнут одна за другой.

Другие альтернативы обещают меньше. 1... $\mathbb{Q}g6?$  («Б») позволяет белым проникнуть ладьей на 7-ю горизонталь и захватить инициативу. После 2. $\mathbb{Q}xg6$   $hxg6$  3. $\mathbb{Q}d7$  черные улучшают пешечную структуру на королевском фланге, но это малое утешение за ладью соперника на 7-м ряду.

Сомнительно и 1... $e4?!$  («А»), так как этим без необходимости ослабляется пешечная структура, а пешка «e» попадает на поле «не того» цвета, ограничивая сферу деятельности собственного слона. После 2. $\mathbb{Q}c4$  слон белых переходит на b3, где он будет защищать слабые пешки. Попрактикуйтесь в разыгрывании этого окончания против друга или компьютера.

Изучайте внимательно пешечную структуру при определении плана.

## Вопрос № 67



Ход белых!

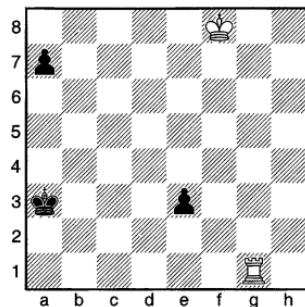
## 67-1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Ничья
Г	Белые выигрывают

## 67-2 Какой ход лучший?

А	1. $\text{♔f8-e7}$
Б	1. $\text{♖g1-b1}$
В	1. $\text{♖g1-e1}$
Г	1. $\text{♖g1-g2}$

## (67) В.Соков, 1940



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А	–1	14%		7%			
Б		7%	17%				
В	1	16%	18%	26%	25%	27%	17%
Г	5	63%	65%	67%	75%	73%	83%

1	A	18%	58%	50%	45%	62%	26%
2	Б	5		7%	14%	23%	31%
	В	82%	35%	36%	32%	7%	12%
	Г	–1					

67–1 Белая ладья легко может уничтожить обе пешки, поэтому результатом может быть либо **ничья**, либо **выигрыш белых**. Выигрыш белых кажется невозможным, поскольку их король находится вдали от места событий. Кроме того, ладья должна присматривать за обеими пешками. Однако если вы выбрали «В» – **ничья**, то получаете только 1 очко. После точных маневров ладьи белый король может вовремя поспеть ей на помощь и обеспечить победу. Вы получаете 5 очков за «Г».

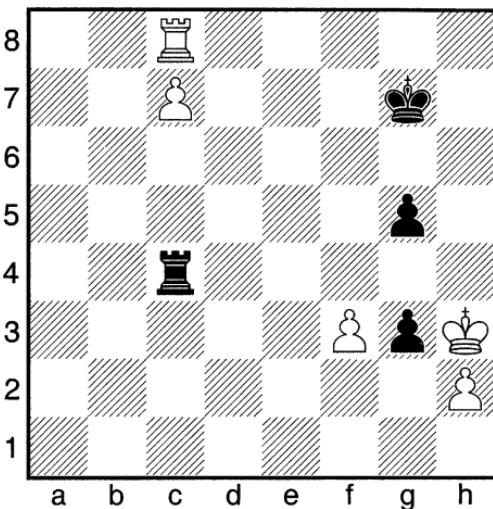
67–2 Каковы оборонительные идеи черных? Их король не может помочь пешке «е» (если только белые не допустят ошибку), поэтому черные должны сконцентрировать свои усилия на продвижении пешки «а». Король будет пытаться поддерживать пешку «а» и мешать королю белых к ней приблизиться. Одна неожиданная, но логичная возможность – сыграть  $\mathbb{Q}b4$ , преследуя обе цели. Например, после естественного 1.  $\mathbb{Q}e7$  («А») 1...  $\mathbb{Q}b4$ ! 2.  $\mathbb{Q}e1$  (иначе 2...  $\mathbb{Q}c3$  и 3...  $\mathbb{Q}d2$ ) 2...  $a5$  черные не проигрывают. Другой «нормальный» ход 1.  $\mathbb{Q}e1$  («В») ничего белым не дает: 1...  $a5$  2.  $\mathbb{Q}xe3+$   $\mathbb{Q}b4$ ! и т.д.

Если вы разглядели оборонительный маневр черных, в иных обстоятельствах ошеломляющее 1.  $\mathbb{Q}b1!!$  (5 очков за «Б»), возможно, покажется вам очевидным. Поле  $b4$  более недоступно для черного короля. После 1...  $\mathbb{Q}a2$  (при 1...  $a5$  2.  $\mathbb{Q}e7$   $a4$  3.  $\mathbb{Q}d6$   $\mathbb{Q}a2$  4.  $\mathbb{Q}e1$  с перестановкой ходов получается главный вариант) 2.  $\mathbb{Q}e1$   $a5$  3.  $\mathbb{Q}e7$  белый король без помех приближается к месту событий и помогает выиграть партию! Например: 3...  $a4$  4.  $\mathbb{Q}d6$   $a3$  5.  $\mathbb{Q}c5$   $\mathbb{Q}b2$  6.  $\mathbb{Q}b4$   $a2$  7.  $\mathbb{Q}e2+$   $\mathbb{Q}b1$  (7...  $\mathbb{Q}c1$ !?) 8.  $\mathbb{Q}xa2$   $\mathbb{Q}d1$  9.  $\mathbb{Q}c3$ !  $e2$  10.  $\mathbb{Q}a1\#$ ) 8.  $\mathbb{Q}b3$   $a1\#$  + (8...  $a1\mathbb{Q}$ ? 9.  $\mathbb{Q}e1\#$ ) 9.  $\mathbb{Q}c3$ , и черные проигрывают.

Наконец, 1.  $\mathbb{Q}g2$  (–1 очко за «Г») ничего не дает.

Проанализируйте детально все короткие варианты, приведенные выше.

## Вопрос № 68



Ход белых!

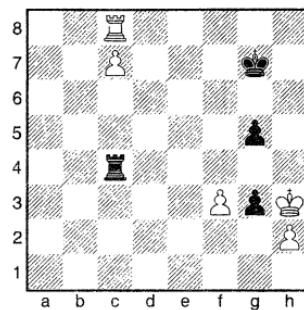
68-1 Долговременный план белых заключается в

А	Подведении короля на защиту пешки с7, освобождая тем самым ладью.
Б	Создании еще одной проходной пешки и проведении ее в ферзи без помощи короля
В	Создании еще одной проходной пешки и проведении ее в ферзи при помощи короля
Г	Отдаче пешки с7 и использовании короля и ладьи для атаки пешки g5

68-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c8-d8$
Б	1. $\mathbb{Q}h3xg3$
В	1. $h2xg3$
Г	1. $\mathbb{Q}c8-g8+$

## (68) Хаунин – Фридман (Ленинград 1962)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		28%	21%		8%		
Б	5	15%	15%	14%	33%	90%	100%
В	1	45%	49%	57%	42%	10%	
Г		12%	15%	29%	17%		

1	A	-1	8%				
	Б	5	9%	15%	17%	31%	77%
	В		78%	85%	83%	69%	23%
	Г	-2	5%				

68–1 Этот пример служит хорошей иллюстрацией базовых идей ладейного эндшпилля, а конкретно – случая, когда ладья поддерживает пешку, дошедшую до 7-й горизонтали. При ладье, расположенной перед пешкой, все идеи носят **тактический** характер!

а) белый король не может поддержать пешку, освобождая от этой обязанности ладью, поскольку королю негде спрятаться от шахов ладьи;

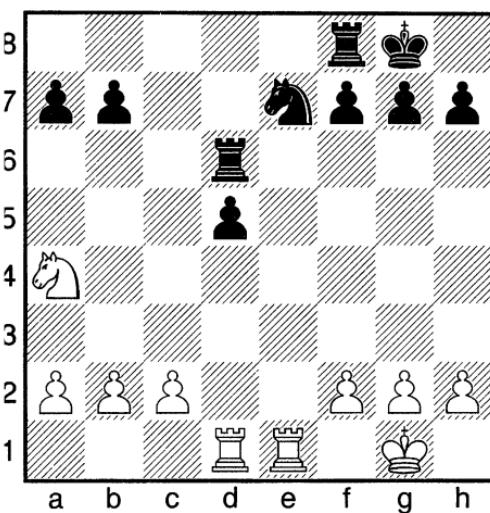
б) черная ладья не может покинуть линию «с» ввиду моментального проигрыша после 1.  $\mathbb{Q}g8+$  и 2.  $\mathbb{c}8\mathbb{Q}$ ;

в) черный король находится «под домашним арестом»; он можетходить только по полям g7 и h7. Выход на 6-й ряд наказуем: 1.  $\mathbb{Q}g8+$  и 2.  $\mathbb{c}8\mathbb{Q}$ . Пересекать линию «f» также плохо: 1...  $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}h8!$   $\mathbb{Q}xc7$  3.  $\mathbb{Q}h7+$  и 4.  $\mathbb{Q}xc7$ .

Выбор «А» неверен (см. № 1). Правилен выбор «Б», так как белая пешка «f» без помех может двигаться вперед. Ни черная ладья (см. № 2), ни черный король (см. № 3) не могут ей помешать. Поэтому помочь белого короля не является необходимой (1 очко за «В»). И наконец, отдача пешки «с» («Г») – неудачная идея, так как шансы на выигрыш в ладейном эндшпиле при двух пешках против одной на одном фланге чрезвычайно малы.

68–2 Ошибки наказуемы: 1.  $\mathbb{Q}g8+??$  (–2 очка за «Г») 1...  $\mathbb{Q}xg8$  или 1.  $\mathbb{Q}d8?$  (–1 очко за «А») 1...  $\mathbb{Q}gh2$ . Также неправильно «естественное» 1.  $\mathbb{Q}hxg3$  («В») ввиду неожиданной защиты 1...  $\mathbb{Q}g4+!$  После вынужденного 2.  $\mathbb{Q}fxg4$  у белых нет больше так им нужной пешки на линии «f». Пешки на линии «g» реальной угрозы не представляют (поптайте другие книги, посвященные базовым окончаниям). Лучшим является 1.  $\mathbb{Q}xg3!$  (5 очков за «Б»). После 1...  $\mathbb{Q}h7$  (1...  $\mathbb{Q}c3$  2.  $\mathbb{Q}g4$ ) 2.  $\mathbb{Q}h4!$   $\mathbb{Q}xh4+$  3.  $\mathbb{Q}h3$  белая пешка «f» начинает «путь к славе»: 3...  $\mathbb{Q}g7$  4.  $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{Q}h7$  (4...  $\mathbb{Q}xf4$  5.  $\mathbb{Q}g8+$ ) и  $f5-f6-f7$  (черному королю даже прикоснуться к пешке не удастся – см. № 3), выигрывая.

## Вопрос № 69



Ход черных!

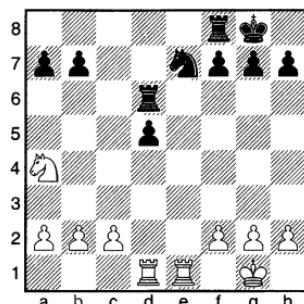
## 69-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 69-2 Какой ход лучший?

А	1... $\ddot{\text{d}}\text{d6-e6}$
Б	1... $\ddot{\text{f}}\text{f8-e8}$
В	1... $\ddot{\text{e}}\text{e7-c6}$
Г	1... $\ddot{\text{e}}\text{e7-g6}$

## (69) А.Бакулин – М.Дворецкий (Москва 1974)



Ход черных!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	18%		7%			
	Б	5	53%	50%	62%	68%	100%
	В		19%	35%	31%	32%	
	Г	–1	10%	15%			

2	A	5	31%	25%	43%	28%	40%	48%
	Б	–1	10%	25%		8%		
	В	2	29%	50%	50%	64%	60%	52%
	Г		30%		7%			

69–1 Преимущество у белых. У них безупречная пешечная структура и более агрессивно стоящие фигуры. Черным же похвастаться нечем, а их неустранимая слабость – изолированная пешка «d» – легко может стать мишенью для атаки. Вы получаете 5 очков за «Б» и –1 очко за «Г».

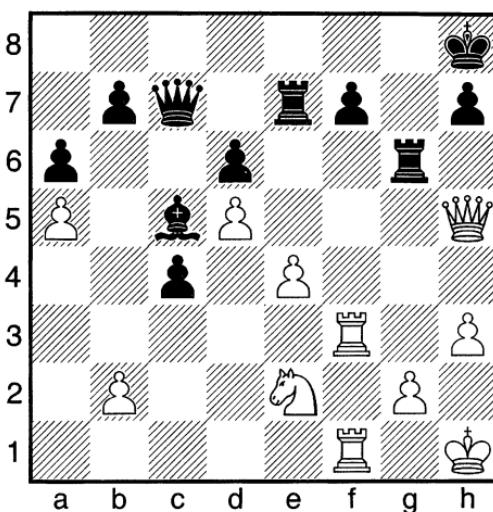
69–2 Черным нужно решить неотложную задачу – сохранить коня e7, а также найти лучший способ защиты пешки d5. После 1... $\mathbb{Q}c6$  (2 очка за «В») белые могут играть 2.c4 d4 3. $\mathbb{Q}c5$  b6 4. $\mathbb{Q}d3$ , добиваясь небольшого, но стойкого перевеса. Слабее 1... $\mathbb{Q}g6$  («Г»), отсылая коня на королевский фланг, откуда он не сможет поддерживать пешку «d». Еще хуже 1... $\mathbb{Q}e8$ ? (–1 очко за «Б»), добровольно соглашаясь на связку по линии «е».

В партии Дворецкий сыграл 1... $\mathbb{Q}e6$ ! (5 очков за «А»). Кажется, что черные теряют пешку: после 2. $\mathbb{Q}c5$ !  $\mathbb{Q}xe1+$  3. $\mathbb{Q}xe1$  конь и пешка b7 атакованы. Однако партия продолжалась так: 3... $\mathbb{Q}c8$ ! 4. $\mathbb{Q}xe7$  (4. $\mathbb{Q}xb7$   $\mathbb{Q}xc2$ !, используя слабость 1-й горизонтали) 4... $\mathbb{Q}f8$  5. $\mathbb{Q}xb7$   $\mathbb{Q}xc5$  6.c3 d4! 7. $\mathbb{Q}f1$  dxc3 8.bxc3  $\mathbb{Q}xc3$  9. $\mathbb{Q}xa7$   $\mathbb{Q}c2$ , и черные достигли известного ладейного окончания, где ничья является ожидаемым результатом. Если вы всё это видели, значит, вы обладаете исключительными счетными способностями и отличаетесь хорошим знанием ладейного эндшпиля! Проверьте обе линии – 1... $\mathbb{Q}c6$  и 1... $\mathbb{Q}e6$  – против друга или компьютера.

**Примечание 1.** Тонко подмечено Ермолинским: если черных не устраивает ничья (например, в силу турнирных обстоятельств или разницы в рейтинге), им следует играть 1... $\mathbb{Q}c6$ .

**Примечание 2.** Спустя 20 лет после партии Дворецкий опубликовал некоторые новые идеи, позволяющие защищать подобные ладейные окончания (при трех пешках против трех на королевском фланге и одной лишней на ферзевом) и даже более трудные. Прочитать эти материалы можно в архиве сайта [ChessCafe.com](http://ChessCafe.com) за 2003 год.

## Вопрос № 70

Ход белых!

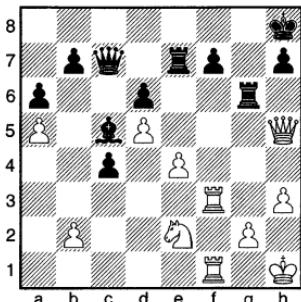
## 70-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 70-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}h5-h4$
Б	1. $\mathbb{Q}e2-f4$
В	1. $\mathbb{Q}e2-g3$
Г	1. $\mathbb{Q}f3-f4$

## (70) У.Смит – Н.Барбер (США 2001)



**Ход белых!**

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	5	23%	30%	41%	48%	60%
	Б		47%	45%	46%	52%	40%
	В		21%	25%	13%		
	Г		9%				

2	A	14%	25%	29%	23%		
	Б	5	18%	25%	30%	38%	68%
	В		35%	38%	24%	30%	20%
	Г		33%	12%	17%	9%	12%

70–1 Позиция черных в полном беспорядке! Плохие пешки, дезорганизованные фигуры и «одинокий» король – вот только некоторые из недостатков. Однако вы не получите очков, если не обнаружили ясного выигрыша за белых. Белые выигрывают, и вы получаете 5 очков за выбор «А».

70–2 У белых преимущество после любого из перечисленных ходов, но самое убедительное – 1.  $\mathbb{Q}f4!$  (5 очков за «Б»). После этого хода, вне зависимости от того, куда уйдет ладья g6, белые играют 2.  $\mathbb{Q}e6!$ , разрушая оборону черных. Например, если 1...  $\mathbb{Q}g7$ , то 2.  $\mathbb{Q}e6!$   $fxe6$  3.  $\mathbb{Q}f8+$   $\mathbb{Q}g8$ , и белые выигрывают материал после 4.  $\mathbb{Q}f1f7$  со смертельной угрозой 5.  $\mathbb{Q}xh7\#$ . Ничем не лучше и 1...  $\mathbb{Q}f6$ , так как после 2.  $\mathbb{Q}e6!$   $\mathbb{Q}xf3$  3.  $\mathbb{Q}xf3$  черные тоже несут материальные потери. Грозит  $\mathbb{Q}xc7$  и  $\mathbb{Q}f6+$ , а 3...  $fxe6$  не проходит ввиду 4.  $\mathbb{Q}f8\#$ .

*В динамических позициях всегда ищите нокаутирующий удар!*

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 61–70

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 7–1. Преобразование очки – рейтинг

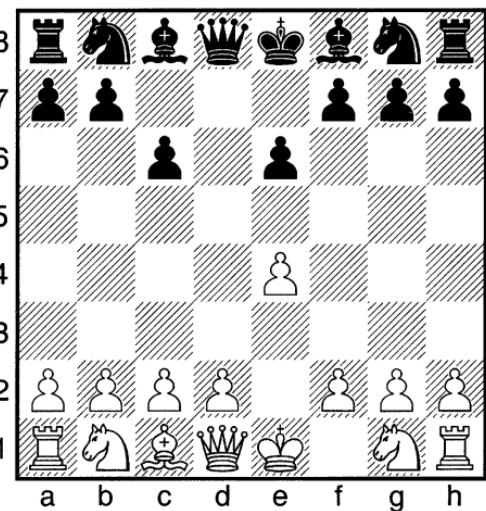
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	860	55	1944
10	923	60	2034
15	976	65	2133
20	1067	70	2167
25	1189	75	2214
30	1298	80	2293
35	1385	85	2351
40	1505	90	2410
45	1623	95	2475
50	1793	100	2500

Таблица 7–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	50
2400+	93
2200–2400	80
1800–2200	58
1400–1800	49
1000–1400	41
Без рейтинга— 1000	30

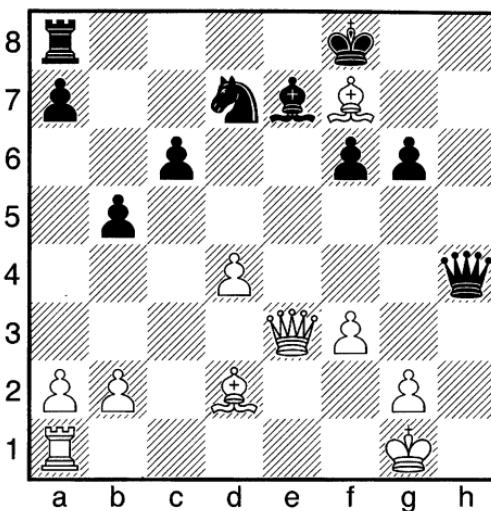
## Немного передохнем

**Вопрос.** Можете вы открыть «новый» дебютный вариант, в котором после четырех ходов возникло следующее положение?



**Ответ.** Мне только что сказали, что этот вариант недавно был разыгран, так что ваша находка уже не будет новинкой: 1.e4 e6 2.♘b5 ♖e7 3.♗xd7 c6 4.♗e8 ♖xe8.

## Вопрос № 71



Ход черных!

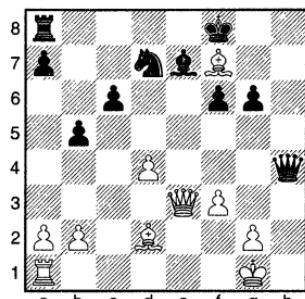
71–1 После 1... $\mathbb{Q}f8xf7$

A	У черных значительно лучше
Б	Позиция динамически сбалансирована
В	У белых небольшое преимущество
Г	У белых значительно лучше / белые выигрывают

71–2 После 1... $\mathbb{Q}e7-c5$

A	У черных значительно лучше
Б	Позиция динамически сбалансирована
В	У белых небольшое преимущество
Г	У белых значительно лучше / белые выигрывают

## (71) Я.Эльвест – Я.Тимман (Швеция 2001)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	1	19%	20%	41%	32%	15%
	Б	5	20%	14%	17%	30%	41%
	В	1	23%	17%	11%	6%	32%
	Г		38%	49%	31%	32%	12%
2	A		31%	29%	23%	22%	
	Б	2	11%	11%	21%	22%	36%
	В	5	16%	23%	37%	44%	52%
	Г		42%	37%	19%	12%	12%

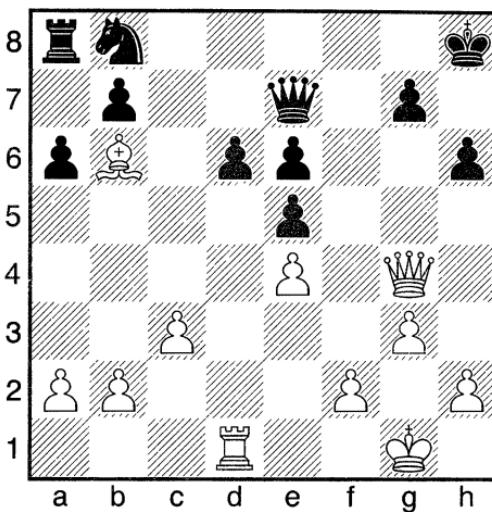
71–1 В партии белые согласны на жертву слона, чтобы получить очень сильную атаку после 1... $\mathbb{Q}xf7$  2. $\mathbb{Q}e1$ . Кажется, что черные могут нарушить планы белых с помощью тактической операции 2... $\mathbb{Q}xd4$  3. $\mathbb{Q}xd4$   $\mathbb{Q}c5$ , связывая ферзя. Однако те, кто решил, будто черные останутся с лишней пешкой, и выбрал вариант «А», очков не получают. Замысел черных рушится после контрудара 4. $\mathbb{Q}e7+!$   $\mathbb{Q}xe7$  (иначе 5. $\mathbb{Q}xd7$ ) 5. $\mathbb{Q}b4$ , связывая слона с5 (который связывает ферзя). Что касается черных, то одной связки для них вполне достаточно!

Другая идея – сохранить лишнего коня после 2... $f5$  – также очень рискованна для черных. После 3. $\mathbb{Q}e6+$   $\mathbb{Q}e8$  4. $\mathbb{Q}xc6!$   $\mathbb{Q}b8$  5. $\mathbb{Q}xg6+$   $\mathbb{Q}d8$  6. $\mathbb{Q}g8+$  белые получают две пешки, а король черных попадает в опасное положение. Например: 6... $\mathbb{Q}f8$  7. $\mathbb{Q}xe7!$   $\mathbb{Q}xd4+$  (7... $\mathbb{Q}(Q)xe7$  8. $\mathbb{Q}g5$ ) 8. $\mathbb{Q}e3$ , и белые выигрывают (Фойгель).

Вместо этого черным следует играть 2... $\mathbb{Q}e5$ , и после 3. $dxe5$   $\mathbb{Q}d8$  у обеих сторон есть опасные угрозы и позиция динамически сбалансирована (5 очков за «Б»). Вот наиболее безопасный порядок ходов: 4. $exf6$   $\mathbb{Q}xf6$  5. $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}d4$  6. $\mathbb{Q}xd4$   $\mathbb{Q}xd4$ , и ничья не за горами.

71–2 Гроссмейстер Тимман сыграл 1... $\mathbb{Q}c5$  2. $dxc5$  и только теперь 2... $\mathbb{Q}xf7$ . Черные получили поле e5 для своего коня. Этот форпост очень выгоден с точки зрения организации обороны слабого черного короля (например, 3. $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}e5$ ). После 3. $\mathbb{Q}e1$  белые обеспечили себе безопасный эндшпиль с минимальным преимуществом (5 очков за «В»). Соперники казались весьма довольными той картиной, которая открылась их взору, когда «дым рассаялся». После 3... $\mathbb{Q}g5$  4. $\mathbb{Q}xg5$   $fxg5$  5. $\mathbb{Q}d2$   $g4$  6. $f4g4$  они согласились на ничью.

## Вопрос № 72

Ход белых!

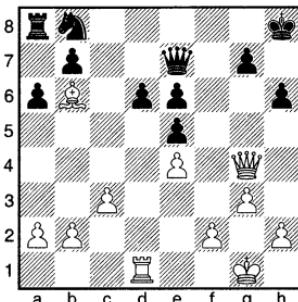
## 72-1 Оцените позицию

А	У белых значительно лучше
Б	У белых небольшое преимущество
В	Примерное равенство
Г	У черных небольшое преимущество

## 72-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}b6-a5$
Б	1. $\mathbb{Q}g4-h4$
В	1. $\mathbb{Q}d1-d2$
Г	1. $f2-f4$

## (72) В.Смыслов – С.Решевский (СССР 1948)



**Ход белых!**

	Очки	0 –	1000 –	1400 –	1800 –	2200 –	2400 –
		1000	1400	1800	2200	2400	2800
А	5	5%	20%	38%	37%	47%	86%
Б	1	54%	80%	45%	63%	53%	14%
В		22%		11%			
Г	– 1	19%		6%			

1	A	33%	23%	7%			
2	Б	5	25%	35%	34%	58%	86%
	В		17%	22%	36%	42%	14%
	Г	25%	20%	23%			

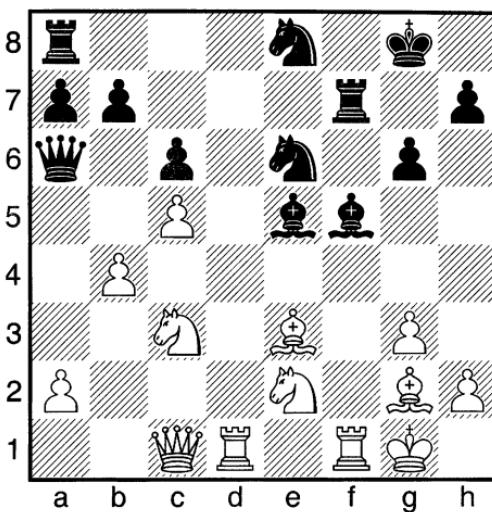
72–1 Преимущество белых является подавляющим (5 очков за «А»). Переход в развитии, лучше расположенные фигуры, ослабленная пешечная структура черных – вот основные причины для такой оценки. Если белые сумеют выиграть пешку d6, весь центр черных рухнет. У белых есть прямой путь к достижению этой цели. Вы получаете 1 очко, если решили, что у белых только лучше.

72–2 Пешка d6 – ясная цель, но усилить на нее давление не так просто. Например, на 1.♘a5 («А») или 1.f4 («Г») последует 1...♝c6. В случае 1.♗d2 («В», планируя 2.♗d1) у черных есть 1...♝d7 2.♗e3 ♐f6.

Что же остается? Если вы отказались от 1.♗h4 («Б»), потому что не хотите портить пешечную структуру, вам не получить 5 очков. Единственной фигурой, которая «держит» позицию черных, является их ферзь. Будущий чемпион мира Смыслов усилил давление на пешку d6 косвенным образом, напав на главного ее защитника – черного ферзя. После 1...♛d7 (1...♛xh4 2.gxh4 и 3.♗xd6) 2.♗d8+! ♛xd8 3.♗xd8 ♐d7 4.♗c7 белые выиграли важнейшую пешку. Вскоре и другие центральные пешки черных пали, и белые легко преобразовали свое преимущество в победу.

Атака защитника часто настолько же эффективна, как и прямая атака намеченной цели.

## Вопрос № 73



Ход белых!

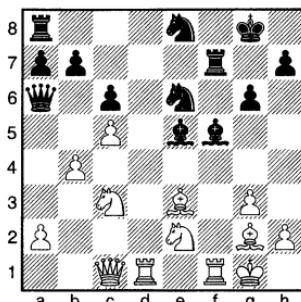
## 73-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

## 73-2 Какой ход лучше?

A	1.g3-g4
Б	1.a2-a4
В	1.b4-b5
Г	1.♘f1xf5

## (73) Я.Тимман – К.Лангевег (Амстердам 1971)



**Ход белых!**

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А	-2						
Б		42%	32%	21%	8%		
В		33%	31%	7%			
Г	5	25%	37%	72%	92%	100%	100%

1	A	25%	25%	29%	42%	22%	31%
	Б		56%	57%	57%	17%	10%
	В	5	9%		7%	24%	50%
	Г	-1	10%	18%	7%	17%	18%

73–1 У белых здесь преимущество. И вот почему:

- лучше расположены фигуры;
- контроль над открытой линией «d»;
- пространственный перевес на ферзевом фланге;
- ослабленная позиция черного короля.

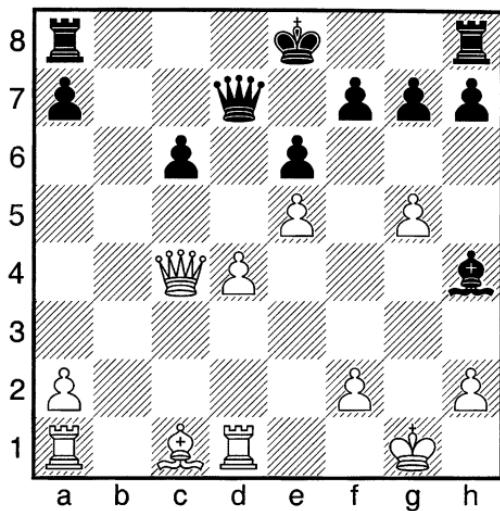
Если ваш выбор «Г», вы получаете 5 очков.

73–2 При «распахнутой» доске, полной фигур (фигуры еще не менялись), обе стороны должны соблюдать осторожность в этой динамической позиции. Ход белых, и им следует искать пути активизировать слона g2 и ладью d1. На ум приходят идеи вроде a2-a4 и b4-b5 или g3-g4,  $\mathbb{Q}xf7$  и  $\mathbb{Q}d7+$ . Тимман нашел наиболее эффективное решение, начинающееся немедленным 1.b5! (5 очков за «В»). На 1... $cxb5$ , иначе черные потеряют пешку с6, следует еще один удар – 2.g4! Черные не выдержали давления – 2... $\mathbb{Q}xg4?$ , и после 3. $\mathbb{Q}xf7$   $\mathbb{Q}xf7$  4. $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}g8$  5. $\mathbb{Q}xb7$  белые выиграли ладью. Черные сдались через три хода.

Вместо 2... $\mathbb{Q}xg4?$  следовало играть 2...b4, оказывая более упорное сопротивление. Все же после 3. $\mathbb{Q}d5!$  белые стоят намного лучше. Например: 3... $\mathbb{Q}xc3$  4. $\mathbb{Q}xc3$   $bxc3$  5. $gxf5$   $gxf5$  6. $\mathbb{Q}xc3$  и т.д.

Если фигуры противника «неуклюжи» и некоординированы, ищите тактический способ реализации выгод своей позиции.

## Вопрос № 74



Ход черных!

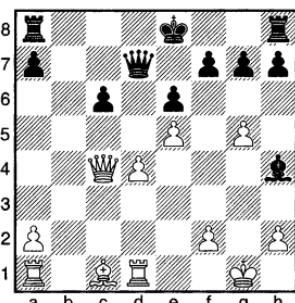
## 74–1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 74–2 Какой ход лучший?

А	1...0-0
Б	1...h7-h6
В	1... d7-d5
Г	1...g7-g6

## (74) А.Грищук – А.Карпов (Линарес 2001)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
A		27%	28%	16%		10%	
Б	5	20%	27%	34%	37%	62%	92%
В		28%	24%	31%	20%	28%	8%
Г		25%	21%	19%	43%		

1	A	32%	47%	7%			
2	Б	5	11%	25%	29%	42%	77%
	В		48%	28%	64%	58%	23%
	Г	-1	9%				

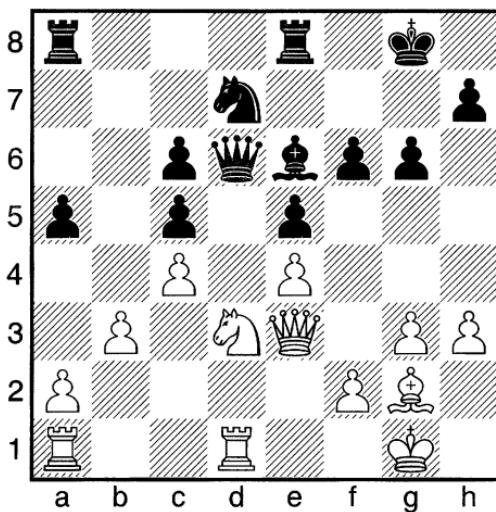
74–1 *Динамическую* позицию оценить непросто. С одной стороны, скомпрометированное положение белого короля, с другой – у белых пространственный перевес при плохо расположеннем черном слоне h4. Последний фактор оказывается наиважнейшим. Итак, у белых лучше, и 5 очков полагается за выбор «Б».

74–2 Черные должны иметь в виду, что их слон может быть пойман. Белые угрожают резким 1.d5 и вкрадчивым 1.♗e2 (планируя 2.♗g4). Например, после слабого 1...g6? (–1 очко за «Г») белые играют 2.d5, и черный слон теряется!

Давайте рассмотрим другие альтернативы черных. Плохо и после 1...0-0? («А») 2.♗e2! (хорошо и 2.d5) 2...f6 3.gxf6 gxf6 4.♕h6, выигрывая материал. Также слабо 1...♗d5?? («В») 2.♗xd5 cxd5 3.♗d3 h6 (3...f6 4.gxf6 gxf6 5.♗h3 ♗g8+ 6.♔f1 ♗g4 7.♔e3! и 8.f3), и после 4.gxh6! (ошибочно привлекательное 4.♗h3 из-за 4...hxg5 5.♕xg5? ♗xf2+) 4...gxh6 5.♗h3 ♗g8+ 6.♔f1 ♗g5 7.♔xg5 hxg5 8.♗b1 на стороне белых значительное преимущество.

Ввиду указанных обстоятельств Карпов избрал сильнейшее – 1...h6! (5 очков за «Б»), и после 2.d5 hxg5 (2...♗xg5 3.♗xg5 hxg5 4.dxc6 – ладья d1 защищена, и у белых сильная атака) 3.♗xc6 ♗c8 у белых лишь незначительное преимущество. Тем не менее 18-летний Грищук сумел переиграть великого экс-чемпиона в последующей борьбе.

## Вопрос № 75



Ход белых!

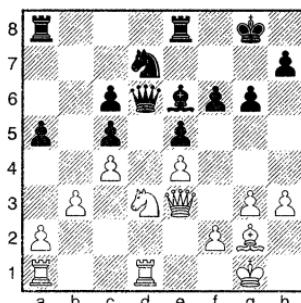
## 75-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых значительно лучше
В	У белых небольшое преимущество
Г	У черных небольшое преимущество

## 75-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{N}d1-d2$
Б	1. $f2-f4$
В	1. $\mathbb{N}d3-b2$
Г	1. $\mathbb{N}e3-h6$

(75) А.Бабурин – А.Штуммер (Будапешт 1992)



### Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
I	A	17%	11%				
	Б	5	57%	74%	93%	100%	100%
	В		20%		7%		
	Г	–1	6%	15%			

2	A	1	68%	42%	7%	17%	19%	7%
	Б		11%	33%	29%	8%		10%
	В	5	12%	25%	57%	75%	81%	83%
	Г		9%		7%			

75–1 Главный фактор, влияющий на оценку позиции, – испорченная пешечная структура черных на ферзевом фланге. Черные надеются поставить своего коня на d4 и/или подорвать пешки белых с помощью a5-a4. Однако белые легко могут нейтрализовать обе эти идеи. Хотя белые еще и не выигрывают, но у них ясное преимущество (5 очков за «Б»).

75–2 У белых несколько заманчивых продолжений, но только одно решает сразу несколько задач. После 1.  $\mathbb{Q}b2!!$  (5 очков за «В») белые переводят коня на a4, откуда он будет продолжать оказывать давление на слабую пешку c5, а также предупредит контригру черных, связанную с a5-a4. Далее у белых две обещающие идеи, из которых им предстоит выбирать: проникнуть в лагерь противника по линии «d» (после сдвоения ладей) или надавить на центр и позицию черного короля путем f2-f4.

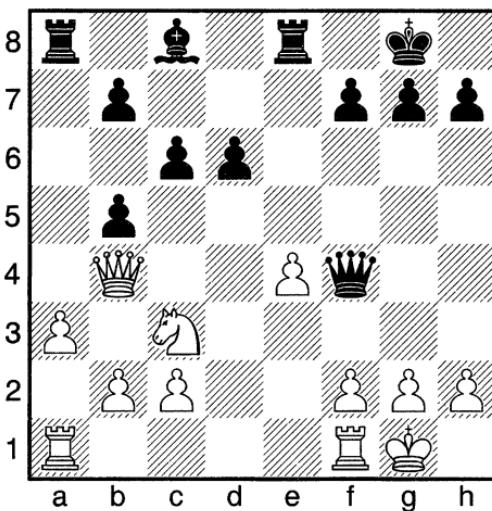
Из других альтернатив наиболее перспективно 1.  $\mathbb{Q}d2$  (1 очко за «А»), поскольку белые готовятся сдвоить ладьи, а черные не могут играть 1...  $a4$  из-за 2.  $\mathbb{Q}b2$  (*вскрытая атака на ферзя*) и 3.  $\mathbb{Q}xa4$ . Однако после 1...  $\mathbb{Q}e7$  белым придется считаться с угрозой  $a5-a4$ , что в любом случае заставит их сделать ход 2.  $\mathbb{Q}b2$ . Если вы выбрали «А» с намерением перевести коня  $b2$  позднее, добавьте себе еще 1 очко.

Сомнительно 1.f4 («Б»), поскольку после 1... $\mathbb{Q}d4$  2. $\mathbb{Q}e1$   $a4$  у черных все в порядке.

Агрессивное 1.  $\text{h6}!?$  («Г») неудачно, так как белые сильны на ферзевом фланге, и их ферзь не получит поддержки при атаке на короля черных.

*Своевременное отступление нередко является оптимальным путем к победе.*

## Вопрос № 76



Ход черных!

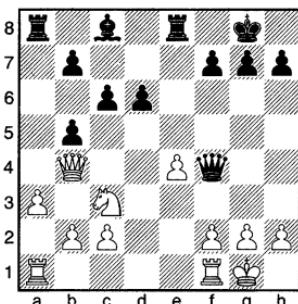
## 76-1 Оцените позицию

A	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 76-2 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}e8-e6$
Б	1... $\mathbb{Q}e8-d8$
В	1... $\mathbb{Q}c8-g4$
Г	1... $\mathbb{Q}c8-e6$

**(76) Я.Тимман – А.Белявский (Линарес 1993)**



## Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	А	5	30%	35%	64%	75%	78%
	Б		41%	43%	15%	17%	22%
	В		29%	22%	21%	8%	
	Г						

2	A	5	32%	25%	43%	79%	88%	91%
	Б		17%	25%	14%			9%
	В		40%	7%	14%	8%	5%	
	Г		11%	43%	29%	13%	7%	

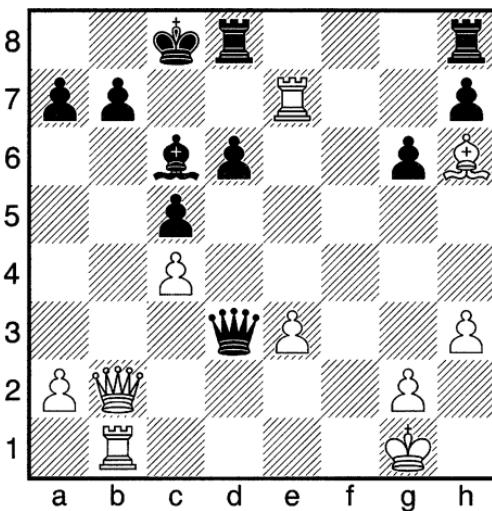
76–1 Эту позицию оценить нелегко. У обеих сторон есть как свои плюсы, так и минусы. У белых несколько лучшая пешечная структура и ясная цель – пешка d6. У черных же лучше расположены фигуры и хорошие перспективы на атаку белого короля. Действительно, пока ферзь и конь завязли на ферзевом фланге, черные могут быстро мобилизовать свои фигуры для организации атаки на короля. Правильный ответ дает первая строчка – *у черных лучше* (5 очков за «А»).

76–2 Инициатива у черных, но она является **временным** преимуществом. Черные должны действовать быстро, иначе белые перегруппируются и приступят к использованию **постоянного** преимущества – лучшей пешечной структуры.

Вы не получаете очков, если выбрали одно из «медлительных» продолжений. Как в случае 1... $\mathbb{Q}d8$  («Б») 2. $\mathbb{Q}ad1$ , так и при 1... $\mathbb{Q}g4$  («В») 2. $f3$  или 1... $\mathbb{Q}e6$  («Г») 2. $\mathbb{Q}d4$  небольшой перевес на стороне белых. Черные начали немедленную атаку путем агрессивного 1... $\mathbb{Q}e6!$  (5 очков за «А»). Партия продолжалась так: 2. $\mathbb{Q}ad1$   $\mathbb{Q}h6$  3.g3  $\mathbb{Q}f3$  3. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}h5$  4.h4 g5!, и здесь белые не выдержали давления. Вместо осторожного 5. $\mathbb{Q}g2$  (5...gxh4 6. $\mathbb{Q}h1$ ) Тимман сыграл 5. $\mathbb{Q}xd6$  и после 5... $\mathbb{Q}h3$  вынужден был расстаться с качеством, чтобы предупредить  $\mathbb{Q}f3$ . После 6.e5  $\mathbb{Q}xd6$  7.exd6  $\mathbb{Q}f3$  8. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}xe4$  9. $\mathbb{Q}xe4$   $\mathbb{Q}xf1$  10. $\mathbb{Q}xf1$  gxh4 11.gxh4  $\mathbb{Q}d8$  12. $\mathbb{Q}e2$  f5 черные уверенно реализовали свое материальное преимущество.

*Если у вас инициатива, действуйте энергично.*

## Вопрос № 77



Ход белых!

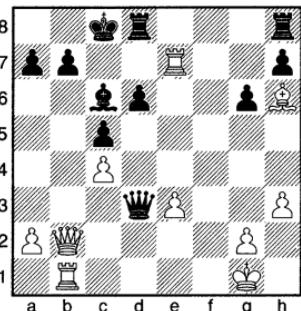
77-1 Какое утверждение точнее всего оценивает позицию?

A	Каждая белая фигура стоит лучше, чем черная
Б	У белых больше атакующих фигур, чем у черных
В	Ни у кого нет материального преимущества
Г	Правильны оба утверждения – «А» и «Б»

77-2 Какой ход лучший?

A	1. $\mathbb{Q}h6-g7$
Б	1. $\mathbb{Q}b2xb7+$
В	1. $\mathbb{Q}e7xb7$
Г	Выигрывает как «Б», так и «В»

## (77) Л.Альбурт – Д.Вигорито (Нью-Йорк 1993)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
А		12%	18%	7%	8%		
Б	5	47%	69%	72%	79%	100%	100%
В	–1	8%					
Г		33%	13%	21%	13%		

1	A						
	Б	5	24%	30%	27%	67%	82%
	В		22%	29%	59%	8%	
	Г		54%	41%	14%	25%	18%
							11%

77–1 Чтобы ответить на вопрос, используйте *метод исключения*. Во-первых, исключаем «А», так как белый слон  $h6$  расположен хуже, чем черный  $c6$ . Исключаем также и «Г», поскольку он тесно связан с «А». Неверно и высказывание «В», так как у черных лишняя пешка. Остается «Б», и это правильный ответ, который приносит вам 5 очков. У белых три фигуры – ферзь и пара ладей – атакуют черного короля. Белого короля атакуют только две черные фигуры – ферзь и слон.

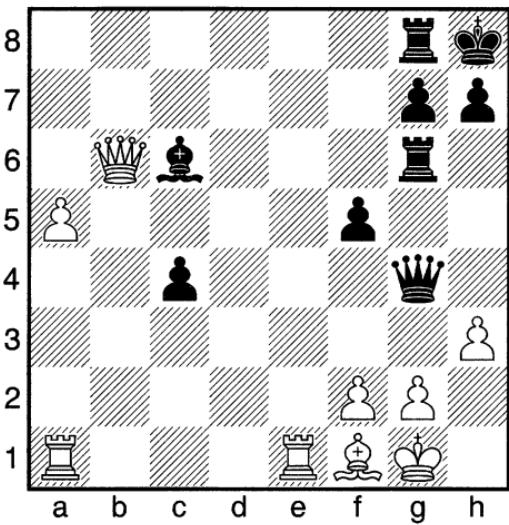
77–2 Три из четырех белых фигур нацелены на пешку  $b7$ , являющуюся «ключом» к позиции черного короля. Когда на кону – *мат*, следует ожидать жертвы на  $b7$  в любой момент. И впрямь, позиция созрела, и белые должны забрать пешку сразу.

Однако, если вы выбрали 1.  $\mathbb{Q}xb7$  («В»), то вас ожидает неприятный сюрприз – 1...  $\mathbb{Q}xb1+$ ! После 2.  $\mathbb{Q}xb1$   $\mathbb{Q}xb7$  черный король в относительной безопасности и пара ладей может оказаться сильнее белого ферзя – поэтому проблемы в этом случае только у белых.

Правильный способ атаки короля – 1.  $\mathbb{Q}xb7+$ ! (5 очков за «Б»). После 1...  $\mathbb{Q}xb7$  2.  $\mathbb{Q}xb7$  черные могут отразить угрозы, только отдав «последнюю рубашку». Партия продолжалась так: 2...  $\mathbb{Q}d7$  (2...  $\mathbb{Q}f8$  также предотвращает  $\mathbb{Q}ec7\#$ , но... 3.  $\mathbb{Q}ec7+$   $\mathbb{Q}d8$  4.  $\mathbb{Q}g5+$  и 5.  $\mathbb{Q}b8\#$ ) 3.  $\mathbb{Q}exd7$   $\mathbb{Q}f5$  4.  $\mathbb{Q}dc7+$   $\mathbb{Q}d8$  5.  $\mathbb{Q}f7$ , и черные сдались.

Будьте внимательны к контрударам противника, особенно когда вы начинаете комбинацию, не основанную целиком на шахах.

## Вопрос № 78



Ход черных!

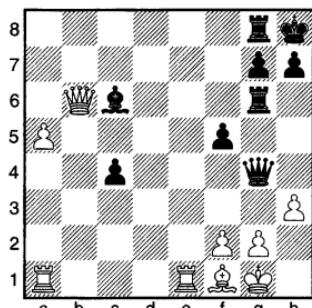
78-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

78-2 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}$ c6xg2
Б	1... $\mathbb{Q}$ g4xh3
В	1... $\mathbb{Q}$ g4-f3
Г	Выигрывает как «Б», так и «В»

## (78) А.Алехин – С.Тартаковер (Пьештяни 1922)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	А	5	72%	75%	93%	92%	100%
	Б		11%	25%	7%		
	В						
	Г		17%			8%	

2	А	-1	30%	18%			
	Б		28%	21%	7%		
	В	5	7%	17%	86%	100%	100%
	Г		35%	44%	7%		

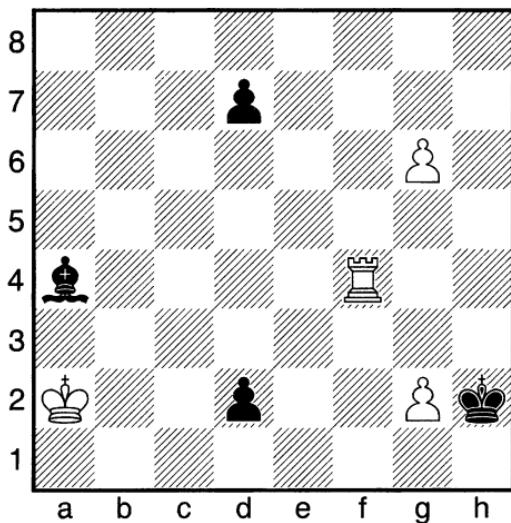
78–1 При материальном равенстве у черных грозная инициатива на королевском фланге. Обратите внимание на то, что черные ферзь, ладья, слон и пешка «f» нацелены на белого короля, которого защищают только пешки и слон. На самом деле атака черных неудержима, и партия продолжалась еще только один ход! *Черные выигрывают* (5 очков за «А»).

78–2 Великий чемпион Алехин поставил финальную ловушку, но талантливый гроссмейстер Тартаковер в нее не попался! Он сыграл 1... $\mathbb{Q}f3!$ , и белые тотчас сдались, поскольку могут избежать *mата* на g2 только ценой ферзя. Вам 5 очков за «В».

Плохо 1... $\mathbb{Q}xh3?$  («Б»), так как контрудар 2. $\mathbb{Q}xc6!$  меняет картину боя. После 2... $\mathbb{Q}xc6$  (2... $\mathbb{Q}xg2+$  3. $\mathbb{Q}xg2$ ) 3.gxh3 уже у черных не хватает фигуры, и им пора сдаваться.

Также проигрывает 1... $\mathbb{Q}xg2?$  (–1 очко за «А»), так как после лобового 2.hxg4 белые выигрывают целый «вагон» материала.

## Вопрос № 79



Ход белых!

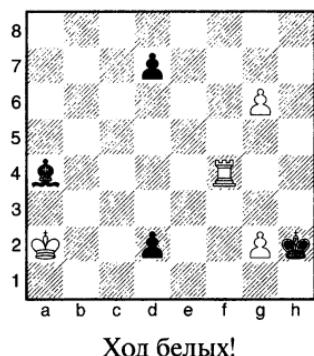
79–1 Каким, по-вашему, будет результат?

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	Белые выигрывают
Г	Игра может пойти по-любому

79–2 Какой ход лучший?

А	1.g6-g7
Б	1.¤f4-d4
В	1.¤f4-h4+
Г	1.¤f4-f1

## (79) Л.Куббелль, 1909



	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А		15%	11%	10%			
Б	1	17%	18%	8%	11%	12%	
В	5	68%	71%	82%	89%	88%	100%
Г	–1						

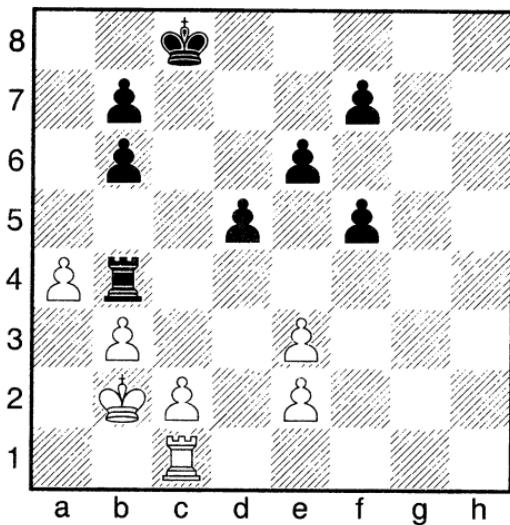
1	А	14%	23%	14%			
Б	1	34%	41%	41%	42%	27%	
В	5	14%	21%	29%	58%	73%	100%
Г	–1	42%	15%	16%			

79–1 У белых пока материальное преимущество. Но не это определяет оценку положения. Обе стороны пытаются провести пешки в ферзи, что делает позицию весьма неустойчивой. Поэтому требуется аккуратный *расчет*. Если вы увидели длинный вариант, ведущий к ничьей, то вы хорошо поработали и получаете... только 1 очко. Чтобы получить 5 очков, вы должны были потрудиться на «отлично» и найти способ конечного выигрыша за белых, возможного только при точном 1-м ходе.

79–2 Белые могут по-разному отнестись к угрозе  $d1\mathbb{Q}$ . Они могут проигнорировать ее – 1.  $g7$  («А»), что не дает ничего, кроме трудностей, после 1...  $d1\mathbb{Q}$  2.  $g8\mathbb{Q}$   $\mathbb{Q}d2+$  и 3...  $\mathbb{Q}xf4$ . Прямая попытка 1.  $\mathbb{Q}d4$  («Б») или 1.  $\mathbb{Q}f1$  («Г») кажется идеей перспективной. После 1...  $d1\mathbb{Q}$  2.  $\mathbb{Q}xd1$   $\mathbb{Q}xd1$  3.  $g7\mathbb{Q}$   $g4!$  4.  $g8\mathbb{Q}$   $\mathbb{Q}e6+$  5.  $\mathbb{Q}xe6$   $dx6$  6.  $g4$   $e5$  7.  $g5$   $e4$  8.  $\mathbb{Q}b3$   $e3$  9.  $\mathbb{Q}c2$   $g2!$  ферзи появляются одновременно. Ничья!

На первый взгляд промежуточное 1.  $\mathbb{Q}h4+$  (5 очков за «В») ничего не меняет, так как после хода короля перед белыми стоит та же проблема ( $d1\mathbb{Q}$ ). Однако этот шах имеет решающее значение! Не важно, куда отступит король, – у черных не будет больше их тактических оборонительных ресурсов ( $\mathbb{Q}e6+$  или вовремя проведенное движение пешки). Вариант 1...  $\mathbb{Q}g3$  (1...  $\mathbb{Q}xg2$ ) 2.  $\mathbb{Q}d4$   $d1\mathbb{Q}$  3.  $\mathbb{Q}xd1$   $\mathbb{Q}xd1$  4.  $g7\mathbb{Q}$   $g4$  5.  $g8\mathbb{Q}$  кажется едва ли не тем же самым, но... слон  $g4$  теперь *связан* и не может идти на  $e6$ ! После 1...  $\mathbb{Q}g1$ , прячась за пешкой «g», у черных в приведенной линии есть 5...  $\mathbb{Q}e6+$ . Но теперь результат пешечного забега другой, поскольку белая пешка превращается в ферзя с шахом: 6.  $\mathbb{Q}xe6$   $dx6$  7.  $g4$   $e5$  8.  $g5$   $e4$  9.  $g6$   $e3$  10.  $g7$   $e2$  11.  $g8\mathbb{Q}+$ . Итоговая позиция (король и ферзь против короля и пешки «d» на 2-й горизонтали) является теоретической и проиграна для черных.

## Вопрос № 80



Ход белых!

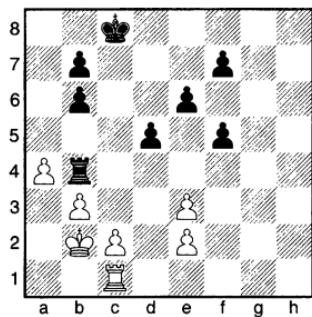
## 80–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	Белые выигрывают

## 80–2 Какой ход лучший?

А	1. $\ddot{\text{E}}\text{c1-h1}$
Б	1. $\ddot{\text{K}}\text{b2-c3}$
В	1. $\text{c2-c3}$
Г	1. $\text{c2-c4}$

## (80) Эм.Ласкер



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
A	1	22%	7%	17%	27%	18%	12%
Б		36%	27%	21%	6%	16%	18%
В		31%	55%	22%	13%		
Г	5	11%	11%	40%	54%	66%	70%

1	A	27%	49%	29%	17%	40%	16%
	Б	39%	19%	21%	25%		14%
	В	23%	12%	9%			
	Г	5	11%	20%	41%	58%	60%

80–1 У черных технически выигранный эндшпиль (1 очко за «А»), поскольку у них лишняя пешка и гибкая пешечная структура. Есть только одна маленькая проблема – «плохая» черная ладья. И хотя кажется, что пойманная ладья может быть спасена, более внимательный анализ показывает, что белые могут ее заарканить. *Белые выигрывают* (5 очков за «Г»).

80–2 Если вы разглядели идею поимки черной ладьи, тогда первым ходом, который должен прийти вам на ум, будет 1.c4!. Если он сработает, то картина повернется на 180 градусов. Ввиду угрозы ♜a3 или ♜c3 черные должны пойти на следующий форсированный вариант: 1...dxc4 2.♕c3 ♜xb3+ 3.♕xc4. И теперь, хотя кажется, что у черной ладьи полная свобода для маневра, у белых находится взрывная тактическая идея – *вскрытый shах*. Как только белый король покинет линию «с», ладья с1 сможет атаковать черного короля. Например: 3...♜a3 4.♔b4+ и 5.♔xa3. Единственная попытка – 3...♜b2 только оттягивает неизбежное. После 4.♔c3! черная ладья проигрывает, а с ней и партия. Таким образом, агрессивное 1.c4! срабатывает (5 очков за «Г»)!

При других начальных ходах белых у черных отличные шансы на выигрыш. Например: 1.♖h1 («А») 1...e4 2.♖h7 ♜xe3 3.♖xf7 ♜xe2, или 1.♕c3 («Б») 1...e4 2.♕d3 f4, или 1.c3 («В») 1...e4 2.c4 (что еще?) 2...dxc4 3.♖xc4+ ♜xc4 4.bxc4 ♜c7, и черные легко выигрывают, переместив короля на с5 и надвигая пешки e6–e5 и f5–f4. Например: 5.♕c3 e5 6.♕b4 ♜c6 7.♕b3 ♜c5 8.♕c3 f4 9.exf4 exf4 10.♕d3 (10.♕b3 ♜d4) 10... ♜b4 и т.д.

Если вы заметили неудачно расположенную фигуру, следите за тактикой.

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 71–80

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 8–1. Преобразование очки – рейтинг

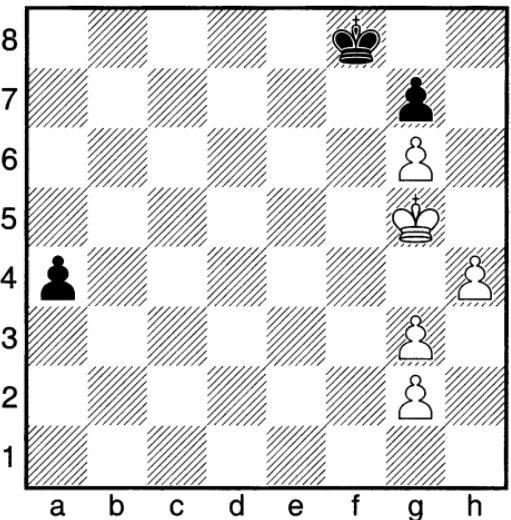
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
<b>5</b>	868	<b>55</b>	1885
<b>10</b>	916	<b>60</b>	1981
<b>15</b>	966	<b>65</b>	2104
<b>20</b>	1070	<b>70</b>	2185
<b>25</b>	1181	<b>75</b>	2215
<b>30</b>	1314	<b>80</b>	2289
<b>35</b>	1473	<b>85</b>	2337
<b>40</b>	1563	<b>90</b>	2381
<b>45</b>	1629	<b>95</b>	2475
<b>50</b>	1719	<b>100</b>	2500

Таблица 8–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	51
2400+	93
2200–2400	77
1800–2200	63
1400–1800	53
1000–1400	42
Без рейтинга—1000	25

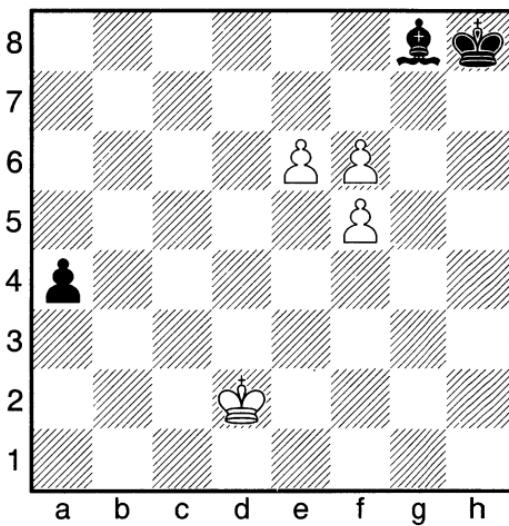
## Немного передохнем

**Вопрос.** Похоже на то, что белым не удастся перехватить черную пешку. Какой план действий вы предлагаете за белых?



**Ответ.** Белый король здесь мне чем-то напоминает черепашку. Во-первых, ему не хватает скромных данных, чтобы поймать черную пешку. И, во-вторых, он всегда готов спрятаться под панцирем. Какой-такой «панцирь», можете вы спросить? Давайте посмотрим: 1.g4 a3 2.♔h5 a2 3.g5 a1♛ 4.g4, и белые сами себя заплатили.

## Вопрос № 81



Ход белых!

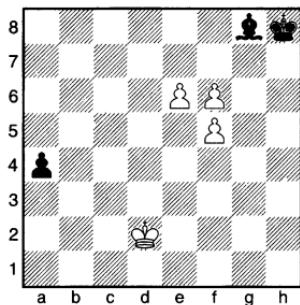
81–1    Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	Белые выигрывают
В	Ничья
Г	Шансы на выигрыш у обеих сторон

81–2    Какой ход лучший?

A	1. $\text{Qd2-c3}$
Б	1. $\text{Qd2-c1}$
В	1. $\text{Qd2-d1}$
Г	1. $f6-f7$

## (81) Н.Россолимо

Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	-1	4%				
	Б	5	46%	58%	93%	100%	100%
	В		40%	25%	7%		
	Г	-1	10%	17%			

2	A	50%	41%	66%	38%	8%	
	Б		29%	28%	20%	15%	40%
	В	5		6%	14%	47%	52%
	Г	-1	21%	25%			

81–1 Белые выигрывают в этом этюде (5 очков за «Б») из-за плохой координации короля и слона черных. Обе эти фигуры едва сдерживают продвижение белых пешек и вынуждены вечно находиться в углу доски.

81–2 После 1.f7? сразу получается ничья (–1 очко за «Г»): 1... $\mathbb{Q}xf7$  2.exf7  $\mathbb{Q}g7$ . Оставшиеся альтернативы белых базируются на следующем плане: уничтожение пешки «а» и затем перевод короля на поддержку продвижения собственных пешек.

Чтобы сделать правильный выбор, давайте рассмотрим оборонительные возможности черных. Их не слишком много: слон не может уйти с g8 (иначе e6–e7), а король должен оставаться в углу ( $\mathbb{Q}h7$ –h8, иначе f6–f7). Так в чем же проблема? Есть два «плохих» сценария:

а) если белый король ступит на диагональ b1–h7 (c2, d3 и т.д.), то 1... $\mathbb{Q}h7$  2.e7  $\mathbb{Q}xf5+$  и затем 3... $\mathbb{Q}g6$ , останавливая пешку e7 как раз вовремя;

б) если белый король ступит на диагональ a2–g8, то после 1... $\mathbb{Q}h7$  2.e7 у черных есть 2... $\mathbb{Q}g8+$  и затем 3... $\mathbb{Q}f7$ , 4... $\mathbb{Q}e8$ , 5... $\mathbb{Q}g8$ , 6... $\mathbb{Q}f7$  и т.д.

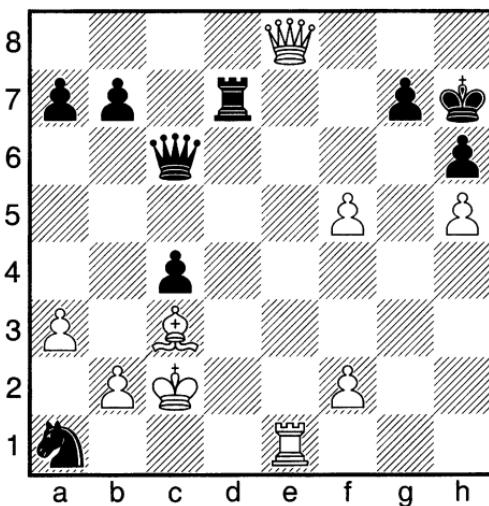
В какой-то момент белый король будет вынужден ступить на одно из «плохих» полей, чтобы добраться до пешки «а». Сделать он это должен только в тот момент, когда черный король будет на h7 и ход  $\mathbb{Q}h7$  невозможен.

Теперь, когда стратегия определена, остальное – «дело техники». Сразу отбрасывается как 1. $\mathbb{Q}c3$  («А»), так и 1. $\mathbb{Q}c1$  («Б»), ибо после 1...a3 белые в цугцванге. После 2. $\mathbb{Q}c2$  (или 2. $\mathbb{Q}b3$ ) 2... $\mathbb{Q}h7$  у черных всё в порядке.

Выигрывает 1. $\mathbb{Q}d1!$  (5 очков за «В»): 1...a3 2. $\mathbb{Q}c1$   $\mathbb{Q}h7$  3. $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}h8$  4. $\mathbb{Q}a1!$  a2! (финальная ловушка) 5. $\mathbb{Q}b2!$   $\mathbb{Q}h7$  6. $\mathbb{Q}xa2!$   $\mathbb{Q}h8$  7. $\mathbb{Q}a3$ , и белый король победоносно марширует на e7.

Изучайте все варианты самым тщательным образом.

## Вопрос № 82



Ход белых!

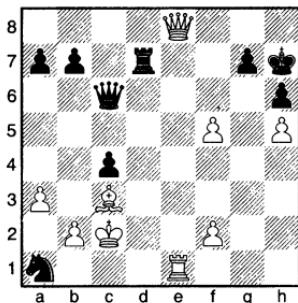
## 82-1 Оцените позицию

A	Черные выигрывают
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 82-2 Какой ход лучший?

A	1. $\text{N}e1 \times a1$
Б	1. $\text{Q}c2-c1$
В	1. $\text{Q}c2-b1$
Г	Оба хода – «А» и «В» – равно хороши

## (82) Н.Айвелл – А.Белявский (Лондон 1985)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	29%	42%	22%	8%		
	Б	5	22%	17%	44%	50%	61%
	В		19%	10%	9%	6%	12%
	Г	30%	31%	25%	36%	27%	16%

2	A	-1	10%	15%		6%	8%
	Б	5	12%	21%	43%	52%	72%
	В		66%	64%	57%	42%	20%
	Г	-2	12%				13%

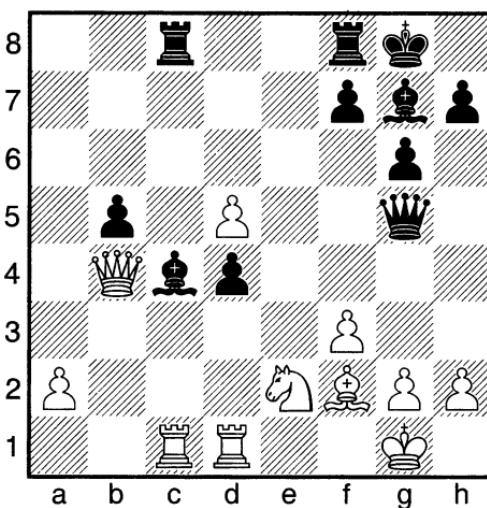
82–1 У белых весьма обещающая позиция (активные фигуры, угроза  $\mathbb{Q}g6+$  и т.д.), но что делать с шахом? Очевидно, что всё не так просто. У черных есть скрытая угроза – *вскрытая атака* против ферзя  $e8$  (после отхода ладьи). К счастью, белый ферзь защищен ладьей, которая должна оставаться на  $e1$ , иначе... Лучший результат для обеих сторон – *ничья* (5 очков за «Б»).

82–2 Белые должны внимательно следить за безопасностью «королевской пары», иначе катастрофа наступит немедленно. Например, в случае 1.  $\mathbb{Q}xa1??$  (–1 очко за «А») белые получают мат: 1...  $\mathbb{Q}a4+$  2.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}d1+$  3.  $\mathbb{Q}a2$   $\mathbb{Q}b3\#$ . Неудачное положение ферзя оказывается в варианте 1.  $\mathbb{Q}b1?$  («В») 1...  $\mathbb{Q}d1+!$  2.  $\mathbb{Q}a2$  (интересна попытка 2.  $\mathbb{Q}xd1?$   $\mathbb{Q}xe8$  3.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}g8!$  4.  $\mathbb{Q}xg7+$   $\mathbb{Q}f8$  5.  $\mathbb{Q}xh1$   $\mathbb{Q}xh5$ , и шансы на выигрыш здесь только у черных) 2...  $\mathbb{Q}xe8$  3.  $\mathbb{Q}xe8$   $\mathbb{Q}b3$  4.  $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}xe1$  5.  $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{Q}d4$ , и преимущество у черных.

Выбор «вдвойне» ошибочного «Г» влечет за собой и двойное наказание – 2 очка!

После рассмотрения приведенных вариантов приходим к выводу, что единственным правильным является 1.  $\mathbb{Q}c1!$  (5 очков за «Б»). Черные должны преследовать короля белых, чтобы те не могли начать активные действия. Партия продолжалась так: 1...  $\mathbb{Q}b3+$  2.  $\mathbb{Q}c2!$  (2.  $\mathbb{Q}b1??$   $\mathbb{Q}d1+$ ) 2...  $\mathbb{Q}a1+$ , и соперники согласились на ничью, поскольку от повторения ходов не может уклониться ни одна из сторон.

## Вопрос № 83



Ход белых!

## 83-1 Оцените позицию

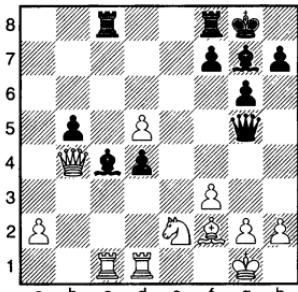
А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 83-2 Какой ход лучший?

А	1. $\text{h2-h4}$
Б	1. $\text{f3-f4}$
В	1. $\text{e2xd4}$
Г	1. $\text{f2xd4}$

## (83) Тренировочная позиция

по мотивам партии В.Макогонов – А.Толуш (Москва 1944)

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	11%					
	Б	61%	51%	36%	21%		
	В	1	12%	24%	21%	17%	15%
	Г	5	16%	25%	43%	62%	85%

2	A	5	17%	21%	38%	49%	100%	100%
	Б		21%	12%	19%	6%		
	В		52%	60%	43%	45%		
	Г	-1	10%	7%				

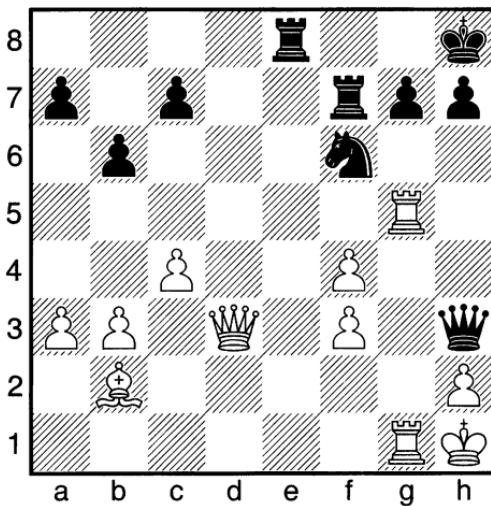
83–1 В этой динамической позиции преимущество у черных. Во-первых, у них пара слонов, и это важное обстоятельство, поскольку «доска распахнута». Помимо этого, у них припасено несколько хитрых тактических угроз, которые не так легко отразить. Вы получаете 5 очков за «Г» и только 1 очко за «В».

83–2 На вас налагается штраф, если вы проиграли коня после 1.♗xd4?? (–1 очко за «Г») 1...♗xe2. Ошибочно и 1.♘xd4? («В»), хотя нокаутирующий удар черных увидеть труднее. После 1...♗f1!! пешка g2 и ладья c1 попадают под атаку, и последнюю приходится отдавать, чтобы не получить мат. Результат – черные выигрывают *качество* после 2.♔xf1 (или 2.♕xf1) 2...♗xc1.

Еще одним ошибочным выбором является 1.f4 («Б») – слабая попытка защитить ладью c1 от атаки ферзя. Однако после 1...♗g4 2.♘xd4 ♗xd5 3.♗g3 ♗c4 4.♗b2 ♗fc8 черные доминируют.

Таким образом, белые должны играть 1.h4 (5 очков за «А»), поддерживая материальное равновесие. Тем не менее после 1...♗xd5 2.♘xd4 ♗fd8 у черных обещающая позиция ввиду лучшей пешечной структуры и сильной пары слонов.

## Вопрос № 84

Ход белых!

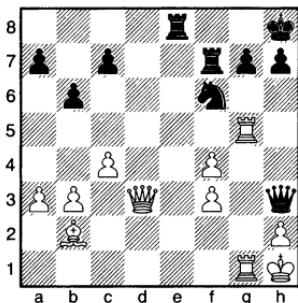
## 84-1 Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых значительно лучше
В	У черных значительное преимущество
Г	Черные выигрывают

## 84-2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}b2xf6$
Б	1. $\mathbb{Q}b2-e5$
В	1. $\mathbb{Q}g5xg7$
Г	Оба хода – «Б» и «В» – равно хороши

## (84) В.Ульман – И.Дели (Будапешт 1962)

Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	51%	72%	93%	83%	72%	48%
	Б	5	30%	28%	7%	17%	28%
	В		8%				
	Г	–1	11%				

2	A	31%	21%	7%	7%	15%	
	Б	5	14%	16%	12%	11%	15%
	В		38%	63%	81%	72%	62%
	Г	1	17%			10%	8%

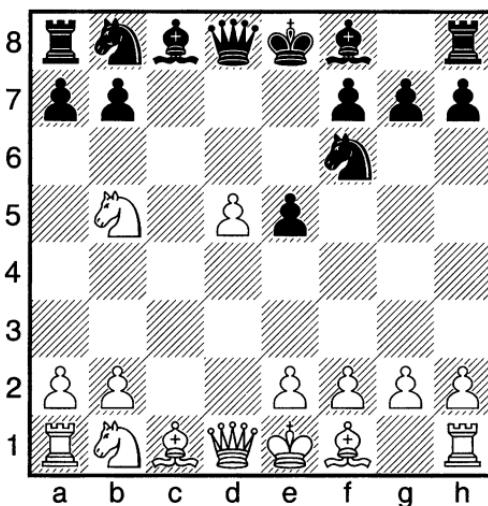
84–1 У белых великолепная позиция. Лишняя пешка, давление по линии «g», сильный слон – вот те факторы, которые определяют их преимущество. А кроме того, вы, может быть, углядели интересный тактический нюанс. Однако здесь форсированного выигрыша нет! Таким образом, вы получаете 5 очков за выбор «Б». Черные же на выигрыш надеяться здесь не могут (–1 очко за «Г»). Это, конечно, верно, если белые не допустят грубой ошибки, например... реализовав упомянутую выше тактическую идею.

84–2 Поверьте мне на слово, что в этой позиции допустить ошибку легко, достаточно посмотреть на распределение ответов. Взрывное 1.Лxg7 («В») выглядит очень привлекательно, но этот ход проигрывает! Вслед за 1...Лxg7 2.Лxh6 у черных находится ошеломляющее 2...Лg2+!!, и после 3.Лxg2 белые получают мат: 3...Лe1+ 4.Лg1 Лxg1#. Связанная ладья g7 неподвижна, но с «чувством гордости» поддерживает ладью g1. Таким образом, оба варианта «В» и «Г» неверны.

Выбор между двумя оставшимися альтернативами основывается на сравнении относительной стоимости белого слона и черного коня. Я не вижу необходимости отдавать опасного слона за коня, у которого «нет будущего». Итак, 1.Лe5 (5 очков за «Б») – верный выбор. Белые укрепляют свою позицию, блокируют линию «e» и сохраняют все угрозы!

Даже связанная фигура может представлять опасность для короля.

## Вопрос № 85



Ход черных!

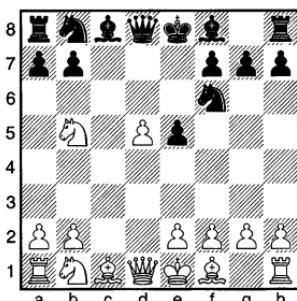
## 85–1    Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых небольшое преимущество
В	Примерное равенство
Г	У черных небольшое преимущество

## 85–2    Какой ход лучший?

А	6... $\mathbb{N}d8xd5$
Б	6... $\mathfrak{K}f6xd5$
В	6... $\mathfrak{K}f8-c5$
Г	Оба хода — «А» и «Б» — равно хороши

## (85) Тренировочная позиция: дебют



Ход черных!

	Очки	0—1000	1000—1400	1400—1800	1800—2200	2200—2400	2400—2800
1	A	14%	17%				
	Б	5	21%	25%	29%	42%	51%
	В	1	27%	29%	57%	50%	24%
	Г	38%	29%	14%	8%	25%	

2	A	-1	21%	18%			
	Б		50%	30%	21%	17%	
	В	5	15%	41%	71%	83%	100%
	Г	-2	14%	11%	8%		

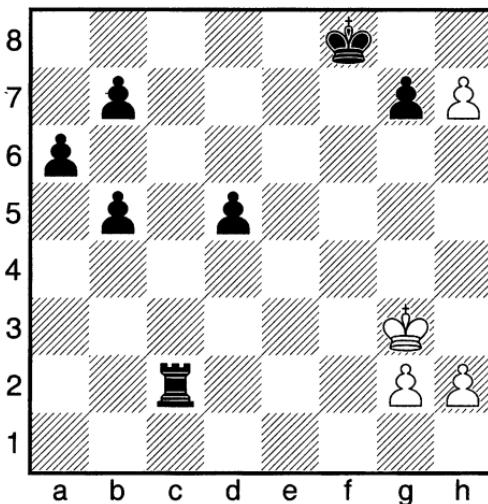
85—1 Это позиция из английского гамбита. Обычно она достигается при следующем порядке ходов: 1.c4 c5 2.¤f3 ¤f6 3.d4 cxd4 4.¤xd4 e5 5.¤b5 d5 6.cxd5. Черные жертвуют пешку и имеют за нее некоторую компенсацию в виде несколько лучшего развития и возможности атаковать пешку d5 и коня b5. Однако не ясно, достаточна ли эта компенсация за пешку. У белых небольшое преимущество, и выбор «Б» приносит вам 5 очков.

85—2 Этот *дебют* дает черным некоторые интересные возможности активной игры, но также известен как место множества знаменитых *дебютных* катастроф. Я надеюсь, вы не избрали 6...¤xd5?? (−1 очко за «А») 7.¤c7+, и ферзь потерян.

Немногим лучше 6...¤xd5? («Б») ввиду 7.¤xd5! ¤xd5 8.¤c7+ и 9.¤xd5, выигрывая коня. Если вы не заметили обе тактические идеи и выбрали «Г», вам полагается 2 штрафных очка.

После 6...¤c5 (5 очков за «В») 7.¤c3 0-0 черные имеют определенную компенсацию за пешку. В Megabase-2002 (ChessBase) приведено 785 партий, в которых был разыгран этот вариант. У белых некоторый перевес (53%).

## Вопрос № 86



Ход черных!

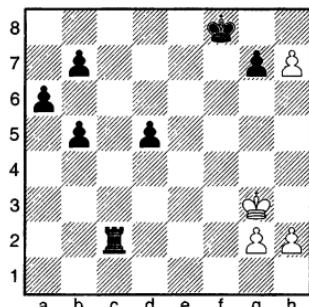
## 86–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	Белые выигрывают
Г	Результат непредсказуем

86–2 Как продолжать после 1...  $\mathbb{Q}c2-c3+$ ?

А	1. $\mathbb{Q}g3-f2$
Б	1. $\mathbb{Q}g3-f4$
В	1. $\mathbb{Q}g3-g4$
Г	Оба хода – «А» и «В» – равно хороши

## (86) Эм.Ласкер – Р.Ломан (Лондон 1913, сеанс)



Ход черных!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	15%	12%	7%			
	Б	18%	12%	14%	12%	8%	
	В	5	67%	71%	79%	88%	92%
	Г			5%			

2	A	5	25%	30%	29%	42%	88%	89%
	Б	–1	25%	8%	14%			
	В		25%	29%	50%	17%		
	Г	1	25%	33%	7%	41%	12%	11%

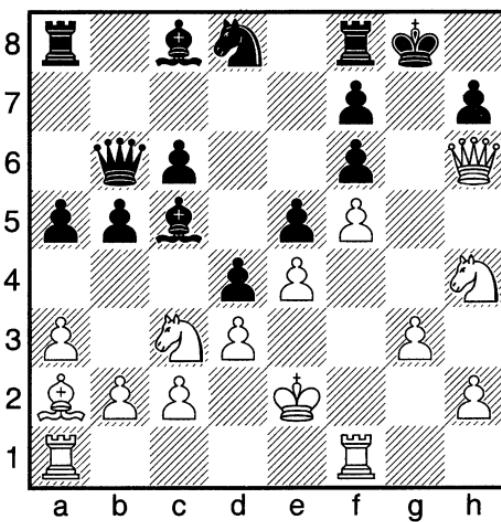
86–1 Белые стремятся поставить ферзя, с тем чтобы заняться пешками ферзевого фланга черных. Могут ли черные что-либо этому противопоставить? Ответом является твердое «нет»! Черная ладья не может остановить пешку, не может этого сделать и король. Но... он может попытаться! *Белые выигрывают* (5 очков за «В»), но должны проявить максимальное внимание! Малейшая неаккуратность – например, неверный ход королем, – и дело кончается крахом.

86–2 Хотя черные и проигрывают, их последний ход  $1... \mathbb{Q}c3+$  не без яда, и к нему надо отнестись внимательно. В арсенале черных последний козырь – тактическая идея продвижения пешки  $g7$  с шахом, освобождая тем самым дорогу королю к белой пешке (после  $\mathbb{Q}g7$ ). Таким образом, белые должны проявлять осторожность и держать короля вне пределов досягаемости пешки  $g7$ . После  $2. \mathbb{Q}f2$  (5 очков за «А»)  $2... \mathbb{Q}c2+ 3. \mathbb{Q}e1 \mathbb{Q}xg2$  ( $3... \mathbb{Q}c1+ 4. \mathbb{Q}d2$ )  $4. h8\mathbb{Q}+$  белые должны выиграть. В их распоряжении по крайней мере три четких идеи: выигрыш ладьи, выигрыш слабых пешек ферзевого фланга и, наконец, атака черного короля.

Другие альтернативы заканчиваются плачевно: в случае  $2. \mathbb{Q}f4?$  ( $-1$  очко за «Б») белый король попадает прямо под  $2... \mathbb{Q}g5+$  и  $3... \mathbb{Q}g7$ . Проигрывает и  $2. \mathbb{Q}g4?$  ( $«В»$ ) ввиду  $2... \mathbb{Q}c4+ 3. \mathbb{Q}g5$  (или  $\mathbb{Q}g3$ )  $3... \mathbb{Q}h4!!$ , и белые вынуждены ступить на «минное поле» –  $4. \mathbb{Q}xh4$ . После  $4... \mathbb{Q}g5+ 5. \mathbb{Q}xg5 \mathbb{Q}g7$  черные выигрывают. Вы получаете 1 очко за выбор «Г».

**Примечание.** Компьютерный анализ, проделанный одним из читателей книги, показал, что продолжение  $2. \mathbb{Q}f2$  может оказаться недостаточным для выигрыша. Поэтому те, кто оценил исходную позицию как ничейную, могут добавить себе 4 очка вместо нуля.

## Вопрос № 87



Ход белых!

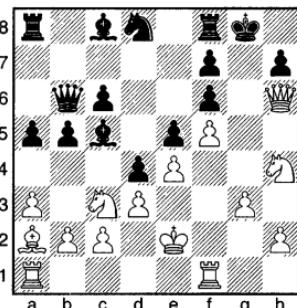
87–1 Какое утверждение наиболее точно?

А	Оба короля в опасности
Б	У белых материальное преимущество
В	У черных пространственный перевес на ферзевом фланге
Г	Верны оба варианта – «А» и «В»

87–2 Какой ход лучший?

А	1. $\mathbb{Q}c3-d5$
Б	1. $\mathbb{Q}c3-a4$
В	1. $\mathbb{Q}c3-d1$
Г	1. $\mathbb{Q}c3-b1$

## (87) К.Александер – Ф.Маршалл (Кембридж 1928)



	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	13%	6%	7%	8%		
	Б	8%	21%				
	В	5	58%	61%	71%	83%	100%
	Г	1	21%	12%	22%	9%	

2	A	34%	45%	7%	17%	15%	
	Б	5	5%		8%	17%	31%
	В	1	44%	28%	64%	50%	54%
	Г	17%	27%	21%	16%		73%

87–1 Лучше всего ответить на вопрос, используя *метод исключения*. Черный король в большой опасности, а его визави – нет, в центре доски он чувствует себя вполне комфортно. Так мы исключаем варианты «А» и «Г» (1 очко). Материала поровну – исключаем вариант «Б». Продвинутые пешки обеспечивают черным пространственный перевес на ферзевом фланге. Значит, вариант «В» правилен (5 очков).

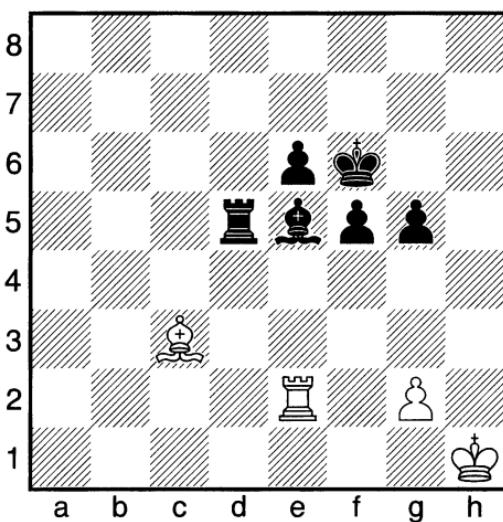
87–2 Белые могут сделать нелегкой жизнь черного короля, чья пешечная защита ненадежна, а фигуры далеко. Форсирует события жертва 1.  $\mathbb{R}f4$  с угрозой  $\mathbb{R}g4+$  и  $\mathbb{R}xf6\#$ . После вынужденного 1...  $exf4$  2.  $gxf4$  мат путем  $\mathbb{R}g1$  практически неизбежен. Например: 2...  $\mathbb{Q}e6$  (2...  $\mathbb{Q}h8$  3.  $\mathbb{R}xf6+$   $\mathbb{Q}g8$  4.  $\mathbb{R}g1\#$ ) 3.  $\mathbb{R}g1+$   $\mathbb{Q}g5$  4.  $\mathbb{R}xg5+$   $fxg5$  5.  $f6$  и 6.  $\mathbb{R}g7\#$ . У черных есть только одна попытка его предотвратить – 2...  $dxc3$ , и слон с5 атакует поле g1. Если не будет коня на с3, исчезнет и защита  $dxc3$ , а мат станет неизбежным.

Все четыре хода-кандидата включают в себя ход конем с3. Однако лишь один из них создает угрозу, не позволяя черным перегруппироваться. После 1.  $\mathbb{Q}a4!!$  (5 очков за «Б») атакованы как ферзь, так и слон, и угрозу нельзя игнорировать. Этот промежуточный ход сохраняет все угрозы белых и ликвидирует защиту черных. После 1...  $bxa4$  (что еще?) 2.  $\mathbb{R}f4!$   $exf4$  3.  $gxf4$  угрозу мата 4.  $\mathbb{R}g1+$  не отразить!

Также неплохо, но не столь убедительно 1.  $\mathbb{Q}d1$  (1 очко за «В») с идеями  $\mathbb{R}xf6$ ,  $\mathbb{Q}g6$ ,  $\mathbb{Q}f2-g4$ . Другие альтернативы слабее: 1.  $\mathbb{Q}b1$  слишком медленно, а в случае агрессивного 1.  $\mathbb{Q}d5$  после 1...  $cxd5$  черный ферзь защищает пешку f6, снимая матовые угрозы, возникающие после 2.  $\mathbb{R}f4$ .

*Корректный промежуточный ход не должен менять идею комбинации.*

## Вопрос № 88



Ход белых!

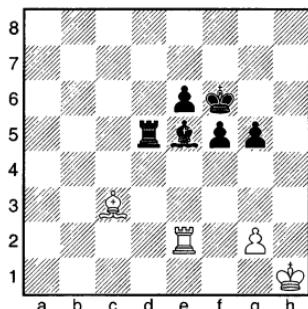
## 88-1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	Ничья
В	Белые выигрывают
Г	Результат непредсказуем

88-2 Как продолжать после 1.  $\mathbb{Q}e2xe5$   $\mathbb{Q}d5xe5$  2.  $g2-g3$ ?

А	2...f5-f4
Б	2...g5-g4
В	2... $\mathbb{Q}f6-g6$
Г	2... $\mathbb{Q}f6-e7$

## (88) Тренировочная позиция: эндшпиль + +

Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	39%	24%	31%			
	Б 5	27%	45%	43%	83%	100%	100%
	В	23%	24%	26%	17%		
	Г	11%	7%				

2	A	41%	36%	41%	9%		
	Б	35%	28%	21%	10%		
	В 5	16%	25%	31%	81%	100%	100%
	Г	18%	11%	7%			

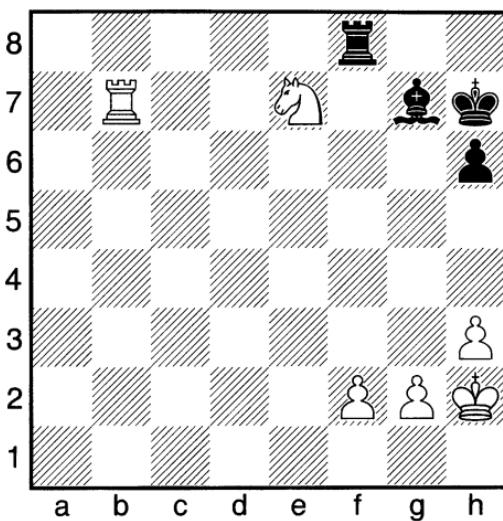
88–1 У черных значительное материальное преимущество (две лишние пешки) в глубоком эндшпиле. Однако плохое расположение их слона позволяет белым не только спастись, но и надеяться на выигрыш. И все же черные могут избежать поражения. Таким образом, правильный ответ – ничья (5 очков за «Б»).

88–2 Сталкивались ли вы когда-нибудь с ситуацией, когда вы только что радовались своему материальному преимуществу и вдруг были принуждены защищаться? Могли ли вы сразу перестроиться на оборону? Или продолжали атаковать, надеясь на свой материальный перевес? Очень часто последний подход оказывается катастрофическим. Если вы умеете перестраиваться, вы можете успешно защититься, даже не прилагая чрезмерных усилий.

В данном примере, несмотря на значительное материальное преимущество, черные должны искать единственный ход, обещающий им спасение! Не получается защитить ладью, надеясь получить за нее слона и оставаясь с двумя лишними пешками. Такое решение ведет к поражению. После 2...f4? («А») 3.g4! или 2...g4? («Б») 3.♕g2 черные в цугцванге и должны отдать ладью «даром». Единственная белая пешка в безопасности, и с лишним слоном белые выигрывают.

Что еще могут сделать черные? Раз уж не удается получить что-либо за ладью, они должны сфокусировать свои усилия на уничтожении пешки белых. После 2...♔g6! (5 очков за «В») 3.♕xh5 ♔h5 черный король проникает на g4, и белые не могут остановить продвижение f5-f4 с уничтожением последней пешки белых! Ничья неизбежна.

## Вопрос № 89



Ход белых!

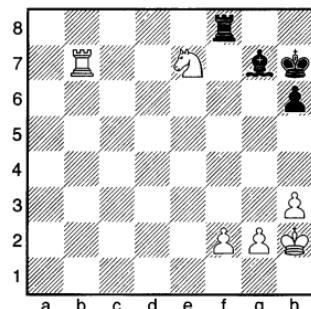
## 89-1    Оцените позицию

A	У черных лучше
Б	Примерное равенство
В	У белых лучше
Г	Белые выигрывают

## 89-2    Какой ход лучший?

A	1.f2-f3
Б	1.♘e7-d5
В	1.♔h2-g1
Г	1.f2-f4

## (89) Дж.Нумен – К.Корти (2000)



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	10%	12%	9%			
	Б	25%	19%	17%	10%	7%	
	В	1	32%	32%	31%	28%	12%
	Г	5	33%	37%	43%	62%	81%

2	A	39%	63%	36%	8%	8%	
	Б	1	31%	19%	35%	33%	7%
	В	5	25%	18%	29%	59%	85%
	Г	5%					

89–1 Двух лишних пешек должно хватить для выигрыша этого эндшпилля. Хотя белым еще надо защититься от пары неприятных угроз, они вполне способны сохранить свой материальный перевес (5 очков за «Г»).

89–2 У черных следующие намерения: либо отыграть одну из пешек путем 1... $\mathbb{K}xf2$ , либо связать коня посредством 1... $\mathbb{K}f7$ . Хотя второй вариант выглядит опаснее ввиду последующего 2... $\mathbb{K}f8$  (2... $\mathbb{K}f6$ ), белым не следует расставаться даже и с одной лишней пешкой без борьбы. При столь малом количестве оставшихся боевых единиц выигрыш пешки самым решительным образом повысит шансы черных.

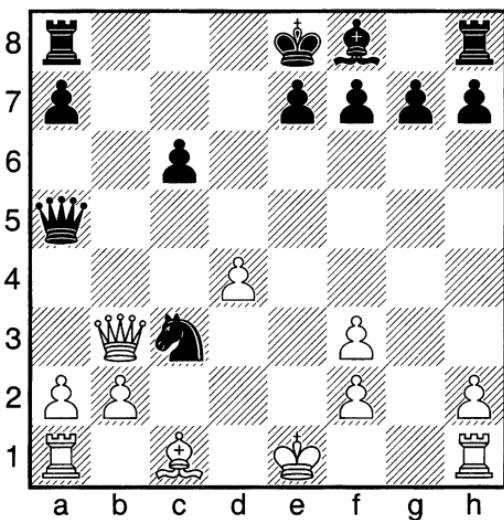
После 1.f4? («Г») 1... $\mathbb{K}xf4$  или даже 1. $\mathbb{K}d5$  (1 очко за «Б») 1... $\mathbb{K}xf2$  черные, вероятнее всего, добьются ничьей. Если у белых останется только две пешки, у черных появится дополнительный путь к ничьей: они могут пожертвовать слона за две пешки. Попрактикуйтесь в разыгрывании вариантов против друга или компьютера.

С другой стороны, как защитить пешку, невзирая на связку? Ясно, не путем 1.f3? («А») 1... $\mathbb{K}f7$  2. $\mathbb{K}a7$  (планируя на 2... $\mathbb{K}f8(f6)$  ответить 3. $\mathbb{K}c6$ ; если 2. $\mathbb{K}c7?$ , то 2... $\mathbb{K}e5+$ , а если 2. $\mathbb{K}d7?$ , то 2... $\mathbb{K}f6!$  3. $\mathbb{K}d5$   $\mathbb{K}e5+$  и 4... $\mathbb{K}xd7$ ), поскольку у черных есть 2... $\mathbb{K}d4!$  3. $\mathbb{K}a4$   $\mathbb{K}e5+$  4.f4  $\mathbb{K}xf4+$ , и ничья близка.

Что такого особенного в 1. $\mathbb{K}g1$  («В»), и почему за выбор этого хода полагается 5 очков? Дело в том, что, уводя короля с диагонали b8-h2, белые готовят контрудар: 1... $\mathbb{K}f7$  (1... $\mathbb{K}d4?$  2. $\mathbb{K}f5+$  и 3. $\mathbb{K}xd4$ ) 2. $\mathbb{K}d7$   $\mathbb{K}f6$  (или  $\mathbb{K}f8$ ) 3. $\mathbb{K}d5!$ ! Освобождаясь от связки и переходя в легко выигранное окончание: 3... $\mathbb{K}xd7$  4. $\mathbb{K}xf6+$  и 5. $\mathbb{K}xd7$ . При короле на h2 у черных имелась возможность 3... $\mathbb{K}e5+$  и только затем 4... $\mathbb{K}xd7$ .

Изучите все альтернативы, прежде чем отдавать «верных» бойцов!

## Вопрос № 90

Ход белых!

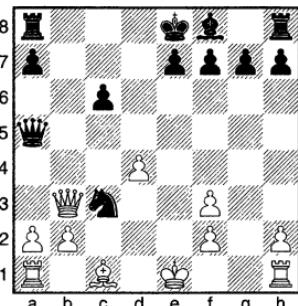
90–1    Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

90–2    Какой ход лучший?

A	1.b2xc3
Б	1.♕b3xc3
В	1.♕b3-b7
Г	1.♔c1-d2

## (90) А.Нимцович – А.Алехин (Блед 1931)



Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A			24%	18%		53%
	Б	38%	52%	21%	47%	50%	
	В	41%	18%	29%	16%		
	Г	5	21%	30%	26%	19%	50%
2	A	5	25%	25%	29%	20%	52%
	Б		17%	12%	7%	8%	17%
	В	1	25%	17%	21%	47%	38%
	Г	33%	46%	43%	25%	10%	

90–1 У черных *статическое* преимущество, определяемое испорченной пешечной структурой белых и открытым положением их короля, которому негде укрыться. Однако белые не обязаны пассивно защищаться. Они могут попытаться начать серьезные осложнения (1.  $\mathbb{Q}b7!?$ ), которые полностью изменят оценку позиции. Но, увы, белые не будут ей рады! Им все же следовало предпочесть пассивную защиту.

Правильный вариант оценки: у черных лучше – 5 очков за «Г». Добавьте себе только 3 очка, если вы выбрали «Г», но полностью упустили из виду атакующие возможности белых.

90–2 Гроссмейстер Нимцович избрал агрессивное 1.  $\mathbb{Q}b7!?$  (1 очко за «В»). Однако Алехин нашел блестящее возражение: 1...  $\mathbb{Q}d5+!!$  2.  $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}b6!$  Имея конем меньше, белые должны взять ладью – 3.  $\mathbb{Q}xa8+$ , но после 3...  $\mathbb{Q}d7$  белый ферзь *в капкане*. Белые вынуждены отдать слона, чтобы вызволить ферзя. После 4.0–0  $\mathbb{Q}c7$  5.  $\mathbb{Q}a5$   $\mathbb{Q}xa8$  6.  $\mathbb{Q}xb6$   $\mathbb{Q}xb6$  черные уверенно победили.

Если бы белые играли пассивно, но солидно – 1.  $bxc3$  (5 очков за «А»), отыгравая коня и защищая слабую пешку d4, результат еще не был столь ясен. После 1...  $\mathbb{Q}d8$  у черных лучше, но белые располагают некоторыми защитительными ресурсами.

Менее привлекательно 1.  $\mathbb{Q}xc3$  («Б») или 1.  $\mathbb{Q}d2$  («Г»), потому что после 1...  $\mathbb{Q}d5$  у белых дополнительная «головная боль» – слабая пешка d4.

Учитесь терпеливой обороне, но если вы решаетесь сжечь за собой мосты, рассчитывайте варианты точно!

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 81–90

Если вы хотите освежить в памяти инструкции о том, как пользоваться таблицами отчета, обратитесь к странице 37.

Таблица 9–1. Преобразование очки – рейтинг

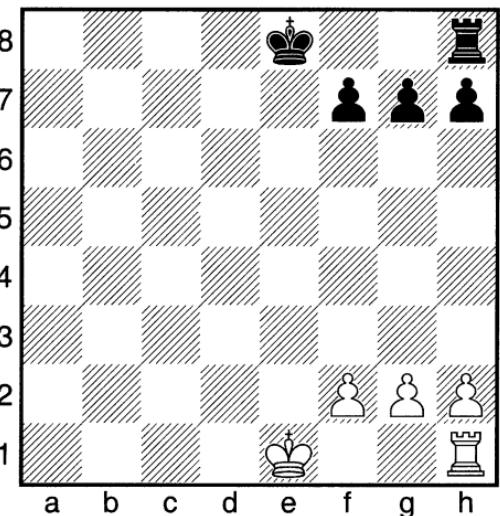
Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
5	875	55	2037
10	949	60	2175
15	1016	65	2243
20	1115	70	2293
25	1206	75	2362
30	1368	80	2399
35	1472	85	2427
40	1619	90	2478
45	1760	95	2492
50	1921	100	2500

Таблица 9–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	46
2400+	92
2200–2400	68
1800–2200	53
1400–1800	43
1000–1400	36
Без рейтинга— 1000	25

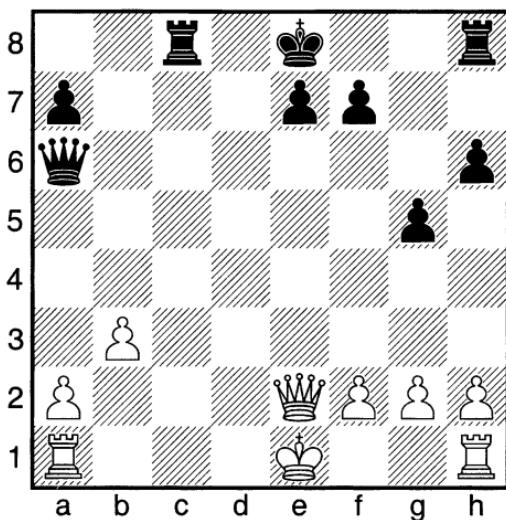
## Немного передохнем

**Вопрос.** Знаете ли вы правило рокировки? Давайте проверим. Взглядите на диаграмму. Мне неизвестно, чей здесь ход, но могут ли рокировать белые, если очередь хода за ними? А как дело обстоит с черными?



**Ответ.** На самом деле ответ зависит от того, на чьей стороне очередь хода. Тот, кто ходил последним, рокировать не может, ибо только его ход мог привести к позиции на диаграмме.

## Вопрос № 91



## Ход черных!

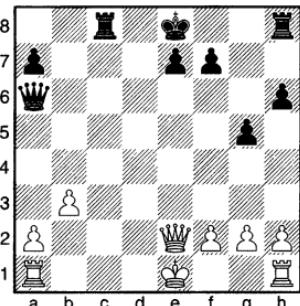
## 91–1 Оцените позицию

А	Черные выигрывают
Б	У черных лучше
В	Примерное равенство
Г	У белых лучше

## 91–2    Какой ход лучший?

А	1...  a6-a5+
Б	1...  a6xe2+
В	1...  a6-g6
Г	Оба хода – «А» и «В» – равно хороши

## (91) Дж.Ходжсон – Т.Хилларп-Перссон (Швеция 2000)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	12%	31%	14%	12%		
	Б	1	43%	7%	40%	33%	48%
	В	5	27%	36%	32%	44%	52%
	Г		18%	26%	14%	11%	

2	A	1	24%	10%	50%	33%	49%	43%
	Б	5	21%	20%	29%	43%	51%	57%
	В		27%	29%	7%	13%		
	Г		28%	41%	14%	11%		

91–1 При материальном равенстве ни одна из сторон не имеет значительного преимущества в этой *динамической* позиции. У черных немного лучше, и они могут лишить белых права на рокировку. Но, с другой стороны, пешечная структура черных испорчена, а их король может стать объектом атаки. Любые упрощения (размен ферзей или ладей) приведут к ничьей. Положение примерно равное (5 очков за «В»).

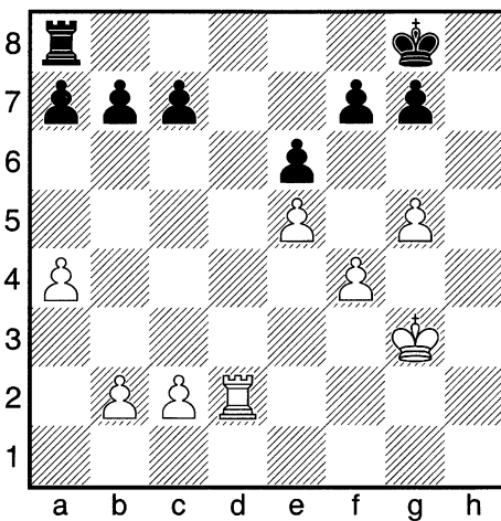
91–2 В партии черные сыграли 1... $\mathbb{Q}a5+$  («А»), что кажется весьма заманчивым. Белые должны ходить королем, теряя право на *рокировку* (2. $\mathbb{Q}d2?$   $\mathbb{Q}e5+$  и 3... $\mathbb{Q}xa1+$ ). Однако белый король чувствует себя в безопасности на f1, а ладья h1 может войти в игру после h2-h4. Игра продолжалась так: 2. $\mathbb{Q}f1$  0-0? 3.h4, и теперь уже черный король чувствует себя неуютно. Лучше было 2... $\mathbb{Q}f5$  (Дональдсон), хотя после 3. $\mathbb{Q}e1$  у белых не хуже. Более того, в случае 3...e6 белые могли поставить перед противником проблемы путем 4.g4!?,  $\mathbb{Q}d5$  5. $\mathbb{Q}e4$  или 4. $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}c2$  5. $\mathbb{Q}xa7$ . Вы получаете только 1 очко за «А». Попрактикуйтесь в разыгрывании возникающих позиций против друга или компьютера.

После 1... $\mathbb{Q}g6$  («В») 2.0-0 у черных нет времени на 2... $\mathbb{Q}c2$  из-за 3. $\mathbb{Q}b5+!$

Таким образом, правильно аккуратное 1... $\mathbb{Q}xe2+!$  (5 очков за «Б»). После 2. $\mathbb{Q}xe2$   $\mathbb{Q}c2+$  3. $\mathbb{Q}e3$  0-0 белым следует играть 4. $\mathbb{Q}hd1$  и 5. $\mathbb{Q}d2$ , нейтрализуя инициативу черных по 2-му ряду. Ничья – наиболее вероятный результат.

Потеря права на рокировку не является проблемой, если король не попадает под атаку, а ладья имеет возможность войти в игру.

## Вопрос № 92



Ход черных!

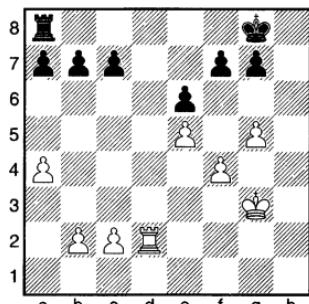
## 92-1 Оцените позицию

A	У черных значительно лучше
Б	У белых значительно лучше
В	Примерное равенство
Г	Исход борьбы непредсказуем

## 92-2 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}g8-f8$
Б	1... $\mathbb{Q}g8-h7$
В	1... $\mathbb{K}a8-c8$
Г	1... $g7-g6$

## (92) Тренировочная позиция: ладейный эндшпиль



Ход черных!

Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
А	–1	11%				
Б		51%	44%	21%	17%	
В	5	41%	45%	79%	83%	100%
Г		8%				

А	52%	30%	37%	25%	11%	7%
Б	–1	13%	12%			
В		28%	31%	27%	8%	11%
Г	5	7%	27%	36%	67%	78%

92–1 При белой ладье, контролирующей открытую линию «d», вопрос стоит так: смогут ли черные защитить 7-й ряд? Правильный ответ – «да», и потому на доске *примерное равенство* (5 очков за «В»). Хотя черные и не могут помешать проникновению ладьи на d7, они могут защититься и, после нескольких аккуратных ходов, заставить ладью убраться вовсюси.

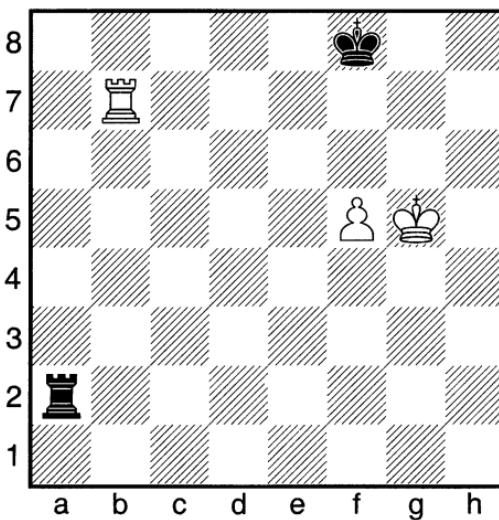
92–2 Давайте прежде всего сфокусируем наше внимание на планах сторон. Белые надеются установить ладью на 7-й горизонтали, вынудить фигуры черных защищаться и проникнуть королем в лагерь противника. Черные намерены вытеснить ладью белых путем терпеливого маневрирования:  $\mathbb{E}c8$  (защищая пешку) и  $\mathbb{Q}f8-e8$ . Белые попытаются расширить сферу деятельности ладьи по 7-му ряду, чтобы сохранить ее на выгодной позиции. Своевременный прорыв g5-g6 подорвет пешечную фалангу черных и обеспечит ладье оперативный простор.

Теперь посмотрим на ходы-кандидаты. В случае 1... $\mathbb{Q}h7?$  (–1 очко за «Б») 2. $\mathbb{E}d7$  черные теряют пешку. Как 1... $\mathbb{Q}f8$  («А»), так и 1... $\mathbb{E}c8$  («В») не препятствуют плану белых (хотя оба хода находятся в русле рассмотренных нами планов черных). После 1... $\mathbb{Q}f8$  2. $\mathbb{E}d7$   $\mathbb{E}c8$  3.g6! fxg6 4. $\mathbb{Q}g4$  или 1... $\mathbb{E}c8$  2.g6! fxg6 3. $\mathbb{E}d7$  белые сохраняют ладью на 7-м ряду и обеспечивают себе отличные шансы на выигрыш.

Отражает угрозу белых единственное 1...g6 (5 очков за «Г»). После 2. $\mathbb{E}d7$   $\mathbb{E}c8$  3.a5 (\*)  $\mathbb{Q}f8$  4. $\mathbb{Q}f3$  (\*\*)  $\mathbb{Q}e8$  5. $\mathbb{E}d1$   $\mathbb{E}d8$  ничья не за горами.

**Примечание.** У белых есть крайне рискованная идея жертвы двух пешек, чтобы сохранить ладью на 7-м ряду и провести короля по тропинке f4-g5-f6 (Ермолинский). Однако с двумя лишними пешками черные имеют по крайней мере равенство. Вернув одну пешку, они могут нейтрализовать инициативу белых: (\*) 3.f5?! gxf5 4.g6 fxg6 5. $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{E}f8$ ?! 6. $\mathbb{E}xc7$  (6  $\mathbb{E}e7$  g5+!?) 6... $\mathbb{E}f7$  или (\*\*) 4.f5 gxf5 5.g6 fxg6 6. $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{E}e8$  7. $\mathbb{E}xc7$   $\mathbb{E}e7$  8. $\mathbb{E}c8+$   $\mathbb{Q}g7$ .

## Вопрос № 93



Ход черных!

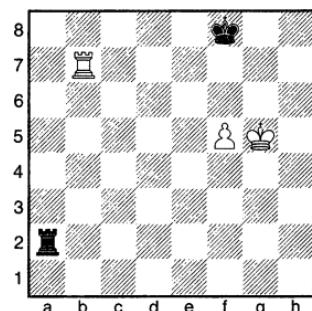
93-1 Какой ход лучший?

A	1... $\mathbb{Q}a2-g2+$
Б	1... $\mathbb{Q}a2-a6$
В	1... $\mathbb{Q}a2-a8$
Г	1... $\mathbb{Q}a2-a5$

93-2 Продолжите вариант 1... $\mathbb{Q}a2-g2+$  2. $\mathbb{K}g5-f6$

A	2... $\mathbb{K}f8-g8$
Б	2... $\mathbb{K}f8-e8$
В	2... $\mathbb{Q}g2-e2$
Г	2... $\mathbb{Q}g2-f2$

## (93) Тренировочная позиция: ладейный эндшпиль



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	25%	7%	21%			
	Б	5	22%	47%	72%	92%	100%
	В		27%	18%			
	Г		26%	28%	7%	8%	

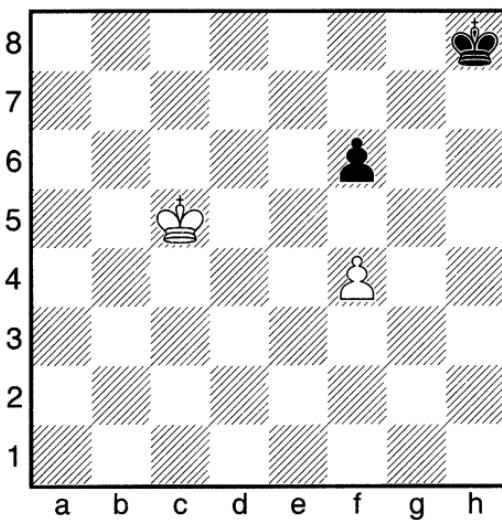
2	A	5	23%	14%	50%	58%	92%	100%
	Б		52%	46%	29%	34%	8%	
	В	–1	25%	40%	7%	8%		
	Г	–2			14%			

93–1 Это одна из ключевых позиций в теории ладейных окончаний, и ее следует запомнить. У черных большие шансы на ничью, так как их король находится впереди пешки. Чтобы его оттеснить, белые должны соединить усилия короля (контроль за 7-м рядом), ладьи (атака на короля) и пешки (разъединение черных ладьи и короля). В план белых входит сыграть  $\mathbb{L}g6$  и  $\mathbb{L}b8+$ . Чтобы ему помешать, требуется один точный ход – 1... $\mathbb{L}a6!$  (5 очков за «Б»). Чтобы чего-то добиться, белые вынуждены играть 2.f6, возобновляя угрозу  $\mathbb{L}g6$ , но теряя «убежище» для короля на f6. После аккуратного 2... $\mathbb{L}a1!$  им придется смириться с ничьей: 3. $\mathbb{L}g6$   $\mathbb{L}g1+$  4. $\mathbb{L}f5$  и т.д. Другие ходы ладьей либо проигрывают (1... $\mathbb{L}a5?$  или 1... $\mathbb{L}a8?$ ), либо делают защиту черных гораздо труднее (1... $\mathbb{L}g2+$  – см. ниже).

93–2 После 1... $\mathbb{L}g2+?$  черные должны найти точный ответ на 2. $\mathbb{L}f6$ . Плохо 2... $\mathbb{L}f2?$  (–2 очка за «Г») 3. $\mathbb{L}b8\#$  и 2... $\mathbb{L}e2?$  (–1 очко за «В») 3. $\mathbb{L}b8+$   $\mathbb{L}e8$  4. $\mathbb{L}xe8+$   $\mathbb{L}xe8$  5. $\mathbb{L}g7$ , и пешка прорывается! Между оставшимися двумя ходами королем как будто нет разницы, но это впечатление обманчиво: 1... $\mathbb{L}e8$  («Б») проигрывает, а вот 1... $\mathbb{L}g8!$  (5 очков за «А») дает ничью. Защищающийся король всегда должен идти в более короткую сторону, чтобы у его ладьи было больше возможностей давать шахи сбоку. В любом случае белый король идет на f7, но при черном короле на более короткой стороне (после 1... $\mathbb{L}g8$  2. $\mathbb{L}b8+$   $\mathbb{L}h7$ ) ладья может постоянно беспокоить белого короля с длинной стороны (линии «а»). При короле на более длинной стороне (после 1... $\mathbb{L}e8$  2. $\mathbb{L}b8+$   $\mathbb{L}d7$ ) ситуация решительно меняется: ладья не угрожает постоянными шахами (3. $\mathbb{L}b7+$   $\mathbb{L}c8$ , и шахи кончаются).

Детальный анализ вне рамок этой книги. Пожалуйста, изучите базовые ладейные окончания по одному из рекомендованных руководств.

## Вопрос № 94

Ход белых

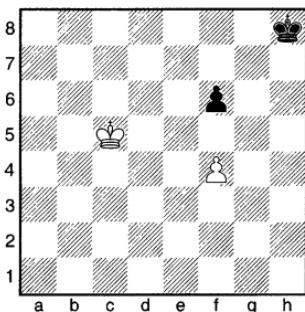
94–1 Какое утверждение верно при ходе белых?

А	1.f4-f5, и черные могут добиться ничьей
Б	1.f4-f5, и белые выигрывают
В	1.♔c5-d6, и черные могут добиться ничьей
Г	Оба утверждения – «Б» и «В» – правильны

94–2 Какое утверждение верно при ходе черных?

А	1...♔h8-g7, и белые выигрывают
Б	1...f6-f5, и белые выигрывают
В	1...♔h8-g7, и черные могут добиться ничьей
Г	Оба утверждения – «А» и «В» – правильны

## (94) Тренировочная позиция: пешечный эндшпиль



Ход белых

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	8%	19%	11%			
	Б	1	57%	31%	43%	24%	12%
	В	1	10%	23%	7%	11%	
	Г	5	25%	27%	39%	65%	88%
2	A	5	12%	17%	36%	67%	100%
	Б		7%	22%	7%		
	В		25%	37%	21%	25%	
	Г		56%	24%	36%	8%	

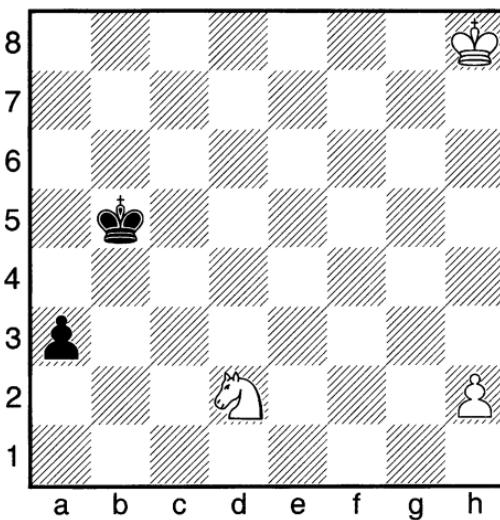
94–1 Еще одно очень важное пешечное окончание. Белые имеют преимущество, поскольку у них лучший король. Он в конечном счете выигрывает пешку, но этого может не хватить для выигрыша партии! Эту позицию необходимо проанализировать самым тщательным образом, используя соответствующие руководства по эндшпилю. Если коротко, то после 1.f5! белые справляются как с пассивной, так и с активной защитой. Например: 1... $\mathbb{Q}h7$  (активная) 2. $\mathbb{Q}d6$   $\mathbb{Q}h6$  3. $\mathbb{Q}e7!$  (3. $\mathbb{Q}e6??$   $\mathbb{Q}g5$ ) 3... $\mathbb{Q}g5$  4. $\mathbb{Q}e6$ , и черные в цугцванге. В случае 1... $\mathbb{Q}g7$  (пассивная) 2. $\mathbb{Q}d6$   $\mathbb{Q}f7$  3. $\mathbb{Q}d7$   $\mathbb{Q}g7$  4. $\mathbb{Q}e7$   $\mathbb{Q}g8$  5. $\mathbb{Q}xf6$   $\mathbb{Q}f8$  (оппозиция!) Но в этой ситуации она не важна, поскольку белый король достиг 6-й горизонтали) 6. $\mathbb{Q}e6$   $\mathbb{Q}e8$  7.f6  $\mathbb{Q}f8$  8.f7, и белые тоже выигрывают. Таким образом, «А» неверно. Верным же является выбор «Б» (1 очко).

После 1. $\mathbb{Q}d6$  черные спасаются, играя 1...f5! сразу. Например: 2. $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{Q}g7$  3. $\mathbb{Q}xf5$   $\mathbb{Q}f7$ , и черные занимают оппозицию (белый король не достиг 6-го ряда). Значит, выбор «В» верен (1 очко). Вы получаете 5 очков за выбор «Г».

94–2 Из рассмотрения приведенного выше анализа мы можем сделать правильные выводы на случай, когда *ход черных*. После немедленного 1...f5! черным нужно держать короля поблизости от поля f7, ожидая, когда белые возьмут пешку. Как только это случится, черные играют  $\mathbb{Q}f7$ , обеспечивая себе оппозицию и ничью (неверны обе альтернативы – «Б» и «Г»). Проигрывает 1... $\mathbb{Q}g7$  после 2.f5!, так как не получается контратака 2... $\mathbb{Q}h6$  3. $\mathbb{Q}d6!$   $\mathbb{Q}h5!$  (3... $\mathbb{Q}g5?$  4. $\mathbb{Q}e6$ ) 4. $\mathbb{Q}e7!$   $\mathbb{Q}g5$  5. $\mathbb{Q}e6$ , и черные в цугцванге – они проигрывают пешку и партию. Выбор «В» неверен, а вот «А» – правилен и приносит вам 5 очков.

Иногда завоевание оппозиции более важно, чем защита пешки.

## Вопрос № 95



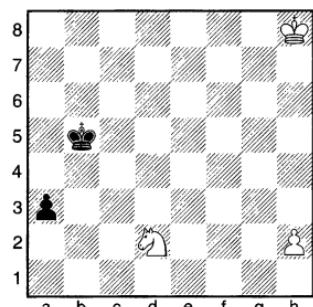
Ход белых!

95–1 Каким, на ваш взгляд, будет результат?

A	Черные выигрывают
Б	Белые выигрывают
В	Дело кончится ничьей
Г	Игра идет на три результата

95–2 Какое «если» правильно?

A	Если бы король черных был на d3, они выиграли бы
Б	Если бы пешка a3 была на b2, белые выиграли бы
В	Если бы пешка a3 была на c2, белые выиграли бы
Г	Правильны оба варианта – «Б» и «В»

(95) Тренировочная позиция: эндшпиль  $\text{♔} + \text{♞} + \text{♝}$  против  $\text{♔} + \text{♝}$ 

Ход белых!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	41%	17%	21%			
	Б	5	24%	29%	36%	61%	83%
	В		26%	32%	36%	39%	17%
	Г	–1	9%	22%	7%		

2	A	67%	51%	36%	21%	11%	5%
	Б		11%	9%	14%	8%	
	В	5	9%	15%	29%	53%	73%
	Г	13%	25%	21%	18%	16%	

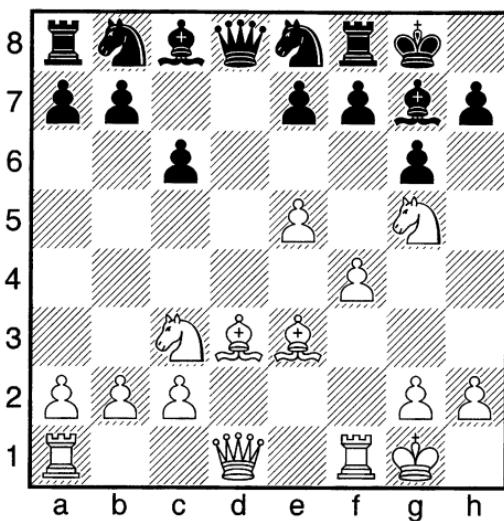
95–1 Белые были бы рады отдать коня за черную пешку, а затем уже вести свою пешку в ферзи. Обычно коню трудно бороться с ладейной пешкой, поддерживаемой королем. Однако в этой позиции конь сразу может исполнить один из характерных для него трюков. После 1.  $\text{♞b1!}$  черные не могут сохранить пешку. Как в случае 1...  $\text{a2}$  2.  $\text{♝c3+}$   $\text{♚c4}$  3.  $\text{♞xa2}$ , так и при 1...  $\text{♚b4}$  2.  $\text{♞xa3}$   $\text{♚xa3}$  3.  $\text{♝g7}$  победный марш пешки «h» неизбежен. *Белые выигрывают* (5 очков за «Б»).

95–2 Вы должны внимательно изучить предложенные альтернативы, прежде чем сделать выбор. При короле черных на d3 преимущество действительно на их стороне, но белые могут свести партию вничью (выбор «А» неверен)! После 1.  $\text{♝b3}$   $\text{♚c2}$  (1...  $\text{a2?}$  2.  $\text{♝c1+}$  и 3.  $\text{♞xa2}$ ) 2.  $\text{♞a1!}$   $\text{♚b2}$  3.  $\text{h4}$  к тому моменту, как черные получат ферзя, белая пешка дойдет до h7. Поскольку пешка находится на линии «h», на доске теоретическая ничья (ферзь против короля и пешки на 7-м ряду). *Тщательно проанализируйте этот вариант.*

При пешке на b2 вместо a3 («Б») черные вновь будут стремиться к ничьей. Это у них получится путем постоянного преследования коня. Например: 1.  $\text{h4}$   $\text{♝b4}$  2.  $\text{h5}$   $\text{♚c3}$  3.  $\text{♞b1+}$   $\text{♚c2}$  4.  $\text{♝a3+}$   $\text{♝b3}$  5.  $\text{♞b1}$   $\text{♚c2}$  6.  $\text{♝a3+}$  и т.д. Таким образом, «Б» и «Г» – альтернативы ошибочные.

Наконец, при пешке на c2 вместо a3 («В») у коня достаточно пространства для того, чтобы избежать угроз со стороны черного короля, сохранив контроль над полем превращения (c1). Белые выигрывают: 1.  $\text{♝b3}$   $\text{♝b4}$  2.  $\text{♞c1}$   $\text{♚c3}$  3.  $\text{h4}$   $\text{♝d2}$  4.  $\text{♞a2!}$   $\text{♚d3}$  5.  $\text{h5}$   $\text{♚c4}$  6.  $\text{h6}$   $\text{♚b3}$  – черный король наконец получает возможность атаковать коня, но... 7.  $\text{♞c1+}$   $\text{♚b2}$  8.  $\text{♞e2!}$ , и король вновь должен начать долгий и бесполезный марш. За это время белые проведут пешку в ферзи и выиграют (5 очков за «В»).

## Вопрос № 96



Ход черных!

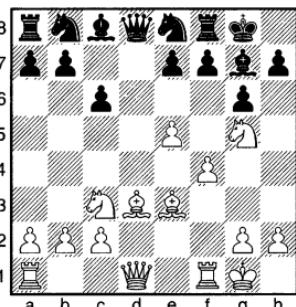
96–1    Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

96–2    Какой ход лучший?

А	1... $\text{N}b8-d7$
Б	1... $\text{N}e8-c7$
В	1... $h7-h6$
Г	1... $e7-e6$

## (96) Е.Балакирский – А.Халдин (СССР 1978)

Ход черных!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	28%	15%	7%	8%		
	Б	5	61%	70%	81%	92%	100%
	В		11%	15%	12%		
	Г	–1					

2	A	26%	13%				
	Б	5	24%	57%	68%	73%	93%
	В		37%	22%	25%	27%	7%
	Г	13%	8%	7%			

96–1 У белых лучше (5 очков за «Б»). Превосходство в развитии, преимущество в пространстве и грозное расположение фигур являются ключевыми факторами для подобной оценки. У черных нет преимущества, и вы получаете очко штрафа за выбор «Г».

96–2 Черные должны защищаться внимательно ввиду грозного расположения белых фигур и пешек. Белые уже имеют пару угроз, которыми нельзя пренебречь. **Процедура исключения** является лучшим способом для черных найти правильный ход в данной критической ситуации.

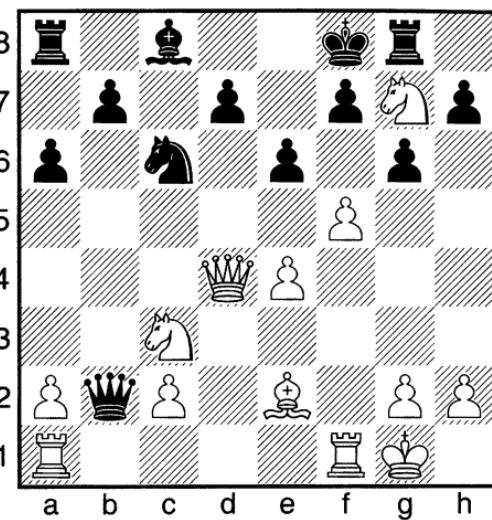
Противостояние – белый ферзь d1 против черного ферзя на d8 приносит комбинационный мотив *вскрытой атаки*, стоит только белому слону сделать ход. Есть ли решающий ход слоном? Вам было лучше в это поверить! Белые грозят 1.♘xh7, и на 1...♕xh7 (иначе 2.♗xf8, выигрывая *качество*) следует 2.♗xg6+ и 3.♗xd8.

Если вы не заметите эту угрозу, это обойдется вам дорого. После 1...h6? («В») 2.♘h7! черные вынуждены расстаться с *качеством*. Та же проблема и в случае 1...e6 («Г»).

Развивающий ход 1...♘d7 («А») дает защиту против *вскрытой атаки*, но... допускает другой удар – 2.e6!, и позиция черных рушится.

Остается 1...♘c7 (5 очков за «Б») – единственный ход, решающий проблему. Не только берется под контроль поле e6 (предупреждая e5–e6), но и ферзь защищается ладьей f8. У белых ясный перевес, но борьба продолжается.

## Вопрос № 97



Ход белых!

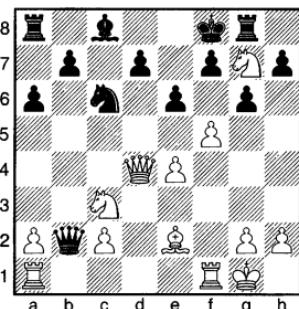
## 97-1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	У белых лучше
В	Примерное равенство
Г	У черных лучше

## 97-2 Какой ход лучший?

A	1.f5xg6
Б	1.f5xе6
В	К победе ведет как «А», так и «Б»
Г	Слабо как «А», так и «Б»

## (97) В.Сабиров – С.Ильин (СССР 1975)



Ход белых!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1 А	5	54%	64%	71%	92%	100%	100%
Б		28%	20%	20%	8%		
В			5%				
Г	-1	18%	11%	9%			

2	A	1	8%	25%	14%		5%
	Б	1	7%	13%	19%	33%	38%
	В	5	29%	45%	41%	50%	62%
	Г	56%	17%	26%	17%		

97–1 У белых огромное преимущество в развитии, агрессивно расположенные фигуры и, не забывайте об этом, лишний конь. Даже если черные сумеют вернуть фигуру, их ходы «сочтены». *Белые выигрывают – 5 очков за «А».*

97–2 У белых несколько заманчивых идей:

- поставить мат черному королю;
- выиграть черного ферзя за счет
  - поимки его с помощью прямого  $\mathbb{B}b1$  или
  - *вскрытой атаки* после хода коня  $c3$  с шахом;
- сохранить лишнего коня.

Преимущество белых настолько велико, что они выигрывают после взятия одной из пешек: 1.  $f x g 6$  (1 очко за «А») или 1.  $f x e 6$  (1 очко за «Б»). В обоих случаях черные не могут брать ферзя ввиду  $\mathbb{Q}xf7\#$ .

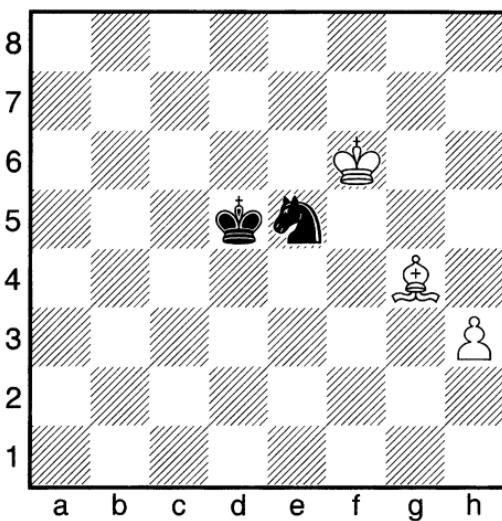
Например, после 1.  $f x g 6$   $h x g 6$  (1...  $\mathbb{Q}xg7$  2.  $\mathbb{Q}d6+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $gxf7$  +  $\mathbb{Q}xf7$  4.  $\mathbb{Q}xf7$   $\mathbb{Q}xf7$  5.  $\mathbb{Q}f1+$  со скорым матом; 2...  $\mathbb{Q}e8$  3.  $gxf7$  + и т.д.; 2...  $\mathbb{Q}e7$  3.  $gxf7$ , угрожая 4.  $\mathbb{Q}xe7+$ ) 2.  $\mathbb{Q}xf7+$ !  $\mathbb{Q}xf7$  3.  $\mathbb{Q}f1+$   $\mathbb{Q}e7$  4.  $\mathbb{Q}d5+$  (*вскрытая атака*) и 5.  $\mathbb{Q}xb2$ .

Схожим образом белые выигрывают ферзя в случае 1.  $f x e 6$   $dxe6$  (1...  $\mathbb{Q}xa1$  2.  $\mathbb{Q}c5+$  и 3.  $\mathbb{Q}xa1$ ) 2.  $\mathbb{Q}xf7+$   $\mathbb{Q}xf7$  3.  $\mathbb{Q}f1+$   $\mathbb{Q}e7$  4.  $\mathbb{Q}d5+$ .

Вы получаете 5 очков за распознавание всех идей белых и выбор «В».

Тщательно изучите все приведенные выше варианты.

## Вопрос № 98



Ход черных!

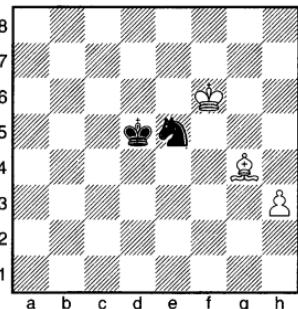
98–1 Какое из суждений точнее всего отражает суть дела?

А	Если король черных доберется до поля g8, то ничья
Б	Если белые выиграют коня и сохранят пешку, они выигрывают независимо от расположения королей
В	Без пешки здесь НЕТ матовой конструкции
Г	Правильны оба высказывания – «А» и «В»

98–2 Какой ход лучший?

А	1... $\mathbb{N}e5\times g4$
Б	1... $\mathbb{N}e5-d3$
В	1... $\mathbb{N}e5-c4$
Г	1... $\mathbb{K}d5-e4$

## (98) Р.Фишер – М.Тайманов (Ванкувер 1971)

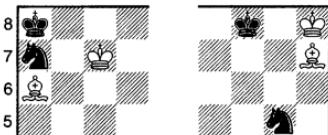


Ход черных!

	Очки	0 – 1000	1000 – 1400	1400 – 1800	1800 – 2200	2200 – 2400	2400 – 2800
1	A	5	24%	54%	64%	79%	87%
	Б		25%				
	В		29%	25%	29%	7%	
	Г	1	22%	21%	7%	14%	13%

2	A	-2	5%	7%			
	Б	5	37%	45%	64%	67%	84%
	В	-1	22%	7%	6%		
	Г	36%	41%	30%	33%	16%	13%

98–1 Чтобы получить 5 очков, вам помимо знания общей теории нужно продемонстрировать креативное мышление. Если король черных достигнет угла (g8-g7-h7-h8), то они добьются ничьей даже без коня – белому слону короля из этого угла не выкурить! Таким образом, вариант «А» верен, а «Б» – нет. Даже без пешки возможны две конструкции с королем в углу, когда собственная фигура блокирует ему дорогу на свободу. Сторона, чья очередь хода, может поставить **мат** в один ход путем 1.  $\mathbb{Q}b7\#$  и 1...  $\mathbb{Q}f7\#$ . Значит, вариант «В» неверен. Вы получаете 5 очков за выбор «А» и 1 очко – за «Г».



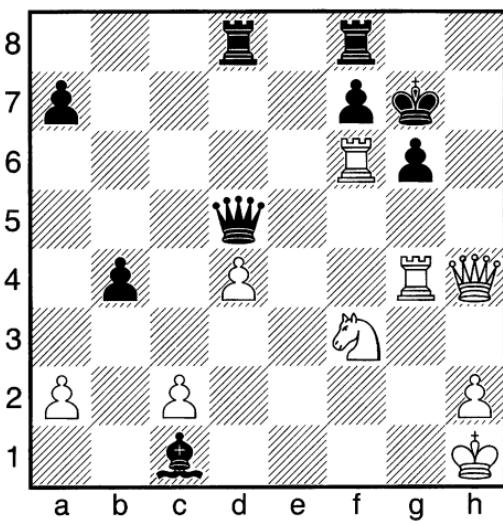
98–2 Пешечный эндшпиль безнадежен, и очки у вас вычитаются за выбор 1...  $\mathbb{Q}xg4?$  (–2 очка за «А») 2.  $h \times g4 \mathbb{Q}d6$  3.  $g5$  или 1...  $\mathbb{Q}c4?$  (–1 очко за «В») 2.  $\mathbb{Q}e6+ \mathbb{Q}d4$  3.  $\mathbb{Q}x c4$ . Белые выигрывают в обоих случаях.

В партии Тайманов направил короля по неправильному пути. После 1...  $\mathbb{Q}e4?$  («Г») 2.  $\mathbb{Q}c8$  черные не могут остановить продвижение пешки «h», и вскоре они сдались.

Правильный план заключается в переводе короля на h8 через d6-e7 и использовании коня в качестве *приманки* для отвлечения белого короля. После 1...  $\mathbb{Q}d3!$  (5 очков за «Б») конь отправляется на f4, где он будет препятствовать h4-h5. При 2.  $h4$  (если 2.  $\mathbb{Q}f5$ , то 2...  $\mathbb{Q}d6!$ ) 2...  $\mathbb{Q}f4$  3.  $\mathbb{Q}f5 \mathbb{Q}d6!$ , если белые попытаются прогнать коня, черный король проникает на h8 и обеспечивает ничью!

При ладейной пешке у противника и слоне «не того» цвета стремитесь любой ценой достичь безопасного угла.

## Вопрос № 99

Ход черных!

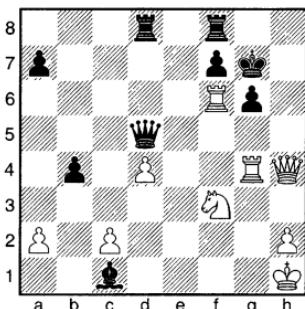
## 99–1    Оцените позицию

А	Белые выигрывают
Б	Примерное равенство
В	У черных лучше
Г	Черные выигрывают

## 99–2    Какой ход лучший?

А	1... $\ddot{\text{Q}}$ f8-h8
Б	1... $\ddot{\text{Q}}$ d8-e8
В	Выигрывает как «А», так и «Б»
Г	Слабо как «А», так и «Б»

## (99) Дж.Саундерс – У.Уинтер (Лондон 1934)



Ход черных!

	Очки	0–1000	1000–1400	1400–1800	1800–2200	2200–2400	2400–2800
1	A	23%					
	Б	19%	23%	14%	19%		
	В	1	36%	58%	43%	18%	37%
	Г	5	22%	19%	43%	63%	72%

2	A	25%	23%	50%	39%		
	Б	5	25%	27%	36%	42%	68%
	В	1	25%	14%	7%	19%	32%
	Г	25%	36%	7%			

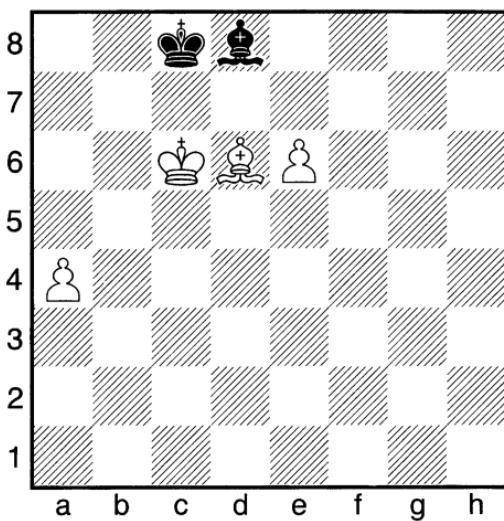
99–1 Хотя фигуры белых нацелены на черного короля, решающим фактором здесь является слабость короля белых и плохая координация их фигур. Как только угрозы белых будут нейтрализованы, черные получат решающее преимущество. Вы получаете 1 очко за «В» и 5 очков за «Г».

99–2 Немедленное 1... $\mathbb{Q}h8$  («А») кажется достаточным, чтобы прикончить белых сразу. Однако белые «воскресают из мертвых» с помощью красивой контратаки: 2. $\mathbb{Q}fxg6+$ !  $\mathbb{Q}fxg6$  3. $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}f7$  4. $\mathbb{Q}xg6+$ ! После 4... $\mathbb{Q}xg6$  5. $\mathbb{Q}e5+$  белые выигрывают.

После тонкого 1... $\mathbb{Q}de8!$  (5 очков за «Б») контрудар белых предупрежден (нет больше 3. $\mathbb{Q}e7+$ ), положение черного короля укреплено, а ладья переходит на открытую линию. В то же время обнаруживается неуклюжее расположение белых фигур. Неустойчивая оборонительная цепь:  $\mathbb{Q}h4$ – $\mathbb{Q}f6$ – $\mathbb{Q}f3$ – $\mathbb{Q}h1$  вот-вот будет разрушена, так как белые ничего не могут предпринять против решающего (теперь!) 2... $\mathbb{Q}h8!$

*Будьте бдительны! Зачастую выиграть выигранную позицию бывает не так просто!*

## Вопрос № 100



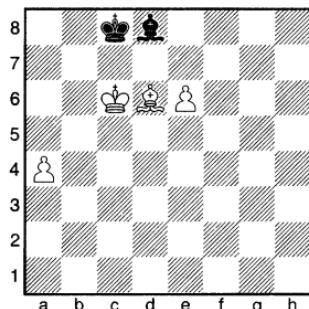
Ход белых!

## 100–1 Оцените позицию

A	Белые выигрывают
Б	Ничья при ходе черных
В	Ничья, если бы король черных был на a8
Г	Правильны оба варианта – «А» и «В»

## 100–2 Какой ход лучший?

A	1.a4-a5
Б	1.e6-e7
В	1.¤d6-c7
Г	Оба хода – «Б» и «В» – равно хороши

(100) Тренировочная позиция:  +  против Ход белых!

	Очки	0– 1000	1000– 1400	1400– 1800	1800– 2200	2200– 2400	2400– 2800
1	A	5	25%	36%	55%	78%	92%
	Б		6%	11%			
	В		27%	21%	11%		
	Г	1	42%	32%	34%	22%	8%

2	A		25%	33%	21%	33%	
	Б		14%	17%	8%		
	В	5	25%	29%	57%	67%	100%
	Г		36%	21%	14%		

100–1 Преимущества в две пешки обычно достаточно для выигрыша в *эндшпиле* со слонами одного цвета, и этот эндшпиль не исключение. Белые выигрывают (5 очков за «А»). У черных две защитительные идеи, но ни одна не спасает при аккуратной игре со стороны белых. В частности, белым надо следить за патовыми ловушками и не позволять черным пожертвовать слона за пешку «е», после чего возникнет ничейное окончание со слоном «не того» цвета при пешке на ладейной вертикали.

Вариант «Б» неверен, поскольку черные ничего не могут сделать даже при своем ходе. Неверен и вариант «В», ибо черным не остановить пешку «е». Белые король и слон могут отвлечь черного слона от контроля за полем e7, и пешка «е» проходит. Например (при черном короле на a8): 1.  $\mathbb{Q}d7$   $\mathbb{Q}h4$  2.  $\mathbb{Q}e7$   $\mathbb{Q}e1$  3.  $\mathbb{Q}d8$   $\mathbb{Q}b4$  4.  $\mathbb{Q}c7$  и 5.  $\mathbb{Q}d6$ , нейтрализуя черного слона. Вы получаете 1 очко за «Г».

100–2 Избежать ничейных ловушек не слишком сложно, хотя от вас и потребуется некоторая точность. Черные спасаются при любом из двух «нетерпеливых» пешечных продвижений. Например: 1. e7? («Б») 1...  $\mathbb{Q}xe7$  2.  $\mathbb{Q}xe7$   $\mathbb{Q}b8!$ , добираясь до безопасного угла и обеспечивая ничью. Так же после 1. a5? («А») 1...  $\mathbb{Q}xa5$ ! 2. e7  $\mathbb{Q}d8!$  белые не могут превратить пешку в ферзя или ладью ввиду *пата*. Превращения в другие фигуры ведут к ничьей. Лучшей попыткой здесь было бы 3. e8  $\mathbb{Q}!?$  в надежде на 3...  $\mathbb{Q}h4??$  4.  $\mathbb{Q}c7$  и 5.  $\mathbb{Q}d7\#$ . Однако после 3...  $\mathbb{Q}a5$  4.  $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}d8$  ничья неизбежна.

Изящный ход 1.  $\mathbb{Q}c7!$  (5 очков за «В») расчищает дорогу для одной из пешек. После 1...  $\mathbb{Q}xc7$  2. e7 или 1...  $\mathbb{Q}h4$  2. a5 белые легко выигрывают!

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ОТЧЕТ: ВОПРОСЫ 91–100

Это последний промежуточный отчет, касающийся финальных 10 вопросов. Вы можете пропустить его и обратиться к отчету, основанному на всех 100 вопросах.

Таблица 10–1. Преобразование очки – рейтинг

Очки	Рейтинг	Очки	Рейтинг
<b>5</b>	822	<b>55</b>	1720
<b>10</b>	843	<b>60</b>	1901
<b>15</b>	951	<b>65</b>	1973
<b>20</b>	1032	<b>70</b>	2070
<b>25</b>	1107	<b>75</b>	2140
<b>30</b>	1186	<b>80</b>	2163
<b>35</b>	1356	<b>85</b>	2288
<b>40</b>	1453	<b>90</b>	2454
<b>45</b>	1523	<b>95</b>	2467
<b>50</b>	1648	<b>100</b>	2500

Таблица 10–2. 50%-й процентиль

Рейтинг-группа	Очки
Общий результат	58
2400+	90
2200–2400	75
1800–2200	65
1400–1800	54
1000–1400	42
Без рейтинга— 1000	28

**Наши поздравления!  
Вы завершили экзамен!**

# ТАБЛИЦЫ И РЕЙТИНГИ

## Введение

В этом разделе книги ваши результаты будут собраны, подытожены и точно оценены.

Вы узнаете ваши:

а) процент успеха;

б) сравнение процентиля с другими игроками из каждой рейтинг-группы;

в) примерный рейтинг – общий и по 12 категориям;

г) примерную категорию – общую и по 12 категориям.

Каждая из 100 диаграмм была классифицирована по более чем одной категории.

Вначале вам предстоит записать количество очков, набранных вами по каждой диаграмме (максимум – 10), а затем суммировать их – согласно **Таблице 1** (стр. 239–241). Затем вам следует записать полученные результаты в **Таблицу 5** (стр. 247) и вычислить ваш *процент успеха*.

После этого, используя **Таблицу 2** (стр. 242–244), вы можете оценить свой рейтинг.

**Таблица 3** (стр. 245) показывает 50, 75 и 95%-й *процентиль* по рейтинг-группе.

**Таблица 4** (стр. 246) поможет вам осуществить преобразование рейтинг – категория.

Наконец, в **Таблице 5** (стр. 247) все данные сводятся воедино. Пожалуйста, не жалейте времени на подсчет очков, проверьте дважды выполненные вычисления.

Чтобы упростить процесс заполнения этих таблиц, особенно **Таблицы 1**, я подготовил различные формы и анкеты. Вы можете получить их, а также многое другое на моем сайте <http://www.ChessExam.com>.

## Инструкции: как пользоваться таблицами

1) Обратитесь к **Таблице 1** (стр. 239–241) и внесите в нее очки, полученные вами при ответах на каждый вопрос от 1 до 100 в колонку *Очки*. Затем для каждого вопроса скопируйте очки в колонки, не помеченные ~~XXXX~~.

### **Пример**

Положим, вы получили **7** очков за вопрос № 1 и **10** очков за вопрос № 2. Вы заносите **7** очков в колонку *Очки* рядом с вопросом № 1. Затем вы копируете эти же самые **7** очков в колонки *Эндшпиль*, *Стандартные позиции* и *Атака* – всё по вопросу № 1. Все остальные клетки, относящиеся к вопросу № 1, помечены ~~XXXX~~. Затем вы переходите к вопросу № 2 и записываете **10** в колонки *Очки*, *Миттельштиль*, *Стратегия*, *Контратака* и *Жертва*.

2) Когда вы закончите вносить очки по всем 100 вопросам, подбейте итоги в каждой колонке и запишите результаты под вопросом № 100. Я бы порекомендовал дважды просчитать результат в ряду *Общий*, чтобы быть уверенными в правильности подсчета.

3) Перейдите к **Таблице 5** (стр. 247) и занесите итоговые очки, которые вы получили, из **Таблицы 1** в колонку *Ваши очки*. Подсчитайте свой *% Успеха* путем деления *Ваших очков* на *Максимум очков*.

### **Пример**

Положим, ваш итоговый результат в **Таблице 1** в колонке *Тактика* равен 235. Вы вносите **235** в **Таблицу 5**, строка *Тактика*, колонка *Ваши очки*. Затем вы вычисляете отношение **235/350** (*Максимум очков* для *Тактики*) = **0,67** или **67%**. Сохраняете это значение в колонке *% Успеха*, строка *Тактика*. Всегда округляйте с точностью до процента.

4) Переходим к **Таблице 2** (стр. 242–244), с помощью которой осуществляется преобразование *% Успеха* из **Таблицы 5** (по каждой из 12 категорий и суммарно) в рейтинги. Если число набранных вами очков попадает между табличными значениями, используйте простую интерполяцию. Запишите ваши рейтинги в пустые клетки в колонку *Рейтинг* в **Таблице 2** и **Таблице 5**.

### **Пример**

Положим, ваш *% Успеха* в *Тактике* равен **67%** (**Таблица 5**). Вы переходите к **Таблице 2**, находите ближайшее процентное значение в колонке *Тактика* и идентифицируете соответствующий рейтинг, примерно равный **2000** (между 1977 за 66% и 2035 за 69%). Или, в случае интерполяции:

$$1977 + \frac{(2050 - 1977) \times (67 - 66)}{(69 - 66)} = 2003$$

5) Переходим к **Таблице 3** (стр. 245), чтобы увидеть итоговые процентили. Это специальный статистический анализ, позволяющий вам увидеть, сколько очков набрали 50%, 75% и 95% игроков вашего рейтинга по каждой категории и в целом. Он дает вам отметки, по которым можно сравнить ваш действительный % Успеха по каждой категории из **Таблицы 5** с результатами других и увидеть, к какому процентилю вы принадлежите.

#### Пример

Вновь предположим, что ваш % Успеха в Тактике равен **67%**. Теперь, если вы хотите сравнить набранные вами очки с результатами игроков с рейтингом 1800–2200, вы увидите, что вы показали результат лучший, чем **50%** из них, но на 2% меньше, чем **75%** из них. Также вы видите, что вы показали результат лучший, чем **95%** игроков с рейтингом 1400–1800. Но вы далеки от результата, показанного **50%** игроков с рейтингом 2200–2400, так как вам требуется показать результат **75%** или выше.

6) Используя рейтинги, которые вы рассчитали в **Таблице 2**, вы узнаете уровень игры по каждой категории и в целом из **Таблицы 4** (стр. 246). Эта таблица используется в США и очень близка к формату ФИДЕ. Запишите уровни игры в **Таблицу 5**, колонка Категория.

#### Пример

Положим, вы набрали 235 очков за Тактику, и ваш рейтинг согласно расчету составил 2003. Тогда уровень вашей игры – Эксперт (**Таблица 4**). Запишите это заключение в колонку Категория, строка Тактика.

7) После заполнения **Таблицы 5** посмотрите на свои результаты. Определите свой Абсолютный уровень, а затем оцените свои сильные и слабые стороны согласно рейтингам, полученным по 12 категориям. Вы готовы теперь приступить к чтению следующей главы – «**Подсказки и рекомендации**», которая поможет вам найти дорогу к совершенствованию.

Таблица 1

	Очки	Энд-шпиль	Мит-тель-шпиль	Дебют	Расчет	Станд. позиции	Стратегия	Тактика	Угрозы	Атака	Контратака	Защита	Жертва
1			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
2		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	
3		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		XXXX
4			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
5			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
6		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		XXXX
7		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		XXXX
8		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
9		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
10			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX	XXXX
11		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	
12			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
13			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		
14			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
15			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
16		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
17		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
18			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
19			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
20			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
21		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	
22			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	
23		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
24		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		XXXX
25		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX
26			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		
27		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
28		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
29		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
30		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
31			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
32		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
33		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXX	XXXX	
34		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
35			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX

Таблица 1 (продолжение)

	Очки	Энд-шпиль	Мит-тель-шпиль	Дебют	Расчет	Станд. позиции	Стра-тегия	Так-тика	Угрозы	Атака	Контр-атака	Защи-та	Жертва
36		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
37			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
38			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
39			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
40		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX	
41			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX	
42			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
43			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
44		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
45			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		
46			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		
47			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
48			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
49		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
50			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
51		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
52		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	
53			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX			XXXX	XXXX	XXXX
54		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX	
55		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX			XXXX	XXXX	XXXX
56			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
57		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
58			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX		XXXX
59			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	
60			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX
61			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
62			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
63			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	
64			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
65		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
66		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
67			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
68			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
69			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		
70		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	

Таблица 1 (окончание)

	Очки	Энд-шиль	Мит-тель-шиль	Дебют	Расчет	Станд. пози-ции	Сトラ-тегия	Так-тика	Угрозы	Атака	Контр-атака	Защита	Жертва
71		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		
72		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
73		XXXX		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
74		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX		XXXX
75		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
76		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX
77		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXX	XXXX	
78		XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXX	XXXX	
79			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	XXXX
80			XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	
81			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	XXXX
82			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX
83			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	
84			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX
85			XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	
86				XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	
87			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX
88				XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX
89				XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX
90			XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX
91				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX			XXXX		XXXX
92				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX			XXXX	XXXX	
93				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
94				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
95				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
96			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX	XXXX	
97				XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX		XXXX		XXXX	XXXX
98				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
99			XXXX		XXXX	XXXX	XXXX	XXXX			XXXX		XXXX
100				XXXX	XXXX	XXXX		XXXX	XXXX		XXXX	XXXX	
Общий													

Таблица 2

Общий		Атака		Контратака		Защита	
%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг
3%	815	3%	817	3%	816	3%	815
6%	830	6%	833	6%	832	6%	830
9%	845	9%	850	9%	848	9%	845
12%	860	12%	867	12%	864	12%	860
15%	875	15%	883	15%	879	15%	875
18%	891	18%	900	18%	895	18%	890
21%	910	21%	920	21%	910	21%	920
24%	932	24%	932	24%	942	24%	942
27%	962	27%	950	27%	1015	27%	974
30%	984	30%	974	30%	1060	30%	984
33%	1000	33%	1000	33%	1176	33%	1000
36%	1060	36%	1048	36%	1253	36%	1139
39%	1171	39%	1102	39%	1382	39%	1281
42%	1304	42%	1229	42%	1469	42%	1388
45%	1409	45%	1310	45%	1584	45%	1475
48%	1506	48%	1361	48%	1689	48%	1541
51%	1610	51%	1482	51%	1767	51%	1649
54%	1723	54%	1539	54%	1858	54%	1813
57%	1819	57%	1616	57%	1955	57%	1878
60%	1882	60%	1777	60%	2031	60%	1890
63%	1954	63%	1882	63%	2112	63%	1954
66%	2013	66%	1957	66%	2171	66%	1995
69%	2087	69%	1987	69%	2213	69%	2066
72%	2144	72%	2033	72%	2268	72%	2178
75%	2218	75%	2117	75%	2292	75%	2262
78%	2264	78%	2144	78%	2338	78%	2296
81%	2328	81%	2242	81%	2384	81%	2358
84%	2362	84%	2296	84%	2418	84%	2384
87%	2400	87%	2310	87%	2442	87%	2400
90%	2430	90%	2350	90%	2464	90%	2442
93%	2464	93%	2442	93%	2490	93%	2478
96%	2496	96%	2478	96%	2496	96%	2496
99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +

**Таблица 2 (продолжение)**

Дебют		Миттельшипиль		Эндшипиль		Тактика		Стратегия	
%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг
3%	831	3%	817	3%	814	3%	815	3%	814
6%	862	6%	834	6%	829	6%	830	6%	828
9%	893	9%	850	9%	843	9%	844	9%	842
12%	920	12%	867	12%	857	12%	859	12%	856
15%	942	15%	884	15%	872	15%	874	15%	869
18%	962	18%	910	18%	886	18%	889	18%	883
21%	974	21%	920	21%	910	21%	910	21%	897
24%	1000	24%	950	24%	920	24%	910	24%	974
27%	1018	27%	974	27%	942	27%	942	27%	1015
30%	1112	30%	984	30%	984	30%	950	30%	1090
33%	1226	33%	1038	33%	1000	33%	984	33%	1157
36%	1305	36%	1135	36%	1045	36%	1053	36%	1189
39%	1413	39%	1210	39%	1102	39%	1080	39%	1252
42%	1499	42%	1304	42%	1304	42%	1169	42%	1375
45%	1598	45%	1410	45%	1375	45%	1374	45%	1521
48%	1690	48%	1548	48%	1506	48%	1499	48%	1712
51%	1830	51%	1623	51%	1582	51%	1542	51%	1756
54%	1948	54%	1786	54%	1651	54%	1679	54%	1834
57%	2058	57%	1846	57%	1726	57%	1711	57%	1882
60%	2155	60%	1890	60%	1801	60%	1771	60%	1967
63%	2188	63%	1987	63%	1930	63%	1854	63%	2025
66%	2275	66%	2056	66%	1969	66%	1977	66%	2101
69%	2324	69%	2162	69%	2015	69%	2055	69%	2136
72%	2342	72%	2218	72%	2063	72%	2105	72%	2178
75%	2350	75%	2252	75%	2109	75%	2151	75%	2208
78%	2374	78%	2296	78%	2117	78%	2236	78%	2278
81%	2400	81%	2332	81%	2258	81%	2310	81%	2328
84%	2408	84%	2380	84%	2316	84%	2380	84%	2362
87%	2430	87%	2408	87%	2384	87%	2408	87%	2384
90%	2454	90%	2442	90%	2430	90%	2442	90%	2400
93%	2478	93%	2478	93%	2464	93%	2464	93%	2454
96%	2496	96%	2496	96%	2496	96%	2496	96%	2496
99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +

Таблица 2 (окончание)

Расчет		Стандартные позиции		Жертва		Распознавание угроз	
%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг	%	Рейтинг
3%	816	3%	820	3%	816	3%	815
6%	833	6%	840	6%	833	6%	830
9%	849	9%	860	9%	849	9%	845
12%	866	12%	880	12%	866	12%	860
15%	882	15%	910	15%	882	15%	875
18%	899	18%	950	18%	899	18%	890
21%	920	21%	984	21%	920	21%	920
24%	942	24%	984	24%	932	24%	920
27%	974	27%	1018	27%	950	27%	932
30%	999	30%	1042	30%	989	30%	950
33%	1030	33%	1057	33%	1033	33%	999
36%	1117	36%	1072	36%	1113	36%	1081
39%	1179	39%	1149	39%	1268	39%	1229
42%	1241	42%	1244	42%	1341	42%	1364
45%	1353	45%	1295	45%	1463	45%	1466
48%	1521	48%	1331	48%	1520	48%	1592
51%	1683	51%	1427	51%	1579	51%	1732
54%	1824	54%	1525	54%	1616	54%	1810
57%	1901	57%	1593	57%	1729	57%	1854
60%	1941	60%	1636	60%	1839	60%	1933
63%	2011	63%	1699	63%	1918	63%	2005
66%	2038	66%	1726	66%	1969	66%	2056
69%	2105	69%	1828	69%	2056	69%	2105
72%	2210	72%	1858	72%	2129	72%	2150
75%	2260	75%	1983	75%	2184	75%	2274
78%	2292	78%	2037	78%	2218	78%	2314
81%	2338	81%	2110	81%	2284	81%	2374
84%	2396	84%	2227	84%	2358	84%	2396
87%	2418	87%	2311	87%	2418	87%	2442
90%	2442	90%	2380	90%	2442	90%	2464
93%	2496	93%	2444	93%	2464	93%	2490
96%	2496	96%	2486	96%	2496	96%	2496
99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +	99%	2500 +

Таблица 3

Типы	Общий	2400+	2200–2400	1800–2200	1400–1800	1000–1400	До 1000
<b>Суммарно по 50%-му процентилю</b>							
Общий	53%	87%	74%	62%	52%	42%	32%
Атака	59%	91%	79%	64%	57%	45%	33%
Контратака	49%	82%	67%	53%	44%	39%	27%
Защита	52%	86%	72%	57%	50%	38%	31%
Дебют	48%	81%	53%	50%	42%	40%	23%
Миттельшпиль	52%	86%	70%	54%	52%	41%	30%
Эндшпиль	56%	88%	80%	63%	50%	42%	32%
Тактика	55%	85%	75%	64%	53%	44%	34%
Стратегия	48%	89%	73%	58%	46%	37%	27%
Расчет	51%	83%	72%	54%	48%	46%	33%
Станд. позиции	62%	89%	81%	72%	53%	42%	25%
Жертва	56%	86%	75%	61%	55%	39%	33%
Угрозы	49%	83%	73%	59%	47%	40%	34%
<b>Суммарно по 75%-му процентилю</b>							
Общий	67%	91%	77%	66%	56%	46%	38%
Атака	71%	93%	81%	71%	60%	50%	38%
Контратака	60%	87%	71%	60%	52%	42%	30%
Защита	67%	90%	76%	67%	54%	43%	35%
Дебют	59%	88%	61%	59%	54%	48%	30%
Миттельшпиль	65%	90%	75%	64%	57%	46%	36%
Эндшпиль	70%	91%	80%	70%	58%	46%	38%
Тактика	68%	90%	78%	69%	60%	46%	42%
Стратегия	64%	92%	76%	64%	53%	43%	31%
Расчет	65%	90%	79%	61%	53%	48%	36%
Станд. позиции	77%	92%	85%	77%	65%	53%	35%
Жертва	68%	90%	80%	68%	59%	44%	39%
Угрозы	65%	87%	75%	64%	54%	43%	37%
<b>Суммарно по 95%-му процентилю</b>							
Общий	85%	95%	79%	69%	62%	49%	41%
Атака	91%	96%	83%	74%	65%	53%	43%
Контратака	81%	93%	75%	65%	61%	46%	43%
Защита	84%	94%	79%	71%	61%	51%	44%
Дебют	94%	94%	66%	65%	65%	57%	42%
Миттельшпиль	84%	94%	80%	66%	62%	47%	42%
Эндшпиль	87%	95%	82%	79%	62%	52%	43%
Тактика	85%	94%	81%	76%	66%	52%	47%
Стратегия	87%	95%	78%	67%	58%	47%	38%
Расчет	83%	92%	82%	68%	61%	50%	51%
Станд. позиции	91%	96%	91%	84%	79%	66%	54%
Жертва	85%	94%	81%	72%	64%	54%	48%
Угрозы	83%	93%	81%	69%	61%	51%	42%

Таблица 4

Категория	Рейтинг
Новичок	800–1099
Класс Е	1100–1199
Класс D	1200–1399
Класс С	1400–1599
Класс В	1600–1799
Класс А	1800–1999
Эксперт	2000–2199
Мастер	2200–2299
Мастер ФИДЕ	2300–2399
Международный мастер	2400–2489
Гроссмейстер	2490+

**Примечание.** Классы от Е до А в американской классификации примерно соответствуют разрядам от 5-го до 1-го, принятым в России, а Эксперт – это кандидат в мастера.

Таблица 5

	Максимум очков	Ваши очки	% Успеха	Рейтинг	Категория
Общий	1000				
Атака	420				
Контратака	190				
Защита	390				
Дебют	60				
Миттельшпиль	440				
Эндшпиль	500				
Тактика	350				
Стратегия	350				
Расчет	170				
Стандартные позиции	130				
Жертва	480				
Распознавание угроз	500				

# ПОДСКАЗКИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

## Введение

К этому моменту вы завершили тестирование и вычислили свой шахматный рейтинг, а также общий уровень игры в целом и вразбивку по 12 категориям. Помните, что это всего лишь оценочные результаты.

Также не забывайте о следующих важных вещах:

1) как при всяком статистическом анализе, в этом тоже будут те, кто выделится из общего ряда: будут путаться с рейтингами, тратить слишком много или слишком мало времени на изучение отдельных позиций, пользоваться посторонней помощью и т.д.;

2) условия тестирования не могут в точности моделировать турнирную обстановку; одни играют лучше, другие хуже под давлением реальных соревновательных условий;

3) наконец, официальный рейтинг – это всего лишь параметр, характеризующий уровень силы игрока относительно силы игры его турнирных соперников. Таким образом, кто-то, играющий в «глубинке», может по силе значительно отличаться от того, кто регулярно соревнуется в турнирах с «призами», хотя их рейтинги могут быть почти одинаковыми.

После всего сказанного хочу добавить, что большинство прошедших *Экзамен* сообщили, что вычисленный согласно нему рейтинг оказался близок официальному. Хочу подчеркнуть, что рейтинги по 12 отдельным категориям являются реальным средством определения настоящего уровня вашей игры, инструментом для определения сильных и слабых сторон, а также служат основанием для выработки плана дальнейшей работы.

Хотя основная задача книги – определить ваш уровень игры, я также включил в нее большое количество тренировочных гипотез, подсказок, идей и книжных рекомендаций. Следующие главы помогут вам повысить уровень своей игры на основе методического подхода. В них вы также почерпнете много полезных подсказок и рекомендаций. Помимо книг, которые я использовал сам и с моими учениками, я также очертил различные подходы к обучению, которые помогут вам сделать его более «управляемым».

И наконец, в каждой из рекомендованных мною книг вы найдете большое количество прекрасно прокомментированных примеров, которые помогут вам прояснить для себя их критические моменты. Большинство из этих примеров – подлинная классика и кочуют из одной книги в другую. Чтобы не повторяться, я решил включить некоторые примеры из собственной практики. Вы не только нигде больше их не увидите, но и узнаете от первого лица о приводящих факторах – таких как турнирное положение, психологические аспекты и обуревавшие меня мысли.

## Атака: найдите цель и «стреляйте»

«Имеющий преимущество обязан атаковать под угрозой потери этого преимущества!»  
Вильгельм Стейниц, первый чемпион мира

Когда преимущество находится на вашей стороне, вы должны атаковать, чтобы преобразовать выгоды своей позиции в полновесное очко. Чаще всего под *атакой* подразумевают прямое нападение на вражеского короля, но она также может быть направлена на плохо или хорошо расположенную фигуру, слабую изолированную пешку или сильную пешечную цепь и т.д.

*Атаку* не следует путать с *угрозой*. *Атака* обычно означает перегруппировку фигур и является долговременной операцией. Этим *атака* отличается от *угрозы*, которая является действием краткосрочного порядка. *Атака* – это стратегическая операция, в то время как *угроза* – тактическая.

Сложные вопросы, которые приходится решать во время партии: когда начинать атаку? что атаковать? где атаковать?

Хотя каждая позиция имеет свои особенности, базовый принцип развития *атаки* понять нетрудно. Всегда начинайте с точной оценки. Оцените позицию и определите преимущества вашей позиции, а также выгоды позиции противника.

Если на вашей стороне есть преимущества из тех, что перечислены ниже, приступайте к рассмотрению возможностей атаки. Чем больше у вас преимуществ, тем обоснованнее *атака*.

### Когда начинать атаку?

- а) если у вас лучше развитые фигуры – тогда нет нужды особо беспокоиться об угрозах противника;
- б) если у вас большее пространство для маневра – значит, можно быстро, не тратя времени на дополнительную перегруппировку, развернуть свои силы;
- в) если у противника плохо защищенный король;
- г) если в позиции противника есть слабые поля, пешки, плохо расположенные фигуры.

### Что атаковать?

У вас, вероятно, уже появились кое-какие идеи в процессе обдумывания своего решения о своевременности начать атакующие действия (см. выше). Потенциальными целями являются: король, фигуры, пешки или поля.

Я перечислил их в порядке важности. Если у вас есть более чем одна цель, определите ту, которую проще достичь. Нередко случается так, что вначале атакуется одна цель, но в какой-то момент происходит переключение. Общий стратегический принцип гласит, что наличие по крайней мере двух ясных целей (объектов атаки) значительно увеличивает ваши шансы на успех.

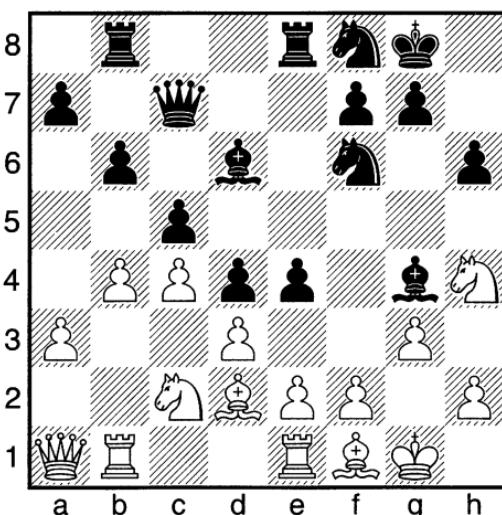
### Где атаковать?

У вас имеются только три реальные альтернативы, однако решение никогда не бывает простым: королевский фланг, ферзевый фланг или центр.

Изучите позицию внимательно, прежде чем принять окончательное решение. Даю подсказку: прежде всего изучите пешечную структуру. Типичный подход:

- атакуйте в центре, если он открыт;
- атакуйте на ферзевом фланге, когда ваша пешечная цепь «указывает» в сторону этого фланга;
- атакуйте на королевском фланге, когда ваша пешечная цепь «указывает» в сторону этого фланга.

Рассмотрим следующее положение с точки зрения моих юниорских лет.



**М.Каганский – И.Хмельницкий**

Киев 1986

После 1. ♜h4

У черных инициатива, перевес в пространстве и сильный центр – все основания для сильной атаки. В то время как пешечная цепь черных (a7-b6-c5-d4-e4) «указывает» на центр и королевский фланг, пешечная цепь белых (e2-d3-c4) «указывает» в сторону ферзевого фланга. Однако удары белых на ферзевом фланге не приносят успеха, атака же черных оказывается сокрушительной.

1...e3! (черные начинают атаку в центре – жертвой пешки вскрывая диагонали и вертикали) 2.fxe3 dxe3 3.Qxe3 Qxe3! Ладья отдается за легкую фигуру для того, чтобы уничтожить ключевого защитника.

4.Qxe3 Qe5 5.Qa2 Qd4 6.Qd2 Qe8 7.

Qhg2 Qe5 8.bxc5 Qxc5 9.Qf2 (белые кругом *поязаны*) 9...Qh3! Атакуя защитника и освобождая поле g4 для коня.

10.Qb5 Qxe3!! (черные жертвуют еще и ферзя) 11.Qxc5 Qf3+ 12.Qxf3 Qg4+ 13.Qf4 Qe6#.

Взгляните на диаграмму – живописная картина. Оставшиеся фигуры черных расположены симметрично.

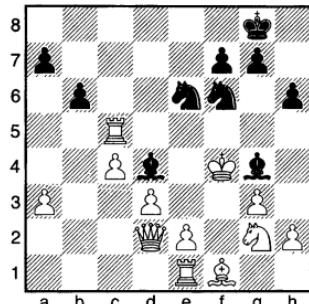
Иногда вам может понадобиться атаковать самый укрепленный пункт в позиции соперника. Разумно это или нет, зависит от обстоятельств. Вы должны предвидеть выгоды, которые принесет вам атака, – иначе смените цель.

Еще один полезный совет: при планировании атаки оцените, сколько фигур вы можете мобилизовать, не прибегая к чрезвычайным мерам. Затем сравните их число с числом защитников. Только если у вас превосходящие силы, устремляйтесь вперед.

### Рекомендации

Для улучшения в целом мастерства ведения атаки вам следует сделать следующее:

- 1) улучшить *тактическое мастерство*;
- 2) улучшить *дебютный репертуар*, причем в процессе этого ознакомьтесь с планами атаки, которые обычно применяются в избранных вами дебютах;
- 3) изучить технику ведения атаки с помощью соответствующих руководств;
- 4) изучать *прокомментированные* партии сильных игроков атакующего стиля – Алехина, Таля, Широва и т.д.;
- 5) попрактиковаться в разыгрывании тренировочных позиций против компьютера.



**Новичкам** и игрокам **Класса С** следует сфокусировать свое внимание на пункте № 1. Помимо рекомендованных в отчете по *Тактике* книг, я рекомендую также *«King in Jeopardy»* Льва Альбурта и Сэма Палатника, а также *«Учебник шахматных комбинаций» (т. 1)* Сергея Иващенко.

Игрокам **Класса В** и **Класса А** следует сосредоточиться на пунктах № 1–3. Что касается тренировки атакующих навыков, мне особенно нравятся *«Attacking Technique»* Колина Крауча и *«Art of Attack in Chess»* Владимира Вуковича.

**Экспертам и выше** следует поработать по всем пунктам (от № 1 до № 5). Кроме перечисленных выше книг, я рекомендую изучить также *«Fire on the Board»* Алексея Широва, *«Attack and Defense»* Марка Дворецкого.

## Контратака: смена декораций!

«Лучший способ защиты — контратака!»

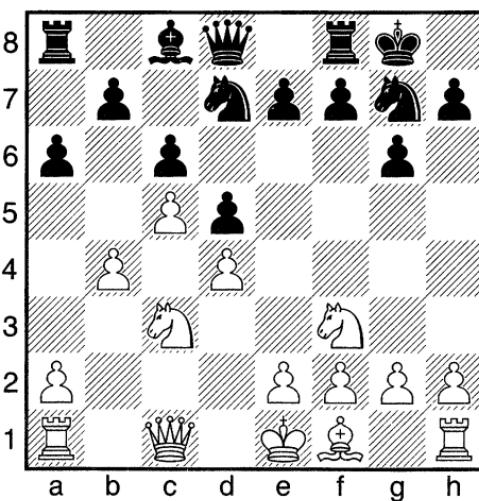
Аноним

Когда преимущество на стороне соперника, вы вынуждены обуздеть свои атакующие амбиции и перейти к аккуратной защите. Но ни в коем случае не ослабляйте внимания, чтобы при первой же возможности перейти в контрнаступление. При этом помните, что необоснованная или плохо подготовленная *контратака* приведет к быстрому саморазрушению.

Защищайтесь терпеливо и умело и при удобном случае, если таковой возникнет, не мешкайте. Очень часто это будет вашим единственным шансом!

Наиболее частыми случаями *контратаки* являются удар в центре, удар на фланге, противоположном тому, где атакует ваш соперник, и удар против атакующей фигуры (или фигур).

Фланговая атака имеет большие шансы на успех, когда центр заперт. Таким образом, удар в центре, ведущий к его вскрытию, часто является наилучшим способом организовать *контратаку*.



**К.Асеев – И.Хмельницкий**

Югославия 1989

После 11.b4

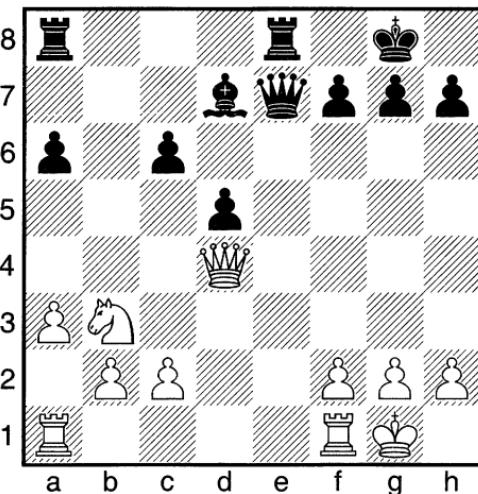
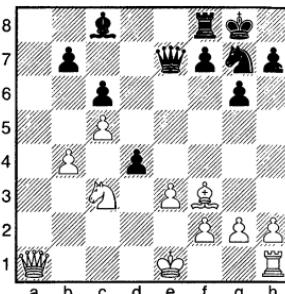
Белые начинают атаку на ферзевом фланге, не закончив развития. Черные отвечают ударом в центре, стремясь к вскрытию линий.

11...e5! 12.dxe5 (после 12.♘xe5 ♘xe5 13.dxe5 ♕e7 14.f4 f6 15.exf6 ♘xf6 у черных очень сильная атака) 12...♕e7 13.e3 ♘xe5 14.♔e2?! Лучше было 14.♘xe5 ♘xe5 15.♔e2 a5 16.a3 d4 17.exd4 ♘xd4 18.♗b1 ♔f5, хотя инициатива у черных.

14...a5 15.a3 ♘xf3+ 16.♔xf3 axb4 17. axb4 ♘xa1 18.♘xa1 d4! (см. диаграмму).

Еще один прорыв в центре; черные захватывают инициативу. Хотя белые и сумели позднее рокировать, они не смогли противостоять против сокрушительной атаки. Черные выиграли на 31-м ходу.

Удар на фланге, противоположном тому, где атакует соперник, часто заставляет его замешкаться или даже уйти в оборону, но будьте настороже. Если ваш король под атакой, а вы начинаете контратаку против пешечной структуры соперника, он, скорее всего, сочтет это блефом и не обратит на нее внимания. Пока вы будете заняты выигрышем пешек, вашему королю могут поставить мат. Верно и обратное: вот пример из партии против чемпиона США 2003 года.



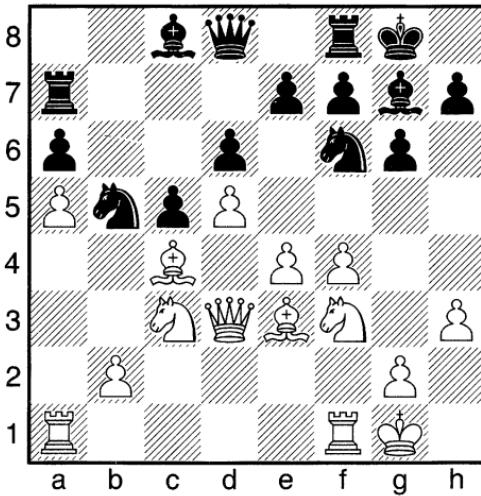
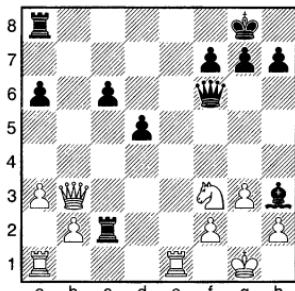
**А.Шабалов – И.Хмельницкий**  
Чемпионат США, Парсиппани 1996  
После 16.♘d4

Уничтожив чернопольного слона черных несколько ходов назад, белые настроились на эндшпиль, где их конь, расположившись на c5 или d4, будет сильнее черного слона. Пока взоры белых устремлены на ослабленный ферзевый фланг черных, те начинают *контратаку* против белого короля. Атаку необходимо начинать немедленно, поскольку ее успех основан на двух *временных* факторах: контроле над открытой линией «е» и том обстоятельстве, что белый конь находится далеко от королевского фланга.

16... ♕g5! 17. ♔c3 ♕e4 18. ♔d2 ♕h3 19. g3? (более осторожным было согласие перейти в худший эндшпиль после 19. ♕xh3 ♕xd2) 19... ♕e2 20. ♔f3 ♕g6 21. ♕fe1 ♕xc2 22. ♕b3 ♕f6! (см. диаграмму).

Белые вынуждены отказаться от атаки на ферзевом фланге и переключиться на защиту. Черные сумели преобразовать временные преимущества в материальное и добились победы на 37-м ходу.

Удар против атакующей фигуры (или фигур) является наиболее впечатляющим примером *контратаки*, поскольку вы наносите удар там, где соперник чувствует себя наиболее уверенно. Такой удар часто сопряжен с *тактикой или жертвой*.



А.Дозорец – И.Хмельницкий

Филадельфия 1992

После 17. ♔e3

### Типичная позиция из динамичного волжского гамбита.

Белые оказывают давление в центре, готовя стандартное продвижение e4-e5. Черные испытывают недостаток в пространстве и вынуждены меневрировать на ферзевом фланге, не забывая о грозящем прорыве. Однако тактические нюансы позиции позволили мне ударить прямо по гордости белых – его центру: 17... $\mathbb{Q}xc3!$  18. $\mathbb{b}xc3$  (белый ферзь должен защищать пешку e4) 18... $\mathbb{Q}xe4!$  Но черные все равно забирают пешку! Белые вынуждены расстаться с драгоценной пешкой, поскольку после 19. $\mathbb{Q}xe4?$   $\mathbb{Q}f5$  их ферзь неожиданно оказывается пойманым в центре доски. После 19. $\mathbb{Q}fc1$   $\mathbb{Q}f6$  черные выиграли на 27-м ходу.

### Рекомендации

Чтобы улучшить свои навыки перехода в контратаку, вам необходимо проделать следующее:

- 1) улучшить тактическое зрение, чтобы вовремя распознавать возможности комбинаций и мелкой тактики;
- 2) улучшить стратегическое понимание;
- 3) изучить различные технические приемы ведения обороны и атаки по хорошим руководствам;
- 4) изучать *прокомментированные* партии некоторых из выдающихся «защитников» – Ласкера, Петросяна, Карпова и других;
- 5) попрактиковаться в разыгрывании тренировочных позиций против компьютера.

Используйте ту же литературу, что была рекомендована в отчетах по разделам *Атака и Защита*. Кроме того, советую изучить книгу *«Defense and Counterattack Techniques in Chess»* Льва Полугаевского и Якова Дамского.

## Защита: различные приемы

«Выигрывает партию тот, кто ошибается предпоследним!»

Савелий Тартаковер, гроссмейстер

С моими основными идеями, касающимися атаки, вы уже хорошо ознакомились. Большинство из них применимо также при рассмотрении темы *Защита*.

Если ваша позиция хуже, вы должны прежде всего уделять внимание обороне и только во вторую очередь искать способы проявить активность. Это не значит, что надо играть пассивно, не обращая внимания на возникающие возможности решительных действий. Просто слегка умерьте свои амбиции и будьте больше ориентированы на оборону. Слишком часто я был свидетелем того, как игроки «рвали на себе рубаху» и быстро проигрывали, хотя их позиция была еще далека от безнадежной и пары аккуратных ходов было бы вполне достаточно, чтобы защититься, получая всего лишь чуть худшую позицию.

Помимо чистой защиты часто используются другие оборонительные приемы: профилактика, размены и контратака.

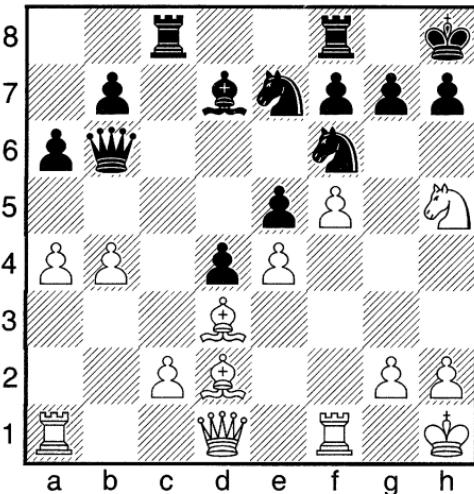
Прибегая к чистой защите, вы просто мобилизуете свои фигуры, с тем чтобы замедлить или вовсе остановить атаку. Теория профилактики была развита Ароном Нимцовичем; она состоит в избыточной защите ключевых пунктов, чтобы в будущем предупредить возможную против них атаку (или сделать ее менее опасной). Когда используется прием разменов, позиция упрощается, угрозы исчезают — даже хотя бы и ценой небольших «отступных». Защищающийся полагается на свое мастерство ведения эндшиля и знание базовых эндшильных позиций. Контратака — наиболее острое оружие, способы ее ведения были обсуждены в предыдущей главе.

Рассмотрим мою партию против экс-чемпиона США Ника де Фирмиана из чемпионата США 1995 года. Здесь вы увидите, как применяются на практике все описанные выше приемы.

*(См. диаграмму на следующей странице)*

Структура белых пешек «указывает» в сторону моего короля, центр блокирован, и мой король чувствует себя «одиноким» на королевском фланге. Белые ферзь, ладья, конь и слон готовы непосредственно «участвовать в событиях», в то время как пешка f5 обеспечивает пространственный перевес. Все признаки грядущей сильной атаки налицо.

В течение последующих нескольких ходов я пытался использовать все из известных мне общепринятых приемов защиты: 19... $\mathfrak{Q}xh5$  20.



Н. де Фирмиан – И.Хмельницкий

Модесто 1995

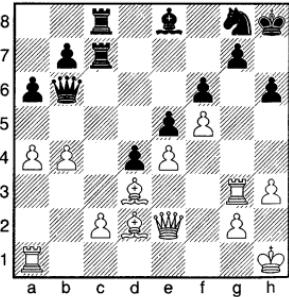
После 19.  $\mathbb{Q}h5$

$\mathbb{Q}xh5$  f6 21.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}g8$  22.  $\mathbb{Q}h3$  h6 23.  $\mathbb{Q}g3$   $\mathbb{Q}e8$   
24.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}f7$  25. h3  $\mathbb{Q}fc7$  (см. маленькую диаграмму).

Прошло 6 ходов, и я стал чувствовать себя гораздо лучше: уничтожена одна из нападавших фигур (конь); защищены поля вокруг короля (f6, g6, g7, h6); подведен поближе конь, просто «на всякий случай» (профилактика); активизированы ладьи по линии «с» (всегда можно подумать о жертве на с2). Динамическая игра продолжалась до глубокого эндшпилля с обоюдными ударами. В конечном счете партия закончилась вничью на 62-м ходу.

Хорошая дебютная подготовка поможет вам получить удобную игру с самого начала партии и избежать необходимости вести защиту в жестком миттельшпиле.

Развитие тактического зрения и умения рассчитывать варианты поможет вам улучшить свою игру при защите острых позиций. Умение защищать худшие эндшпильные позиции очень важно для практической игры, и вы должны стремиться к расширению своих познаний в области базовых позиций.



### **Рекомендации**

Для развития умения защищаться вам следует:

- 1) улучшить тактическое зрение и способность распознавать угрозы;
- 2) разработать *дебютный* репертуар и ознакомиться с типичными позициями в различных дебютных схемах;
- 3) запомнить большое количество стандартных эндшпильных позиций и различных эндшпильных планов;
- 4) изучить различные приемы защиты по соответствующим руководствам;
- 5) изучать *прокомментированные* партии выдающихся «защитников» — Ласкера, Петросяна, Карпова и других;
- 6) попрактиковаться в разыгрывании различных тренировочных позиций против компьютера.

**Новичкам** и игрокам **Класса С** следует сосредоточиться на № 1. Помимо книг, рекомендованных в отчете по разделу *Тактика*, я бы рекомендовал *«How to Defend in Chess»* Колина Крауча.

Игрокам **Класса В** и **Класса А** следует сосредоточиться на № 1–3. Опять-таки, в *«How to Defend in Chess»* Колина Крауча вы найдете богатый материал.

Для **Экспертов** и **выше** важно обратить внимание на все разделы — от № 1 до № 5. Помимо книги Крауча, упомянутой выше, я также рекомендую книгу Марка Дворецкого *«Attack and Defense»*.

## Дебют: играйте правильно с самого начала!

«Быстрое развитие – основа основ игры в дебюте!»

Артур Юсупов, гроссмейстер

Дебют является одной из самых трудных областей для освоения. Он постоянно развивается сразу по двум ясно выраженным направлениям. Многие старые линии подвергаются ревизии и обновлению, причем оценка иногда меняется кардинально. Помимо этого *дебютные* варианты простираются всё дальше и дальше, и уже не удивляешься тому, что шахматисты, не достигшие даже мастерского уровня, делают начальные 10–20 ходов почти не думая – «по книжке».

Благодаря современным информационным технологиям каждый любитель с персональным компьютером и соответствующим набором программ может:

- 1) легко получить доступ к 2 миллионам партий, начиная от древних и заканчивая сыгранными «вчера»;
- 2) отсортировать и суммировать данные, сформировать дерево вариантов со всей нужной статистикой;
- 3) воспользоваться сильными «движками» (компьютерными программами), когда данных не хватает или они недоступны.

Белковому шахматисту остается изучить и понять идеи, а также по возможности запомнить необходимые варианты.

Задача кажется не такой уж сложной, да? Рассмотрим типичный случай: вы проделали указанные выше действия и тут получаете очередной номер журнала, где приводится новая партия, в которой встретившаяся новинка «убивает» начисто один из играемых вами вариантов. Оценка варианта меняется кардинально, и вам приходится положить его «на полку», а процесс поиска приемлемой линии игры начать сначала. Это случается очень часто, и вам приходится в поте лица трудиться над своим дебютным репертуаром. Ваши будущие противники также имеют доступ ко всей информации, к которой имеете доступ вы, и будут только рады наказать вас за плохую дебютную подготовку.

Ничего не поделаешь, постановка дебютного репертуара требует прежде всего большой работы! Но не грустите, а примите во внимание следующее:

- 1) вы не одиноки – ваши будущие противники сталкиваются с теми же трудностями при дебютной подготовке: просмотром и запоминанием огромных объемов информации в очень ограниченное время;
- 2) главным в вашей дебютной подготовке является методология: если вы определились с дебютным руководством, с технологией ведения ис-

следовательской работы и разработали план дальнейшей работы — вы вооружены всем необходимым на ближайшие годы. Теория будет меняться, но методы останутся практически теми же;

3) готовьтесь, но знайте меру. Когда вы достаточно подготовились к дебютам, партия будет решаться в миттельшпиле или эндшпиле. Не жалейте времени на изучение этих стадий.

Рассмотрим мою подготовку в защите Алексина — дебюте, который я играю за черных много лет. После ходов 1.e4  $\mathbb{Q}f6$  2.e5  $\mathbb{Q}d5$  3.d4 d6 4. $\mathbb{Q}f3$  g6 5. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}b6$  6. $\mathbb{Q}b3$   $\mathbb{Q}g7$  7. $\mathbb{Q}g5$  e6 8. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}e7$  9. $\mathbb{Q}e4$  dxе5 10. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}b4+$  11.c3  $\mathbb{Q}a5$  (см. диаграмму) возникает динамическая позиция, которую я изучал, опираясь на мой анализ дебютной подготовки экс-чемпиона США Льва Альбурты.

Основным я посчитал 12. $\mathbb{Q}f6$ , и после 12...0-0 13. $\mathbb{Q}xg7$   $\mathbb{Q}xg7$  14. $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{Q}g8$  15. $\mathbb{Q}xe5$  у белых незначительное преимущество. Я хорошо подготовился к этой линии, как вдруг в чемпионате Украины мастер (ныне гроссмейстер) Юрий Крупка неожиданно сыграл 12. $\mathbb{Q}f6+!?$  После долгих размышлений я сделал серию хороших ходов: 12... $\mathbb{Q}f8$  13.d5!? e4! Но после 14. $\mathbb{Q}f4$  я ошибся — 14... $\mathbb{Q}a6?$  и вышел из дебюта с кошмарной позицией (которую мне, однако, удалось защитить).

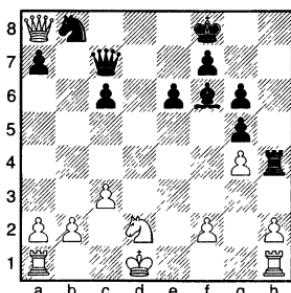
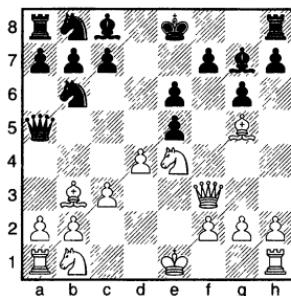
То, что я попал в трудное положение (а заодно и в цейтнот) так рано в одном из моих любимых дебютов, заставило меня посмотреть внимательнее на позицию, возникающую после 12. $\mathbb{Q}f6+.$  Гораздо удобнее изучать эту весьма динамическую позицию дома, не испытывая давления турнирных условий. Я нашел любопытную идею — жертву *качества*, которая либо даст мне сильную атаку, либо позволит выиграть ферзя, либо и то и другое!

Менее чем через год мне представилась возможность проверить качество моей дебютной подготовки в партии против сильного и опытного международного мастера Эдуарда Мнацаканяна из Армении. Как и Крупка, он сыграл 12. $\mathbb{Q}f6+$ , но на этот раз я был во всеоружии!

### Э.Мнацакян — И.Хмельницкий

Югославия 1989

После 12... $\mathbb{Q}f8!$  13.d5!? e4! 14. $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{Q}xd5!$  15. $\mathbb{Q}xd5$  h6! 16. $\mathbb{Q}xe4$   $\mathbb{Q}xg5$  17. $\mathbb{Q}xb7$   $\mathbb{Q}h4!$  18.g4  $\mathbb{Q}xb7$  19. $\mathbb{Q}xb7$   $\mathbb{Q}xf6$  20. $\mathbb{Q}xa8$   $\mathbb{Q}e5+$



21.  $\mathbb{Q}d1 c6!$  22.  $\mathbb{Q}d2 \mathbb{Q}c7!$  возникло положение на предыдущей диаграмме.

Пока мой соперник отчаянно пытался найти выход из положения, я испытывал удовольствие от происходящего на доске.

Ведь я изучал возникшую позицию дома и сейчас мог «стричь купоны».

Силы белых разобщены, а сверх того, вызволение пойманного на a8 ферзя им дорого обойдется: 23.  $a4 \mathbb{Q}g7$  24.  $\mathbb{Q}a3 \mathbb{Q}d7$

25.  $\mathbb{Q}b3 \mathbb{Q}b6$  (см. диаграмму) 26.  $\mathbb{Q}xb6$  (26.  $\mathbb{Q}e8 \mathbb{Q}h8$ ) 26...  $\mathbb{Q}xb6$  27.  $a5 \mathbb{Q}xb2$  28.  $\mathbb{Q}xc6 \mathbb{Q}xc3$ , и белые сдались.

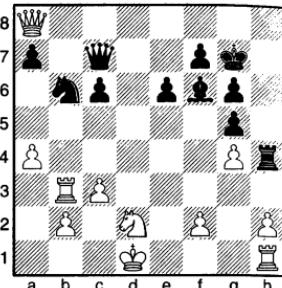
После игры мой соперник качал головой и жаловался на то, что проиграл партию, не сделав ни единой ошибки, кроме одной: выбрал не тот вариант.

В Экзамене я акцентировал ваше внимание на необходимости знаний общих принципов, а также тактических идей, присущих конкретному дебюту. Истинный уровень вашей дебютной подготовки определяется тем, как хорошо вы разобрались в вариантах, которые применяете. Вернитесь к последним игранным вами партиям и подумайте над тем, насколько комфортно вы себя чувствовали по выходе из дебюта. Не важно, к какому выводу вы придете: будьте готовы учиться каждый день, поскольку новые идеи возникают все время, и ваш следующий соперник, возможно, как раз работает над одной из них!

### **Рекомендации**

Чтобы улучшить свою игру в *дебюте*, вам необходимо проделать следующее:

- 1) освоить общие *дебютные* принципы: значение центра, необходимость быстрого развития, обеспечение безопасности короля и пр.;
- 2) подобрать дебюты, основываясь на своем вкусе, и изучить в них базовые планы, тактические идеи, а также запомнить короткие варианты;
- 3) развить вариантно-ориентированный репертуар, основанный на доступных книгах и имеющихся программных продуктах;
- 4) написать собственную книгу по дебютам, где будет дан детальный (ход в ход) анализ каждого варианта, который вы играете. Вам следует определить свои ответы на каждый разумный ход вашего возможного соперника;
- 5) попрактиковаться в разыгрывании применяемых вами *дебютов* против компьютера.



**Новичкам** следует сконцентрировать свое внимание на № 1. Прочтите книгу *«Winning Chess Openings»* Ясера Сейравана и *«Mastering the Opening»* Байрона Джекобса.

Игрокам **Класса С** и **Класса В** следует уделить внимание пунктам № 1 и № 2. *«The Ideas behind Chess Openings»* Ройбена Файна (стратегия) и недавно изданная *«Энциклопедия дебютных ошибок»* Анатолия Мацукеvича (тактика) вам очень помогут. Многие из недавно выпущенных книг по дебютам из серии *«Starting out...»* обеспечат вам хороший фундамент, когда вы приступите к более детальному изучению какого-либо дебюта.

Игроки **Класса А** и **Эксперты** едва ли доживут до миттельшпиля без проведения подготовки согласно № 3. **Мастерам** и **выше** следует подготовить собственные и очень детализированные дебютные книги (№ 4). Помимо стандартных шахматных программ типа ChessBase и Chess Assistant, рекомендуются «продвинутые» книги по дебютам, написанные ведущими специалистами. Например, если вы играете *французскую защиту*, рекомендую книгу Льва Псахиса, который играл этот дебют на высшем уровне в течение многих лет. Немало ценных рекомендаций общего характера вы найдете в книге *«Секреты дебютной подготовки»* Марка Дворецкого.

Периодические издания *«Шахматный информатор»* и *«New in Chess»* предлагают большое количество теоретических разработок, почерпнутых из партий гроссмейстеров.

Всем советую практиковаться в разыгрывании дебютов против игровых программ. Остановите игру после 15–25 ходов и оцените итоги дебюта.

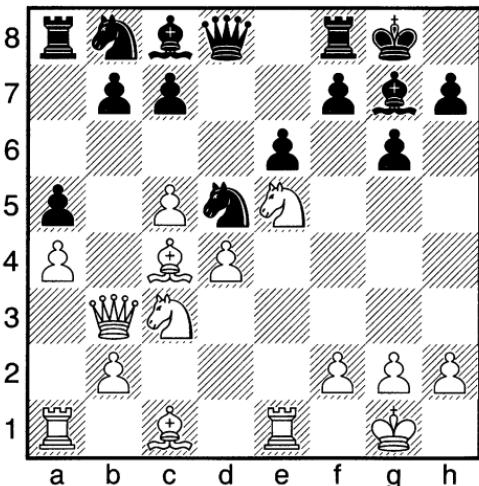
## Миттельшипиль: сложность возрастает

«Прежде эндшипля боги поместили миттельшипиль»  
Зигберт Тарраш, гроссмейстер

Когда вы закончили развитие фигур, спрятали короля в безопасном месте и готовы к сражению – начинается *миттельшипиль*. Он считается наиболее трудной фазой шахматной партии. Исход более 70 процентов партий решается именно в *миттельшипиле*.

Чтобы добиваться успеха в *миттельшипиле*, вам необходимо умело сочетать ваши *тактические и стратегические* навыки. Обычно начинают с использования типичных планов игры в *миттельшипиле*, пытаясь направить игру в выгодное русло. Вскоре вам придется решать, надобно вам *атаковать* или *защищаться*.

Перед вами пример интересного *миттельшипилля* против мастера ФИДЕ Эмори Тейта – одного из наиболее опасных негроссмейстеров среди тех, кто участвует в проводимых в США турнирах.



**Э.Тейт – И.Хмельницкий**  
Филадельфия 2000  
После 15.¤c3

Эмори подловил меня в одном из своих любимых вариантов *защиты Алексина*. Моя позиция быстро ухудшилась, и своим последним ходом (15.¤c3) Тейт открыл боевые действия. Он увеличил давление на

коня d5 – единственное украшение моей позиции. Я вынужден был отказаться от 15...с6 из-за 16.¤e4 с прицелом на d6 и держа в уме ♜g5. Мне также не понравилось как 15...¤xc3 16.bxc3, так и 15...¤b4 16.¤e3. Будущее мое казалось унылым до тех пор, пока я не увидел 15...¤c6! Чем больше я изучал этот ход, тем больше он мне нравился. Белые ответили наилучшим образом: 16.¤xc6 (16.¤xd5 ¤xd4 17.¤d3 exd5 с маленьким плюсом; 16.¤xf7 ¤xf7 17.¤xd5 ¤xd4 18.¤a2 ¤c2 с выигрышем) 16...bxc6 (укрепляя коня d5) 17.¤e4. Белые предлагают пешку d4. Спасибо, не надо – 17...¤a6! (см. диаграмму).

Черные решили проблему «плохого» слона с8: 18.¤xh6 ¤xh6 19.¤g5? (только способствует моим планам) 19...¤b8 20.¤d3 ¤a7 21.¤ed1. Предлагая 21...¤b7. Я готов исполнить другую пешку, но я вновь отказываюсь от дара: 21...¤b7. Я готов исполнить другое стратегическое решение – обменять мою пешку a5 на его b2. Мой план состоял в том, чтобы с помощью активных фигур атаковать его пешки d4 и c5. Меня мало заботит его пешка «а».

22.¤d2 ¤xb2! 23.¤xa5 ¤d8 24.¤d2 ¤b3! (см. диаграмму).

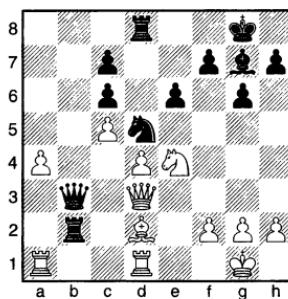
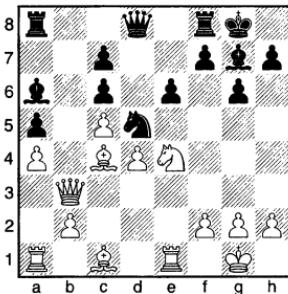
Я горжусь этим ходом! Белый ферзь играет важную роль в защите и мог оказаться полезным в будущей атаке. Мой же ферзь как атакующая фигура ничего особенного собой не представляет. После размена ферзей оставшиеся черные фигуры «навалились» на слабые белые пешки, и мой противник остался без контригры!

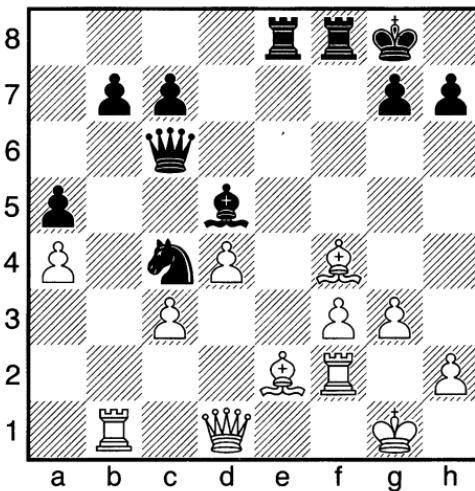
Рассмотренная партия показывает, что хорошая *стратегия* имеет для *миттельштиля* чрезвычайно важное значение. Также при наличии достаточных предпосылок следует быть внимательным к *тактическим возможностям, комбинациям и жертвам*.

В качестве следующего примера приведу партию против очень опытного гроссмейстера Дмитрия Гуревича из чемпионата США 1995 года (Модесто, Калифорния).

(См. диаграмму на следующей странице)

Жертвой пешки на ранней стадии дебюта я вскрыл позицию. Все фигуры черных расположены почти идеально и готовы атаковать при первой возможности.





Д.Гуревич — И.Хмельницкий

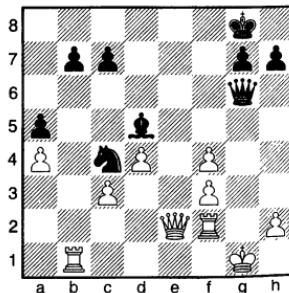
Модесто 1995

После 24.  $\mathbb{B}b1$

Потенциальными целями являются пешки a4, f3, слон e2, и даже ладья b1 не может чувствовать себя в безопасности. Более того, именно нахождение ладьи на b1 явилось мотивом предпринятой мною комбинации: 24...  $\mathbb{B}xe2!$  После 25.  $\mathbb{B}xe2$   $\mathbb{Q}xf3$  черные не только отыграли *качество*, но и прихватили по дороге пешку. Восстановив материальное равенство, черные сохранили все выгоды своего положения и вскоре выиграли партию.

Еще хуже было 25.  $\mathbb{B}xe2$ , так как, отдав другую ладью за слона — 25...  $\mathbb{Q}xf4!$  26.  $gxf4$ , черные вернули бы назад ладью путем 26...  $\mathbb{Q}g6+$  (см. диаграмму) и получили бы приятное окончание «две легкие фигуры против ладьи».

Надо помнить, что успех в *миттельштиле* напрямую связан с *дебютной* подготовкой и умением разыгрывать *эндштиль*. Знание характерных для *миттельштиля* планов является неотъемлемой частью вашей *дебютной* подготовки. Оно нередко дает возможность привести игру к уже знакомым вам *миттельштильным* позициям. Прочно усвоенные навыки игры в *окончаниях* помогут вам правильно оценивать различные разменные операции, возможность проведения которых часто возникает в *миттельштиле*.



### **Рекомендации**

Чтобы улучшить свою игру в *миттельштиле*, вам необходимо:

- 1) изучить принципы игры в *миттельштиле*;
- 2) улучшить *тактическое* зрение (см. отдельный отчет – здесь и далее имеется в виду глава по данной теме);
- 3) поработать над *дебютами* (см. отдельный отчет). Планы должны намечаться уже в дебюте;
- 4) улучшить технику разыгрывания *эндштиля* (см. отдельный отчет);
- 5) изучить классические примеры и расширить понимание *стратегических* идей, лежащих в основе применяемых вами дебютов;
- 6) попрактиковаться в разыгрывании различных *миттельшильных* позиций против компьютера.

**Новичкам** следует сфокусировать свое внимание на пунктах № 1 и № 2.

Рекомендуемая литература: *«Logical Chess»* Ирвина Чернева и *«Understanding Chess Move by Move»* Джона Нанна.

Игроки **Класса С** и **Класса В** должны обратить свое внимание на пункты № 1–4. *«Моя система»* Аарона Нимцовича – подходящий материал для чтения на этой стадии. Также рекомендую *«Simple Chess»* Джона Эммса.

Игрокам **Класса А** и **Экспертам**, уже читавшим *«Мою систему»*, следует переиграть партии из классической книги *«Междунородный турнир гроссмейстеров. Цюрих-1953»* Давида Бронштейна. Также рекомендую изучить недавно изданную книгу *«Road to Chess Improvement»* Алекса Ермолинского.

**Мастера и выше** многое почерпнут из книг Дворецкого *«Позиционная игра»* и *«Attack and Defense»*.

Многие интересные *миттельшильные* позиции следует изучить, разыгрывая их против компьютера. Всегда давайте себе достаточно времени для обдумывания – по крайней мере 15 минут на партию. После 10–15 ходов останавливайте игру и оценивайте получившуюся позицию. В случае необходимости разыграйте одну и ту же позицию несколько раз подряд. Иногда полезно менять цвет, чтобы получить представление о позиции и с другой стороны.

## Эндишпиль: максимальный результат при минимальном материале!

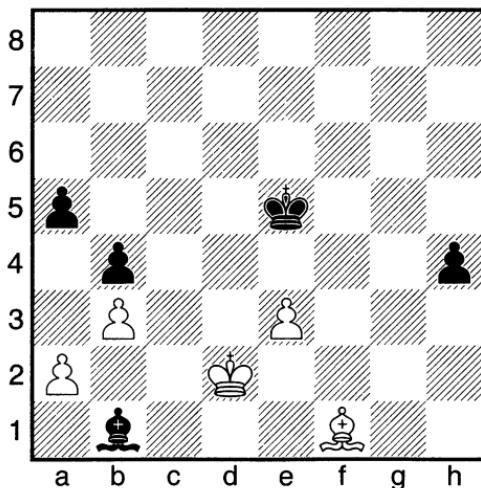
«Умелое разыгрывание окончаний — важное, но редко встречающееся качество»

Говард Стэнтон

Эндишпиль — это такая стадия шахматной партии, которой часто уделяется слишком мало внимания при подготовке. Вы интуитивно принижаете его значение при изучении шахмат, поскольку вам кажется, будто вам редко придется его разыгрывать. Однако по мере того, как вы будете набираться опыта, эндишпиль всё чаще начнет встречаться в ваших партиях. Если в эндишпиле вы чувствуете себя «в своей тарелке», он станет опасным оружием в ваших руках, и вы будете к нему стремиться, поскольку каждый размен приближает вас к позициям, в которых вы чувствуете себя как рыба в воде.

Чтобы играть эндишпиль хорошо, вы должны изучить *стандартные эндишпили, стратегические* принципы, *тактические* идеи и развить свои *счетные* способности.

В следующем примере, взятом из партии против международного мастера, я использовал *стратегическую* идею, *жертву* и *расчет* для того, чтобы преобразовать позиционное превосходство в легкий выигрыш.



**Р.Делон — И.Хмельницкий**

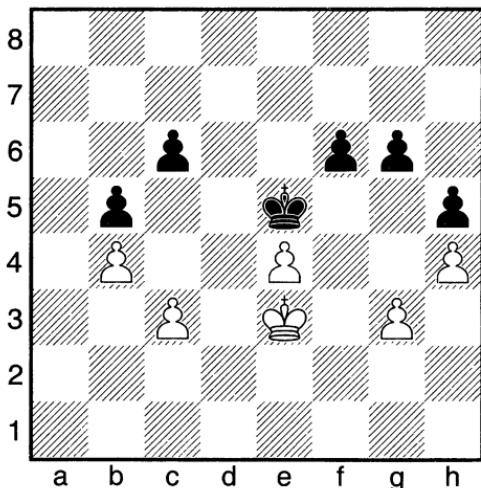
Филадельфия 1993

После 59. ♔d2

Черные доминируют; скоро они выиграют слона за пешку «h» и пешки ферзевого фланга. Шансы белых на ничью минимальны; они могут надеяться на поимку черного слона ( $59\diamond x a2$   $60.\diamond c2$  и  $61.\diamond b2$ ) или жертву слона за пешку «h» с последующим разменом пешек за свою пешку «b».

Я решил допустить поимку моего слона, поскольку за это белым придется заплатить дорогую цену: они будут вынуждены отдать все свои оставшиеся пешки. Белого короля будет «связывать» защищенная проходная b4, мой же король без помех выиграет слона за пешку «h». После этого он вернется на ферзевый фланг и «кончит дело». Я рассчитал такой вариант:  $59\diamond x a2$   $60.\diamond c2$   $\diamond e4$   $61.\diamond b2$   $\diamond x b3$   $62.\diamond x b3$   $\diamond x e3$   $63.\diamond a4$   $\diamond f2$   $64.\diamond h3$   $\diamond g3$   $65.\diamond e6$   $h3$ , и белые сдались, так как пешки черных ферзевого фланга неприкосновенны. Если белые возьмут пешку a5, их слону не справиться в одиночку с двумя пешками ( $66.\diamond x a5$   $h2$   $67.\diamond d5$   $b3$ ).

Стандартная *тактическая* идея (которую я впервые увидел в этюде Н.Д.Григорьева) и аккуратный *расчет* послужили основой победного результата в следующей блицпартии на ICC.



**LionHeart – Mazsola**

Интернет 2003

После **54.g3**

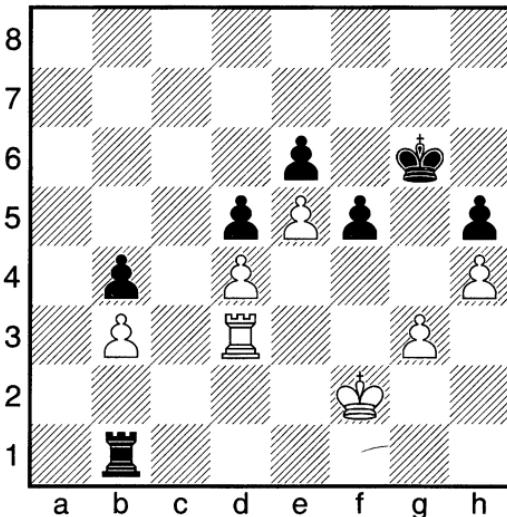
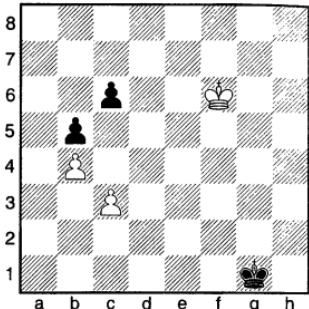
В этой позиции из трехминутки, когда на моих часах оставалось всего лишь несколько секунд, мне удалось перехитрить игравшего против меня гроссмейстера. Своим последним ходом **54.g3** я поставил ловушку, в которую мой противник угодил после естественного **54...g5**. Черные хотят

создать отдаленную проходную (в случае 55.hxg5? fxg5), но теперь, как гром среди ясного неба, следует 55.g4!! Неожиданно активность короля становится черным не на пользу, так как им потребуются дополнительные усилия, чтобы подключить его к борьбе с моей проходной пешкой «h». Черные быстро проиграли: 55...gxh4? 56.gxh5 f5 57.h6 f4+ 58.♔f3 ♔f6 59.e5+, и черному королю не остановить обе пешки.

Примечательно то, что черные проигрывали даже при лучшем ответе 55...hxg4!. Например: 56.h5 ♔e6 (56...f5 57.h6 f4+ 58.♔e2 ♔f6 59.e5+) 57.♔f2 ♔f7 58.♔g3 ♔g7 59.♔xg4 ♔h6 60.♔f5 ♔xh5 61.♔xf6 g4 62.e5 g3 63.e6 g2 64.e7 g1 65.e8+ ♔h4 66.♔h8+ ♔g3 67.♔g7+ ♔f2 68.♔xg1+ ♔xg1 (см. диаграмму).

Простой пешечный эндшпиль любопытным образом трансформируется в ферзевый, а затем опять в пешечный. Теперь белый король легко собирает пешки, и перед нами новая трансформация опять-таки в ферзевый эндшпиль. Однако на этот раз ферзь только у белых!

Следующее *статическое* ладейное окончание иллюстрирует интересную стратегическую идею, основанную на трансформации.



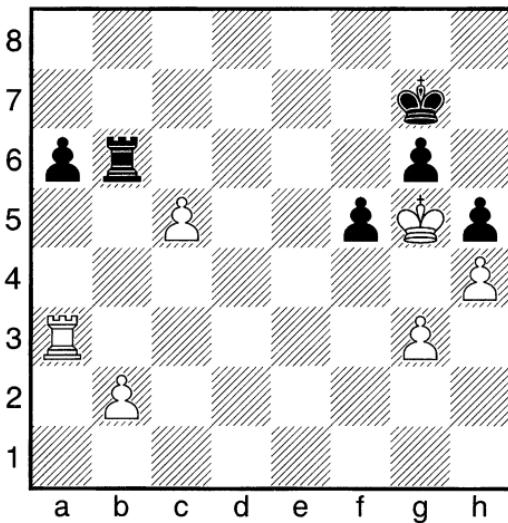
А.Михальчишин – И.Хмельницкий

Югославия 1991

После 73.♔f2

Черная ладья доминирует над белой – последняя, однако, вполне успешно справляется с защитой своих слабых пешек. Черный король должен подключиться к борьбе, но как? После в известной мере интуитивного 73...f4! белые могут играть 74.♕f3! (вместо слабого 74.gxf4? ♔f5), не только оставляя отрезанным короля черных, но и активизируя свою ладью. Все же я посчитал, что черная ладья может с большим успехом охотиться за пешками, нежели ее визави! После 74...♗b2+ 75.♔g1 ♘fxg3! 76.♗f6+ ♔g7 77.♗xh6 ♘h2! 78.♗d6 ♘xh4 79.♗xd5 ♘e4 80.e6 h4 ладья черных заняла идеальную позицию, а их пешки готовы «накатить». Последовало: 81.♗h5 ♘xd4 82.e7 ♔f7 83.♗h7+ ♔e8 84.♔g2 ♘g4 85.♔g1 g2, и белые сдались. Они в *цугцванге* и вынуждены расстаться с пешкой e7.

Напоследок забавный пример того, как один из ключевых *стратегических* принципов эндшпилля – *активизация короля* – дал обратный эффект.



Г.Гарсия – И.Хмельницкий

Филадельфия 1994

После 83.c5

Мы оба испытывали недостаток времени, причем у меня оставалось менее минуты до конца партии. Господство белых неоспоримо благодаря очень активному королю и гораздо лучшей пешечной структуре. Всё, что требовалось от гроссмейстера Гарсия, – это перевести ладью на открытую линию «d» и поставить ее либо на d6, либо на d7. Однако его последний ход 83.c5?? – ошибка, в результате которой у меня появилась

удивительная возможность. После внезапного 83...  $\blacksquare b4!$  сдаться пришлось уже белым ввиду неотвратимой угрозы 84...  $\blacksquare g4\#$ . Король белых оказался слишком активным!

### Рекомендации

Чтобы улучшить игру в эндшпиле, вам следует проделать следующее:

- 1) изучить простые эндшпильные идеи;
- 2) изучить базовые эндшпильные позиции (подробности в отдельном отчете);
- 3) изучить стандартные тактические эндшпильные идеи;
- 4) поработать над счетными способностями с помощью решения этюдов;
- 5) изучить типичные сложные эндшпили;
- 6) попрактиковаться в разыгрывании различных окончаний против компьютера.

**Новичкам** следует сконцентрироваться на пункте № 1. Хороший материал для чтения вы можете найти в брошюре «Что нужно знать об эндшпиле» Юрия Авербаха.

Игрокам **Класса С** и **Класса В** следует заняться пунктами № 1–3. Классический труд Ройбена Файна «Basic Chess Endings» обеспечит вам хороший теоретический базис, а в «Учебнике шахматных окончаний» Сархана Гулиева вы найдете материал для упражнений. Программа Advanced Chess School (Convekta Ltd.) является превосходным инструментом для практических занятий.

Игрокам **Класса А** и **Экспертом** следует поработать по пунктам № 1–4. Помимо книг Файна и Гулиева, отмеченных выше, я бы порекомендовал «Fundamental Chess Endgames» Карстена Мюллера и Дэвида Лампerta, а также «Учебник эндшпилля Марка Дворецкого».

**Мастерам и выше** следует заняться по всем пунктам от № 1 до № 5. Помимо перечисленных выше книг, обратите внимание на книгу Михаила Шерешевского «Стратегия эндшпилля». Также программа Chess Endgame Training (Convekta Ltd.) послужит вам превосходным инструментом для тренировки.

Кроме того, игрокам **Класса А** и **выше** крайне полезно было бы включить в программу подготовки решение этюдов. Моим любимым является сборник этюдов Льва Куббеля. Для тех, кто намерен использовать компьютер, программа Studies (Convekta Ltd.) явится отличным инструментом для тренировки.

## Тактика: восхитительный фейерверк на шахматной доске

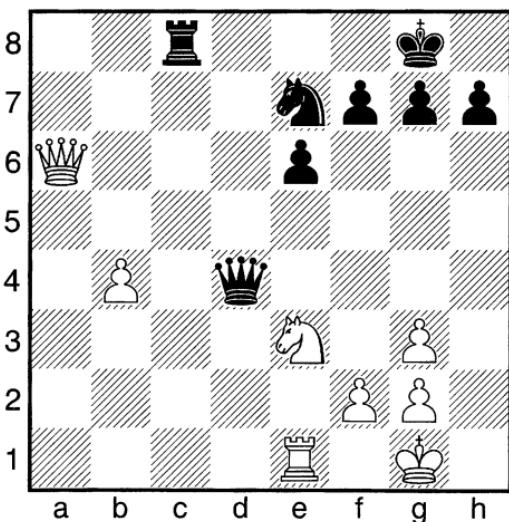
«Шахматы на 90 процентов состоят из тактики».

Рихард Тейхман, гроссмейстер

Тактические операции, и в частности маленькие комбинации, более всего нравятся шахматистам и весьма ценятся любителями шахмат. Главная причина этого заключается в том, что типичная *тактика*, основанная на форсированных продолжениях, угрозах прямого действия и внезапных жертвах, состоит обычно из коротких вариантов, которые нетрудно понять.

Сердцевиной каждой комбинации является *тактический мотив*. Например: слабая последняя горизонталь, перегрузка, незащищенный фигура и т.п. Научитесь распознавать мотивы и вы станете мастером тактики. Вам также необходимо изучить различные тактические приемы: *двойной удар* (например, *вилка*), *отвлечение*, *завлечение*, *связка*, *линейная атака*, *уничтожение защитника* и другие.

Рассмотрим следующий пример.



**И.Хмельницкий – А.Кабатянский**

Украина 1986

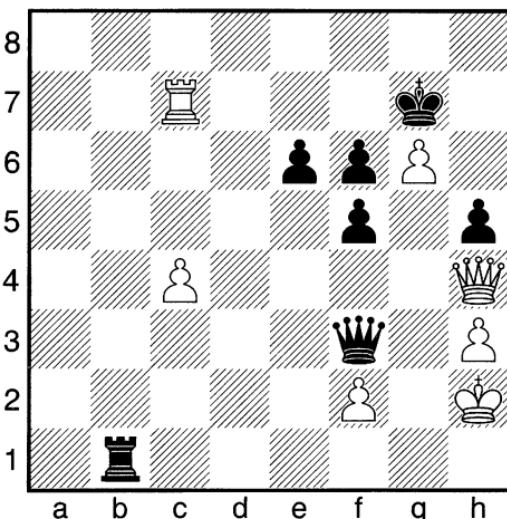
Ход белых!

Мотивы: слабая 8-я горизонталь, незащищенный конь e7, являющийся единственным защитником ладьи с8.

Приемы: отвлечение, расчищение горизонтали, уничтожение защитника.

1.  $\mathbb{Q}f5!$ , и черные сдались: они не могут защитить одновременно коня, ладью и 8-ю горизонталь. В случае 1... $\mathbb{e}xf5$  (1... $\mathbb{w}f6$  2.  $\mathbb{Q}xe7+$   $\mathbb{w}xe7$  3.  $\mathbb{w}xc8+$ ; 1... $\mathbb{w}e8$  2.  $\mathbb{Q}xd4$ ) 2.  $\mathbb{w}xc8+$   $\mathbb{Q}xc8$  3.  $\mathbb{Q}e8\#$  черный король получает мат. Обратите внимание на то, что заманчивое 1.  $\mathbb{Q}d1$  не проходит ввиду 1... $\mathbb{w}xb4!$  После 2.  $\mathbb{w}xc8+$   $\mathbb{Q}xc8$  3.  $\mathbb{Q}d8+$  черный ферзь прибывает как раз вовремя: 3... $\mathbb{Q}f8$  с лишней пешкой в окончании.

Столь же интригующей, как *тактика*, имеющая целью выигрыш (мат или выигрыш материала), является *тактика*, имеющая целью ничью (*вечный шах, пат, уничтожение ресурсов для выигрыша*).



Д.Тизли – И.Хмельницкий

Парсиппани 2001

После 39.  $\mathbb{Q}c7+$

Белых как будто уже ничто не может спасти, поскольку шахи вскоре кончатся, а черные уже готовятся поставить мат. Наличие пешки с4 исключает идею *пата*, поэтому белым остается надеяться только на *вечный шах*. Находясь в сильном цейтноте, я видел, что после 39... $\mathbb{w}xg6$  белые могут избежать мата путем 40.  $\mathbb{w}g3+$   $\mathbb{w}xg3+$  41.  $\mathbb{w}xg3$ . Хотя у черных были прекрасные шансы на выигрыш, я так не сыграл. Вместо этого я избрал 39... $\mathbb{w}h6$ , что казалось мне быстрейшим способом закончить партию. Лишь только я сделал ход на доске, как понял, что упустил соперника с крючка. После 40.  $\mathbb{Q}h7+$   $\mathbb{w}xg6$  (и нет больше шахов, ведь так?) 41.  $\mathbb{Q}h6+!$

У-ups! Жертвуя ладью, белые добиваются *вечного шаха*. Чтобы избежать мата, черные должны взять ладью: 41... $\mathbb{Q}xh6$  42. $\mathbb{Q}xf6+$   $\mathbb{Q}h7$  43. $\mathbb{Q}f7+$ . Ничья!

Помимо изучения типичных мотивов и методов, вы должны поработать над своей способностью к визуализации. Развитие умения предвидеть различные защиты и способности приоравливать свои действия к меняющейся обстановке послужит залогом успешного завершения предпринимаемых вами комбинаций. Работать над совершенствованием тактического мастерства следует в двух четко выраженных направлениях: изучать, понимать и запоминать как можно больше методов и мотивов, с одной стороны, и совершенствовать алгоритм выбора правильного хода, с другой (это, по сути, другое определение для термина *расчет*).

*Двойная атака, вскрытая атака и связка* – в числе наиболее часто используемых тактических приемов.

*Тактика* является одним из наиболее привлекательных элементов шахмат, но многие игроки не понимают, что она является важной частью общей *стратегии*. *Стратегия* зиждется на общих идеях и планировании, *тактика* же основана на конкретных вариантах. Неверно было бы строить свою игру исключительно на тактических идеях. Правильно строить игру на здоровом стратегическом фундаменте и изыскивать тактические идеи, ведущие к улучшению своей позиции или сокращению «мучений» соперника.

### **Рекомендации**

Чтобы улучшить свое *тактическое зрение*, вам следует проделать следующее:

- 1) изучить некоторые базовые угрозы – мат, выигрыш материала и т.д.;
- 2) изучить базовые тактические мотивы;
- 3) приучить себя к готовности расстаться с материалом;
- 4) поработать над визуализацией;
- 5) понять силу и слабости ловушек;
- 6) изучить комплекс тактических идей, присущих каждой стадии партии;
- 7) улучшить *счетные способности* (см. подробный отчет).
- 8) поработать в целом над тактическим зрением.

**Новичкам** следует сфокусировать свое внимание на том, что собой представляют угрозы, и освоить некоторые базовые тактические операции. Добротный материал для чтения, касающийся матовых мотивов, вы найдете в книге Фреда Рейнфельда *«1001 Brilliant Ways to Checkmate»*. Также я настоятельно рекомендую книгу Сергея Иващенко *«Учебник шахматных комбинаций» (т. 1)*.

Игрокам **Класса С и Класса В** следует поработать над пунктами № 1–4. Помимо упомянутых выше книг, я рекомендую книги Джона Холла *«Chess Tactics for Juniors»*, Сергея Иващенко *«Учебник шахматных комбинаций» (т. 2)* и Фреда Рейнфельда *«1001 Winning Sacrifices and Combinations»*. Хорошим способом попрактиковаться в развитии визуализации является разыгрывание коротких партий (5–10 ходов) вслепую и решение задач и этюдов, не передвигая фигур.

Игрокам **Класса А и Экспертов** не следует ограничиваться изучением основ *тактики*. Одним из важных преимуществ в практической игре является умение распознать различные ловушки и тактические идеи. Следует запомнить как можно больше стандартных мотивов и типичных методов. Моими любимыми книгами являются *«Combinational Motif»* Максима Блоха и *«Учебник шахматных комбинаций» (т. 2)* Сергея Иващенко.

**Мастерам** в наши дни никак не обойтись без овладения в совершенстве тактическими навыками. Следует постоянно решать этюды, чтобы быть в должной форме. Я рекомендую перед турниром ничем не заниматься, кроме работы над тактической зоркостью. Компьютерная программа CT-ART (Convekta Ltd.) представляет собой прекрасный инструмент для упражнений. В недавно опубликованном учебнике Александра Мазы *«Учебник шахматных комбинаций» (т. 3)* также собрано много полезных упражнений.

## Стратегия: есть ли у вас план?

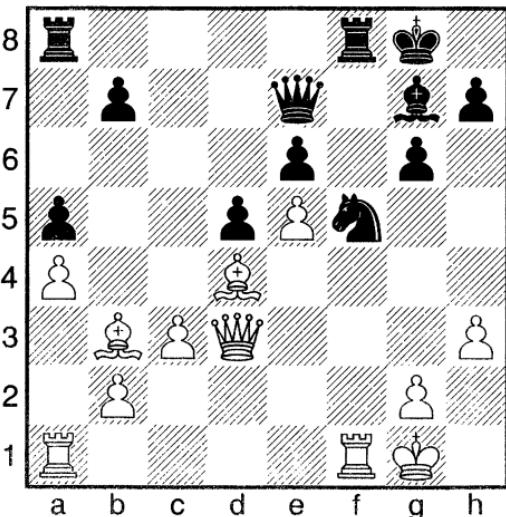
«Умение оценивать позицию не менее важно, чем способность рассчитывать варианты!»  
Михаил Ботвинник, шестой чемпион мира

Каждый раз, делая ход, вы как-то для себя его обосновываете. Такой подход называется *стратегией*. Чем глубже вы обдумаете свои действия, тем лучше будет результат. Шахматы – это борьба, постоянный конфликт намерений и идей, и вы должны быть хорошим стратегом, если хотите победить. От глобального планирования к конкретному расположению фигур и общему маневрированию – все эти и многие другие компоненты стратегии должны присутствовать в каждой партии, которую вы играете.

Можно выделить следующие компоненты глобальной *стратегии*:

- а) аккуратная оценка позиции;
- б) краткосрочное и долговременное планирование;
- в) распознавание планов соперника и соответствующая перенастройка собственных планов;
- г) выявление ходов-кандидатов.

Следующая партия определила победителя Национального конгресса 2001 года, что позволило мне участвовать в чемпионате США-2002.



Дж. Саркар – И. Хмельницкий  
Филадельфия 2001  
После 24.  $\mathbb{W}d3$

В этот момент мой противник, опытный международный мастер, предложил ничью. Отчасти этот результат был для меня приемлемым, поскольку я попадал в чемпионат США, но при этом отпадал от борьбы за 1-е место. Как бы вы поступили на моем месте и почему?

Я начал критически оценивать свою позицию, взвешивая все ее плюсы и минусы. Достоинствами позиции белых являются *пара* слонов и преимущество в *пространстве*. Достоинства моей позиции менее очевидны: более гибкая пешечная структура, слабость белой пешки e5 и неэффективные белые слоны. Основной вывод — моя позиция не хуже, и у меня есть все основания продолжать борьбу.

Ближайшая цель состоит в улучшении расположения своих фигур и недопущении активизации белых слонов. Долговременный план такой: активизировать своего слона; найти способ либо надавить на пешку e5, либо, в случае размена на d4, нажать на пешку d4; также полезно разменять ферзей, так как белый играет важную роль в защите.

Теперь об идеях белых, которые мне необходимо было принять в расчет:

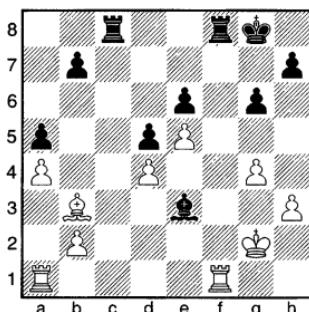
- а) продвижение c3-c4, чтобы испортить мои пешки и активизировать слона b3;
- б) продвижение g2-g4, чтобы прогнать сильного коня;
- в) атака на мои пешки ферзевого фланга путем, например, ♕b5.

Затем я определился с ходами-кандидатами: ♕c7, ♕g5, ♕h4, h7-h5 и ♕ac8. Партия продолжалась так: 24... ♕ac8 25.g4 ♕g5 26.♔h1 ♜xd4 27.cxd4 ♜h6 28.♔g2 ♕e3 29.♕xe3 ♜xe3 (см. диаграмму).

Взгляните на позицию, которая возникла после всего лишь 5 сделанных ходов. Грамотная стратегия привела к явной доминации черных.

Плюсы белых испарились, черные сохранили лучшую пешечную структуру, у них выгодно расположены фигуры и ясные цели для атаки. Поскольку позиция изменилась так быстро, здесь полезно было ее вновь тщательно проанализировать и сформулировать новую стратегию. В итоге я выиграл партию и разделил 1-е место в турнире.

Запомните твердо: хотя тактические удары могут принести вам много очков и доставить немало приятных минут, только продуманная стратегия способна обеспечить постоянный успех.



### **Рекомендации**

Чтобы развить успешное *стратегическое мышление*, вам необходимо:

- 1) научиться здраво оценивать позицию;
- 2) понять ключевые стратегические идеи, специфические для каждой стадии шахматной партии;
- 3) освоить основы грамотного планирования;
- 4) научиться распознавать планы вашего противника и успешно их нейтрализовывать;
- 5) уметь чувствовать момент, когда позиция требует переоценки;
- 6) расширить ваши знания согласно пункту № 2, уделяя основное внимание тем *дебютам*, которые вы применяете, типичным *миттельшильным* позициям, которые вы часто получаете, а также базовым *эндшипилям*;
- 7) научиться терпению, гибкости и решимости в нужный момент;
- 8) попрактиковаться в разыгрывании различных тренировочных позиций против компьютера.

**Новичкам** следует сосредоточить свое внимание на пунктах № 1 и № 2. Существует много хороших учебников для начинающих. Один из моих любимых – *«Winning Chess Strategies»* Ясера Сейравана.

Игрокам **Класса С** и **Класса В** следует сконцентрироваться на пунктах № 1–3, а также попытаться включить в свой арсенал некоторые из элементов, приведенных в пункте № 4. Книги *«Logical Chess Move by Move»* Ирвина Чернева и *«Reassess your Chess»* Джереми Силмана как раз то, что нужно.

Игрокам **Класса А** и **Экспертом** следует поработать по пунктам № 1–7. *«Strategy for Tournament Player»* Льва Альбурта и Сэма Палатника – хороший материал для чтения. Кроме того, изучение типовых позиций *миттельшиля* и даже стратегии *эндшиля* следует считать прямым дополнением дебютной подготовки. Книга *«Winning Pawn Structures»* Алекса Бабурина предоставляет богатый материал, касающийся позиций с изолированной центральной пешкой.

**Мастера** и **выше** должны развивать свое стратегическое понимание до очень высокого уровня, так как даже малейшая стратегическая неаккуратность может привести к непоправимым последствиям. Помимо указанной выше книги Бабурина, я рекомендую *«Позиционную игру»* Марка Дворецкого и *«Стратегию эндшиля»* Михаила Шерешевского.

Игровые программы помогут вам изучить дебютные стратегии в вариантах, которые вы применяете. Специальное программное обеспечение, такое как *Strategy 1* и *Strategy 2* (Convekta Ltd.), ориентированное на тренировку, будет вам хорошим помощником.

## Расчет: предвидение ходов противника!

«Определите все возможные ходы-кандидаты,  
и вы избежните серьезных опасностей».

Александр Котов, гроссмейстер

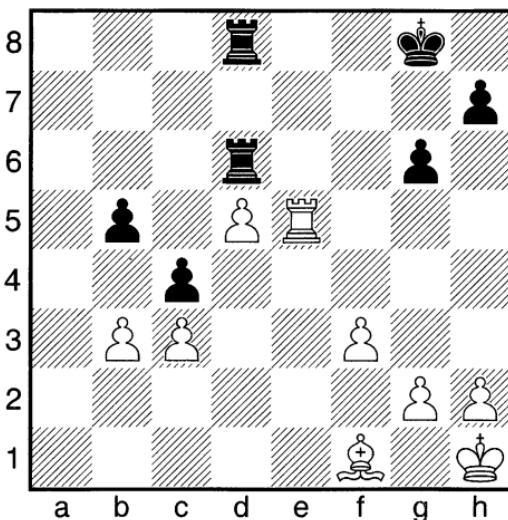
Последовательность ходов называется *вариантом*. Попытка предвидеть ходы противника, а также определение того, как вы будете на них реагировать, называется *расчетом*. Чем лучше вы подготовитесь к ответу своего противника, тем более качественным окажется ваш собственный ход.

Когда надо считать варианты, а когда следует прибегать к общей оценке? Правила просты и определяются характером позиции:

а) когда позиция *статическая* – то есть отсутствуют тактические и стратегические угрозы с обеих сторон, – *расчет* не является необходимым, и при выборе ходов следует применять стратегическое планирование;

б) когда позиция *динамическая*, специфические ходы, которые либо создают угрозы, либо их нейтрализуют, находить легче, выстраивая из них конкретные варианты (цепочки).

Рассчитываемый вариант может быть простым – почти прямой цепочкой без ответвлений, а может быть и очень сложным, напоминающим дерево, когда практически на каждом ходу возможны ответвления.



Б.МакКарти – И.Хмельницкий  
Филадельфия 1994  
После 32.b3

Без качества и под угрозой потери еще одной пешки мой противник – сильный мастер ФИДЕ – сыграл просто 32.b3. Поскольку я находился в цейтноте, белые решили создать *динамическую* позицию, заставив меня «сжечь» свое время на расчет сложных вариантов. Я принял вызов и нашел следующий четкий вариант: 32...cxb3 33.♗xb5 b2 34.♗e1 ♗xd5! (34...♗a8 также выигрывало) 35.♗c4 ♔f8 36.♗xd5 ♗xd5 (см. диаграмму).

Я должен был рассчитать вариант точно, поскольку возвращал *качество*. Мне помогло то, что у белых не было особого выбора. Они были практически вынуждены перейти к этой позиции, в которой у них нет способа предотвратить ♗a5-a1. Ввиду матовых угроз по слабой 1-й горизонтали после 37.♗b1 ♗a5 белые сдались.

Расчет вариантов требует повышенной точности, если они включают в себя *жертву*, поскольку ожидается, что от данный материал будет возвращен, и потому в расчет необходимо принимать все возможные защиты. Отсылаю читателя к партии **Хмельницкий – Йоксимович** из главы, посвященной *жертвам* (стр. 289). В *миттельшпиле*, когда приходится рассматривать множество атакующих и оборонительных опций, варианты зачастую очень сложны и напоминают «дерево». Остается простор и для интуиции, поскольку временами открываются новые ресурсы, по мере того как развертывается конкретный вариант.

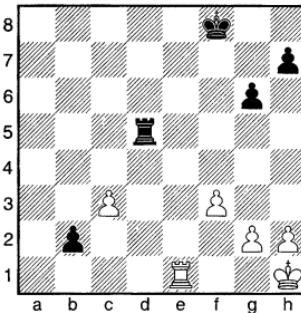
Чтобы добиваться успеха, вы должны аккуратно рассчитывать варианты, когда позиция «вibрирует» и полна различных угроз. Однако и здесь надо знать меру, поскольку, рассчитывая слишком глубоко, вы можете потратить чрезесчур много времени и энергии, а это может привести к проигрышу прекрасно поставленной партии!

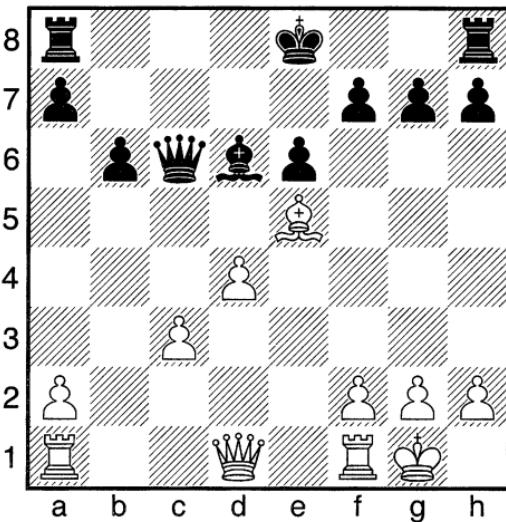
Не все *динамические* позиции требуют счетной работы; в некоторых достаточно беглого взгляда. Рассмотрим пример из моей партии против Михаэля Брауде.

(См. диаграмму на следующей странице)

Позиция скорее несбалансированная: у белых инициатива, основанная на преимуществе в развитии, у черных же лучшая пешечная структура.

Я отчаянно искал взрывающий ход, который бы не дал черным осуществить рокировку, каковая, если бы противнику удалось ее выполнить, повела бы к нейтрализации моего временного преимущества.





**И.Хмельницкий – М.Брауде**

Парсиппани 1993

После 16...  $\mathbb{N}$ xc6

Ничего хорошего я не видел в варианте 17.  $\mathbb{Q}$ xd6  $\mathbb{N}$ xd6 18.  $\mathbb{Q}$ a4+  $\mathbb{Q}$ d7. Слишком рискованно 17.  $\mathbb{Q}$ xg7 – достаточно одного взгляда на 17...  $\mathbb{Q}$ g8 с «рентгеном» пешки g2 через слона g7. Но... «Эврика!» – я нашел решение: 17. d5!! Лишь только я увидел этот ход, и всё стало понятно даже без глубокого расчета вариантов. Черные не могут взять пешку ферзем, так как в этом случае они теряют слона. Взятие на d5 пешкой «некрасиво»: после  $\mathbb{Q}$ xg7 и  $\mathbb{Q}$ e1+ пешечная структура черных разрушается, а король застrevает в центре без какой-либо компенсации. И наконец, если ферзь отходит, я могу как подлить масла в огонь путем  $\mathbb{Q}$ xg7, так и перейти в спокойное ладейное окончание с лишней пешкой. После 17...  $\mathbb{Q}$ c5 я выбирал второй вариант: 18.  $\mathbb{Q}$ xd6  $\mathbb{N}$ xd6 19. dxе6  $\mathbb{N}$ xd1 (19...  $\mathbb{Q}$ xe6?? 20.  $\mathbb{Q}$ e1) 20. exf7+  $\mathbb{Q}$ x f7 21.  $\mathbb{Q}$ fxd1. В итоге белые выиграли ладейный эндшпиль.

В окончаниях, особенно пешечных, варианты зачастую проще, они становятся прямолинейными, напоминая «стволы деревьев». Но вам надо быть готовым к тому, чтобы считать дальше и отдавать себе отчет в том, что в отличие от миттельшиля здесь шанса исправить допущенный промах, скорее всего, не представится. См. LionHeart – Mazsola и Делон – Хмельницкий в главе, посвященной эндшпилю (стр. 268–269).

Твердое знание стандартных эндшпильных позиций облегчит вам процесс выбора хода, позволяя закончить расчет сразу по достижении позиций, планы игры в которых вам уже знакомы, а результат известен.

Относитесь бережно к своему времени и затратам энергии! По мере накопления опыта вы начнете понимать, когда следует считать варианты, а когда достаточно положиться на свою интуицию.

### **Рекомендации**

Чтобы улучшить свои *счетные* способности, от вас потребуется следующее:

- 1) научиться визуализировать доску;
- 2) практикуясь в основах *тактики*, продвигаться в расчетах далее первого хода. Определяйте все разумные защитительные ходы и старайтесь находить пути их преодоления;
- 3) научиться считать короткие варианты. Поначалу записывайте варианты на бумаге, если это помогает вам организовать свои мысли;
- 4) решать задачи, используя доску, но не передвигая фигур;
- 5) разыгрывать вслепую короткие партии и учебные позиции (не более 10 ходов);
- 6) научиться распознавать положения, когда надо считать варианты, а когда нет;
- 7) попрактиковаться в расчете сложных **комбинаций**, стараясь не упустить из виду оборонительные ресурсы, – в противном случае считайте свое решение полностью неправильным;
- 8) включить решение *этюдов* и *динамических эндшпилей* в график своей тренировочной работы.

Поскольку *расчет* является составной частью практических всех аспектов игры, вам следует поработать со всеми книгами, рекомендованными в других отчетах. Основное внимание следует уделить книгам, указанным в частях *Тактика*, *Жертва* и *Распознавание угроз*. Также настоятельно рекомендую программные пакеты *CT-ART* и *Studies* (Convekta Ltd.).

## Базовые позиции (эндшпиль)

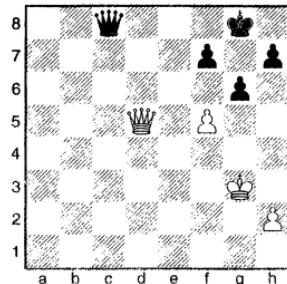
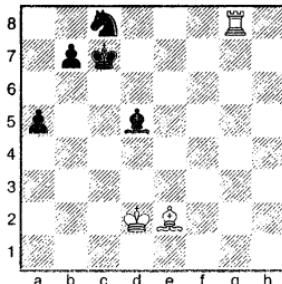
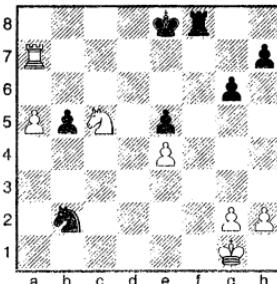
«Слабость в эндшпиле есть недостаточное знание теории и является следствием слабой технической оснащенности».

Марк Дворецкий, тренер

Каждый эндшпиль может быть отнесен к одной из основных категорий, в зависимости от оставшегося на доске материала. Для каждого типа окончаний есть определенное число базовых позиций, с которыми квалифицированный шахматист должен быть знаком, чтобы разыгрывать их успешно. Типично для этих позиций то, что они содержат малое количество фигур и пешек. Поэтому их легко разнести по категориям, исходя из того, какие характерные фигуры остались на доске. Например, король и пешка против короля (раздел пешечных окончаний), или ладья против ладьи и двух пешек (ладейные окончания), или пешка на 7-й горизонтали против ферзя (пешки против ферзя) и т.д.

Знание большого числа базовых позиций необходимо для достижения успеха в разыгрывании окончаний. Чем обширнее будут ваши знания, тем легче будет вести свой «корабль» в безбрежном океане возможных эндшпильных позиций. Обычно разыгрывание сложного эндшпилля – при большом числе оставшихся на доске фигур и пешек, необходимости рассмотрения различных идей, оценки ходов-кандидатов и расчета сложных вариантов – не является «легкой прогулкой». Держу пари, что вы испытаете немалое облегчение, если сумеете распознать характерные черты возникшего эндшпилля и провести надежные параллели с одной из уже знакомых вам базовых позиций.

В приведенных позициях попытайтесь дать ответы на вопросы: кто стоит лучше? каковы лучшие ходы и варианты? каков ожидаемый результат?



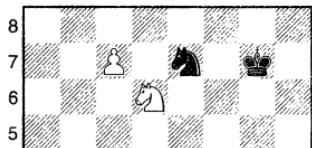
**№ 1. Хмельницкий – Дж.Поэрс**  
Нью-Йорк 1993  
Ход белых!

**№ 2 И.Хмельницкий – С.Якушин**  
Киев 1983  
Ход белых!

**№ 3 Р.Каннингем – И.Хмельницкий**  
Лансдейл 1994  
Ход черных!

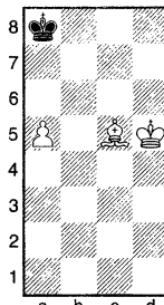
Потратите несколько минут для ответа на поставленные выше вопросы, а затем взгляните на диаграммы с гораздо меньшим числом фигур на доске. Надеюсь, что некоторые, если не все, покажутся вам знакомыми.

№ 1а

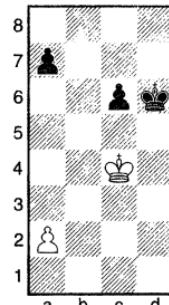


Во всех позициях –  
ход белых!

№ 2а



№ 3а



На диаграмме № 1а белые выигрывают сразу, используя стандартный тактический прием – 1.  $\mathbb{Q}f5+$ , отвлекая коня с поля e7, где он предупреждает ход  $c8\mathbb{Q}$ .

Позиция № 2а – это стандартная ничья. Несмотря на огромный материальный перевес, белые выиграть не могут. Три критических момента, которые должны для этого совпасть, в наличии: у белых ладейная пешка («а» или «h»); у них слон «не того» цвета (он не может атаковать поле превращения пешки); черный король достиг поля превращения пешки.

Позиция № 3а более сложная. Без пешек на вертикали «а» позиция была бы ясно ничейной. Стратегия черных заключается в попытке выигрыша пешки белых, не потеряв при этом свою пешку «с». В подобных позициях верным является правило: *если белая пешка не находится на своей начальной позиции – черные выигрывают всегда. Иначе говоря, черные выигрывают, только если белая пешка находится на своей начальной позиции.* Поэтому на диаграмме № 3 черные выигрывают.

А теперь вернемся назад и вновь посмотрим на диаграммы № 1–3. Заметили ли вы сходство между ними и № 1а–3а? Знание базовых идей позволяет мне сравнительно легко найти верный ход в каждой из них.

В позиции № 1, несмотря на свое бесспорное превосходство и различные заманчивые продолжения, я расслабился, только когда нашел форсированный вариант: 1.  $\mathbb{Q}a8+$   $\mathbb{Q}e7$  2.  $\mathbb{Q}xf8$   $\mathbb{Q}xf8$  3. a6  $\mathbb{Q}c4$  4. a7  $\mathbb{Q}b6$ , и теперь, как на диаграмме № 1а, следует стандартный коневой трюк – 5.  $\mathbb{Q}d7+$ . Белые ставят нового ферзя, и черные поэтому сдались!

На диаграмме № 2 шансы на выигрыш только у черных, и белым, похоже, предстоит трудная оборона. Но, используя стандартную идею из № 2а, я успешно завершил партию уже через 2 хода: 1.  $\mathbb{Q}xc8+!$   $\mathbb{Q}xc8$  2.  $\mathbb{Q}a6$ ,

и после 2...**bxab** (иначе 3.♔xb7) 3.♕c3 белый король пробирается на a1. Черные не могут этому помешать и вынуждены смириться с ничьей.

Наконец, в № 3 я без раздумий сыграл 1...♗xf5. После 2.♗xf5 gxf5 3.♔f4 f6 4.♔xf5 ♕f7 черные легко выиграли. Вот примерный вариант: 5.♔f4 ♕e6 6.♔e4 f5+ 7.♔f4 ♕f6 8.♔f3 ♕e5 9.♔e3 f4+ 10.♔f3 ♕f5 11.♔f2 ♕e4 12.♔e2 f3+ 13.♔f2 ♕f4 14.♔f1 ♕e3 (если бы белая пешка стояла на h3 или h4, черные ее легко бы выиграли, не теряя при этом своей пешки «f») 15.♔e1 f2+ 16.♔f1 ♕f3 (см. диаграмму).

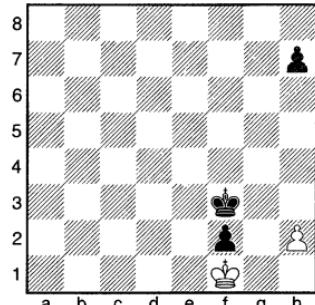
Белые в цугцванге. После 17.h4 h6! 18.h5 ♕g3 19.♔e2 ♕g2 или 17.h3 h5! 18.h4 ♕g3 19.♔e2 ♕g2 пешка черных прорывается.

Если бы черная пешка находилась не на h7, белые могли добиться ничьей, поскольку для черных важно иметь возможность выбора между 17...h6 и 17...h5 в ответ на ход белой пешки.

Из этих примеров видно, что знание определенного количества базовых эндшпилей упростит вам поиск правильного плана, так же как и нахождение хороших ходов-кандидатов – причем не важно, атакуете вы или защищаетесь. Хотя при этом необходимость счетной работы не отменяется, варианты требуется рассчитывать не так далеко. Всякий раз, как вы достигаете знакомой позиции, вы можете прекратить расчет и перейти в режим «автопилота». Чем большее число эндшпильных позиций вы заучите, тем скорее научитесь вести игру в таком формате.

Одно заключительное замечание, касающееся эволюции шахматного программного обеспечения. Несмотря на то что программы успешно начали бороться против гроссмейстеров, многие из них играли эндшпиль просто ужасно. Главная причина заключалась в бесчисленном количестве возможностей на каждом ходу и сложности идей в этой стадии партии – даже «навороченный калькулятор» не мог справиться с возникающими проблемами. Затем, и как-то вдруг, практически все программы стали «специалистами» по эндшпилю. Как это могло случиться? Ответ прост: причина в **табличных базах** (миллионы базовых эндшпильных позиций с соответствующими точными вариантами), которые загружались отдельно и стали доступны шахматным программам. Теперь, когда программа добирается до одной из этих позиций, она прекращает «думать» и просто механически воспроизводит то, что заложено у нее в памяти.

Память человека имеет свои пределы и не может соперничать с памятью компьютера, но запоминание некоторого количества стандартных позиций поможет вам с большей уверенностью чувствовать себя в эндшпиле.



## Рекомендации

Не может быть такого, чтобы вы заучили слишком много эндшпильных позиций. Поэтому, каков бы ни был уровень вашей игры, всегда есть над чем работать в этом направлении. А работа заключается в следующем:

- 1) определение базовых позиций для каждого типа эндшиля;
- 2) запоминание идей и, если необходимо, конкретных вариантов;
- 3) изучение схожих, но слегка модифицированных позиций (добавление фигур или пешек);
- 4) разыгрывание позиций против компьютера.

Всем, от **Новичков** до **Мастеров**, следует использовать одни и те же методы и изучать одни и те же позиции. Главное отличие состоит в количестве изучаемых позиций.

Начинать следует с пешечных *окончаний*, прежде всего потому, что практически каждое *окончание* может трансформироваться в пешечное. Следует изучать стандартные идеи: оппозиция, защищенная проходная, отдельная пешка, пешечный квадрат и многие другие.

Далее я бы рекомендовал изучать ключевые расстановки с разбалансированным материальным соотношением: пешки против слона (или коня), ладья против ферзя, ладья против слона (или коня) и т.д.

Наиболее часто в практической игре встречаются ладейные окончания. Среди стандартных идей: позиция Лусены, фронтальная атака, отрезание по 6-й горизонтали и т.п.

Наконец, есть буквально несколько идей, касающихся ферзевых *окончаний*, а также окончаний слон против слона или коня.

Практически одни и те же книги могут быть рекомендованы для игроков разного уровня: «Что нужно знать об эндшиле» Юрия Авербаха, классический труд Ройбена Файна «Basic Chess Endings», «Fundamental Chess Endgames» Карстена Мюллера, «Учебник эндшиля Марка Дворецкого».

Приведу мои любимые приемы тренировки:

- 1) я открываю книгу наугад, выбираю позицию и
  - а) пытаюсь найти планы игры за белых и за черных,
  - б) определяю лучший вариант,
- 2) а затем сравниваю свои ответы с примечаниями автора.

Игрокам с более высоким рейтингом следует решать *этюды*, поскольку они помогают тренировать технику *расчета*. Большинство этюдов основаны на тех или иных *стандартных эндшпильных идеях*.

Моими любимыми программами, которые я использую для тренировки, являются Studies и Chess Endgame Training (Convekta Ltd.).

## Жертва: отражайте ту единственную угрозу, которую вы не можете игнорировать!

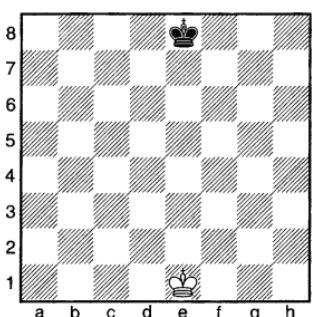
«Хорошая жертва не обязательно должна быть корректной, главное – она должна ошеломить и поставить противника в тупик».

Рудольф Шпильман, гроссмейстер

Одно из первых знаний, которое мы получаем о шахматной игре, касается относительной стоимости фигур. Конь равен трем пешкам, слон равен коню, ладья и две пешки равны двум легким фигурам, ферзь и пешка равны двум ладьям и т.д. Установив пешку в качестве единицы измерения, мы делаем все фигуры «объектом торговли» с известной стоимостью. Мы взвешиваем относительные стоимости шахматных фигур и пытаемся либо что-то выгадать, либо по крайней мере сохранить баланс. **Жертва** заставляет нас пересмотреть шкалу ценностей. Выигрыши материала является одним из наиболее важных *статических* преимуществ, но *динамика* позиции может заставить нас сфокусировать свое внимание на иных, не материального свойства, аспектах позиции.

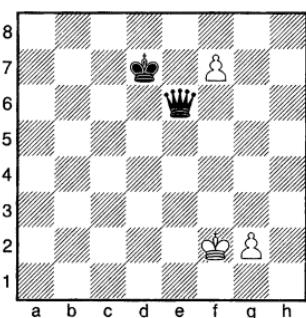
Рассмотрим следующие «крайние» случаи.

№ 1



Ход белых!

№ 2



Ход белых!

Диаграмма № 1. Слон (или конь) гораздо более ценная фигура, чем пешка; даже больше – он ценнее трех пешек. Но кого бы вы хотели иметь на доске – слона (коня) или пешку? Конечно, пешку, поскольку специфика позиции такова, что слон (или конь), в отличие от пешки, не увеличит шансов белых.

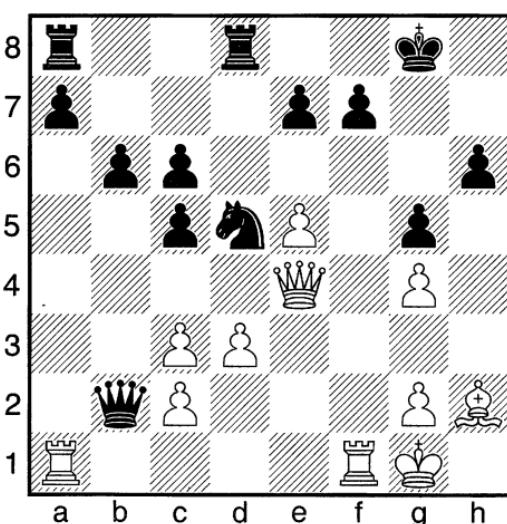
Диаграмма № 2. *Слабое превращение* – ситуация, когда пешка превращается не в ферзя, а в другую фигуру: либо с целью избежать *пата*, либо с целью использовать уникальные свойства коня. В случае «нормально-го» 1. f8 ♕ белым придется сделать 100 ходов, чтобы продвинуть свою пеш-

ку и избежать *вечного шаха*. Однако в случае 1.  $\mathbb{f}8\mathbb{Q}+$  и 2.  $\mathbb{Q}x\mathbb{e}6$  положение трансформируется в легковыигранное *стандартное окончание король и пешка против короля*: 2...  $\mathbb{Q}x\mathbb{e}6$  3.  $\mathbb{Q}g3$   $\mathbb{Q}f5$  4.  $\mathbb{Q}h4$  и т.д.

**Жертва** представляет собой действие, нарушающее материальный баланс. Жертвы бывают *реальные* и *мнимые*. Когда материал жертвуется за несвязанную компенсацию — скажем, преимущество в развитии или инициативу, то это *реальная* жертва. Но чаще встречаются жертвы *мнимые*, когда материал отдается временно, с ожиданием его скорого возврата и зачастую с неплохим «профитом». Не так уж редко жертвуется сильнейшая фигура, если есть возможность рассчитать все варианты и точно оценить получаемую в итоге выгоду. Однако очень редко жертвуется что-то более весомое, чем пешка (или пешки), легкая фигура или *качество* (ладья за легкую фигуру), за позиционную компенсацию.

Жертва является составной частью типичной *атаки*, но часто используется и в *защите*, чтобы сместить «фокус агрессии», нейтрализовать атакующие фигуры или начать *контратаку*.

Рассмотрим пару примеров из моей практики.



**И.Хмельницкий – Д.Йоксимович**

Югославия 1990

После 24...  $\mathbb{Q}g8$

Бедный черный король испытывает большие затруднения. Достаточно посмотреть на то, как плохо защищают короля пешки, сколь агрес-

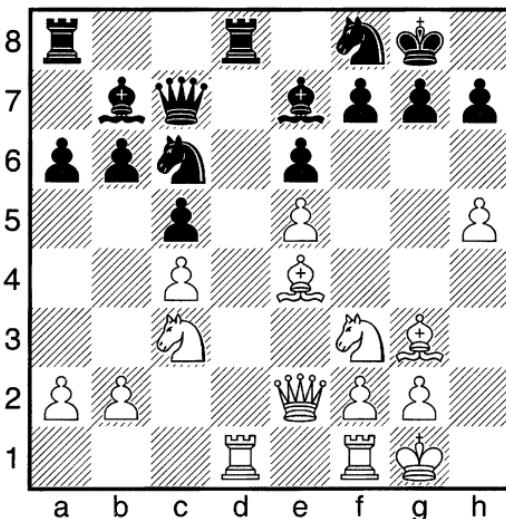
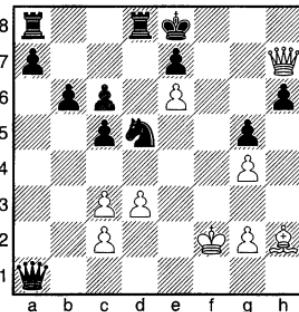
сивно настроены белые фигуры и как далеко от места событий находится черный ферзь.

Я закончил партию с помощью жертвы обеих ладей: 25.  $\mathbb{Q}xf7$   $\mathbb{Q}xa1+$  26.  $\mathbb{Q}f2!$  (не так хорошо 26.  $\mathbb{Q}f1$  ввиду 26...  $\mathbb{Q}xf1+$  27.  $\mathbb{Q}xf1$   $\mathbb{Q}g7$ , и партия далека от завершения) 26...  $\mathbb{Q}xf7$  (иначе 27.  $\mathbb{Q}h7\#$ ) 27.  $\mathbb{Q}h7+$   $\mathbb{Q}e8$  (27...  $\mathbb{Q}e6$  28.  $\mathbb{Q}f5\#$  или 27...  $\mathbb{Q}f8$  28.  $e6$ ) 28.  $e6$  (см. диаграмму).

Черные сдались, поскольку *мат* после  $\mathbb{Q}f7$  или  $\mathbb{Q}g8(h8)$  неизбежен.

Это был пример *мнимой* жертвы. Белые отдали много материала, но рассчитанный вариант вел к неотвратимому *мату*.

*Реальная* жертва была осуществлена в следующей позиции.



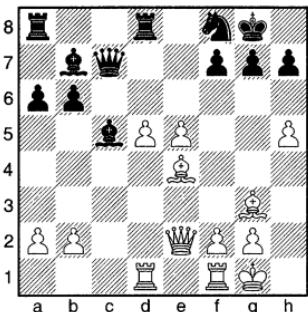
И.Хмельницкий — А.Дгебуадзе

Болгария 1989

После 17...  $\mathbb{Q}f8$

У белых инициатива и пространственный перевес, но положение черных опасений не вызывает, а открытая линия «d» обещает упрощающие размены. Я пошел на *мнимую* жертву, которая стала *реальной*: 18.  $\mathbb{Q}d5!$   $exd5$  (что еще?) 19.  $cxd5$   $\mathbb{Q}d4$  20.  $\mathbb{Q}xd4$   $cxd4$ , и здесь, вместо того чтобы отыграть пожертвованную фигуру путем 21.  $d6$ , я продолжил 21.  $\mathbb{Q}xd4$   $\mathbb{Q}c5$  22.  $\mathbb{Q}dd1$  (см. диаграмму).

Возможно, не испытывающий эмоций компьютер нашел бы здесь способ защищаться. Но я бы так не сыграл в решающей партии, если бы моим противником был «силиконовый монстр». Мой «белковый» соперник защищался не лучшим образом и быстро проиграл: 22... $\mathbb{W}d7$  23. $\mathbb{W}f3$   $h6$  24. $\mathbb{B}fe1$   $\mathbb{W}a4$  25. $\mathbb{Q}h4$   $\mathbb{B}d7$  26. $\mathbb{W}g4$   $\mathbb{Q}h8$  27. $\mathbb{Q}f6$   $gxf6$  28. $exf6$   $\mathbb{Q}g6?$  (упорнее 28... $\mathbb{Q}eb$  29. $dxeb$   $fxeb$ , и белые должны либо продолжать атаку, либо отыгрывать фигуру путем 30. $\mathbb{B}xd7$   $\mathbb{W}xd7$  31. $\mathbb{W}g7+$   $\mathbb{W}xg7$  32. $fxg7+$  и 33. $\mathbb{Q}xb7$ ) 29. $hxg6$   $hxg6$  30. $\mathbb{W}xg6$ , и черные сдались, что позволило мне занять чистое 1-е место в турнире.



### Рекомендации

Чтобы уметь применять как **реальные**, так и **мнимые** жертвы, вам следует:

- 1) понять шкалу относительной стоимости фигур и основания, на которых она построена;
- 2) улучшить *тактическое* зрение, чтобы четко рассчитывать последствия **мнимых** (временных) жертв;
- 3) изучить типовые жертвы, характерные для каждой стадии шахматной партии;
- 4) улучшить *тактическое* зрение, чтобы уметь рассчитывать дальше и чувствовать себя увереннее, жертвуя более ценные фигуры;
- 5) поработать над стратегическим пониманием и научиться распознавать положения как защитного, так и атакующего свойства, в которых жертва может оказаться полезной;
- 6) попрактиковаться в разыгрывании позиций против компьютера.

**Новичкам** следует сфокусировать свое внимание на изучении шкалы ценности фигур и попытаться научиться разыгрывать позиции с нестандартным соотношением сил. Это лучший способ понять, почему ладья обычно лучше, чем слон, а конь лучше, чем пешка. Также книги по основам *тактики* научат вас применять **мнимые** жертвы (см. рекомендации к отчету по *Тактике*).

Игрокам **Класса С** и **Класса В** следует поработать в основном над улучшением навыков применения тактики. Кроме того, я рекомендую ознакомиться с типами жертв, характерных для каждой стадии партии. Например, в дебюте вы можете часто видеть **реальную** жертву одной-двух пешек, а то и фигуры для того, чтобы задержать вражеского короля в центре. В *эндшпиле* применяются жертвы с иным идейным содержанием: например, расчищение пути для пешки к полю превращения; защита,

основанная на идее *pata*, когда последняя фигура становится «бешеной» (противник вынуждается ее забрать), и т.д. Без колебаний расставайтесь с материалом, если на то есть достаточные основания. Изучите [«1001 Winning Sacrifices and Combinations»](#) Фреда Рейнфельда, а также другие книги, рекомендованные в моих отчетах по *Тактике*, *Атаке* и *Защите*.

Игрокам **Класса А** и **Экспертам** следует интенсивно поработать над улучшением **счетных** навыков и применением **реальных** жертв. Помимо книг, упомянутых в других отчетах, я бы предложил к изучению некоторые специальные книги, которые помогут вам шире взглянуть на данный предмет: [«Теория жертвы»](#) Рудольфа Шпильмана и [«Positional Sacrifice»](#) Нейла Макдональда.

**Мастерам и выше** следует регулярно применять **реальные и мнимые** жертвы. В дополнение к уже упомянутым я рекомендую изучить книгу Агнуса Даннингтона [«Understanding the Sacrifice»](#). Помимо этого, решение **этюдов** в тренировочных занятиях поможет вам улучшить понимание значения различных факторов в их стоимостном выражении в **эндшпиле**.

Также игроки **Класса А** и **выше** многое почерпнут из изучения партий Алехина, Талия и Широва – все они мастера **реальных** жертв, а также Петросяна – гения защиты, чьей «визитной карточкой» стала жертва **качества** за чисто позиционную компенсацию.

Использование подходящего программного обеспечения можно только приветствовать. Хотя специальных программ, имеющих целью научить вас жертвовать, мне не известно, такие пакеты как [«Chess Tactics for Intermediate Players»](#) и [«CT-ART»](#) (Convekta Ltd.) окажутся вам очень полезными.

## Распознавание угроз: будьте бдительны!

«Все ошибки уже на доске, они только ждут, чтобы их сделали»

Савелий Тартаковер, гроссмейстер

Шахматы – это война, и в конце партии ожидается, что один из королей должен сдаться или умереть (получить *мат*). Вы и ваш партнер стремитесь к одному: выиграть достаточно материала, чтобы вынудить соперника сдаться или организовать прямую атаку на короля. В процессе игры вы оба создаете различные угрозы как против позиции неприятеля в целом, так и против отдельных фигур, включая короля.

Чтобы добиться успеха, вы должны научиться распознавать те угрозы, которые готовит ваш соперник, и предотвращать их. После каждого сделанного соперником хода необходимо тщательно проверить, не угрожает ли вам что-нибудь, прежде чем делать ответный ход. Есть лишь одно исключение из этого правила: если ваш следующий ход является прямой атакой на короля – шах или *мат*.

Всё остальное, включая даже нападение на ферзя, ваш противник может оставить без внимания. Угрозы различаются по многим параметрам. Они могут быть *тактическими* и *стратегическими*. Каждую стадию партии отличают свои по характеру угрозы, за которыми надо внимательно следить. Кроме того, угрозы могут быть ситуационными, например, при ведении атаки на защитные построения.

*Тактическая угроза* – это обычно угроза выиграть материал (фигуру или пешку), превратить пешку в ферзя, дать шах или заматовать короля. *Стратегическую угрозу* зачастую сложнее разглядеть, но она может быть не менее опасной, чем *тактическая*. Типичные *стратегические угрозы* – это разрушение пешечной структуры, лишение возможности рокировки, завоевание открытой линии и т.д.

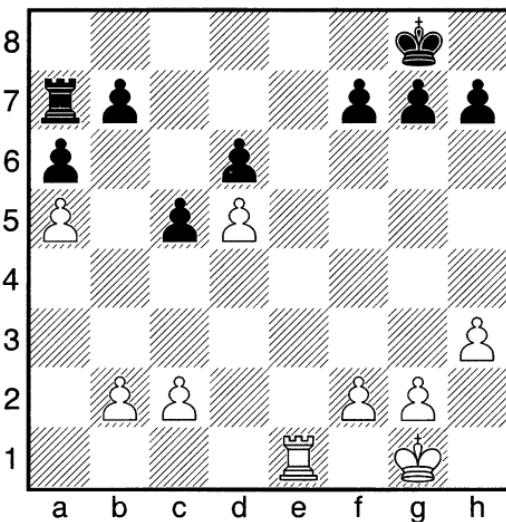
Время от времени приходится иметь дело с *тактическими* и *стратегическими* угрозами одновременно. Рассмотрим такой пример.

*(См. диаграмму на следующей странице)*

Белые угрожают поставить *мат* ходом 39.  $\mathbb{Q}e8\#$ . Чёрные по-разному могут отразить эту угрозу: 38...  $\mathbb{Q}a8$ , 38...  $\mathbb{Q}f8$  или 38...  $f6$  (g6 или h6).

Однако белые создали и *стратегическую угрозу* пробраться ладьей в лагерь чёрных путём 39.  $\mathbb{Q}e7$ . Если это удастся, она сможет «заняться» чёрными пешками. Поэтому из списка возможных ходов лучшим является 38...  $\mathbb{Q}f8$ , беря под контроль оба поля – с7 и e8 и предупреждая обе угрозы.

По мере развития партии характер угроз, которые вы должны отслеживать, постоянно меняется. В *дебюте* наибольшее внимание необходимо



И.Хмельницкий – А.Попов

Украина 1982

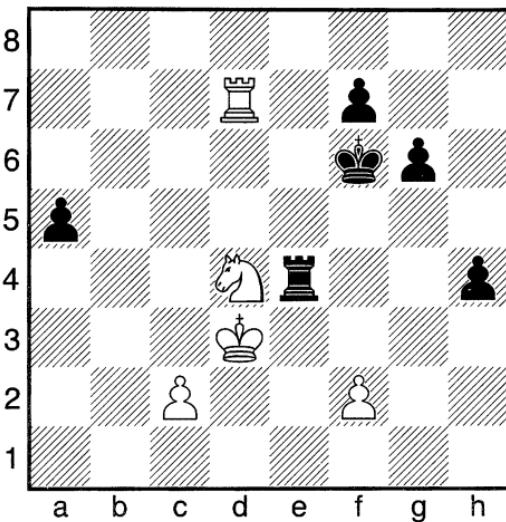
После 38. ♕xe1

мо уделять *двойным атакам, связкам* и т.д. (*тактика*) и безопасности короля. Также необходимо следить за целостностью пешечной структуры, расстановкой фигур и т.д. (*стратегия*). В *миттельштиле* возникает множество других мотивов. Обычными становятся атака на короля (*тактика*), давление на центр, контроль над открытыми линиями и т.д. (*стратегия*). Угрозы проведения пешки в ферзи, запатования или проникновения ладьи на 7-ю горизонталь характерны для стадии *эндштиля*.

Сила угрозы также меняется: потеря пешки или двух на ранней стадии партии не столь катастрофична, как в том случае, если это происходит в *эндштиле*. И наоборот, потеря права на рокировку или недостаточно защищенный король – эти факторы в *эндштиле* не являются определяющими.

В зависимости от того, насколько серьезна угроза, следует выбирать способ реагирования на нее. Наиболее важный из них, о котором часто забывают как в атаке, так и в защите, заключается в ее *игнорировании*. Помните, за исключением случая, когда ваш король попал под шах, вы всегда можете воспользоваться этой альтернативой! Если соперник угрожает матом в 1 ход, вы можете «игнорировать угрозу» с помощью шаха. Когда целью является ваш ферзь, у вас еще больше способов «игнорировать угрозу» – например, жертва или ответная атака на ферзя противника или его короля.

Вот история бравой ладьи.



**С.Гертц – И.Хмельницкий**

Филадельфия 1992

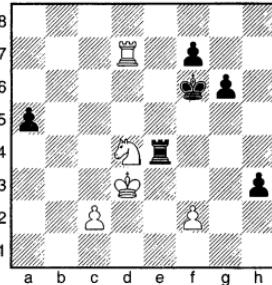
После 49.  $\mathbb{Q}d3$

У белых материальное преимущество, и им осталось только консолидировать свою позицию, после чего они приступят к продвижению пешки «с». Надежды черных связаны с пешкой h4 и временной плохой координацией белых фигур. Объективно говоря, белые должны выиграть!

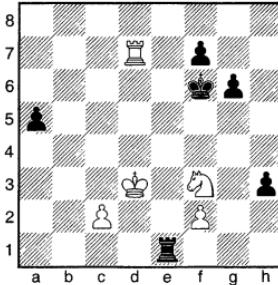
Черная ладья должна проявлять активность, максимально мешая белым наладить взаимодействие фигур. Она расположена хорошо, но находится под атакой. Как, на ваш взгляд, должны черные реагировать на нападение?

Ни как, просто проигнорировать угрозу! В партии последовало 49...h3! Вместо того чтобы защищать ладью, черные сами угрожают провести пешку «h» в ферзи. Белые не могут оставить этого без внимания: 50.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}e1!$  (черная ладья находит другое хорошее поле, причем белые брать ее не могут: 51.  $\mathbb{Q}xe1??$  h2) 51.  $\mathbb{Q}a7$  g5 52.  $\mathbb{Q}xa5$  (аналогичен продолжению в партии вариант 52.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}g7$  53.  $\mathbb{Q}xa5$  f6) 52...  $\mathbb{Q}g1!$  Уже третье поле, находясь на котором, неуязвимая черная ладья не обращает внимания на коня белых. Она так и останется незащищенной на этом поле до конца партии. После 53.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}g7$  54.  $\mathbb{Q}e4$  g4 55.  $\mathbb{Q}a5$   $\mathbb{Q}h6$  56.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}g7$  57.  $\mathbb{Q}a5$   $\mathbb{Q}h6$  58.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}g7$  была зафиксирована ничья. Ни одна из сторон не может улучшить свою позицию!

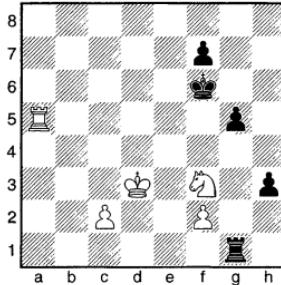
Давайте вновь взглянем на положения, в которых черная ладья не обращает внимания на угрозы:



После 49...h3!



После 50...e1!



После 52...g1!

Не важно, с какого типа угрозой и на какой стадии партии вам довелось столкнуться: каковы бы ни были другие привходящие обстоятельства, помните, что у вас всегда есть выбор между несколькими ответами.

### Рекомендации

Чтобы вовремя распознавать угрозы, вам следует:

- 1) постоянно тренировать дисциплину мышления — всегда начинать процедуру принятия решения с ответа на вопрос: какова цель последнего хода противника? есть ли угроза моему королю или другой фигуре?
- 2) улучшить *тактическое* зрение (повышать *тактическое* мастерство);
- 3) изучить типовые угрозы, характерные для каждой стадии партии;
- 4) хорошенько проработать применяемые вами *дебюты* и изучить возникающие в них типичные *тактические и стратегические угрозы*;
- 5) улучшить *счетные* навыки, чтобы более комфортно себя чувствовать при оценке последствий возникающих по ходу игры угроз;
- 6) поработать над стратегическим пониманием, чтобы с большей уверенностью распознавать стратегические угрозы;
- 7) попрактиковаться в разыгрывании различных тренировочных позиций против компьютера.

Работа по каждому из пунктов, расширение общих знаний и обретение опыта позволят вам успешно бороться с угрозами самых разных типов. Хорошим чтением по теме являются книги *«Blunders and How to Avoid Them»* Ангуса Даннингтона и *«Looking for Trouble»* Дана Хейсмана.

Вот метод тренировки, который я разработал, чтобы надежнее *распознавать угрозы*. После решения упражнений на *тактику (стратегию)* обращайте внимание на: каким мог быть последний ход, допускавший тактическую (стратегическую) идею? почему игрок мог не заметить угрозу? что он мог сделать, чтобы ее предотвратить или, может, не просто защититься, но и поставить при этом ловушку? Такой подход поможет научиться «кончиками пальцев» чувствовать грозящие опасности и расширит арсенал средств, помогающих бороться с типичными угрозами.

## Анализ собственных партий

*«Записывайте позиции, в которых вы столкнулись с проблемами и допустили ошибки».*

Лев Альбурт, гроссмейстер

Хотя большинство людей предпочитают учиться на чужих ошибках, в шахматах такой подход следует считать нереалистичным. Вы должны тщательно анализировать собственные партии, чтобы выявить допущенные вами ошибки, определяя те типы позиций, в которых ваш алгоритм принятия решений требует усовершенствования.

Вы должны стремиться к достижению следующих четырех главных целей:

- а) проверка *дебютной* подготовки;
- б) выявление поворотных моментов в партии и оценка принятых вами решений;
- в) нахождение и классификация собственных ошибок (например, тактических и стратегических, при атаке и защите и пр.);
- г) обнаружение новых идей и наилучших ходов, их анализ на предмет того, что могло бы случиться, сыграй вы сильнейшим образом.

Для достижения этих целей вам придется потрудиться. Однако даже **новичок** способен найти многие из своих ошибок, выявляя при этом более сильные альтернативы. Понятно, что поначалу вы будете обнаруживать только грубые промахи, но не огорчайтесь! Если не опускать руки и анализировать постоянно, качество примечаний будет неуклонно возрастать.

Приведу пошаговую процедуру, разработанную мною на этот случай для себя и моих учеников:

- 1) записывайте каждую турнирную партию, как только научитесь шахматной нотации;
- 2) проводите 10–15 минут после каждой турнирной партии, записывая предельно краткие примечания. Цель состоит не в анализе, а в фиксировании мыслей, приходивших к вам по ходу игры;
- 3) заносите ваши партии в базу данных сразу, как только получите доступ к компьютеру. Я использую *ChessBase*, который является в первую очередь программой сопровождения и обработки партий, а также чисто игровые программы типа *Fritz*, *Chessmaster* и другие, имеющие свои базы данных;
- 4) при введении партий вносите и начальные комментарии (пункт 2), внимательнее приглядываясь к каждому ходу и анализируя уже более серьезно. Пока не прибегайте к компьютерному анализу;

5) выделяйте некоторые критические ходы, которые, как вам показалось, явились стратегически ошибочными. Запишите пришедшие вам в голову соображения относительно более лучших ходов и идей;

6) воспользуйтесь компьютерным анализом: функцией **контроль ошибок** для обнаружения тактических промахов (обоих типов: как допущенных вами, так и не реализованных вами возможностей), **игровой** функцией для проверки стратегических находок (пункт 5);

7) оцените *дебютную* часть. Найдите хорошую «опорную» точку (между 10-м и 20-м ходами) для оценки итогов дебюта. Вывод должен быть четким, нечто вроде: «Отлично, сыграю так и в следующий раз» или «Нуждается в улучшении на 12-м ходу».

Как видите, я предлагаю использовать компьютер главным образом в качестве инструмента сопровождения данных. Используйте также такие важные свойства игровых программ (*Fritz* и другие), как:

а) поиск тактических промахов;

б) возможность применения их в качестве спарринг-партнеров в режиме «on-call» 24x7.

В одном я убежден твердо: компьютеры не научат вас *стратегии*.

Только **Экспертам и выше** следует использовать на регулярной основе компьютерный анализ при дебютной подготовке.

*Каждая сыгранная партия (не важно, победили вы в ней или проиграли) является уроком, из которого можно извлечь много полезной информации. Относитесь к подобной возможности со всей серьезностью и уж никак ею не пренебрегайте!*

## **Тренировка: 10 топ-подсказок от Хмельницкого**

1) Подыщите для себя очень сильного игрока, чей стиль вам нравится, и возьмите на вооружение его **дебютный** репертуар. Во-первых, вы можете быть уверенным, что дебюты корректны. Во-вторых, вы будете постоянно получать новую информацию, по мере того как «ваш» гроссмейстер будет принимать участие в новых супертурнирах.

2) Сконцентрируйте свое внимание на **предвидении хода противника** – то есть, прежде чем сделать ход, попытайтесь спрогнозировать его возможный ответ. Помечайте на бланке записи партии те ходы противника, которые явились для вас полным сюрпризом.

3) При каждом серьезном изменении в развитии партии необходимо наново оценить позицию и, возможно, изменить свой план.

4) Тщательно анализируйте собственные партии. Используйте шахматные программы (типа Fritz) только для выявления тактических возможностей и, до некоторой степени, проверки дебютной части. Позиционные аспекты следует изучать с тренером или с помощью более сильного игрока. Если такой возможности нет, проводите работу самостоятельно, используя компьютер в качестве спарринг-партнера.

5) Практикуйтесь в разыгрывании критических позиций **миттельштиля** и **эндштиля** из своих партий (или партий, которые вы изучаете) против шахматных программ (Fritz и т.п.).

6) Если вы обнаруживаете позицию, которую оценили неправильно (из своей партии или той, которую изучаете), сохраните ее в папке «диаграммы» или в базе данных для последующего рассмотрения. По сути дела, вы таким образом будете создавать собственную книгу тренировки. По мере накопления таких позиций начинайте их классифицировать по категориям, например: *ладейные эндшпили, атака на королевском фланге и т.д.*

7) Не придавайте чрезмерного значения рейтингу, главное – это турнирные результаты. Играйте в своей рейтинг-группе.

8) Каждая партия является учебным материалом – никогда им не пренебрегайте. Не соглашайтесь на ничью в позициях, где у вас «не хуже». Исключения: если вы физически не можете продолжать игру (больны, должны уехать и т.п.) или когда ничья обеспечивает нужный вам турнирный результат (деньги, титул, квалификацию и пр.).

9) Не играйте часто блиц (5 минут или меньше на партию).

10) Страйтесь выдерживать баланс времени на игру и учебу. Возьмите за основу правило **80/20**: начинающим следует тратить 80 процентов общего «шахматного» времени на игру и 20 – на учебу. По мере повышения рейтинга учебе следует уделять всё больше и больше времени. По достижении высокого уровня на исследовательскую работу следует отводить примерно 80 процентов времени, а на игру – только 20 .

## ПОСЛЕСЛОВИЕ: ЧТО ДАЛЬШЕ?

Мои поздравления! Вы завершили тестирование, определили свои рейтинг и звание, выявили слабые и сильные стороны и даже приобрели некоторые познания о том, как строить свою тренировочную работу. Каковы должны быть следующие шаги на пути шахматного совершенствования?

Первое, о чем следует сказать, — надо отдавать себе ясный отчет: условия тестирования значительно отличаются от турнирных. Понимание этого убережет вас как от чрезмерных восторгов, так и от ненужных волнений. Поэтому никаких сигналов «SOS», никаких «Я самый сильный во дворе!» Сосредоточьтесь на конкретных целях и путях их достижения!

Удачный тренировочный план состоит из различных компонентов:

а) детальная оценка с помощью тестирования и обзор собственных партий (минимум несколько раз в год);

б) регулярное участие в турнирах (минимум раз в месяц);

в) одновременное изучение книг по тактике и эндшпилю (регулярно);

г) изучение хорошо комментированных партий (регулярно);

д) расширение или обновление *дебютного* репертуара (периодически);

е) разыгрывание с помощью компьютера тренировочных и дебютных позиций, комментирование своих партий и дебютная подготовка.

Совмещение перечисленных компонентов — вот путь к успеху.

Пройденный тест позволил вам определить свои самые слабые места.

Вы также могли изучить мои рекомендации и некоторые идеи, полезные для тренировочной работы. Пожалуйста, помните, что 12 протестированных категорий перекрывают друг друга, поэтому, работая над каждой отдельной категорией, вы улучшаетесь и в других. В конечном счете каждую позицию можно отнести к:

а) дебюту, миттельшпилю или эндшпилю;

б) атаке, защите или контратаке;

в) стратегии или тактике.

Далее, изучение тактических позиций обычно включает в себя рассмотрение *жертв* и *угроз*, эндшпильных — некоторых базовых эндшпильных позиций и либо *тактики* либо *стратегии*, и т.д.

Помните, работы впереди много, но обязательно соблюдайте меру. Хорошо продуманный план учебных занятий — вот залог успеха!

Надеюсь, вам было не скучно, и буду рад обратной связи. Посетите мой сайт и сообщите о результатах.

УДАЧИ!  
Игорь Хмельницкий

# ПРИЛОЖЕНИЯ

За новинками заглядывайте на мой сайт <http://www.ChessExam.com>.

## Программные продукты

Многие программы были усовершенствованы с тех пор, что я обращался к ним. В скобках вы найдете ту версию, которую я использовал.

**ChessBase family** ([www.ChessBase.com](http://www.ChessBase.com)): *ChessBase (8)* – база данных для опытных игроков; *Fritz (8)* – игровая программа для опытных игроков; *Fritz & Chester* – учебная и игровая программа для детей (платформы РС и Mac).

**Chessmaster** ([www.ubi.com](http://www.ubi.com)): *Chessmaster (9000)* – учебная и игровая программа для всех возрастов и уровней (платформы РС и Mac).

**ChessAssistant family** ([www.Convekta.com](http://www.Convekta.com)) – автономные программы: *Advanced Chess School*, *Chess Endgame Training*, *Chess Tactics for Intermediate Players*, *CT-ART (3.0)*, *Strategy*, *Studies (2.0)* и другие (для РС).

## Шахматные книги

*Авербах Ю.* Что нужно знать об эндшпиле.

*Бронштейн Д.* Международный турнир гроссмейстеров. Цюрих-1953.

*Дворецкий М.* Позиционная игра.

*Дворецкий М.* Секреты дебютной подготовки.

*Дворецкий М.* Учебник эндшпилля Марка Дворецкого.

*Гулиев С.* Учебник шахматных окончаний.

*Иващенко С.* Учебник шахматных комбинаций (т. 1 и 2).

*Мазья А.* Учебник шахматных комбинаций (т. 3).

*Мацукевич А.* Энциклопедия дебютных ошибок.

*Нимцович А.* Моя система.

*Шерешевский М.* Стратегия эндшпилля.

*Alburt L., Palatnik S.* King in Jeopardy.

*Alburt L., Palatnik S.* Strategy for the Tournament Player.

*Baburin A.* Winning Pawn Structures.

*Bloch M.* Combinational Motif.

*Chernev I.* Logical Chess.

*Crouch C.* Attacking Technique.

*Crouch C.* How to Defend in Chess.

*Dunnington A.* Understanding the Sacrifice.

*Dvoretsky M.* Attack and Defense.

*Emms J.* Attacking with 1.e4.

*Emms J.* Simple Chess.

*Fine R.* Basic Chess Endings.

*Fine R.* Ideas behind Chess Openings.

*Jacobs B.* Mastering Chess Opening.

*Muller K., Lamperht D.* Fundamental Chess Endgames.

*Nunn J.* Understanding Chess Move by Move.

*Reinfeld F.* 1001 Brilliant Ways to Checkmate.

*Reinfeld F.* 1001 Winning Chess Sacrifices and Combinations.

*Seirawan Y.* Winning Chess Openings.

*Shirov A.* Fire on the Board.

*Vukovich M.* Art of Attack in Chess.

*Yermolinsky A.* Road to Chess Improvement.

### Шахматная периодика

#### Журналы

*ChessToday* – (ежедневно по e-mail) [www.ChessToday.net](http://www.ChessToday.net)

*Chess Informant* – [www.Sahovski.com](http://www.Sahovski.com)

*New in Chess* – [www.NewInChess.com](http://www.NewInChess.com)

*Chess Life* – [www.USchess.org](http://www.USchess.org)

*64 – Шахматное обозрение* – [www.64.ru](http://www.64.ru)

#### Веб-сайты

*ChessBase*: <http://www.ChessBase.com>

*ChessCafe*: <http://www.ChessCafe.com>

*ChessAssistant*: <http://www.Convектa.com>

*ChessCenter*: <http://www.ChessCenter.com>

### Указатель имен

(цифры обозначают номера страниц)

- |                                       |                         |
|---------------------------------------|-------------------------|
| Аверкин О. – 73                       | Горвиц Б. – 45          |
| Айвилл Н. – 195                       | Горт В. – 21, 33        |
| Алаторцев В. – 71                     | Грищук А. – 177         |
| Александер К. – 205                   | Гуревич Д. – 266        |
| Алехин А. – 55, 63, 93, 153, 185, 211 | Дворецкий М. – 159, 165 |
| Альбурт Л. – 183                      | Дгебуадзе А. – 290      |
| Ананд В. – 85, 91                     | Дели И. – 199           |
| Андерссон У. – 131, 157               | Делон Р. – 268          |
| Асеев К. – 253                        | де Фирмиан Н. – 258     |
| Бабурин А. – 19, 179                  | Длуги М. – 41           |
| Бакулин А. – 165                      | Дозорец А. – 255        |
| Балакирский Е. – 225                  | Дреев А. – 155          |
| Барбер Н. – 167                       | Загоровский М. – 61     |
| Басас Х. – 19                         | Закман Ф. – 25          |
| Белявский А. – 181, 195               | Заманов А. – 75         |
| Бирн Р. – 33                          | Земиш Ф. – 89           |
| Боголюбов Е. – 153                    | Ильескас М. – 85, 143   |
| Бондаревский И. – 61                  | Ильин С. – 227          |
| Брауде М. – 282                       | Йоксимович Д. – 289     |
| Бхенд Е. – 51                         | Йонг – 87               |
| ван дер Виль Дж. – 129                | Кабатянский А. – 273    |
| Вигорито Д. – 183                     | Каганский М. – 250      |
| Гарсия Г. – 271                       | Кальдерин Р. – 121      |
| Гетц С. – 295                         | Камский Г. – 91         |
| Гибсон Т. – 135, 137                  | Кан И. – 69             |

- Каннингем Р. – 284  
Карпов А. – 43, 177  
Каспаров Г. – 141  
Клинт Й. – 45  
Козловский С. – 117  
Константинопольский А. – 71  
Корти К. – 209  
Крамник В. – 141  
Крупка Ю. – 261  
Куббель Л. – 57, 187  
Лангевег К. – 175  
Ларсен Б. – 131  
Ласкер Эм. – 189, 203  
Левина А. – 139  
Ломан Р. – 204  
Майзелис И. – 145  
МакКарти Б. – 280  
Макогонов В. – 197  
Марко Г. – 101  
Маршалл Ф. – 205  
Михальчишин А. – 270  
Мнацаканян Э. – 261  
Морозевич А. – 105  
Москаленко В. – 155  
Нейштадтль Г. – 99  
Нимцович А. – 89, 93, 211  
Нумен Дж. – 209  
Пинтер Й. – 77  
Пожарский В. – 97  
Полгар Ю. – 105  
Помар А. – 79  
Попиль И. – 101  
Попов А. – 294  
Портиш Л. – 41  
Поэрс Дж. – 284  
Прокеш Л. – 35  
Рабинович И. – 53  
Рети Р. – 149  
Решевский С. – 173  
Рогман – 87  
Романовский П. – 83  
Россолимо Н. – 193  
Рудаковский И. – 65  
Сабиров В. – 227  
Саркар Дж. – 277  
Сарьего У. – 121  
Саундерс Дж. – 231  
Сеговия Х. – 133  
Смит У. – 167  
Смородский А. – 83  
Смыслов В. – 65, 173  
Соков В. – 161  
Сомов-Насимович Е. – 107  
Спасский Б. – 47, 73  
Спивак А. – 7  
Тайманов М. – 43, 229  
Таль М. – 47, 79  
Тарраш З. – 115  
Тартаковер С. – 109, 185  
Тейлор Т. – 55  
Тейт Э. – 264  
Тизли Д. – 274  
Тимман Я. – 129, 171, 175, 181  
Толуш А. – 197  
Томас Дж. – 67, 127  
Ульман В. – 199  
Умезина Г. – 39  
Уинтер У. – 231  
Фабиан Дж. – 21  
Файн Р. – 127  
Фернандес-Гарсия Х. – 143  
Фишер Б. – 39, 133, 135, 137, 139  
Фишер Р.Дж. – 229  
Франко З. – 157  
Фридман – 163  
Халдин А. – 225  
Харман Р. – 49  
Хаунин – 163  
Хилларп-Перссон Т. – 215  
Хмельницкий И. – 7, 250, 253–255,  
258, 261, 264, 266, 268, 270, 271,  
273, 274, 277, 280, 282, 284, 289,  
290, 294, 295  
Ходжсон Дж. – 215  
Хурме Х. – 77  
Чеховер В. – 69, 123  
Чигорин М. – 115  
Шабалов А. – 254  
Шлехтер К. – 109  
Шмид Л. – 51  
Штуммер А. – 179  
Эйве М. – 63, 67  
Элей Б. – 49  
Эльвест Я. – 171  
Юферов С. – 75  
Якушин С. – 284

*Практическое издание*  
*Серия «Искусство шахмат»*

**Хмельницкий Игорь**  
**Шахматный экзамен**  
**Тест-учебник**

*Перевод с английского*

Генеральный директор издательства *С. М. Макаренков*

Ведущий редактор-составитель *С. Воронков*

Выпускающий редактор *Е. Крылова*

Художественное оформление: *В. Шумилов*

Компьютерная верстка: *А. Ельков*

Подписано в печать 19.12.2006 г.

Формат 60×90/16. Гарнитура «NewtonC».

Печ. л. 19,0. Тираж 5 000 экз.

Заказ № 4707003

Адрес электронной почты: [info@ripol.ru](mailto:info@ripol.ru)

Сайт в Интернете: [www.ripol.ru](http://www.ripol.ru)

ООО «ИД «РИПОЛ классик»  
107140, Москва, Краснопрудная ул., д. 22а, стр.1  
Изд. лиц. № 04620 от 24.04.2001 г.

Отпечатано на ОАО «Нижполиграф»  
603006, Нижний Новгород, ул. Варварская, 32.

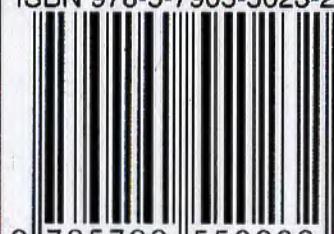


Международный мастер Игорь Хмельницкий (1968) не только сильный практический игрок, на счету которого более 30 гроссмейстерских «скальпов», но и опытный тренер. До своего переезда в США он помогал ведущим украинским шахматистам. Начиная с 1991 года работает тренером в штате Филадельфия. Среди его учеников игроки всех уровней, от начинающих до мастеров.

Его оригинальный тест-учебник «Шахматный экзамен» был признан в Соединенных Штатах «книгой года».



ISBN 978-5-7905-5023-2



9 785790 550232