

*Г. А. Ловенфиш*

**КНИГА  
НАЧИНАЮЩЕГО  
ШАХМАТИСТА**



Г. Я. ЛЕВЕНФИШ

# КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА

*Учебное пособие*

2-е исправленное издание

Государственное издательство  
„ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ“  
Москва 1959

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	3
Глава 1. Шахматная доска и фигуры. . . . .	5
Глава 2. Правила игры. . . . .	14
Глава 3. Мат одинокому королю. Ферзь против легкой фигуры. Ферзь против пешки. . . . .	33
Глава 4. Методика обучения начинающих шахматистов . . . . .	45
Глава 5. Относительная ценность фигур. Нападение. Защита. Размен. Борьба с просмотрами. Выбор объекта для нападения	53
Глава 6. Пешечные окончания. . . . .	69
Глава 7. Как развивать игру в начале партии. . . . .	82
Глава 8. Пешечные окончания (продолжение) . . . . .	96
Глава 9. Двойное нападение . . . . .	121
Глава 10. Многопешечные окончания. . . . .	137
Глава 11. Линейная связка. . . . .	146
Глава 12. Дебюты. . . . .	163
Глава 13. Концы игр. Ладья против коня или слона. Фигуры против пешек. . . . .	182
Глава 14. Ладейные окончания. . . . .	200
Глава 15. Атака короля противника. . . . .	220
Глава 16. Концы игр. Слон с пешкой против слона. Одноцветные и разноцветные слоны. Слон против коня. . . . .	243
Глава 17. Шахматные комбинации. . . . .	259
Глава 18. Концы игр. Мат конем и слоном. Ферзь против ладьи. Ферзевые окончания. . . . .	275
Глава 19. Шахматные комбинации. Две ладьи на предпоследней горизонтالي. Вскрытый шах, «мельница», двойной шах, ловля ферзя . . . . .	290
Глава 20. Жертва ферзя. . . . .	300
Глава 21. Ладейные окончания (продолжение). . . . .	309
Глава 22. Стратегия и ее значение. Примеры стратегических планов. Филидор, Петров, Морфи, Стейниц. Учение Стейница о позиционной игре. Чигорин. . . . .	326
Глава 23. Русская и советская шахматная школа. . . . .	339
Решения задач и упражнений. . . . .	353

*Григорий Яковлевич Левенфиш*

**Книга начинающего шахматиста**

Редактор *Бейлин М. А.*  
Художественный редактор *Шалыгина Г. А.*  
Технический редактор *Манина М. П.*  
Корректор *Шупикова Р. Б.*

---

Изд. № 1645. Сдано в набор 5/X—59 г. Подписано к печати 24/X—59 г.  
Формат 84×108/зв. Объем 5,125 бум. л., 11,25 физ. п. л., 18,45 усл. п. л.,  
39 479 зн. в 1 п. л. А 09913. Заказ 3529. Тираж 100 000 экз. Цена 7 р. 40 к.

Издательство «Физкультура и спорт»  
Москва, М. Гнездиковский пер., 3.

Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова  
Московского городского Совнархоза. Москва, Ж-54, Валовая, 28.

Отпечатано с готовых матриц в типографии имени Смирнова, г. Смоленск.  
Заказ 5809.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Первое издание „Книги начинающего шахматиста“, напечатанное тиражом 150 тысяч, давно распродано. В многочисленных письмах читатели подтвердили доходчивость книги и эффективность ее изучения. Немало начинающих любителей в короткий срок дошли до 3-го спортивного разряда. Изучение шахмат по методике автора полностью оправдало себя, и поэтому не было оснований для каких-либо коренных изменений. В настоящем издании учтены те пожелания и замечания читателей, которые не связаны со значительным увеличением объема книги, исправлены замеченные неточности, добавлены примеры и упражнения из новейшей турнирной практики.

Многие читатели, живущие вдали от больших городов, задают справедливый вопрос, как совершенствоваться дальше любителю третьего разряда.

Учебников для шахматистов такой силы нет ни у нас, ни за рубежом. Автор работает над таким руководством, но трудности преодоления „шахматной целины“ весьма значительны. Автор рекомендует таким шахматистам принять участие в турнирах по переписке. Как известно, развитие шахматного дарования Алехина и Кереса связано с игрой по переписке, которую они начали вести в возрасте 12—13 лет. Центральный шахматный клуб (Москва, Гоголевский бульвар, 14) организовал специальный отдел турниров по переписке, куда и следует обратиться желающим.

---

# Глава 1

## ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

### ШАХМАТНАЯ ДОСКА

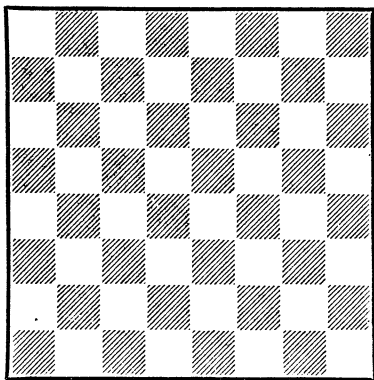
Шахматная партия ведется обычно двумя противниками (партнерами) \*. Один из противников играет белыми фигурами, а другой — черными.

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

Шахматная доска при игре должна быть расположена

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

№ 1

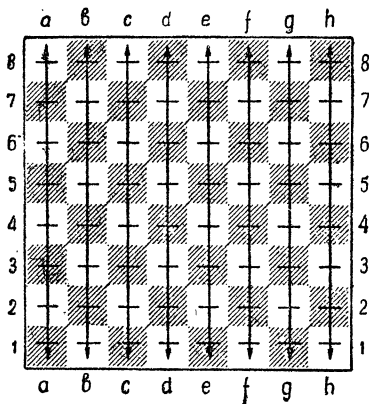


так, как указано на диаграмме. Отметим, что на диаграммах в начальном положении белые фигуры всегда расположены внизу, а черные — вверху. Нижнее угловое поле с правой стороны играющего должно быть белое.

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

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

№ 2

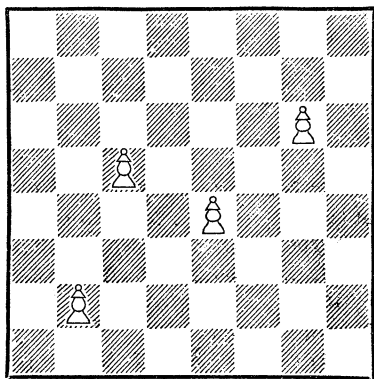


Перпендикулярно к вертикалям проводятся 8 параллельных линий, указанных на диагр. 2 пунктиром. Они называются горизонталями, или рядами, и нумеруются цифрами от 1 до 8. Ближайшим к играющему белыми фигурами будет первый ряд, затем — второй и т. д., к играю-

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

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и цифрой горизонтали. Назовите поля, на которых на диагр. 3 стоят пешки.

№ 3



Следовательно, угловые поля у играющего белыми фигурами обозначаются а1 и h1, у играющего черными фигурами — а8 и h8. Кроме вертикалей и горизонталей, через поля одинакового цвета можно провести косые линии, называемые диагоналями. Например, через b4 проходят две диагонали: а3 — b4 — с5 — d6 — e7 — f8 и e1 — d2 — с3 — b4 — а5. Сокращенно эти диагонали обозначаются так: а3 — f8 и e1 — а5. Через поле d7 проходят диагонали а4 — e8 и h3 — с8, а через поле а8 — только одна диагональ h1 — а8.

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

## У п р а ж н е н и я

1. Положите доску так, как будете играть белыми фигурами. Найдите на доске поля d4, f7, c3, e5, g6, g4.

2. Найдите со стороны играющих черными фигурами поля c6, h2, d3, a5, g2, f8.

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

рами, так и со стороны играющих черными фигурами.

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

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








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

## ФИГУРЫ

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

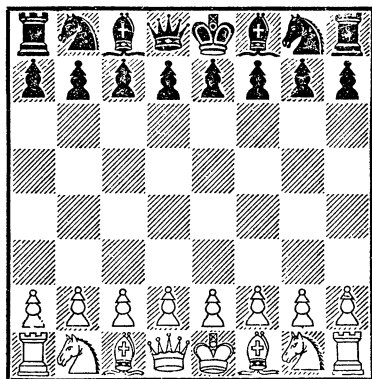
У каждой стороны имеется 8 фигур (король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня) и 8 пешек.

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

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

Первоначальная расстановка фигур на доске показана на диагр. 4.

№ 4



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

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

Проделайте следующие упражнения:

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

2. Не глядя на доску, назовите

расположение черных и белых фигур и пешек в начале игры.

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

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

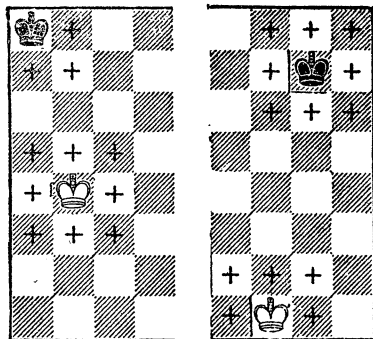
5. Назовите поле пересечения горизонтали a4—h4 с диагональю h1—a8.

## ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК

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

Рассмотрим сначала ход короля.

№ 5



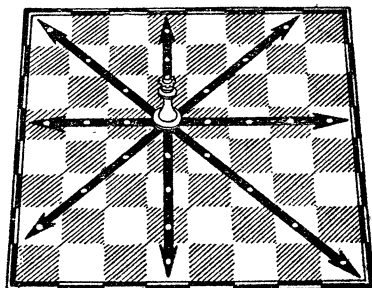
Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали и диагонали, следовательно перемещается только на одну клетку. На диагр. 5 и 5а поля, на кото-

рые может пойти король, отмечены крестиками.

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

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

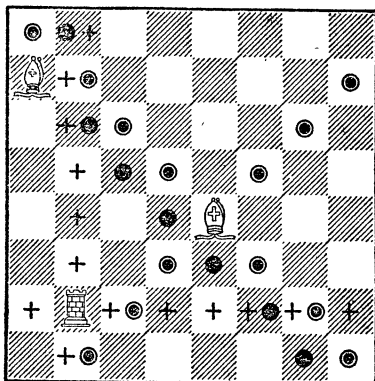
Ферзь ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на любое поле.





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

№ 6



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

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

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

### ВЗЯТИЕ ФИГУР И ПЕШЕК ПРОТИВНИКА

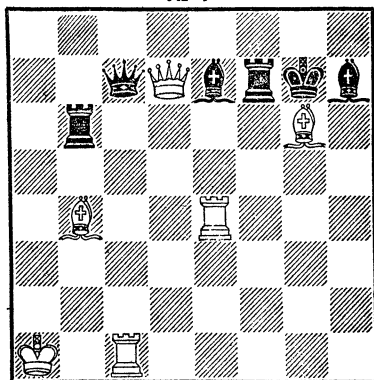
Если на пути движения короля, ферзя, ладьи или слона расположена своя фигура или пешка, то путь им прегражден. Если же на пути находится чужая фигура или пешка, то ее можно взять.

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

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

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

№ 7



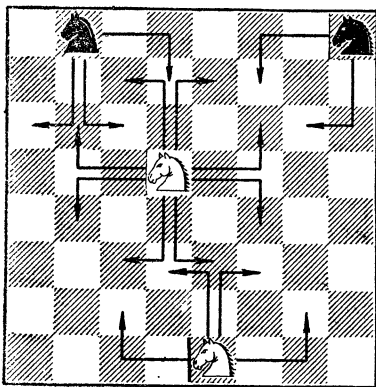
У белого ферзя всего 18 ходов, в том числе он может брать на с7 и е7; у черного ферзя 17 ходов, в том числе взятия на с1 и d7.

Ладья с1 имеет 12 ходов, она может взять на с7; ладья е4 — 11 ходов, и в том числе взятие на е7; ладья b6 — 10 ходов, она может брать на b4 и на g6; ладья f7 — 7 ходов.

Слон b4 имеет 8 ходов, он может взять на е7; у слона g6 — 4 хода, он может взять на f7 и h7; у слона е7 — 8 ходов, в том числе взятие на b4; у слона h7 — всего 2 хода, он может взять на g6.

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

№ 8



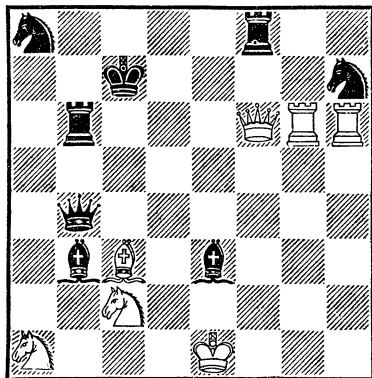
На диагр. 8 конь d5 может пойти на 8 полей, указанных стрелками, а именно: на с3, е3, f4, f6, е7, с7, b6, b4; конь

е1 имеет 4 хода: на с2, d3, f3, g2; конь b8 — 3 хода: на а6, с6, d7; конь h8 — 2 хода: на f7 и g6.

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

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

№ 9

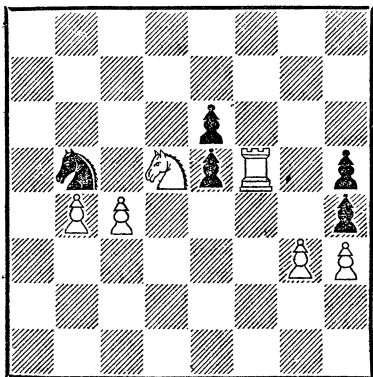


В позиции на диагр. 9 конь с2 может взять ферзя b4 (перепрыгивая через слонов) или слона е3, пойти на а3 и d4, но не на а1 или е1, так как эти поля заняты своими фигурами. Конь а1 может только взять слона

б3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5, перепрыгивая через ладьи, но не на поле f8, занятое своей ладьей. Конь a8 не имеет ни одного хода.

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

№ 10



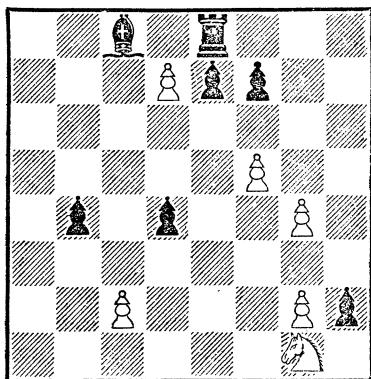
На диагр. 10 пешка b4 не имеет ходов: ее затормозил (заблокировал) черный конь. Пешка c4 может пойти на c5 или брать черного коня на b5; у пешки e6 нет ходов (ей мешает своя пешка e5), но есть два взятия: на d5 или f5. У пешек h5 и h3 нет ходов, у пешки h4 есть только взятие на g3. В свою очередь,

пешка g3 может взять на h4 или же пойти на g4. Пешка e5 может пойти на e4.

Следует твердо усвоить еще следующие правила о ходах пешек:

1. Пешка в начальной позиции (то есть когда белая пешка находится во втором ряду, черная — в седьмом ряду) может свой первый ход сделать по желанию играющего на две клетки вперед (двойной ход). На диагр. 11 пешка c2 может пойти на c3

№ 11



или на c4, пешка e7 — на e6 или e5. Пешке g2 пойти на два поля вперед мешает собственная пешка g4, а пешке f7 — пешка противника f5.

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

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

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

3. Пешка, вступающая на последнюю горизонталь (значит, белая — на восьмую, а черная — на первую), должна быть превращена в одну из фигур своего цвета, то есть в ферзя, ладью, слона или коня. На диагр. 11 пешка h2 может пойти на h1 или взять на g1, причем в том и другом случае она должна быть превращена в черную фигуру. Таким же образом пешка d7 может взять на c8 или на e8 или пойти на d8. Во всех случаях она превращается в белую фигуру.

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

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

#### У п р а ж н е н и я

1. Укажите наименьшее число ходов, которое необходимо пешке для того, чтобы из начального положения превратиться в ферзя.

2. Поставьте такую позицию на доске, чтобы белая пешка d2 имела выбор из четырех разных ходов.

3. Сколько ходов потребуется, чтобы переместить ладью с поля b1 на поле h7?

4. Во сколько ходов конь с поля c3 попадает на поля c4, d4, c6? Найдите все ходы коня сначала на доске, затем в уме, не передвигая коня, и, наконец, попытайтесь, не глядя на доску, представить себе коня на c3 и те поля, на которые он ставится, прежде чем попадает на поля c5, d4, c6. Не глядя на доску, запишите все промежуточные поля, а потом проверьте правильность записи.

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

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

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

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

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

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

10. Может ли ладейная пешка «a» оказаться на линии «e» и каким образом?

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

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

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

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

---

## Глава 2

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### ШАХ. МАТ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

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

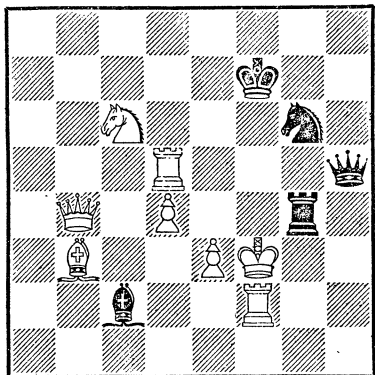
Борьба в шахматах состоит в основном из нападения и защиты. Допустим, что в начальной позиции белые сделали первый ход королевской пешкой на два поля. Черные ответили таким же ходом. Следовательно, белая пешка стоит на e4, черная — на e5. На втором ходу белые пошли конем с поля g1 на f3. Белые угрожают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

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

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

роль имеет в своем распоряжении 5 полей. Если ход

№ 12



белых, они могут дать шах черному королю разными способами, например: белый ферзь — ходами на b7, e7 или f8, конь — ходами на d8 или e5. При любом ходе ладьи d5, например на a5, открывается нападение слона на черного короля. Такой шах называется **вскрытым**, так как угрозу королю противника создает не та фигура, которая сделала ход, а та, которая стояла за ней. Вскрытый шах королю черных также получается при ходе королем на e2. Если пойти ладьей d5 на поле f5 или d7, то черный король окажется одновременно под ударом двух белых фигур — ладьи и слона. Такой шах называется **двойным**.

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

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

Какие средства защиты возможны от шаха?

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

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

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

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

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

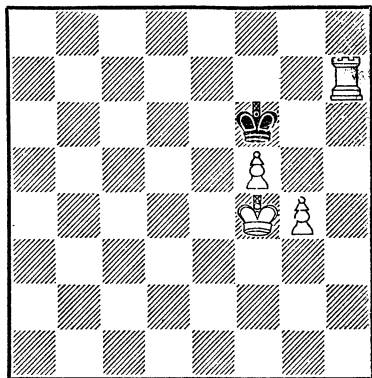
Рассмотрим внимательно картину мата после хода ладьей на g5. Как было разобрано в предыдущей главе, король, находящийся не на краю доски, имеет в своем распоряжении 8 полей. Для того чтобы заматовать ко-

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

На диагр. 12 черная ладья с поля g5 отнимает у короля два поля — g2 и g3; конь g6 отнимает поле f4; слон c2 — поле e4; ферзь с поля h5 атакует поле f3 и одновременно — поля e2 и g4. Всего черные фигуры обстреливают 7 полей, что для мата недостаточно. Оказывается, два поля — f2 и e3 — отняты у белого короля своими же фигурами — ладьей f2 и пешкой e3.

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

№ 13

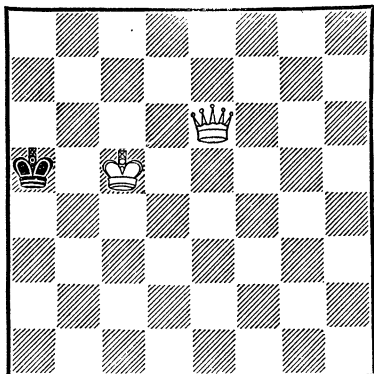


Белые дают мат в один ход

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

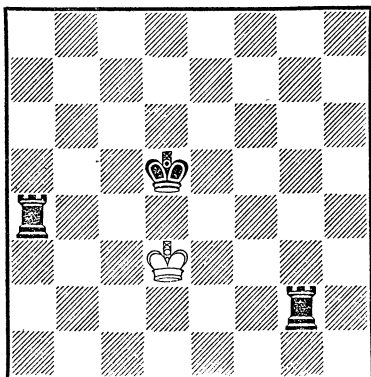


№ 14



*Белые дают мат в один ход*

№ 15

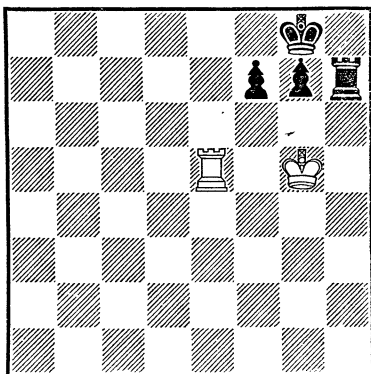


*Черные дают мат в один ход*

b6, на диагр. 15 короли d3 и d5 отнимают друг у друга поля c4, d4, e4. Такое противостояние королей — через клетку по вертикали или горизонтали — называется оппозицией. Больше трех полей король не может отнять у вражеского короля.

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

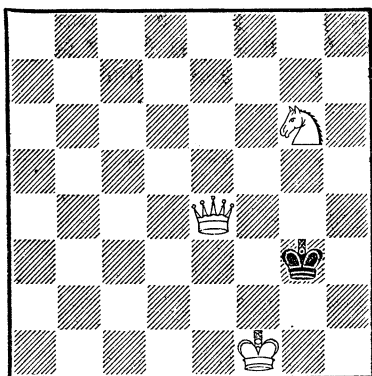
№ 16



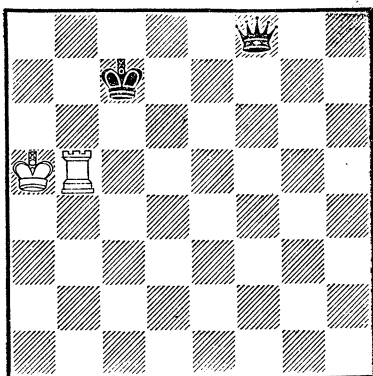
*Белые дают мат в один ход*

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

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



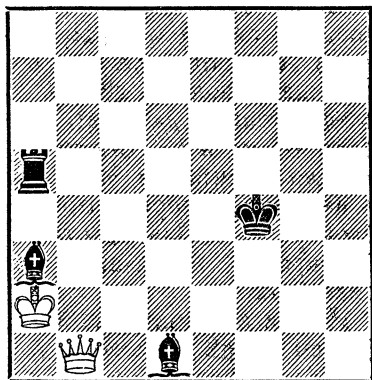
*Белые дают мат в один ход*



*Черные дают мат в один ход*

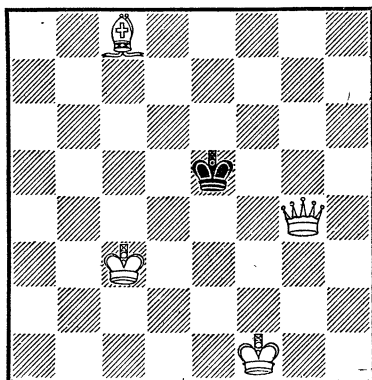
шесть полей и атаковал поле g3. Два оставшихся поля f4 и h4 отнял белый конь. Видоизмените матующую позицию так, чтобы поля f4 и h4 были отняты белым слоном или же заблокированы черными пешками.

## № 18



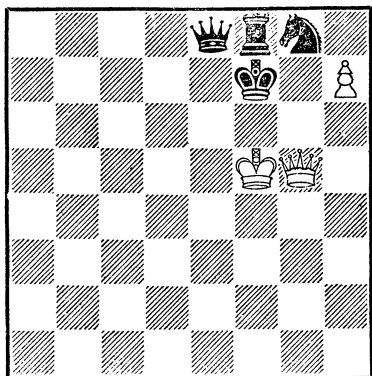
*Черные дают мат в один ход*

## № 20



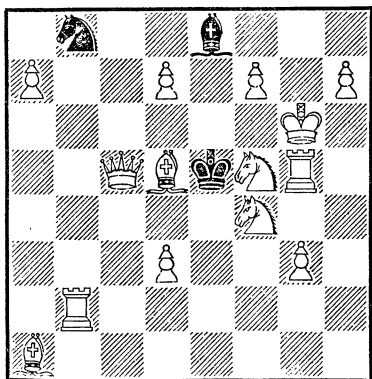
*Белые дают мат в один ход*

И здесь, как на диагр. 17, матующий ход ферзем  $\text{Фd4}$  возможен потому, что ферзь становится под защиту короля. Поля e6 и f5 отняты слоном с8. Замените слона белым конем. Где он должен стоять, чтобы отнять поля e6 и f5? Запомните позицию мата на диагр. 20.



Белые дают мат в один ход

№ 22

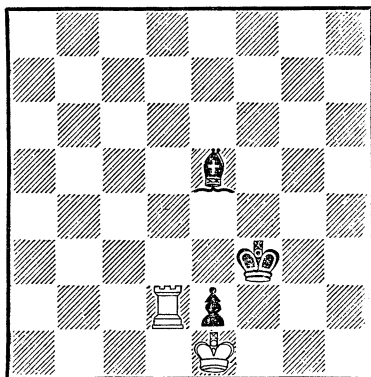


В позиции диагр. 22 белые могут дать мат в один ход 47 разными способами. Можете ли вы найти их? Вспомните о возможности превращения пешек в различные фигуры.

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

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

№ 23



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

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

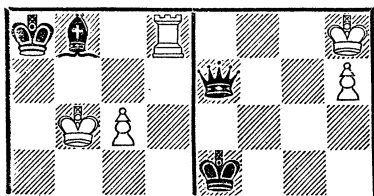
\*) Исправлено: Диаг.21, Фг5 должен быть белый, а не черный

шахом, и не может спастись от гибели: ему мат, а при ходе слоном на с3 любой ход белых подставляет короля под удар, но сам король не находится под шахом. Такое положение называется **патом**. В случае пата партия считается законченной **ничью**. Отсюда следует, что ход ладьей на а7 на диагр. 13 и ход слоном на с3 на диагр. 23 были ошибочны. Белые в обоих случаях упустили выигрыш. Приводим несколько примеров патовых позиций.

В позиции на диагр. 24 при ходе черных — пат. Если ход белых, то для того, чтобы не было пата, ладья должна покинуть восьмую горизонталь или же король должен сделать ход на а5, b5 или с5 (но не на а6: тогда снова будет пат); пат будет и при движении пешки с с6 на с7.

№ 24

№ 25



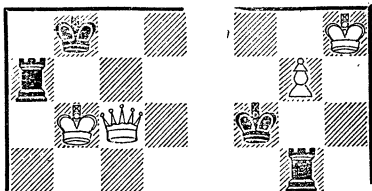
В позиции на диагр. 25 черные дают мат ходом ферзя на f8. При ошибочном ходе ферзем на f7 или на g5 белым пат, значит ничья.

В позиции на диагр. 26 черные спасаются от поражения ходом ладьи на а6 с ша-

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

№ 26

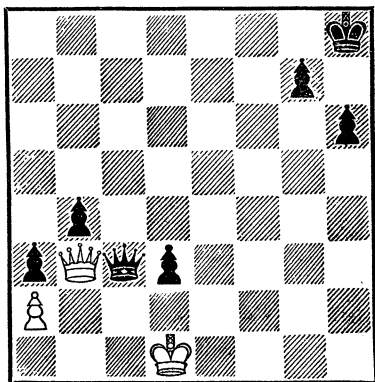
№ 27



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

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

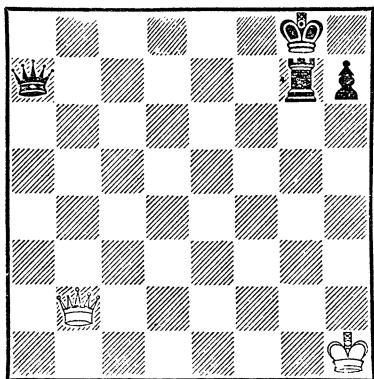
№ 28



Белые вынуждают пат

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

№ 29



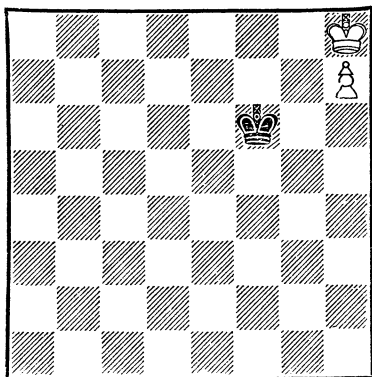
*Белые вынуждают пат или выигрывают ферзя*

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

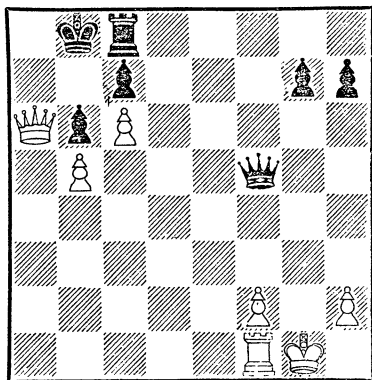
В предыдущих примерах слабейшая сторона сама себя запатовала. Но бывают и такие позиции, когда можно спасти партию, только запатовав противника.

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

№ 30



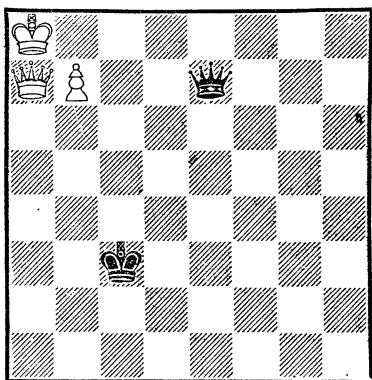
№ 31



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

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

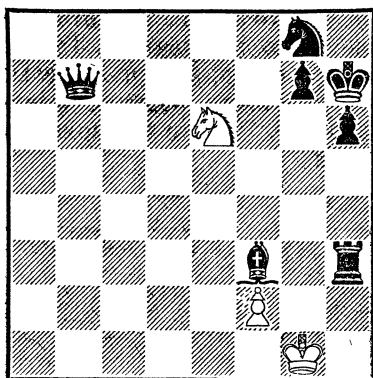
№ 32



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

В позиции на диагр. 33 белые спасаются от грозившего мата ладьей на h1 или ферзем на b1 вечным шахом

№ 33



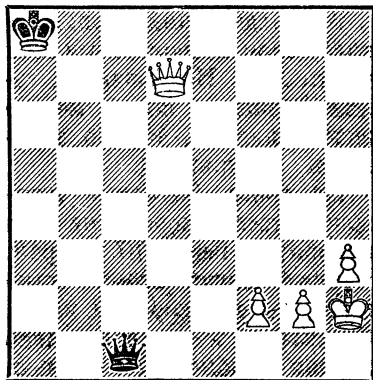
конем по полям f8 и g6. Конь белых может «вечно» преследовать черного короля потому, что поля g7, g8, h6 заблокированы черными фигурами и пешками.

#### Упражнения

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

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

№ 34



3. Можно ли заслониться от шага пешкой или конем?

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

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

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

Каким образом?

7. Дана позиция: белые — Крd3 Фh7, Сd7, черные — Крf4. Белые начинают и дают мат в 2 хода.

8. Дана позиция: белые — Крс5, черные — Крс3, Фb8, Кd8. Черные начинают и дают мат в 2 хода.

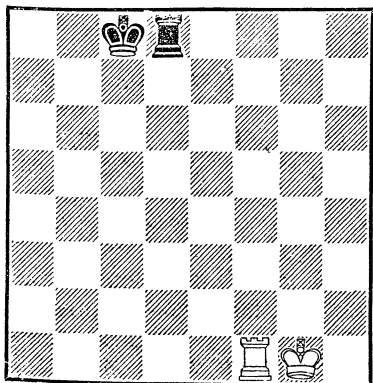
9. В позиции: белые — Крс6, Ле4, Лg2, п. f6, черные — Крf8, Кh5, п. f7 — белые начинают и дают мат в 2 хода.

10. В позиции: белые — Крс4, Лg2, Сg4, черные — Крг8. Ле7, п. h7 — белые начинают и дают мат в 2 хода.

## РОКИРОВКА

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

№ 35



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

Рокировка не допускается, если:

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

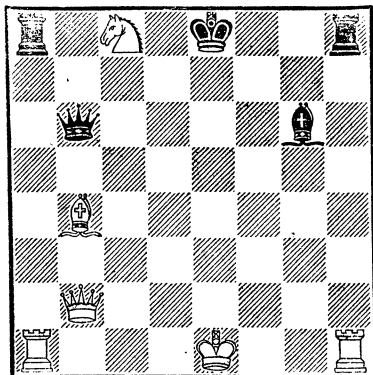
б) король находится под шахом;

в) король после рокировки попадет под шах;

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

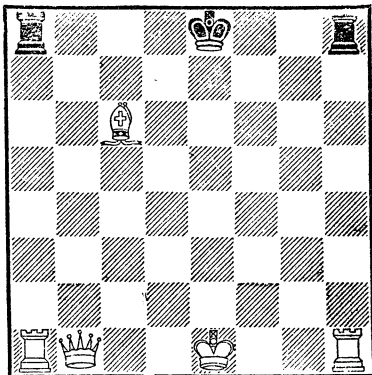
д) король (но не ладья!) переходит поле, атакованное фигурой противника.

На диагр. 36 черные не могут рокировать ни в длинную сторону — этому препятствует белый конь на



с8, ни в короткую — потому что черный король переходит поле f8, находящееся под ударом белого слона. Белые не могут рокировать в короткую сторону, так как поле g1, на которое попадает король, атаковано ферзем, но могут рокировать в длинную сторону. То, что ладья a1 находится под ударом черной ладьи и переходит через поле b1, атакованное слоном, не препятствует рокировке. Разумеется, рокировка белых возможна только в том случае, если белые не ходили ранее ни королем, ни ладьей a1.

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



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

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



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

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

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

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

9. Партия считается окон-

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

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

## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

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

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

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Для записи партий применяются еще следующие обозначения.

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

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

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

Знак плюс, поставленный после хода, обозначает шах, два плюса обозначают двойной шах, а знак умножения — мат. Например, Лс1 : с7+ показывает, что ладья с с1 взяла на с7 фигуру или пешку и объявила при этом шах, а с7 : d8Ф × обозначает, что пешка с7 взяла на d8 фигуру, превратилась в ферзя и этот ферзь дал мат.

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

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

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

Хорошие ходы обычно принято сопровождать восклицательным знаком, плохие — вопросительным. Следовательно, 3. Кра7 — a8? Фh5 — e8+! обозначает, что третий ход белых королем на a8 был плохим ходом, а ответный шах черным ферзем на e8 — сильным ходом.

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

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

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

### Партия № 3

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

Белые—А. Иванов Черные—  
Б. Васильев

- |    |           |          |
|----|-----------|----------|
| 1. | d2—d4     | d7—d5    |
| 2. | c2—c4     | d5 : c4  |
| 3. | e2—e3     | b7—b5    |
| 4. | a2—a4     | c7—c6?   |
| 5. | a4 : b5   | c6 : b5? |
| 6. | Фd1—f3!   | Кb8—c6   |
| 7. | Фf3 : c6+ | Сдался.  |

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

партия по сокращенной нотации записывается так:

1. d4 d5
2. c4 dc
3. e3 b5
4. a4 c6?
5. ab cb?
6. Фf3! Кс6
7. Ф : c6+. Сдался.

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

Если на одно и то же поле могут пойти оба коня или обе ладьи, то указывается вертикаль (а если фигуры стоят на одной вертикали, то горизонталь), откуда пошла фигура. Например, Кас4 обозначает, что на c4 попал конь с вертикали «а»; Л2 : d4 показывает, что на d4 взяла ладья, которая находилась на d2, а Лfd8 указывает, что последний ход был Лf8—d8.

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

## ШАХМАТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

В шахматной литературе встречаются специальные термины.

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

Ферзя, ладей и слонов называют дальнобойными фигурами.

Выиграть качество — зна-

чит выиграть ладью, отдав за нее коня или слона.

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

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

часть доски, занятая вертикалями «d» и «e».

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

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

Пешки «d» и «e» называются

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

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

### У п р а ж н е н и я

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

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

## О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

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

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

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

*Белые*

*Черные*

1. f2—f4 . . .

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

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

1. . . . e7—e5

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

1... d7—d5, что открывает дорогу ферзю и белополюному слону.

2. f4 : e5 ...

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

2. ... d7—d6

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

Вместо хода 2... d7—d6 черные могли дать шах ферзем на h4. Начинающие шахматисты очень любят давать шахи, которые оказываются бесполезными или даже невыгодными. Действительно, на 2... Фd8—h4+ последовало бы 3. g2—g3 с нападением на ферзя, который вынужден будет отступить, и шах окажется потерей времени.

3. e5 : d6 Cf8 : d6

4. Kb1—c3? ...

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

4. ... Фd8—h4+!

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

5. g2—g3 ...

Другой защиты от шаха нет.

5. ... Фh4 : g3+!

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

6. h2 : g3 Cd6 : g3 ×.

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

*Белые* ... *Черные*

1. f2—f4 e7—e5

2. e2—e4 ...

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

2. ... Cf8—c5

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

3. f4 : e5? ...

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

3. ... Фd8—h4+!

Теперь шах вполне уместен.

4. Kpe1—e2 Фh4 : e4 ×

Мата можно было избежать путем g2—g3, однако после

4... Фh4 : e4 + белые проигрывают ладью.

И в этой партии белые пренебрегли развитием фигур и увлеклись выигрышем пешки.

*Белые* *Черные*

1. e2—e4 c7—c6

Хороший ход. Черные хотят сыграть 2... d7—d5.

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

2. Кb1—c3 d7—d5

3. Кg1—f3 ...

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

3. ... d5 : e4

4. Кc3 : e4 Кg8—f6

Если белые возьмут коня на f6, то после 5. Ке4 : f6 + e7 : f6 черные смогут вывести слона на d6 и затем рокировать.

5. Фd1—e2 ...

Черным следовало сейчас поменяться конями и после 5... Кf6 : e4 6. Фе2 : e4 сыграть 6... Кb8—d7, а затем 7... Кd7—f6. Таким способом черные быстро развили бы свои фигуры.

5. ... Кb8—d7?

6. Ке4—d6 ×.

Черные не обратили внимания на то обстоятельство,

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

*Белые* *Черные*

1. d2—d4 ...

Хороший ход, открывающий дорогу ферзю и слону.

1. ... Кg8—f6

Один из правильных ответов на первый ход белых.

2. Кb1—d2 ...

Плохой ход, закрывающий дорогу своим же фигурам. Следовало развивать коня на c3. Хорошо также играть 2. Кg1—f3, или 2. Сс1—f4, или, наконец, 2. c2—c4.

2. ... e7—e5

Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит.

3. d4 : e5 Кf6—g4

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

4. h2—h3? ...

Бессмысленный и плохой ход. Белые заставляют коня пойти туда, куда он стремился. У начинающих шахматистов часто встречается пристрастие к таким ходам пешками, которые ничего не дают для развития фигур. Правильный ход белых был 4. Кg1—f3, защищая пешку.

Черные могли бы в ответ на 4. h2—h3 взять пешку e5,

но у них находится более сильный и красивый ответ, который сразу решает партию.

4. . . . Kg4—e3!

5. f2 : e3 . . .

Теперь белые должны отдать ферзя, получив за него коня и пешку, что совершенно недостаточно. Спасая ферзя, белые получают мат.

5. . . . Фd8—h4+

6. g2—g3 Фh4 : g3 ×

Рассмотрим еще одну партию.

*Белые* *Черные*

1. e2→e4 e7—e5

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

2. Kg1—f3 Kb8—c6

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

3. Cf1—c4 Cf8—c5

Обе стороны правильно сделали, развив слонов на сильные позиции.

4. d2—d3 Kg8—e7

Слабый ход. Конь занимал бы лучшую позицию на f6. Теперь следует атака самого уязвимого пункта черных — поля f7, защищенного только одним королем.

5. Kf3—g5! 0—0?

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

6. Фd1—h5 . . .

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

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

6. . . . h7—h6

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

7. Kg5 : f7 Lf8 : f7

Приходится отдавать качество. Если бы черные сыграли 7 . . . Фd8—e8, то получили бы мат в 3 хода: 8. Kf7 : h6++ (двойной шах) Kpg8—h7 9. Kh6—f7+(вскрытый шах) Kph7—g8 10. Фh5—h8 ×.

8. Cc4 : f7+ Kpg8—f8

Если 8... Kpg8—h8, то  
9. Cc1 : h6 и на 9... g7 :  
h6 последует 10. Фh5 : h6 ×.

9. Cf7—b3 Фd8—e8

Белые угрожали дать мат  
ферзем на f7.

10. Фh5 : h6 + g7 : h6?

Вместо жертвы ферзя белые  
могли легко выиграть путем

10. Фh5—f3 + Ke7—f5

11. Фf3 : f5 + с лишней  
ладьей

11. Cc1 : h6 ×.

Черные на 10-м ходу могли  
не брать ферзя, а сыграть  
10... Ke7—g8, на что по-  
следовало бы 11. Фh6—h8  
Kс6—e7 12. Cc1—g5 с угро-  
зой выиграть еще коня по-  
средством 13. Cg5 : e7 +  
Kpf8 : e7 14. Фh8 : g7 + и  
15. Фg7 : g8.

В дальнейшем белые, имея  
материальный перевес (каче-  
ство и две пешки), должны  
стремиться к упрощению иг-  
ры, к размену ферзя и дру-  
гих фигур, для того чтобы  
перейти в окончание игры.  
Но достаточен ли такой пе-  
ревес для выигрыша партии?

Ведь читатель уже знает из  
правил игры, что преимуще-  
ство коня или слона при от-  
сутствии других фигур и пе-  
шек ведет только к ничьей.

Чтобы ответить на этот во-  
прос, необходимо знание про-  
стейших окончаний партий.  
Следующие главы будут по-  
священы изучению их.

## У п р а ж н е н и я

1. Хорош ли и чем именно пер-  
вый ход d2—d4?

2. Можно ли рокировать, когда  
ладья находится под ударом или пе-  
реходит через поле, атакованное фи-  
гурой противника?

3. Если пешка c2 пошла на c3,  
а затем на c4, то может ли черная  
пешка d4 бить ее на проходе?

4. Объясните, что такое гамбит.

5. Объясните, какая разница  
между матом и патом.

6. Поставьте на доске две мато-  
вые и две патовые позиции.

7. Черная пешка стоит на e4.  
Белые сделали сначала ход d2—d4,  
а затем ход f2—f4. Какую пешку мо-  
гут сейчас черные взять на про-  
ходе?

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

9. Напишите полной нотацией  
ход белых e4Ф+,



## Глава 3

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

#### МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

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

Для того чтобы заматовать одинокого короля, находящегося не у края доски, необходимо отнять 8 доступных ему полей и одновременно атаковать девятое, на котором он сам находится. Как уже говорилось, когда король стоит у края доски, его подвижность ограничена пятью полями, а в углу — только тремя.

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

Ладья e2 отнимает у белого короля все поля на второй горизонтали, а ладья d1 — поля на первой горизонтали, одновременно атакуя самого короля. Следовательно, в позиции на диагр. 39 следует стремиться к положениям, аналогичным позиции на диагр. 38. Черного короля надо оттеснить к краю доски, лучше всего к тому, к которому он ближе всего находится; на диагр. 39 черный король ближе всего к линии «h». Прежде всего лишаем его возможности уйти на ферзевый фланг.

1. Лg7—d7 . . .

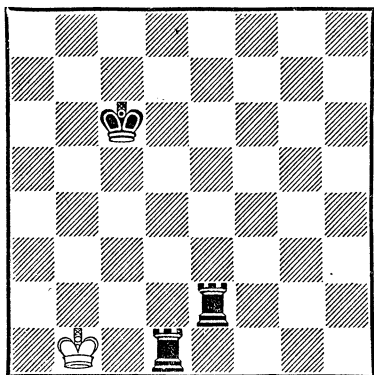
Этим ходом путь королю на ферзевый фланг отрезан.

1. . . . Кре5—e6

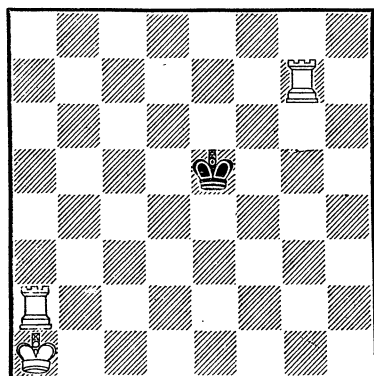
#### МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

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

Король нападает на ладью, Белые отводят ее от короля, но так, чтобы она не мешала



№ 39



другой ладье. Теперь одна ладья будет двигаться по первой горизонтали, а другая — по второй.

2. Лd7—d1 Крe6—e5

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

3. Ла2—e2+ Крe5—f4

4. Лd1—f1+ ...

Преследование продолжается.

4. ... Крf4—g3

5. Ле2—e8 ...

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

5. ... Крg3—g2

Теперь атакована ладья f1. Ее также надо увести на другой край доски, но так, чтобы не мешать второй ладье. Теперь они будут действовать соответственно по седьмой и восьмой горизонталям.

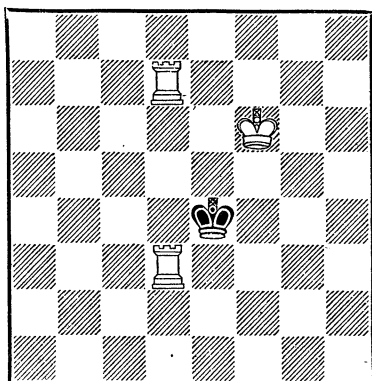
6. Лf1—f7 Крg2—g3

7. Ле8—g8+ Крg3—h4

8. Лf7—h7 ×.

Можно дать мат и не на краю доски. Например, в позиции на диагр. 15 черные дают мат в центре доски ходом Ла4—a3.

№ 40



В заключительной позиции ладьи отнимают у короля пять полей, и к тому же ладья а3 атакует шестое, на котором он сам находится, а черный король отнимает три поля.

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

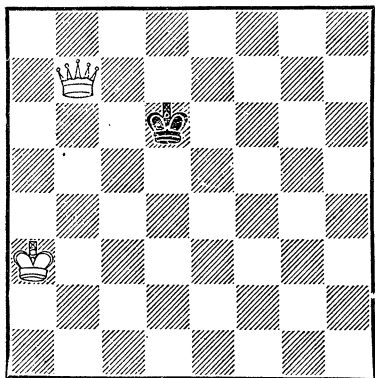
Черные должны ответить Кре4—f4, после чего следует Лd7—d4 ×.

## МАТ ФЕРЗЕМ

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

Маневрирование ферзем весьма поучительно, и его необходимо усвоить.

№41



Король черных (диагр. 41) стоит ближе всего к углу а8. Попытаемся его заставить пойти в этот угол. Лишим короля возможности стать на линию «е».

1. Фb7—e4 Крд6—d7

2. Фе4—e5 . . .

Обратите внимание: ферзь

встал по отношению к королю на дистанцию хода коня. Если бы черные сыграли 1 . . . Крд6—с7, то белые пошли бы ферзем на d5, опять на расстояние хода коня.

2. . . . Крд7—с6

3. Фе5—d4 Крс6—с7

4. Фd4—d5 Крс7—b6

5. Фd5—с4 Крb6—b7

6. Фс4—с5 Крb7—b8

7. Фс5—с6 Крb8—a7

8. Фс6—b5 Кра7—a8

Становясь все время на дистанцию хода коня, ферзь оттеснил короля в угол. Но сейчас пора вспомнить про пат, к которому привел бы ошибочный ход 9. Фb6. Для того чтобы заматовать короля противника, подведем белого короля: 9. Крb4 Кра7 10. Крс5 Кра8 11. Крс6 Кра7 и, наконец, 12. Фb7 ×.

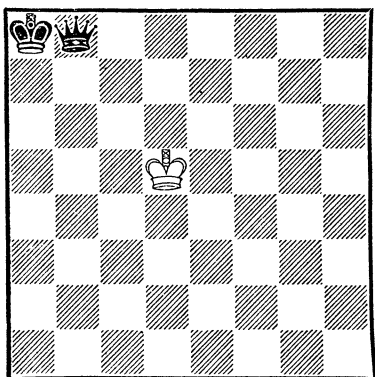
### У п р а ж н е н и е

В позиции: белые — Кра1, Фh1, черные — Кре5 — оттесните указанным выше способом черного короля на h8, затем подведите белого короля и дайте мат.

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

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

№ 42



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

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

1. ... Кра8—b7
2. Крд5—e4 Крб7—c6
3. Кре4—d4 ...

Или 3. Крf5 Крд5 4. Крf6  
Фf8+ и т. д.

3. ... Фб8—f4+
4. Крд4—d3 Крс6—c5
5. Крд2—c3 Фf4—e3+
6. Крс3—b2 ...

Или 6. Крс2 Крс4 7. Крд1  
Фf2! 8. Крс1 Крс3 9. Крд1  
Фd2 × (можно и 9 ... Фf1 ×).

6. ... Крс5—c4
7. Крб2—c2 Фе3—e2+
8. Крс2—b1 Крс4—b3
9. Крb1—c1 Фе2—e1 ×  
(или 9 ... Фе2—c2 ×).

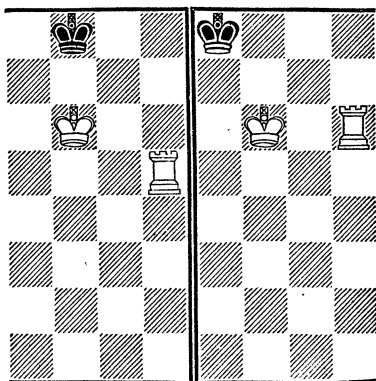
Поставьте позицию: белые — Крд8 Фd7, черные — Кра8. Каким способом белые дают мат в два хода?

### МАТ ЛАДЬЕЙ

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

№ 43

№ 44

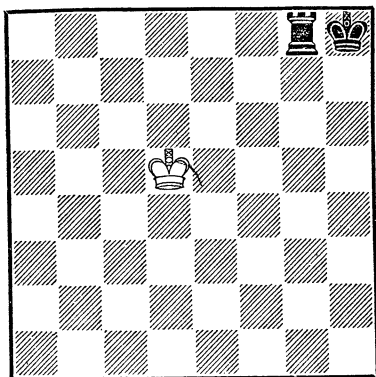


в оппозиции. Король f6 отнимает у короля f8 три поля:

е7, f7 и g7, и ладья ходом Лh5—h8 матует.

Из диагр. 44 видно, что в углу не надо и оппозиции. Ладья дает мат ходом Лd6—d8. Отметим, что при оппозиции королей на крайней линии они отнимают друг у друга всего два поля.

№ 45



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

1. . . . Лg8—e8
2. Кpd5—d4 Кph8—g7

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

3. Кpd4—d5 Кpg7—f6
4. Кpd5—d4 Кpf6—f5!
5. Кpd4—d5 Ле8—d8+!

Теперь, когда короли в оп-

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

6. Кpd5—c5 Кpf5—e6!

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

7. Крс5—c4 Кре6—e5
8. Крс4—c3 Кре5—e4
9. Крс3—c2 Кре4—e3
10. Крс2—c1 Кре3—e2

Теперь у белого короля больше нет возможности уклониться от оппозиции.

Если король уйдет добровольно на линию «b», то черные ходом Лd8—c8 оттеснят его еще на одну вертикаль.

11. Крc1—c2 Лd8—c8+!

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

12. Крс2—b3 Кре2—d3

Можно было играть аналогично предыдущему Кре2—d2, но мы нарочно выбрали другой ход, чтобы показать часто применяемый маневр.

13. Кpb3—b4 Лс8—c1!

Если будет сыграно 13 . . . Кpd3—d4, то белые ответят 14. Кpb4—b3 и черные не достигнут усиления позиции. Поэтому они делают выжидательный ход, чтобы заставить белых занять оппозицию.

14. Кpb4—b5 Кpd3—d4
15. Кpb5—b6 Кpd4—d5
16. Кpb6—b7 Кpd5—d6

17. Крb7—b8 Крд6—d7

Теперь белые вынуждены занять оппозицию.

18. Крb8—b7 Лс1—b1+

19. Крb7—a6 Крд7—c7!

На дистанцию хода коня!

20. Кра6—a5 Крс7—c6

21. Кра5—a4 Крс6—c5

22. Кра4—a3 Крс5—c4

23. Кра3—a2 Лb1—b8

24. Кра2—a3 Лb8—b7!

Ничего не давало 24... Крс4—с3, потому что белый король уходил из оппозиции. Поэтому черные опять делают выжидательный ход.

25. Кра3—a2 Крс4—с3

26. Кра2—a1 Крс3—с2

27. Кра1—a2 Лb7—a7 ×.

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

1. ... Лg8—e8

2. Крд5—d4 Крh8—g7

3. Крд4—d5 Крг7—f6

4. Крд5—d4 Ле8—e5!

Отрезая короля одновременно и по вертикали и по горизонтали.

5. Крд4—d3 Крf6—f5

6. Крд3—d4 Крf5—f4

7. Крд4—d3 Ле5—e4

8. Крд3—c3 Крf4—e3

9. Крс3—c2 Ле4—c4+

10. Крс2—b3 ...

Если 10. Крс2—d1, то черные вынуждают мат в 2 хода,

делая выжидательный ход ладьей по линии «с», например: 10... Лс4—с6 11. Крд1 e1 Лс6—c1 ×. Запомните этот маневр:

10. ... Кре3—d3

11. Крb3—b2 Лс4—c3

12. Крb2—b1 Лс3—c2

13. Крb1—a1 Крд3—c3

14. Кра1—b1 Крс3—b3

15. Крb1—a1 Лс2—c1 ×.

### У п р а ж н е н и я

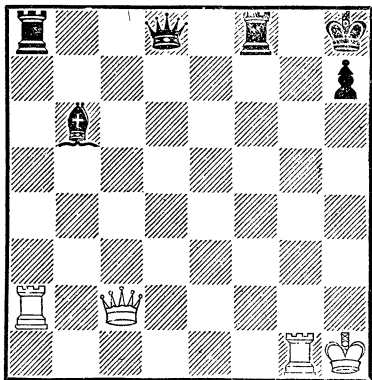
1. Поставьте несколько произвольных позиций либо с двумя ладьями, либо с ферзем, либо с ладьей и упражняйтесь в матовании короля, пока не научитесь давать мат скоро и уверенно. В случае неудач вновь внимательно просмотрите примеры из настоящего урока.

2. Объясните, для чего делается выжидательный ход.

3. Решите задачу: белые — Крh1, Ла1, b1; черные — Кре7. Во сколько ходов белые дают мат?

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

### № 46



5. Решите задачу: белые — Крг6, Лh4, черные — Крf8. Белые начинают и дают мат в два хода.

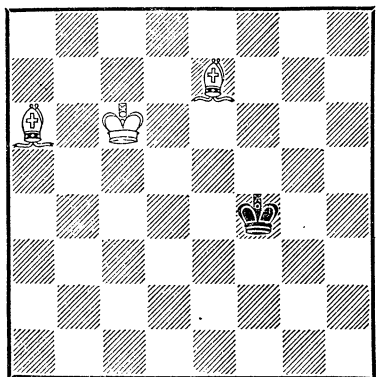
6. Докажите, что при любом первом ходе ладьи в позиции: белые — Крс6, Лс5, черные — Крс8, мат достигается в 3 хода. Вспомни-

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

## МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

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

№ 47



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

1. Крс6—d5    Кpf4—e3
2. Се7—c5+    Крс3—f4
3. Сс5—d4    Кpf4—f5

Или 3... Кpf3 4. Крс5.

4. Са6—d3+    Кpf5—f4

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

5. Кpd5—e6    Кpf4—g5
6. Cd4—e3    Кpg5—g4
7. Cd3—e2+    ...

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

7. ...    Кpg4—g3
8. Кре6—f5    Кpg3—g2
- Или 8... Кph4 9. Cf2+.
9. Кpf5—g4    Кpg2—h2

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

10. Кpg4—f3!    ...

Неосторожный ход 9. Cf2? ведет к пату. Ход 9. Кpf3 как будто выпускает короля на свободу, но ненадолго.

10. ...    Кph2—h3

Подальше от опасного углового поля.

11. Кpf3—f2    Кph3—h4

Теперь, когда белый король занял нужное поле, сле-

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

12. Ce3—d2 . . .

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

12. . . . Kph4—h3

13. Cd2—g5! Kph3—h2

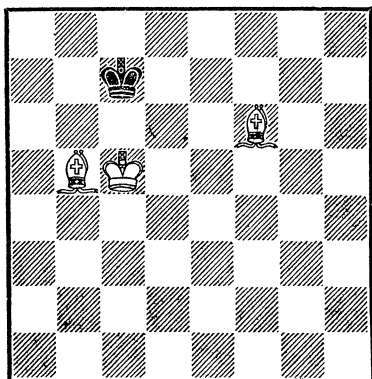
14. Ce2—f1! Kph2—h1

15. Cf1—g2+ Kph1—h2

16. Cg5—f4 ×.

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

№ 48



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

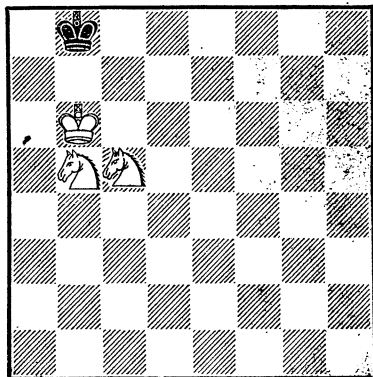
Kpc5—b6 Kpb8—c8 3. Cc6—b5 (слон возвращается на прежнее место) 3 . . . Kpc8—b8 4. Cb5—a6 Kpb8—a8 5. Ca6—b7+ Кра8—b8 6. Cf6—e5 ×.

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

\* \* \*

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

№ 49



1. Kb5—a7 Kpb8—a8  
2. Kc5—e6 . . .

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

2. . . . Кра8—b8  
3. Kpb6—a6 Kpb8—a8  
4. Ке6—c7+ Кра8—b8  
5. Кра6—b6 Пат.



Или 1. Кс5—d7 + Крb8—с8! и ничья.

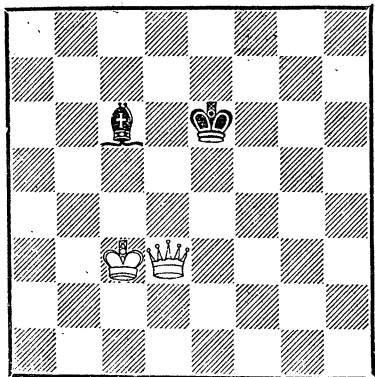
Только при ошибочном ответе 1... Кра8? белые дают мат 2. Кb5—с7 ×.

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

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ СЛОНА

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

№ 50



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

1. Крс3—d4 Кре6—d6

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

2. Фd3—g6 + Крд6—d7

3. Крд4—с5 Сс6—b7

4. Фg6—f7 + Крд7—с8

5. Фf7—e8 + ...

Можно и 5. Крb6 с тем, чтобы после 5... Крд8 сыграть не 6. Кр : b7 — пат, а 6. Ф : b7 с легким выигрышем.

5. ... Крс8—с7

6. Фе8—e7 + Крс7—b8

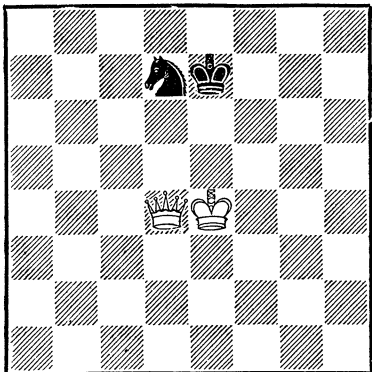
7. Крс5—b6

и белые дают мат в два хода.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОНЯ

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

том, чтобы конь не мог объявить шах. Ход 1. Кре4—d5 бесполезен, так как последует 1... Кd7—f6 + 2. Крд5—e5 Кf6—d7 +. Еще хуже 1. Фd4—d5?, так как



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

1. Kpe4—f5! ...

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

всего защищен от шахов коня.

1. ... Kd7—f8

Удалять короля от коня опасно, потому что конь теряется; например: 1... Kd7—b8 2. Фd4—e5+ или 2. Фd4—b4+. Плохо и 1... Kpe7—d8 из-за 2. Kpf5—e6. Конь связан и теряется.

- 2. Фd4—g7+ Kpe7—e8
- 3. Kpf5—f6 Kf8—d7+
- 4. Kpf6—e6 Kd7—f8+
- 5. Kpe6—d6! ...

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

- 5. ... Kf8—g6
- 6. Фg7 : g6+

и выигрывают.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Ферзь против ладьи также выигрывает, но метод выигры-

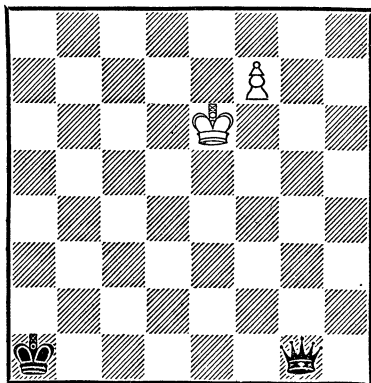
ша сложен и будет показан позднее (см. главу 18).

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

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

В позиции на диагр. 52 черные могут ферзем занять поле превращения f8, играя 1... Фg1—c5! 2. Kpe6—f6 Фc5—f8!, после чего они подводят короля и выигрывают без труда белую пешку. Как будет показано дальше, если

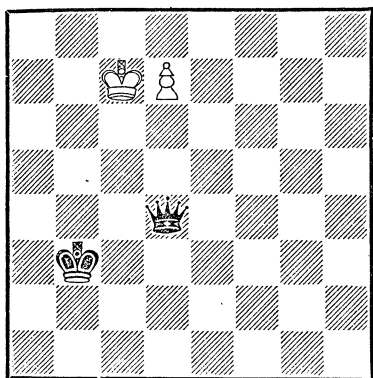
№ 52



бы белым удалось поставить короля на g7 или g8, то они достигли бы ничьей. Ничья была бы и после 1... Фg1—g7 2. Кре6—e7 Кра1—b2 3. Кре7—e8 и т. д.

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

№ 53



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

Однако белый король старается не допустить ферзя на d8.

1. ... Фd4—c5+
2. Крс7—b7 Фc5—a5

С целью проникнуть на d8.

3. Кpb7—c8! Фа5—a8+
4. Крс8—c7

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

1. ... Фd4—c5+
2. Крс7—b7 Фc5—d6!
3. Кpb7—c8 Фd6—c6+!
4. Крс8—d8 ...

Цель достигнута — темп выигран.

4. ... Кpb3—c4
5. Кpd8—e7 Фc6—c7!
6. Кре7—e8 Фc7—e5+
7. Кре8—f7 Фе5—d6!

Опять тот же прием.

8. Кpf7—e8 Фd6—e6+

Снова выигрывая темп.

9. Кре8—d8 Крс4—d5
10. Кpd8—c7 Фе6—c6+
11. Крс7—d8 Крд5—e6

и мат в два хода.

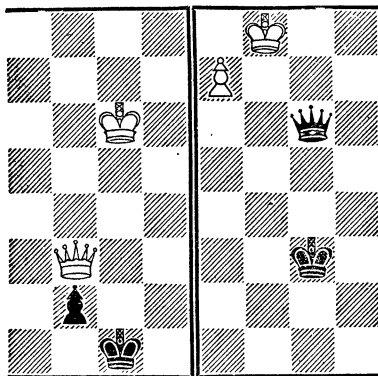
Если бы ферзь в начальной позиции находился не на d4, а на h1, то его подвели бы, чередуя шахи с нападением на пешку: 1... Фc1+

2. Кpb7 Фd2 3. Крс7 Фc3+
4. Кpd6 Фd4+ и т. д.

Против ладейной и слоновой пешек, находящихся на предпоследней горизонтали, выигрыш темпа не удастся. На диагр. 54 в ответ на 1.  $\text{Фf3—g3+}$  последует 1...  $\text{Kpg1—h1!}$ , и белые не могут взять пешку из-за пата, а после любого хода короля черная пешка превратится в ферзя.

№ 54

№ 55



Точно так же на диагр. 55 после 1...  $\text{Фс6—b6+}$  2.  $\text{Kpb8—a8}$  черные не могут подвести короля из-за пата. Если бы у белых была еще одна пешка, например на b3, то черные легко выиграли бы посредством 2...  $\text{Фb6—c7}$  и 3...  $\text{Фc7—c8 \times}$ .

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

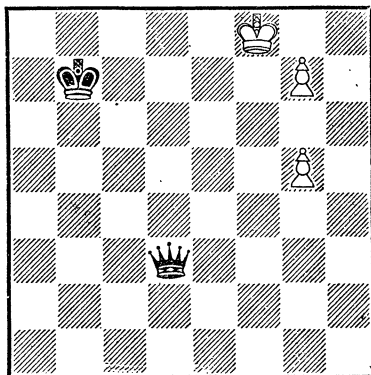
исключением некоторых случаев, которые приведены в главе 13.

### У п р а ж н е н и я

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

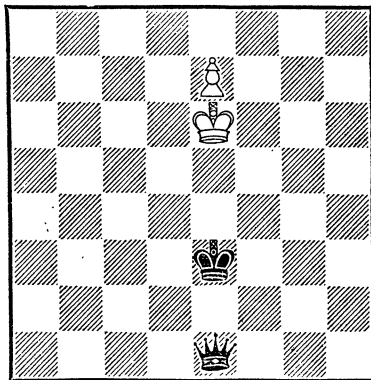
2. Докажите выигрыш черных, если на диагр. 56 переставить пешку  $\text{g5}$  на  $\text{h5}$ .

№ 56



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

№ 57



## Глава 4

# МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ШАХМАТИСТОВ

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

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

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

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

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

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

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

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

Шахматная педагогика поч-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Необходимым качеством всякого сильного шахматиста



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

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

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

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

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

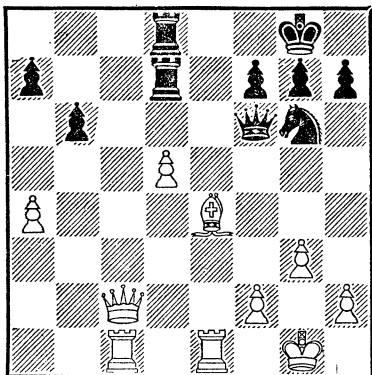
Хорошая память облегчает шахматисту не только усвоение многих правил, но и выработку практических навыков. Во время шахматной

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

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

Покажем на примере, в чем сущность комбинационного зрения.

На диагр. 58 соотношение сил равное. У белых проходная пешка d5, но движение ее заторможено черными ладьями. Таким образом предстоит трудная медлительная борьба с примерно равными шансами. В этот момент играющему белыми Алехину пришла в голову интересная скрытая идея, и он пошел: 1. Фс2—с6. Черным невыгодно меняться на с6. После



1... Фf6 : c6 2. d5 : c6 Лd7—c7 3. Лc1—d1 белые добиваются преимущества. Черным следовало уйти ферзем, лучше всего на d4. Они предпочли другое отступление: 1... Фf6—g5. Как раз этот ход позволил Алехину осуществить задуманную комбинацию. Он сыграл 2. Се4: g6. Черные не могут ответить 2... Фg5 : g6 ввиду 3. Фс6 : d7! Лd8 : d7 4. Лc1—c8 ×. Они сыграли 2... h7 : g6, открывая выход для короля, и считали свое положение безопасным. Алехин заранее подметил, что создается обстановка, в которой обычные соотношения сил оказываются в виде исключения недействительными. Последовало 3. Фс6 : d7! Лd8 : d7 4. Лe1—e8+ (Не 4. Лc1—c8+ из-за 4... Лd7—d8) 4... Кpg8—h7 5. Лc1—c8, и черные во избежание мата на h8 должны отдать ферзя. Итак, ком-

бинационное зрение Алехина нашло в позиции необычное исключение из общепринятых норм. Оказывается, что можно отдать ферзя за ладью, если король противника заблокирован собственными фигурами.

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

Для того чтобы находить необычное в повседневном, нужна фантазия. «Напрасно думают, что она (фантазия.—

Г. Л.) нужна только поэту. Это глупый предрассудок! Даже в математике она нужна» (Ленин, т. 33, стр. 284). Необходима фантазия и шахматисту. В большей или меньшей степени ею наделены почти все сильные мастера и гроссмейстеры. Она им помогает создавать комбинационные идеи.

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

Шахматному автору приходится считаться еще с одним немаловажным соображением. Ведь изучение шахмат — занятие добровольное, и оно может наскучить новичку, в особенности когда предметом изучения будет техника игры. Автор поэтому счел целесообразным в конце некоторых глав давать занимательную страницу. В них будут помещены различные интересные рассказы из истории шахмат, показаны образ-

цы шахматного юмора и т. п.  
Небольшое отвлечение от

иногда сухого предмета будет  
полезно для читателя.

### Упражнения для изучения доски

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

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

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

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

5. Черный слон стоит на c8. Сколько ходов уйдет на взятие белой пешки e2, белой ладьи на h1? Назовите эти ходы.

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

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

сколько ходов пешка может быть взята конем?

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

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

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

11. Укажите два маршрута коня с a1 до h8.

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

---

## Глава 5

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

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

#### В дебюте и середине игры

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

Ферзь равноценен двум ладьям. Три легкие фигуры ценнее ферзя.

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

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

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

#### В эндшпиле

Конь равноценен слону. Конь или слон равноценны трем пешкам. Конь и слон равноценны ладье и пешке.

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

Ладья и две легкие фигуры ценнее ферзя.

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

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

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

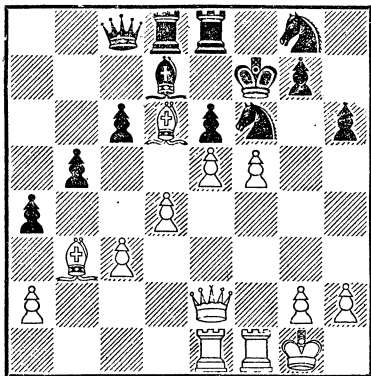
Из сравнения видно, что в эндшпиле возрастает ценность пешек, особенно проходных и далеко продвинутых, а также ладьи. Чем ближе пешка к последней горизонтали, тем больше возможностей для превращения ее в ферзя. Ладья приобретает большую силу, когда она может действовать по открытой горизонтали или вертикали.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

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

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

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

№ 59



Белыми играл Алехин. Обратите внимание, как король белых надежно укрыт пешками g2 и h2. Король черных защищен только конем f6 от возможного нападения на него ладьи f1 и пешкой e6 от атаки слона b3. Алехин нашел красивый способ выманить черного короля в самую глубь неприятельского лагеря. Последовало:

1. Фe2—h5+! . . .

Ферзь жертвуется, чтобы отвлечь коня от укрытия короля. Слабее 1. fe+ С : e6 2. Фh5+g6.

1. . . . Кf6 : h5

Если черные закроются от шаха пешкой «g», то после 2. Фh5 : g6 они получают мат.

2. f5 : e6++ Кpf7—g6

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

3. Сb3—c2+ Kpg6—g5

4. Лf1—f5+ Kpg5—g6

Король упирается, не хочет идти в глубь неприятельского лагеря.

5. Лf5—f6+ Kpg6—g5

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

6. Лf6—g6+ Kpg5—h4

7. Ле1—e4+ Kh5—f4

8. Ле4 : f4+ Kph4—h5

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

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

10. Лf4—h4—мат.

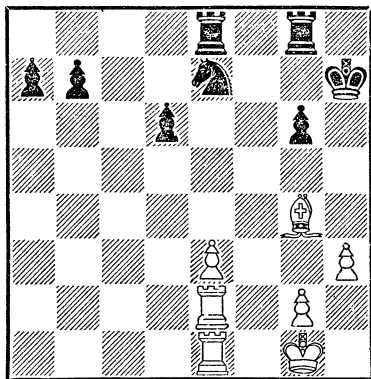
Когда большинство фигур разменено и королю не угрожает матовая атака, что случается обычно в эндшпиле, король выходит из укрытия и становится активной фигурой. Его сила может быть примерно приравнена к силе ладьи.

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

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

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

№ 60



Белые решили напасть на пешку a7 и сыграли 1. Ле1—a1, на что черные ответили 1... Ле8—a8. Белые могут взять пешку a7 ходом 2. Лa1 : a7, но в ответ последует 2... Ла8 : a7, и белые получат за ладью одну пешку, тогда как ладья ценнее, чем четыре пешки. Поэтому белые

сыграли 2. Ле2—а2. Теперь пешка а7 атакована дважды, а защищена только один раз. Если черные не примут мер для укрепления защиты, то последует 3. Л : а7 Л : а7 (равноценный размен) 4. Л : а7, и черные в итоге потеряют пешку. Черные могут усилить защиту и сыграть 2... Ке7—с8, но после 3. С : с8 Л : с8 (равноценный размен) 4. Л : а7 Л : а7 5. Л : а7 пешка все же будет потеряна.

На 1. Ле1—а1 черные могли ответить 1... Ке7—с6. Белые продолжают 2. Ле2—а2. У них уже два удара на пешку а7, а защищена она только одним конем с6. Угрожает ли черным взятие пешки а7? Сделаем подсчет: 3. Ла2 : а7 Кс6 : а7 4. Ла1 : а7. Белые потеряли ладью, а взамен получили коня и пешку. Но, как указано выше, ладья равноценна коню и двум пешкам, следовательно в итоге всей операции белые потерпели урон, который может быть оценен примерно в пешку. При атаке важно не только количество ударов, но и качество их. Невыгодно атаковать объект противника в первую очередь ценными фигурами. Все же защита 1... Ке7—с6 маловыгодна. Белые сыграют 2. Сg4—f3, угрожая разменом на с6, а затем взятием пешки а7. Самая простая защита пешки а7 состоит в ходе 1... а7—а6. Белые

могут атаковать пешку а6 второй ладьей и слоном, сыграв 2. Ле2—а2 и 3. Сg4—e2, и все же взятие на а6 окажется невыгодным. За слона белые получают только две пешки. Нападение фигур на пешку, защищенную пешкой, не достигает цели.

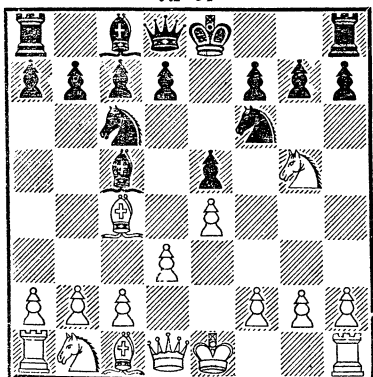
Возьмем другой пример. Партия была начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6. Черные защитили пешку e5 пешкой d6, и дальнейшее нападение на нее одними фигурами бесцельно. Поэтому белые сыграли 3. d2—d4. Теперь пешка e5 атакована дважды, а защищена только один раз, и белые угрожают выиграть пешку. Черные могут защитить второй раз пешку e5 ходом 3... Kb8—с6. Теперь 4. d4 : e5 Кс6 : e5 5. Kf3 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+ Кре8 : d8 приведет только к равноценному размену пешки, коня и ферзя белых на такие же фигуры черных. Белые играют 4. Cf1—b5. Этим ходом они связывают коня. Конь не может ходить, так как черный король попадает под удар слона. Связанный конь фактически бездействует и не принимает участия в защите пешки e5. Черные должны или еще раз укрепить пешку e5, например посредством 4... f7—f6, или же разменять атакованную пешку, сыграв 4... e5 : d4. После 5. Kf3 : d4 черным следует по-



заботиться о защите коня с6. На коня направлены два удара, а защищен он только один раз. Черные сыграют поэтому 5... Сс8—d7. Ходы 6. Сb5 : с6 Cd7 : с6 7. Kd4 : с6 b7 : с6 ведут к размену двух легких фигур без ущерба для каждого из противников.

Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—с6. Черные защитили пешку e5, которую угрожал взять конь f3. 3. Cf1—с4. Слон напал на пешку f7, но пешка достаточно защищена королем. 3... Cf8—с5. И это нападение на пешку f2 пока безопасно. 4. d2—d3 Kg8—f6 5. Kf3—g5.

№ 61



Последним ходом белые усиливают нападение на пешку f7, они грозят ее взять или конем или слоном, и черные должны подумать о дополнительной защите. Плох для этой цели ход 5... Фd8—e7. Хотя пешка защищена дважды, но посмотрите, что же произойдет: 6. Сс4 : f7+Фe7 : f7 7.

Kg5 : f7. Белые потеряли коня и слона, но уничтожили ферзя и пешку. Но ферзь примерно равноценен трем легким фигурам. Следовательно, черные потерпели урон, равноценный легкой фигуре.

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

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

Дебют, называемый «русской партией», начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6. Черные в ответ на атаку пешки e5 контратаковали пешку e4. Может последовать 3. Kf3 : e5 d7—d6. Черные не спешат отыграть пешку, так как белые прежде всего должны увести коня из-под удара пешки. Если белые сыграют 4.

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

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

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

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

Другой причиной является отсутствие выработанного ре-

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

Автор на занятиях с начинающими применял следующий методический прием. Учащиеся играли друг с другом шахматные партии по шашечным правилам — с обязательным взятием, например: 1. e2—e4 h7—h5 2. Фd1 : h5 Лh8 : h5 3. h2—h3 Лh5 : h3 4. g2 : h3 и т. д. Партия считается проигранной не только в случае мата, но и когда король остается одиноким. Темп игры постепенно убыстрялся. Результаты получаются весьма обнадеживающие — число зевков резко уменьшается.

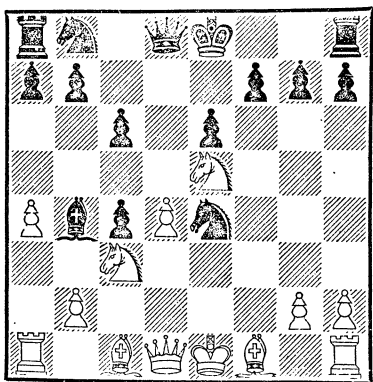
Большую пользу принесет начинающему привычка записывать ходы. В турнирах запись ходов обязательна, но следует записывать и нетурнирные партии.

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

Одна партия была начата следующим образом: 1. d2—

d4, d7—d5 2. c2—c4 c7—c6. Черные могли взять пешку на c4, однако после 2... dc 3. Фa4+Кс6 4. Кf3 белые ее отыграют. 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kg1—f3 d5 : c4 5. a2—a4. Этот ход сделан для того, чтобы не допустить хода b7—b5, защищающего пешку. 5... Сс8—f5 6. Кf3—e5 e7—e6 7. f2—f3. Белые могли сразу взять пешку c4 конем, но они хотят сначала ходом e2—e4 отогнать черного слона. 7... Cf8—b4 8. e2—e4 Cf5 : e4. Черные жертвуют слона за две пешки. Они надеются получить атаку на белого короля. 9. f3 : e4 Кf6 : e4.

№ 62



Сколько разных ударов у белых и черных? Попробуйте быстро сосчитать их. Подсчет покажет, что белый конь нападает на пешки c4, c6, f7, а слон f1 нападает на пешку c4, итого 4 различных удара у белых. Черные угрожают взять конем или слоном коня

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

Отметив мысленно все удары — свои и противника, надо расчленил их на опасные и безопасные. Например, взятие конем e5 пешки f7 или c6 безопасно для черных: пешки достаточно защищены. Взятие черными пешки d4 также невыгодно: пешка защищена ферзем. Опасно взятие конем e4 коня c3, потому что после b2 : c3 Сb4 : c3+ белые теряют по меньшей мере качество. Надо научиться видеть не только угрозы противника, но и принимать соответствующие меры защиты, а также создавать угрозы противнику.

Белые сыграли 10. Фd1—f3. Они второй раз защитили коня c3, одновременно напали второй раз на пешку f7 и угрожают дать мат ходом 11. Ф : f7 x. Кроме того, ферзь напал на коня e4.

Могут ли черные защитить коня e4 и отразить угрозу мата на f7? Могут, и даже двумя способами. Первый — увести коня e4 на d6 или f6, второй — сыграть 10... f5. Второй способ плох. После 10... f5 11. Фh5+! g6 12. К : g6! черные не могут взять коня, так как теряют ладью h8.

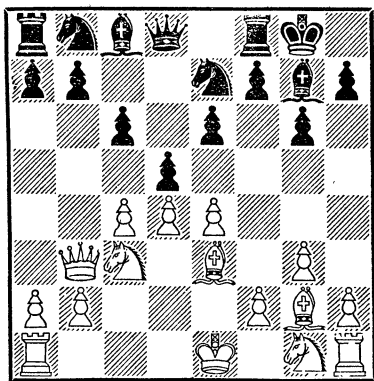
Черные предпочли не защите, а контратаку и сыграли 10... Фd8 : d4. Они защитили коня e4 и в третий

раз напали на коня с3. Кроме того, они подготовили отступление короля на d8. Последовало 11. Фf3 : f7+ Кре8—d8 12. Сс1—g5+! Это не подставка, а умышленное отвлечение коня e4 от атаки на белого короля. 12... Ке4 : g5 13. Фf7 : g7 Сb4 : с3+ 14. b2 : с3 Фd4 : с3+ 15. Кре1—e2 Фс3—с2+ 16. Кре2—e3 Фс2—e4+, и борьба закончилась вечным шахом, следовательно вничью.

Переходим к расчету многоходовых ударов. Партия начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. с2—с4. Белые предлагают жертву пешки. Если черные возьмут пешку с4, то получится начало, называемое «принятый ферзевый гамбит». Как было указано выше, пешку белые отыгрывают. Черные ответили 2... e7—e6. Они защитили пешку d5 пешкой. Если бы черные сыграли 2... Сf5 или 2... Кf6, то белые взяли бы пешку на d5, на 3... К : d5 ответили бы 4. e4 и овладели бы центром, а в случае 3... Ф : d5 последовало бы 4. Кс3. Ферзь черных должен отступить, и белые выиграли время для развития своих фигур. Дальше белые сыграли 3. Кb1—с3. Пешка d5 теперь атакована дважды и защищена столько же раз. Следовательно, белые ничего не выиграют и дело сведется к простому размену. Постарайтесь в уме представить

себе позицию после ходов 4. cd ed. Очевидно, что после 5. К : d5 Ф : d5 белые потеряют коня за пешку. Отсюда можно сделать вывод: два удара уравновешиваются двумя защитами. Дальше партия продолжалась: 3... g7—g6 4. g2—g3 Cf8—g7 5. Cf1—g2. На пешку d5 нацелились две фигуры и пешка, всего три удара, а защит только две. Черные должны или взять на с4, или позаботиться о третьей защите. Было сыграно 5... с7—с6 6. e2—e4 Кg8—e7 (четыре удара уравновешиваются четырьмя защитами) 7. Сс1—e3 0—0 8. Фd1—b3.

№ 63



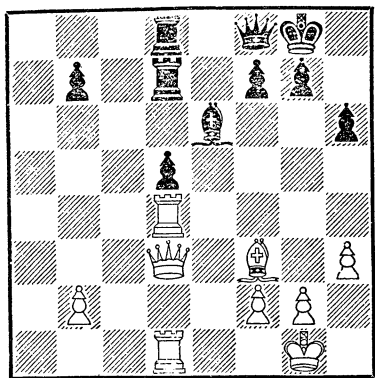
На пешку d5 направлено пять ударов. Подвести пятую защиту черные не могут, поэтому они вынуждены взять на с4 или e4, после 8... d5 : e4 9. Сg2 : e4 пешка d4 окажется под двумя ударами — слона и ферзя, а защищена только слонем e3.

На диагр. 64 пешка d5

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

Третий удар будет ферзем,

№ 64



и он попадет под удар ладьи. Белые потеряют ферзя за ладью и пешку — явно невыгодный обмен. Правильный ход белых 1.  $\text{Фd3—b5}$ . Белые угрожают 2.  $\text{С : d5}$   $\text{С : d5}$  3.  $\text{Л : d5}$   $\text{Л : d5}$  4.  $\text{Л : d5}$   $\text{Л : d5}$  5.  $\text{Ф : d5}$ . Ферзь взял последним, когда исчезли защищавшие пешку три фигуры.

Черные могут ответить 1...  $\text{Фf8—d6}$ . После 2.  $\text{С : d5}$   $\text{С : d5}$  3.  $\text{Л : d5}$   $\text{Ф : d5}$  4.  $\text{Л : d5}$   $\text{Л : d5}$  5.  $\text{Ф : b7}$  черные потеряли ферзя и пешку в обмен на две ладьи. Но так как партия близится к окончанию, где две ладьи сильнее ферзя, то позицию можно считать приблизительно равной.

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

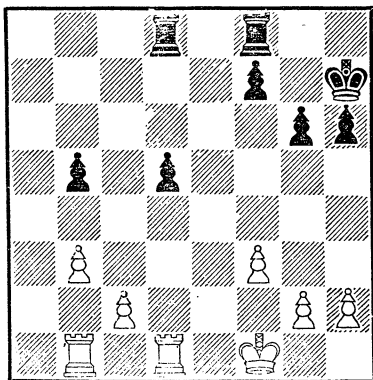
вопросу: что нужно выбрать объектом для атаки?

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

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

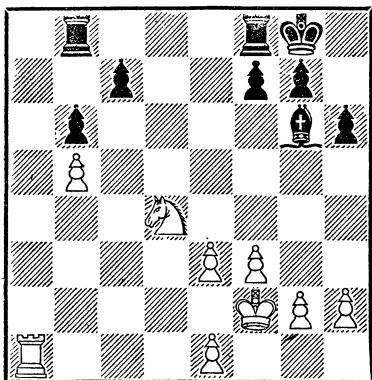
Часто встречающийся случай показан на диагр. 65.

№ 65



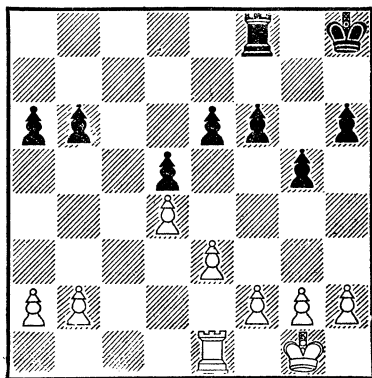
Ход белых. Пешка d5 изолирована, и белые хотят напасть на нее двумя ладьями. Они играют 1. Лd1—d4! Почему на d4, а не на d3 или d2, выясняется в дальнейшем. Следовательно, первым же ходом белые блокируют пешку. 1... Лd8—d6 2. Лb1—d1 Лf8—d8. Черные могли отказать от защиты пешки d5 и напасть в свою очередь на пешку c2 ходом 2... Лс8. Однако после 3. Л : d5 Л : d5 4. Л : d5 Л : c2 они теряют пешку b5. Два удара белых уравновешиваются двумя защитами черных. 3. c2—c4 b5 : c4 4. b3 : c4. Беда черных в том, что пешка d5 связана и не может взять на c4 из-за потери ладьи. Три удара белых при двух защитах черных приводят к выигрышу пешки. Если бы белые сыграли на первом ходу ладьей не на d4, а на d3 или d2, то в ответ на 4. b3 : c4 последовало бы 4... d5—d4!, и силы равны.

№ 66



На диагр. 66 у черных отсталая пешка c7. Белые выигрывают ее, продолжая 1. Лa1—a7! Лf8—c8 2. Лe1—c1. Не вело к выигрышу 1. Лa1—c1 ввиду 1... Лb8—b7 2. Лc1—c3 Лf8—c8.

№ 67



На диагр. 67 ход белых. Они немедленно занимают ладьей открытую линию «с». После 1. Лe1—c1! у черных нет защиты от 2. Лc1—c6. Белые выигрывают пешку.

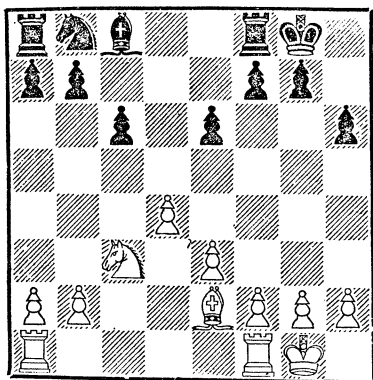
Последние два примера показывают, как важно ладьей захватить открытую вертикаль и затем атаковать пешки противника сбоку. Если на диагр. 67 ход черных, то они играют 1... Лf8—c8. Белые должны ответить 2. Кpg1—f1 с тем, чтобы на 2... Лс8—c2 защитить пешки ходом 3. Лe1—e2. Черным не следует торопиться с ходом Лс2. Им нужно сначала подвести к центру короля и двинуть впе-

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

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

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

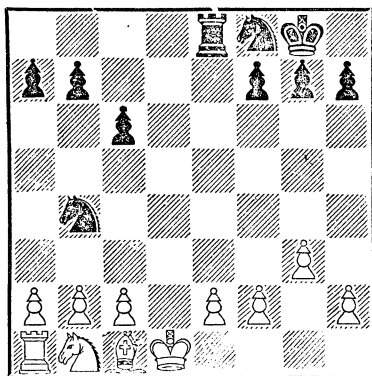
№ 68



В позиции на диагр. 68 черные сыграли 1... b7—b5. Этот ход оказался ошибкой, так как последовало 2. Кс3 : b5 с6 : b5 3. Се2—f3, и черная ладья не может уйти из-под удара слона. Ей мешают конь b8 и пешка a7. Чтобы не потерять ладью, черные играют 3... Kb8—с6 4. Cf3 : с6 Ла8—b8, однако в ре-

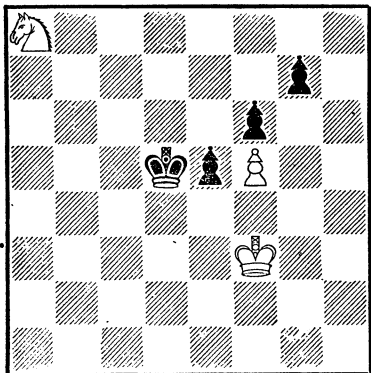
зультате всей операции белые выиграли пешку.

№ 69

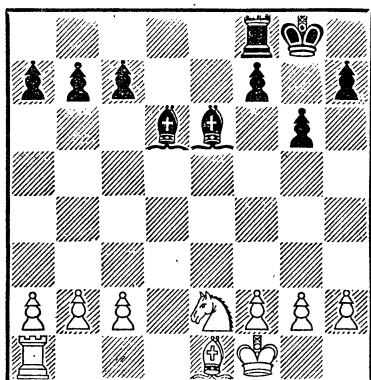


В позиции на диагр. 69 ход черных. Черные решили перехитрить противника и сыграли 1... Ле8 : e2. Последовало 2. Кpd1 : e2 Kb4 : с2. Белая ладья заперта своими же фигурами и теряется. В итоге черные, казалось бы, выиграли две пешки. Тем не менее операция, начатая черными, ошибочна. Последовало 3. Кре2—d1 Кс2 : a1 4. b2—b3 Kf8—e6 5. Сс1—b2 Ka1 : b3 6. a2 : b3. У черных всего две пешки за фигуру, и они должны проиграть окончание партии. Конь, взявший ладью, не смог вернуться обратно — вот чего не учли черные. Следовательно, здесь налицо второй случай малоподвижности фигур.

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



На диагр. 70 ход черных. Попытка провести пешку «е» в ферзи посредством 1... e4+ 2. Kpf4 Kpd4 не удается. Последует 3. Kc7! e3 4. Ke6+ Kpd3 5. Kpf3 e2 6. Kf4+, и белые выигрывают. Правильно только 1... Kpd5—с6! У коня а8 отнята возможность выйти из угла. 2. Kpf3—e4 Kрс6—b7. Конь теряется, после чего король возвращается, и черные выигрывают пешечное окончание.



В позиции на диагр. 71 белые сыграли 1. La1—d1, оставив под ударом пешки а2 и h2. Если черные ответят 1... Ce6 : a2, то последует 2. b2—b3! и слон окажется в капкане. Белые угрожают ходом 3. La1 или 3. Kc3 выиграть его. 2... Cd6—e5 (препятствуя как La1, так и Kc3) 3. Ce1—c3, и черные теряют фигуру.

Сложнее вопрос, можно ли взять пешку h2. После 1... Cd6 : h2 белые не могут отрезать слона ходом 2. g3, так как получают мат другим слоном на h3. Они могут ответить 2. f2—f4, имея в виду 3. g3 и 4. Kpg2. Однако после 2... Ce6—c4 3. g2—g3 Lf8—e8 4. Ld1—d2 Le8 : e2 5. Ld2 : e2 Cc4 : e2+ 6. Kpf1 : e2 Ch2—g1! черный слон ускользает и черные остаются с лишней пешкой. Ход 1. Ld1 оказался ошибочным. Удовлетворителен ход 1. Kd4. Например: 1... C : h2 2. g3 (2. K : e6? fe 3. g3 C : g3!; пешка f2 связана черной ладьей) 2... Ch3+ 3. Кре2, и слон на h2 отрезан.

3) Фигура неподвижна, потому что она связана.

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

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

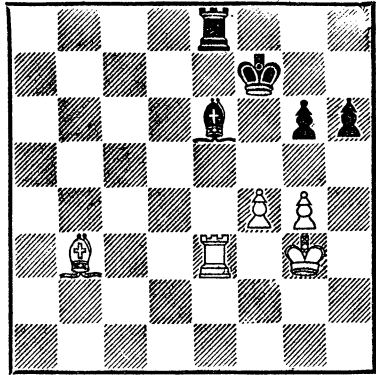


с6 3. Cf1—b5 («испанская партия») d7—d6. После этого хода конь с6 оказывается связанным. Конь не может двигаться, так как король попадает под удар слона b5. Белые играют 4. d2—d4, угрожая выигрышем пешки e5 и ходом 5. d4—d5. Черным следует освободиться от связки или атакуя слона ходами a7—a6 и b7—b5, или же играя 4 ... Cd7, после чего конь с6 становится подвижным.

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

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

1. Cb3 : e6+ Le8 : e6 2. Le3 : e6 Kpf7 : e6 приводит к размену и к ничейному пешечному окончанию. Выигрыш достигается следующим способом: 1. Le3 : e6! Le8 : e6. Ладья сейчас оказалась связанной, и белые усиливают нападение на нее. 2. f4—f5



g6 : f5 3. g4 : f5 Kpf7—f6 4. f5 : e6, и белые выигрывают.

В главе 11 вопросы связки будут разобраны подробно.

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

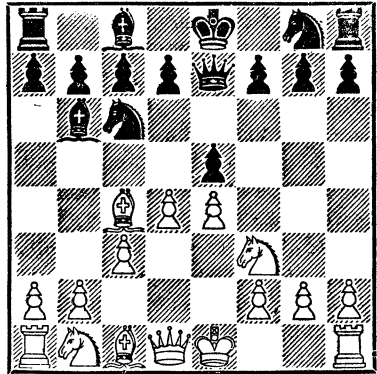
Партия начата ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 d7—d6 («защита Филидора») 3. d2—d4 Kg8—f6. Вместо защиты пешки e5 черные сами нападают на пешку e4. 4. d4 : e5 Kf6 : e4 5. Kbl—d2! Ke4 : d2 6. Cc1 : d2. У белых уже развиты две фигуры, у черных все фигуры находятся на первоначальных местах. Почему так получилось?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

«Скандинавская партия» начинается ходами 1. e2—e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5. Белые играют 3. Кb1—с3. Они развили фигуру, а черные вынуждены отступить ферзем. Ясно, что и здесь белые выиграли темп для развития фигур.

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

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

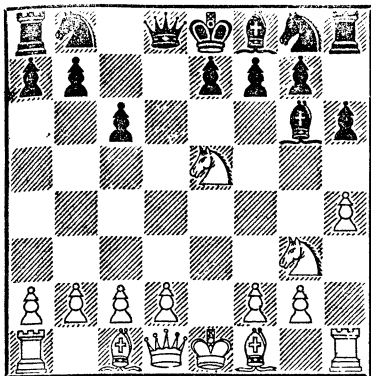
В партии были сделаны начальные ходы 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Cc5—b6 5. d2—d4 Фd8—e7 (диагр. 73).



Дальше было сыграно 6. d4—d5. Это нападение на коня было бы обосновано, если бы конь должен был отступить на a5. После 5. . . Ka5 6. Cd3 у черного коня отрезан путь к отступлению, и белые угрожают ходом 7. b4 выиграть его. Черные ответили 5. . . Kc6—b8 6. 0—0 d7—d6 7. Cc1—g5 Kg8—f6 и получили хорошую игру. Ход 6. d5 только ограничил поле действия слона c4.

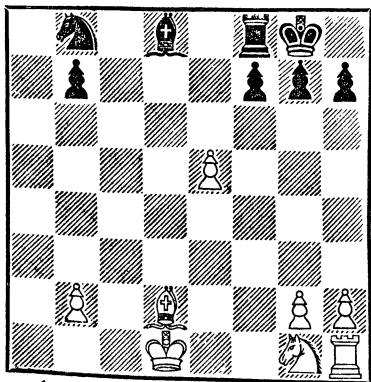
Партия была начата ходами 1. e2—e4 c7—c6 2. Kb1—c3 d7—d5 («защита Каро-Канн») 3. Kg1—f3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cc8—f5. Плохой ход. Черные нападают на коня, а конь уходит на лучшее поле. 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. h2—h4! h7—h6 (угрожало 7. h5 с выигрышем слона) 7. Kf3—e5 (диагр. 74).

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

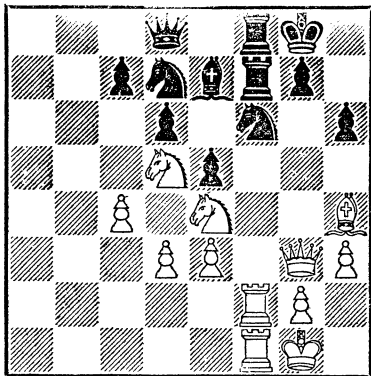


шек королевского фланга и заставляют слона отступить на плохую позицию. 7...Cg6—h7 8. Фd1—h5. Угрожает мат на f7. 8 ... g7—g6 9. Cf1—c4! Ввиду угрозы мата на f7 черные не могут взять ферзя. 9 ... e7—e6 10. Фh5—e2, и белые получили превосходную позицию.

У п р а ж н е н и я  
№ 75

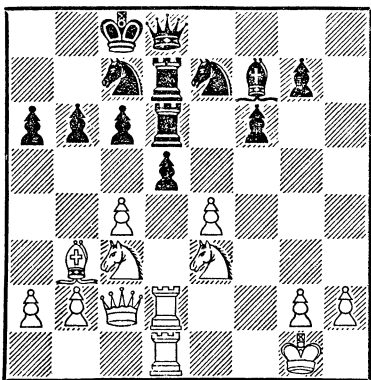


1. Ход черных. Они организуют нападение на изолированную пешку e5. Смогут ли белые защитить ee?



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

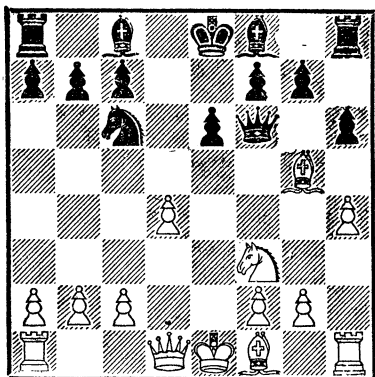
№ 77



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

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

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



Подсчитайте, оправдывается ли нападение на ферзя

6. В партии получилась позиция: белые — Крг1, Ла1, с1, Сс3, Ке4, пп. а5, f2, g3, h4; черные — Крд8, Ла8, h8, Себ, Кс6, пп. b7, f6, g7, h5. Ход белых. Белые могут пожертвовать коня на f6. Подсчитайте, оправдывается ли жертва.

7. Партия, игранная по телеграфу между Петербургом и Лондоном в 1897 г., была начата ходами: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Кb8—c6 3. Кb1—c3 d5 : c4 4. d4—d5 Кс6—a5. На поле a5 конь стоит ненадежно и может быть потерян. 5. Фd1—a4+ c7—c6 6. b2—b4 b7—b5! (лучший ответ 6...c4 : b3 7. a2 : b3 b7—b6 8. d5 : c6 вело к выгоде белых) 7. Фа4 : a5 Фd8 : a5 8. b4 : a5 b5—b4 9. Кс3—d1 c6 : d5. Оправдалась ли жертва коня, задуманная черными?

## Глава 6

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Уметь сыграть конец — значит уметь играть.

— А. Д. Петров, 1824 г.

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

Во встречах между шахматистами после длительной многоходовой борьбы у одного из противников выявляется перевес в одну пешку. Достаточно ли такой перевес для победы? Если достаточно, то при каких условиях? Стре-

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

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

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

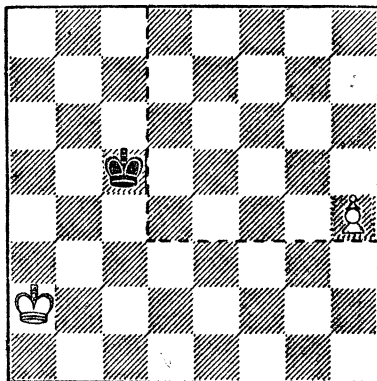
Исключительным знатоком пешечных окончаний был московский мастер Н. Д. Григорьев.

## КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

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

№ 79

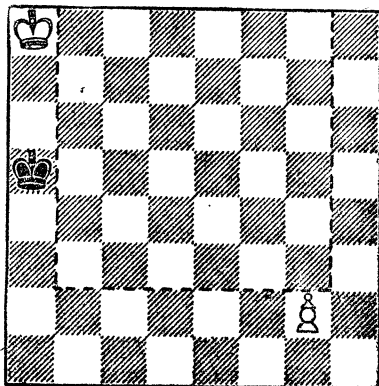


*Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных*

Белые при своем ходе выигрывают, так как черный король не сможет задержать пешку: 1. h4—h5 Крс5—d6 2. h5—h6 Кpd6—e6 3. h6—h7 Кре6—f7 4. h7—h8Ф. При ходе черных пешка задерживается и уничтожается: 1... Крс5—d6 2. h4—h5 Кpd6—e6 3. h5—h6 Кре6—f6 (или f7) 4. h6—h7 Кpf6—g7 5. h7—h8Ф+ Кpg7 : h8.

Исход единоборства короля и пешки можно быстро определить, пользуясь правилом квадрата. Вычерчиваем в уме квадрат, сторона которого состоит из столько же клеток, сколько их от пешки до поля превращения, включая и то поле, где стоит пешка. На диагр. 79 стороны квадрата пешки h4 показаны пунктиром. Если при своем ходе неприятельский король попадает в квадрат пешки, то он ее догоняет. Читателю следует убедиться, что черный король может находиться и на полях c8, c7, d3, c3, и во всех случаях при своем ходе черный король настигает пешку. Очевидно также, что черный король, стоящий также на g3 или h3, при ходе белых не сможет догнать пешку.

№ 80



*Выигрыш при ходе белых, ничья при ходе черных*

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

Решите примеры:

1. Белые — Kph8; черные — Kph8, п. b7.
2. Белые — Краб; черные — Кра7, п. g5.
3. Белые — Kpb2; черные — Кра5, п. f4.

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

4. Поставьте позицию: белые — Krg2, п. c4; черные — Kpg4. Внимательно рассмотрите ее и поставьте запомнить. Не глядя на доску, выясните, что получится при ходе белых и при ходе черных. Ходы запишите и проверьте с доской. Прodelайте серию таких упражнений, полезных для развития памяти и пространственного представления.

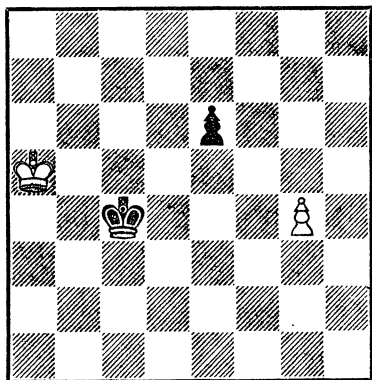
Рассмотрим внимательно пути, по которым король на диагр. 80 догоняет пешку g2.

Он может избрать различные маршруты, например: Кра5—b5—c5—d6—e7 или Кра5—b5—c6—d7—e7—f7, или Кра5—b4—c4—d5—e6—f7. Важно, чтобы после каждого хода короля он оказывался внутри квадрата пешки. Но если на диагр. 80 переставить короля с a5 на a2, то останется только один маршрут: Кра2—b3—c4—b5—e6—f7, то есть по диагонали квадрата.

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

Такой случай показан на диагр. 81.

№ 81



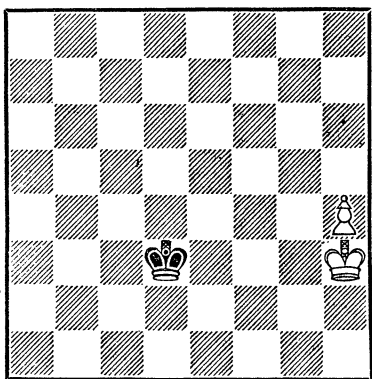
Выигрыш при ходе белых

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

2. g5—g6 Крд6—e7 3. g6—g7 Кре7—f7 он поспекает вовремя. Добавим на диагр. 81 вторую черную пешку, на e7, и опять черные проигрывают: 1. g4—g5 Крс5—d6 2. g5—g6 Крд6—e5 3. g6—g7.

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

№ 82

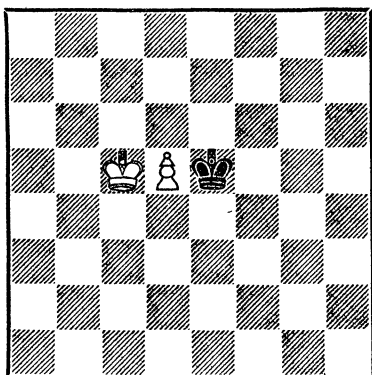


*Белые выигрывают*

1...Крд3—e4 2. Крh3—g4! (но не 2. h5 Крf5, и ничья) 2...Кре4—e5 3. Крг4—g5! (иначе Кре5—f6, и ничья) 3...Кре5—e6 4. Крг5—g6! Кре6—e7 5. Крг6—g7!, и пешка «h» проходит беспрепятственно в ферзи.

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

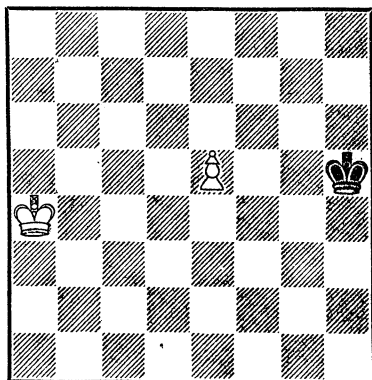
№ 83



*Выигрыш*

На диагр. 83 пешка стоит между королями. Король черных находится в квадрате пешки d5. При ходе черных они играют 1 ...Кре5—f6, стараясь задержать пешку спереди посредством Крf6—e7—d7, однако следует 2.Крс5—с6 Крf6—e7 3. Крс6—с7, и под защитой короля пешка в 3 хода превращается в ферзя.

№ 84

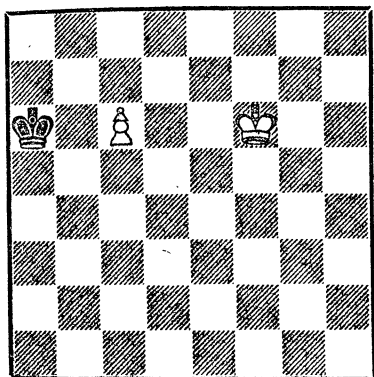


*Выигрыш при ходе белых*



В примере на диагр. 84 после 1. Кра4—b5 короли расположены симметрично на равном расстоянии от пешки e5. Последует 1...Kph5—g6 2. Kpb5—c6 Kpg6—f7 (или 2...Kpf5 3. Kpd5, и получится позиция типа диагр. 83) 3. Kрс6—d7, и опять под прикрытием короля пешка идет вперед.

№ 85

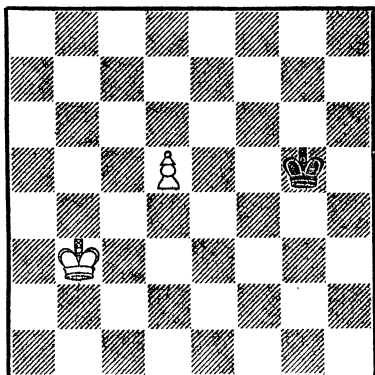


В позиции диагр. 85 при ходе черных они играют 1...Кра6—b6 и завоевывают пешку «с». Белые при своем ходе выигрывают как посредством 1. Kpf6—e6, так и 1. Kpf6—e7. Как бы черные ни отвечали, пешка «с» проходит в ферзи, например: 1...Кра6—b6 2. Кре6—d6 Kpb6—a7 3. с6—с7 Кра7—b7 4. Kpd6—d7, и на следующем ходу белые ставят ферзя на с8.

Но если на диагр. 85 переставить черного короля на b8, то после 1. Kpf6—e6 последует 1...Kpb8—c7! 2. Кре6—

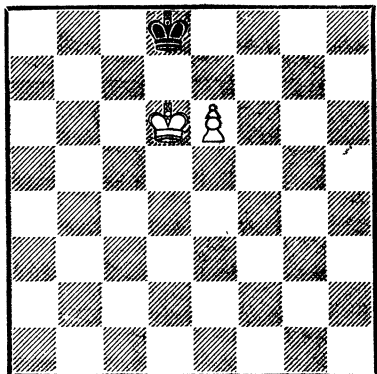
d5. Черный король загородил дорогу пешке «с».

№ 86



Если черные изберут маршрут Kpg5—f5—e5, то белые ответят Kpb3—c4—c5 и получат выигрышную симметричную позицию типа диагр. 83. Поэтому черные делают попытку встать королем не сбоку, а перед пешкой: 1 ... Kpg5—f6! (не 1 ... Kpf5 2. Kрс4, и ход 2 ... Кре6 невозможен) 2. Kpb3—c4 Kpf6—e7! 3. Kрс4—c5 Кре7—d7. Положение изменилось. Пешка находится рядом со своим королем, но король черных тормозит ее движение вперед. Удастся ли белым продвинуть пешку, вот в чем вопрос. К исследованию таких весьма важных позиций мы сейчас и переходим.

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



*Ничья при ходе белых. Выигрыш белых при ходе черных*

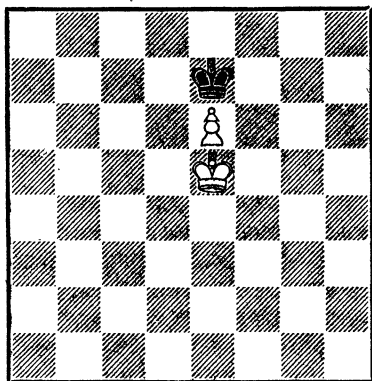
ет, что расположение королей по вертикали или по горизонтали через одну клетку называется оппозицией. При таком противостоянии королей каждый из них отнимает у другого три промежуточных поля. У края доски, например при королях на a3 и a5, отнимаются только два поля. При оппозиции важно передать ход противнику. Этот момент мы называем захватом, или занятием, оппозиции. В чем смысл захвата оппозиции? В том, что король противника, вынужденный сделать ход, должен покинуть лучшее для защиты поле, которое он занимает.

Исход борьбы на диагр. 87 зависит от того, кто захватил оппозицию. Если оппозицию заняли белые и ход за черными, то последует 1 ... Kpd8—e8 2. e6—e7 Кре8—f7

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

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

№ 88



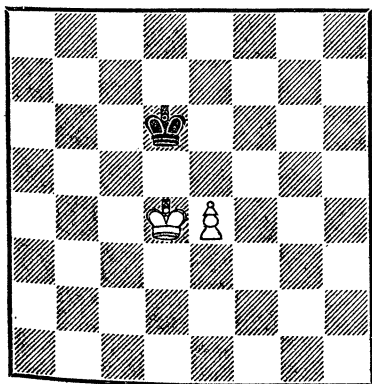
Перейдем теперь к позиции диагр. 88. Обратите внимание, что здесь король позади своей пешки. Ход черных. Черный король должен отступить на 8-й ряд и, как было доказано при анализе диаграммы 87, быть наготове к занятию оппозиции. Если бе-

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

1. ... Кре7—e8!
  2. Кре5—d6 Кре8—d8  
или
  2. Кре5—f6 Кре8—f8
- и белые могут добиться только пата.

Допустим, что на диагр. 88 ход за белыми и они сыграли 1. Кре5—d5. Очевидно, что и сейчас правильно только 1... Кре7—e8 и в ответ на 2. Крд5—d6—2... Кре8—d8. А если белые вернутся королем на e5, то и черные вернутся королем на e7. После 1. Крд5 к проигрышу поведет 1... Крд8? из-за 2. Крд6 Кре8 3. e7 Крf7 4. Крд7.

№ 89



Переходим к рассмотрению диагр. 89. Поскольку ход за

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

1. ... Крд6—e6!

Все остальные ходы ведут к проигрышу.

2. e4—e5 ...

Лучшего хода у белых нет. На любой ход короля черные ответят Кре6—e5. Ход пешкой вынуждает черного короля отступить. Проигрывает 2... Крf5 из-за 3. Крд5, и получается знакомая симметричная позиция диагр. 83. Остаются поля d7, e7 и f7. Единственным правильным ходом кажется 2... Кре7 с тем, чтобы на 3. Крд5 занять оппозицию ходом 3... Крд7. Однако в данном случае потеря оппозиции не страшна, и черные могут ответить по-другому.

2. ... Кре6—d7
3. Крд4—d5 Крд7—e7

Собственная пешка мешает белому королю занять оппозицию!

4. e5—e6 Кре7—e8!
5. Крд5—d6 Кре8—d8

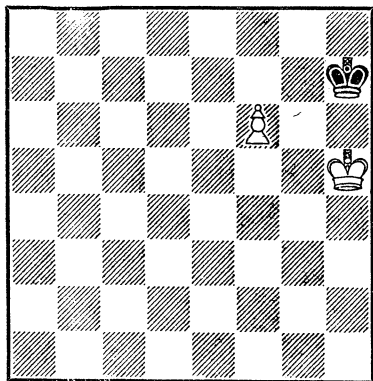
Получилась ничейная позиция диагр. 87.

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

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

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

№ 90



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

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

1. Kph5—g5 Kph7—h8
2. Kpg5—h6l . . .

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

2. . . . Kph8—g8
3. Kph6—g6 Kpg8—h8

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

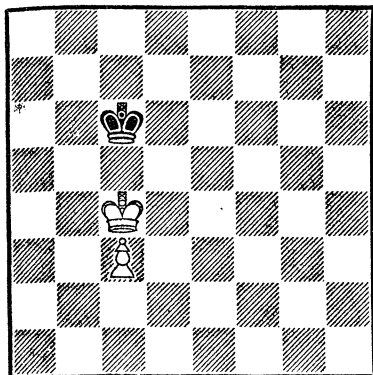
4. Kpg6—f7 Kph8—h7
5. Kpf7—e7

и пешка переходит в ферзи.

После 1 ... Kph8 белые могли выиграть и другим способом: 2. Kpf5 Kph7 3. Kpe6 Kpg8 4. Kpe7 и т. д.

Вернемся еще раз к примеру диагр. 89 после 2-го хода белых. Почему после 2 ... Kpd7 3. Kpd5 потеря черными оппозиции еще не ведет к поражению, а если сдвинуть всю позицию на один ряд выше, то черные проигрывают? Дело в том, что после 3 ... Kpe7 4. e6 черные имеют возможность выбрать подходящее поле при отступлении королем в 8-й ряд, тогда как во втором случае король черных уже прижат к краю доски и у него нет выбора.

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



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

1. Крс4—d4    Крс6—d6
2. Крд4—e4    Крд6—e6

Возможно и 2 ... Крс5 с угрозой 3 ... Крс4, что приводит после 4. Крд3 Крд5 к знакомой ничейной позиции.

3. Кре4—d4    Кре6—d6

Белые не могут пробиться королем вперед и должны двинуть пешку.

4.    c3—c4

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

Посмотрим теперь, что произойдет, если оппозиция за-

нята белыми и ход за черными.

1.    ...    Крс6—d6

Черный король должен покинуть поле c6 и открыть дорогу белому королю.

2. Крс4—b5!    ...

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

2.    ...    Крд6—c7

3. Крб5—c5!    ...

Белые вторично захватывают оппозицию. Ошибочным оказался бы ход 3. c3—c4, на что черные немедленно занимают оппозицию ходом 3... Крс7—b7! и, как показано выше, достигают ничьей.

3.    ...    Крс7—b7

Потеря оппозиции вынуждает черных пропустить вперед белого короля.

4. Крс5—d6!    Крб7—c8

Другой ответ черных 4... Крб6 разобран дальше.

5. Крд6—c6    ...

Белые в третий раз занимают оппозицию. Впрочем, они могли выиграть посредством 5. c4 Крд8 6. c5, что будет разобрано в примере диагр. 92.

5.    ...    Крс8—d8

6.    c3—c4    Крд8—c8

7.    c4—c5    Крс8—d8

8. Крс6—b7    ...

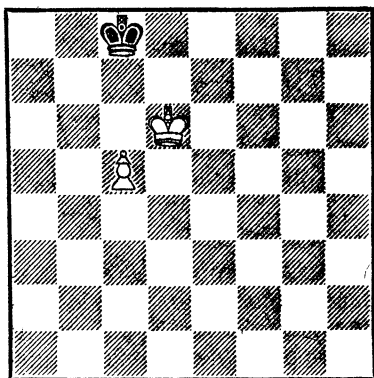
и пешка проходит в ферзи.

Вместо 4...Крб7—c8 черные могли защищаться иначе.

4.    ...    Крб7—b6

5. e3—c4 Kpb6—b7  
6. c4—c5 Kpb7—c8

№ 92



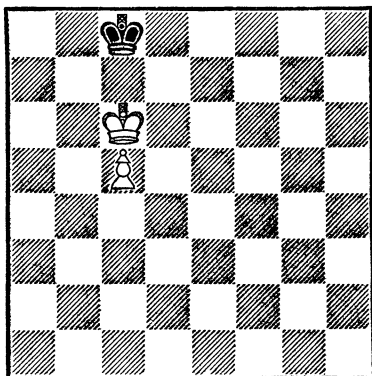
И сейчас белым надо быть внимательным. Достаточно сыграть 7. c5—c6?, и после 7... Kpc8—d8 получится известная ничейная позиция. Правильно только занятие оппозиции.

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

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

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

№ 93



Выигрыш

Оппозицию заняли черные, но следует:

1. Kpc6—d6 Kpc8—d8

Плохо и 1... Kpb8 2. Kpd7.

2. c5—c6 . . .

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

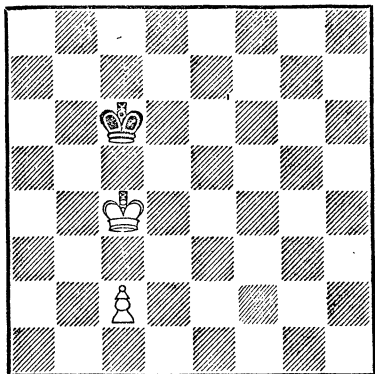
2. . . . Kpd8—c8

3. c6—c7 и т. д.

Итак, мы сможем сформулировать еще одно важное правило:

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

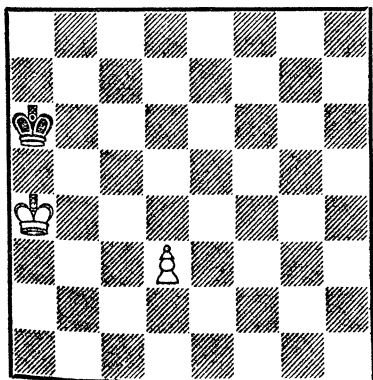
Значение захвата оппозиции покажем еще на следующих примерах.



Выигрыш

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

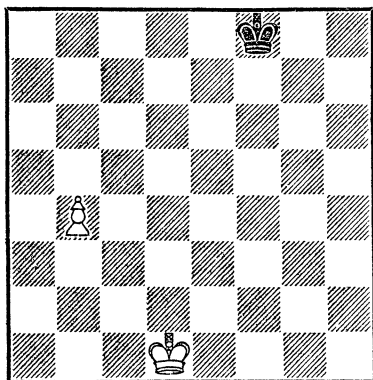
№ 95



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

сыграют 1. Крб6, то белому королю пробиться вперед мешает край доски. Чтобы определить исход борьбы, надо представить себе в уме положение на доске через 3 хода. Черный король уйдет на b6, белый займет поле b4, черные сыграют Крс6, белые Крс4, черные Крд6, белые Крд4. Но ведь это позиция диагр. 91, в которой белые выигрывают. Следовательно, и положение на диагр. 94 также выигрышное. Можно на диагр. 94 переставить белого короля на h4, черного на h6, дело не меняется. Белый король находится в 4-м ряду, а пешка в 3-м; следовательно, король находится впереди пешки и решает оппозиция.

№ 96



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

черных в квадрате и пешка теряется. 1. Kpd2 Kpe7 2. Kpd3 Kpd6 (возможно и Kpd7) 3. Kpc4 Kpc6 приводит к известной ничейной позиции. К цели ведет обходное движение: 1. Kpd1—c2! Kpf8—e7 2. Kpc2—b3! Kpe7—d6 3. Kpb3—a4! Kpd6—c6 4. Кра4—a5! Kpc6—b7 5. Кра5—b5! (конечно, не 5. b5? Кра7!, и ничья). Белый король захватил оппозицию и находится впереди пешки.

При ходе черных следует 1...Kpe7 2. Kpc2 Kpd6 3. Kpb3 Kpc6 4. Кра4 Kpb6. Белый король стоит рядом с пешкой и не может продвинуться вперед ее, следовательно — ничья.

#### У п р а ж н е н и я

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

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

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

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

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

6. Не глядя на доску, представьте в уме позицию: белые — Kpb5; черные — Кра8, п. f5. Ход черных. Определите исход партии и запишите дальнейшие ходы и затем проверьте на доске правильность записи.

7. Могут ли черные выиграть в позиции: белые — Kph3; черные — Kph5, п. d6, если ход за черными? Изменится ли результат, если черную пешку переставить на c6? А если на b6?

8. В позиции: белые — Kpc4; черные — Kpc6, пп. d4, d7 — ход черных. Могут ли они выиграть? Как белым следует ответить на 1...Kpc7?

9. Дана позиция: белые — Kpc7, п. b5; черные — Кра8. Каким путем белые выигрывают?

10. Дана позиция: белые — Kph1, черные Kph5, п. f5 Ход белых. Могут ли они спасти партию?

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

#### ПРАВИЛО КВАДРАТА В ДЕЙСТВИИ

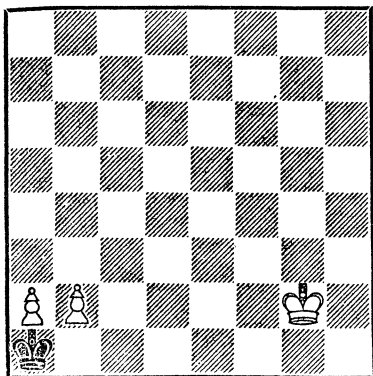
Покойный мастер Н. Д. Григорьев в своих воспоминаниях рассказал об одном любопытном эпизоде, который с ним приключился, когда он только что окончил среднюю школу. Григорьев впервые попал в Московский шахматный кружок. При царизме такие кружки влачили жалкое существо-

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



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

№ 97



Ход был черных. Пешка b2 — не менее аппетитна, чем пешка a2. Вопрос в том, с какой начать?

1...Крa1 : b2.

После долгого раздумья профессор «скушал» пешку b2. Последовало: 2. a2—a4 Крb2—a3 3. a4—a5 Кра3—a4 (вдогонку!) 4. a5—a6 Кра4—a5 5. a6—a7 Кра5—b6 6. a7—a8Ф. «Эх, не догнал», — сокрушенно огорчился профессор, который, очевидно, до последнего хода не терял надежды, что он успеет вовремя королем. А может быть, он был раздосадован тем, что взял королем не ту пешку.

А какого вы мнения на этот счет, читатель?

## Глава 7

### КАК РАЗВИВАТЬ ИГРУ В НАЧАЛЕ ПАРТИИ

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

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

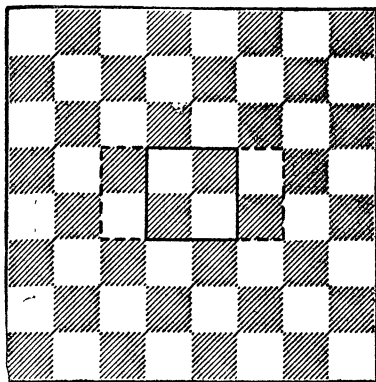
Детальное изучение дебютной теории под силу только квалифицированным шахма-

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

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

На шахматной доске есть группа полей, имеющих особую ценность. На диагр. 98 пунктиром обозначены поля прямоугольника с4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5.

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



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

Время в шахматах определяется ходами. Можно таким образом определить цель дебюта: в кратчайший срок ввести в действие наибольшее количество сил, овладеть центральными полями, препятствуя по возможности противнику добиться той же цели. Поэтому чаще всего в партиях встречаются следующие начальные ходы белых: 1. e2—e4 и 1. d2—d4. Ход 1. e2—e4 берет под обстрел поля d5 и f5 и открывает дорогу ферзю и слону f1. Ход 1. d2—d4 обстреливает поля e5 и c5 и

открывает дорогу слону c1.

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

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

Ферзь — самая сильная фигура. Весьма заманчиво сразу же активизировать его, но нелегко найти для ферзя безопасное место. Например, на 1. e2—e4 черные могут ответить 1...d7—d5. Такое начало называют «скандинавской партией». Последует 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—c3. Белые развивают коня, одновременно нападая на ферзя. 3...Фd5—a5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Cc1—d2. Выясняется, что черный ферзь и на a5 стоит ненадежно. 5...c7—c6. Черные подготавливают отступление ферзя на c7. 6. Cf1—c4. У белых развиты 3 легкие фигуры,

у черных — одна. Ранний вывод ферзя привел к потере времени, и черные получают трудную игру. Возьмем для сравнения другое начало. 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 («французская партия») 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—b4. Обе стороны связали неприятельских коней. Черные угрожают взятием пешки e4.

5. e4 : d5. Белые могли продолжать 5. e4—e5, атакая на связанного коня. Во избежание потери фигуры черные должны ответить 5...h7—h6 6. Cg5—h4 g7—g5, что ведет к сложной игре. 5...Фd8 : d5. Такой ход возможен, так как конь c3 связан. 6. Cg5 : f6 g7 : f6 7. Фd1—d2 Фd5—a5. Ферзь на a5 стоит превосходно, у черных хорошая игра.

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

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

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. e2—e4	e7—e5

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

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

2. Kgl—f3 . . .

Белые могли развить другого коня и сыграть 2. Kc3, однако ход 2. Kf3 сильнее, так как в нем содержится угроза взятия пешки e5. Тем самым ограничивается выбор ходов черными. Кроме того, конь атакует важное центральное поле d4. Черным теперь надо подумать о защите пешки e5. В их распоряжении много способов защиты. Защита пешки ферзем посредством 2 . . . Фf6 или 2 . . . Фе7 должна быть сразу забракована. На f6 ферзь отнимает у черного коня g8 удобное поле для его развития. Кроме того, ферзь на f6 может попасть под удар белых фигур. Белые продолжают 3. Kc3 с угрозой 4. Kd5. Еще хуже 2 . . . Фе7. Ферзь загораживает выход слону f8 и затрудняет дальнейшее развитие черных фигур. По той же причине плох и ход 2 . . . Cd6. Загораживая пешку d7, слон тормозит развитие слона c8 и ладьи a8. Пешка e5 может быть защищена соседними пешками. Ход 2 . . . f6 явно

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

2. ... Kb8—c6!

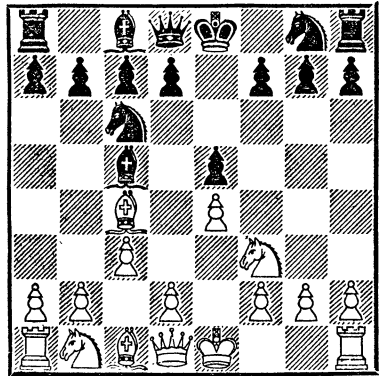
Лучший ход. Черные развивают фигуру, защищают пешку и берут под обстрел важные поля e5 и d4.

3. Cf1—c4 Cf8—c5

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

4. c2—c3 ...

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



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

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

4. ... d7—d6

5. d2—d4 Cc5—b6

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

6. d4 : e5! ...

Выясняется, что размен на e5 ведет к открытию линии «d». Белые выигрывают пешку. Если 6... de, то 7. Ф : d8+ К : d8 8. К : e5 или 7... Кр : d8 8. С : f7. Еще хуже 6... К : e5 7. К : e5 de

8. С : f7+! (Сильнее, чем 8. Ф : d8+ Кр : d8 9. С : f7) 8... Кре7 9. Фb3 Кf6 10. Кd2 Лf8 11. Сс4.

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

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

Черные могут провести комбинацию двойного удара — 6... С : f2+ 7. Кр : f2 Фс5+ 8. Се3 Ф : с4 9. Kbd2 Фе6. За пешку e5 они получили пешку f2, но какой ценой! Белые успели вывести слона на e3 и коня на d2 и опередили черных в развитии. Таких комбинаций, связанных с потерей времени, следует избегать.

7. Кf3 : e5 Фе7 : e5

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

8. 0—0 d7—d6

Заблаговременно укрепляя пункт e5. 8... Ф : e4? вело к потере ферзя после 9. Ле1.

9. Kb1—d2 Kg8—f6  
10. Кd2—f3 Фе5—h5

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

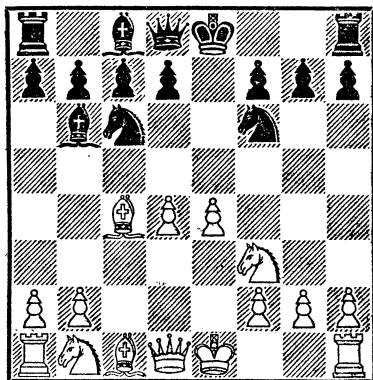
Второй метод защиты против захвата белыми центра заключается в контратаке.

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

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

6. . . . Сс5—b6?

### № 100



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

7. d4—d5! Кс6—e7

Заманчиво, но плохо 7... Ка5. На поле а5 у коня отрезаны пути к отступлению. Запомните правило: не ставьте фигуры на поля, с которых им не выбраться. Белые ответят 8. Сd3 и будут угрожать посредством 9. b4 выиграть коня.

8. e4—e5 Kf6—e4

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

9. d5—d6! c7 : d6

10. e5 : d6 Ke7—f5

Стремясь уничтожить пешку d6.

11. Сс4 : f7+ Кре8—f8

Если 11...Кр: f7, то 12. Фd5+ Крf6 13. Фе5+ Крг6 14. Ф : e4 Ле8 15. Ке5+ Крf6 16. f4 К : d6 17. Ф : h7 с угрозой шаха на g6.

12. Cf7—b3 Ke4 : f2

13. Фd1—d5 Фd8—f6

14. Лh1—f1 Kf2—g4

15. Kf3—d4!, и белые выигрывают.

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

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

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

6. ... Сс5—b4+!

У белых под ударом пешка e4, и они должны подумать об ее защите. Если 7. Кс3, то 7... К : e4 и затем 8... d5.

7. Сс1—d2 ...

Косвенная защита пешки e4. В случае 7... К : e4 белые отыгрывают пешку посредством комбинации двойного удара: 8. С : b4 К : b4 9. С : f7+ Кр : f7 10. Фb3+ d5 11. К : e5+ Кре6 12. Ф : b4. Конечно, не всякому по вкусу забираться королем в центр доски, однако после 12... c5 13. Фа3 cd 14. Kf3 Фb6 15. 0—0

Крf7 трудно доказать преимущество белых.

7. . . . Сb4 : d2+

Возможен и немедленный контрудар 7. . . d5 8. e4 К : d5 9. С : b4 Кс : b4, однако после 10. Фb3 положение черных коней недостаточно устойчиво. Черным поэтому выгоднее предварительно разменять слонов.

8. Кb1 : d2 d7—d5!

Таким способом черные разбивают пешечный центр белых.

9. e4 : d5 Кf6 : d5

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

10. Фd1—b3 Ксb6—e7!

Опорный пункт следует всемерно укреплять.

11. 0—0 0—0

12. Лf1—e1 c7—c6

В дальнейшем черные продолжают Фb6 и Се6 и вводят в игру ладью a8. Защита 4. . . Кf6 себя оправдала. Черные получили прочную позицию под прикрытием центрального опорного пункта d5.

Вернемся еще раз к позиции диагр. 99. Вместо хода 4. . . Кf6 черные могли сыграть 4. . . d6, укрепляя центральный пункт e5.

4. . . . d7—d6

5. d2—d4 e5 : d4

Как было разобрано выше, отдача центра вынуждена. После 5. . . Сb6 6. de черные терпят пешку.

6. c3 : d4 Сс5—b6

Шах на b4 здесь неуместен, так как после 7. Cd2 С : d2+ 8. К : d2 развиваются белые фигуры. Белые могут ответить и 7. Крf1!

Слон на b4 находится в опасности, белые угрожают 8. d5 и 9. Фа4+.

7. Кb1—c3 Кg8—f6

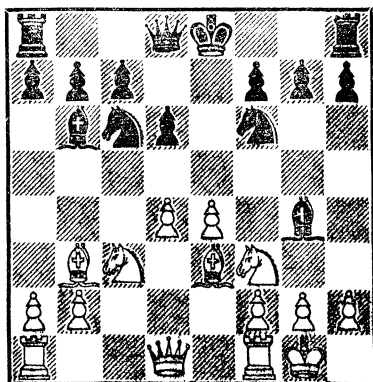
8. 0—0 0—0

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

9. Сс4—b3 Сс8—g4

10. Сс1—e3 . . .

№ 101





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

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

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

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

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

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

10. . . . . Фd8—d7

Черные угрожают после размена на f3 вторжением ферзя на h3.

11. Сb3—a4 . . . .

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

11. . . . . d6—d5!  
12. e4—e5 Kf6—e4

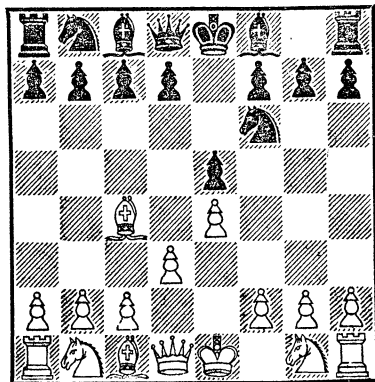
После того как черные овладели опорным пунктом d5, положение сторон следует признать равным.

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

Рассмотрим еще несколько примеров.

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

№ 102

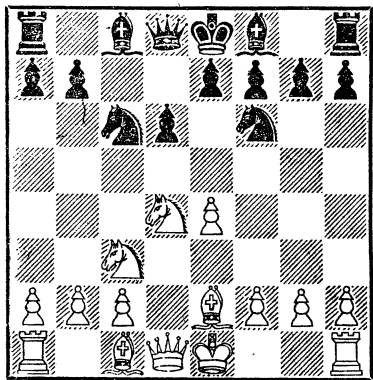


Как дальше развиваться черным? Они могут продол-

жать 3... Кс6, 4... Сс5 и 5... d6, выводя фигуры и укрепляя пункты е5 и d4. Но они могут последовать примеру белых в позиции диагр. 99 и подготовить захват центра ходом 3... с7—с6. После 4. Кg1—f3 d7—d5 5. е4 : d5 с6 : d5 6. Сс4—b5+ черые косвенно защищают пешку е5 ходом 6... Cd7! и получают недурную партию.

В «сицилианской защите» после 1. е2—е4 с7—с5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. d2—d4 с5 : d4 4. Кf3 : d4 Кg8—f6 5. Кb1—с3 d7—d6 6. Cf1—е2 получается позиция диагр. 103.

№ 103



И здесь черным необходимо создать опорный пункт в центре. Они играют 6... е7—е5. Хотя ход 6... е5 ослабил пункт d5, который может быть занят белыми фигурами, черные получают приемлемую игру.

В «венской партии» после ходов 1. е2—е4 е7—е5 2. Кb1

—с3 Кg8—f6 3. f2—f4 лучшее возражение черных заключается в ходе 3... d7—d5!

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

Шпильман

Флямберг

Турнир в Маннгейме, 1914 г.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | е2—е4  | е7—е5  |
| 2. | Кb1—с3 | Кg8—f6 |
| 3. | f2—f4  | d7—d5! |

Правильный контрудар в центре.

- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 4. | f4 : е5 | Кf6 : е4 |
|----|---------|----------|

Угрожает 5... Фh4+, и если 6. g3, то 6... К : g3.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | Кg1—f3 | Сс8—g4 |
| 6. | Фd1—е2 | ...    |

На первый взгляд, плохой ход, тормозящий развитие слона f1. Такое заключение было бы справедливо, если бы в ходе ферзем не содержалось двойной угрозы: первая — выигрыш пешки посредством 7. К : е4 и вторая — 7. Фb5+ и уничтожение пешки b7. Черным следовало разменять-

ся на с3 и заканчивать развитие: 6... К : с3 7. dc Ce7 8. Cf4 0—0 9. 0—0—0 и т. д.

6. . . . Ke4—c5?  
7. d2—d4! . . .

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

7. . . . Cg4 : f3  
8. Fe2 : f3 Фd8—h4+  
9. g2—g3 Фh4 : d4

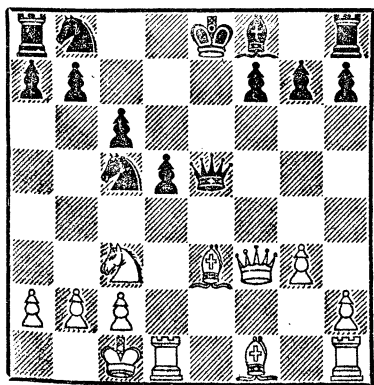
Пешку черные действительно выиграли, но дорогой ценой. Ферзь белых занял атакующую позицию, а белые фигуры вступают в бой без потери времени.

10. Cc1—e3! Фd4 : e5

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

11. 0—0—0! c7—c6

### № 104



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

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

12. Kc3 : d5! . . .

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

12. . . . c6 : d5  
13. Ld1 : d5 Фе5—e6

Другие отступления ферзем были не лучше.

14. Cf1—c4 Фе6—e4

Грозило 15. Л : с5 или 15. Ld8+.

15. Ce3 : c5! Черные сдались.

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

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

Как было указано выше, короля обычно уводят посредством рокировки на один из флангов. Короли, застрявшие на полях e1 и e8, могут легко подвергнуться нападению.

нию. Примеры таких атак будут не раз показаны в дальнейшем. За пешечным заслоном (пешки f, g, h на королевском фланге и пешки a, b, c на ферзевом) короли хорошо укрыты. Попутно рокировка вводит в игру одну из ладей. Поэтому потеря рокировки в дебюте в большинстве случаев весьма нежелательна. Исключением из этого правила являются те дебюты, в которых потеря рокировки связана с разменом ферзей. Например, в стариндийской защите.

Пешечное прикрытие королей после рокировки особенно надежно, когда пешки находятся на своих начальных полях и без особой необходимости его не следует ослаблять такими ходами, как h2—h3, g2—g3, h7—h6, g7—g6.

Атака на позицию рокировки противника ведется часто с помощью пешечного штурма. Когда оба партнера рокировали в одну и ту же сторону, например в короткую, и белые начнут нападение ходами h2—h4, g2—g4, то тем самым они ослабят позицию своего короля и легко могут попасть под контратаку черных. При разносторонних рокировках пешечный штурм не связан с ослаблением пешечного прикрытия собственного короля и поэтому часто применяется.

Сицилианская защита часто начинается ходами 1. e2—

e4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kbl—c3 d7—d6.

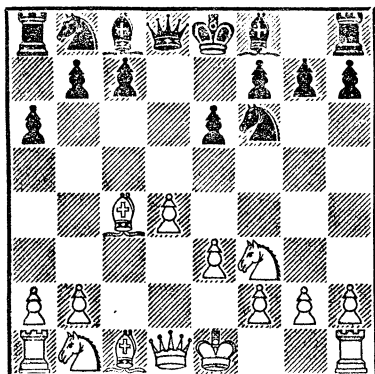
Если белые стремятся к обострению игры, то они начинают подготовку длинной рокировки 6. Cc1—g5 e7—e6 7. Фd1—d2 Cf8—e7 8. 0—0—0—0. Партия Нежметдинов—Тайманов (1951) продолжалась 9. Kd4—b3 Фd8—b6 10. Cg5—e3 Фb6—c7 11. f2—f3 a7—a6 12. g2—g4 (начало обоюдного штурма) 12 ... b7—b5 13. g4—g5 Kf6—d7 14. f3—f4 Kd7—b6 15. Фd2—f2 Ла8—b8 16. h2—h4 Kb6—a4 17. Ce3—d2 Ka4 : c3 18. Cd2 : c3 b5—b4 19. Cc3—d2 a6—a5 с очень сложной и острой борьбой.

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

В дебюте, носящем название «принятый ферзевый гамбит», были сделаны ходы:

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 d5 : c4 3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. e2—e3 e7—e6 5. Cf1 : c4 a7—a6.

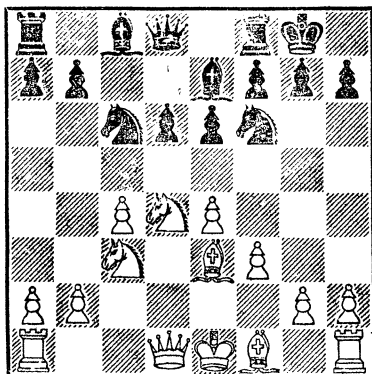
Здесь ход 5 ... a6 не является потерей времени. Черные хотят продолжать 6 ... b5 и затем 7 ... Сb7. На большой диагонали черыи слон будет стоять весьма активно. Белые могут продолжать развитие 6. 0—0, на что после-



дует 6 ... b5 7. Сb3 с5. Возможен, однако, и другой план развития белых: 6. a2—a4. Таким способом белые препятствуют ходу 6 ... b5.

В «сицилианской защите» не раз встречались следующие начальные ходы: 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. f2—f3. Последний ход белых может вызвать недоумение у читателя. Почему вместо развивающего хода 6. Kb1—c3 белые прибегли к странному ходу 5. f3, ослабляющему прикрытие короля? Оказывается, белые не хотят загоразживать конем пешку «с» 5 ... Kb8—c6 6. c2—c4. Белые усилили давление на важный центральный пункт d5. 6 ... e7—e6 7. Kb1—c3 Cf8—e7 8. Cc1—e3 0—0.

Следуя общим принципам скорейшей мобилизации фигур, белые должны продолжать 9. Ce2 и 10. 0—0. Более глубокий подход к разыгры-



ванию дебюта может подсказать другой план развития. К чему стремятся черные в позиции на диаграмме? Совершенно очевидно, что к получению опорного пункта на d5. Продолжая 9. Kd4—c2, белые могут задержать ход d6—d5, так как у них будет пять ударов на пункт d5, а у черных только четыре. Все же автор считает нужным обратить внимание читателя, что потеря времени из-за двукратного хождения конем и децентрализация коня являются исключением из правила и могут применяться только при наличии ясной их целесообразности.

#### Упражнения

1. В «итальянской партии» были сделаны ходы: 1. e2—e4 e7—e5, 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6. Белые, желая предупредить вариант 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Cd2 C : d2 ♠ 8. K : d2 d5, сыграли 5. 0—0. Как следует продолжать черным?

2. Партия, игранная «ферзевым гамбитом», была начата ходами 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kg1—f3 Cf8—b4. 5. Fd1—a4+ Kb8—c6 6. Ce1—g3 h7—h6 7. Cg5 : f6 Фd8 : f6 8. e2—e3 0—0 9. Cf1—e2 Cc8—d7

10. Фа4—с2. Черными играл Алехин. Найдите, как он продолжал развитие игры.

3. «Дебют Понциани» начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. c2—c3. Найдите правильные продолжения для черных.

## Первый международный турнир в Лондоне

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

В 1851 г. в Лондоне была устроена международная промышленная выставка. Английские шахматисты, и в первую очередь Стаунтон, задумали во время выставки организовать шахматный турнир и привлечь к участию сильнейших шахматистов различных стран. Из Франции были приглашены Сент-Аман и Кизерицкий, из России Петров, Яниш и Шумов, из Гер-

мании Лаза, Андерсен, Майет, из Венгрии Левенталь и Шен. Однако Сент-Аман, Лаза, Петров, Шумов отказались от участия, а Яниш опоздал к началу соревнования. В связи с этим организаторы ограничили число участников шестнадцатью. К шести иностранцам добавили десять англичан. Стаунтон, несомненно, был в числе сильнейших мировых шахматистов, хорошо зарекомендовали себя Уильямс, Уэвиль, Берд. Остальные англичане оказались мало подходящими для такого ответственного международного соревнования.

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

**М а т ч** — это поединок между двумя спортсменами, **т у р н и р** — соревнование между многими шахматистами. В наше время турниры устраиваются по круговой системе, то есть каждый участник встречается с остальными. Лондонский турнир был организован по другому способу: 16 участников были разбиты по жребию на 8 пар. Участ-

ники составленных пар играли друг с другом по 3 партии. Ницьи переигрывались. Выигравшие две партии из трех образовывали новые пары, опять по жребью, побежденные 8 участников выбывали из турнира.

Жребий свел в первом круге Андерсена и Кизерицкого, Уильямса и Левенталья. Кизерицкий и Левенталь, принадлежавшие к сильнейшим участникам, сразу выбыли из соревнования. Во втором круге по жребью встретились Андерсен — Шен, Уэвиль — Кеннеди, Уильямс — Меклоу, Стаунтон — Горвиц. На этот раз победитель определялся выигрышем большинства из 7 партий. Победили Андерсен, Уэвиль, Уильямс, Стаунтон. В третьем круге жребий свел Андерсена со Стаунтоном, Уэвиля с Уильямсом. Победили Андерсен и Уэвиль. Наконец, встреча Андерсена с Уэвилем, выигранная первым, определила победителя турнира.

Составление пар по жребью привело к случайностям и больше не применялось в

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

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

---

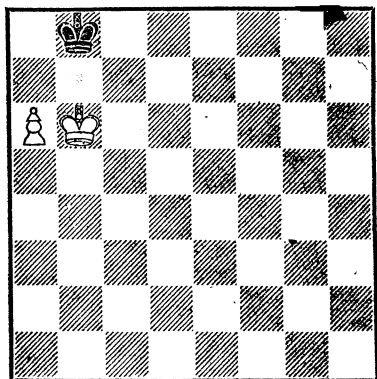
## Глава 8

### ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

#### СЛАБОСТЬ ЛАДЕЙНЫХ ПЕШЕК

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

№ 107

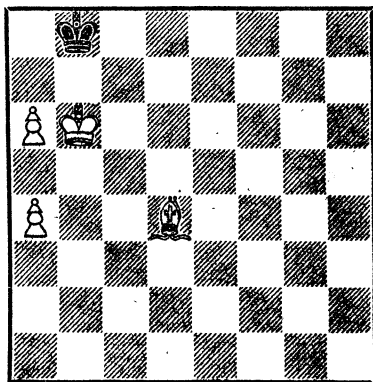


Ничья

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

1... Крс8 2. a7, и выиграют) ведет к пату 2. a6—a7. В аналогичной позиции с центральной пешкой (диагр. 89) черный король вынужден был отступить на соседнюю вертикаль, здесь ему мешает край доски. Таким образом, одинокому королю достаточно подойти к полю превращения ладейной пешки, и ничья обеспечена.

№ 108

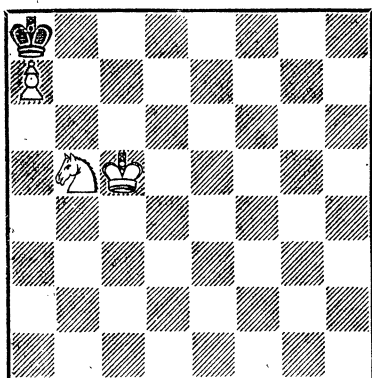


Ничья



Позиция на диагр. 108 наглядно показывает слабость ладейной пешки. У белых слон и две пешки, но выигрыша нет! Черного короля нельзя удалить из угла, например: 1. Cd4—e5+ Kрb8—a8 2. a6—a7, пат, или 1. Kрb6—b5 Kрb8—a8 2. a6—a7 Кра8—b7 3. a4—a5 Kрb7—a8 и т. д. При наличии белопольного слона, например на с4, белые выиграли бы (король черных на a8) посредством 1. Cd5+ Kрb8 2. a7+.

№ 109

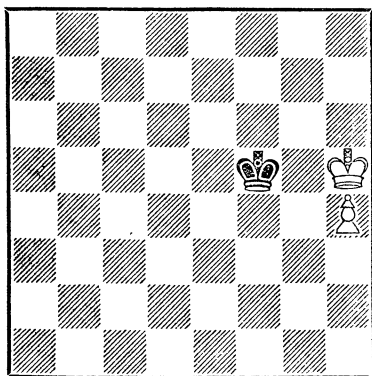


Ничья

Позиция на диагр. 109 также ничейна. При уходе коня теряется пешка, а если белый король для защиты пешки встанет на a6 или b6, то черным пат. Ничейна также позиция, если коня переставить с b5 на c6.

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

№ 110



Ничья

1. Kрh5—h6 Kрf5—f6!

Черные не выпускают белого короля с крайней вертикали. Ошибочно 1... Kрg4? 2. h5 Kрf5 3. Kрg7, и пешка проходит в ферзи.

2. Kрh6—h7 ...

Или 2. h5 Kрf7, и белые вынуждены продолжать 3. Kрh7.

2. ... Kрf6—f7

3. h4—h5 Kрf7—f8

4. h5—h6 ...

Или 4. Kрg6 Kрg8, и ничья.

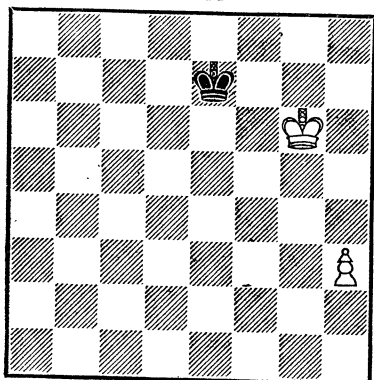
4. ... Kрf8—f7

5. Kрh7—h8 Kрf7—f8

6. h6—h7 Kрf8—f7

Пат.

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



Ход белых — выигрыш  
Ход черных — ничья

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

1. Kpg6—g7! Kpe7—e6
2. h3—h4 Kpe6—f5
3. h4—h5 Kpf5—g5
4. h5—h6

и выигрывают.

1. . . . Kpe7—f8!
2. Kpg6—h7 Kpf8—f7

и ничья, согласно предыдущему анализу. Итак, белые бо-  
ролись за овладение полем g7.

Полезно запомнить, что для достижения ничьей в борьбе против ладейной пешки «h» черному королю достаточно занять поле f8, а против белой пешки «a» — поле c8. Соответственно белый король в борьбе против черных пешек «a» и «h» должен стремиться к занятию полей c1 и f1

**Примеры**

Даны следующие позиции:

1. Белые — Kрс6; черные — Кра5, п. а6,

2. Белые — Kрh4, п. h2; черные — Kpf3.

3. Белые — Kрс4; черные — Kpg5, п. h7.

4. Белые — Kрb5, п. а4, черные — Kрс3, п. а5.

5. Белые — Kрb5, п. а4; черные — Kрb3, п. а5.

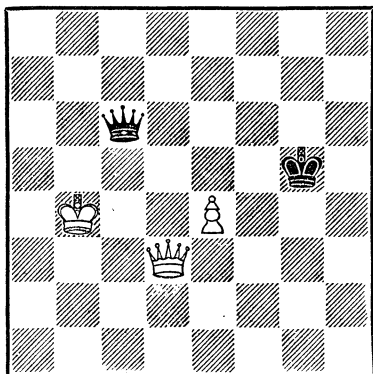
Во всех примерах подсчитайте результат при ходе белых и при ходе черных. Решите все примеры, передвигая фигуры, а затем вторично, не передвигая фигур, но записывая ходы решения. Затем проверьте с доской правильность решения.

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

Усвоение основных пешечных окончаний значительно расширяет кругозор шахматиста. Он сможет правильно и сознательно разоб-  
раться во многих; более слож-

ных положениях. Приведем несколько примеров.

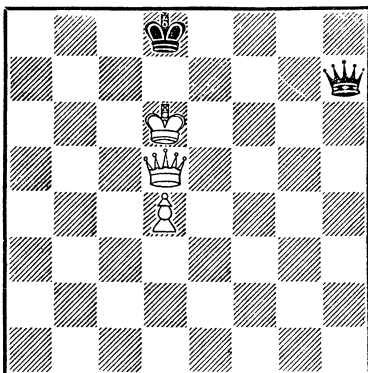
№ 112



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

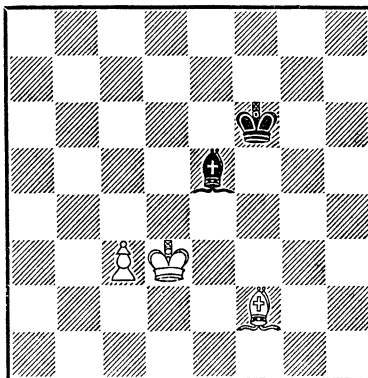
После 1.  $\Phi d3-b5+$   $\Phi c6 : b5$  2.  $Kpb4 : b5$   $Kpg5-f4$  теряется пешка e4. Небольшой расчет покажет, что 1.  $\Phi d3-d5+$   $\Phi c6 : d5$  2.  $e4 : d5$   $Kpg5-f6$  3.  $Kpb4-c5$   $Kpf6-e7$  4.  $Kpc5-c6!$  (4.  $d6+$ ?  $Kpd7$ , и ничья) 4...  $Kpe7-d8$  5.  $Kpc6-d6!$  (5.  $d6?$   $Kpc8$ , ничья) ведет к выигрышной позиции типа диагр. 91 и 92. Потому-то усвоить основные пешечные окончания надо в совершенстве, чтобы не ошибиться при расчете более сложных позиций.

№ 113



Опять мы имеем ферзевый конец, который черные могут перевести в пешечный, разменяв ферзей посредством 1...  $\Phi h7-d7+$ . Несложный расчет покажет, что после 2.  $Kpd6-e5$   $\Phi d7 : d5+3$ .  $Kpe5 : d5$   $Kpd8-d7!$  получается ничья. Поэтому черным следует немедленно переходить в пешечное окончание путем 1...  $\Phi h7-d7+$ . Если же они сыграют 1...  $\Phi h7-g6+$  2.  $Kpd6-c5+$   $Kpd8-e8$  (Лучше 2...  $Kpc7$ ),

№ 114



то белые переходят в выигрышный пешечный конец. Каким способом?

Слоновый конец на диагр. 114 может перейти в пешечный после 1. Cf2—d4. Рассчитаем его. 1... Ce5 : d4 2. Kpd3 : d4! (2. cd Кре6 3. Крс4 Крд6 с ничьей) 2... Kpf6—e6 3. Крд4—e4, и выигрывают. Однако наш расчет еще не доведен до конца. Следует учесть и другие ответы черных. 1. Cf2—d4 Kpf6—e6 2. Cd4 : e5! Кре6 : e5 3. Крд3—c4 Кре5—d6 4. Крс4—d4, и выигрывают. Размен слонов — единственный путь к выигрышу, иначе черные, сохранив слона, жертвуют его за пешку и добьются ничьей.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Кре4, Лг3, п. d3; черные — Кре6, Лд6.
2. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Крд6, Ке7.
3. Белые — Кре4, Ке3, п. f4; черные — Крг7, Ке7.
4. Белые — Кре5, Ке4, п. f5; черные — Крг8, Ке8.
5. Белые — Крб4, Са6, п. a4; черные — Крд7, Се8.

6. Белые — Крг6, Ке4, п. f4; черные — Кре7, Cf6, п. g7.

7. Белые — Кре3, Ле4, g5, п. g2; черные — Кре6, Лсб, Се5.

8. Белые — Крf3, Ле3, п. f4; черные — Крh5, Лс5.

9. Белые — Крf4, Ле4, п. f5; черные — Крh6, Лсб.

10. Белые — Крс3, Лд3, d6, п. c4; черные — Кра5, Лf5, g5.

11. Белые — Крс5, Фе5, п. e4; черные — Крд8, Фf7.

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

12. Белые — Кра4, Лс4, п. b4; черные — Крд7, Ле8.

Чтобы задержать пешку, черным надо прорваться королем через линию «с». Они сыграли поэтому 1... Ле8—с8. Каков будет результат?

13. Белые — Крс4, Лс5, п. b4; черные — Крд7, Ле8.

И в этой позиции черные сыграли 1... Ле8—с8. Рассчитайте продолжения 2. Л : с8 и 2. Крb5.

14. Белые — Кре6, пп. с6, d6; черные — Крс8, Cd3, Ход черных. Могут ли они спасти партию?

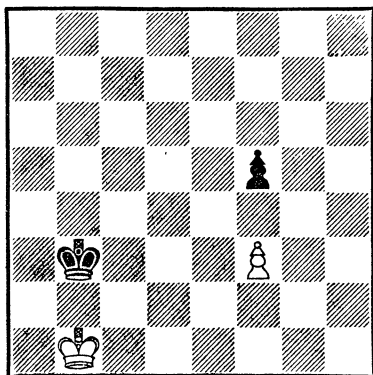
15. Белые — Кре4, Ке3, d4, п. d3; черные — Крг7, Се7, Кс7. Каким образом белые могут перейти в пешечный конец и чем он закончится?

## КОРОЛЬ С ПЕШКОЙ ПРОТИВ КОРОЛЯ С ПЕШКОЙ

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

менном переходе в ничейную позицию.

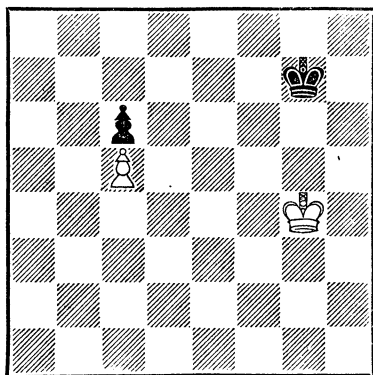
Нетрудно усмотреть, что в позиции диагр. 115 белый король не в состоянии помешать черному попасть на поле e3 и уничтожить белую пешку. Как должен рассуждать играющий белыми? Взятие пешки на поле f3 приведет к по-



зиции — король впереди пешки на 6-й горизонтали, что дает черным выигрыш. Если же белая пешка будет взята на поле f4, то исход борьбы зависит от того, чья будет оппозиция. Отсюда напрашивается вывод, что спасение белых заключается в ходе 1. f3—f4! Далее следует 1... Kpb3—c3 2. Kpb1—c1 Kpc3—d3 3. Kpc1—d1 Kpd3—e3 4. Kpd1—e1 Kpe3 : f4 5. Kpe1—f2!, и ничья.

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

На практике часто встречаются позиции типа диагр. 116. Обе пешки блокируют



друг друга. Короли стоят сбоку. В таких позициях выгодно королем выдвинуться вперед на горизонталь своей пешки и по возможности захватить оппозицию. Тогда путем обхода с фланга удастся выиграть неприятельскую пешку. При ходе белых они посредством 1. Kpg4—g5! достигают намеченной цели — захватывают оппозицию и занимают 5-й ряд, на одной горизонтали со своей пешкой. Следует: 1... Kpg7—f7 2. Kpg5—f5 Kpf7—e7 3. Kpf5—e5 Kpe7—d7 (иначе 4. Kpd6) 4. Kpe5—f6! (начало обходного движения) 4... Kpd7—d8 5. Kpf6—e6 Kpd8—c7 6. Kpe6—e7 Kpc7—b7 7. Kpe7—d7 Kpb7—b8 8. Kpd7 : c6, и выигрывают.

Если на диагр. 116 переставить черного короля на g8, то белым не удастся захватить оппозицию и не удастся обходный маневр. 1. Kpg4—

f5 (или 1. Крf5 Крf7) 1... Крг8—f7 2. Крf5—e5 Крf7—e7 и т. д. или 1. Крг4—f4 Крг8—f8! Единственный ход. Черные сохраняют «дальнюю» оппозицию. При дальней оппозиции число клеток между королями нечетное. Черные так маневрируют королем, чтобы в случае необходимости перейти из дальней в ближнюю оппозицию. Поэтому не 1... Крf7 из-за 2. Крf5 и не 1... Крг7 из-за 2. Крг5. 2. Крf4—e4 Крf8—e8 3. Кре4—d4 Крс8—d8 (Можно и 3... Крд7, и на 4. Кре4—4... Кре8), и ничья.

При ходе черных они посредством 1... Крг7—g6! также захватывают оппозицию и становятся на одну горизонталь со своей пешкой. Поэтому обходным маневром черные выигрывают пешку: 2. Крг4—f4 Крг6—f6 3. Крf4—e4 Крf6—e6 4. Кре4—d4 Кре6—f5! (начало обхода) 5. Крд4—c4 Крf5—e5 6. Крс4—b4 Кре5—d5 7. Крb4—b3! (спасающий ход) 7... Крд5: c5 8. Крb3—c3!, и ничья.

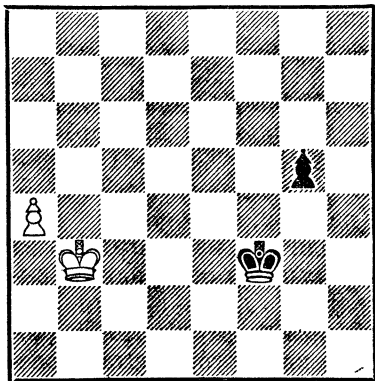
Переставим на диагр. 116 белого короля на g3, черного на g6. При ходе белых они играют 1. Крг3—g4! Белые заняли оппозицию, но не продвинулись в 5-й ряд, где находится их пешка.

1... Крг6—f6 2. Крг4—f4 (обход 2. Крh5 привел бы после 2... Кре5 к проигрышу белых) 2... Крf6—e6 3.

Крf4—e4 Кре6—f6! Единственный, но достаточный для ничьей ход. Все остальное проигрывает, так как белые захватывают оппозицию и вторгаются в 5-й ряд. После 3... Крf6 у белых нет хода 4. Крд5.

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

№ 117

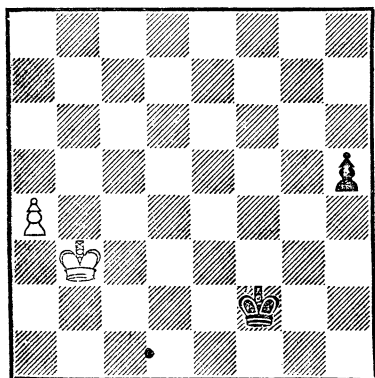


После 1. a4—a5 пешка не может быть задержана черным королем и через три хода становится ферзем. После ответного хода 1... g5—g4 черная пешка тоже могла бы превратиться в ферзя, но этому помешает белый ферзь,

который появится на поле а8 с шахом черному королю. Черная пешка в этот момент будет находиться на поле g2, и получится окончание — ферзь против коневой пешки на предпоследней горизонтали, выигрышное для белых.

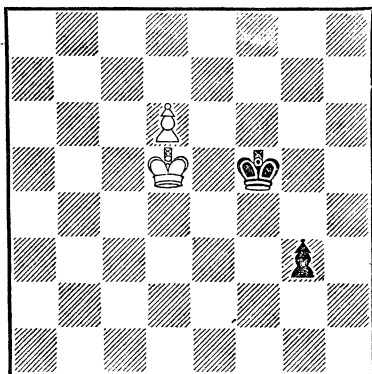
При ходе черных после 1 ... g5—g4 черные ставят ферзя на g1, белые на а8 и дают при этом шах. Король уходит от шаха, и дело кончается ничьей.

№ 118



Рассмотрим диагр. 118. 1. а4—а5 h5—h4 2. а5—а6 h4—h3 3. а6—а7 h3—h2 4. а7—а8Ф Kpf2—g1! Спасаящий ход. Иначе белые сыграют Фa8—h1 и легко выиграют. Теперь же получается окончание — ферзь против ладенной пешки на 7-й горизонтали, которое заканчивается вничью. При ходе черных ферзь на h1 помешает превращению белой пешки, и черные легко выиграют.

№ 119



*Кто начинает, тот выигрывает*

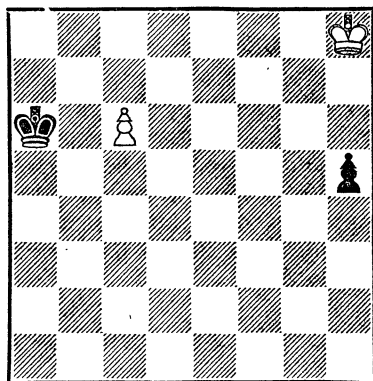
Разберем пример диагр. 119.

а) 1 ... g3—g2 2. d6—d7 g2—g1Ф 3. d7—d8Ф Фg1—d1+

б) 1. d6—d7 g3—g2 2. d7—d8Ф g2—g1Ф 3. Фd8—f8+ Kpf5—g4 4. Фf8—g8+ Kpg4—f3 5. Фg8 : g1.

**Р. Рети**

№ 120



*Ничья при ходе белых*

Черный король находится в квадрате пешки с6 и может в два хода выиграть ее, между тем белому королю необходимы три хода, чтобы попасть в квадрат пешки h5. Спасение белых кажется невероятным.

1. Kph8—g7 h5—h4

2. Kpg7—f6! . . .

Выясняется, что пешка с6 косвенно участвует в военных действиях. Белые угрожают теперь ходом 3. Kpf6—e7! (или e6), после чего пешка с6 проходит в ферзи. Например: 2 . . . h4—h3 3. Kpf6—e7 h3—h2 4. с6—с7 Кра6—b7 5. Кре7—d7 h2—h1Ф 6. с7—с8Ф+, и ничья, или 2 . . . h4—h3 3. Kpf6—e7 Кра6—b6 4. Кре7—d6 (вспомните диагр. 83 и 84) 4 . . . h3—h2 5. с6—с7 h2—h1Ф 6. с7—с8Ф.

2. . . . Кра6—b6

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

3. Kpf6—e5! . . .

Только этот остроумный ход спасает игру белых. Возобновляя угрозу 4. Кре5—d6, белый король незаметно приближается к пешке «h». Другие ходы проигрывали, например: 3. Кре6 Кр : с6 или 3. Kpf5 h3.

3. . . . h4—h3

Иначе 4. Kpf4 с выигрышем пешки h4.

4. Кре5—d6! h3—h2

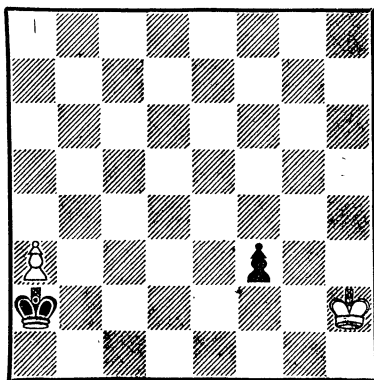
5. с6—с7 h2—h1Ф  
Или 5 . . . Kpb7 6. Kpd7 h1Ф 7. с8Ф+.

6. с7—с8Ф, и ничья.

На 1. Kpg7 черные могли ответить 1 . . . Kpb6. Тогда 2 Kpf6 (с угрозой 3. Kpg5) 2 . . . h4 3. Кре5! Кр : с6 4. Kpf4. и т. д. Превосходный этюд покойного гроссмейстера Рети. Чудесное спасение белых является следствием сочетания двух факторов: попадания в квадрат и поддержки собственной проходной.

№ 121

Г. Ринк



*Выигрыш при ходе белых*

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

1. a3—a4 Кра2—b3

2. a4—a5 Kpb3—c4

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

3. a5—a6 Kpc4—d3!



Как в предыдущем этюде, маневр короля обеспечивает проведение пешки «f» в ферзи. На 4. Крг3 следует 4... Кре3 5. a7 f2 6. Крг2 Кре2, а на 4. Крг1 черные ответят 4... Кре2 и 5... f2+.

4. a6—a7! f3—f2
5. a7—a8Ф f2—f1Ф
6. Фа8—a6+

и белые выигрывают ферзя.

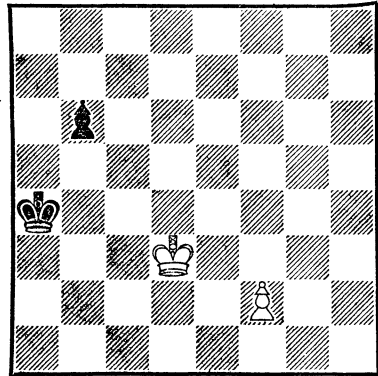
Путешествие черного короля Крб3—с4—d3 оказалось неудачным. Но не могли ли черные спастись, играя 2... Крб3—с3, например: 3. a5—a6 Крс3—d2!, и черный король, обойдя опасное поле d3, обеспечивает прохождение пешки, ибо на 4. Крг3 следует 4... Кре3, а на 4. Крг1 4... Кре1. На 2... Крб3—с3 правильный ответ белых 3. Крh2—g1! (к ничьей ведет 3. Крг3 Крд4! 4. a6 Кре3 5. a7 f2), и если 3... Крс3—d2, то 4. Крг1—f2 (или f1). Пешка «f» окончательно задержана, тогда как пешка «a» проходит в ферзи.

На диагр. 122 пешки «b» и «f» проходные, но оба короля в квадрате пешек. 1. f2—f4 Кра4—b5 2. f4—f5 Крб5—с6 3. Крд3—e4 Крс6—d6 ведет к простой ничьей.

1. Крд3—d4! ...

Смысл хода ясен. Белые стараются преградить дорогу черному королю.

1. ... Кра4—b5



Выигрыш при ходе белых

А черный король хочет прорваться через с6 и d7 к пешке «f». Другая попытка черных — двинуть вперед свою пешку — рассмотрена дальше.

2. Крд4—d5! Крб5—a6!

Через с6 не пустили, пробуем через a6—b7—с7. После 3. f4 Крб7 4. f5 Крс7 черный король все еще находится в квадрате пешки «f». Интересен второй вариант: 2... Кра4 3. f4 b5 4. f5 b4 5. Крс4! b3 6. Крс3 Кра3. Черный король вынужден занять невыгодное поле a3. Дальше следует: 7. f6 b2 8. f7 b1Ф 9. f8Ф+ Кра4 (или 9... Кра2 10. Фа8—мат) 10. Фа8+ Крб5 11. Фb8+ с выигрышем ферзя.

3. f2—f4 Кра6—b7
4. f4—f5 Крб7—с7
5. Крд5—e6! ...

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

5. . . . Kpc7—d8!

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

6. Kpe6—f7! . . .

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

6. . . . b6—b5

7. Kpf7—g7 b5—b4

8. f5—f6 b4—b3

9. f6—f7 b3—b2

10. f7—f8Ф+

и выигрывают.

Второй вариант.

1. Kpd3—d4 b6—b5

2. f2—f4 b5—b4

3. f4—f5 b4—b3

4. Kpd4—c3! Кра4—a3

5. f5—f6 b3—b2

6. f6—f7 b2—b1Ф

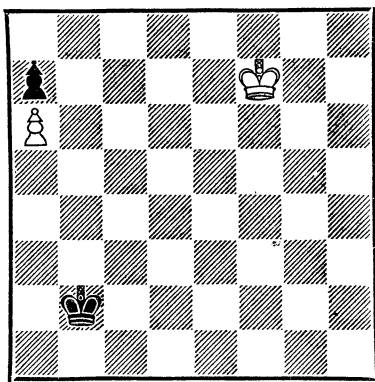
7. f7—f8Ф+

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

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

заглядывая в книгу, а затем вторично не передвигая фигур.

№ 123



Позиция на диагр. 123 получилась в одной партии. Нелегко подсчитать, что белый король выигрывает пешку a7. Как было доказано раньше, для ничьей достаточно черному королю занять поле c7 или c8. В партии случилось: 1. Kpf7—e6 Kpb2—c3 2. Kpe6—d6 Kpc3—d4 3. Kpd6—c6 Kpd4—e5! 4. Kpc6—b7 Kpe5—d6 5. Kpb7: a7 Kpd6—c7, и ничья. Между тем, как указал И. Л. Майзелис, правильно маневрируя королем, белые побеждали.

1. Kpf7—e6 Kpb2—c3

2. Kpe6—d5! . . .

Препятствуя черному королю, занять поле e5.

2. . . . Kpc3—b4

3. Kpd5—c6 Kpb4—a5

4. Kpc6—b7 Кра5—b5

5. Крb7 : a7 Крb5—с6

6. Кра7—b8

и пешка проходит в ферзи.

### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Крс7, п. e5; черные — Кра6, п. g4. Ход белых. Могут ли они выиграть?

2. Белые — Крс6, п. b4; черные — Кра7, п. a6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

3. Белые — Крf4, п. d3; черные — Крb3, п. d4. Доказать выигрыш того, чей ход.

4. Белые — Крд3, п. g5; черные — Кре5, п. f7. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

5. Белые — Крb7, п. e4; черные — Крh7, п. e6. Каков будет

результат при ходе белых и при ходе черных?

6. Решите этюд Дердле: белые — Крс2, п. b2; черные — Крf6, п. a4. Ход белых. Они выигрывают.

7. Белые — Кре4, п. b4; черные — Кра8, п. b6. Определите результат при ходе белых и при ходе черных.

8. Докажите в позиции Григорьева: белые — Крг8, п. a2; черные — Крг6, п. a3, что белые и при своем ходе делают ничью.

9. Белые — Крf4, п. e2; черные — Крг6, п. d4. Ход черных. Чем закончится партия?

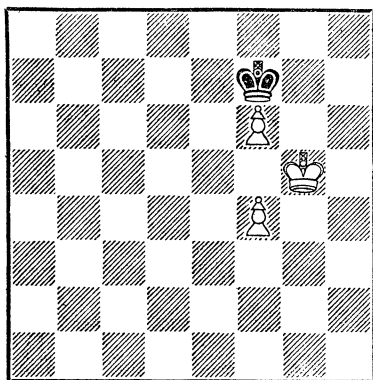
10. Белые — Кре6, п. d4; черные — Крс7, п. g6. Ход белых. Чем закончится партия?

## КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

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

Две связанные и даже две двойные пешки (кроме ладейных) выигрывают без труда; например, в позиции диагр. 124 белые двигают вперед пешку f6 : 1. Крг5—f5 Крf7—f8 2. Крf5—g6 Крf8—g8 3. f6—f7! Крг8—f8 4. f4—f5 и т. д. Единственное исключение составляет позиция: белые — Крг6, пп. f5, f6; черные — Крг8. После 1. f6—f7+ Крг8—f8 и 2. Крг6—f6 и 2. f5—f6 ведет к пату, а 2. Крг6—g5 Крf8 : f7 — к ничьей.

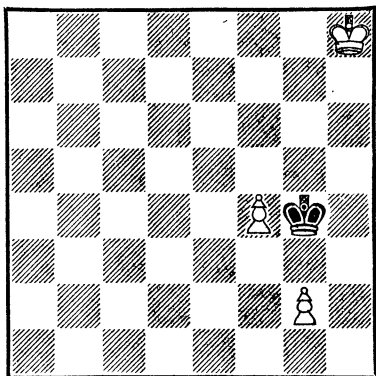
№ 124



Выигрыш

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

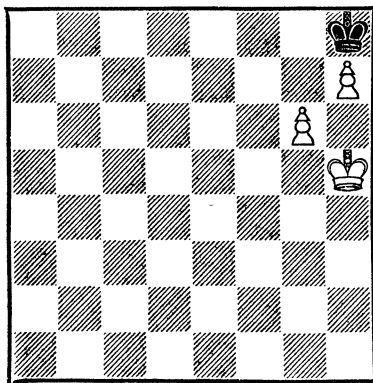
№ 125



*Выигрыш при ходе белых*

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

№ 126

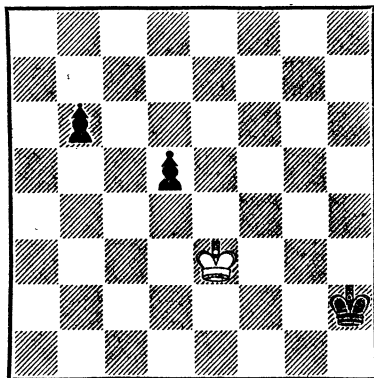


*Выигрыш*

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

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

№ 127



*Ничья при ходе белых. Черные выигрывают при своем ходе*

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

ходе черных пешки сами защищаются от атак белого короля.

1. . . . . b6—b5!
2. Кре3—d4 b5—b4!

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

3. Крд4—d3 Крh2—g2
4. Крд3—c2 d5—d4!

Тот же маневр, что на 2-м ходу. На 5. Крb3 последует 5... d3, а на 5. Крд3—5... b3, и пешки опять неуязвимы. Черные могли выиграть и посредством 4... Крf3. После 5. Крb3 Кре2 пешка «d» проходит в ферзи.

Таким образом, изолированные пешки, разделенные только одной вертикалью, косвенно защищают друг друга. Переставим на диагр. 127 пешку d5 на f5. В этом случае пешки проходят в ферзи без помощи короля: 1... b5 2. Крf4 b4 3. Кре3 f4+4. Кр: f4 b3.

Отметим еще следующие ничейные позиции:

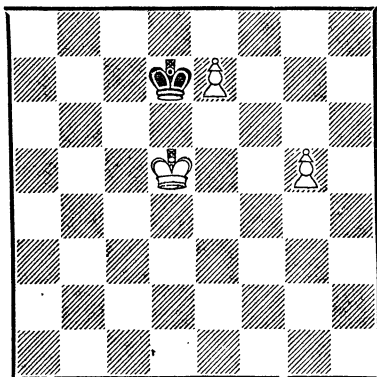
- 1) Белые — Крд5, пп. f7, h5; черные — Крh7. После

1... Крг7 2. Кре6 Крf8! как 3. Крf6, так и 3. h6 ведет к пату.

2) Белые — Крh7, пп. f6, h6; черные — Крf7, при ходе белых ничья: 1. Крh8 Крf8 2. Крh7 Крf7. При ходе черных проигрыш ввиду 1... Кр: f6 2. Крг8.

3) Белые — Крf3, пп. d4, d5; черные — Кре7. Если 1. Кре4?, то 1... Крд6, и ничья. Выигрывает ход 1. Крf4!

### № 128



### У п р а ж н е н и я

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

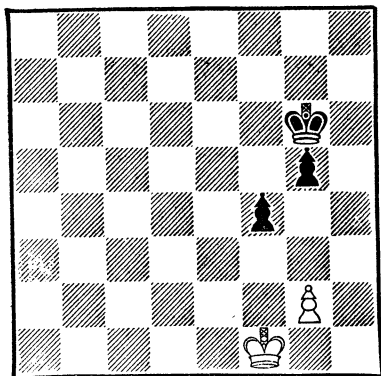
2. В партии получилась позиция: белые — Крд6, пп. a7, b5, b6; черные — Кра8. Белые согласились на ничью. Правильно ли они поступили?

### КОРОЛЬ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

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

ку ведет к победе.

Рассмотрим сначала борьбу двух связанных пешек против одной непроходной.



Белые спасаются посредством 1. g2—g3!, и теперь как 1... f3 2. Kpg2, так и 1... Kpf5 2. gf Kp : f4 3. Kpf2 ведет к ничьей. Ошибочно после 1. g3 Kpf5 играть 2. Kpf2? ввиду 2... Kpg4! 3. gf Kp : f4, и черные выигрывают, но возможно 2. Kpg2 Kpg4 3. gf Kp : f4 4. Kpf2.

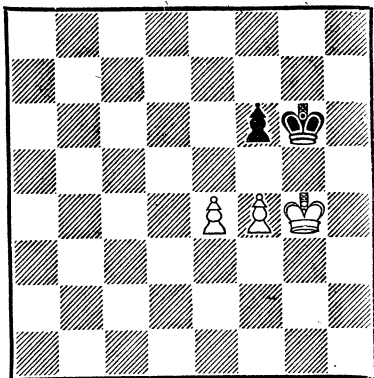
Если ход за черными, то они играют 1... g5—g4 2. g2—g3 f4—f3. Черные получили так называемую защищенную проходную пешку, что почти всегда обеспечивает выигрыш.

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

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

1. ... f6—f5+!
2. e4 : f5+ Kpg6—f6

Пешка f5 теряется и получается ничейный конец. Бе-



лые при своем ходе должны предупредить эту временную жертву пешки. Напрашивается 1. f4—f5+, однако этот ход ведет только к ничьей. Черные ответят 1... Kpg7. Обход справа не удастся: 2. Kph5 Kph7. Размен пешек после 2. Kpf4 Kpf7 3. e5 fe+ 4. Kp : e5 Kpe7 ведет к ничейному концу. Остается попытка обхода слева. Однако после 1. f5+ Kpg7 2. Kpf3 Kpf7 3. Kpe3 Kpe7 4. Kpd4 Kpd6 или 4. Kpd3 Kpd7! (черные занимают дальнюю оппозицию, между королями нечетное количество клеток) 5. Kpd4 Kpd6 обход не удастся. Отсюда видно, что важный ход f4—f5 следует прибегать до подходящей обстановки.

1. Kpg4—f3 Kpg6—f7

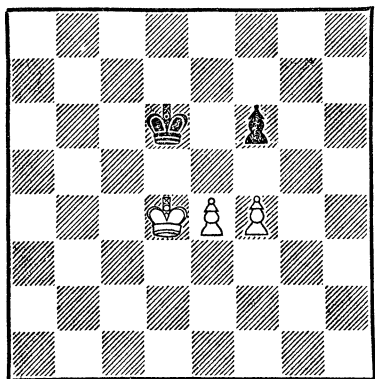
После 1... f5 2. e5 защищенная проходная дает выигрыш. Контратака 1...

Kp5 2. Kp3 Kpg4 не удаётся ввиду 3. f5! Kpg5 4. Kpd4 Kpf4 5. Kpd5 и затем 6. Кре6.

2. Kpf3—e3    Kpf7—e6  
3. Кре3—d4    Кре6—d6

Иначе белые начнут обход с фланга ходом 4. Kpс5.

№ 131



4.    f4—f5!    ...

Вот когда настал момент для этого ответственного хода. Он решает, потому что белые захватывают оппозицию.

4.    ...    Kpd6—c6

Или 4...: Кре7 5. Крс5! Kpd7 6. Kpd5 с выигрывающим обходным маневром.

5.    e4—e5!    ...

Тоже в подходящий момент. Черный король удалился влево, и после размена белый король прорывается вперед.

5.    ...    Крс6—d7

Или 5... fe+ 6. Кр : e5 и затем 7. Kpf6.

6.    e5—e6+    ...

После 6. ef Кре8 7. Kpd5 Kpf8 8. Кре6 Кре8 9. f7+ Kpf8 получается пат как при 10. Kpf6, так и при 10. f6. Как было указано ранее, это — исключение из общего правила, что сдвоенные пешки выигрывают.

6.    ...    Kpd7—d6

7. Kpd4—c4    ...

Выигрыш достигался и посредством 7. e7 Кр : e7 8. Крс5!, и обходом с фланга.

7.    ...    Kpd6—c6

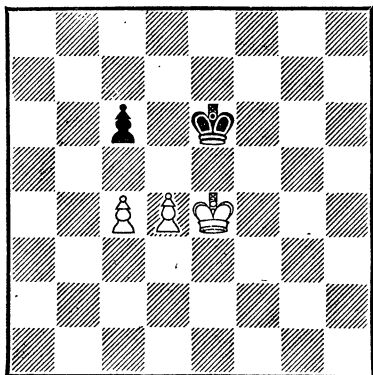
8. Крс4—b4    Крс6—d6

9. Kpb4—b5    Kpd6—c7

10. Kpb5—c5    Крс7—c8

11. Крс5—c6    и т. д.

Выигрывающий маневр белых на диагр. 130 состоял из трех этапов. Первый — перевод короля на тот фланг, где возможен обход, второй — захват оппозиции с помощью блокирующего хода пешкой и, наконец, третий — обход с фланга или пешечный прорыв в благоприятной обстановке. Этот прорыв приводит к образованию защищенной проходной или выигрывающему пешечному окончанию. Если какое-либо звено маневра отсутствует, то и выигрыша нет. Усвоив механизм борьбы в примере диагр. 130, читатель сможет найти правильное продолжение в других аналогичных положениях. Разберем для примера позицию на диагр. 132.



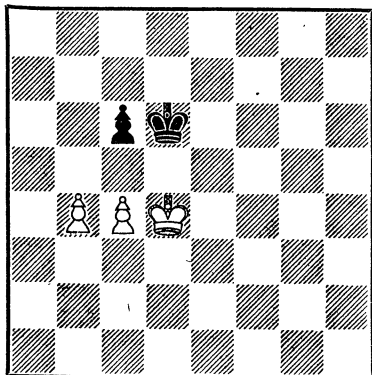
Выигрыш

При ходе черных они должны играть 1... Kpf6, так как после 1... Kpd6 2. Kpf5 Kpd7 3. c5 белые начинают обход справа. На 1... Kpf6 ошибочно 2. d5? из-за 2... Кре7! с ничьей. Правильно 2. Kpf4 Кре6 3. Kpg5 Кре7 4. Kpf5 Kpf7 5. Кре5 Кре7 6. c5! и т. д.

При ходе белых решает 1. c5! Kpf6 2. d5. Позиция уже была подготовлена для блокировки и прорыва.

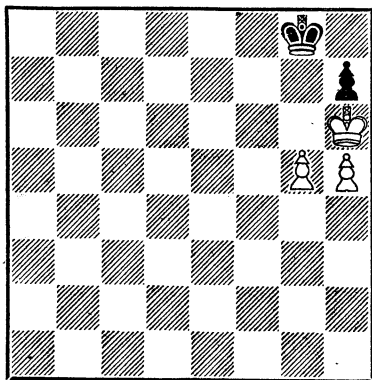
Позиция на диагр. 133 ничейная, потому что после 1. Кре4 Кре6 2. c5 Kpf6! прорыв 3. b5 cb 4. Kpd5 ведет после 4... Кре7 только к ничьей. Попытка обхода слева 1. Kрс3 Kрс7 2. Kpb3 Kpb7 3. Кра4 Кра6 4. c5 Кра7 5. Кра5 Kpb7 бесполезна; мешает край доски.

В позиции на диагр. 134 следует рассчитать исход борьбы при ходе белых и при



Ничья.

№ 134



ходе черных, не передвигая фигур.

а) Ход белых.

1. g5—g6 Kpg8—h8

Возможно и 1... hg 2. hg Kph8, и ничья. 2. Kp : g6 ведет к простой ничьей, так как у белых остается ладейная пешка.



2. g6—g7+ . . .  
К пату ведет 2. gh.

2. . . . Kph8—g8  
3. Kph6—g5 Kpg8 : g7

и ничья.

б) Ход черных.

1. . . . Kpg8—h8  
2. g5—g6 Kph8—g8

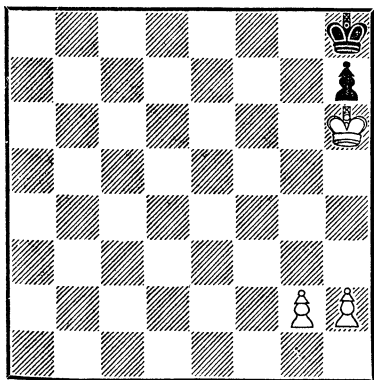
Ничего не меняет 2 . . . hg  
3. hg.

3. g6—g7 Kpg8—f7  
4. Kph6 : h7

и белые выигрывают.

Весь анализ следовало проделывать в уме. Итак, движение пешки на g6 ведет к цели, когда черный король стоит на h8, а не на g8.

№ 135



Выигрыш

На основе решения предыдущего примера нетрудно понять метод выигрыша на диагр. 135 независимо от того, чей ход. Следует продвинуть пешки «g» и «h» до полей

g5 и h5 с таким расчетом, чтобы в этот момент король черных оказался на h8. Это случится через 2, 4, 6, словом, через четное количество ходов. Так как пешки стоят на начальных полях, то количество ходов зависит от играющего белыми, например: 1. h2—h4 Kph8—g8 2. g2—g4 Kpg8—h8 3. h4—h5 Kph8—g8 4. g4—g5 Kpg8—h8 (цель достигнута) 5. g5—g6 и т. д. Если бы ход на диаграмме был за черными, то после 1 . . . Kph8—g8 надо поставить пешки на g5 и h5 в нечетное количество ходов: 2. g2—g4 Kpg8—h8 3. g4—g5 Kph8—g8 4. h2—h3! Kpg8—h8 5. h3—h4 Kph8—g8 6. h4—h5 Kpg8—h8 7. g5—g6.

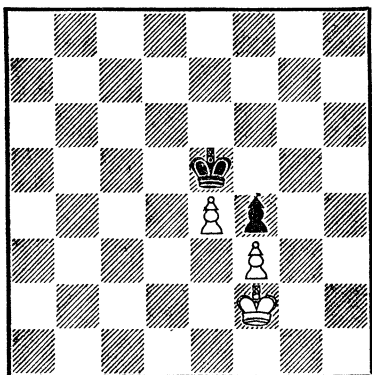
Примеры

1. Белые — Kpf3, п. d3; черные — Kpf5, пп. d5, e5.
2. Белые — Kpd4, пп. b4, c4; черные — Kpd6, п. b6.
3. Белые — Kpe3, п. f3; черные — Kpe5, пп. f5, g5.
4. Белые — Kpd3, пп. e3, f3; черные — Kpe5, п. f5.
5. Белые — Kpe4, пп. f4, g5; черные — Kpe6, п. g6.

Определите во всех примерах результат при ходе белых и черных.

При анализе диагр. 130 было указано, что образование защищенной проходной пешки большей частью ведет к выигрышу. Рассмотрим некоторые примеры.

Позиция на диагр. 136 выигрышная для белых, если



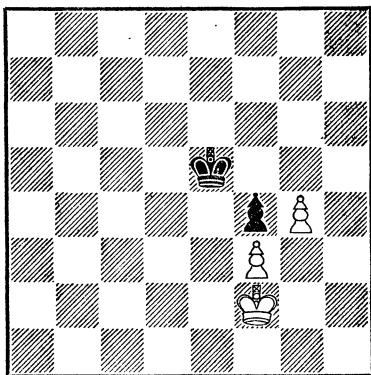
Выигрыш

только найти один нехитрый маневр.

Когда король белых встанет на поле e2, то черный король обязан занять поле d4, иначе белые выиграют посредством Крe2—d3, затем Крd3—d4 e4—e5 и Крd4—e4. С другой стороны, когда белый король попадает на h3, то черный должен занять поле g5. Такие поля называют полями соответствия.

Нетрудно понять, что черному королю не удастся занять вовремя одно из этих полей, если белые сыграют 1. Крf2—f1! На 1... Крf6 последует 2. Крe2 Крe5 3. Крd3, а на 1... Крd4—2. Крg2 Крe5 3. Крh3 Крd4 4. Крg4.

Выжидательный выигрышающий маневр предыдущего примера не ведет к победе в примере 137, так как черный король попадает вовремя



Ничья

для защиты обоих флангов: 1. Крf2—f1 Крe5—e6! 2. Крf1—e2 Крe6—e5 3. Крe2—d3 Крe5—d5! 4. Крd3—c3 Крd5—c5 или 2. Крf1—g2 Крe6—f6 3. Крg2—h3 Крf6—g5, и край доски мешает белым обойти короля с фланга.

Сделаем другую попытку.

1. Крf2—e2 Крe5—d4
2. Крe2—d2 Крd4—c4
3. Крd2—c2 Крc4—d4
4. Крc2—b3 Крd4—d5!

Только этот ход спасает черных.

5. Крb3—b4 Крd5—d4!

Черный король занимает горизонтальную оппозицию (b4—d4, a4—c4), не выходя в то же время из квадрата пешки «g».

6. Крb4—a3 Крd4—e3!
7. g5 Кр : f3 8. g6 Крe2 9. g7 f3 10. g8Ф f2 11. Фg2 Крe1 12. Фе4+ Крf1 13. Крb2 Крg1. Ничья.

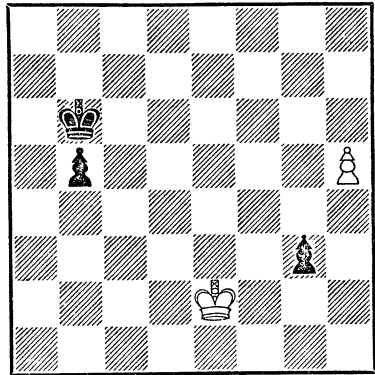
Казалось бы, маневр Крд4—е3 спасал черных и при 4... Крд4 5. Крб4, однако после 5... Кре3 6. g5 Кр : f3 7. g6 Кре2 8. g7 f3 9. g8Ф f2 10. Фg2 Кре1 11. Крс3! f1Ф белые дают мат 11. Фd2 ×. Вот почему белого короля надо оттеснить на линию «а».

Если у сильнейшей стороны две связанные пешки, а у другой непроходная, например в позиции: белые — Крf5, п. е5; черные — Крf7, пп. g5, h6, то выигрыш прост. Связанные пешки защищают друг друга, и король черных подходит к белой пешке и выигрывает ее, отвлекая короля движением своих пешек.

Таким же способом выигрывает сильнейшая сторона и в позиции: белые — Крб4, п. g4, черные — Крс6, пп. b5, d5.

Прежде всего черные ставят пешки в положение взаимозащиты: 1... d5—d4 2. g4—g5 Крс6—d5, и король подходит к пешке и уничтожает ее. При своем ходе белые играют 1. g4—g5! Черный король должен бежать на королевский фланг, на ход d5—d4 нет времени. Последует 1... Крс6—d6 2. Крб4: b5 Крд6—e6 3. Крб5—c5 Кре6—f5 с ничьей.

В позиции на диагр. 138 пешка «h» вне досягаемости черного короля. Движение вперед пешки g3 не помогает, ее уничтожит белый король, поэтому черные могут



Ход черных. Ничья

рассчитывать только на движение своей пешки «b». Хотя она в квадрате белого короля, однако после 1... b4 2. Крд3 b3 3. Крс3 оживает пешка g3, которая в два хода превращается в ферзя. Но и движение пешки «b» не спасает черных: 1... b4 2. h6 b3 3. h7 b2 4. h8Ф b1Ф 5. Фb8+, и черный ферзь теряется.

Все же черные добиваются ничьей, пользуясь приемом, который часто встречается в пешечных окончаниях. Им нужно выиграть один темп. Это будет достигнуто, если пешка «b» превратится в ферзя с шахом, для чего белого короля увлекают на первую горизонталь.

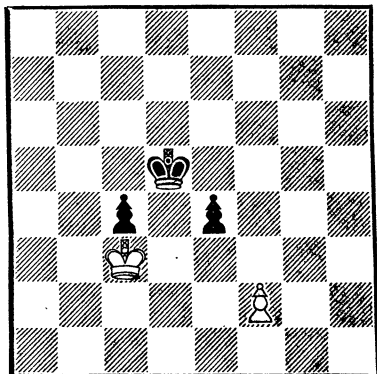
- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 1. | ...     | g3—g2    |
| 2. | Кре2—f2 | b5—b4    |
| 3. | h5—h6   | b4—b3    |
| 4. | h6—h7   | b3—b2    |
| 5. | h7—h8Ф  | g2—g1Ф+! |

и ничья.

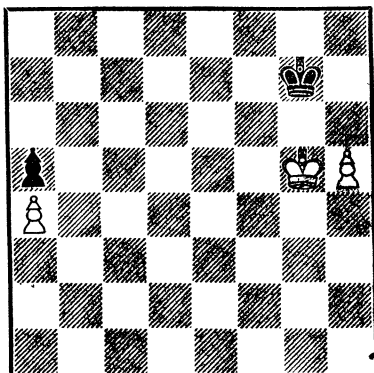
Нетрудно убедиться, что черные могли превратить пешку «g» в ферзя и раньше—на втором, третьем или четвертом ходах.

Если пешки расположены, как на диагр. 139, то выигрыш

№ 139



достигается весьма немудрым способом. Проходная пешка идет вперед при поддержке короля: 1... Kpd5—c5 2. Kpc3—c2 Kpc5—d4 3. Kpc2—d2 c4—c3+ 4. Kpd2—c2 Kpd4—c4 5. Kpc2—c1 Kpc4—d3 6. Kpc1—d1 c3—c2+ 7. Kpd1—c1. Теперь у черных имеются два выигрышных продолжения: или 7... Kpd3—e2 8. Kpc1 : c2 Кре2 : f2, и пешка «e» проходит в ферзи, или более эффективное 7... Kpd3—c3 8. f2—f3 (в расчете на 8. ef, и пат) 8... e4—e3! 9. f3—f4 e3—e2, и мат на следующем ходу.



Ничья

Можно предположить, что и в позиции на диагр. 140 белые могут выиграть по тому же методу, что в предыдущем примере. Белый король оставляет пешку «h» на съедение и направляется к пешке «a». После ее уничтожения пешка «a» идет в ферзи. Но пешка «a» ладейная, а на стр. 128 было доказано, что в борьбе против ладейной пешки «a» королю слабой стороны достаточно занять поле с8. Таким образом, следует рассмотреть, сможет ли король черных попасть вовремя на с8.

Автор не раз указывал на необходимость тренировки техники расчета в уме, для чего рекомендовал проработать все примеры и упражнения сначала на доске, а затем не передвигая фигур и, наконец, без доски.

Тренированному читателю будет нетрудно произвести в

уме расчет маневра, который займет 7 ходов. Белому королю потребуется шесть ходов на выигрыш пешки а5. На седьмом ходу будет сыграно 7. Кра5—b6, чтобы открыть дорогу пешке «а» и завоевать поле b7. Где же в этот момент окажется черный король? На уничтожение пешки h5 потребуется два хода, а затем

король с поля h5 должен направиться к полю с8. Маневр h5—g6—f6—e6—d7—c8 потребует 5 ходов. Значит, после 7-го хода белых Кра5—b6 черный король уже будет находиться на поле с8, и партия закончится вничью. Пролодав весь расчет в уме, следует проверить его правильность на доске. Попутно отметим, что другой маршрут короля через h5—g6—f6—e6—d6 оказался бы губительным для черных, их король не смог бы попасть на поле с8. Ходы 1. h6+. Kph7 2. Kph5 Kph8 не изменят результата, в чем читателю следует самому убедиться.

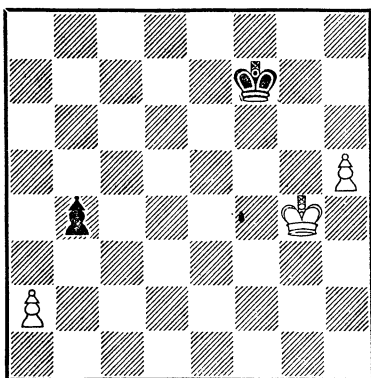
Если на диагр. 140 пешку «h» переставить с h5 на h4, то черные проиграют. Переброска короля с h4 на с8 займет те же 5 ходов, но на завоевание пешки «h» придется затратить 3 хода, а всего 8 ходов. 8-й ход белых будет Kpb6—b7, и черный король не сможет попасть на с8.

Проиграют черные и в том случае, если на диагр. 140 переставить пешку а5 на а6.

После взятия пешки а6 белый король уже на 7-м ходу займет поле b7.

В партии случилась позиция: белые — Kpg6, пп. а4, h5; черные — Kpg7, п. а6. Могут ли черные спасти партию? На основании продланного анализа ясно, что черных спасает единственный ход 1 . . . а6—а5!

№ 141



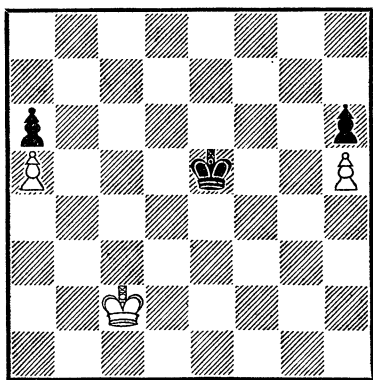
Позиция на диагр. 141 случилась в турнирной партии Алехин—Рети. Рети сыграл 1 . . . Kpf7—g7!, после чего Алехин согласился на ничью. Проверьте в уме, а затем на доске, правильно ли Алехин согласился на ничью. Не могли ли белые выиграть, продвигая под защитой короля пешку до h7? Почему Рети сыграл королем на g7, а не на f6? Убедитесь, что при 1 . . . Kpf6 белые выигрывают.

Усвоив технику расчета в двух последних примерах,

можно приступить к решению следующего этюда Н. Григорьева.

№ 142

Н. Григорьев



*Выигрывает при ходе белых*

На первый взгляд, задание автора невыполнимо. Ведь черный король может по желанию выиграть либо пешку «а», либо пешку «h», например: 1. Krb3 Kpd5 2. Krb4 Kpd4 (обход) 3. Krb3 Kрс5 и т. д.

Напрашивающийся первый ход 1. Kрс2—d3 не ведет к цели. Черные ответят 1... Кре5—d5! 2. Kpd3—e3 Kpd5—e5 и задержат белого короля на 3-й горизонтали.

Правильно 1. Kрс2—с3! Белые заняли «косую» оппозицию и проникают королем в 4-й ряд. Если черный король повернет налево к пешке «а», то белый повернет направо к пешке «h», и наоборот.

Рассчитаем первый марш-

рут. На маневр Кре5—d5—с5—b5: а5 потребуется четыре хода, отход короля — 1 ход, движение пешки от а6 до а2—4 хода. Через 9 ходов черная пешка окажется на а2. За это время белый король осуществит маневр Kрс3—d3—e4—f5—g6: h6 и истратит на него 5 ходов, отход короля—1 ход, превращение пешки «h» — 3 хода. Итак, через 9 ходов на h8 появится белый ферзь. Так как черный король не сможет вовремя попасть на b1, то белые выигрывают.

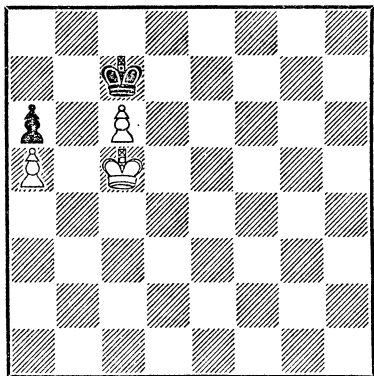
Расчет второго маршрута, когда черный король идет к пешке h5, покажет, что белые поставят ферзя на а8, когда черная пешка дойдет до h2.

Таким образом, активное нападение на любую из белых пешек ведет к поражению черных. Но не могут ли черные защищаться пассивно, отдавая пешку, но запирая короля? Для расчета это самый трудный вариант.

1. Kрс2—с3 Кре5—f5 2. Kрс3—d4 Kpf5—f4! 3. Kpd4—с5 Kpf4—e5 4. Kрс5—b6 Кре5—d6 5. Kpb6 : а6 Kpd6—с6 (при отсутствии пешек «h» этот зажим обеспечил бы ничью) 6. Краб—a7 Kрс6—с7 7. а5—а6! Kрс7—с8 8. Кра7—b6 Kрс8—b8, и теперь создается положение типа диагр. 140. Белым потребуется 7 ходов на завоевание пешки h6 и занятия поля g7. Черные

опаздывают на один ход к полю f8 и проигрывают. Весь расчет в уме займет 15 ходов. Рекомендуем проверить его на доске, а затем вновь проделать его в уме, на диаграмме.

№ 143



Позиция на диагр. 143 получилась в партии Фарни — Алапин. Напрашивающиеся ходы не ведут к выигрышу, например: 1. Крс5—d5 Крс7—с8 2. Крд5—d6 Крс8—d8 3. с6—с7+ Крд8—с8 или 3. Крд6—с5 Крд8—с7. Но если на диаграмме будет ход черных, то, очевидно, они проиграют. На отступление короля с поля с7 белые ответят Крс5—b6 и, взяв пешку a6, выиграют без затруднений. Но как передать ход черным?

Для решения этой задачи необходимо глубже проанализировать позицию на диагр. 143. При занятии белым королем поля с5 черный король должен обязательно занять

поле с7, а при занятии поля d6 черный король должен занять поле d8, иначе решает движение пешки «с». Назовем поля с5 и с7, d6 и d8 «полями соответствия».

Белые сыграли 1. Крс5—d5. Какое поле должен занять сейчас черный король? С поля d5 белый король может попасть и на с5 и на d6. Поэтому черный король должен быть наготове, чтобы занять поля соответствия с7 и d8. Единственным пригодным полем является поле с8. Значит, полю d5 соответствует поле с8, и на 1. Крс5—d5 возможен только один ответ 1. . . Крс7—с8. На 1. . . Крд8 (или Крb8) последует 2. Крд6 Крс8 3. с7. В ответ на 1. . . Крс7—с8 белые сыграют 2. Крд5—с4. Черные могут ответить 2. . . Крс8—b8 (или 2. . . Крс8—d8). Ошибочно 2. . . Крс7 из-за 3. Крс5! До сих пор маневры черного короля были легко находимы. Но сейчас белые играют 3. Крс4—d4! Куда теперь поставить черного короля? Очевидно, не на с7 или a7, так как белые ответят 3. Крд4—с5. Остается только поле с8. Итак, 3. . . Крb8 (d8) — с8 4. Крс4—d5! Как было разобрано выше, поле d5 соответствует полю с8. Заняв поле соответствия, белые поставили черных в безвыходное положение. На 4. . . Крс7 выигрывает 5. Крс5, а на 4. . . Крb8 (или d8) — 5. Крд6.

Таким образом, белые передали ход черным посредством маневра Kpd5—c4—d4 d5, т. е. описали королем треугольник. Метод «треугольника» часто встречается в пешечных окончаниях.

Почему же черные не смогли своим королем с c8 описать треугольник? Потому что черному королю мешал край доски. Вот основная причина поражения черных.

#### У п р а ж н е н и я

1. Белые — Kpd5, п. f5; черные — Kpd7, пп. e7, f6.
2. Белые — Kрс4, п. e4; черные — Kрс6, пп. f6, e5.
3. Белые — Kph2, п. g2; черные — Kpf4, пп. g4, h4.

Каков будет результат в этих позициях при ходе белых и при ходе черных.

4. Решите этюд Григорьева: белые — Кре6, пп. f2, h2; черные — Kph3, п. f3. Белые начинают и делают ничью.

5. Белые — Kpf1, п. g2; черные — Kpg3, пп. f6, h4. В этой позиции было сыграно 1...h4—h3. Могут ли черные выиграть? Как следует белым ответить на 1...h3?

6. Решите учебный этюд автора: белые — Кра3, пп. a4, b4, g3; черные — Kpf5, пп. a6, g5, h5. Белые начинают и выигрывают.

7. В партии Маршалл — Шлехтер (1911 г.) случилась позиция: белые — Кре2, п. h2, черные — Kpf4, пп. g6, h5. Ход был черных. Партия закончилась вничью. Считаете ли вы результат правильным? Вспомните анализ диаграмм 134 и 135.

---



## Глава 9

### ДВОЙНОЕ НАПАДЕНИЕ

В главе 5 были рассмотрены положения, в которых фигуры нападали на один неподвижный объект. Атака на неподвижную фигуру оказывалась часто безрезультатной, атакованная фигура уходила на другое поле.

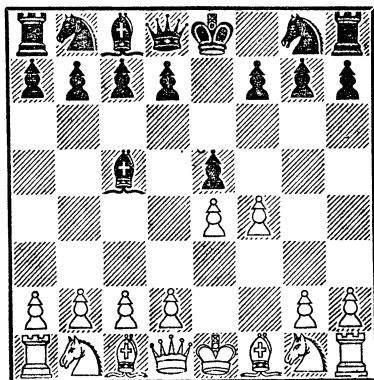
Гораздо опаснее другой прием, когда одна фигура или пешка нападает одновременно на две фигуры или пешки. Этот прием носит название двойного удара и является одним из основных в шахматной борьбе. Двойной удар часто ведет к гибели одной из двух атакованных фигур. Двойной удар пешки называют «вилкой».

Ферзь, находящийся не на краю доски, может одновременно напасть на 8 фигур, ладья на 4, слон на 4, конь на 8, пешка (кроме ладейных) на 2. Из этого перечня видно, что для выполнения двойного удара наиболее подходящими фигурами являются ферзь и конь.

Двойной удар особенно эффективен, когда одной из атакованных фигур оказывается король. Шах королю, в сочетании с одновременным нападением на другую фигуру или пешку, часто ведет к выигрышу материала. Многие ходы некоторых дебютов возможны только потому, что в них содержится угроза двойного удара.

В «отказанном королевском гамбите» 1. e2—e4 e7—e5. 2. f2—f4 Cf8—c5

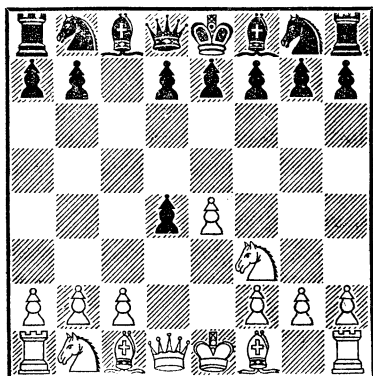
№ 144



черные оставляют под ударом пешку е5. Взятие ее ведет к немедленному проигрышу: 3. f4 : e5 Фd8—h4+. Двойной удар на короля и пешку. 4. Кре1—e2 Фh4—e4 × или 4. g2—g3 Фh4 : e4+. Снова двойной удар — на короля и ладью. 5. Фd1—e2 Фе4 : h1.

В «сицилианской защите» — 1. e2—e4 c7—c5 — возможен такой вариант: 2. d2—d4 c5 : d4 3. Kg1—f3.

№ 145



Пешка d4 находится под двумя ударами — коня и ферзя. Могут ли черные ее удержать? Оказывается, могут, если играющий черными додумается до двойного удара, связанного с шахом Фd8—a5+. С поля a5 ферзь бьет и на поле e5. Черные, сыграв 3... e7—e5, косвенно защитят пешку d4. Очевидно, что взятие белыми пешки e5 приведет к потере коня.

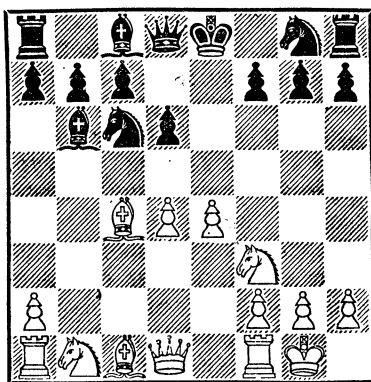
На 3... e7—e5 белым лучше всего продолжать 4. c2—

c3 d4 : c3 5. Kb1 : c3 d7—d6 6. Cf1—c4, и белые фигуры займут грозные позиции, что уравнивает потерю пешки.

В «защите Каро-Канн» после 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 черные могут ответить 4... e7—e5 с тем, чтобы на 5. d4 : e5 отыграть пешку ходом 5... Фd8—a5+.

После ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. b2—b4 (Это начало впервые применил англичанин Эванс, и оно называется «гамбит Эванса») 4... Сс5 : b4 5. c2—c3 Сb4—a5 6. d2—d4 e5 : d4 7. 0—0 Са5—b6 8. c3 : d4 d7—d6 получается положение, изображенное на диагр. 146.

№ 146.



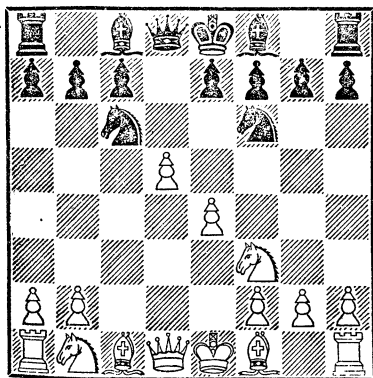
Теория считает сильнейшим продолжением 9. Kb1—c3 Kc6—a5 10. Sc1—g5! f7—

16 11. Сg5—h4. Черные могут взять слона с4. Однако после 11... Ка5 : с4 следует 12. Фd1—a4+ Фd8—d7 13. Фа4 : с4.

Во всех этих примерах ферзь атаковал короля по диагонали (Фd1—a4+, Фd8—a5+), а вторую фигуру по горизонтали. Несмотря на простоту этой схемы, про нее часто забывают начинающие любители.

В одной партии были сделаны следующие начальные ходы: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Kg8—f6 3. с4 : d5 Kf6 : d5 4. Kg1—f3 Kb8—c6 5. e2—e4 Kd5—f6 6. d4—d5.

№ 147



Правильный ответ черных был 6... Kb8. Однако черные начали комбинацию, основанную на двойном ударе коня. 6... Kf6 : e4. Черные рассчитывают только на 7. dc Ф : d1+ 8. Кр : d1 К : f2+ 9. Крe1 К:h1, но белые ответили 7. Сс1—e3. Теперь

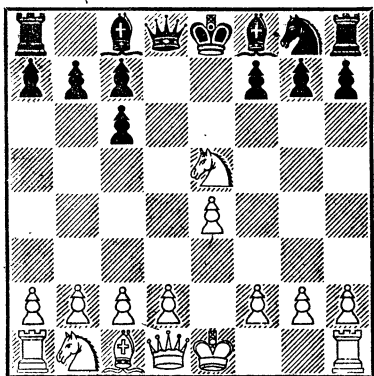
пешка f2 защищена слоном и белые угрожают взять коня с6, а если конь уходит, то следует 8. Фа4+ и 9. Ф : e4. Двойной удар коня, на который рассчитывали черные, был опровергнут двойным ударом ферзя.

После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f6? открылась диагональ h5—e8, и белые могут пожертвовать коня. 3. Kf3 : e5 f6 : e5 (лучше 3... Фе7 4. Kf3 Ф : e4+ 5. Се2 Фс6) 4. Фd1—h5+ Кре8—e7 (или 4... g6 5. Ф : e5+ с двойным ударом на короля и ладью h8) 5. Фh5 : e5+ Кре7—f7 6. Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Фе5—f5+ Kpg6—h6 8. Фf5—f4+ Kph6—g6 9. Сс4—f7 x.

До сих пор мы рассматривали двойные удары ферзя, начинающиеся с шаха. Но достигает цели и одновременное нападение на две фигуры или на фигуру и пешку. После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 («испанская партия») черные часто применяют защиту 3... a7—a6, оставляя под ударом пешку e5. Может последовать 4. Сb5 : c6 d7 : c6 5. Kf3 : e5 (диагр. 148).

С помощью двойного удара черные отыгрывают пешку разными способами: а) 5... Фd8—d4 6. Ке5—f3 Фd4 : e4+ и б) 5... Фd8—g5 6. d2 d4 Фg5 : g2.

Черные могли отыграть пешку и посредством 5... Фе7 6. d4 f6 7. Kf3 Ф : e4+

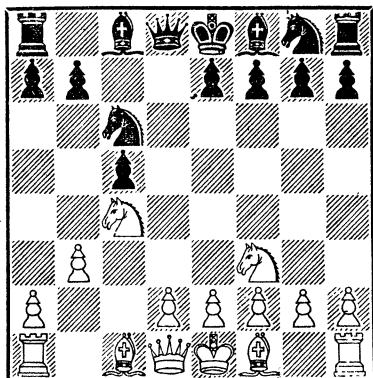


8. Се3 Этот способ невыгоден, потому что черные отстают в развитии.

На 4. С : с6 черные могли ответить и 4...bc 5. К : е5 Фg5 6. Кg4 d5! Новый двойной удар. Атакваны и конь g4 и пешка е4. 7. Ке3 de.

Начало партии Ботвинник — Файн (1936 г.) протекало следующим образом: 1. Кg1—f3 d7—d5 2. c2—c4 d5:c4 3. Кb1—a3 c7—c5 4. Ка3 : c4 Кb8—c6 5. b2—b3.

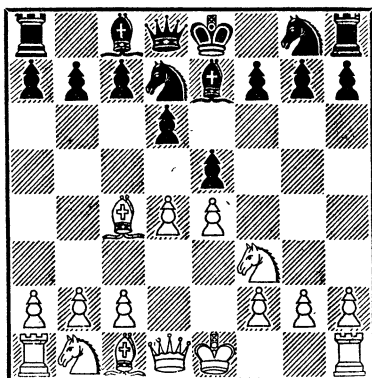
№ 149



Возможен ли сейчас ход 5...e7—e5? Возможен. Выигрыш пешки е5 после 6. Кf3 : e5 Кс6 : e5 7. Кс4 : e5 привел бы к потере фигуры после двойного удара 7...Фd8—d4!

Нередко встречается следующий тип двойного удара. Ферзь нападает на фигуру или пешку и одновременно угрожает матом, например после 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Кb8—d7 («защита Филидора») 4. Cf1—c4 Cf8—e7? (правильно 4...с6) черные теряют пешку.

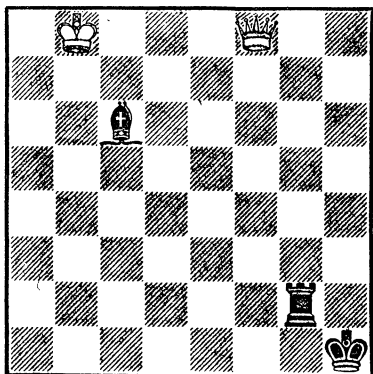
№ 150



5. d4 : e5 Кd7 : e5 (еще хуже 5...de 6. Фd5!) 6. Кf3 : e5 d6 : e5 7. Фd1—h5!, и черные не смогут одновременно защититься от мата на f7 и спасти пешку е5.

Для тренировки двойных ударов ферзя решите следующий пример (диагр. 151).

Если черным удастся обменять местами ладью и слона, то выигра-



ша у белых не будет. В этом случае черные фигуры защищали бы друг друга и нельзя было бы подвести белого короля. На диагр. 151 ход за черными, и все же они неизбежно теряют слона или ладью.

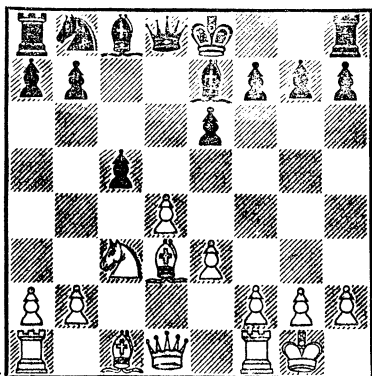
Вот несколько вариантов. Грозит  $\text{Фf8-h6+}$ . 1...  $\text{Сс6-d5}$  2.  $\text{Фf8-h8+}$   $\text{Лg2-h2}$  (или 2...  $\text{Кpg1-d4+}$ ) 3.  $\text{Фh8-a1+}$   $\text{Кph1-g2}$  4.  $\text{Фa1-b2+}$   $\text{Кpg2-h3}$  5.  $\text{Фb2-c3+}$   $\text{Кph3-g4}$  6.  $\text{Фc3-d4+}$  или 1...  $\text{Лg2-b2+}$  2.  $\text{Кpb8-c7}$   $\text{Лb2-c2}$  3.  $\text{Фf8-h6+}$   $\text{Кph1-g1}$  4.  $\text{Фh6-g6+}$ .

Найдите выигрыш при других ходах черных.

Читатель знаком со вскрытым шахом. На короля нападает фигура, которая была закрыта другой фигурой или пешкой. При уходе заслона получается вскрытый шах. Аналогичным способом получается вскрытый двойной удар.

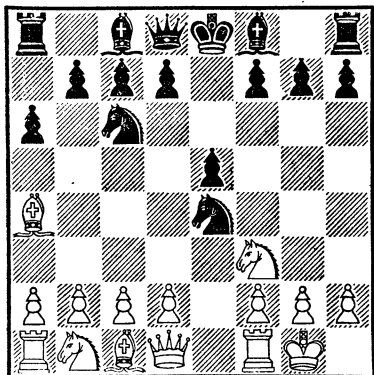
На диагр. 152 пешка d4 атакована дважды — пешкой и ферзем.

После 1...  $\text{с5:d4}$  2.  $\text{e3:d4}$   $\text{Фd8:d4?}$  черные теряют ферзя. 3.  $\text{Cd3-b5+}$   $\text{Kb8-c6}$ .



Конь защищает ферзя, но он связан, и его ударная сила исчезла. 4.  $\text{Фd1:d4}$ . Вместо 2...  $\text{Ф:d4}$  черные могли сыграть 2...  $\text{Кс6}$ , угрожая взятием пешки d4. 3.  $\text{Се3 0-0}$  4.  $\text{Лe1}$ . Могут ли черные выиграть пешку d4? Нет, они вновь попадутся на вскрытый двойной удар: 4...  $\text{К:d4}$  5.  $\text{С:d4}$   $\text{Ф:d4}$  6.  $\text{С:h7+}$   $\text{Кр:d4}$  7.  $\text{Ф:d4}$ .

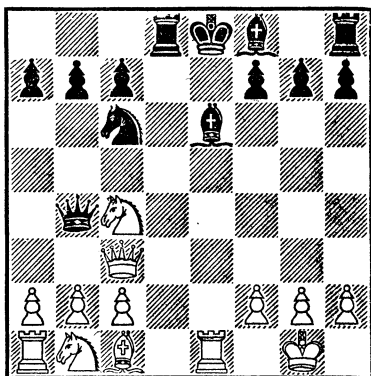
Двойной удар ладьи играет немалую роль в некоторых дебютах. В «испанской партии» после ходов 1.  $\text{e2-e4}$   $\text{e7-e5}$  2.  $\text{Kg1-f3}$   $\text{Kb8-c6}$  3.  $\text{Cf1-b5}$   $\text{a7-a6}$  4.  $\text{Cb5-a4}$   $\text{Kg8-f6}$  5.  $\text{0-0}$   $\text{Kf6:e4}$  белые могут ходом 6.  $\text{Le1}$  отыграть пешку (диагр. 153) 6...  $\text{Кс5}$  7.  $\text{К:e5}$   $\text{Се7}$  (угрожал вскрытый шах 8.  $\text{Кс6+}$ ). Однако теория считает сильнейшим продолжением 6.  $\text{d2-d4}$   $\text{e5:d4?}$  7.  $\text{Лf1-e1!}$   $\text{d7-d5}$  8.  $\text{Кf3:d4}$  (конь c6 атакован дважды. Грозит 9.  $\text{К:c6}$



bc 10. С : с6 + Cd7 11. С : a8)  
8... Сс8—d7 9. f2—f3, и белые выигрывают фигуру. В одной партии вместо 7... d5 было сыграно 7... f5 8. К: d4 Фh4 (черные хотят на 9. f3 ответить 9... Фf2+ и 10... Ф : d4) 9. g3 Фf6 10. С : с6 bc 11. f3 Сс5 12. с3 d5 13. fe fe. За фигуру черные получили только две пешки, а потому и проиграли партию.

В женском первенстве Чехословакии 1954 г. партия между шахматистками Грушкова и Суха была начата следующими ходами:

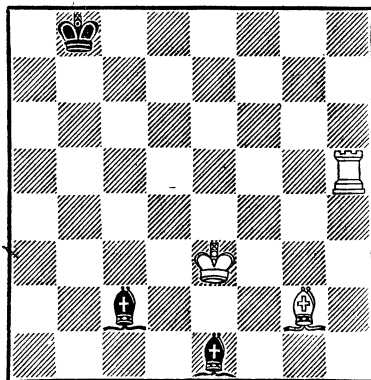
1. e4 e5 2. Кf3 d6 3. d4 Кf6 4. de К : e4 5. Сс4 Фе7? (грозило 6. Фd5; правильно 5... с6!) 6. 0—0 de 7. Фd5? (правильно 7. Le1, и если 7... К : f2, то 8. Кр : f2 Фс5+9. Фd4) 7... Кd6! 8. К : e5 Се6 9. Фd3 К : с4 10. К : с4 Кс6 11. Le1 Лd8 12. Фс3 Фb4! (диагр. 154).



11. Cf4? (белые просмотрели двойной удар ладьи. Правильный ход был 11. Cd2) 11... Лd4! 12. С : с7 Л : с4, и белые сдались через несколько ходов.

## № 155

Г. Ринк

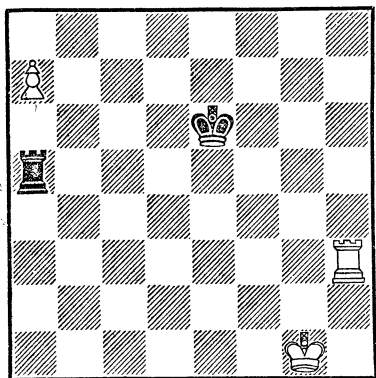


*Выигрыш при ходе белых*

На диагр. 155 показан этюд Г. Ринка, решение которого будет очень полезно для тре-

нировки двойных ударов ладьи. Первый ход 1. Кре3—e2! приводит к выигрышу в несколько ходов одного из черных слонов. Найдите все варианты.

№ 156

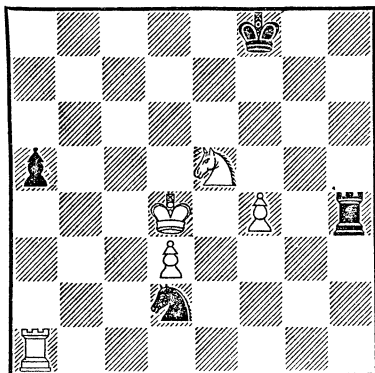


Выигрыш при ходе белых

Часто встречающееся в практической игре окончание показано на диагр. 156. Белые выигрывают с помощью комбинации, основанной на двойных ударах ладьи. 1. Лh3—h6+! Необходимо заставить черного короля перейти на 7-ю горизонталь. 1... Кре6—f7. Если 1... Кре5 (или f5), то 2. Лh5+ и 3. Л : a5. 2. Лh6—h8! Угрожает 3. a8Ф Л : a8 4. Л : a8. 2... Ла5 : a7 3. Лh8—h7+, и выигрывают ладью.

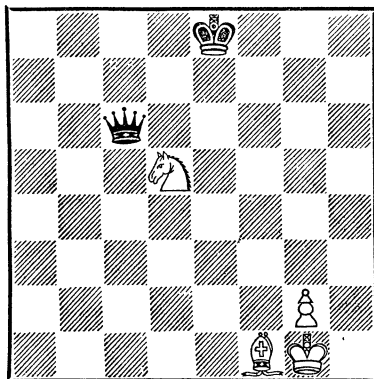
Переходим к рассмотрению двойных ударов коня. На диагр. 157 белые при своем ходе выигрывают ладью двойным ударом 1. Ке5—g6+

№ 157



Крf8—g7 2. Кg6 : h4, но ответным ударом 2... Кd2—b3+ черные также выигрывают ладью. Комбинация все же выгодна белым, последует 3. Крd4—c3 Кb3 : a1 4. Крc3—b2, и белые остаются с лишней фигурой.

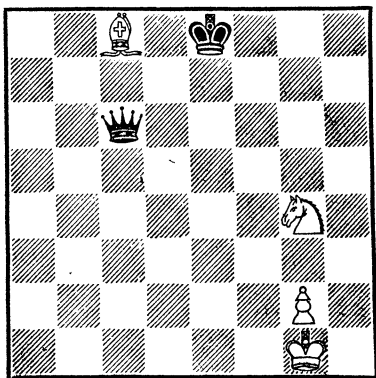
№ 158



На диагр. 158 белые при своем ходе выигрывают с помощью двойного удара коня. Конь d5 может дать шах на f6 или c7. С поля c7 конь бу-

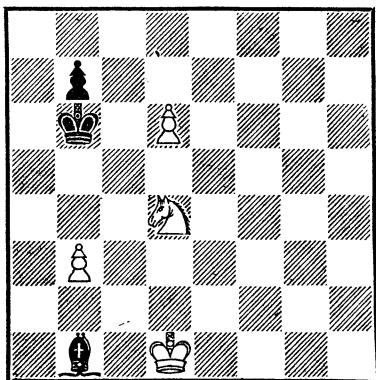
дет атаковать поля b5, e6, e8, следовательно, если заманить ферзя на поле b5, то он будет потерян. Отсюда находится выигрывающий ход 1. Cf1—b5!

№ 159



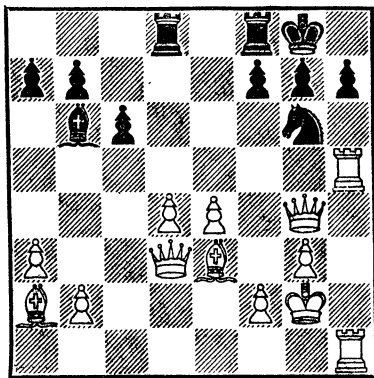
Аналогично на диагр. 159 белые выигрывают посредством 1. Сс8—d7+! На 1... Ф : d7 следует 2. Кf6+, а на 1... Кр : d7—2. Ке5+, после чего дело кончается выигрышным пешечным эндшпилем.

№ 160



На диагр. 160 показано положение из этюда Л. И. Кубея. После 1. Крd1—c1! с последующим 2. d7 — белые выигрывают слона за пешку. Найдите решение, пользуясь двойным ударом коня.

№ 161



На диагр. 161 показано положение из партии Андерсен — Стаунтон, международный турнир в Лондоне, 1851 г. Читатель увидит, как пользуются двойным ударом шахматные мастера.

1. ... Лd8 : d4!

Черные правильно жертвуют ладью, так как на 2. С : d4 следует 2... Кf4+ 3. Крf1 К : d3 4. Л : h7 Фd1+ 5. Кpg2 Ф : h1+ 6. Л : h1 С : d4 7. Лd1! С : b2 8. Л : d3, и у черных остается лишняя пешка.

2. Фd3—c3 Лd4 : e4

3. Лh5 : h7 ...

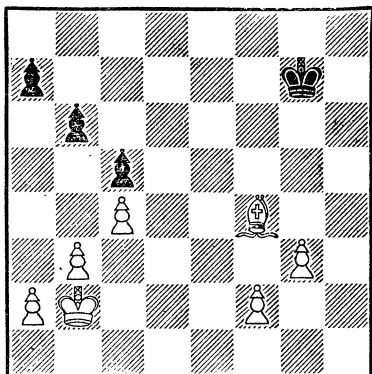
Белые могли провести двойной удар 8. f3 (Такой двойной



удар пешки называют «вилкой»), однако черные ответили бы 3...  $\Phi : h5$  4. Л : h5 Л : e3. Черные за ферзя получили бы ладью, слона и две пешки. Как было указано в главе 5, такое соотношение сил можно считать равновесным, но атака переходила к черным. На 8. f3 хорошо и 8...  $\cdot Kf4+$ .

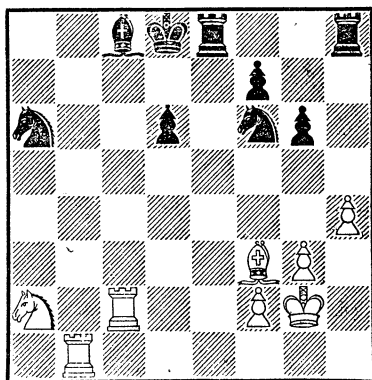
3. ... Сb6—d4  
Грозил мат на g7.

4. Се3 : d4 Ле4 : d4?



Белые, начиная, выигрывают пешку: 1. Cf4—b8 a7—a6 2. Сb8—a7 b6—b5 3. c4 : b5 a6 : b5 4. Ca7 : c5.

## № 163



Стаунтон просматривает ответную комбинацию белых, основанную на двойном ударе ладьи. Правильное продолжение заключалось в 4...  $\cdot Kf4+$  5. Kpg1  $\Phi d1+$ ! (Двойной удар коня 5...  $\cdot Ke2+$  не достигает цели, после 6. Kpf1 нельзя взять ферзя из-за мата на h8) 6. Kph2  $\Phi : d4$  7.  $\Phi : d4$  Л : d4 8. Л7h4  $\cdot Ke2$ , и черные сохраняют лишнюю пешку.

Другой вариант еще интереснее: 4...  $\cdot Kf4+$  5. Kph2 Кр : h7 6. gf Лh8? (Казалось бы, решающий ход: грозит 7...  $\cdot Kpg8+$ ) 7. С : f7!, и выигрывают белые. После 6... Л : f4! черные сохраняют перевес, они грозят 7... Лf3, а также взятием слона.

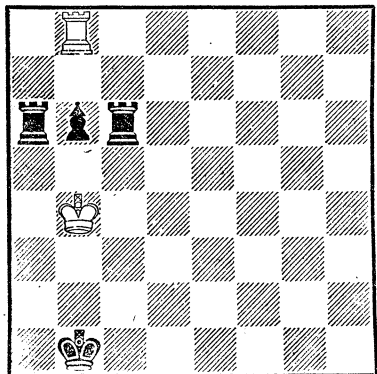
5. Лh1—h4! Кg6 : h4+ 6. Лh7 : h4, и белые выигрывают.

На диагр. 162 слон нападает на пешки с тыла, на диагр. 163 показан двойной удар слона.

На диагр. 163 белые при своем ходе выигрывают две фигуры за ладью посредством 1. Лc2 : c8+! Кpd8 : c8 2. Cf3—b7+ Крс8—c7 3. Сb7 : a6 Ла8 4. Кb4 или 4. Сс4. Черные при своем ходе выигрывают качество ходом 1... Сс8—f5.

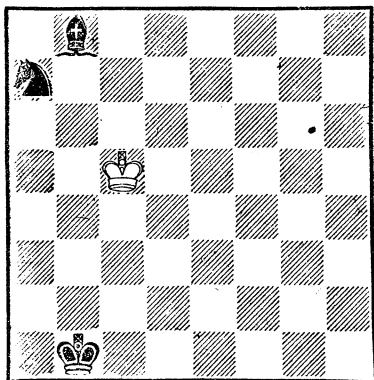
Двойные удары короля показаны на следующих примерах.

№ 164



В позиции на диагр. 164 после 1. Крв4—b5 черные не могут избежать потери ладьи.

№ 165

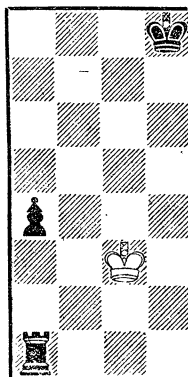


В позиции на диагр. 165 белые играют 1. Крс5—b6! и выигрывают при любом ответе одну из черных фигур,

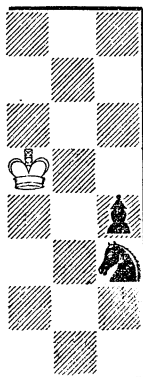
например: 1. . . Ка7—с8+ 2. Крв6—b7.

В позиции на диагр. 166 черная пешка не может пройти в ферзи без помощи черного короля. После 1. . . а4—а3 белые ходят королем на b3, а после 2. . . а3—а2 играют 3. Крb2.

№ 166



№ 167

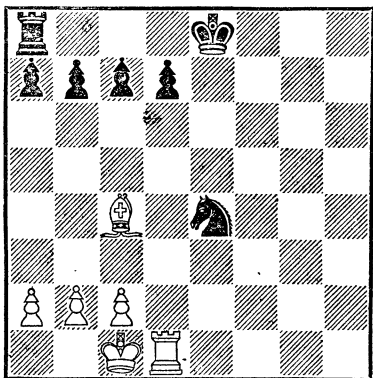
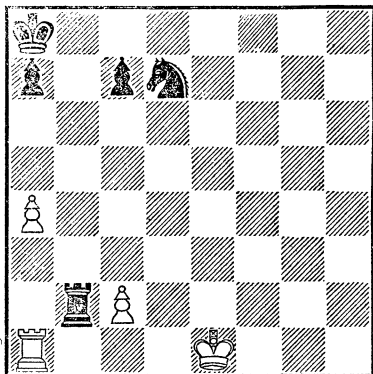


В позиции на диагр. 167 к выигрышу ведет только 1. . . Kh3—g5! 2. Крf5—g4 h4—h3 и не помогает двойной удар короля. Конь черных неуязвим, так как при его взятии король выходит из квадрата пешки.

1. . . Kf2 2. Крf4 h3 3. Крg3' вело только к ничьей.

В позиции на диагр. 168 следует неожиданный двойной удар 1. . . 0—0—0!, и черные теряют фигуру.

Пример пешечнойвилки показан на диагр. 169.

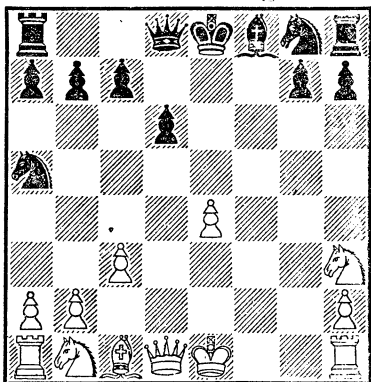


Белые двойным ударом ладьи 1. Ld1—e1 выигрывают коня. Черные, тем не менее, спасают игру, продолжая 1... 0—0—0! 2. Le1 : e4 d7—d5, и фигура отыгрывается.

Вилка встречается в целом ряде дебютов. Например, после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 («дебют четырех коней») 4. Cf1—c4 черные могут отве-

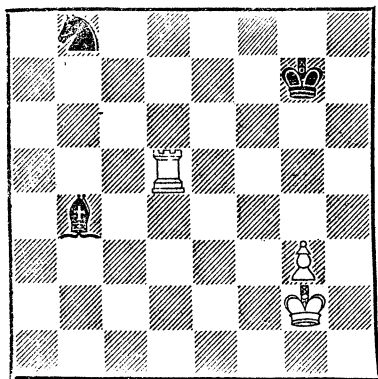
тить 4... Kf6 : e4. Жертва фигуры временная; после 5. Kc3 : e4 черные отыгрывают фигуру ходом 5... d7—d5. Такой же маневр может случиться в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 Cf8—c5. Белые играют 4. Kf3 : e5 Kc6 : e5 5. d2—d4. В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—f6 3. Kb1—c3 черные могут продолжать 3... Kf6 : e4 4. Kc3 : e4 d7—d5. В главе 7 не рекомендовалось ходить в дебюте дважды одной и той же фигурой из-за потери времени. В данном случае после вилки d2—d4 или d7—d5 и другая сторона должна потерять темп.

Не все двойные удары ведут к цели — выигрышу материала. Иногда удается вывести из-под удара обе атакованные фигуры.



На диагр. 170 двойной удар 1.  $\Phi d1-a4+$  бесполезен. Черные спасают коня или путем 1. . .  $Ka5-c6$  или 1. . .  $c7-c6$ . Выигрывает фигуру двойной удар 1.  $\Phi d1-h5+$ . Черные при своем ходе 1. . .  $\Phi d8-h4+$  нападают сразу на короля, коня и пешку, однако ход 2.  $Kh3-f2$  защищает все три объекта.

№ 171



На диагр. 171 белые ходом 1.  $Ld5-b5$  нападают на коня и слона. Защиты черных 1. . .  $Kb8-c6$  и 1. . .  $Kb8-a6$  недостаточны, последует второй двойной удар 2.  $Lb5-b6!$ , и одна из фигур теряется. Правильно 1. . .  $Sb4-d6$ , и если 2.  $Lb4-b6$ , то 2. . .  $Cd6-e5$  3.  $Lb6-b5$   $Kpg7-f6$ .

Иногда двойной удар не достигает цели, так как за время, потраченное на взятие фигуры, противник успеет возместить материальный

урон. После ходов 1.  $e2-e4$   $e7-e5$  2.  $Sf1-c4$   $Sf8-c5$  белые могут сыграть на ловушку: 3.  $\Phi d1-e2$ . Грозит комбинация, основанная на двойном ударе: 4.  $S : f7+$   $Kp : f7$  5.  $\Phi c4+$  и 6.  $\Phi : c5$ . Черные отвечают 3. . .  $Kg8-f6$ , как бы не замечая ловушки. 4.  $Ss4 : f7+$   $Kpg8 : f7$  5.  $\Phi e2-c4+d7-d5!$  Вот в чем загвоздка. Если белые берут пешку  $d5$ , то слон  $c5$  останется цел, а на 6.  $\Phi c4 : c5$  последует 6. . .  $Kf6 : e4$  7.  $\Phi c5-e3$   $Lh8-e8$ , и черные, овладев центром, получают лучшую игру.

#### У п р а ж н е н и я

1. В позиции: белые —  $Kpg4$ ,  $Kb2$ ,  $Sf4$ , п.  $a6$ ; черные —  $Krc3$ ,  $La5$ , п.  $g6$ —белые при своем ходе выигрывают. Каким способом?

2. Найдите выигрыш в позиции: белые —  $Kpg1$ ,  $\Phi f3$ ,  $Lf1$ ,  $Kc3$ ,  $Sb1$ , пп.  $a3$ ,  $b2$ ,  $f2$ ,  $g2$ ,  $h2$ ; черные —  $Kpg8$ ,  $\Phi d6$ ,  $Lc8$ ,  $Sf8$ ,  $Kc5$ , пп.  $a7$ ,  $b6$ ,  $f7$ ,  $g7$ ,  $h7$ . Ход белых.

3. В позиции: белые —  $Kpg1$ ,  $La1$ ,  $e1$ ,  $Ss1$ , пп.  $a2$ ,  $b3$ ,  $f2$ ,  $g2$ ,  $h3$ ; черные —  $Kpf8$ ,  $Lb8$ ,  $c5$ ,  $Cd7$ , пп.  $a6$ ,  $b5$ ,  $f6$ ,  $g7$ ,  $h7$  — ход белых. Каким способом они достигают выигрыша материала.

4. Белые —  $Kpg1$ ,  $La1$ ,  $e1$ ,  $Kc3$ ,  $Sb3$ ,  $g5$ , пп.  $a2$ ,  $b2$ ,  $e3$ ,  $f2$ ,  $g2$ ,  $h3$ ; черные —  $Kpg8$ ,  $La8$ ,  $f8$ ,  $Sf5$ ,  $Kd6$ ,  $f6$ , пп.  $a6$ ,  $b7$ ,  $f7$ ,  $g6$ ,  $h7$ . Найдите выигрыш белых при их ходе.

5. Какими способами белые при своем ходе выигрывают пешку в позиции: белые —  $Kpe2$ ,  $Ke3$ , пп.  $b2$ ,  $f2$ ,  $g3$ ,  $h4$ ; черные —  $Kph6$ ,  $Kh5$ , пп.  $b6$ ,  $c5$ ,  $f7$ ,  $g7$ . Найдите 3 выигрывающих варианта.

6. Дана позиция: белые —  $Kpg2$ ,  $\Phi f3$ ,  $Lf1$ ,  $Ss2$ , пп.  $a2$ ,  $d4$ ,  $f2$ ,  $g3$ ,  $h2$ ; черные —  $Kpg8$ ,  $\Phi d6$ ,  $Lc8$ ,  $Sf6$ ,

пп. а7, б6, с7, г7, h7. **Ход черных.** Могут ли они выиграть пешку d4?

7. Дана позиция: белые — Крf2, Фd2, Ла3, Сg4, пп. а2, б5, d4, е3, h3; черные — Кра8, Фb8, Лс7, Сf6, пп. а7, б7, е6, h4. Каков будет исход партии при ходе белых и при ходе черных?

8. Как следует продолжать белым в позиции: белые — Крг1, Фe2, Ла1, d1, Кс1, Сf1, пп. а2, б2, f2, г3, h2; черные — Кре8, Фd7, Ла8, h8, Сd5, d8, пп. а7, б6, с7, е6, f7, г7, h7?

9. В партии Кон — Олланд, 1902 г., случилась позиция: белые — Крб2, Фf3, Ле1, е3, Кс5, пп. а3, б4, с3, d4, f2, г3, h4; черные — Крб6, Фd8, Лg6, g8, Сd6, пп. а4, б5, с6, d5, f6, f7. Белые в 3 хода выиграли пешку. Каким способом?

10. В партии Сангинетти—Фишер (1958 г.) случилась позиция: белые — Крг1, Фd2, Лd1, Сf1, Кf3, пп. а2, б2, с2, d5, g2, h2; черные — Крг7, Фс7, Ла8, f8, Кf4, пп. а6, б4, е5, f6, g6, h7. Ход был черных. Каким способом 14-летний Фишер выиграл пешку?

11. В одной партии случилась позиция: белые — Кра2, Лб5, п. а4; черные — Крд3, Фс3. Черные сыграли 1...Крд3—с2. Докажите, что белые теряют ладью в несколько ходов.

12. В партии Цукерторт — Андерсен (1865 г.) случилось положение: белые — Крг1, Фg3, Ла1, f1 Сс1, с4, Кd5, пп. а2, б2, с2, d4, е4, г2, h2; черные — Кре8, Фd7, Ла8, h8; Сс8, f8, Кd8, g8, пп. а7, б7, с6, d6, f7, h7. Ход был белых. Найдите, как они выиграли в несколько ходов.

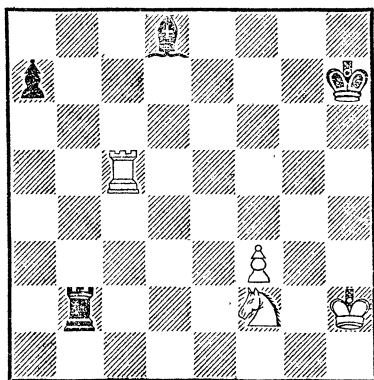
13. В партии Зурахов — Гургенидзе (1956 г.) начальные ходы были 1. d4 Кf6 2. с4 g6 3. Кс3 Сg7 4. е4 d6 (староиндийская защита) 5. f3 е5 6. d5 Кfd7 7. Се3. Слон на g7 малоактивен. Каким способом Гургенидзе разменял его?

Усвоение двойного удара и пешечных окончаний позво-

ляет сделать еще шаг вперед. Ниже даны позиции более сложного типа. Борьба в них происходит по следующей схеме: одна из сторон с помощью двойного удара добивается восстановления материального равновесия. Создается положение, когда другая сторона может упростить позицию и перейти в пешечный конец. Следует определить конечный исход борьбы. Для примера покажем решение этюда Е. Н. Сомова-Насимовича (1936 г.).

№ 172

Е. Н. Сомов-Насимович



Ничья при ходе белых

Силы сторон равны, но у белых атакован конь f2, и защита его связана с трудностями.

1. Крh2—g3! . . .

Не 1. Крг1 из-за 1...Сb6, и белые теряют фигуру. Теперь же на 1...Сb6 белые

ответят 2. Kd3! Ld2 3. Lc3 с равной игрой.

1. . . . . Лb2 : f2!

Жертва основана на двойном ударе. После 2. Kp : f2 Cb6 черные выигрывают ладью и партию. Ладейная пешка «а» пройдет в ферзи, так как поле a1 попадет под удар слона черных.

2. Lc5—h5+ Kph7—g6

3. Лh5—d5! . . . .

Опять две фигуры черных под ударом.

3. . . . . Cd8—b6

4. Ld5—d6+ . . . .

Теперь понятно, зачем белые дали шах на 2-м ходу. Они хотели завлечь короля на 6-ю горизонталь.

4. . . . . Kpg6—f5!

5. Ld6 : b6! Лf2 : f3+!

Черные рассчитывают перейти в выигрышный пешечный конец после 6. Kp : f3 ab. Король черных впереди пешки, и оппозиция захвачена черными.

6. Kpg3—g2!! . . . .

Этот хитрый ход спасает белых. Они передают очередь хода черным.

6. . . . . a7 : b6

После 6. . . Ла3 7. Лb7 ладейный конец также закончится вничью.

7. Kpg2 : f3, и ничья.

## У п р а ж н е н и я

1. Белые — Kpb3, Фh7; черные — Kрс6, Фа5, Cg1, п. e7. Могут ли белые при своем ходе спасти партию?

2. Белые — Kрс4, Лh6, Ke4; черные — Кре5, Лf3, Ke6, d7, п. f5. Каков будет результат при ходе белых?

3. Белые — Kрс4, Ле7, Cf3, черные — Кре5, Лg8, Ce8, Ke6, п. f6. Определите исход борьбы при ходе белых.

4. Белые — Kpd3, Lc4, d4; черные — Kpd6, Lc6, Cd5, Kd8, п. e7. Определите исход партии при ходе белых.

5. Белые — Kpf3, Ke3, Cg3; черные — Kpg5, Ke4, d6, п. e7. Ход черных. Могут ли они выиграть?

6. Белые — Kpg4, Фf4, Kb5, пп. a2, g5; черные — Kph7, Фе7, п. b4. Ход черных. Могут ли они добиться ничьей?

7. Белые — Kрс4; Kb3, Cd3, п. d4; черные — Kpd7, Ле6, Ка6. Ход белых. Могут ли они выиграть?

8. Белые — Кре3, Фа6, Kd4, п. f3; черные — Кре7, Фc7, Kd6, Cg8, п. e5. Ход белых. Могут ли они добиться ничьей?

9. Белые — Кре4, Фd3, Ка6, п. f3; черные — Kрс6, Фа7, Ce6, пп. g5, h6. Ход черных. Могут ли они выиграть ферзя?

10. В партии Стокгольмского турнира 1952 г. Барца — Вайтонис после 31-го хода случилось положение: белые — Kpe1, Лg3, Kc3, Cb3, пп. a2, b2, e3, f4, h4; черные — Kpf6, Ld6, Kb6, Cg4, пп. a7, b7, e6, f5. Белые сыграли 32. Лg7 : g4. Правильна ли эта комбинация? Какой другой ход можно рекомендовать белым?

## П. Морфи

После первого Лондонского международного турнира за победителем его — Андерсеном упрочилась репутация силь-

нейшего мастера Европы. Попытки организовать матч Андерсена со Стаунтоном не удалось по вине Стаунтона.

Французский мастер Гарвиц по силе игры явно уступал Андерсену. Возможно, что русский мастер Петров имел бы успех в матче с Андерсеном, но по разным причинам он уклонялся от шахматных соревнований, и реальную силу его игры трудно оценить.

Уже на Лондонском турнире было много разговоров о шахматном вундеркинде, жившем в Новом Орлеане. Мастер Левенталь побывал в Соединенных Штатах в 1850 г. и сыграл с 12-летним мальчиком по фамилии Морфи две партии, из которых одну проиграл, а одну свел вничью.

В октябре 1857 г. в Нью-Йорке состоялся первый всеамериканский шахматный турнир. Морфи завоевал первый приз, Паульсен — второй.

После победы Морфи американцы пригласили в Соединенные Штаты Стаунтона для матча с Морфи. Долгие переговоры не дали результата.

Тогда Морфи решил отправиться в Европу и там скрестить оружие с сильнейшими шахматистами Старого света. В июне 1858 г. он прибыл в Англию. Состоялись две консультационные партии между Морфи и Бернсом, с одной стороны, Стаунтоном и Оуэном, с другой. Обе партии были выиграны Морфи, после чего Стаунтон уклонился от матча с американцем.

В отдельных партиях Морфи без труда победил сильных английских мастеров: Бернса, Бодена, Берда, Оуэна и, наконец, в июле 1858 г. состоялся его матч с Левенталем, переехавшим на жительство в Англию. Этот ответственный матч был выигран Морфи со счетом +9; —3, =5. После окончания матча с Левенталем Морфи сыграл еще матч с Оуэном, давая ему пешку и ход вперед. И этот матч был выигран Морфи. В Англии Морфи делать было нечего, и в сентябре он уже был в Париже. Вскоре был организован матч Морфи с сильнейшим мастером Парижа Д. Гарвицем. Морфи проиграл первые две партии, но затем одержал четыре рядовые победы. Седьмая партия была ничья. Потерпев поражение в восьмой партии, Гарвиц сдал матч.

Мать Морфи была француженка. Поэтому победы Морфи в Париже рассматривали чуть ли не как торжество французского гения. После победы над Гарвицем поклонники Морфи послали приглашение Андерсену приехать в Париж для матча с молодым американцем. Андерсен принял вызов, и 20 декабря 1858 г. началась эта историческая дуэль.

Выигравший 7 партий (ничьи не считались) признавался победителем матча. Местом игры был специальный зал

в одном из лучших отелей Парижа. Публика на матч не допускалась. Присутствовали только почетные организаторы матча мастера Сент-Аман, Де-Ривьер, Прети, Мортимер, Журну.

Матч продолжался всего одну неделю. Морфи выиграл 7 партий, проиграл 2 и 2 партии закончил вничью. Андерсен не стал объяснять свою неудачу всякого рода случайными обстоятельствами, а открыто признал превосходство Морфи. В письме к германскому мастеру Лаза он писал, что играющий с Морфи пусть оставит надежду поймать его в какую-либо хитрую западню. Если какой-либо ход Морфи кажется на первый взгляд неудачным, то при более глубоком анализе он оказывается хорошо продуманным. Морфи относится к шахматам с серьезностью и добросовестностью художника. Напряжение мысли в шахматной партии доставляет нам только удовольствие, для Морфи это священная обязанность, выполнение возложенной на себя миссии.

После матча Морфи сыграл с Андерсеном еще 6 легких партий с результатом +5, —1, затем состоялась еще серия из 8 легких партий с председа-

телем лондонского клуба Монгредьеном, которые вряд ли можно рассматривать как матч. Счет был +7, —0, =1, в пользу Морфи.

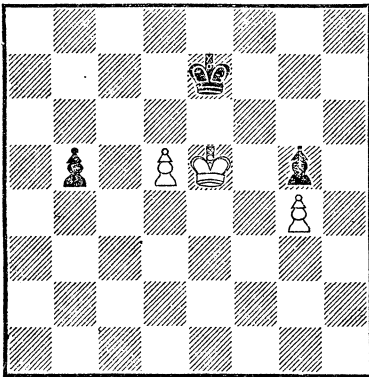
В апреле 1859 г. Морфи решил уехать на родину и по пути в Америку прибыл в Лондон. Здесь он провел три недели, дал рекордный по тому времени сеанс одновременной игры не глядя на доску против 10 сильных шахматистов (+2, —0, =8). Последним серьезным выступлением Морфи был сеанс одновременной игры против 5 сильнейших английских и французских мастеров. Морфи выиграл у Ривьера и Берда, проиграл Бернсу и сделал ничьи с Боденом и Левенталем.

Вернувшись на родину, Морфи постепенно отошел от шахмат. В 1867 г. Морфи опять побывал в Париже, но ни разу не посетил проходивший там международный турнир. Причина отхода Морфи от шахмат не выяснена. Морфи умер в 1884 г., пораженный душевной болезнью. Так печально закончился жизненный путь выдающегося шахматного художника, одного из сильнейших мастеров за всю шахматную историю.



МНОГОПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

№ 173



На диагр. 173 показана позиция, часто встречающаяся в пешечных окончаниях. Положение белых на первый взгляд выгодное. Король белых занимает активную позицию в центре, пешка  $g5$  слаба. На самом же деле белые не могут спасти партию: их губит — отдаленная проходная пешка черных  $b5$ . Движение ее вперед отвлечет короля белых на линию «b», а в это время чер-

ный король завоюет пешки  $d5$  и  $g4$ . Если ход белых, то игра может развиваться следующим образом.

1.  $Kpe5-e4$

Упрощает задачу черных 1.  $d6+Kpd7$  2.  $Kpd5 b4$  3.  $Kpc4 Kp : d6$  4.  $Kp : b4 Kpe5$  5.  $Kpc4 Kpf4$  6.  $Kpd3 Kp : g4$ , и выигрывают.

1. . . .  $Kpe7-d6$

2.  $Kpe4-d4$   $b5-b4$

3.  $Kpd4-c4$   $b4-b3!$

4.  $Kpc4 : b3$   $Kpd6 : d5$

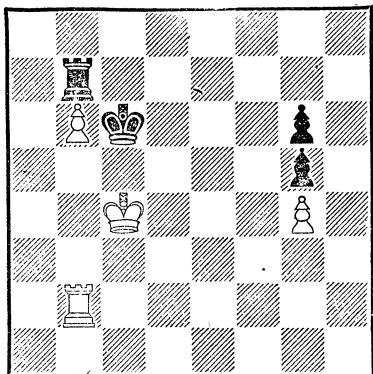
5.  $Kpb3-c3$   $Kpd5-e4$

6.  $Kpc3-d2$   $Kpe4-f3$

7.  $Kpd2-e1$   $Kpf3 : g4$

Белому королю не хватило одного темпа, чтобы занять оппозицию на поле  $g2$ .

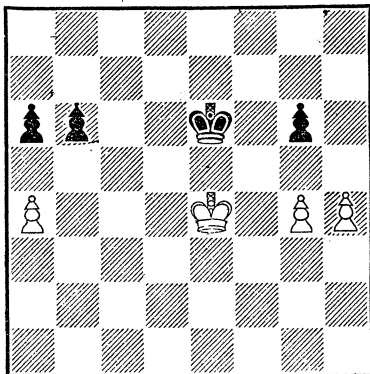
На диагр. 174 позиция черных кажется выигрышной, так как пешка  $b6$  теряется. Фактически в случае ее взятия белый король вторгается на правый фланг, например: 1. . .  $Lb7 : b6$  2.  $Lb2 : b6+$   $Kpc6 : b6$  3.  $Kpc4-d5$   $Kpb6-c7$  4.  $Kpd5-e6$   $Kpc7-d8$  5.



Кре6—f7! (5. Крf6 Кре8! 6. Кр : g6 Крf8 7. Кр : g5 Крг7, и ничья) 5. . . Крд8—d7 6. Крf7 : g6 Крд8—e7 7. Крг6 : g5, и выигрывают.

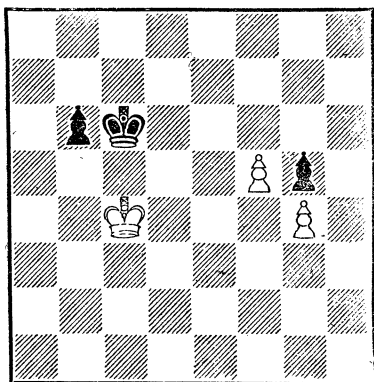
Таким образом, взятие пешки b6 ведет к поражению черных. Но и другие ходы не помогают. На 1. . . Лf7, следует 2. b7! Л : b7 3. Л : b7 Кр : b7 4. Крд5 и т. д. Если 1. . . Лb8, то 2. b7 Крс7 3. Крс5, и черные стоят перед выбором — или потерять ладью после 3. . . Крд7 4. Крb6 и 5. Кра7, или же перейти в проигрышное пешечное окончание. Не спасает черных и 1. . . Крд7 2. Крb5 Крс8 3. Ла2 Крb8 (или 3. . . Лf7 4. Ла8+ и 5. Ла7) 4. Ла7!, и белые вынуждают переход в выигрышный пешечный конец.

Предлагаем убедиться читателям, что в аналогичной позиции: Крс3, Лb3, пп. b5, g3; Крс5, Лb6 пп. g4, g5—черные, продолжая 1. . . Л : b5, достигают ничьей.



Каждый из противников может образовать отдаленную проходную: белые ходом 1. h4—h5, черные—1. . . b6—b5. Однако в данном случае не удастся уничтожить обе пешки на другом фланге.

1. h4—h5 g6 : h5 2. g4 : h5 Кре6—f6 3. Кре4—d5 Крf6—g5 4. Крд5—c6 b6—b5!, и белые вынуждены разменять пешку «а», иначе черная защищенная проходная пешка обеспечит черным победу.



На диагр. 176 борьба идет между отдаленной проходной и защищенной проходной. Обычный план использования отдаленной проходной пешки не ведет здесь к цели. Когда король черных направится к пешкам f5 и g4, то он не сможет взять ни той, ни другой. Черный король не может покинуть квадрат пешки f5. Однако выигрыш белых связан с техническими трудностями. Например, после 1. Крс4—b4 b6—b5! черные достигают ничьей: 2. Крb4—c3 (2. Кра5 Крс5!) 2. . . Крс6—c5 3. Крс3—b3 Крс5—d5 4. Крb3—b4 Крд5—c6 5. Крb4—c3 Крс6—c5 6. Крс3—d3 Крс5—d5 7. Крд3—e3 Крд5—e5. Для выигрыша надо проиникнуть королем в пятый ряд, что достигается комбинированным действием белого короля на обоих флангах.

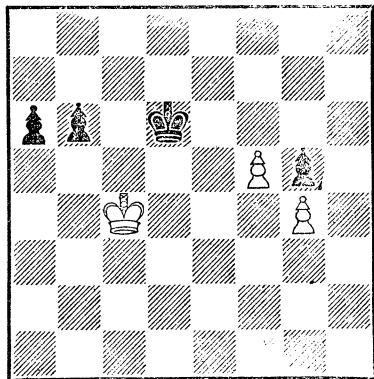
1. Крс4—d4! Крс6—d6 (Хуже 1. . . b5 2. Кре5 b4 3. Крд4, и пешка теряется) 2. Крд4—e4! Крд6—d7 3. Кре4—d5 Крд7—c7 4. Крд5—e6! b6—b5 (4. . . Крд8 5. Крд6) 5. f5—f6, и выигрывают или 2. . . Крд6—e7 3. Кре4—e5 Кре7—d7 4. Кре5—d5 Крд7—c7 5. Крд5—e6 и т. д.

Черные проиграли потому, что из-за цугцванга должны были пропустить белого короля вперед. Переставим на диаграмме 176 черного короля на b7. Предлагаем читателю убедиться самому, что при ходе черных к ничьей

ведет 1. . . Крс8! 2. Крд4 Крд8!, занимая дальнюю оппозицию. А если переставить черного короля на d7, то к ничьей ведет 1. . . Крс8 и 1. . . Крд8, например 1. . . Крд8 2. Крд4 Кре8 3. Кре4 крд8 4. Крд4 Кре8 5. Крс4 Крд8. Черным надо следить за тем, чтобы на Кре5 они могли ответить Кре7, на Крд5—Крд8, на Крb5—Крс7.

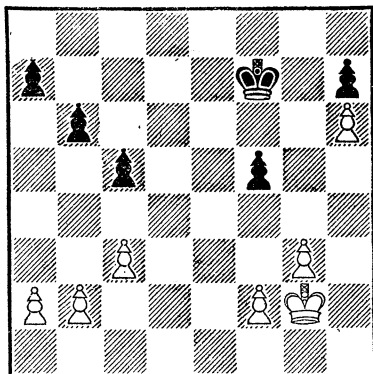
Сила защищенной проходной пешки видна из следующего примера. На диагр. 177 у черных две связанные проходные пешки, но без активной помощи своего короля, прикованного к квадрату пешки f5, пешки не могут про-

№ 177



биться вперед. 1. . . a6—a5 2. Крс4—d4 b6—b5 3. Крд4—c3 Крд6—d5. 4. Крс3—b3 Крд5—c5 5. Крb3—a3 a5—a4 6. Кра3—b2 b5—b4 7. Крb2—a2 a4—a3 8. Кра2—b3 Крс5—d5 9. Крд3—a2 Крд5—c5 10. Кра2—b3 Крс5—d5 11.

Крb3—a2, и ничья. Попытка черных провести одну из пешек в ферзи с помощью короля не ведет к цели, например: 11. . . Крd5—c4 12. f5—f6 Крс4—c3 13. f6—f7 b4—b3+ 14. Кра2 : a3! (14. Кра1? Крс2 15. f8Ф b2+ 16. Кра2 b1Ф+ 17. Кр : a3 Фb3 ×) 14... b3—b2 15. f7—f8Ф b2—b1Ф 16. Фf8—c5+ Крс3—d2 17. Фc5 : g5+, и черные в лучшем случае могут рассчитывать на ничью.



Наличие запасного темпа не раз влияло на исход борьбы в рассмотренных ранее пешечных концах (диагр. 94), так как приводило к захвату оппозиции и вторжению короля. И в многопешечных окончаниях запасный темп играет громадную роль. На диагр. 178 показана позиция, встретившаяся в партии Бронштейн — Любчанский, игранной в командном матче московских и ленинградских юношей. (Ленинград, 1956 г.).

1. Крг2—f3 . . .

Косвенная защита пешки h6. На 1. . . Крг6 следует 2. Крf4. Лишняя пешка белых должна была привести к несложному выигрышу.

1. . . . c5—c4

2. Крf3—f4 Крf7—f6

3. f2—f3 . . .

После 3. b3! cb 4. ab a6 5. c4 (Только не 5. b4? a5!, и у черных образуется отдаленная проходная) 5. . . a5 у

черных на ферзевом фланге нет запасных темпов, и они должны проиграть.

3. . . . b6—b5

4. a2—a3? . . .

Все еще возможно было 4. b3. После 4. . . cb 5. ab a5 черные грозят прорывом 6. . . a4. Поэтому 6. Кре3!, и если 6. . . a4, то 7. ba ba 8. Крд2. Черный король не может выиграть пешку h6, так как после 8. . . Крг6 9. c4 пешка проходит в ферзи. Но и другой маршрут с целью использовать отдаленную проходную посредством 8. . . Кре6 9. Крс2 Крд5 10. Крb2 Крс4 11. g4! fg 12. fg Крд5 13. g5 Кре6 также не спасает: 14. g6 Крf6 15. gh.

4. . . . a7—a6

Теперь у черных есть в запасе ходы a6—a5 и a5—a4.

5. g3—g4 Крf6—g6

Интересный защитительный ход. К проигрышу вело

5. . . fg 6. fg Kpg6 7. g5 Kph5  
8. Kpf5 a6 9. Kpf6 и затем 10.  
g6.

6. Kpf4—e5? . . .

После 6. g5 a5! белые те-  
ряют пешку g5 6. gf+ Kp :  
h6 ведет к образованию у  
черных отдаленной проход-  
ной и требует точного расче-  
та. Белые выигрывали, про-  
должая 7. Кре5! Kpg7 8.  
f6+Kpf7 9. Kpf5 a5 10. Кре5  
Kpf8 11. Кре6 a4 12. Кре5  
Kpf7 13. Kpf5 Kpf8 14. Кре6  
Kpe8 15. f7+ Kpf8 16. Kpf6,  
и белые выигрывают пешку  
«h», сохраняя пешку f3.

6. . . . f5 : g4

7. f3 : g4 Kpg6—g5!

7. . . Kp : h6 8. Kpf6 a5  
9. Kpf5 Kpg7 10. Kpg5 вело  
к позиции, случившейся в  
партии.

8. Кре5—e6! Kpg5—g6!

He 8. . . Kp : g4 9. Kpf6  
Kph5 10. Kpg7, и выигры-  
вают.

9. Кре6—e7 Kpg6 : h6

10. Кре7—f6 a6—a5!

Запасный ход выручает чер-  
ных. Игра на пат посредством  
10. . . b4 не достигала цели  
из-за 11. g5+.

11. Kpf6—f5 Kph6—g7

12. Kpf5—g5 Kpg7—f7

13. Kpg5—h6 Kpf7—f6!

Черные находят единствен-  
ные защитительные ходы. По-  
сле 13. . . Kpg8 14. g5 Kph8  
15. g6 hg 16. Kp : g6 белый ко-  
роль уничтожит, черные пеш-  
ки ферзевого фланга.

14. Kph6 : h7 Kpf6—g5

15. Kph7—g7 Kpg5 : g4

16. Kpg7—f6 Kpg4—f4

17. Kpf6—e6 Kpf4—e4

18. Кре6—d6 Кре4—d3

19. Kpd6—c5 Kpd3—c2

20. Kpc5 : b5 Kpc2 : b2

21. Kpb5 : c4 . . .

Если бы черная пешка стоя-  
ла на a4, то белые выиграли  
бы ходом 21. Kpb4.

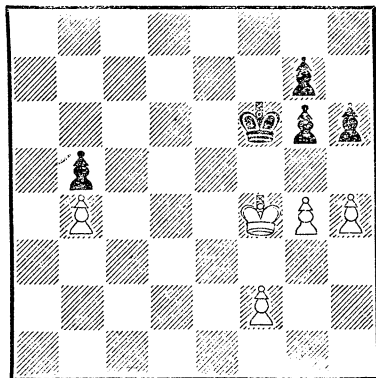
21. . . . Kpb2 : a3

22. Kpc4—b5 Кра3—b3

Ничья.

Рассмотрим окончание на  
диагр. 179 при ходе белых и  
при ходе черных.

№ 179



A

1. Kpf4—e4 Kpf6—e6

После 1. . . g5 слабо 2. hg+  
Kp : g5, и теперь белые долж-  
ны добиваться ничьей. Чер-  
ные посредством 3. . . g6 и  
4. . . h5 угрожают образо-  
вать отдаленную проходную.  
На 1. . . g5 белым следует  
продолжать 2. h5! Кре6 3.

Крd4 Крd6 4. f3!, и прорыв белого короля решает.

2. g4—g5! h6—h5

Безнадёжно 2... Крd6 3. Крd4 Креб 4. Крс5, и выигрывают.

3. f2—f3, и белые выигрывают.

Б

1. ... g6—g5+!

Лучший ход. У черных появляется запасный темп g7—g6.

2. h4 : g5 h6 : g5+

3. Крf4—e4 Крf6—e6

4. Кре4—d4 Кре6—d6

5. f2—f3 g7—g6

6. Крd4—e4 Крd6—e6

7. f3—f4 g5 : f4

8. Кре4 : f4 Кре6—d5!

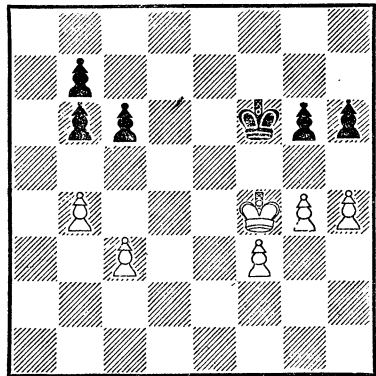
Проигрывает 8... Крf6 9. g5+ Креб 10. Кре4 Крd6 11. Крd4 Креб 12. Крс5 и т. д.

9. Крf4—g5 Крd5—c4

Ничья.

Разобранные выше примеры показали силу отдаленной проходной и защищенной проходной пешки. С другой стороны, в пешечных окончаниях нередко сказывается слабость двойных пешек.

Несмотря на равенство в силах, позиция черных на диагр. 180 проигрышная. На правом фланге белые образуют проходную пешку, а черные на другом фланге не смогут этого добиться. Игра может развиваться следующим образом: 1. Крf4—e4 Крf6—e6 2. f3—f4 b6—b5 3.

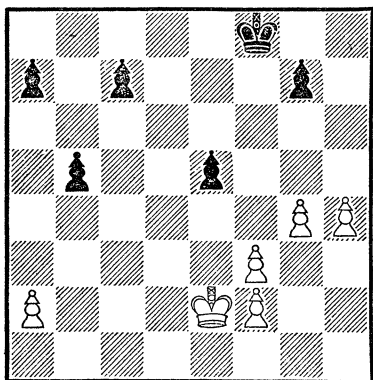


f4—f5+ g6 : f5 4. g4 : f5+ Кре6—d6 5. Кре4—d4 b7—b6 6. Крd4—e4. Белые выжидают, пока у черных не иссякнут ходы пешками. Черный король должен караулить поле e5, иначе его займет белый король и пешка «f» двинется вперед. 6... c6—c5 7. h4—h5. Самое простое. Читателю полезно разобрать вариант 7. Крf4 Крd5 8. Крг4 Креб 9. Крh5 (после 9. h5 c4 белые вынуждены отдать пешку f5) 9... Кр : f5 10. Кр : h6 Крf6 11. h5 Крf7 12. Крг5 Крг7 13. Крf5 Крh6 14. Креб Кр : h5 15. Крd5 cb 16. cb Крг5 17. Крс6 Крf6 18. Кр : b5 Кре7 19. Кр : b6, и выигрывают. 7... c5—c4 8. Кре4—d4 Крd6—e7 9. Крd4—d5 Кре7—d7 10. f5—f6 Крd7—e8 11. Крd5—e6 (выигрывало и 11. Крс6. Нетрудно сосчитать, что белые через 8 ходов ставят на b8 ферзя, а черные потратят 4 хода на взятие пешек f6 и h5, а еще через 4 хо-

да пешка h6 и h5, а еще через 4 хода пешка h6 дойдет до h3) 11. . . Крe8—f8 12. f6—f7, и выигрывают. Белые допустили бы грубую ошибку, если бы при 6. . . c5 раздвоили пешки черных. После 7. bc bc и дальнейшего 8. . . b4 черные получили бы отдаленную проходную.

Позиция на диагр. 181 случилась в партии Эйве — Алехин, игранной в матче на первенство мира в 1935 г. Алехин правильно расценил пешечное окончание как выигрышное для черных. Чер-

№ 181



ные на левом фланге получают две связанные проходные пешки, тогда как белые сдвоенные пешки «f» не дают белым возможности добиться такого же результата на правом фланге.

Единственная надежда белых заключается в размене пешки f3 на пешку e5. Тогда шансы уравниваются. Пра-

вильный ход черных был 1. . . a7—a5!

Если белые ответят 2. Крe3, то 2. . . a4 3. f4 ef+4. Кр : f4 b4 5. Крe4 b3 6. ab a3!, и пешка «a» проходит в ферзи. В партии Алехин сыграл 1. . . c7—c5?, на что белые ответили 2. Крe3! Теперь на 2. . . b4 или 2. . . c4 следует 3. f4! ef+ 4. Кр : f4, и белый король вовремя поспекает на ферзевый фланг. После 2. Крe3 противники сразу же согласились на ничью. Читателям следует найти выигрыш черных после 1. . . a5! 2. Крd3 a4 3. Крс3 c5. Обратите внимание, что белым нельзя двигать вперед ни пешку g4, ни пешку h4. В случае h4—h5 король черных проникает через e7—f6—g5 на f4 и затем решает ход e5—e4. В случае g4—g5 черный король проходит через e6—f5—g6 на h5 и выигрывает пешки h4 и g5. Черные образуют проходные связанные пешки «a» и «b». Черный король занимает поле c4 и с его помощью пешка «b» проходит в ферзи. Автор рекомендует внимательно проанализировать это пешечное окончание. Анализ поможет закрепить приобретенные знания в области пешечных концов.

Последние два примера показали, что слабость сдвоенных пешек заключается прежде всего в невозможности образовать проходную при на-

личии лишней пешки. Для целей защиты сдвоенные пешки более пригодны. Например, если пешкам f4, g4, h4 противостоят пешки f7, g6, g7, то белым не удастся образовать проходную пешку. Но слабость сдвоенных пешек может сказаться и в другом плане. Как показал пример диагр. 180, у стороны, имеющей сдвоенные пешки, иссякают запасные ходы. Выше было указано, что данное обстоятельство может быть причиной поражения.

### У п р а ж н е н и я \*

1. В партии Геллер — Сабо (Стокгольм, 1952 г.) могла получиться следующая позиция: Kpf2, Kd3, пп. a4, g2, h2; Kpg8, пп. a5, b4, c4, g4, h5. Ход белых. Каким способом они добиваются выигрыша?

2. Партия Бернштейн — Дейк (США, 1936 г.) пришла к следующей позиции: Kpe1, Ld1, f5, п. g4; Kpg2, La1, f2, п. f7. Ход черных. Игра продолжалась: 1...La1 : d1+ 2. Kpe1 : d1 Lf2 : f5 3. g4 : f5 Kpg2—f3 4. f5—f6 Kpf3—f4

\*Здесь и в дальнейшем для краткости при записи позиций сначала указывается расположение белых фигур и пешек, а затем — черных. Слова «белые» и «черные» опускаются.

## Второй международный турнир в Лондоне

После неудачи, постигшей Андерсена в матче с Морфи, в шахматных кругах западных стран вновь стал дебаты-

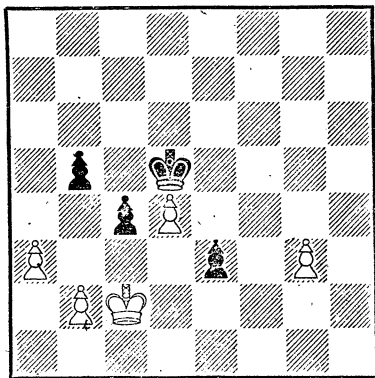
5. Kpd1—e2 Kpf4—f5 6. Kpe2—f3 Kpf5 : f6 7. Kpf3—f4, и ничья.

Найдите, каким способом черные могли перейти в выигрышный пешечный конец.

3. В партии Банник — Симгин (Ленинград, 1956 г.) получился пешечный конец: Kph5, пп. d5, g3; Kpf7, пп. a6, e5, h4. Продолжение в партии было: 1. g3 : h4 a6—a5 2. Kph5—g4 a5—a4 3. h4—h5 a4—a3 4. h5—h6 a3—a2 5. h6—h7 Kpf7—g7, и белые сдались. Могли ли белые спасти партию?

4. Позиция на диагр. 182 случилась в матчевой партии Сент-Аман — Стаунтон (Париж, 1843 г.).

### № 182



В партии было сыграно: 1...Kpd5—e4 2. Kpc2—d1 Kpe4—d3 3. d4—d5 e3—e2+ 4. Kpd1—e1 Kpd3—c2 5. d5—d6 Kpc2 : b2 6. d6—d7 c4—c3 7. d7—d8 Ф c3—c2 8. Фd8—d2, и белые выиграли.

Найдите, каким способом Стаунтон мог выиграть. Партию нужно было перевести в ферзевый эндшпиль, а затем в пешечный конец.



и в 1861 г. в Лондоне был устроен матч Андерсен — Колиш до четырех выигранных партий. Колиш был превосходный тактик, и все партии матча протекли в острой борьбе. Колиш оказал упорное сопротивление, и матч закончился со счетом  $+4, -3, = 1$  в пользу Андерсена.

В 1862 г. в связи с организацией международной выставки английские шахматисты, и в первую очередь Левенталь, выступили с проектом устройства в Лондоне 2-го международного турнира. Приглашения были разосланы Морфи, Гарвицу, Колишу, Янишу, Сент-Аману и немецким мастерам Андерсену, Лаза, Паульсену и Ланге. Необходимые средства скоро были собраны. К сожалению, большинство приглашенных отказалось от участия. Англия была представлена Бернсом, Левенталем, Блекберном, Оуэном, Монгредиеном, Макдоннелем и еще тремя второстепенными любителями; Германия — Андерсеном и Паульсеном, Бельгия — Диконом, Италия — Дюбуа и Австрия — Стейницем. Первое место завоевал Андерсен, второе — Паульсен, третье — Оуэн, четвертое — Макдоннель, пятое — Дюбуа, шестое — Стейниц.

Хотя Стейниц при первом

выступлении на международной арене сыграл неудачно, отдельные его партии свидетельствовали о незаурядном даровании. Стейниц решил стать шахматным профессионалом и осел в Англии, где шахматная жизнь была ключом.

Во время лондонского турнира Стейниц подружился с Андерсеном и сыграл с ним немало легких партий. По окончании турнира, когда Андерсен собрался обратно в Германию, при расставании произошла следующая сцена, описанная в свое время Стейницем.

У Андерсена были некоторые странности. Он, например, не любил вести корреспонденцию. Пожав на прощание руку Андерсену, Стейниц сказал ему: «Господин профессор, если я вам напишу, то Вы можете не затруднять себя ответом». — «Никогда не отвечаю», — пробурчал Андерсен. — «А я никогда не пишу», — сказал Стейниц, и оба рассмеялись, довольные друг другом.

Вряд ли Андерсен мог предполагать тогда, что уже через четыре года в лице Стейница он встретит соперника, к которому надолго перейдет титул сильнейшего шахматиста мира.

## Глава 11

### ЛИНЕЙНАЯ СВЯЗКА

В главе 9 был рассмотрен двойной удар. Не менее опасным тактическим оружием в шахматной борьбе является линейная связка, к изучению которой мы приступаем.

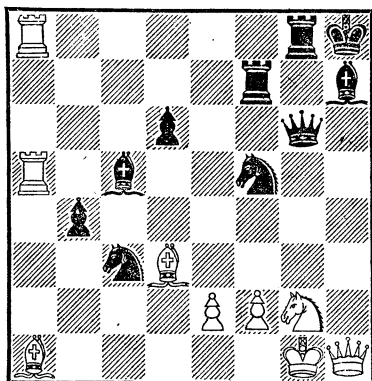
Мы называем связку линейной, потому что она может иметь место только по прямой линии — горизонталям, вертикалям и диагоналям.

В связке участвуют три фигуры, находящиеся на одной линии. Связывающей фигурой может быть ферзь, ладья или слон, «виновником» связки — любая фигура или пешка, которая попала бы под удар связывающей фигуры, если б на линии удара не было заслона — фигуры или пешки. «Заслон» ограничен в своих движениях, а иногда и совершенно неподвижен. Заслоняющую фигуру мы будем называть связанной.

Таким образом, в трехчленном механизме связки мы различаем связывающую фигуру, связанную фигуру или

пешку — объект связки — и находящуюся за ее прикрытием фигуру или пешку, первопричину связки, которую назовем субъектом связки.

№ 183



На диагр. 183 представлены разные виды связывания. Белый ферзь связывает слона h7, черный ферзь — коня g2, белый слон — коня c3, черный слон — пешку f2, белая ладья a8 — черную ладью g8.

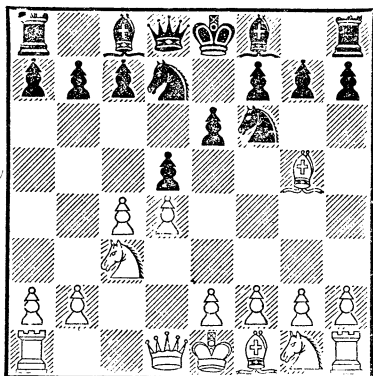
Субъектом связок оказываются всюду короли, и все

связанные фигуры поэтому совершенно неподвижны, такую связку мы назовем полной. Ладья g8 также прикрывает короля и не может передвигаться по вертикали, но движение ее по горизонтали вполне возможно, она может, например, взять ладью a8.

Другой характер имеет связывание коня f5. Его связка объясняется различной ценностью связывающей фигуры и субъекта связки — ферзя. При уходе коня произойдет обмен слона белых на ферзя черных — операция для черных явно невыгодна. Поэтому конь f5 прикован к месту. Ладья белых a5 связывает слона черных. При уходе слона ладья может взять коня, но конь защищен надежно. Поэтому связка слона условна в данный момент, слон может без ущерба покинуть поле c5. Но если черные сыграют Lf7—g7, то действительно возникает связка слона.

Следует твердо помнить, что связанная неполностью фигура может при случае стать боеспособной. Новички нередко попадают на ловушку в одном из вариантов «ферзевого гамбита»: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7.

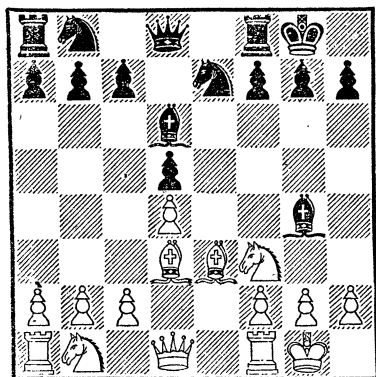
Пешка d5 атакована дважды, а защищена только один раз ввиду связки коня. Поэтому белые продолжают 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5,



рассчитывая после 6. . . Kf6 : d5 7. Cg5 : d8 выиграть ферзя за две легкие фигуры. Однако белые не рассчитали до конца. Король белых слишком открыт, и после 7. . . . Cf8—b4+ белые вынуждены закрыться ферзем 8. Фd1—d2 Cb4 : d2+ 9. Kpe1 : d2 Kpe8 : d8, и белые остались без фигуры.

После начальных ходов 1. e2—e4 e7—e6 («французская защита») 2. d2—d4 d7—d5 3. e4 : d5 e6 : d5 4. Kg1—f3 черные могут сыграть 4. . . Cc8—g4, связывая коня белых. Дальше возможно 5. Cf1—d3 Cf8—d6 6. 0—0 Kg8—e7 7. Cc1—e3 0—0?

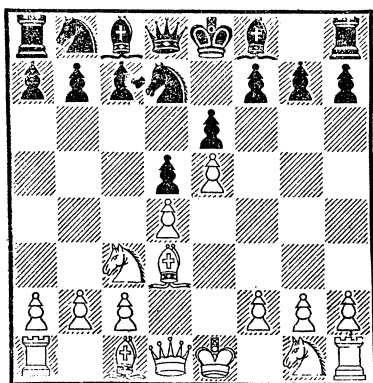
Рокировка в данный момент ошибочна. Правильно 7. . . Kc6 или 7. . . Фd7. Теперь следует комбинация: 8. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7 9. Kf3—g5+. Неполностью связанный конь нападает с темпом на короля противника, и черные не только не успевают взять ферзя,



но теряют связывающего слона.

В другом варианте «французской защиты» возможны следующие начальные ходы: 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 d7—d5. 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. e4—e5 Kf6—d7 5. Cf1—d3.

№ 186

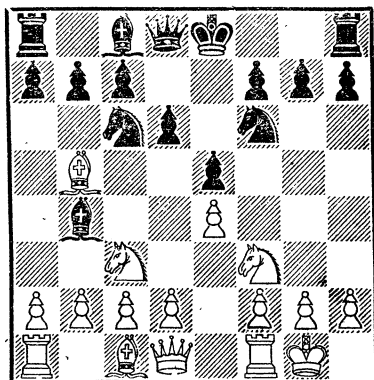


Правильное продолжение черных состоит в атаке центра белых. Им следует играть

5. . . c7—c5. Если же они сделают неудачный развивающий ход 5. . . Cf8—e7, то следует 6. Фd1—g4!, атакая на пешку g7. Казалось бы, самый простой способ защиты пешки состоит в 6. . . 0—0. Внимательно рассмотрев позицию, читатель найдет, что пешка g7 связана. Одно из преимуществ связывания состоит в возможности направить новые удары на связанный объект. Продолжая 7. Sc1—h6!, белые выигрывают качество, так как черные во избежание мата должны сыграть 7. . . g7—g6.

В «дебюте четырех коней» после начальных ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 черным следует также рокировать. В партии Тарраш — Ласкер (1908 г.) было сыграно слабее 5. . . d7—d6, после чего конь c6 оказался связанным.

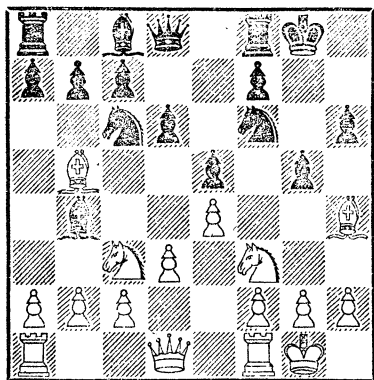
№ 187



Партия продолжалась 6. Кс3—d5! Сb4—с5 (угрожала потеря слона после 7. С : с6 и 8. К : b4. Размен на d5 приводил по меньшей мере к потере пешки) 7. d2—d4 е5 : d4 8. Кf3 : d4 (хорошо и 8. Сg5, связывая второго коня) 8. . . Сс5 : d4 (или 8. . . Cd7 9. Kb3 Сb6 10. Сg5) 9. Фd1 : d4 0—0 10. Кd5 : f6+ Фd2 : f6 11. Фd4 : f6 g7 : f6 12. Сс1—h6 Лf8—e8. Игра белых явно лучше, и они выиграли эту партию.

После правильного хода 5. . . 0—0 игра может развиваться следующим образом: 6. d2—d3 d7—d6 7. Сс1—g5 h7—h6 8. Сg5—h4 g7—g5?

№ 188



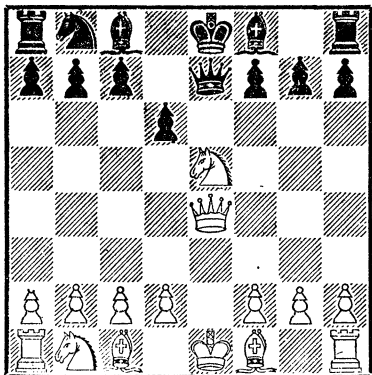
Последним ходом черные хотят избавиться от связки коня f6, но они попадают под губительную атаку 9. Кf3 : g5! h6 : g5 10. Ch4 : g5 Сb4 : с3 (грозило 11. Кd5) 11. b2 : с3 Крг8—g7. Защитив коня, чер-

ные намерены увести ферзя на e8 и избавиться от связки коня. 12. f2—f4! Фd8—d7 (иначе решает 13. fe и 14. С : f6) 13. f4 : e5 Кf6—h7 14. Сg5—f6+ Крг7—g8 15. Лf1—f5, и у черных нет защиты от 16. Фg4+.

Ход 8. . . g5?, ослабивший пешечное прикрытие короля, оказался неудовлетворительным. Черным следовало играть 8. . . С : с3 9. bc Сg4 (или Фd7).

«Русская партия» начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6. Вместо защиты пешки e5, черные контратакуют пешку e4. 3. Кf3 : e5 Кf6 : e4? Ошибка. Черные забывают про возможную связку по линии «e». Правильно 3. . . d6 4. Кf3 и только теперь 4. . . К : e4, и если 5. Фе2, то 5. . . Фе7. 4. Фd1—e2 d7—d5. При отступлении коня белые ходом 5. Кс6+ выиграют ферзя. 5. d2—d3 Фd8—e7 6. d3 : e4 Фе7 : e5 7. e4 : d5, и белые выиграли пешку, так как черный ферзь связан. На 4-м ходу черные могли сыграть по-другому: 4. . . Фd8—e7 5. Фе2 : e4. Теперь белый ферзь попал под связку, и черные рассчитывают отыграть потерянную фигуру. 5. . . d7—d6 (диагр. 189).

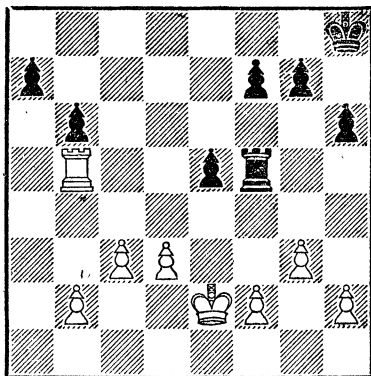
6. d2—d4 f7—f6 7. f2—f4 Kb8—d7. Не 7. . . Кс6 из-за 8. Сb5. Теперь же на 7. Сb5 черные ответят 8. . . с6 и отыграют фигуру без



материального ущерба. 8. Кb1—c3! Ферзь белых защищен, и белые угрожают уводом коня e5. 8. . . d6 : e5 9. d4 : e5 f6 : e5 10. Кc3—d5 Фе7—d6 11. f4 : e5 Фd6—c6 (после 11. . . К : e5 12. Cf4 связанный по двум направлениям конь e5 теряется; плохо и 11. . . Ф : e5 12. К : c7+ Кpd8 13. Ф : e5 К : e5 14. К : a8) 12. Cf1—b5!, и белые выигрывают.

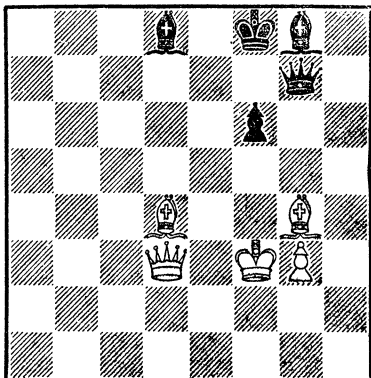
На диагр. 65 было показано, как связка изолированной пешки по вертикали ведет к потере ее. К тому же результату может привести и связка по горизонтали (диагр. 190).

Белые продолжают 1. d3—d4 f7—f6 2. f2—f4 и выигрывают пешку. Не помогает 2. . . Лf5—h5 из-за 3. h2—h4, ладья черных по-прежнему не защищена и пешка e5 связана, например: 3. . . g7—g5 4. f4 : e5 g5 : h4. Теперь пеш-



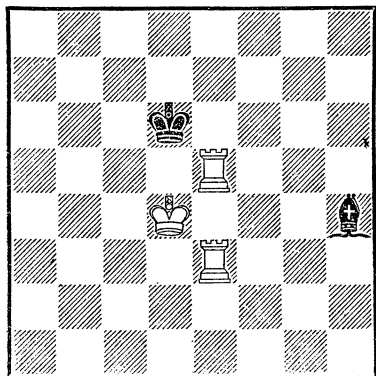
ка белых e5 связана из-за незащищенности белой ладьи и кажется, что черные отыгрывают пешку. Однако при неполной связке следует считаться с разными неожиданностями. Белые продолжают 5. e5—e6! Лh5 : b5 6. e6—e7 Лb5 : b2+ 7. Кре2—f3, и выигрывают.

Диагональные связки не менее опасны, чем вертикальные и горизонтальные.



На диагр. 191 решает 1. Cd4—c5+ Cd8—e7 (или 1. . . Kpe8 2. Ch5+ Cf7 3. Фb5 ×). Слон черных попал под связку, и белые выигрывают фигуру посредством 2. Фd3—d8+! Kpf8—f7 3. Фd8 : e7+.

№ 192

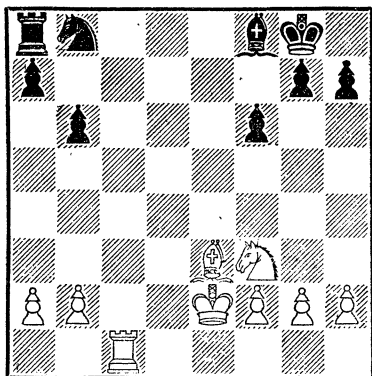


На диагр. 192 у белых большой перевес в силах. Однако последует 1. . . Ch4—f6! (не 1. . . Cf2 2. Kpd3 и т. д.). 2. Le3—e1 Cf6—g7. Черные ходят слоном по диагонали, и белые не могут освободиться от связки без потери ладьи. Окончание ладья против слона ничейно.

Связки, от которых противнику трудно или невозможно освободиться, обычно ведут к материальным завоеваниям.

На диагр. 193 белые решают партию ходом 1. Lc1—c8! Под связку попадают одновременно и конь b8 и слон f8. Усилить нападение на связанного

№ 193.



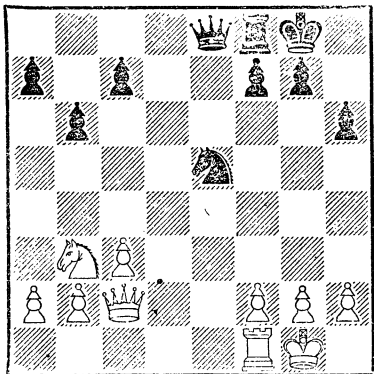
слона белые в данный момент не могут, но уже грозит 2. Ce3—f4 с выигрышем коня. Черные должны продолжать 1. . . g7—g5 2. Ce3 : g5 f6 : g5 3. Kf3 : g5, и черные не имеют защиты от 4. Kg5—e6, после чего теряется слон f8 при непрекращающейся связке коня b8.

Как освободиться от связки? Иногда это удастся сделать соответственным изменением позиции субъекта связки. Например, белая ладья c1 связывает слона c3, за которым находится ладья c8. Если ладью c8 защитить нечем, то черные играют Lc8—c5 и затем Cc3—d4 (или b4). Можно освободиться и посредством Lc8—c7 и Cc3—e5 (или a5). Но если слона черных переставить на c7, то связка — «мертвая» и надо искать путей к защите ладьи c8.

Для примера освобождения при диагональной связке возъ-

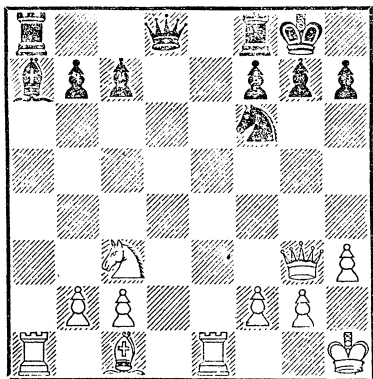




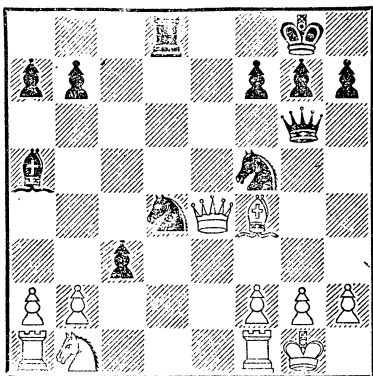


Ке5—f3+!, выигрывая качество. Обратите внимание, что при положении белого коня на d2 ход 1. Ле1 был бы вполне хорош. На 1... Кf3+ белые ответят 2. К : f3, и ладья е1 окажется защищенной.

№ 197

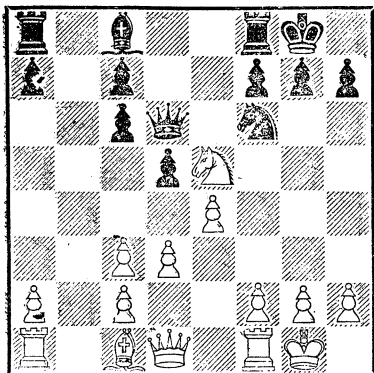


Ту же идею развязывания черные проводят на диагр. 197 : 1... Са7 : f2! 2. Ла1 : а8 (или 2. Ф : f2 Л : а1) 2... Cf2 : g3 3. Ла8 : d8 Лf8 : d8, и черные выиграли пешку.



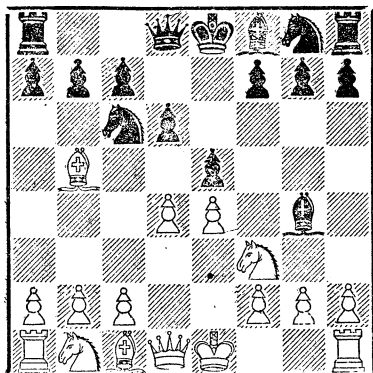
На диагр. 198 показано окончание партии Маратч — Морфи (1857 г.). Конь f5 связан, и белые рассчитывали при его уходе разменять ферзей, однако следует неожиданный финал: 1... Кf5—g3! Ферзь белых под ударом, поэтому белые ответили 2. Фе4 : g6 и после 2... Кd4—e2 получили мат.\*

В «дебюте четырех коней» возможен следующий вариант. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 Cb4 : c3 7. b2 : c3 d7—d5 8. Cb5 : c6 b7 : c6 9. Kf3 : e5 Фd8—d6 (см. диагр. 199 на стр. 154) 10. Cc1—f4 Лf8—e8 11. e4 : d5 Белые рассчитывают на эффективность связки ладьи 11... Ле8 : e5 12. d3—d4, однако следует 12... Ле5—e1! 13. Лf1 : e1 Фd6 : f4, и черные добились материального перевеса.



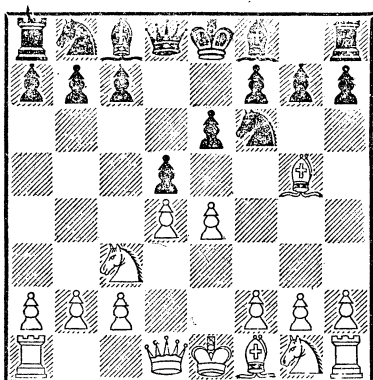
Обычным методом освобождения от связки является включение равноценной фигуры, которая помещается за объектом связки. Например, в «испанской партии» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 d7—d6 конь c6 оказывается связанным 4. d2—d4. Белые угрожают как выигрышем пешки e5, так и нападением на связанного коня ходом 5. d5. Самый простой способ защиты заключается в 4. . . Cc8—d7. На 5. d5 черные ответят 5. . . Ke7 или 5. . . Kb8, а на 5. Cb5 : c6 Cd7 : c6. 6. d4 : e5 черные восстанавливают равновесие ходом 6. . . Cc6 : e4. Однако некоторые мастера избирали защиту 4. . . Cc8—g4, связывая, в свою очередь, коня f3.

Оказывается, что 5. d4—d5 не выигрывает фигуры из-за контрнападения на слона



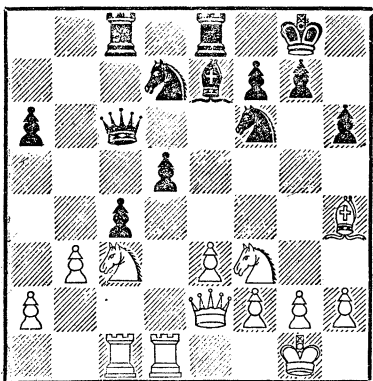
b5. 5. . . a7—a6 6. Cb5—a4 b7—b5 7. d5 : c6 b5 : a4. Правда, после 8. c2—c4 белые выигрывают пешку, но инициатива переходит к черным. Не опасно для черных 6. d5 : c6 a6 : b5 7. . . c6 : b7 Ла8—b8, и черные отыгрывают пешку. Заманчиво 5. d4 : e5 d6 : e5 6. Фd1 : d8+. Ла8 : d8 7. Kf3 : e5, но на это последует 7. . . Лd8—d1 ×.

Во «французской защите» после 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 (диагр. 201) белые, связав коня f6, угрожают ходом 5. e5 напасть на связанного коня. Черные могут аналогично предыдущему примеру развязать коня ходом 4. . . Cf8—e7. Они могут также сыграть 4. . . d5 : e4 5. Kc3 : e4 Cf8—e7. Обе защиты нередко встречаются в турнирной практике. Но возможна и защита 4. . . Cf8—b4. Черные не обращая внима-



ния на угрозу е4—е5, в свою очередь, связывают коня с3. Оказывается, ход 5. е5 не выигрывает фигуры: 5. е4—е5 h7—h6 6. Сg5—h4 g7—g5 7. е5 : f6 g5 : h4.

Рассмотрим один наглядный пример из современной турнирной практики, в котором связка сыграла решающую роль.



На диагр. 202 приведено положение из партии Сабо —

Петросян, игранный в Цюрихе в 1953 г. Партия продолжалась:

1. Кс3—а4 . . .

Пешка с4 связана, и белые угрожают ходом 2. Фс2 в третий раз напасть на нее и заодно защитить коня а4 после b3 : с4. Черные поэтому уводят ферзя от связки.

1. . . . Фс6—b5!

Теперь уже черные грозят развязаться: 2. . . сb 3. Ф : b5 ab, и черные выигрывают пешку.

2. Ка4—с3 Фb5—a5

3. Ch4 : f6 Kd7 : f6

4. b3 : c4 d5 : c4

5. Kf3—d2 Лс8—сb!

6. Kd2 : c4? . . .

Белые не учли, что после взятия пешки они попадают под связку, хитро подготовленную Петросяном.

6. . . . Фа5—с7!

7. Кс3—а4 Ле8—с8!

На связанного коня с4 направлены уже 3 удара. Субъект связки — ладья с1 — защищен только один раз; уходить конем с4 нельзя, приходится защищать его в третий раз. Не годится для этой цели 8. Каb2 ввиду 8. Са3!, и белые теряют по меньшей мере качество. На 8. . . Каb6 следует 8. . . Л : b6! 9. К : b6 Ф : с1 10. К : с8 Ф : с8 и т. д.

8. Лd1—d4 Kf6—e8!

Черные спокойно готовят четвертое нападение на свя-

занного коня. Они хотят сыграть 9. . . Kd6.

9. e3—e4! . . .

Единственная защита. На 9. . . Kd6 белые ответят 10. Kаb2 (нет хода Са3) и на 10. . . Cf6—11. e5.

9. . . . Ce7—f6!

Остроумная перестановка ходов. Черные сперва прогоняют ладью, а в случае ее отступления играют 10. . . Kd6.

10. e4—e5! . . .

Сабо находит единственный способ защиты — он жертвует пешку.

10. . . . Cf6 : e5  
11. Ld4—e4 Ke8—f6!

Петросян превосходно ведет атаку. После 12. Л : e5 Л : c4 13. Л : c4 Ф : c4 14. Ф : c4 Л : c4 белые избавлялись от связки, но попали в другую беду — под двойной удар: грозит мат на c1 и взятие коня a4. Поэтому белые делают попытку запутать игру.

12. Ka4—b6 Lc6 : b6  
13. Le4 : e5 Lb6—c6!

Петросян неумолим. Конь c4 опять связан, а защищать его нечем.

14. Le5—e7 Lc6 : c4!

Имея в виду продолжение 15. Л : c7 Л : c1+ 16. Л : c1 Л : c1+ 17. Фf1 Л : f1+, и черные остаются с лишним конем.

15. Lc1—e1 Фc7—c6  
и белые вскоре сдались.

## У упражнения

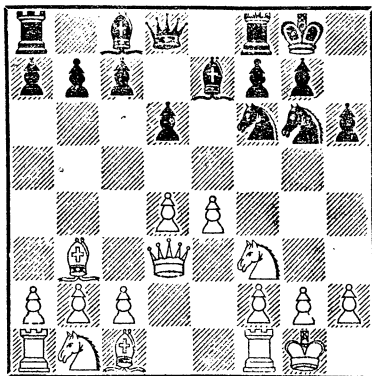
1. Составьте 3 примера на вертикальное связывание. Связывающая фигура — ферзь или ладья, объект связки — конь или слон, субъект связки — король.

2. Составьте 3 примера на горизонтальное связывание. Объект связки — пешка, субъект — ладья.

3. Составьте 3 примера на диагональное связывание. Объект связки — пешка, субъект связки — король или ладья.

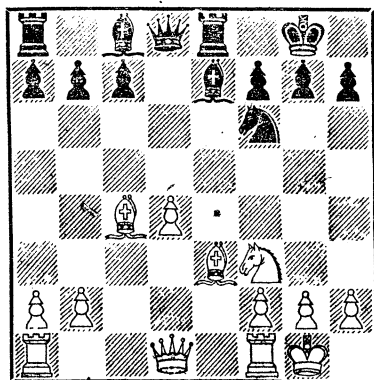
4. Решите пример на диагр. 203. Белые начинают и выигрывают.

№ 203



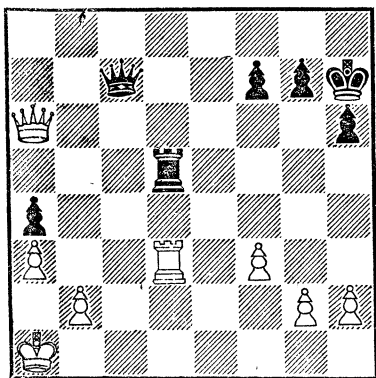
5. В позиции на диагр. 204 черные сыграли Cc8—g4. Как опровергнуть этот ошибочный ход?

№ 204



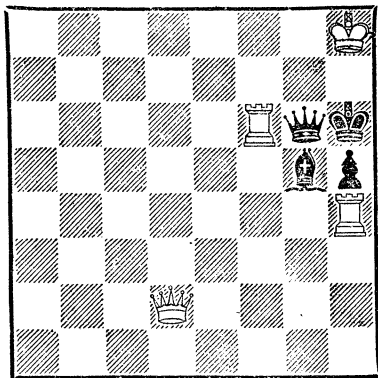
6. На диагр. 205 ход черных. Как черные могли решить партию, применив прием связки?

№ 205



7. На диагр. 206 показана задача известного составителя задач американца Самюэля Лойда.

№ 206  
С. Лойд



Белые начинают и дают мат в 2 хода

Найдите решение задачи. Во всех вариантах белые дают мат, пользуясь связанностью черных фигур.

### СОЧЕТАНИЕ ДВОЙНОГО УДАРА И ЛИНЕЙНОЙ СВЯЗКИ

В практической борьбе часто встречается сочетание изученных читателем технических приемов двойного удара и связки. Рассмотрим несколько примеров.

«Центральный дебют» начинается следующими ходами.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4    | e7—e5   |
| 2. | d2—d4    | e5 : d4 |
| 3. | Фd1 : d4 | ...     |

Белые могут, жертвуя пешку, играть на атаку: 3. c3 dc 4. К : c3. Возможна и жертва двух пешек: 3. c3 dc 4. Сс4 cb 5. С : b2. В получившемся «северном гамбите» черным

придется выдержать сильную атаку.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 3. | ...    | Kb8—c6 |
| 4. | Фd4—e3 | ...    |

Отступление на e3 предупреждает ход d5.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 4. | ...   | Kg8—f6 |
| 5. | e4—e5 | Kf6—g4 |

Двойной удар на ферзя и пешку e5.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 6. | Фe3—e4 | ... |
|----|--------|-----|

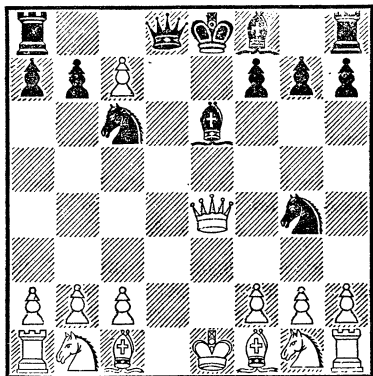
Черный конь под ударом. Взятие пешки e5 одним из коней приводит к потере фигуры после 7. f4, так как конь связан. Как быть?

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 6. | ... | d7—d5! |
|----|-----|--------|

Белый ферзь ходил уже три раза, у черных развиты два коня. Поэтому черные правильно решают в интересах атаки пожертвовать пешку.

7. e5 : d6+ Cc8—e6  
8. d6 : c7 ...

№ 207



Если теперь 8. ... Ф : с7, то 9. Cf4 Фа5+ 10. Kc3 0—0—0 11. Cd3. В распоряжении черных имеется более сильное и красивое продолжение, основанное на двойном ударе.

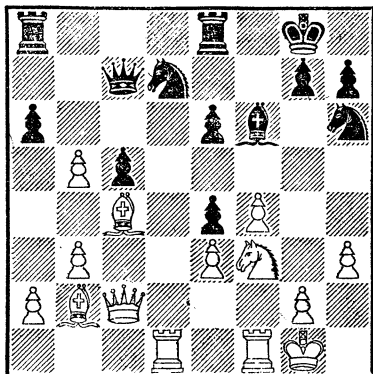
8. ... Фd8—d1+  
9. Kpe1 : d1 Kg4 : f2+  
10. Kpd1—e1 Kf2 : e4

Пешка с7 теряется, и игра уравнивается.

На диагр. 208 показано положение из партии Цукерторт — Андерсен, игранный в 1865 г. Цукерторт обладал исключительным комбинационным зрением и в этот момент пожертвовал фигуру.

1. Фс2 : e4! Cf6 : b2

№ 208



2. Cc4 : e6+ Kpg8—f8  
На первый взгляд жертва белых выглядит неправильной, потому что слон e6 связан и на 3. Л : d7 черные ответят 3. ... Ф : d7 4. C : d7 Л : e4. Однако в запасе у белых имеется еще один двойной удар.

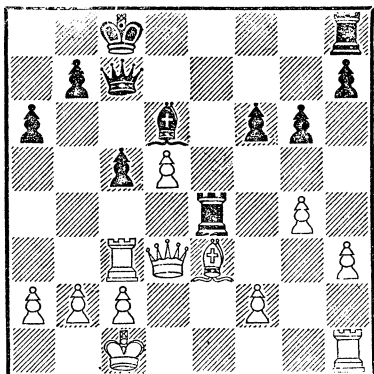
3. Ld1 : d7 Фс7 : d7  
4. Kf3—g5! ...

Угрожает мат и одновременно защищается ферзь. Ответ черных вынужден.

4. ... g7—g6  
5. Ce6 : d7 Ле8 : e4  
6. Kg5 : e4

и белые выиграли качество. В партии Пильсбери—Каро, игранный в Венском международном турнире 1898 г., случилась следующая позиция (диагр. 209). Черные сделали естественный ход.

1. ... Lh8—e8



Черную ладью необходимо оставить на четвертой горизонтали во избежание типичного при связке удара: 2. С : с5 С : с5 3. b4, на что сейчас черные ответят 3. . . Л : b4. Правильно было 1. . . Фе7 и затем 2. . . Крb8, уводя от связки обе черные фигуры. Сделанный в партии ход дает возможность Пильсбери быстро закончить борьбу, сочетая связку с двойным ударом.

2. Се3 : с5! Крс8—d7

На 2. . . С : с5 белые заготовили 3. d6! Фс6 4. Л : с5 Ф : с5 5. d7+. Как раз из-за этой вилки был ошибочен ход 1. . . Лhe8. Промежуточный шах 4. . . Ле1+ не спасал черных: 5. Л : e1 Л : e1+ 6. Крд2 Ф : с5 7. Кр : e1. Отход короля на d7 вынужден. На 2. . . Крb8 следует 3. Ca7+, а на 2. . . Крд8—3. Cd4 и затем 4. С : f6+.

3. Сс5—e3 Фс7—a5  
4. a2—a3 b7—b5?

Пока пешка стояла на b7, она прикрывала поле с6, а теперь пункт с6 немедленно занимает белой ладьей. Следует избегать пешечных ходов, создающих в собственной позиции слабые пункты.

5. Лс3—с6 Cd6—f4

Черные угрожают пожертвовать качество: 6. . . Л : e3! 7. fe Л : e3, и белые теряют ферзя или получают мат, например: 8. Фd2 Л : a3! 9. Ф : f4 Ла1 ×.

6. Крс1—b1! . . .

Белые уводят короля с опасной диагонали. Потеря пешки не имеет значения, так как черный король попадает под огонь ферзя и ладьи.

6. . . . Cf4 : e3  
7. f2 : e3 Ле4 : e3  
8. Фd3—d4! Ле3—e1+  
9. Крb1—a2! Лel : h1  
10. Фd4—a7+ Крд7—d8  
11. Фа7—b8+ Крд8—d7  
12. Фb8—d6 ×

На турнире в Гастингсе в 1955 г. была сыграна следующая партия.

*Олафссон*

*Персиц*

1. e2—e4 e7—e5  
2. Kg1—f3 Kg8—f6

Как читателю известно, это начало называется «русской партией».

3. Kf3 : e5 d7—d6  
4. Ke5—f3 Kf6 : e4

Черные избрали правильный порядок ходов. Сейчас ничего не дает 5. Фе2 из-за 5. . . Фе7.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | d2—d4  | d6—d5  |
| 6. | Cf1—d3 | Cf8—e7 |
| 7. | 0—0    | Kb8—c6 |
| 8. | Lf1—e1 | Cc8—g4 |

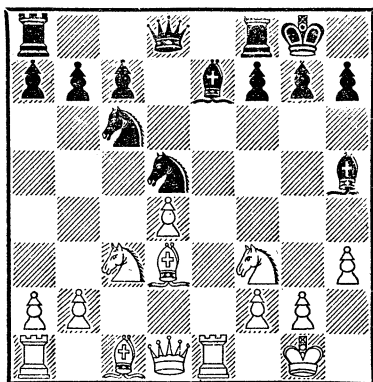
Связав коня, черные косвенно защитили пешку. После 9. С : e4 de 10. Л : e4 С : f3 11. Ф : f3 К : d4 черные восстанавливают равновесие.

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 9.  | c2—c4   | Ke4—f6   |
| 10. | c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 11. | Kb1—c3! | 0—0      |

Сразу проигрывает 11. . . К : d4 из-за 12. Фа4+! Кс6 13. Ф : g4. Если 11. . . С : f3, то 12. Ф : f3, и черные не успевают взять пешку d4, потому что конь d5 под ударом.

- |     |       |         |
|-----|-------|---------|
| 12. | h2—h3 | Cg4—h5? |
|-----|-------|---------|

№ 219



Следовало продолжать 12. . . Се6. Черные, несом-

ненно, видели возможность отскока коня f3, но надеялись на свой 14-й ход.

- |     |           |           |
|-----|-----------|-----------|
| 13. | Cd3 : h7+ | Kpg8 : h7 |
| 14. | Kf3—g5+   | ...       |

Комбинация белых правильна только потому, что после 14. . . С : g5 15. Ф : h5+ Ch6 теряется конь d5.

- |     |     |         |
|-----|-----|---------|
| 14. | ... | Kph7—g6 |
|-----|-----|---------|

Черные защитили слона, но неудачное положение черного короля приводит к новым неприятностям.

- |     |         |       |
|-----|---------|-------|
| 15. | Фd1—d3+ | f7—f5 |
|-----|---------|-------|

Иначе мат на h7 ферзем или конем. Теперь следует серия двойных ударов.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 16. | Kg5—e6 | Фd8—d6 |
|-----|--------|--------|

Необходимо предупредить шах на g3.

- |     |          |         |
|-----|----------|---------|
| 17. | Kc3 : d5 | Kpg6—h7 |
|-----|----------|---------|

Если 17. . . Ф : d5, то 18. Kf4+. Белые могли бы просто взять ладью f8, оставаясь с лишним качеством, но ход в партии еще сильнее.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 18. | Kd5 : e7 | Kc6 : e7 |
| 19. | Cc1—f4   | Фd6—d7   |
| 20. | Ke6—c5   | Фd7—e8   |

Теперь связан конь e7.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 21. | Cf4—g5  | Lf8—f7 |
| 22. | Фd3—g3! | ...    |

С двойной угрозой — в третий раз напасть на коня e7 и посредством Фh4 связать и выиграть слона h5.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 22. | ...    | b7—b6  |
| 23. | Kc5—d3 | g7—g6  |
| 24. | Фg3—h4 | Фd7—b5 |



Черные хотят спасти фигуру с помощью знакомого уже читателю маневра — контрудара на неприятельскую фигуру. Но на беду черных конь уходит с нападением на черную фигуру.

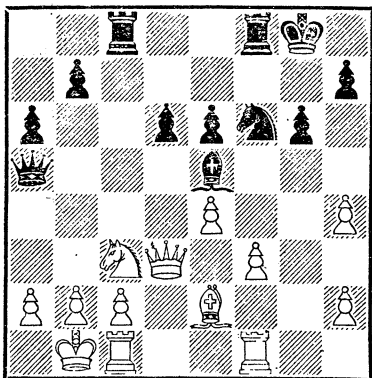
25. Kd3—e5 Lf7—g7

26. Cg5 : e7

и черные вскоре сдались.

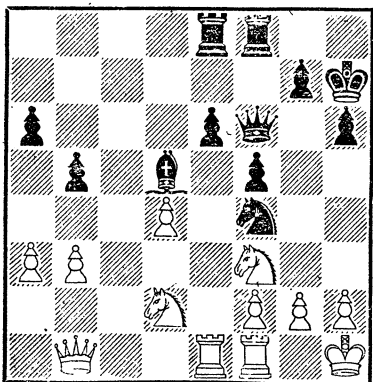
### Упражнения

#### № 211



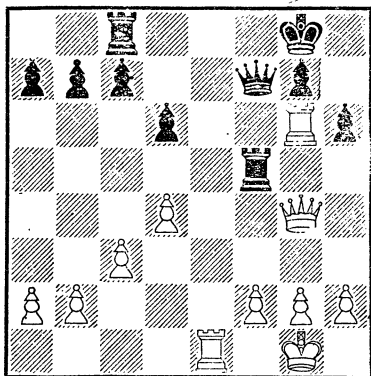
1. В позиции на диагр. 211 ход черных. Найдите, каким способом черные выигрывают по меньшей мере фигуру.

#### № 212



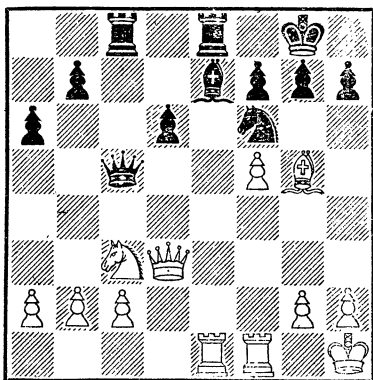
2. На диагр. 212 показано положение из партии Газенфус — Флор (Кемери, 1937 г.). Ход черных. Каким способом они добились материального перевеса?

#### № 213



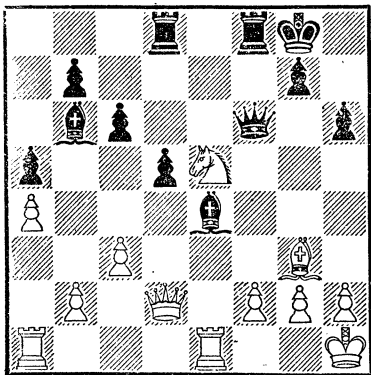
3. Найдите сильнейшее продолжение за белых в позиции на диагр. 213.

#### № 214



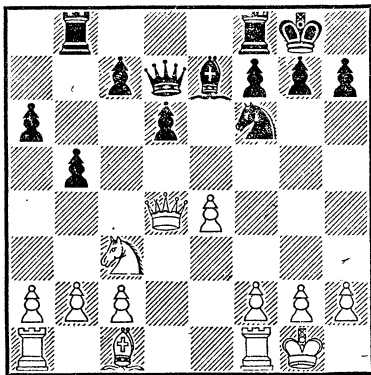
4. Позиция на диагр. 214 сложилась в партии Авербах — Вайтонис (Стокгольм, 1952 г.). Каким способом белые выиграли пешку?

5. Позиция на диагр. 215 взята из партии Шовальтер — Пильсбери, игранный в венском турнире



1898 г. Последний ход белых был Крг1—h1. Найдите, каким способом черные добились материального перевеса.

6. Партия Бернштейн — Алехин (Париж, 1933 г.) после ходов 1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 a6 4. Са4 d6 5. d4 b5 6. Сb3 К : d4 7. К : d4 ed 8. Cd5 (8. Ф : d4+ с5 9. Фd5 Се6 10. Фс6+ Cd7 11. Фd5 с4 приводит к потере фигуры) 8...Лb8 9. Сс6+ Cd7 10. С : d7 Ф : d7 11. Ф : d4 Кf6 12. Кс3 Се7 13. 0—0 пришла к позиции на диагр. 216.



Белые сыграли 14. Сс1—g5, после чего черные получают лучшую игру. Найдите правильное продолжение за черных. Обратите внимание на получающееся связывание и разные способы развязывания.

7. В партии Марганд — Филипс (1958 г.) случилась следующая позиция: белые — Кре1, Фс2, Ла1, h1, Сс1, e2, Кb3, d5, пп. a2, b2, с4, e4, f2, g2, h2; черные — Крг8, Фd8, Ла8, e8, Се6, g7, Ке5, f6, пп. a7, b7, с7, d6, f7, g6, h7. Ход черных. Каким способом они добились материального преимущества?

## Глава 12

### ДЕБЮТЫ

В главе 7 были разобраны основные принципы развития в дебюте, и на примере «итальянской партии» показаны разные методы борьбы за центральный плацдарм. В настоящей главе мы рассмотрим еще некоторые начала не с целью зазубривания вариантов, а для ознакомления читателя с некоторыми проблемами, возникающими при разыгрывании дебюта.

«Дебют четырех коней» начинается ходами:

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Kb1—c3 Kg8—f6

Теория рекомендует следующий план дальнейшего развития: 4. Сb5 Сb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. Сg5.

4. Cf1—c4 . . .

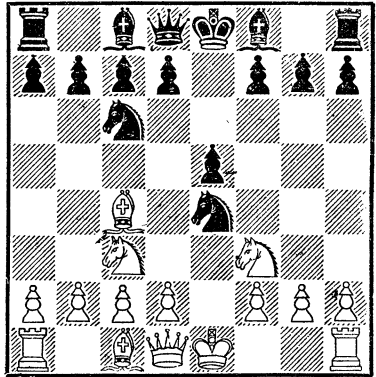
И этот ход, поскольку он развивает слона и усиливает давление на пункты d5 и f7, не может быть плохим.

Черные могли последовать примеру белых и сыграть

4. . . . Сс5. Но они делают попытку овладеть центром с помощью временной жертвы фигуры.

4. . . . Kf6 : e4

№ 217



Черные второй раз ходят конем, но эта потеря времени окупается тем, что им удается добиться важного хода d7—d5. Действительно, после 5. К : e4 d5 6. Сb5 de 7. К : e5 Фg5! (двойной удар; возможно и 7. . . Фd5) 8. К : c6

Ф : b5 9. Kd4 Фе5 у черных превосходная игра.

Однако у белых есть другое заманчивое продолжение.

5. Сс4 : f7+ Крe8 : f7  
6. Кс3 : e4 d7—d5

Белые добились того, что черные лишились рокировки; но взамен у черных сильный центр. Что имеет большее значение: потеря рокировки или обладание центром? В данной партии, да и во многих случаях, преимущество на стороне того, кто владеет центром.

7. Kf3—g5+ Kpf7—e8!

Проще всего. Возможно и 7... Kpg8 8. Фf3 Фе7 9. Кс3 e4! 10. Кс : e4 h6! 11. Фb3 hg 12. Ф : d5+ Се6 13. Ф : g5 Kd4 14. Kpd1. Сb3! 15. ab Ф : e4 или 14. Ф : e7 С : e7 15. Kpd1 Сg4+ 16. f3 К : f3, и черные выигрывают.

Возможно даже рискованное на первый взгляд путешествие короля вперед 7... Kpg6 8. Фf3 Фе7! (к проигрышу ведет 8... de 9. Фf7+ Kph6 10. К : e4 Се7 11. d3+ g5 12. h4 или 9... Kpg5 10. d4+ Kph4 11. h3! g6 12. Фb3! К : d4 13. g3+ Kph5 14. g4+ С : g4 15. hg+ Кр : g4 16. Фh3×) 9. h4 h5 10. Kg3 e4 11. Фb3 Фе5, и у черных хорошая игра.

8. Фd1—h5+ g7—g6  
9. Фh5—h3 Сс8—f5!

Ошибочно 9... Фе7 ввиду 10. Kf6+ Kpd8 11. Ф : d5+. Белые не могут спасти фигуру и должны проиграть. Таким образом, игра на атаку, начатая ходом 7. Kfg5+, ошибочна. Лучше 7. Kg3 или Кс3, но тогда 7... e4 8. Kgl, и белые отстают в развитии.

Таким образом, владение центральными полями оккупировало потерю рокировки и позволило отбить опасную атаку.

Вернемся к позиции на диаг. 217. Поскольку продолжение 5. С : f7+ привело к невыгодной для белых игре, остается:

5. Кс3 : e4 d7—d5  
6. Сс4—d3 ...

Вариант 6. Сb5 de был рассмотрен ранее.

6. ... f7—f5

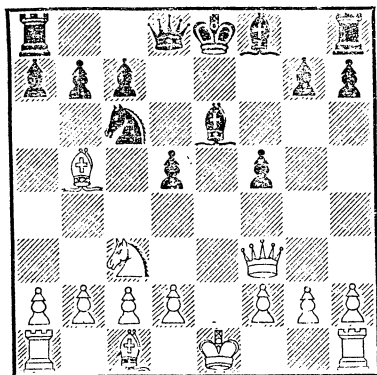
Грозный, но отнюдь не лучший ход. Черные не опасаются ухода коня, так как они подготовили новую «вилку».

7. Ке4—c3 e5—e4  
8. Cd3—b5 e4 : f3

Черные могли продолжать 8... d4 9. Ке5 Фf6, однако после 10. К : c6 bc 11. Са4 dc 12. dc партия белых лучше.

9. Фd1 : f3 Сс8—e6

Рассмотрим создавшуюся позицию. Прежде всего отметим, что черные отстали в развитии. У белых выведены



ферзь, слон и конь, у черных — только конь и слон. Белые могут сразу же рокировать и ввести в игру ладью, черным для рокировки надо еще сделать ход ферзем или слоном. В центре черные держат под ударом пункт е4, но поля е5 и е6 слабы. И все это получилось в результате грозного с виду хода f7—f5.

Если на диагр. 218 пешку f5 переставить на f7, то позицию черных можно считать удовлетворительной. Вся «беда» в том, что пешки назад не ходят.

Обратите внимание на пункты е4 и е5. Пункт е4 находится под контролем черных, но если они займут его фигурой, то белые ходами d2—d3 или f2—f3 смогут прогнать ее. Другое дело — пункт е5. Белую фигуру, занявшую это поле, нельзя будет прогнать пешкой. На шахматном языке такие слабые поля называются «дырами».

«Дыра» на поле е5 образовалась в результате хода f7—f5.

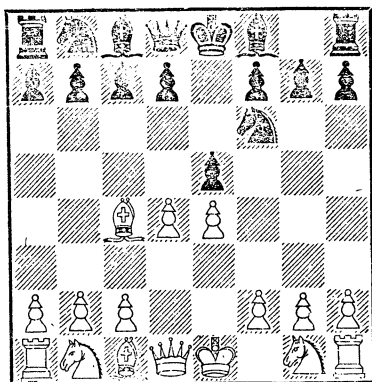
- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | d2—d4  | Фd8—d7 |
| 11. | Cc1—f4 | 0—0—0  |
| 12. | 0—0—0  | Cf8—e7 |
| 13. | Lh1—e1 | ...    |

Партия белых лучше.

Анализ рассмотренного варианта «дебюта четырех коней» показал, что взятие центральной пешки окупается, если в дальнейшем черные получают возможность захватить центр ходом d7—d5.

Рассмотрим следующее начало: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Cf8—c5. Ясно, что и здесь белые могут провести аналогичный маневр. 4. Kf3 : e5 Kc6 : e5 5. d2—d4. Продолжение 4. . . C : f2+ 5. Kp : f2 K : e5 6. d4 окажется выгодным для белых. Овладение центром важнее, чем потеря рокировки.

В «дебюте слона» после 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Kg8—



f6! на стр. 89 было рассмотрено продолжение 3. d2—d3. Однако белые могут сыграть активнее: 3. d2—d4.

Какую пешку взять черным: d4 или e4? А не лучше ли развиться ходом 3. . . Kb8—c6, защищая пешку e5?

Оказывается, что возможен любой из этих ходов:

1) 3. . . Kf6 : e4 4. d4 : e5 c7—c6! (грозило 5. Фd5) 5. Фd1—f3 d7—d5 6. e5 : d6 Ke4 : d6 или 5. Cc4 : f7+ Кре8 : f7 6. Фd1—f3+ Ke4—f6 7. e5 : f6 Фd8 : f6.

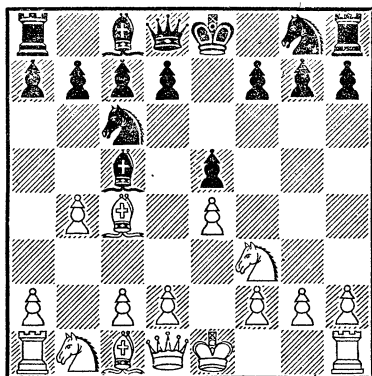
2) 3. . . e5 : d4 4. e4—e5 d7—d5! 5. e5 : f6 d5 : c4 6. f6 : g7 Cf8 : g7, и черные, сохранив лишнюю пешку, должны выиграть; или 5. Cc4—b5+ Cc8—d7! 6. e5 : f6 Cd7 : b5 7. Фd1 : d4 Фd8 : f6 8. Фd4 : d5 Cb5—c6 и затем 9. . . C : g2;

3) 3. . . Kb8—c6 4. d4 : e5 Kc6 : e5 5. Cc4—b3! (препятствуя 5. . . d7—d5 и угрожая 6. f2—f4) 5. . . d7—d6 6. f2—f4 Ke5—c6 7. Kb1—c3 Cf8—e7 8. Kgl—f3 0—0 9. 0—0. У черных несколько стесненная, но вполне прочная позиция.

Важность захвата центра настолько очевидна, что в некоторых дебютах белые предлагают жертву пешки, чтобы овладеть центром. Как уже говорилось, такие дебюты называются гамбитами. После 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 белые могут сыграть 4. b2—b4. Это начало в теории дебю-

тов называется «гамбитом Эванса».

№ 220



Смысл жертвы пешки b4 заключается в том, что на 4. Cc5 : b4 белые ходом 5. c2—c3 выигрывают важный темп и после отступления слона осуществляют захват центра посредством 6. d2—d4.

Принятие гамбита дает белым сильную атаку, особенно если черные стремятся сохранить пешку. Великий русский шахматист Михаил Иванович Чигорин одержал белыми много побед, когда его противники принимали «гамбит Эванса».

Вот как протекала одна из партий Чигорина, игранная в Гаване в 1890 г.

Чигорин

Гунсберг

- |           |          |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4  | e7—e5    |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6   |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5   |
| 4. b2—b4  | Cc5 : b4 |
| 5. c2—c3  | Cb4—c5   |

6. d2—d4 e5 : d4  
7. 0—0 d7—d6

После 7. . . dc 8. Фb3 Фf6  
9. e5 Фg6 10. К : c3 атака  
белых очень опасна.

8. c3 : d4 Cc5—b6  
9. Kb1—c3 Kc6—a5  
10. Cc1—g5 Kg8—e7

Если 10. . . f6, то 11. Cf4  
К : c4 12. Фа4+ Фd7 13.  
Ф : c4. Ход 10. . . f6 ослабил  
королевский фланг черных.

11. Cc4 : f7+! Кре8 : f7  
12. Kc3—d5 Ka5—c6  
13. Cg5 : e7 Kc6 : e7  
14. Kf3—g5+ Kpf7—g6

На 14. . . Kpg8 решает 15.  
Фb3, а на 14. . . Кре8 последует  
15. Фh5+Kг6 16. К : h7.

15. Kd5—f4+ Kpg6—f6

Черные не могут принять  
вторую предложенную белыми  
жертву фигуры: 15. . .  
Кр : g5 16. Фh5+ Кр : f4 (или  
16. . . Kpf6 17. e5+, и мат  
на следующем ходу) 17. g3+  
Кр : e4 18. Lfe1+ Кр : d4  
19. Lad1+ Krc4 20. Ле4+,  
и мат неизбежен.

16. e4—e5+ d6 : e5  
17. d4 : e5+ Kpf6 : g5  
18. Фd1—h5+ Kpg5 : f4  
19. g2—g3+ Kpf4—e4  
20. Lf1—e1+ Кре4—d4  
21. Ла1—c1!

и черным не избежать мата,  
например: 21. . . Cf5 22. Фd1+  
Cd3 23. Ле3 Kpd5 24. Фb3+  
Kpd4 25. Ф : d3 x. Чигорин,

к сожалению, не нашел хода  
21. Лас1 и вследствие даль-  
нейших ошибок проиграл эту  
партию.

Большим знатоком «гамби-  
та Эванса» был Андерсен,  
одержавший немало славных  
побед с помощью этого начала.  
Приводим одну из самых из-  
вестных партий, игранную в  
1852 г.

*Андерсен*

*Дюфрень*

1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. b2—b4	Cc5 : b4
5. c2—c3	Cb4—a5
6. d2—d4	e5 : d4
7. 0—0	d4—d3

Черные препятствуют об-  
разованию пешечной пары d4  
и e4 и не хотят развивать  
белые фигуры после 7. . .dc.  
Все же лучше 7. . . d6.

8. Фd1—b3	Фd8—f6
9. e4—e5	Фf6—g6
10. Lf1—e1	Kg8—e7
11. Cc1—a3	b7—b5

Черные жертвуют пешку,  
чтобы развить фигуры ферзе-  
вого фланга.

12. Фb3 : b5	Ла8—b8
13. Фb5—a4	Ca5—b6
14. Kb1—d2	Cc8—b7
15. Kd2—e4	Фg6—f5
16. Cc4 : d3	Фf5—h5
17. Ke4—f6+	...

Фигура жертвуется времен-  
но, поскольку открывается  
линия «е» и конь e7 окажется

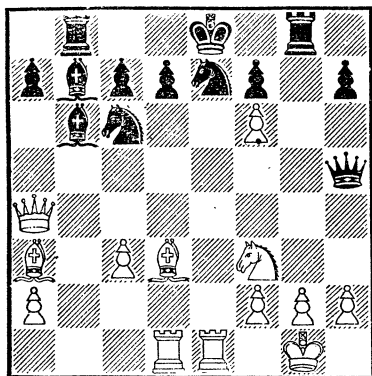
связанным. Такого рода условные жертвы часто встречаются на практике.

17. . . . g7 : f6  
18. e5 : f6 Лh8—g8

Черные могли рокировать. Однако они предпочитают играть на контратаку. Действительно, пешка g2, прикрывающая короля, легко может попасть под удар ладьи, ферзя и слона b7.

19. Ла1—d1! . . .

№ 221



Начальный ход красивой глубокой и хорошо замаскированной комбинации. Дюфрень счел его просмотром и ответил

19. . . . Фh5 : f3  
20. Ле1 : e7+ Кс6 : e7

На 20 . . . Крf8 следует 21. Ле3+ и затем 22. Л : f3.

Правильная защита заключалась в 20 . . . Крd8 21. Л : d7+ Крc8! (21 . . . Кр : d7 22. Cf5+ Кре8 23. Cd7+

Крd8 24. С : c6+ Ф : d1 25. Ф : d1+ Крc8 26. Фd7 ×) 22. Лd8+ Кр : d8! (He 22 . . . К : d8 23. Фd7+! Кр : d7 24. Cf5+ Крc6 25. Cd7 ×) 23. Ce2+ Кd4! 24. С : f3 С : f3 25. Л : d4+ С : d4 26. Ф : d4+ Крc8 27. Фd3! С : g2 28. f3 (не 28. Ф : h7 из-за 28 . . . Лb1+ 29. Ф : b1 Ce4+) 28 . . . Ch3+ 29. Крf2 Лb6 30. Ф : h7 Лg2+ 31. Крf2 Се6. Игра примерно равна.

21. Фа4 : d7+!! Кре8 : d7  
22. Cd3—f5+ Крd7—e8  
23. Cf5—d7+ Кре8—f8  
24. Ca3 : e7 ×

Начинающему шахматисту очень трудно выдержать атаку, если он будет цепляться за выигранную пешку. Поэтому, если противник предлагает гамбит, то следует или отказаться от него, или же, приняв гамбит, не стараться удержать выигранную пешку, а найти наиболее подходящий момент для того, чтобы вернуть ее и закончить развитие. В позиции на диагр. 220 возможны две системы защиты. Первая — отказ от гамбита.

4. . . . Сс5—b6!  
5. b4—b5 Кс6—a5  
6. Кf3 : e5 . . .

«Охота» за пешкой при отсталости в развитии не приводит ни к чему хорошему. Правильно 5. a4 a6 6. Кс3 d6 7. Кd5 Ca7 8. d3 с активной игрой.



6. . . . Фd8—f6!  
 7. Сс4 : f7+ Крe8—f8!  
 8. d2—d4 . . .

Если 8. Са3+, то 8 . . .  
 Ке7 9. d4 d6 10. f4 de 11. de Ф :  
 f7 12. Фd8+ Фе8 13. С : e7+  
 Крf7 14. Ф : e8 Л : e8 15.  
 Сb4 Cd7 16. a4 a6 17. ba Л : a6.  
 Три пешки за фигуру в сере-  
 дине игры недостаточны, тем  
 более, что вскоре теряется  
 пешка a4.

8. . . . d7—d6  
 9. Cf7 : g8 d6 : e5  
 10. Cg8—d5 Сb6 : d4

и черные выигрывают.

К интересным осложнениям  
 ведет другое продолжение.

6. . . . Kg8—h6

Сохраняя две угрозы — 7  
 . . . d6 и 7 . . . Cd4.

7. d2—d4 d7—d6  
 8. Сс1 : h6 g7 : h6

Лучше чем 8 . . . de 9. С : g7  
 Лg8 10. С : f7+ Кр : f7 11.  
 С : e5 Фg5 12. Kd2 Ф : g2 13.  
 Фh5+ Фg6 14. Фh4.

9. Kg5 : f7 Фd8—f6  
 10. Фd1—d5 0—0!  
 11. Kf7 : h6+ Кpg8—g7  
 12. Kh6 : g4 Сс8 : g4  
 13. Фh5 : g4+ Кpg7—h8,

и черные должны выиграть.

Вторая система — приня-  
 тие гамбита.

4. . . . Сс5 : b4  
 5. c2—c3 Сb4—a5  
 6. 0—0 d7—d6  
 7. d2—d4 Са5—b6!

Черные возвращают пешку,  
 но заканчивают развитие.

8. d4 : e5 d6 : e5  
 9. Фd1 : d8+ . . .

Заманчиво, но плохо 9  
 С : f7+ Кр : f7 10. К : e5+  
 ввиду 10. . . Крe8! 11. Фh5+  
 g6 12. К : g6 Kf6 13. Фh6 Лg8  
 14. Kf4 Ке5.

9. . . . Кс6 : d8  
 10. Kf3 : e5 Сс8—e6

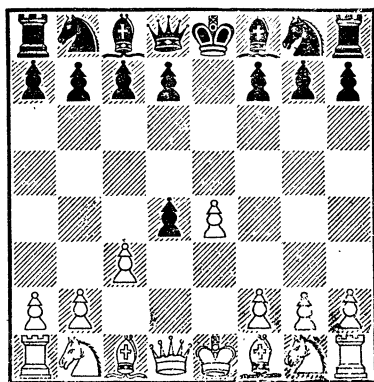
Черные заканчивают разви-  
 тие и получают несколько  
 лучшую игру, так как пешки  
 белых на ферзевом фланге  
 изолированы. Рассмотрим еще  
 один гамбит, который назы-  
 вается «центральный гамби-  
 том».

Белые

Черные

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5   |
| 2. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 3. | c2—c3 | . . .   |

№ 222



Белые могут продолжать  
 3. Ф : d4, на что последует

3. . . Кс6 4. Фе3. Они потеряли темп, но зато препятствуют временно ходу d7—d5. Черные легко добиваются равной игры, продолжая Кf6, Се7 и 0—0.

Теперь же, если черные продолжают 3. . . dc, то после 4. К : с3 они отстанут в развитии. На основании ранее изложенного лучший ход найти нетрудно, а именно:

3. . . . . d7—d5!  
4. e4 : d5 . . . . .

Хуже для белых 4. Ф : d4 de 5. Ф : e4+ Фе7 6. Cd3 Кf6 7. Ф : e7+ С : e7, и черные опережают их в развитии.

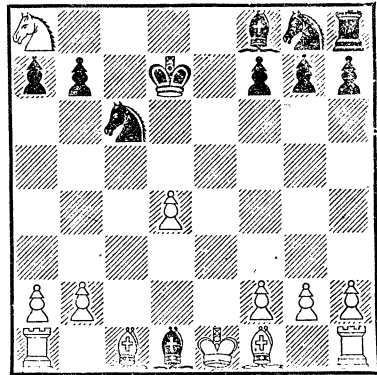
4. . . . . Фd8 : d5

Раннее введение в игру ферзя может повлечь за собой потерю времени.

5. c3 : d4 Кb8—c6  
6. Kg1—f3 Сс8—g4

Черные развиваются, создавая одновременно угрозу пешке d4. Могут ли белые сейчас продолжать 7. Кс3, нападая на ферзя? Проверим эту возможность.

После 7. Кс3 С : f3! 8. К : d5 (или 8. Ф : f3 Ф : f3 9. gf К : d4) 8 . . . С : d1 белым невыгодно играть 9. Кр:d1 ввиду 9 . . . 0—0—0, и черные уничтожают пешку d4. Поэтому им приходится продолжать 9. К : с7+ Крd7 10. К : а8 (диагр. 223).



На первый взгляд кажется, что белые добились преимущества. Действительно, они выиграли качество и пешку. Но злополучный конь белых на а8 обречен на гибель. Последует 10...Ch5 11. Cd2 Кf6 12. Сс4 Сb4 (с угрозой 13. . . Ле8+ и 13. . . Л : а8), черные получают перевосходство.

Вернемся к рассмотрению партии.

7. Cf1—e2! 0—0—0

В последнем ходе белых сохранилась ловушка, на которую часто попадают начинающие шахматисты. Если 7. . . С : f3, то 8. С : f3 Ф : d4 9. С : с6+, и черные проигрывают ферзя.

8. Кb1—c3 Фd5—a5  
9. Сс1—e3 Kg8—f6  
10. . . 0—0

Позиция черного ферзя надежна.

Игра белых несколько лучше, что явилось результатом 4-го хода черных. Вернемся поэтому к положению после 4. e4 : d5 и попытаемся найти правильное продолжение за черных.

Белые в данный момент нападают на пешку d4. Не могут ли черные напасть в свою очередь на пешку d5? Могут двумя способами: посредством 4... c7—c6 или 4... Kg8—f6. Второй ход развивает попутно фигуру, поэтому ему следует отдать предпочтение.

- |    |          |           |
|----|----------|-----------|
| 4. | ...      | Kg8—f6!   |
| 5. | c3 : d4  | Cf8—b4+   |
| 6. | Cc1—d2   | Cb4 : d2+ |
| 7. | Фd1 : d2 | 0—0!      |

Черные не торопятся с отыгрышем пешки d5, которая никуда не уйдет, зато они ввели в игру ладью и опередили противника в развитии. У них лучшая игра.

«Королевский гамбит» получается после ходов:

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | ...   |

Белые жертвуют пешку и ослабляют позицию короля. Отвлекая пешку e5, они облегчают себе ход d2—d4. Кроме того, белые рассчитывают после рокировки начать атаку по линии «f». «Королевский гамбит» ведет к интересной и сложной игре. Начинающему шахматисту и здесь можно по-

советовать одну из указанных выше систем защиты:

I. Отказаться от принятия гамбитной пешки:

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 2. | ... | Cf8—c5 |
|----|-----|--------|

Белые не могут взять на e5 из-за 3. ... Фh4+.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 3. | Kg1—f3 | d7—d6 |
|----|--------|-------|

Не опасаясь 4. fe de 5. К : e5 из-за 5... Фh4+ 6. g3 Ф : e4+ 7. Фе2 Ф : h1 8. Kg6+ Ke7 9. К : h8 Ch3, и черные выигрывают, так как конь h8 обречен на гибель.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | Cf1—c4 | Kb8—c6 |
| 5. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 6. | d2—d3  | Cc8—g4 |

и у черных хорошее развитие.

II. Принять гамбит:

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 2. | ...    | e5 : f4 |
| 3. | Kg1—f3 | Kg8—f6  |
| 4. | Kb1—c3 | d7—d5!  |
| 5. | e4—e5  | Kf6—e4  |

с удовлетворительной игрой у черных или:

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | e4—e5  | Kf6—h5 |
| 5. | d2—d4  | d7—d5  |
| 6. | Cf1—e2 | g7—g5  |

Черные переходят в контратаку. Продолжение 7. К : g5 Ф : g5 8. С : h5 Ф : g2 к их выгоде.

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 7. | 0—0    | g5—g4   |
| 8. | Kb1—c3 | Lh8—g8! |

Белые предлагали жертву фигуры, рассчитывая на 8... gf 9. С : f3 Kg7 10. К : d5, и у них сильнейшая атака.

9. Kf3—e1 Cf8—h6  
 10. Ce2—d3 . . .

Плохо 10. g3 fg! 11. С : h6  
 Фh4, и атака черных неотра-  
 зима.

10. . . . Cc8—e6  
 11. Kc3—e2 . . .

Опасно для белых 11.  
 С : h7. После 11. . . Lh8 и  
 12. . . Фh4 атака черных по  
 линии «h» должна привести  
 к победе.

11. . . . Фd8—h4  
 12. Cc1 : f4 Kh5 : f4  
 13. Ke2 : f4 g4—g3!

Если теперь 14. hg, то  
 14. . . Л : g3 15. К : e6 Ce3+!  
 У белых имеется единствен-  
 ная защита.

14. Фd1—h5! g3 : h2+  
 15. Kpg1—h1 Фh4 : h5  
 16. Kf4 : h5 Kb8—d7  
 17. Cd3 : h7 Lg8—h8  
 18. Ch7—d3 0—0—0

с равной игрой.

Разобранные выше примеры  
 показали, что попытки белых  
 простыми средствами овла-  
 деть центром при правиль-  
 ной контригре черных отража-  
 ются сравнительно легко. В  
 современных турнирах силь-  
 нейших шахматистов такие  
 дебюты, как «итальянская»,  
 «венская» партии, и такие  
 гамбиты, как «центральный»,  
 «Эванса» и «королевский»,  
 встречаются довольно редко,  
 а самыми распространенными  
 началами являются «испан-

ская партия», «ферзевый гам-  
 бит» и «сицилианская защита».  
 Рассмотрим, как ведется борь-  
 ба за центр в этих дебютах.

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	. . .

Это начало носит название  
 «испанской партии».

Следует обратить внимание  
 на то, что угроза белых вы-  
 играть пешку e5 не опасна,  
 так как после 4. С : c6 dc 5.  
 К : e5 черные отыгрывают  
 пешку двойным ударом —  
 5. . . Фd4!

Мы уже разбирали одну  
 из защит черных — 3. . . d6.  
 Рассмотрим теперь другую за-  
 щиту, которая в практике со-  
 временных турниров встре-  
 чается наиболее часто.

3. . . . a7—a6

Смысл этого хода заключа-  
 ется в том, что вынуждается  
 либо размен слона на коня  
 (это продолжение известно в  
 теории под названием «раз-  
 менный вариант испанской  
 партии»), либо отступление  
 слона на a4, откуда черные  
 в любой выгодный для них  
 момент могут оттеснить его  
 ходом пешки b7—b5.

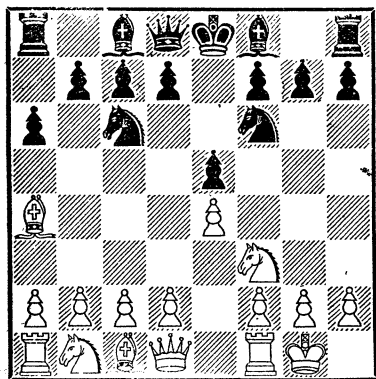
4. Cb5—a4 Kg8—f6  
 5. 0—0 . . .

У черных есть два пути:  
 взять пешку e4 или же про-  
 должать развитие. Оба пути

вполне приемлемы: Здесь, как и в «гамбите Эванса», если черные избирают продолжение, связанное со взятием пешки, им надо отрешиться от мысли всячески удерживать ее. В первую очередь черные должны стремиться быстрее закончить развитие.

Как может развиваться партия, если черные возьмут конем пешку?

№ 224



5. ... Kf6 : e4  
6. Lf1—e1 ...

Напрашивающийся, но не сильнейший ход. Правильное продолжение за белых указано дальше. По линии «е» ладья оказывает давление, но у черных находится хороший способ защиты.

6. ... Ke4—c5!

Атакуя слона и выигрывая время для развития. Ошибочно 6... d5 ввиду 7. К : e5 Cd7 8. С : c6 и затем 9. d3.

Плохо и 6... f5 ввиду 7. С : c6 dc 8. К : e5 с угрозами 9. Фh5+ или 9. d3.

7. Ca4 : c6 d7 : c6  
8. d2—d4 ...

Если 8. Л : e5+ или 8. К : e5, то 8... Ce7.

8. ... Kc5—e6  
9. Kf3 : e5 Cf8—e7  
10. Cc1—e3 0—0

Черные, закончив развитие, имеют вполне удовлетворительную игру.

На 7-м ходу белые могут сыграть иначе:

7. Kf3 : e5 Kc6 : e5  
8. Le1 : e5+ Cf8—e7  
9. Kb1—c3! 0—0

Ошибочно 9... К : a4 из-за 10. Kd5 0—0 11. К : e7+ Kph8 12. Фh5, и атака белых весьма опасна. В частности, белые угрожают красивым матом с жертвой ферзя: 13. Ф : h7+ Kp : h7 14. Лh5 ×.

10. d2—d4 Kc5 : a4  
11. Kc3 : a4 d7—d5!

и черные, по меньшей мере, добились равной игры.

В этом варианте наглядно показано, что слон белых на a4 расположен менее удачно, чем на b5.

Вернемся к диагр. 224.

5. ... Kf6 : e4  
6. d2—d4! ...

Этот ход сильнее, чем 6. Le1. Черные не могут брать пешкой на d4, так как после-

дует 7. Лел с большими неприятностями из-за связки коня.

6. . . . b7—b5  
7. Ca4—b3 d7—d5!

Возвращая пешку, черные добиваются равновесия в центре.

8. d4 : e5 Cc8—e6  
9. c2—c3 . . .

Этот ход имеет целью сохранить слона, которого черные иначе могли бы разменять посредством Kc6—a5.

9. . . . Cf8—e7  
10. Kb1—d2 0—0  
11. Cb3—c2 f7—f5  
12. e5 : f6 Ke4 : f6

Черные опередили в развитии белых и при случае могут атаковать позицию их короля. Зато у черных слабы черные поля c5 и e5. Теория дебютов считает, что шансы сторон уравниваются.

Рассмотрим теперь вторую систему, когда черные отказываются от взятия конем пешки на 5-м ходу.

5. . . . Cf8—e7  
6. Lf1—e1 b7—b5

Черным угрожал размен на c6 и выигрыш пешки e5.

7. Ca4—b3 d7—d6  
8. c2—c3 0—0  
9. d2—d4 Cc8—g4

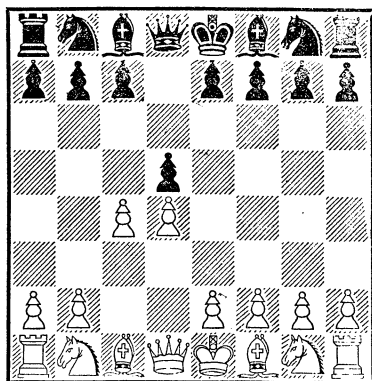
Хороший маневр. Связывая коня f3, черные создают в центре давление на пешку

d4. Поэтому белым целесообразнее вместо 9. d4 сыграть 9. h3, предупреждая связку.

*Белые* . . . *Черные*  
1. d2—d4 d7—d5  
2. c2—c4 . . .

Этими ходами начинается «ферзевый гамбит». Белые организуют атаку центра черных своей фланговой пешкой. В отличие от «королевского гамбита», где также со второго хода начинается атака центральной пешки черных, операции, которые разворачиваются в начальной стадии «ферзевого гамбита», происходят на таком участке доски, где не появляется реальной опасности для королей. «Ферзевый гамбит» относится к числу дебютов, характерных для позиционной борьбы.

№ 225



2. . . . d5 : c4

«Принятый ферзевый гамбит».

3. e2—e3 e7—e5!

Ошибочна защита гамбитной пешки 3. . . b5. 4. a4 c6 5. ab cb 6. Фf3, и черные, чтобы спасти ладью, вынуждены ходом 6. . . Кс6 отдать коня.

4. Cf1 : c4 . . .

Невыгодно 4. de Ф : d1 + 5. Кр : d1 Се6.

4. . . . e5 : d4

5. e3 : d4 Кb8—c6

Теперь обе стороны заканчивают развитие.

6. Сс1—e3 Cf8—d6

7. Кb1—c3 Kg8—f6

8. Kgl—f3 0—0

9. 0—0 Сс8—g4

Игра равна.

Белые вместо 3. e3 могут сыграть сильнее:

3. Kgl—f3! . . .

Препятствуя ходу 3. . . e7—e5.

3. . . . Kg8—f6

4. e2—e3 c7—c5!

Защита пешки c4 и здесь не оправдывается: 4. . . b5 5. a4 c6 6. ab cb 7. b3 Се6 8. bc bc 9. Ке5 Фс7 10. Фа4+ Kbd7 11. Ка3. Отдавая обратно пешку, черные начинают атаку центра.

5. Cf1 : c4 e7—e6

Если бы черные сыграли 5. . . Сg4, то могло последовать 6. С : f7+ Кр : f7 7.

Ке5+ Кре8 8. К : g4 или же 6. Ке5! Ch5 (6. . . С : d1 7. С : f7 ×) 7. Ф : h5! Фа5+ 8. Cd2 Ф : d2+ 9. К : d2 К : h5 10. С : f7+ Кpd8 11. С : h5, и черные остались без фигуры. На 7. Ке5 черным лучше ответить 7. . . Се6, однако после 8. С : e6 fe 9. Кс3 развитие черных надолго заторможено. На 5. . . Сg4 очень силен ход 6. Фb3 и на 6. . . e6 7. Ф : b7 С : f3 8. gf Kbd7 9. Кс3

6. 0—0 c5 : d4

7. e3 : d4 . . .

Взятие конем на d4 облегчило бы задачу черных, так как тогда белые снимали давление с важного центрального пункта e5.

7. . . . Кb8—c6

8. Сс1—e3 Cf8—e7

9. Кb1—c3 0—0

10. Фd1—e2 a7—a6

В «ферзевом гамбите» черным трудно развить слона с8. Ход 10. . . a6 подготавливает маневр b7—b5 и Сс8—b7. Однако этот маневр требует много времени. Лучше было 10. . . Cd7.

11. Лf1—d1 b7—b5?

Следовало играть 11. . . Фа5.

12. d4—d5! . . .

Правильное решение. Белые опередили черных в развитии. В таких случаях полезно открыть линии для

вторжения фигур. При 12. Сb3 Сb7 13. d5 ed 14. С : d5 Фс7 15. Лас1 Лас8 черные успевают ввести в игру ладьи и уравнивают партию.

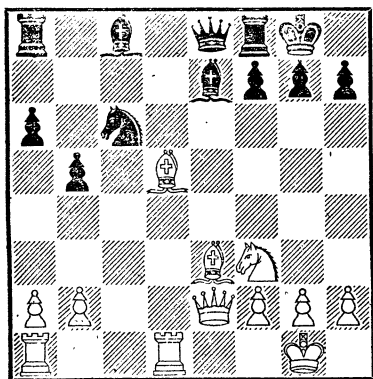
12. . . . e6 : d5

После 12. . . bc 13. dc Фс7 14. Ф : с4 черные теряют пешку.

13. Кс3 : d5 Кf6 : d5

14. Сс4 : d5 Фd8—e8

№ 226



Грозило 15. С : с6 и 15. С : f7+ и с выигрышем ферзя.

Позиция черных сейчас явно неудовлетворительна: ферзь стоит плохо, конь под ударом и связан, ладьи не участвуют в борьбе. В таких позициях противник должен искать тактический удар, который привел бы к выигрышу материала.

Напрашивается ход 15. Лас1, однако после 15. . . Сb7 16. Ке5 Лс8 черные защищались без потерь. Правильное

продолжение атаки заключается в

15. Се3—g5! . . .

Возможно и 15. Сс5.

15. . . . Се7 : g5

16. Фе2 : e8 Лf8 : e8

17. Cd5 : с6 Сс8—g4

18. Сс6 : a8,

и белые выигрывают.

Рассмотрим другое продолжение.

*Белые*

*Черные*

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

«Отказанный ферзевый гамбит».

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Сс1—g5 Cf8—e7

Белые грозили 5. С : f6, и если 5. . . Ф : f6, то 6. cd

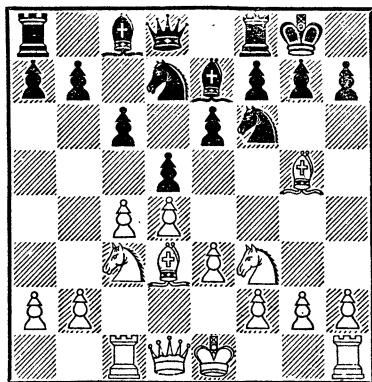
5. e2—e3 0—0

6. Kgl—f3 Kb8—d7

7. Лa1—c1 c7—c6

8. Cf1—d3 . . .

№ 227





У черных прочная, но стесненная позиция. У них трудности с развитием слона с8. Правильный метод защиты в таких позициях заключается в разменах активных фигур противника.

Заметьте следующий маневр черных:

8. . . . d5 : c4

На первый взгляд облегчает белым овладение центром в связи с возможным в будущем ходом e3—e4.

9. Cd3 : c4 Kf6—d5

Вынуждает размен слона.

10. Cg5 : e7 Фd8 : e7

11. 0—0 Kd5 : c3

12. Лс1 : c3 e6—e5!

Необходимо подорвать центр белых и дать дорогу слону.

13. Фd1—c2 e5 : d4

14. e3 : d4 Kd7—b6

15. Лf1—e1 Фе7—f6

и, развив слона, черные получают равную игру. Эта система защиты разработана Х. Р. Капабланкой.

*Белые* *Черные*

1. e2—e4 c7—c5

Так начинается «сицилианская защита». Черные первым же ходом начинают борьбу за важный центральный пункт d4.

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 . . .

Борьба за пункт d4 закончилась пока что в пользу белых. Теперь черные начинают бороться за пункты e4 и d5.

4. . . . Kg8—f6

5. Kb1—c3 . . .

Ошибочно 5. К : с6, что ведет после 5. . . bc к укреплению пункта d5.

5. . . . d7—d6

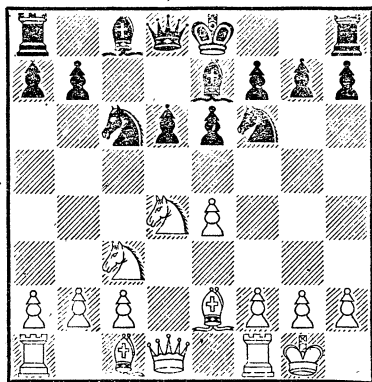
6. Cf1—e2 . . .

Если слон пойдет на b5, то после Cd7 черные освободятся посредством разменов на d4 и b5. Напрашивается ход 6. Сс4, но черные тогда ответят 6. . . e6 и затем d5.

6. . . . e7—e6

7. 0—0 Cf8—e7

№ 228



Система защиты, избранная черными, называется «шевингенской». Черные фигуры стеснены в своих движениях, расположены лишь на трех горизонталях. С другой стороны, черные могут бес-

препятственно закончить свое развитие; их пешечный за- слон на d6 и e6 защищает центральные поля d5 и e5. У черных стесненная, но прочная позиция. Начинающим шахматистам следует избегать таких систем, так как защита их требует высокой квалификации.

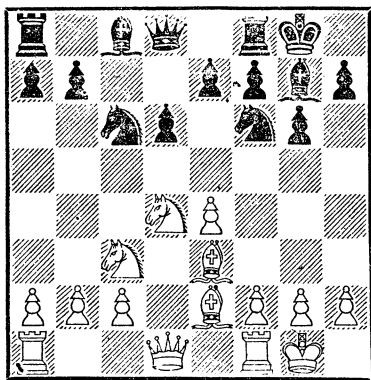
На 6-м ходу черные могли сыграть по-другому.

6. . . . g7—g6  
7. 0—0 Cf8—g7

С угрозой 8. . . К : e4 и 9. . . К : d4.

8. Cc1—e3 0—0

№ 229



Система защиты черных называется «вариантом дракона». Такое название она получила за конфигурацию черных пешек d6, e7, f7, g6, h7, которая напоминает очертания дракона. Черные подготовили контрудар в центре d6—d5, после которого они будут стоять вполне удовлетворительно.

9. Kd4—b3 Cc8—e6  
Обе стороны усилили давление на пункт d5.

10. f2—f4 Kc6—a5

Нельзя было играть 10. . . d5 из-за 11. f5, и в случае отступления слона белые выигрывают пешку d5. Черные поэтому начинают операции на ферзевом фланге — туда уже прицелились их два слона. К ним вскоре присоединится ладья после хода на c8. В противовес давлению черных белые могут приступить к атаке королевского фланга, например: 11. f5 Cc4 12. К : a5 С : e2 13. Ф : e2 Ф : a5 14. g4. Вариант «дракона» ведет к содержательной борьбе и часто встречается в соревнованиях мастеров.

Во всех рассмотренных выше началах позиция имела открытый характер. Центр находился под атакой обоих противников. Но возможны и такие дебюты, в которых центр запирается и становится неподвижным. Рассмотрим для примера «французскую защиту».

<i>Белые</i>	<i>Черные</i>
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5

Белые могут теперь взять на d5. В этом случае после 3. ed ed получается позиция, которая ничем не отличается от открытых начал.

3. e4—e5 . . .

Теперь центр заперт двумя пешечными цепями d4,e5—

у белых и f7, e6, d5 — у черных.

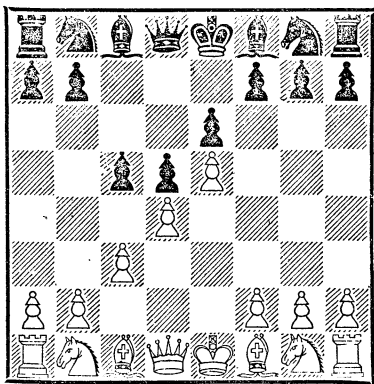
3. . . . c7—c5

Смысл этого хода понятен: черные подрывают центральную цепь белых.

4. c2—c3 . . .

Теперь пешечная цепь белых удлинилась и состоит уже из четырех звеньев: b2, c3, d4 и e5. Гроссмейстер А. Нимцович, изучавший в течение многих лет теорию закрытых партий, назвал нижнее звено цепи базой, или основанием, пешечной цепи. У белых базой цепи является пешка b2, у черных — пешка f7.

№ 230



Значение пешки e5 заключается в том, что она образует как бы клин в позиции противника и затрудняет переброску фигур с одного фланга на другой. Кроме того, она отнимает у черного коня поле f6, который с этого поля не

только атакует центральные поля, но и защищает королевский фланг.

Недостаток таких пешечных цепей заключается в том, что они могут быть «подорваны». Подрыв может быть осуществлен против любого звена; ходом 3. . . c5 черные атакуют пешку d4, а если они сыграют в подходящий момент f7—f6, то этим подорвут пешку e5.

Борьба при закрытом блокированном центре переносится на фланги и носит по сравнению с открытыми партиями медлительный характер.

4. . . . Kb8—c6  
 5. Kg1—f3 Фd8—b6  
 6. Cf1—d3 c5 : d4  
 7. c3 : d4 Cc8—d7

Грубой ошибкой было бы 7. . . K : d4? ввиду 8. K : d4 Ф : d4 9. Сb5+, и белые выигрывают ферзя. Предупредив шах на b5, черные угрожают выигрышем пешки d4.

8. Cd3—c2 Kg8—e7

Черные подводят еще одну фигуру для нападения на блокированную пешку d4.

9. b2—b3 Ke7—f5  
 10. Cc1—b2 Cf8—b4+  
 11. Kpe1—f1 . . .

Вынуждено, так как и 11. Kbd2 и 11. Kc3 приводило к потере пешки.

11. . . . h7—h5

Этим ходом черные обеспечивают своему коню сто-

янку на f5, иначе белые посредством g2—g4 могли бы прогнать его.

12. a2—a3      Сb4—e7

13.    b3—b4

Хотя белые и потеряли рокировку, но у них вполне удовлетворительная позиция. Сыграв g2—g3 и Kpf1—g2, они вскоре закончат мобилизацию своих сил. В свою очередь, черные не испытывают каких-либо затруднений в развитии.

Запирание центра может иметь место и в открытых дебютах.

При рассмотренной выше второй системе защиты в «испанской партии»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Le1 b5 7. Сb3 d6 8. c3 0—0 — после ходов 9. d4 Cg4 белые могли сыграть 10. d5, запирая центр. План черных опять сведется к подрыву цепи посредством c7—c6 или f7—f5.

В разобранном ранее варианте «итальянской партии»: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kf8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Фd8—e7 5. d2—d4 Cc5—b6 6. 0—0 d7—d6 — белые могут придать партии посредством 7. d4—d5 закрытый характер.

В одном из вариантов «французской защиты»: 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kbl—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 — белые могут придать игре открытый характер,

продолжая 5. e4 : d5. Если же они сыграют 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7, то получится закрытая позиция. Белым следует подумать об укреплении пункта e5 на случай подрыва f7—f6. Хорошо поэтому 7. f2—f4 0—0 8. Kgl—f3 c7—c5 9. Kc3—b5 Kb8—c6 10. c2—c3 и т. д.

*Белые*

*Черные*

1. e2—e4

c7—c6

Черные подготавливают движение пешки d5, но, в отличие от «французской защиты», ходом пешки «с». Недостаток хода 1. . . e6 в том, что закрывается выход слону с8. Ход 1. . . c6 оставляет свободной диагональ с8—h3, но отнимает у коня b8 лучшее поле для развития.

Начало 1. e4 c6 носит название «защиты Каро-Канн», по фамилии двух шахматных мастеров, в свое время применивших ее.

2. d2—d4

d7—d5

3. e4 : d5

...

Белые могли продолжать по-разному, например ходом 3. e5 закрыть центр. Черные ответят 3. . . Cf5!, а затем уже 4. . . e6 и избавятся от трудностей, испытываемых с развитием белопольного слона с8. Белые могли ходом 3. Kc3 защитить пешку, и тогда черные, продолжая 3. . . de 4. K : e4, придавали партии открытый характер.

3. . . . с6 : d5

4. Cf1—d3 . . .

В главе 7 было указано, что при разыгрывании дебюта надо по возможности препятствовать хорошим развивающим ходам противника. На 4. Kf3 черные ответили бы 4. . . Cf5 или 4. . . Cg4. Белые пока препятствуют этому.

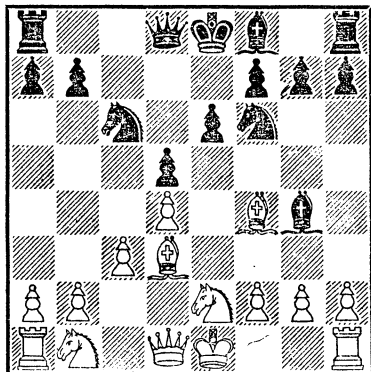
4. . . . Kb8—с6

5. с2—с3 Kg8—f6

6. Cc1—f4 Cc8—g4

Таким способом черные развили слона, не запирая его ходом e7—e6. Они могли также сыграть 6. . . g6 и затем 7. . . Cf5. Правда, белые могут разменом на f5 сдвоить черные пешки и ослабить пешечное прикрытие после короткой рокировки черных. Зато давление черных на центр усиливается, они овладевают пунктом e4. Приближение пешек к центру при разменах выгодно в большинстве случаев.

7. Kg1—e2 e7—e6



Дальше черные разовьют чернопольного слона, рокируют и получают надежную позицию.

#### У п р а ж н е н и я

1. Партия начата ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. c3. Как следует продолжать черным?

2. «Шотландская партия» начинается ходами 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4. Как продолжать черным защитой, исходя из общих принципов развития дебюта?

3. В партии были сделаны ходы: 1 d4 d5 2 c4 Kf6.

Как могут белые доказать слабость последнего хода черных?

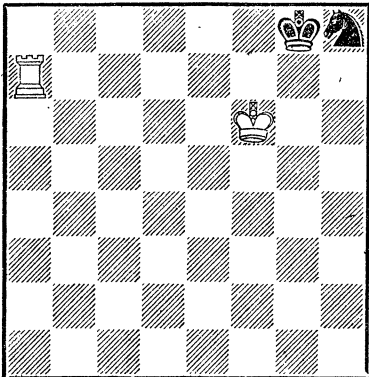
## Глава 13

### КОНЦЫ ИГР. ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ ИЛИ СЛОНА. ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

#### ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОНЯ

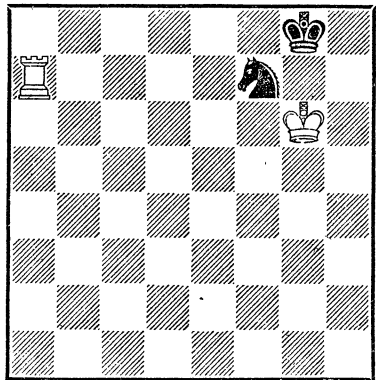
По шахматной терминологии выигрыш ладьи за коня или слона называется выигрышем качества. В середине игры и в окончаниях, где у каждой из сторон имеются пешки, перевес ладьи над слоном или конем весьма ощутителен и большей частью ведет к победе. Если же все пешки разменены, то окончание ладьи против коня или слона ничейно. Но бывают исключения.

№ 232



В позиции на диагр. 232 черные проигрывают из-за цугцванга, то есть недостатка ходов. У коня нет ни одного безопасного хода. 1. . . Kp18 ведет к мату. Черные при своем ходе теряют коня. Если очередь хода за белыми, то они передают ход черным, делая выжидательный ход, например 1. Ла7—b7.

№ 233



В позиции на диагр. № 233 черным грозит мат, и их конь

под ударом. 1. . . Kh8+ после 2. Kpf6 ведет к проигрышной позиции предыдущей диаграммы. 1. . . Kd8 теряет коня после 2. Ла8. Остается 1. . . Kf7—e5+ 2. Kpg6—f6 Ke5—g4+ 3. Kpf6—f5 Kg4—e3+ (3. . . Kh6+ 4. Kpg6) 4. Kpf5—e6. Теперь задача белых — не допустить приближения коня к королю, постепенно ограничить его движения и поймать его.

Рассмотрим несколько разветвлений.

а) 4. . . Ke3—g4 5. Ла7—a4! Kg4—h6 6. Кре6—f6 Kh6—f7 (или 6. . . Kph7 7. Лh4) 7. Ла4—a8+. Или 5. . . Kg4—f2 6. Ла4—d4! Ладья становится через клетку по диагонали от коня. Здесь она отнимает у коня поля d1, d3, e4, g4. 6. . . Kpg8—g7 7. Кре6—f5 Kf2—h3 8. Kpf5—g4 Kh3—f2+ 9. Kpg4—g3 Kf2—h1 10. Kpg3—g2, и выигрывают;

б) 4. . . Ke3—c4 5. Ла7—a4 Kc4—d2 6. Ла4—f4 (или 5. . . Kb6 6. Лb4, и конь теряется) или 5. . . Ke3 6. Ле4 Kc2 7.

Kpd5 Kpg7 8. Kpc5 Kpf6 9. Ле2 Ka3 10. Kpb4.

Если вместо 3. . . Ke3+ черные играют 3. . . Kf2, то 4. Ла3 Kpg7 5. Лf3! Kd1 6. Кре5 Kb2 7. Kpd4 Ka4 8. Лb3 и затем 9. Лb4. Еще проще 4. Лd7! (отнимая у коня поля d1 и d3) 4. . . Kh3 5. Лd2 Kpf7 6. Лg2 Кре7 7. Kpg4.

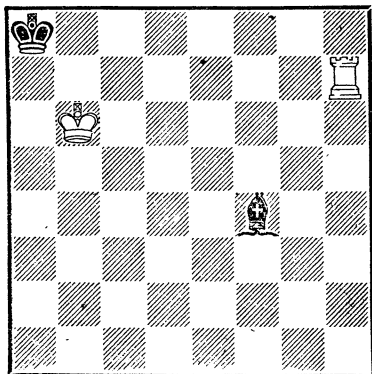
Переставим на диагр. 233 черного короля на f8. Это небольшое изменение позиции уже не дает белым выигрыша. Черные могут защититься как посредством 1. . . Kd8, так и 1. . . Kd6. Например: 1. . . Kd8 2. Kpf6 Кре8 3. Ле7+ Kpf8 4. Лd7 Кре8! (не 4. . . Kc6 5. Лd6 и т. д.), или 1. . . Kd6 2. Лd7 Ke8! 3. Kpf5 Kg7+ 4. Kpg6 Ke8.

Таким образом, даже при короле, оттесненном на край доски, в борьбе ладьи против коня ладье при правильной защите не удастся добиться успеха. Если король слабой стороны находится в центре доски, то не удастся и оттеснить его на край доски.

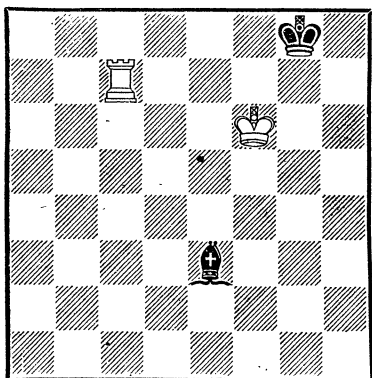
## ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

В борьбе ладьи против слона также нельзя при правильной защите оттеснить короля на край доски. Но если королю слабой стороны приходится отступать к крайней горизонтали, то безопасным является угол, противоположный цвету полей, по которым ходит слон.

На диагр. 234 угловое поле a8 белое, а слон чернополюный. Белые не могут выиграть: 1. Лh7—h8+ Cf4—b8, и во избежание пата белые должны отступить или королем; или ладьей. Не помогает и 1. Лh7—a7+ Кра8—b8 2. Ла7—e7 Kpb8—a8 (или c8) 3. Ле7—e8+ Cf4—b8.



*Ничья*



*Выигрыш при ходе белых*

При ходе белых ведет к выигрышу 1. Лf7! Черный король прижат к опасному углу. Угловое поле h8 черного цвета и слон чернополюсный. Белые побеждают при помощи известного читателю приема — двойного удара.

1. Лс7—f7! Сe3—d4+  
На любой другой ход черных следует тот же ответ.

2. Крf6—g6 . . .

Короли находятся в оппозиции, и белые угрожают ходом 2. Лf7—d7, одновременно атакая на слона и на мат. От этого маневра нет защиты, например: 2. . . Сb2 3. Лb7 Сe5 4. Ле7 Сd6 5. Ле8+ Сf8 6. Ла8, и мат на следующем ходу. Долше всего черные могут сопротивляться, продолжая:

2. . . . . Cd4—g1  
3. Лf7—f1 Cg1—h2

На Сe3, Cd4, Сс5, Сb6 следует соответственно Le1, Лd1, Лс1, Лb1.

Погоня продолжается.

4. Лf1—h1 Ch2—f4  
5. Лh1—h4 Cf4—g3  
6. Лh4—g4! Cg3—f2  
7. Лg4—g2! . . .

Этот же ход последовал бы и на 6. . . Ch2. Теперь слон черных вынужден покинуть безопасные вертикали «f», «g», «h». После 7. . . Ch4 белые выигрывают слона вскрытым шахом 8. Крh5+!

7. . . . . Cf2—d4  
8. Лg2—d2 Cd4—b6  
9. Лd2—b2 Cb6—c7  
10. Лb2—c2 Сс7—d6  
11. Лс2—с8+ Cd6—f8  
12. Лс8—d8.

При ходе черных они должны пытаться уйти из опасного угла. Сразу 1. . . Крf8



невозможно из-за мата, поэтому черные играют:

1. . . . Cf2—d4+
2. Kpf6—e6 Kpg8—f8
3. Лс7—f7+ Kpf8—g8

После 3. . . Кре8 4. Лf4 Сg7 (или 4. . . Сb4 5. Лb4) 5. Ла4 черные теряют слона.

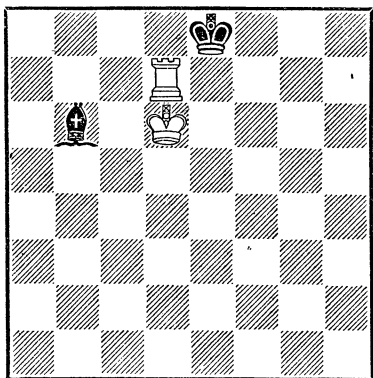
4. Лf7—d7 . . .

Если бы белым удалось перевести короля на g6, то они бы выиграли разобраным выше способом.

4. . . . Cd4—c3

Препятствуя ходу 5. Kpf6, черные достигают ничьей. Если 5. Kpf5, то 5. . . Kpf8 и затем 6. . . Кре8.

№ 236



*Ход белых. Выигрыш*

Однако в позиции Бергера (№ 236) белые при своем ходе выигрывают.

1. Kpd6—e6 Кре8—f8

Черные король уходит от опасного противостояния, так как белые грозят выиграть

ходом Лd7—b7, одновременно атакая на слона и угрожая матом.

2. Лd7—f7+ Kpf8—g8
3. Кре6—f6! . . .

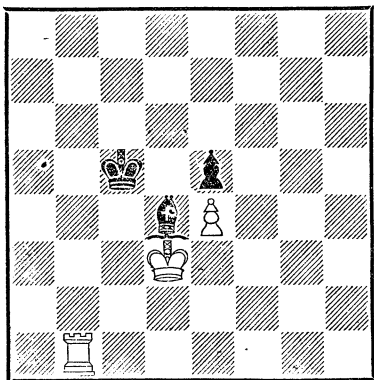
В отличие от предыдущего примера, черным не удалось помешать этому ходу, заняв слонем главную диагональ. Теперь же белые переводят короля на g6 и выигрывают, как указано выше.

Слон может иногда успешно бороться против ладьи и проходной пешки, особенно если пешка оторвана от короля. В партии П. Романовский — И. Рабинович (1924 г.) случилась следующая позиция: Kpf3, Ла4, п. g6; Kpf6, Сс1. Белые сыграли 1. Лс4 Ch6! 2. Лс6+ Kpg5!, и партия была признана ничьей ввиду неизбежного 3. . . Сg7 и 4. . . Сf6 и пешка g6 теряется. Сильнее было 1. Лg4 Kpg7 (не 1. . . Сg5? из-за 2. Л : g5) 2. Кре4 Сb2 3. Kpf5 Сс3 4. Лс4 Сb2 5. Лс7+ Kpg8 6. Kpg5 Cd4 (нельзя пускать белого короля на h6) 7. Лс4 (на 7. Kph6 черные ответят 7. . . Се3+) 7. . . Се5 (плохо 7. . . Сb2 8. Лс8+ Kpg7 9. Лс7+ Kpg8 10. Kph6, и выигрывают) 8. Ле4 Сс3 9. Ле8+ Kpg7 10. Ле7+ Kpg8 11. Kph6 Cd2+ 12. Kph5 Сс3 13. g7! Kph7! (после 13. . . С : g7 14. Kpg6 Сс3 15. Лf7 белые выигрывают, согласно предыдущему анализу) 14. Лf7! С : g7 15. Kpg5 Kpg8 16. Kpg6, и выигрыш.

В позиции: Кре3, Лh5, п. е4; Кре6, Сс7 было сыграно 1... Сб6+ 2. Крf4 Сс7+ 3. е5 Крд5 4. Лг5 Сб8! Черные в дальнейшем играют Сб8—с7—b8 и достигают ничьей, так как белые не могут усилить позицию своих фигур без потери пешки. Ошибочно было 4... Кре6 5. Кре4 Сб8 6. Лh5 Сс7 7. Лh6+ Кре7 8. Лh7+ Крд8 9. Л : с7 Кр : с7 10. Крf5, и выигрывают.

Если у каждой из сторон имеются еще пешки, то возможности сильнейшей стороны возрастают. Часто выигрыш достигается путем перехода в пешечный конец.

№ 237



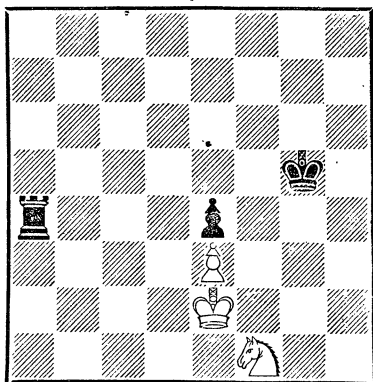
Выигрыш

1. Лb1—c1+ Крс5—d6 (1... Крb4 2. Лс4+ Крb5 3. Л : d4 cd 4. Кр : d4, и выигрывают) 2. Крд3—c4 Cd4—e3 3. Лс1—a1 Се3—d4 4. Ла1—a6+ Крд6—e7 5. Крс4—d5 Кре7—f7 6. Крд5—d6 (6. Ле6 и затем 7. Л : e5 ведет

только к ничьей, так как черные ходом Кре7 захватывают оппозицию) 6... Cd4—b2 7. Ла6—a2 Сб2—d4 8. Ла2—a3 Cd4—b2 9. Ла3—f3+ Крf7—e8 10. Крд6—e6 Кре8—d8 (10... Cd4 11. Лf1 Сб2 12. Лb1 и т. д.) 11. Лf3—f8+ Крд8—с7. Первая часть задачи решена. Король черных отрезан от важного поля e7. Остается перевести ладью на d5, не пропуская черного короля обратно на d8. 12. Лf8—a8 Cd4—c3 (12... Крс6 13. Лd8) 13. Ла8—a7+ Кре7—d8 14. Ла7—d7+! Крд8—с8 (на 14... Кре8 решает 15. Лс7) 15. Лd7—d5 и 16. Лd5 : e5.

Весь выигрывающий маневр состоял из следующих частей. Первая — перевод белого короля на активную позицию рядом с пешкой е5; вторая — оттеснение черного короля от пешки е5 и последняя — переход в пешечный конец.

№ 238

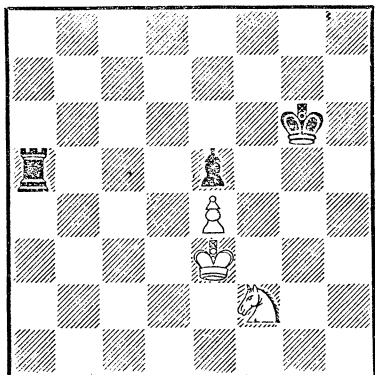


Выигрыш

По такому же методу ведется борьба и в позиции № 238.

1 . . . Крг5—g4 2. Кf1—d2

№ 239



*Ничья*

Ла4—a2 3. Кре2—e1 Ла2 : d2! 4. Кре1-: d2 Крг4—f3. Черные перешли в выигрышный пешечный конец.

Но если поднять все фигуры на один ряд выше, то позиция ничейна.

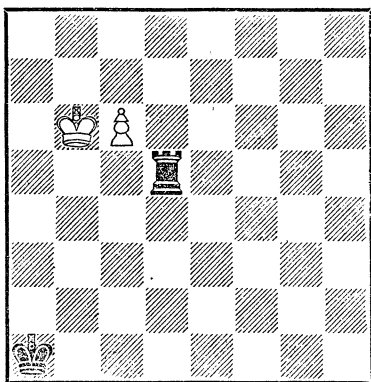
1. . . Ла5—a3+ 2. Кре3—e2 Крг6—g5 3. Кf2—d3! Ла3—a5 4. Кре2—e3 Крг5—g4 5. Кре3—f2 Крг4—h3 6. Крf2—f3 Ла5—a3 7. Крf3—e2, и ничья. Жертва качества приводит к выигрышу пешки e4, но пешечный конец все же ничейный. Нападение коня на пешку e5 приковывает или короля, или ладью к защите пешки. Черный король не имеет возможности прорваться на поле f4 или d4.

### ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

Чаще всего ладья побеждает пешку, но когда пешка близка к полю превращения, а ладья расположена неудачно, бывает что пешка оказывается сильнее ладьи. На диагр. 240 показан превосходный этюд Сааведра. После 1. с6—с7 ладья черных не может задержать пешку. Поэтому черные отвечают 1 . . . Лd5—d6+ 2. Крb6—b5! (на 2. Крb7 следует 2. . . Лd7, а на 2. Крс5— 2.Лd1!) 2. . . Лd6 d5+ 3. Крb5—b4 Лd5—d4+ 4. Крb4—b3 Лd4—d3+ 5. Крb3—c2. Теперь как будто сопротивление черных сломлено и на доске появится белый ферзь. Окончание ферзь

№ 240

Сааведра



*Выигрыш при ходе белых*

против ладьи выигрывается сильнейшей стороной без особых трудностей, как будет по-

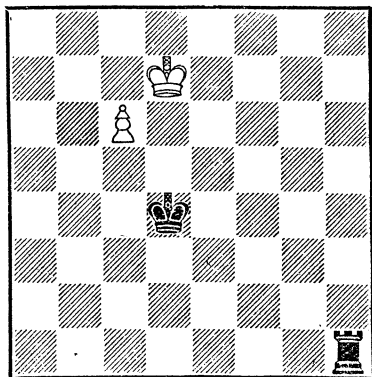
казано в дальнейшем. Однако у черных находится остроумная защита: 5. . . Лd3—d4!! Если теперь 6. с7—с8Ф, то 6. . . Лd4—с4+! 7. Фс8 : с4, и черным пат, а если 6. Крс2—с3, то 6. . . Лd4—d1 7. Крс3—с2 Лd1—d4. Но следует новая эффектная комбинация: 6. с7—с8Л!! Белые хотят заматовать черного короля, попавшего в окружение на поле а1. 6. . . Лd4—а4 7. Крс2—b3!, и черные, ввиду угрозы мата, теряют ладью. Напишите решение этюда, не передвигая фигур на доске.

В рассмотренном этюде черные проиграли, так как ладья стояла слишком близко к пешке с6, а затем к королю d4. Плохую позицию занимал черный король. Если его переставить на b1, то после 1. с7 вело к ничьей не только 1. . . Лd6+; но и 1. . . Лd2 2. с8Ф, и ладья преследует короля шахами на полях а2, b2 и с2. Если на диагр. 240 переставить черную ладью на d1 или h5, то белые достигают ничьей. Одна ладья не сможет одолеть пешку, поддержанную королем. После 1. с6—с7 Лd1—с1 2. Крb6—b7 черным придется отдать ладью за пешку. Черный король играл роль статиста. Если пешка при движении вперед задерживается королем сильнейшей стороны, то выигрыш не вызывает сомнений. Переставим на диагр. 240 черного короля с а1 на d8, и белым в по-

ру сдаваться. 1. с6—с7+ Крd8—с8 и затем 2. . . Лd5—d7 или 1. Крb6—b7 Лd5—с5 2. Крb7—b6 Лс5—с1 3. Крb6—b7 Лс1—b1+ 4. Крb7—a7 Крd8—с7.

Партнер, имеющий пешку, может рассчитывать на ничью только в том случае, когда король противника находится далеко и не может задержать пешку спереди или приблизиться к ней вплотную. Рассмотрим несколько примеров.

№ 241



Ход черных. Ничья

Черные выиграли бы, если бы их король стоял на а5. После 1. . . Кра5—b6 пешка задержана и в случае 1. . . с6—с7 теряется после 2. Лh1—h7+. Черные делают попытку приблизить короля к пешке.

1. . . . Крd4—с5 (или d5)
2. с6—с7 Лh1—h7+
3. Крd7—d8 Крс5—d6

Если теперь белые ставят на с8 ферзя, то получают мат,

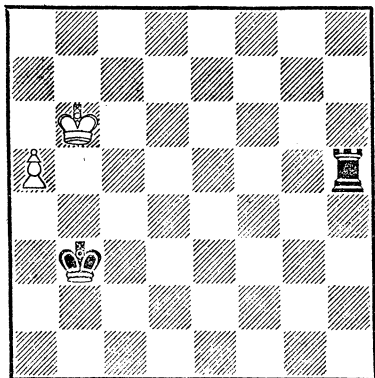
а если ходит король, то теряется пешка с7. Все же у белых есть спасающая защита.

4. c7—с8K+!

и получается ничейная позиция диагр. 233 (король на f8).

Вспомним борьбу ладьи против коня, разобранную на диагр. 232. Там было доказано, что конь на угловом поле не спасает черных. Поэтому метод атаки ладьей пешки с фланга ведет к успеху, если пешка ладейная.

№ 242



Ход черных. Выигрыш

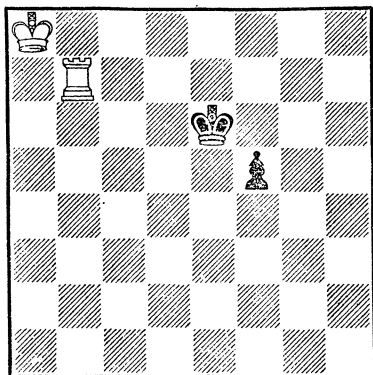
1... Kpb4 2. a6 Lh6+ 3. Kpb7 Kpb5 4. a7 Lh7+ 5. Kpb8 Kpb6 6. a8K+ Kpc6, и конь теряется.

Проанализируем позицию на диагр. 243 как при ходе черных, так и при ходе белых.

А

1. ... Kpe6—d5!  
Возможно и 1... Kpe5.

№ 243



Выигрыш только при ходе белых

Как будет показано, 1... f5—f4 ведет к поражению черных.

2. Lb7—f7 Kpd5—e4
3. Кра8—b7 f5—f4
4. Kpb7—c6 f4—f3
5. Kpc6—c5 Kpe4—e3
6. Kpc5—c4 f3—f2
7. Kpc4—c3 Kpe3—e2
8. Lf7—e7+ Kpe2—f3

Возможно и 8... Kpd1, но не 8... Kpf1? 9. Kpd2 Kpg2 10. Lg7+ Kpf3 11. Lf7+ Kpg2 12. Kpe2, и белые выигрывают.

9. Kpc3—d2 f2—f1Ф
10. Ле7—f7+, и ничья.

Б

1. Кра8—a7? Kpe6—d5!

Очень важно воспрепятствовать приближению белого короля. После 1... Kpe5 2. Kpb6 f4 3. Kpc5 f3 4. Kpc4 Kpe4 5. Ле7+ Kpf4 6. Kpd3

Крg3 7. Кре3 белые выигрывают.

2. Лb7—b4 . . .

Или 2. Лf7 Кре4 3. Крb6 f4 4. Крс5 f3 5. Крс4 (или 5. Ле7+ 6. Крд3!) 5. . . Кре3 6. Крс3 f2 7. Крс2 Кре2 8. Ле7+ Крf3, и ничья.

2. . . . Крд5—e5  
3. Кра7—b6 f5—f4  
4. Крb6—c5 f4—f3  
5. Крс5—c4 f3—f2  
6. Лb4—b1 Кре5—e4  
7. Крс4—e3 Кре4—e3  
и 8. . . Кре3—e2 с ничьей.

Первый ход белых был ошибочен. К победе вело

1. Лb7—b5! . . .

Не пропуская черного короля в 5-й ряд, белые косвенно задерживают движение пешки в ферзи.

1. . . . f5—f4  
2. Кра8—b7 f4—f3

Пешка далеко оторвалась от короля и теряется. Белые могут сразу продолжать 3 Лb3 f2 4. Лf3, а могут и не торопиться.

3. Крb7—c6 f3—f2  
4. Лb5—b1 Кре6—e5  
5. Лb1—f1 . . .

Если черные не сразу двигают пешку, а сначала переводят короля на g5, то тем временем белый король приближается к пешке, например: 1. . . Крf6 2. Крb7 Крг5 3. Крс6 Крг4 4. Крд5 f4 5. Кре4 f3 6. Лf5 и т. д. На основании анализа разобран-

ных примеров можем прийти к следующим выводам.

Король и ладья выигрывают против короля и пешки в следующих случаях:

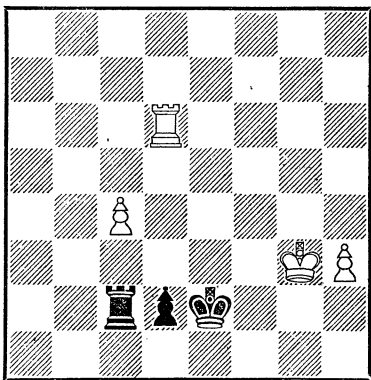
1) когда король сильнейшей стороны задерживает пешку спереди;

2) когда король слабой стороны отрезан ладьей от поля превращения пешки: белый король — по 4-й горизонтали, черный — по 5-й горизонтали;

3) когда королю сильнейшей стороны удается подойти к пешке сбоку.

Королю слабой стороны следует препятствовать приближению к пешке короля противника. Покажем значение этого правила на двух примерах.

№ 244



Позиция на диагр. 244 встретилась в армейских соревнованиях в партии Д. Шустов — П. Слостенин. Последовало:

1. Крг3—g4! . . .

Король стремится вперед, чтобы поддержать движение пешки «h» и не быть отрезанным по 4-й горизонтали. Кроме того, черные грозили маневром 1... Лс3+ 2. Кpg4 Лd3!, и пешка проходит в ферзи. Недостаточно 1. Леб+ Кpd1 2. Кpg4 Л : с4+ 3. Кpg5 из-за 3. . . Лd4! с угрозой 4. . . Крс2 5. Лс6+ Кpd3.

1. . . . Лс2 : с4+
2. Кpg4—g5 Лс4—с3

На 2. . . Лс5+ белые отвечают 3. Кpg4!, но не 3. Кpg6 из-за 3. . . Лс6! 4. Л : с6 d1Ф Черные грозят 3. . . Лd3, поэтому белые должны немедленно отдать ладью за пешку.

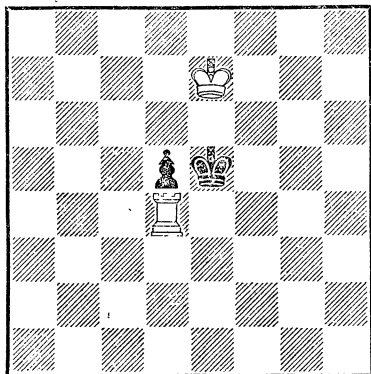
3. Лd6 : d2+ Кре2 : d2
4. h3—h4 Кpd2—e3
5. h4—h5 Лс3—с5+
6. Кpg5—g4! . . .

Единственный правильный ответ. После 7. Кpg6 Кpf4 8. h6 Лс6+ 9. Кpg7 Кpg5 10. h7 Лс7+ 11. Кpg8 Кpg6 получается выигрышное окончание (диагр. 232).

6. . . . Кре3—e4
- Или 6. . . Лс7 7. Кpf5.
7. h5—h6 Кре4—e5
8. h6—h7 Лс5—с8\*
9. Кpg4—g5 Кре5—e6
10. Кpg5—g6 Кре6—e7
11. Кpg6—g7

Ничья.

На диагр. 245 представлен остроумный этюд Р. Рети. Белая ладья должна отступить. Ходы 1. Ла4 или 1. Лh4 ведут к ясной ничьей по



Выигрыш при ходе белых

образцу диагр. 243. Очевидно, надо отступить по линии «d». Напрашивается ход 1. Лd4—d1, однако после 1. . . d5—d4 белым не удастся приблизиться королем к пешке, например: 2. Кре7—d7 Кре5—d5! 3. Кpd7—c7 Кpd5—с5! 4. Крс7—b7 Крс5—с4 5. Кpb7—с6 d4—d3 6. Крс6—d6 Крс4—с3 (хорошо и 6. . . Кpd4) 7. Кpd6—e5 d3—d2 8. Кре5—e4 Крс3—с2 с ничьей. Белые опоздали на один ход.

К выигрышу ведет тонкий ход.

1. Лd4—d2! . . .

Возможно и 1. Лd3,

1. . . . d5—d4
2. Лd2—d1! . . .

Теперь черные попали в цугцванг. Если черный король повернет вправо, то белый пойдет в обход с левой стороны и наоборот.

2. . . . Кре5—d5

### 3. Кре7—d7! . . .

Немедленный обход был бы ошибочен: 3. Крf6 Кре4! и ничья.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. . . .   | Крд5—e4 |
| 5. Крд7—с6 | d4—d3   |
| 6. Крс6—с5 | Кре4—e3 |
| 7. Крс5—с4 | d3—d2   |
| 8. Крс4—с3 |         |

и, белые выигрывают.

#### У п р а ж н е н и я

1. Какой ход белых обеспечивает им ничью в позиции: Крf4, Кг5, п. f5; Крд5, Ла7, п. f7?

2. Найдите все 3 этапа выигрывающего маневра белых в позиции: Крf3, Ла5, п. f4; Крг6, Cd3, п. f5.

3. Чем закончится борьба в позиции: Крс4, п. b4; Крс2, Лh2? Ход черных. Решите это упражнение, сначала передвигая фигуры, а затем не передвигая фигур.

4. В позиции: Кре5, п. d5, Кра2, Лh8 — черным, для того чтобы задержать пешку, необходимо попасть королем на поле с7. Рассчитайте, не передвигая фигур, успеют ли они при своем ходе вовремя осуществить этот маневр.

5. Дана позиция: Крс7, п. b7; Крс5, Лг5. Ход черных. Каков будет результат?

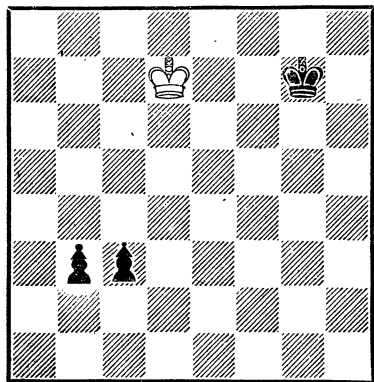
6. Найдите правильный ход белых и путь к выигрышу в позиции: Кре7, Лf1; Крf5, п. f4.

7. В позиции: Крb6, п. a6; Крд6, Лh1 ход белых. Найдите, каким путем они добиваются ничьей.

### ЛАДЬЯ И ЛЕГКИЕ ФИГУРЫ ПРОТИВ ПЕШЕК

Далеко продвинутые две связанные пешки — большая сила. На диагр. 246 пешечная пара достигла 3-й горизонтали. Оба короля далеки от пешек и не участвуют в борьбе.

№ 246



На помощь белому королю добавим ладью, или слона,

или коня. Поставим каждую из этих фигур на любое поле, кроме тех, с которых они сразу могут взять одну из пешек. Пешки окажутся сильнее.

Поставим белую ладью на h4. На 1. Лh4—h3 последует 1. . . b3—b2 (или 1. . . c3—c2) 2. Лh3—h1 c3—c2. На 1. Лh4—c4 черные могут ответить или 1. . . c3—c2, а затем 2. . . b3—b2 или 1. . . b3—b2 2. Лc4—b4 c3—c2.

Поставим белого коня на f4. Если 1. Кf4—e2, то 1. . . c3—c2 и затем 2. . . b3—b2.

Поставим белого слона на f3. На 1. Cf3—d5 черные ответят 1. . . c3—c2, но не 1. . . b3—b2 из-за 2. Cd5—e4, и пешки задержаны.

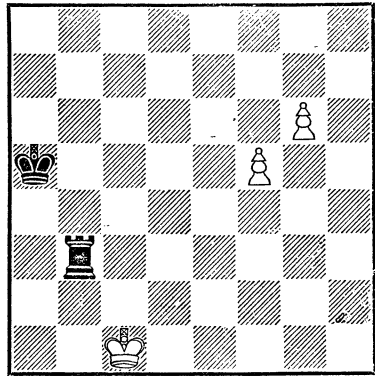
Но если поставить белого короля на e1, то после 1.



Крe1—d1 пешки задерживаются: 1...c3—c2+ 2. Крd1—d2 (или c1) или 1...b3—b2 2. Крd1—c2. Король в борьбе против пешек оказался сильнее ладьи.

На диагр. 247 белые при своем ходе выигрывают путем 1. f6 или 1. g7. При ходе черных они играют 1...Лg3! 2. Крd2 Лg5 3. Кре3 Л:f5 4. Кре4 Лg5, и обе пешки погибли.

Если заменить ладью b3 слоном на a4, то после 1. Са4—e8 обе пешки задерживаются: 1...g6—g7 2. Се8—f7. Той же цели можно добиться

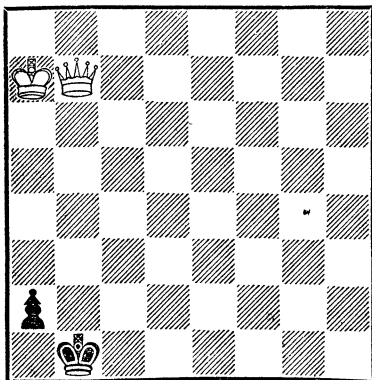


и конем b8: 1...Кb8—d7 2. g6—g7 Кd7—f6.

### ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Как было доказано в главе 3, ферзь выигрывает против пешек «b», «d», «e», «g» и делает ничью против пешек «a», «c», «f», «h», поддержанных королем и находящихся на предпоследней горизонтали.

№ 248



Из этого правила имеются исключения.

На диагр. 248 правильный ход черных 1...Крс2 (или c1). Но если черные сыграют на пат 1...Кра1, то белым удастся приблизить короля.

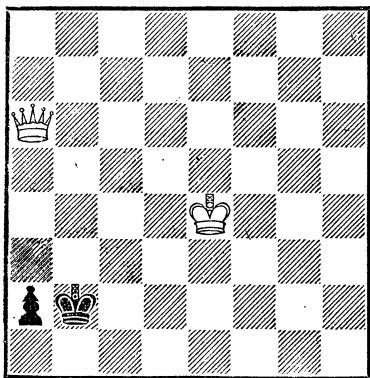
1...Крb1—a1? 2. Кра7—b6! Кра1—b2 3. Крb6—a5+ Крb2—c1 4. Фb7—h1+ Крc1—b2 5. Фh1—g2+ Крb2—b1 (на 5...Крb3 следует 6. Фg7! и 7. Фa1), и теперь белые выигрывают следующим способом: 6. Кра5—a4 (или b4) a2—a1Ф+ 7. Кра4—b3 и, несмотря на равенство сил, черные не могут спастись от мата.

Анализ позиции диагр. 248 показывает, что выигрыш белых обеспечен при положении

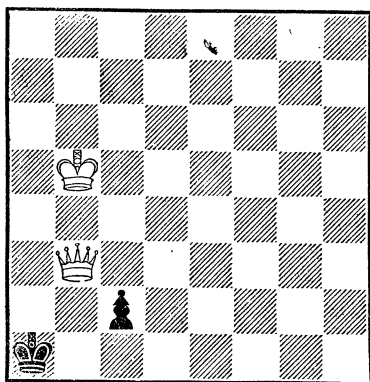
их короля на расстоянии двух ходов от поля b3, т. е. на полях a5, b5, c5, d5, d4.

При положении короля на e4 выигрыш также достигается, но другим способом.

№ 249



№ 250



### КОНЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

На стр. 96 уже были приведены примеры слабости ладейных пешек и даны пози-

1. Фа6—e2+ Крb2—b1 (или 1. . .Крb3 2. Фd1 Крb2 3. Фd2+ Крb1) 2. Кре4—d3! a2—a1Ф 3. Фе2—c2 ×.

Казалось бы, на диагр. 250 белые выигрывают посредством маневра, показанного в позиции 248, то есть ставят ферзя на e2, а короля на b3. Появившийся на c1 ферзь не поможет спастись от мата.

1. Фb3—e3 Кра1—b2 2. Фе3—e2, и если черные ответят 2. . .Крb2—b1, то 3. Крb5—b4 c2—c1Ф 4. Крb4—b3, и белые выигрывают. Черных спасает тонкий ход 2. . .Крb2—a1! Теперь после 3. Крb4 c1Ф 4. Крb3 у черных есть спасительный шах 4. . . Фb1+. 3. Фе2—d2 Кра1—b1, и белым не удастся приблизить короля.

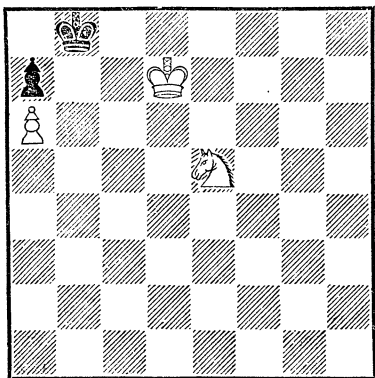
Против слоновой пешки ферзь выигрывает только тогда, когда король сразу попадает на b3 или d2, то есть находится на полях a4, b4, c4, d3, e3, e2, e1.

Приближать своего короля к королю и пешке противника нужно осторожно. В позиции: Кра4, Фе2, Крb1, п. c2 — выигрывает. 1. Кра3! c1Ф+ 2. Крb3. Неправильной ошибкой явилось бы для белых 1. Крb3? c1К+ и 2. . .К : d2.

ции, когда конь и ладейная пешка не могут одолеть короля.

На диагр. 251 показана еще одна ничейная позиция. Можно запереть черного короля в углу, но это приведет к пату. Сделаем другую попытку.  
1. Крd7—с6 Крb8—а8 2.

№ 251

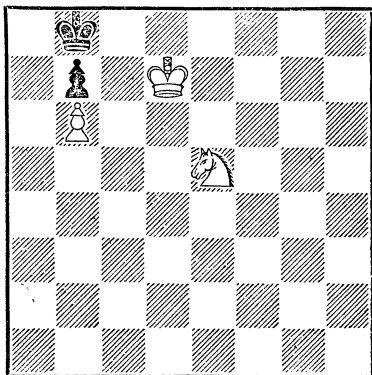


Ничья

Ке5—f7 Кра8—b8 3. Кf7—d6 Крb8—а8 4. Кd6—b5 Кра8—b8 5. Кb5—с7 Крb8—с8. Для выигрыша белым необходимо удалить черного короля на d8 и проникнуть королем на b7. Но это — невыполнимая задача, поэтому окончание ничейное.

Позиция на диагр. 252 похожа на предыдущую, однако результат другой. И здесь белые могут перевести коня на с7, короля на d6 и удалить черного короля на с8, но также ничего не добьются. К победе ведет другой маневр: 1. Крd7—d8 (не сразу 1. Кс6+ bс 2. Кр : с6 Крс8, ничья) 1...Крb8—а8 2. Ке5—с6! b7 : с6 3. Крд8—с7, и мат в 3 хода.

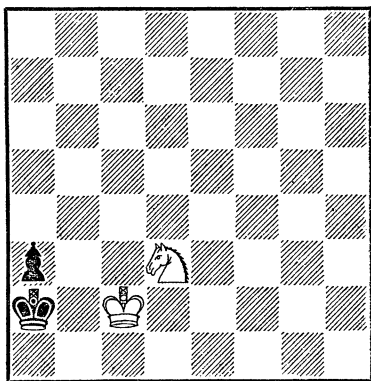
№ 252



Белые выигрывают

Положение короля, запертого в углу своей же пешкой, настолько невыгодно, что иногда удается дать мат одним конем.

№ 253

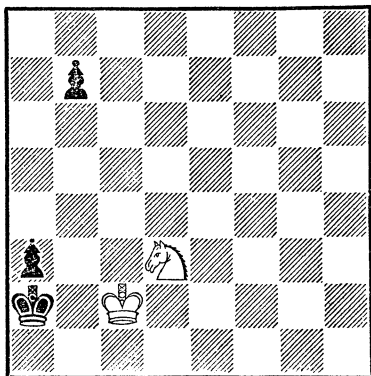


Если на диагр. 253 ход за черными, то после 1... Кра2—а1 2. Кd3—с1! белые вынуждают ответ 2...а3—а2 и затем матуют черного короля 3. Кс1—b3 ×.

При ходе белых этот маневр не достигает цели: 1. Кd3—

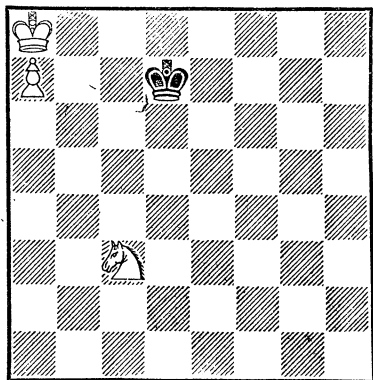
с1 + Кра2—a1, и у белых нет полезного хода. К мату ведет 1. Kd3—b4+! Кра2—a1 2. Kрс2—с1! а3—а2 3. Kb4—с2 ×.

№ 254



У черных две пешки, тем не менее белые матуют не позднее шестого хода. Найдите решение.

№ 255



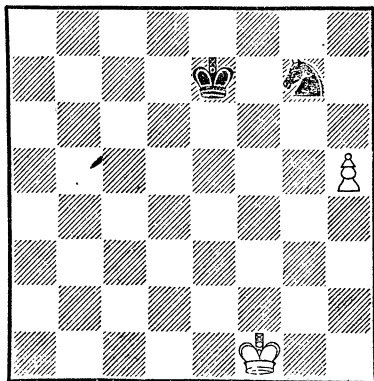
Любопытна позиция на диагр. 255. Черные могут запереть белого коня в углу ходом 1... Kрс7 или 1... Kрс8. Который из них пра-

вилен? После 1... Kрс8 2. Kb5 или 2. Kd5 черный король должен освободить из заточения белого короля, и пешка «а» проходит в ферзи. Поэтому черные играют 1... Kрд7—с7!, ставя короля на поле того же цвета, на котором стоит в данный момент конь. 2. Кс3—b5+ Kрс7—с8 3. Kb5—d6+ Kрс8—с7.

Могут ли белые выиграть темп, маневрируя конём? При каждом ходе конь меняет цвет поля. Через четное количество ходов он будет на черном поле, через нечетное — на белом. Но и король при ходах Kрс7—с8—с7 таким же образом меняет цвет поля. Поэтому после 1... Kрс7 ничья.

Невыгодность ладейных пешек была продемонстрирована на примере многих окончаний. Все же в одном случае ладейная пешка опаснее других. Конь у края доски теряет значительную долю своей подвижности, поэтому ему труд-

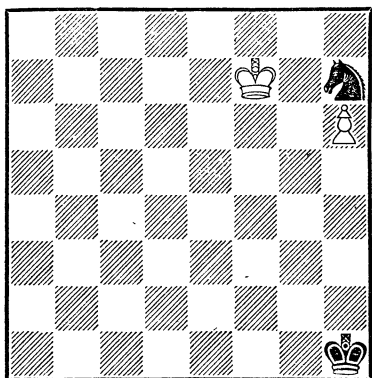
№ 256



но бороться против ладейной пешки.

На диагр. 256 у черных конь, их король находится в квадрате пешки, тем не менее после 1. h5—h6! пешка проходит в ферзи. Конь легко бы задержал в аналогичной позиции любую другую, не ладейную, пешку.

№ 257



Ничья

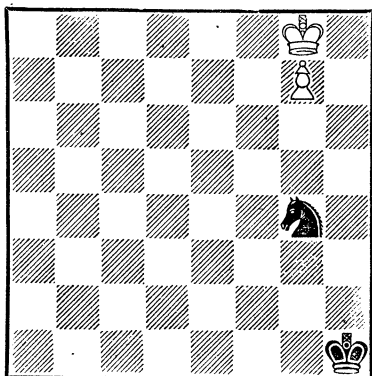
На диагр. 257 конь единственными ходами успевает задержать пешку. Позиция имеет большое практическое значение.

1. Kpf7—g7 Kh7—g5 2. Kpg7—g6 Kg5—e6! Возможность двойного удара Kf8+ после 3. h7 спасает черных. 3. Kpg6—f6 Ke6—f8 4. Kpf6—f7 Kf8—h7 5. Kpf7—g7 Kh7—g5 и т. д.

Следующий пример показывает, что борьба коня против пешек «b» и «g» также связана с трудностями.

1. Kg4—f6+ Kpg8—f7 2. Kf6—g4 Kpf7—g6! (не 2. g8Ф

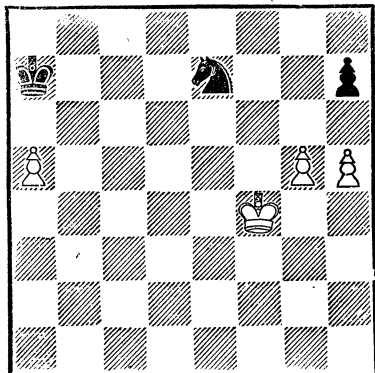
№ 258



из-за 2. . .Kh6+) 3. Kg4—e5+ Kpg6—g5 (можно и 3. . . Kpf6) 4. Ke5—f7+ Kpg5—h5, и выигрывают. Или 1. Kg4—h6+ Kpg8—h7 2. Kh6—g4 Kph7—g6 и т. д.

Путь к спасению черных заключается в передаче хода белым. Конь на поле g4 занимает выгодное для защиты поле, и его не следует трогать с места. Поэтому черные делают выжидательный ход 1. . .Kph1—h2 2. Kpg8—f7 (на 2. Kph8 следует 2. . .Kf6, а на 2. Kpf8—2. . .Kh6 3. Кре7 Kf5+) 2. . . Kg4—h6+ 3. Kpf7—g6 Kh6—g8 4. Kpg6—h7 Kg8—e7 (возможно и 4. . . Kf6+ 5. Kpg6 Kg8) 5. Kph7—h6 Ke7—f5+, и ничья.

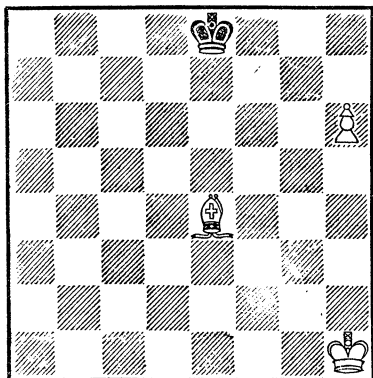
Позиция на диагр. 259 встретилась в партии Петросян — Геллер (Амстердам, 1956 г.). Черный король занят пешкой a5, а один конь e7 не может задержать движение белых пешек «g» и «h». После-



довало 1. . . Кра7—а6 2. Крf4—е5 Краб : а5 3. Кре5—е6, и черные сдались. Если 3. . . Кg8, то 4. Крf7, а на 3. . . Кс6 решает 4. g6 hg 5. h6 (или hg) 5. . . Кd4+ 6. Крf6!

Как было показано на стр. 96, ладейная пешка не выигрывает даже с помощью слона, если слон белополюсный; а угловое поле черное, если угловое поле белое, а слон чернопольный.

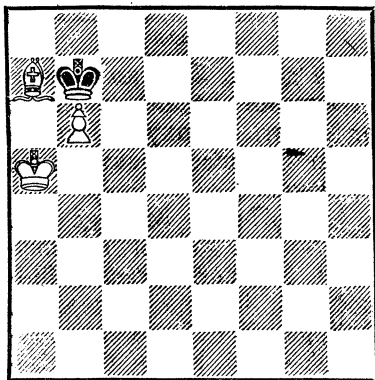
№ 260



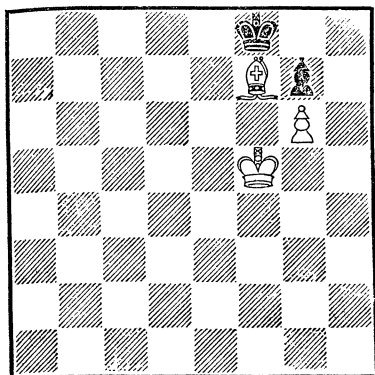
Черный король на диагр. 260, естественно, стремится к безопасному угловому полю. Однако 1. . . Кре8—f8? ошибочно ввиду 2. Се4—d5! Крf8—e7 3. h6—h7. Правильно 1. . . Кре8—f7!, на что белые делают попытку отрезать королю доступ к полю. h8. 2. Се4—h7! Крf7—f6! (угрожая 3. . . Кpg5) 3. Ch7—g8 (3. Cd3 Крf7 ведет к повторению ходов) 3. . . Крf6—g6 4. h6—h7 Кpg6—g7, и ничья. Если переместить белого короля на h3, то после 2. . . Крf6 3. Кpg4 Крf7 4. Кpg5 Крf8 5. Кpg6 Кре7 6. Кpg7 белые проводят пешку в ферзи.

На диагр. 261 и 262 показаны две ничейные позиции со слонem и коневой пешкой.

№ 261



В первой единственная попытка белых 1. Сb8 Кр : b8 2. Краб Кра8 ведет к ничейному окончанию, во второй белые могут добиться только пата.



У п р а ж н е н и я

1. Могут ли белые спастись в позиции: Крг7, п. f7; Крг4, Фd7?
2. Найдите выигрыш белых в позиции: Кре5, Лh2; Крb1, пп. a3, b7.
3. Найдите, каким способом черные добиваются ничьей при своем ходе в позиции: Крb6, Се6, п. g5; Крс3, п. g7.

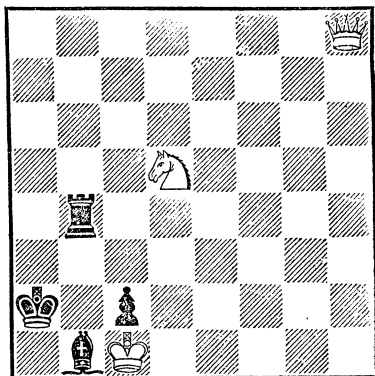
4. Кто победит в позиции: Кре3, пп. b5, c6; Крh2, Лс2? Ход черных.

5. Могут ли черные спастись при своем ходе в позиции: Крb8, Фf8, Кb7, п. a7; Крд7, Фс3?

6 Решите задачу С. Лойда.

№ 263

С. Лойд



*Белые начинают и дают мат в 3 хода*

## Глава 14

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Статистика шахматных состязаний показывает, что ладейные окончания встречаются чаще других. Поэтому изучение их повышает квалификацию начинающего любителя.

Ладейные окончания часто переходят в окончание — ладья против пешки, разобранное в главе 13. Если читатель не усвоил полностью указанный материал, то автор советует вновь его проработать, решить все упражнения и только тогда перейти к изучению ладейных окончаний.

Каковы свойства ладьи? Ладья — фигура дальнобойная. Поставим черного короля на e8, белую ладью на a1 и начнем преследовать короля шахами.

1. Le1+ Kpd7 2. Ld1+ Kрс6 3. Лс1+ Kpd5 4. Ld1+ Kрс4 5. Лс1+ Kрb3 6. Лb1+ Kрс2. Королю пришлось совершить прогулку через всю доску, прежде чем он избавился от шахов ладьи. Белые

могли шаховать и по горизонтали: 1. Ла8+ Kpd7 2. Ла7+ Kрс6 3. Ла6+ Kрb7. В первом случае ладья шесть ходов преследовала короля, во втором — только три хода. Чем дальше ладья находится от атакуемого объекта, тем атака ее эффективнее. В этюде Сааведра (диагр. 240) ладья стояла слишком близко к пешке, и поэтому ее дальнобойность была утеряна и она не смогла задержать движение пешки.

Ладья отличается от других фигур тем, что ее подвижность одинакова, независимо от того, где она находится. Конь в углу имеет 2 хода, в центре — 8 ходов. У ладьи всегда 14 ходов, стоит ли она на a1 или на e5.

Рассмотрим простейший ладейный эндшпиль — ладья с пешкой против ладьи.

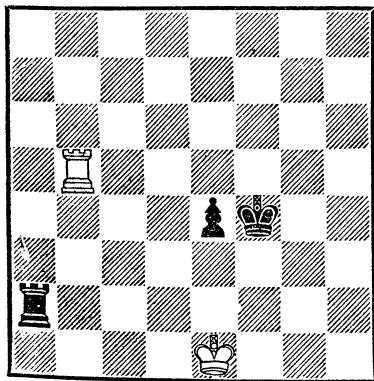
Как читателю уже известно из предыдущих глав, перевес в пешку не обеспечивает еще победы в пешечных концах.



Таково же положение и в ладейных окончаниях. Перевес в пешку далеко не всегда ведет к выигрышу. Исход борьбы зависит от того, удастся ли пешку провести в ферзи. Слабейшей стороне следует всячески препятствовать такому превращению. Как было указано на стр. 190, король больше всего подходит для борьбы против проходных пешек. Для того чтобы король мог принять участие в торможении движения пешки, он должен находиться на вертикали пешки или на соседней вертикали. В этом случае защита облегчается. Если же король слабейшей стороны отрезан неприятельской ладьей от поля превращения пешки и вся тяжесть борьбы падает на ладью, то движение пешки вперед большей частью приводит к победе.

Первый, благоприятный для защиты случай показан на диагр. 264.

№ 264



Король находится на поле превращения пешки. Умышленно мы взяли позицию, в которой атакующая сторона добилась серьезного успеха. Король белых находится на краю доски, ладья черных господствует на предпоследней горизонтали и пешка грозит двинуться вперед. И все же, как впервые доказал сильнейший мастер XVIII столетия француз Филидор, белые достигают ничьей.

Предложенная Филидором защита кажется на первый взгляд странной.

1. Лб5—b3! . . .

Белые не принимают никаких попыток помешать движению пешки вперед. Глубокий смысл хода Филидора заключается в следующем: белые выжидают, пока черные сделают ход e4—e3. Если они сразу сыграют 1. Лb5—b8, то после 2. . . Крf4—f3 3. Лb8—f8+ черный король прячется от вертикальных шахов на поле e3, и защита после 3. . . Крf3—e3 осложняется. Таким образом, выжидательный ход 1. Лb5—b3! имеет целью лишить короля укрытия от шахов. «Правило убежища», открытое Филидором, играет важную роль в ладейных окончаниях, и читателю не раз придется иметь с ним дело.

1. . . . e4—e3

У черных нет другого пути усилить позицию.

2 Лb3—b8! Крf4—f3

Теперь пора вспомнить о дальнoбойности ладьи.

3. Лa8—f8+ Крf3—e4

4. Лf8—e8+ Крe4—d4

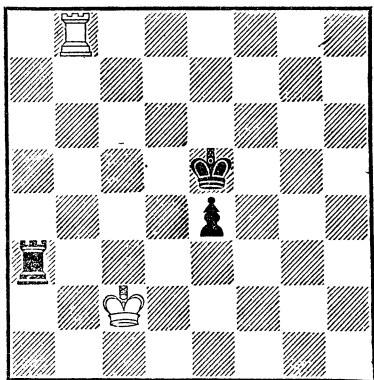
5. Ле8—d8+ Крd4—c5

Ладья отгоняет короля ша-  
хами до шестого ряда, а за-  
тем следует Ле8, и пешка e3  
теряется.

Если черные не играют 1. . .  
e3, а выжидают — 1. . . Лg2,  
то и белые выжидают — 2.  
Ла3, или 2. Лh3, или 2. Крf1.

Позиция Филидора — од-  
на из важнейших в ладейных  
окончаниях. Слабейшей сто-  
роне следует стремиться к  
ней, чтобы обеспечить себе  
ничью.

№ 265



Если ход за белыми, то, про-  
должая 1. Крc2—d2 (или  
d1), они достигают позиции  
Филидора и ничьей, напри-  
мер: 1. . . Ла3—a2+ 2. Крd2—  
e1 Крe5—f4 3. Лb8—b3! При

ходе черных они посредством  
1. . . Ла3—d3! отрезают ко-  
роля белых от поля превра-  
щения и, как будет доказано  
дальше, добиваются победы.

Вернемся еще раз к диагр.  
264 и посмотрим, к каким  
последствиям приведет ход 1.  
Лb5—b8.

1. Лb5—b8 Крf4—f3

He 1. . . Крe3 из-за 2. Лb3+.

2. Лb8—b6 . . .

Белые ждут хода  
2. . . e3, чтобы начать пресле-  
дование короля шахами по  
вертикали. Сразу проигры-  
вает 2. Лb3+e3. Лb1 Лh2.  
Следующий выигрывающий  
маневр полезно запомнить.

2. . . . . Ла2—a1+

3. Крe1—d2 e4—e3+

4. Крd2—d3 . . .

На 4. Крc3 следует 4. . . e2.

4. . . . . Ла1—d1+

5. Крd3—c2 e3—e2

6. Лb6—f6+ Крf3—g4

и выигрывают.

Филидор считал, что после  
1. Лb5—b8 Крf4—f3 позиция  
белых проигрышная. Позд-  
нейшие исследования пока-  
зали, что у белых все же на-  
ходится защита (диагр. 266).

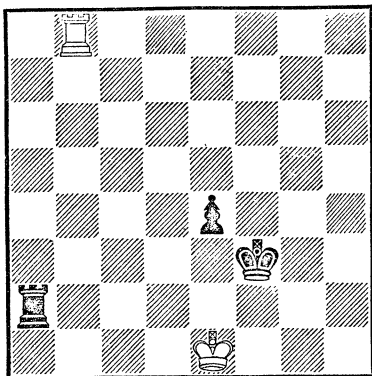
1. Лb8—e8! Ла2—a1+

2. Крe1—d2 . . .

Теперь выигрывающий ма-  
невр, начинающийся ходом  
e4—e3, не удастся, вот в  
чем смысл хода. 1. Ле8. Чер-  
ные делают другую попытку.

2. . . . . Ла1—a2+

3. Крd2—e1 Крf3—e3



4. Крe1—f1! Лa2—a1+  
5. Крf1—g2 Лa1—e1

Если 5. . . Крд3, то 6. Крf2, не допуская e4—e3. Теперь черные собираются продолжать 6. . . Крд2 7. Крf2 e3+.

6. Ле8—a8 . . .

На 6. . . Крд2 белые начнут преследовать короля шахами по горизонтали.

6. . . . . Лe1—d1

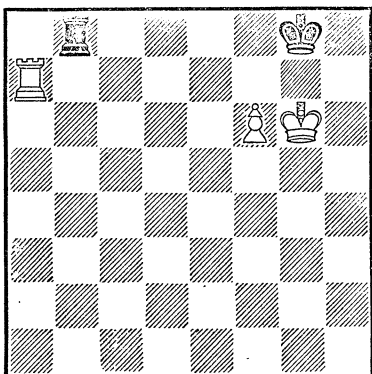
7. Ла8—e8! Крe3—d3

8. Крг2—f2

и белые достигают ничьей.

Переставим на диагр. 266 белого короля на f1. Ввиду угрозы мата невозможно 1. Ле8. К ничьей ведет 1. Лf8+ Крe3 2. Ле8! Ла1+ 3. Крг2, и на 3. . . Крд3 белые ответят 4. Крf2, а на 3. . . Лe1—4. Ла8.

Если на диагр. 264 ход черных, то после 1. . . Крf4—f3 метод защиты Филидора уже запоздал, но 2. Лb5—e5! все еще спасает партию.



### Выигрыш

Позиция на диагр. 267 могла получиться в результате плохой защиты черных. Предположим, что король белых стоял еще на g5 и пешка на f5. Как было доказано, 1. . . Лb8—b6 вело к простой ничьей. Однако черные сыграли 1. . . Лb8—b1, на что последовало 2. Крг5—g6. Теперь, как было указано, к ничьей вело 2. . . Лb1—g1+ 3. Крг6—f6 Лg1—f1! Черные сделали вторую ошибку и сыграли 2. . . Лb1—b6+? и после 3. f5—f6 Лb6—b8 получилась позиция на диаграмме. У белого короля нет защиты от вертикальных шахов, но до них дело не доходит. Черная ладья прикована к 8-й горизонтали ввиду угрозы мата. Черные обречены на бездействие, и белые спокойно осуществляют выигрывающий маневр.

1. . . . . Лb8—c8

На 1. . . Kpf8 сразу решает  
2. Lh7.

2. Ла7—g7+ . . .

Недостаточно 2. Lh7, угрожая 3. f7+ и 4. Lh8. Черные ответят 2. . . Лс6, и белым придется вернуться ладьей на а7.

2. . . . Kpg8—f8

2. . . Kph8 ведет после 3. Lh7+ Kpg8 4. f7+ Kpf8 5. Lh8+ к потере ладьи.

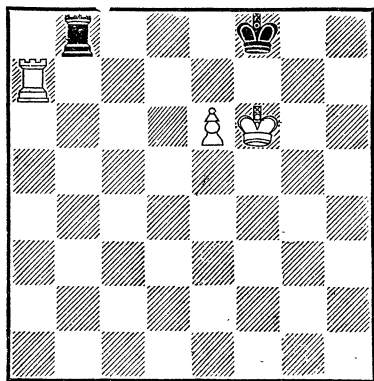
3. Лg7—h7! . . .

Угроза мата вынуждает черного короля вернуться на поле g8, и пешка идет вперед с ш а х о м.

3. . . . Kpf8—g8

4. f6—f7+ и выигрывают.

№ 268



*Выигрыш*

Здесь у белых не слоновая, а центральная пешка, но выигрышный маневр такой же.

1. Ла7—h7 Kpf8—g8

2. Lh7—g7+ Kpg8—h8

В предыдущем примере у черных не было такого поля, и здесь белым не удастся сразу продвинуть пешку с шахом. Но черный король отрезан от поля превращения пешки, и белые выигрывают без труда.

3. Лg7—g1 . . .

Грозит 4. Kpf7 и мат на h1. Возможно и 3. e7 Лb6+ 4. Kpg5 (не 4. Kpf7 из-за 4. . . Лf6+!) 4. . . Ле6 5. Лf7 Kpg8 6. Лf8+ и т. д. или 4. . . Лb8 5. Лf7 Kpg8 6. Лf5 Ла8 7. Kpg6 Ле8 8. Ле5, и у черных нет больше удовлетворительного хода.

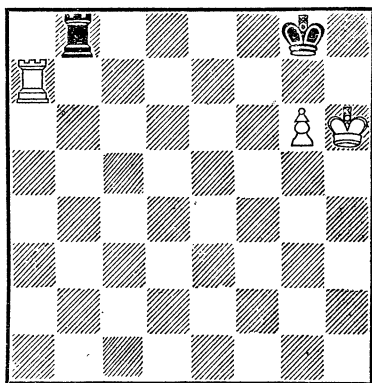
3. . . . Ла8—f8+

4. Kpf6—e7 Лf8—f2

5. Кре7—e8 и затем 6. e7.

Метод выигрыша в создавшемся положении будет подробно объяснен в дальнейшем.

№ 269



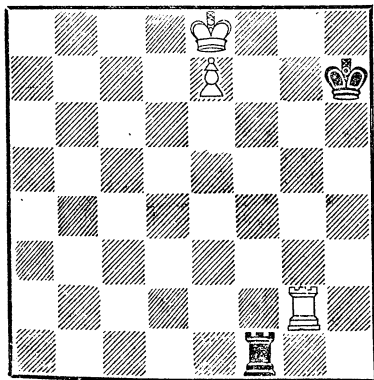
*Ничья*

Позиции на диагр. 267 и 268 являются исключением из правила. При коневой и ладьейной пешке правило сохраняет силу: при достижении королем слабейшей стороны поля превращения пешки окончание ничейно.

В примере 269 после 1. Лг7+ Крh8 2. Лh7+ Крg8 край доски мешает провести обходный маневр с фланга и добиться выигрыша.

Переходим к рассмотрению позиций, в которых король слабейшей стороны отрезан от поля превращения пешки. Как было указано раньше, вся тяжесть борьбы с проходной пешкой падает на ладью, и защита связана с трудностями, часто непреодолимыми.

№ 270



Выигрыш

Позиция на диагр. 270 проанализирована еще в учебнике Люсены (1497 г.), который указал путь к выигрышу. Пешка дошла до 7-й го-

ризонтали, черный король изолирован на вертикали «h». Простые продолжения — 1. Крd7 или 1. Крd8 — не достигают цели. Дальнобойная ладья начинает шаховать короля и заставит его опять спрятаться за пешку. Выигрышный маневр следует хорошо понять и усвоить. Читатель уже с ним встретился в примере диагр. 244.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. . . .   | Лf1—f3  |
| 2. Лg2—g4! | Лf3—f1  |
| 3. Кре8—d7 | Лf1—d1+ |
| 4. Крd7—e6 | Лd1—e1+ |
| 5. Кре6—f6 | Ле1—f1+ |

Или 5. . . Ле2 6. Лg5 и затем 7. Ле5.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 6. Крf6—e5! | Лf1—e1+ |
| 7. Лg4—e4   |         |

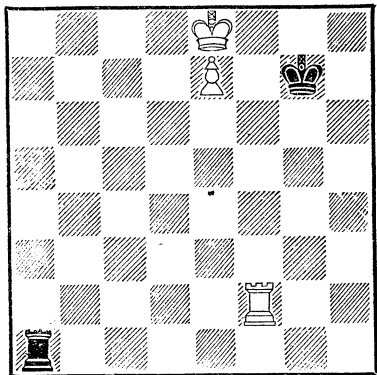
и выигрывают.

Итак, цель хода 2. . . Лg4 заключалась в заслоне ладьей от шахов.

Назовем этот метод методом заслона. Белые могли выиграть и другим путем: 2. Лg2—e2 и затем 3. Кре8—d7 или f7.

Попытка черных преследовать короля с фланга не удастся, например: 1. . . Лf1—a1 2. Кре8—f7 Ла1—a7 3. Лg2—h2 ×. В примере на диагр. 268 после 5. Кре8 получилась позиция Люсены, которая выигрывается по разобранному здесь методу.

Позиция на диагр. 271 похожа на позицию Люсены из предыдущего примера, но



имеет существенные отличия. Король черных отрезан от поля превращения пешки только на одну вертикаль и отнимает у белого короля поля f7 и f8. Черная ладья не сторожит белого короля по линии «d», а заняла крайнюю линию «a».

Если в позиции диагр. 271 ход белых, то последует 1. Лf2—g2+ Кpg7—h7 (1... Кpf6 2. Кpf8, и выигрывают) и получилась выигрышная позиция Люсены. Поэтому при ходе черных такие малоактивные продолжения, как 1... Ла7 или 1... Лd1, не спасут черных. Бесполезно также играть 1... Лg1, стремясь не допустить шаха на g2. Белые ответят 2. Ле2 и затем 3. Кpd7. Черных спасает фланговая атака белого короля. От шахов по горизонтали у белого короля нет укрытия. Король должен приблизиться к ладье на линию «b», а тогда пешка e7 попадет

под удар ладьи и короля и потеряется. Следовательно, нужно играть 1... Ла1—a8+! 2. Кре8—d7 Ла8—a7+ 3. Кpd7—d6 Ла7—a6+ 4. Кpd6—c5 Ла6—a5+ 5. Крс5—b6 Ла5—e5!, и ничья. Вот когда пригодилась дальнобойность ладьи!

Белая ладья может стоять и на b2. На 4... Ла5+ белые могут ответить 5. Лb5, однако после 5... Л:b5+ 6. Кр:b5 Кpf7 пешка e7 вновь теряется.

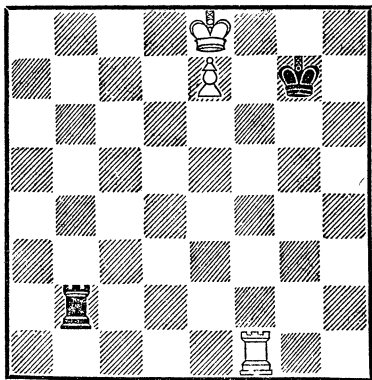
Успешность фланговой атаки была обусловлена рядом причин. Прежде всего белая ладья занимала неудачную позицию. Если ладья будет находиться на вертикалях «с», «d», «е», то белые выигрывают без труда. Выигрывают белые также при ладье на b8.

Например, переставим на диагр. 271 ладью с f2 на d2. После 1... Ла1—a8+ следует 2. Кре8—d7 Ла8—a7+ 3. Кpd7—e6 Ла7—a6+ 4. Лd2—d6 Ла6—a8 (или 4... Л:d6+ 5. Кр:d6 Кpf7 6. Кpd7) 5. Лd6—d8 Ла8—a6+ 6. Кре6—d5, и за пешку e7 черным придется отдать ладью. При положении белой ладьи на b8 у черных нет полезных ходов. На 1... Кpf6 последует 2. Кpf8. На 1... Ла1—a7 белые ответят 2. Лb8—d8, затем 3. Лd8—d2 и выигрывают, как указано выше. Читателю следует самому найти путь к победе при положении

белой ладьи на линиях «с» и «е». Попутно отметим, что при положении белой ладьи на b7 после 1. . .Ла8+ 2. Крd7 Крf7 получается любопытное ничейное положение, которое полезно запомнить. На 3. Лb1 следует 3. . . Ла7+ 4. Крd8 Ла8+!, но не 4. . . Л:е7 из-за 5. Лf1+ Кре6. 6. Ле1+ с выигрышем. Или 3. Лс7 Ле8 4. Крd6 Ла8.

Успеху фланговой атаки способствовало также весьма важное обстоятельство: ладья черных была достаточно удалена от атакуемого короля — на 3 вертикали. Значение этого фактора покажем на следующем примере.

№ 272



От позиции диагр. 271 данная отличается только тем, что ладья перешла с вертикали «а» на вертикаль «b». Теперь расстояние между ней и пешкой составляет 2 поля. Черные не могут спасти партию. Решение весьма поучи-

тельно, и в нем необходимо тщательно разобраться.

1. . . . Лb2—b8+
2. Кре8—d7 Лb8—b7+
3. Крd7—d6 Лb7—b8

Как теперь белым усилить позицию? Если 4. Ле1, то 4. . . Крf7, и во избежание ничьей белые должны повторить ходы: 5. Лf1+ Крг7 (не 5. . . Кре8 из-за мата 6. Лf8). Если 4. Лb1, то черные не берут ладью, а отвечают 4. . .Ла8.

4. Крd6—c7! Лb8—a8

Если ладья отступает на e8 или h8, то 5. Крd7 и 6. e8Ф.

После занятия ладьей линии «а» получилась позиция диагр. 271, в которой черные фланговыми шахами добились ничьей. Но сейчас ход за белыми, и, пользуясь тем, что черная ладья должна караулить поле e8, они наносят решающий удар.

5. Лf1—a1!

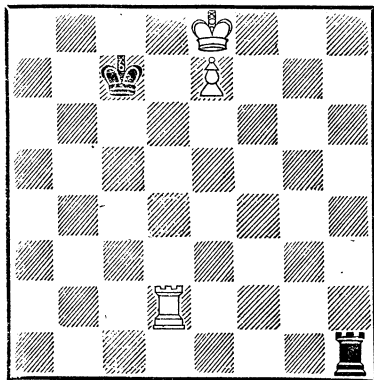
И белые выигрывают. Взятие ладьи приведет к проигрышному для черных окончанию — ферзь против ладьи, а отступление на h8 (или e8) после 6. Крd7 ведет к потере ладьи: 6. . .Крf7 7. Лf1+ и 8. e8Ф.

Сравнение примеров диагр. 271 и 272 наглядно показывает, что для сохранения дальнбойности ладьи необходима дистанция не меньше

3 клеток. Следовательно, если у белых имеется пешка «е», то ладья должна находиться на линии «а». Для борьбы с пешкой «d» ладья должна занимать линию «h». В этих случаях говорят, что ладья находится на длинной стороне. На диагр. 271 фланговая атака была успешна только потому, что ладья находилась на длинной стороне. На диагр. 272 ладья не успела занять длинную сторону.

Где же для успеха фланговой атаки должен находиться черный король? Король, очевидно, должен находиться на другой стороне доски, чтобы препятствовать неприятельскому королю укрыться от шахов ладьи. Итак, правильное расположение фигур для фланговой атаки — ладья на длинной стороне, король — на короткой.

№ 273



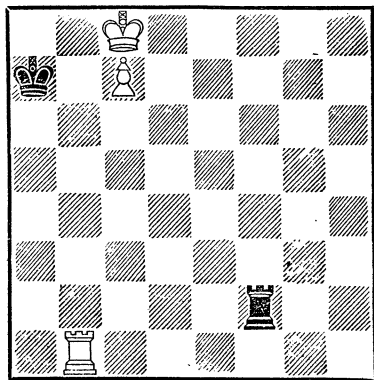
*Выигрыш*

На диагр. 273 черные фигуры расположены неудачно. Ладья находится на короткой стороне (от линии «h» до пешки «е» — 2 поля), король — на длинной. Белые выигрывают таким же способом, как в примере диагр. 272.

1. . . . Lh1—h8+ (иначе 2. Lc2+) 2. Kpg8—f7 Lh8—h7+ 3. Kpf7—f6 Lh7—h8 4. Kpf6—g7 Lh8—a8 5. Kpg7—f7 и т. д.

На диагр. 274 ход черных. Черный король находится на короткой стороне. Для сохранения дальнобойности ладьи черных должна находиться на линиях «g» или «h», после чего черные доби-

№ 274



вались ничьей по образцу диагр. 271. Но ладья черных расположена на расстоянии 2 вертикалей от пешки, и можно предполагать, что черные проиграют, как было разобрано на диагр. 272.

1. . . . Lf2—f8+



2. Kpc8—d7 Лf8—f7+

3. Kpd7—d6 Лf7—f8!

Не 3. . . Лf6+ 4. Кре7 Лс6

5. Kpd7 с выигрышем белых.

4. Kpd6—e7 Лf8—h8

5. Лb1—h1! . . .

Аналогичный маневр на диагр. 272 решил исход сражения. Доска оказалась слишком тесной для ладьи. Здесь же ладья сохраняет возможность остаться на длинной стороне.

5. . . . Лh8—g8!

Белые делают еще одну попытку.

6. Лh1—g1! Лg8—h8!  
и черные фланговой атакой достигают ничьей.

## У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Kpc8, Лf1, п. c7; Кре6, Лh2. Объясните, почему черные не могут спасти это окончание.

2. В позиции: Kpb2, Лh7; Kpd1, Лf8, п. d2 ход белых. Чем закончит этот эндшпиль?

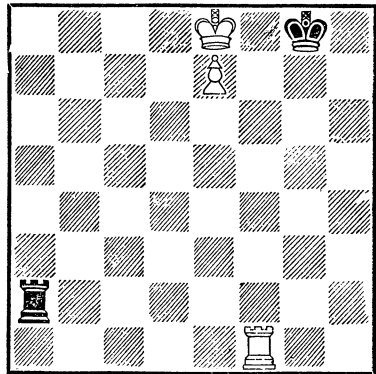
3. Дано окончание: Kpb2, Лg7, Kpd1, Лс8, п. d2. Ход белых. Решите эту позицию, не передвигая фигур, а затем проверьте правильность записи сделанных ходов.

4. Таким же способом решите позицию: Кра2, Лf7; Kpc1, Лf8, п. c2. Ход белых.

5. Позиции на диагр. 264 и 272 рассмотрите внимательно и постарайтесь запомнить их. Попытайтесь решить их не глядя на доску. Записанное решение проверьте с доской.

В случае неудачи повторите это упражнение.

6. Могут ли белые при своем ходе выиграть в позиции: Кре6, Лb7, п. f6; Kpf8, Ла8?



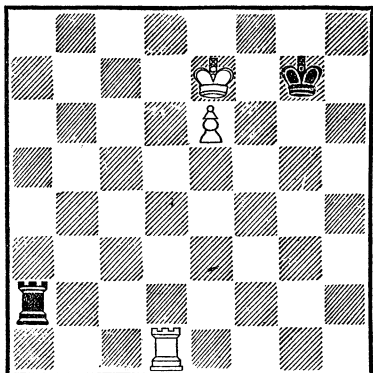
7. Позиция, показанная на диагр. 275, отличается от диагр. 271 только тем, что король черных перемещен с g7 на g8. Докажите анализом, что позиция на диаграмме выигрышная для белых. Руководствуйтесь анализом позиции диагр. 272.

Только после безошибочного решения упражнений приступите к проработке дальнейшего материала.

\* \* \*

Переходим к изучению позиций, в которых король отрезан от поля превращения пешки, но пешка находится еще на 6-й горизонтали (см. диагр. 276).

При ходе белых они выигрывают посредством 1. Лg1+ Kph7 2. Kpf7 Лf2+ 3. Кре8 Ла2 4. e7, и получилась известная читателю позиция Люсены. При ходе черных, если переставить белую ладью на b1, f1, h1, черные добиваются ничьей фланговой атакой белого короля, как в примере диагр. 271.



Но ладья белых находится на линии «d» и может защитить короля от шахов. При анализе диагр. 271 было указано, что расположение ладьи на линиях «с», «d» и «е» обеспечивает белым выигрыш. Таким образом, задача белых сводится к тому, чтобы передвинуть короля на е8 и пешку на е7, после чего белые, имея ладью на линиях «с», «d» или «е», должны выиграть. Черные стремятся всячески помешать такой перегруппировке белых фигур.

1. . . . Ла2—а7+

Обязательный ход, иначе последует 2. Лg1+. Если 1. . . Лg2, то 2. Кре8 и 3. е7.

2. Лd1—d7 . . .

После 2. Кре8 Крf6 белые теряют пешку, а на 2. . . Крд8 следует 3. Ла8+.

2. . . . Ла7—а8!

Самое логичное. Черные не пускают короля белых на е8. Если 2. . . Ла6?, то 3. Кре8+

Крг8 4. е7, и белые выигрывают.

3. Кре7—d6+ . . .

Или 3. Лd7 Ла7+ 4. Кре8 Крf6! 5. Лd6 Ле7+ и затем 6. . . Л : е6, или 3. Лd7—b7 Крг7—g6 4. Кре7—d7 Крг6—g7 5. е6—e7 Крг7—f7, и получается ничейная позиция, уже встретившаяся в конце анализа диагр. 271.

3. . . . Крг7—f8

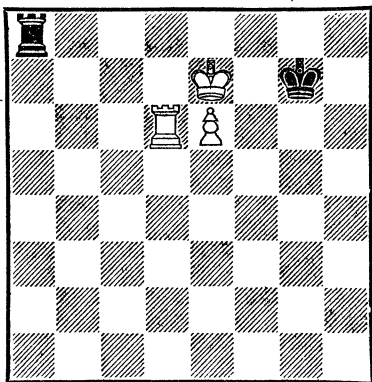
4. Лd7—f7+ Крf8—e8

и получилась ничейная позиция Филидора.

Белые могут на 3-м ходу поставить ловушку, в которую не раз попадались даже сильные шахматисты а именно:

3. Лd7—d6 . . .

### № 277



Если теперь черные неосторожно сыграют:

3. . . . Ла8—а7+?  
(или Ла2),

то последует:

4. Кре7—e8! Ла7—а8+

Или 4. . . Крf6 5. e7+. В этом шахе все дело. Черные не успевают взять пешку e7. 5. . . Кpg7 6. Лd1 Ла8+ 7. Кpd7 Ла7+ 8. Кре6 Ла8 9. Лd8, и выигрывают.

5. Лd6—d8      Ла8—a7  
6.    e6—e7      Кpg7—f6  
7. Лd8—d6+

и выигрывают.

Правильная защита после 3. Лd6 состояла в 3. . . Кpg6, не пуская белого короля на e8, и если 4. Лd1, то 4. . . Ла7+ 5. Лd7 6. Ла8!

Вернемся еще раз к диагр. 276.

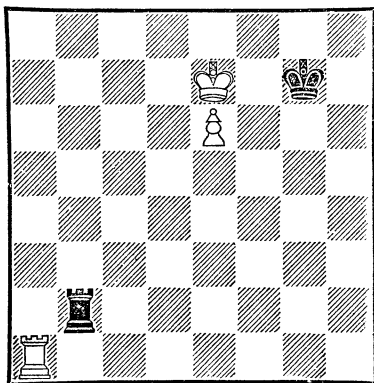
После 1. . . Ла7+ 2. Лd7 черные, вместо 2. . . Ла8, могут сыграть 2. . . Ла1 и на 3. Кре8+ ответить 3. . . Крf6! 4. e7 Кре6! Это положение, которое полезно запомнить, ничейно из-за неудачной позиции белой ладьи на d7. На 5. Лd2 следует 5. . . Ла8+ 6. Лd8 Ла7. Попытка белых 5. Крf8! отражается путем 5. . . Лf1+. Поэтому отступление ладьи на 2-м ходу на a6—2. . . Ла6?—ведет к проигрышу, так как в этом случае белые выигрывают ходом 5. Крf8, и у черных нет спасительного шаха по линии «f». Все же остальные отступления ладьи на 2-м ходу дают черным ничью.

Вывод, который можно сделать из проделанных анализов, таков. Ладья, находящаяся на длинной стороне, фланговой атакой добивается ничьей, независимо от того, где

находится ладья сильнейшей стороны. На диагр. 276 можно белую ладью переместить вместо d1 на любое поле линии «d» или на линии «b», «c», «e», «f», «h», результат все равно будет ничейный, в чем читателю самому следует убедиться.

На диагр. 278 ладья черных хотя и находится на длинной стороне, но отдалена от пешки всего на 2 вертикали. В аналогичной позиции с пешкой на 7-й горизонтали (диагр. 272) такое перемещение вело к поражению черных.

№ 278



Ничья при ходе черных

1. . . . . Лb2—b7+  
2. Кре7—d6      Лb7—b6+  
3. Кpd6—d7      Лb6—b7+  
4. Кpd7—c6      Лb7—b2

Как белым усилить позицию? Черные грозят сыграть 5. . . Крf6. На 5. Ле1 следует 5. . . Крf8 6. Кpd7 Лd2+ 7. Крс6 Кре7. На 4. Кpd7 опять последует 5. . . Лb7+. Остается только:

5. Лa1—f1 . . .

Белые угрожают ходом 6. е7. Черные должны подготовиться к этому ходу.

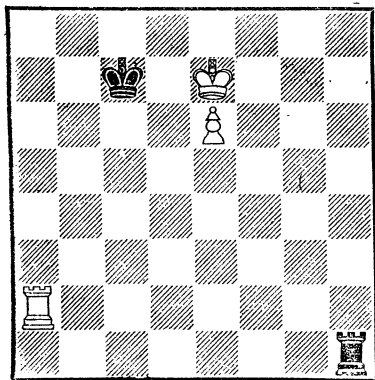
5. . . . Лb2—a2!

6. е6—e7 Лa2—a6+

и ничья, согласно диагр. 271.

Черные спаслись, потому что смогли своевременно занять на длинной стороне линию «а» и начать успешную фланговую атаку. Но если ладья находится на короткой стороне, то такой спасительный маневр невозможен.

№ 279



Выигрыш белых

1. . . . Лh1—h7+

2. Кpe7—f8 Лh7—h8+

Или 2. . . Кpd6 3. Лa6 +и

4. е7.

3. Кpf8—g7 Лh8—h1+

4. Лa2—d2! Лh1—g1+

5. Кpg7—f7 Лg1—f1+

6. Кf7—e8 Лf1—h1

7. е6—e7 Лh1—h8+

8. Кpe8—f7 Лh8—h7+

9. Кpf7—f8 Лh7—h8+

10. Кpf8—g7 Лh8—a8

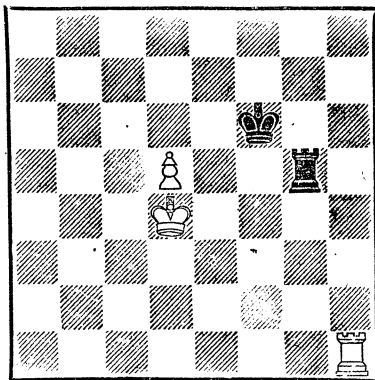
11. Кpg7—f7

и выигрывают.

Как показывают последние два примера, отрезание короля слабой стороны по вертикали от проходной пешки ведет к победе. Только удачное положение короля и ладьи, позволяющее организовать фланговую атаку, может привести к ничьей.

На диагр. 280 при ходе черных 1. . . Кpe7 2. Крс5 Лg6 приводит к ничейной позиции

№ 280



Филидора. При ходе белых они немедленно отрезают по вертикали черного короля от пешки d5.

1. Лh1—e1! Кpf6—f7

Черные фигуры расположены неудачно: король и ладья на одной стороне. Черные пытаются прорваться королем через заградительный огонь белой ладьи.

2. Лел—e4 Лг5—g8  
3. d5—d6 Лг8—e8

В надежде перейти после размена в ничейный пешечный конец или же при уходе ладьи занять поле e6. Следующий ход белых требует знания пешечных окончаний.

4. Ле4—e5! Ле8—a8

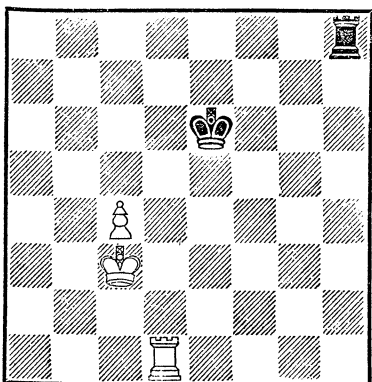
После 4. . . Л : e5 5. Кр : e5 Крf8 решает 6. Крf6!

5. Ле5—e7+ Крf7—f8  
6. Крд4—d5 Ла8—с8  
7. Крд5—e6 Лс8—e8  
8. Кре6—d7! Ле8—a8  
9. Ле7—e1 Ла8—a7+  
10. Крд7—с8 Ла7—a8+  
11. Крс8—b7 Ла8—a2  
12. d6—d7 Ла2—b2+  
13. Крb7—с7 Лb2—с2+  
14. Крс7—d8

и выигрывают, как в примере диагр. 271.

Когда пешка находится еще в 4-м ряду, то даже при отрезанном короле удастся спасти партию лобовой атакой пешки.

№ 281

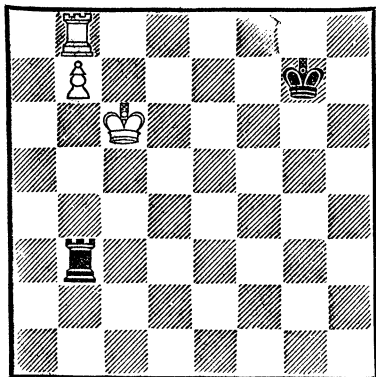


На диагр. 281 организация фланговой атаки неосуществима, так как для нее нет прорыва. Прорваться королем через линию «d» можно только при неправильной игре белых: 1. . . Креб—e7 2. с4—с5? Лh8—d8, и ничья. Правильно 2. Крс3—b4! Лh8—b8+ 3. Крb4—a5 Лb8—с8 4. Кра5—b5 Лс8—b8+ 5. Крb5—a6 Лb8—с8 6. Лd1—d4 Кре7—e6 7. Краб—b7 Лс8—с5 8. Крb7—b6 Лс5—с8 9. с4—с5, и выигрывают.

Правильная защита заключалась в 1. . . Лh8—с8! 2. Крс3—b4 (или 2. Лd4 Кре5! 3. Лd5+ Кре6, или 3. Лd7 Кре6) 2. . . Лс8—b8+ 3. Крb4—a5 Лb8—с8 4. Кра5—b5 Лс8—b8+ 5. Крb5—a6 Лb8—с8 6. Лd1—d4 Креб—e5 7. Лd4—h4 Креб—d6, и ничья.

Между ладьей и пешкой с4 была дистанция в 3 поля, достаточная для сохранения дальнобойности. Если представить черную ладью с h8 на h7, то белые при своем ходе выигрывают: 1. Крс3—b4 Лh7—b7+ (1. . . Лd7 2. Л : d7 Кр : d7 3. Крb5!, и выигрывают) 2. Крb4—a5 Лb7—с7 3. Кра5—b5 Лс7—b7+ 4. Крb5—с6 Лb7—b8 5. с4—с5 и т. д. Лобовая атака запоздала, так как ладья находилась слишком близко к пешке.

На диагр. 282 белая ладья стоит пассивно, и у белого короля нет убежища от шахов рядом с пешкой. Оба эти обстоятельства позволяют чер-



Ход черных. Ничья

ным достичь ничьей при своем ходе.

1. . . . Лb3—c3+
2. Крс6—d5 Лс3—b3!

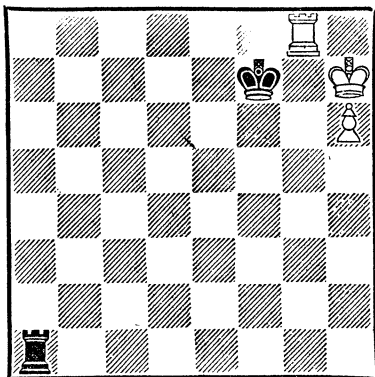
Отгнав короля от пешки, черные опять атакуют пешку b7, чтобы держать белую ладью в заточении. Ошибочно 2. . . Лd3+ 3. Крс4 Лd7-4. Лg8+, и выигрывают.

3. Кpd5—c4 Лb3—b1
4. Крс4—c5 Лb1—b2
5. Крс5—c6 Лb2—c2+

и т. д.

Достаточно на диагр. 282 переставить пешку с b7 на b6, и черные проигрывают. Король от шахов укрывается на b7, затем ладья уходит, король переходит на b8, пешка на b7, и получается позиция Люсены.

При ладьейной пешке слабой стороне легче защищаться.



Ничья

Хотя на диагр. 283 черный король отрезан от поля превращения, позиция ничейна.

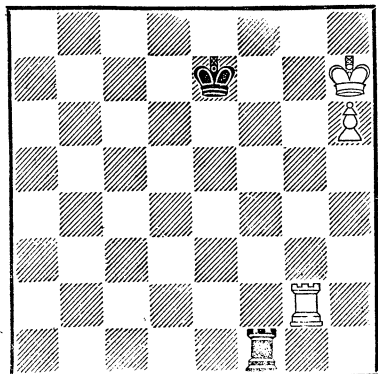
1. Лg8—g7+ Кpf7—f8 (возможно и 1. . . Кpf6) 2. Кph7—g6 Ла1—g1+. Проще всего. Хорошо и 2. . . Ла6+, преследуя короля шахами по горизонтали. 3. Кpg6—f6 Лg1:g7 4. h6 : g7+ Кpf8—g8 5. Кpf6—g6, пат. Если на 1-м ходу белые играют 1. Лg2, то 1. . . Лf1, препятствуя шаху ладьей на f2 и не выпуская белого короля. 2. Лg7+ Кpf8 3. Кpg6 Лg1+.

Позиция на диагр. 284 по структуре похожа на позицию Люсены. Край доски не позволяет белым увести короля направо, и благодаря этому черные достигают ничьей.

1. Кph7—g6 . . .

Иначе 1. . . Кpf7.

1. . . . Лf1—f6+
2. Кpg6—g5 . . .



Ничья

Или 2. Крh5 Лf5+ 3. Кpg4 Лf8 4. Лh2 Кpf7.

2. . . . Кре7—f7

3. h6—h7 . . .

Или 3. Лh2 Лg6+ 4. Кpf5 Лg8 5. Ла2 Лb8 6. Ла7+ Кpg8, и ничья.

3. . . . Лf6 g6+

4. Кpg5—f5 . . .

Не 4. Крh5 из-за 4. . . Л: g2, и черные выигрывают.

4. . . . Лg6—h6,

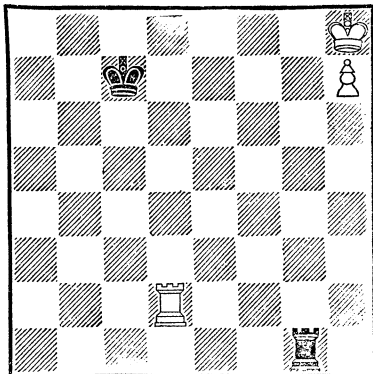
и ничья.

Если на диагр. 284 переставить черную ладью на другую вертикаль, то белые выигрывают после 1. Кpg6!, и пешка «h» проходит в ферзи.

В № 285 черный король на другом краю доски, и все же выигрыш достигается только после упорнейшей борьбы.

1. Лd2—a2 . . .

Белая ладья держит путь на g8, чтобы освободить короля.



Выигрыш

1. . . . Крc7—d7

Если 1. . . Крb7, то Ла2—f2—f8—g8.

2. Ла2—a8 Кpd7—e6

Белым проще выиграть после 2. . . Кре7 3. Лg8 Лh1 4. Кpg7 Лg1+ 5. Крh6 Лh1+ 6. Кpg6 Лg1+ 7. Кpf5 и т. д.

3. Ла8—g8 Лg1—h1

4. Крh8—g7 Лh1—g1+

5. Кpg7—f8! . . .

Белому королю не удастся ускользнуть через линию «h»: 5. . . Крh6 6. Лh1+ Кpg6 7. Лg1+ Крh5 8. Лh1+, и приходится возвращаться обратно.

5. . . . Лg1—f1+

6. Кpf8—e8 Лf1—a1!

Грозит мат. Положение весьма любопытное, и читателю следует подумать над ним и самостоятельно найти путь к выигрышу.

7. Лg8—g6+! . . .

После 7. Крд8 Ла8+ 8. Крс7 Ла7+ теряется пешка, а 7. Крf8 Лf1+ ведет к повторению ходов.

7. . . . Кре6—f5

Напрашивающийся сейчас ход 8. Лh6 ведет только к ничьей: 8. . . Ла8+ 9. Крд7 Ла7+ 10. Крс8 Ла8+ 11. Крс7 Лh8 12. Крд7 Крг5 13. Лh1 Крг6.

8. Лг6—f6+! . . .

Пользуясь тем, что ладья неприкосновенна (так как ферзь ставится с шахом), белые выигрывают решающий темп.

8. . . . Крf5—g5

На 8. . . Кре5 следует 9. Лh6 Ла8+ 10. Крf7 Ла7+ (или 10. . . Лh8 11. Крг7) 11. Крг6 с выигрышем.

9. Лf6—f8! . . .

Ведет к ничьей 9. Лf7 Ла8+ 10. Кре7 Крг6.

9. . . . Ла1—a8+

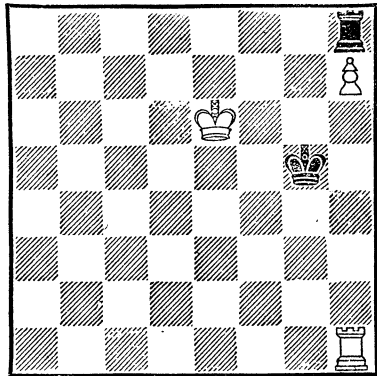
10. Кре8—f7 Ла8—a7+

11. Крf7—g8

и выигрывают.

Автор рекомендует тщательно проработать данное окончание. Позиция после 3-го хода белых часто встречается в ладейных окончаниях.

Когда далеко продвинутую ладейную пешку задерживает не король, а ладья, то защита затрудняется и результат зависит от взаимного расположения королей.



Выигрыш

При ходе белых выигрыш элементарен: Кре6—f7—g7. И при ходе черных они не могут избежать поражения.

1. . . . Крг5—g6

2. Лh1—g1+! Крг6—h6

После 2. . . Кр : h7 создается позиция, в которой король и ладья выигрывают против короля и ладьи — 3. Крf7!, и черные во избежание мата должны отдать ладью.

3. Кре6—f7! . . .

После 3. Крf6 черных спасает 3. . . Лf8+ 4. Кре7 Ла8 5. Крf6 Ла6+ или 5. Лh1+ Крг7. Теперь же поле g7 недоступно черному королю, и на 3. . . Ла8 следует 4. Лh1+ Крг5 5. h8Ф.

3. . . . Лh8 : h7+

4. Крf7—f6 . . .

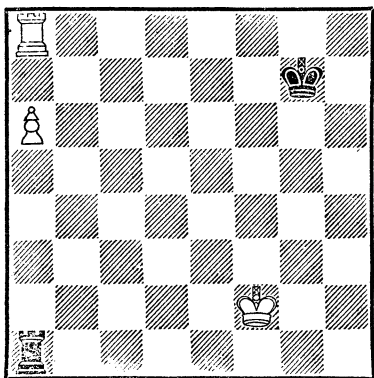
Завлечение черной ладьи на поле h7 лишило черных возможности дать шах по линии



«f» Черные получают мат или теряют ладью.

В заключение даем анализ окончания, правильное решение которого было найдено теоретиками после упорных изысканий.

№ 287



Белая ладья занимает пассивную позицию, черная — активную. Пример диагр. 282 показал, что после 1. а6—а7 белые теряют шансы на выигрыш, так как у короля нет убежища рядом с пешкой. Но если переставить черного короля на е7 или е6, то ход 1. а6—а7 ведет к выигрышу черной ладьи за пешку Грозит 2. Ла8—е8+ (при короле на е6) или 2. Ла8—h8 (при короле на е7) 2. . . Л : а7 3. Лh8—h7+.

На этом основании теоретики считали, что король белых укрывается на а7, освобождает ладью а8, и, таким образом, белые добиваются победы.

Ход решения намечался следующий.

1. Крf2—e3      Ла1—а4
2. Кре3—d3      Крг7—f7

На ловушечный ход 3. а7 (с угрозой 4. Лh8) черные ответят 3. . . Крг7! с ничьей.

3. Крд3—с3      Крf7—g7

Черные не могут приблизиться королем к пешке. На 1. . . Кре7 решает 2. а7!

4. Крс3—b3      Ла4—а1
5. Крb3—b4      Крг7—f7
6. Крb4—b5      Ла1—b1+

Иначе 6. Лс8 и затем 7. Лс4 с угрозой 8. Ла4.

7. Крb5—с6      Лb1—c1+
8. Крс6—b6      Лс1—b1+
9. Крb6—а7      Крf7—e7!

Король белых затормозил пешку, и черный король спешит на помощь ладье.

10. Ла8—b8      Лb1—c1

Выигрыш белых висит на волоске. Пример диагр. 284 показывает, что после 11. Кра8 Крд7 получается ничья. Белым необходимо выиграть темп.

11. Кра7—b7!      Лс1—b1+

Необходимо. После 11. . . Крд7 12. а7 белые выигрывают.

12. Крb7—а8!      Лb1—c1
13. . а6—а7      Кре7—d6
14. Кра8—b7      . . .

Получилась позиция диагр. 285, в которой был доказан выигрыш белых. Вместо 13. . . Крд6 или 13. . . Крд7 черные

могли попытаться задержать белого короля посредством 13. . . Лс7. Тогда не 14. Лб7? Крд8 15. Крб8? Лс8 ×, а 14. Лh8! Крд7 15. Крб8.

Белые выиграли, укрыв белого короля на а7 и освободив ладью для активных действий. Но ведь ладейная пешка может укрыть короля от шахов по вертикали, но не по горизонтали.

Советские мастера Раузер и Рабинович предложили новый метод защиты.

1. Крf2—e3    Ла1—e1+!
2. Кре3—d4    Ле1—e6!

Ладья с поля e6 приковала ладью а8 к защите пешки а6.

3. Крд4—c5    Ле6—f6
4. Крс5—b5    Лf6—f5+

Иначе 5. Лс8, и белые выигрывают.

5. Крb5—b6    Лf5—f6+

Теперь преимущество новой системы защиты очевидно: от шахов по горизонтали королю нигде укрыться.

6. Крb6—b5    Лf6—f5+
7. Крb5—c4    Лf5—f6
8.    а6—a7    . . .

8. Ла7+ Крг6 не улучшает позицию белых. На поле а8 белый король не найдет убежища от шахов ладьи.

8.    . . .    Лf6—a6!

Только сейчас, когда белые лишились убежища и от шахов по вертикали, черные переходят к старому методу защиты. Последней ход черных был вы-

нужден, так как белые грозили выиграть путем Ла8—g8+.

Однако и новый способ защиты не всегда обеспечивает ничейный результат. В позиции на диагр. 287 белые должны играть по-другому.

1. Крf2—e2    Ла1—a5

Угрожает 2. . . Ле5+ и 3. . . Леб с ничьей.

2. Кре2—d3    Ла5—d5+
3. Крд3—c4    Лd5—d6

Черные как будто добились ничейной позиции, но оказывается, что ладья слишком близко расположена от белого короля.

4. Крс4—b5    Лd6—d5+
5. Крb5—c6!    Лd5—a5

Или 5. . . Лd5—f5 6. Ла8—d8, и белые выигрывают.

6. Крс6—b6    Ла5—a1
7. Ла8—c8

и выигрывают, как в примере диагр. 285.

В ответ на 1. Кре2 черные могли избрать другую защиту

1. Крf2—e2    Ла1—c1!
- С угрозой 2. . . Лс6.

2. Ла8—b8    Лc1—a1
3. Лb8—b6    Крг7—f7
4. Кре2—d3    Крf7—e7
5. Крд3—c4    Кре7—d7
6. Крс4—b5    Крд7—c7
7. Лb6—b7+ Крд7—c8

и ничья.

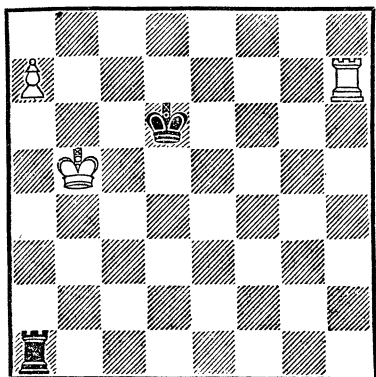
Переставим на диагр. 287 белого короля на d2.

1. Крд2—c3    Ла1—f1

Не помогает 1. . . Лс1+ 2.  
Крб4 Лс6 3. Крб5, и выигра-  
вают. Теперь грозит 2 . . . Лf6.

2. Ла8—а7+ Крг7—f6
3. Ла7—h7! Крf6—e6
4. а6—а7 Лf1—a1
5. Крс3—с4 Кре6—d6
6. Крс4—b5 . . .

№ 288



Позиция на диагр. 288 вы-  
игрышная для белых. Король  
белых проходит на b8.

6. . . . Ла1—b1+
7. Крб5—a6 Лb1—a1+
8. Кра6—b7 Ла1—b1+
9. Крб7—с8 Лb1—a1
10. Крс8—b8 Ла1—b1+
11. Лh7—b7.

### У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Крб2, Лh7;  
Крд1, Лf8, п. d2. Ход белых.  
Каков будет результат?

2. Переставим в предыдущем  
примере черную ладью на с8. Из-  
менится ли результат?

3. Каким ходом белые решают  
партию в свою пользу в позици  
Крд6, Лf1, п. e7; Крг7, Ла8?

4. Каков будет результат в по-  
зиции: Кре7, Лd1, п. e6; Крс7,  
Лh2—при ходе белых и при ходе  
черных?

5. Определите результат в пози-  
ции: Кре1, Лf8; Кре3.Лb2 п. e4.  
Ход белых.

6. В позиции: Кра4, Лb5, п. d4;  
Крг4, Лf2 — ход белых. Могут ли  
они выиграть?

7. Каким путем белые добивают-  
ся ничьей в позиции: Кре1, Лb7;  
Крf3, Ла2, п. e4?

8. Чем закончится эндшпиль:  
Крд2, Лh8, п. h6; Крf4, Лh1 —  
при ходе белых и при ходе черных?

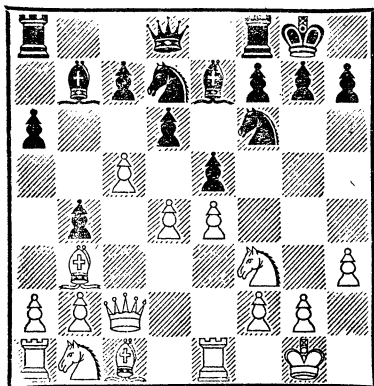
## Глава 15

### АТАКА КОРОЛЯ ПРОТИВНИКА

Самой главной фигурой шахматной партии является король. Умение закончить борьбу решающим ударом на короля обязательно для шахматиста даже средней силы.

Матовые атаки существенно отличаются от других тактических операций. При разменах и обычных комбинациях следует руководствоваться в конечном счете относительной ценностью фигур. Поясним на примере.

№ 289



В партии Геллер — Филип (Амстердам, 1956 г.) после 13-го хода белых получилась позиция диагр. 289. Черные сыграли:

13. . . . e5 : d4

Несомненно, гроссмейстер Филип видел, что белые угрожают вилкой c5—c6, но рассчитывал следующими двумя ходами обезвредить двойной удар белых.

14. c5—c6 d4—d3

Взятие этой пешки отвлекло бы ферзя от защиты поля c6.

15. Фc2—c4 Kd7—b6

Черные рассчитывают на 16.

Ф : b4 С : c6, и черные удерживают лишнюю пешку. Следующий ход белых оказался для белых неожиданностью.

16. c6 : b7! Kb6 : c4

17. b7 : a8Ф Фd8 : a8

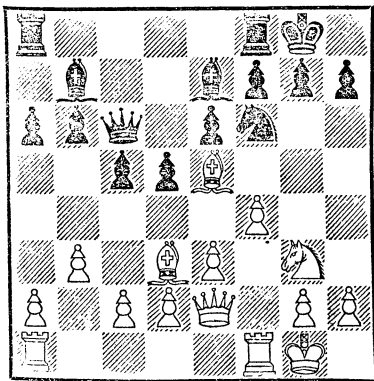
18. Сb3 : c4 Kf6 : e4

Подведем итог всей операции. За ферзя и две пешки белые получили ладью, коня и слона. На стр. 53 было указано, что ладья, конь и слон

сильнее ферзя. В данном случае в придачу к ферзю черные получили еще две пешки. При переходе в эндшпиль такое соотношение сил могло бы привести к равновесию, но в середине игры три фигуры сильнее ферзя. Вскоре черные потеряли пару пешек и потерпели поражение.

При атаке короля, когда расчет показывает форсированный мат, количество пожертвованного материала не играет роли, любые материальные жертвы оправдываются. Чаще всего защищающаяся сторона может спастись от мата встречными жертвами. В таких случаях следует точно рассчитать конечный результат всей операции.

№ 290



На диагр. 290 показано положение из партии Ласкер — Бауэр, игранный в Амстердаме в 1889 г. Белые задумали атаку на позицию черного короля.

1. Kg3—h5 Kf6 : h5

2. Cd3 : h7+ . . .

Если бы белые сыграли 2. Ф : h5, то после 2. . . f5! черные могли бы успешно защищаться.

2. . . . Kpg8 : h7

3. Фd1 : h5+ Kph7—g8

4. Ce5 : g7! . . .

Жертва второго слона обнажает черного короля, и он попадает под огонь ферзя и ладьи. Белым необходимо было рассчитать последствия отказа от принятия второй жертвы. Поскольку грозит мат на h8, черным пришлось бы ответить 4. . . f5 или 4. . . f6. После 4. . . f5 заманчивое продолжение 5. Фg6 опровергается ходом 5. . . Фе8! Правильно 5. Ce5! с угрозой мата ферзем на g6, и на 5. . . Фе8 белые дают мат в 2 хода: 6. Фh8+ Kpf7 7. Фg7×. Поэтому черным лучше играть 4. . . f6 5. Лf3 Фе8. Тогда 6. Фh6!, и нет защиты от 7. Лg3.

4. . . . Kpg8 : g7

5. Фh5—g4+ Kpg7—h7

На 5. . . Kpf6 следует 6. Фg5×.

6. Лf1—f3 e6—e5

Единственная защита от 7. Лh3×.

7. Лf3—h3+ Фc6—h6

8. Лh3 : h6+ Kph7 : h6

Форсированного мата не получилось, а за ферзя черные получили ладью и двух слонов. Только следующий ход белых, давно предусмотрен-

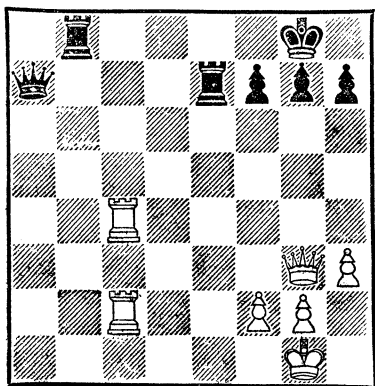
ный Ласкером, доказывает правильность всей комбинации белых.

### 9. Фg4—d7!

Двойной удар, выигрывающий одного из двух слонов. Черные потеряли ферзя и две пешки, а получили только ладью и слона. Поэтому они сдали партию.

В начале партии королей укрывают за пешечным заслоном посредством короткой или длинной рокировки. Рассмотрим некоторые типовые примеры атаки на рокировавшего короля. Король после короткой рокировки стеснен своими же пешками. В процессе игры ладья часто уходит с крайней горизонтали, и тогда становится возможен мат на последней горизонтали. Примеры простых матов были показаны в главе 2-й. Ниже рассмотрены более сложные случаи.

№ 291



В позиции на диагр. 291 у белых имеется «отдушина» для

короля, поэтому им не грозит мат ладьей на e1. Белые при своем ходе могут сыграть 1. Лс4—с8+, однако после 1. . . Ле7—e8 они ничего не достигают: 2. Фg3 : b8 Фа7 : b8, и у черных все защищено. 1. Фg3 : b8+ Фа7 : b8 2. Лс4—с8+ ведет к мату только при 2. Фb8 : с8. Правильно 2. . . Ле7—e8 3. Лс8 : b8 Ле8 : b8 с равной игрой.

Блокировка королей на крайней линии может быть осуществлена и другими способами. Даем несколько часто встречающихся схем.

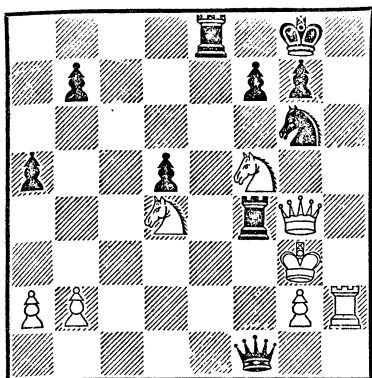
Белые — Крд6, черные — Крд8; белые — Крc1, п. с2, черные — Крс3; белые — Крс7, Сс6, черные — Кра6; белые — Кра2, п. b2, черные — Кd2; белые — Крf1, п. f2, черные — Кf4.

В каждой из этих схем шах ладьей или ферзем на крайней линии приводит к мату.

Король может быть блокирован на крайней линии не только посредством фигур и пешек противника, но и своими фигурами. На турнире в Лейпциге в 1877 г. произошел следующий курьезный случай. Партия Геринг — Андерсен после 33-го хода черных пришла к следующей позиции (диагр. 292).

У черных лишние две пешки, качество и атака. Белые поэтому предпринимают отчаянную вылазку.

1. Кf5—e7+ Ле8 : e7  
Проще всего выигрывало



1. ... К : e7 2. Ф : f4 Ф : f4+  
3. Кр : f4 Kg6+, но и ход в партии возможен. В этот момент Геринг объявил Андерсену мат в 3 хода и сыграл

2. Фg4—c8+ Kg6—f8?

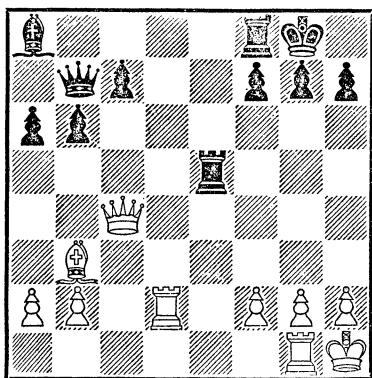
Теперь черные действительно получают мат.

3. Фc8 : f8!+ Kpg8 : f8

4. Lh2—h8 ×

Ни Геринг, ни Андерсен не заметили, что после 2. ... Ле8! 3. Ф : e8+ Kf8 никакого мата не получается, и черные должны выиграть. Эта ошибка стоила Андерсену первого приза. Черные получили мат, потому что черная ладья закрыла выход собственному королю.

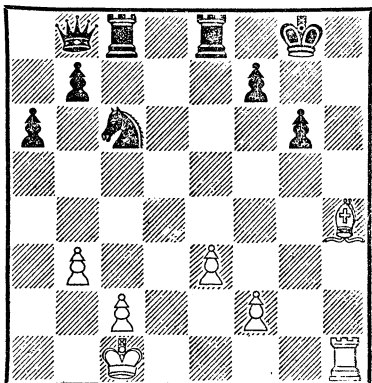
На диагр. 293 ладья g1 защищает 1-ю горизонталь, а ладья f8—8-ю горизонталь. Тем не менее, при своем ходе и белые и черные дают мат в 3 хода. Идея матовой комбинации состоит в том, что ладью отвлекают от последней гори-



зонталли, и так как она попадает под полную связку, то назад вернуться не может. Белые форсируют мат посредством 1. Фc4 : f7+! Lf8 : f7 2. Ld2—d8+ Ле5—e8 3. Ld8 : e8 ×. Читатель легко найдет, каким способом черные матуют при своем ходе.

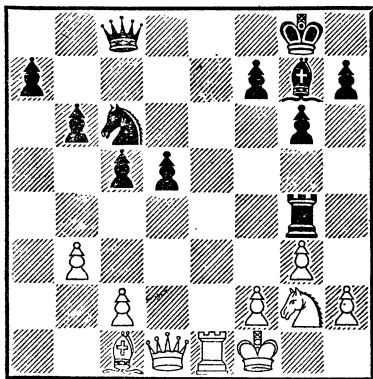
Встречающийся нередко в практике случай матования короля показан на диагр. 294.

№ 294



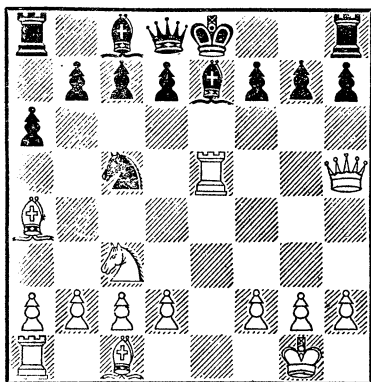
Несмотря на огромный перевес в силах, черные после 1. Ch4—f6 могут отсрочить мат на h8 только на один ход, играя 1. . . Фb8—h2. Если переместить черную ладью на e5, то черные защищаются посредством 1. . . Лh5 и выигрывают.

№ 295



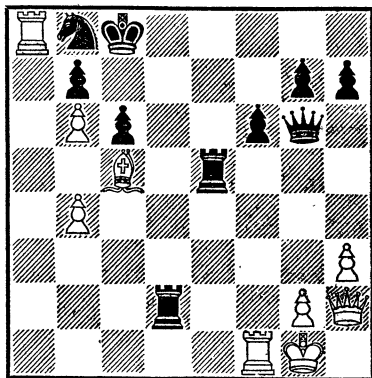
В одной партии случилась позиция диагр. 295. Последовало 1. Фd1 : g4! Фс8 : g4 2. Ле1—e8+ Сg7—f8 3. Сс1—h6, и черным не спастись от мата.

№ 296



В одном из вариантов «испанской партии» получилась позиция диагр. 296. Черные сыграли 1. . . Кс5 : a4?, на что последовало 2. Кс3—d5! 0—0 3. Кd5 : e7+ Кpg8—h8 4. Фh5 : h7+! Кph8 : h7 5. Ле5 h5 ×. Обратите внимание, что мат дан по одной из вышеуказанных схем.

№ 297



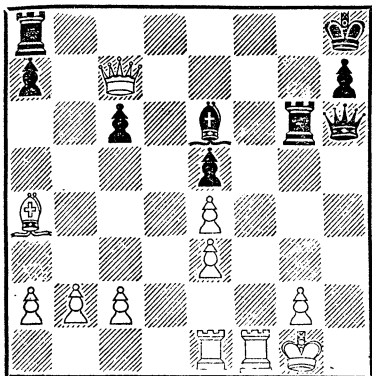
На диагр. 297 показана позиция из партии Алехин — Решевский (Кемери, 1937 г.). Положение черных на первый взгляд достаточно устойчивое, но Алехин доказывает обратное. Последовало: 1. Ла8 : b8+! Крс8 : b8. Черный король заблокирован на крайней линии по одной из рассмотренных схем, и белым для мата нужно пробиться ладьей на последнюю горизонталь, а поэтому 2. Фh2 : e5+!! f6 : e5 3. Лf1—f8+, и мат в 2 хода.

Вернемся еще раз к окончанию партии Ласкер — Бауэр (диагр. 290). Атаку белых на



позицию черного короля можно разделить на 2 этапа. В первом белые путем жертв уничтожили пешечное прикрытие короля. Во втором обнаженный король попал под огонь ферзя и ладьи. Эта схема атаки встречается в практических партиях.

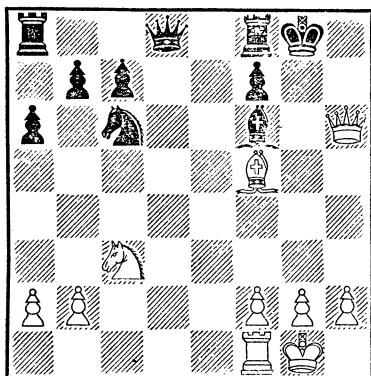
№ 298



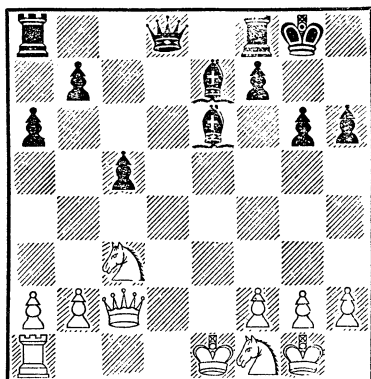
На диагр. 298 показано положение из партии Паульсен — Морфи (1857 г). Последовало: 1. . . Лg6 : g2+! 2. Кpg1 : g2 Фh6—h3+ 3. Кpg2—f2 Фh3—h2+ 4. Кpf2—f3 Ла8—f8 x. Оба партнера играли эту партию не глядя на доску.

Положение на диагр. 299 неоднократно встречалось в практике. Оно могло получиться в результате жертвы фигуры за пешку h6. Грозит мат на h7. Единственная защита черных 1. . . Лf8—e8 приводит к мату в 4 хода: 2. Cf5—h7+ Кpg8—h8 3. Ch7—g6+! Кph8—g8 4. Фh6—h7+ Кpg8—f8 5. Фh7 : f7 x.

№ 299



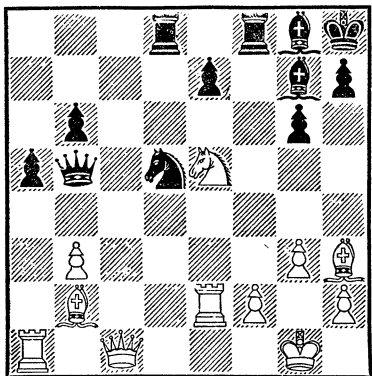
№ 300



В позиции на диагр. 300 белые жертвой качества разрушают пешечный заслон. 1. Le1 : e6! f7 : e6 2. Фc2 : g6+ Кpg8—h8 3. Фg6 : h6+ Кph8—g8 4. Фh6—g6+. Черный король оттесняется на крайнюю линию, а затем подводится ладья. 4. . . Кpg8—h8 5. Ла1—d1 Фd8—e8 (грозило 7. Лd3 и 8. Лh3 x) 6. Фg6—h6+ Кph8—g8 7. Лd1—d3 Лf8—f5 8. Лd3—

g3+ Лf5—g5 9. Лg3 : g5+ Се7 : g5 10. Фh6 : g5, и выигрывают.

№ 301

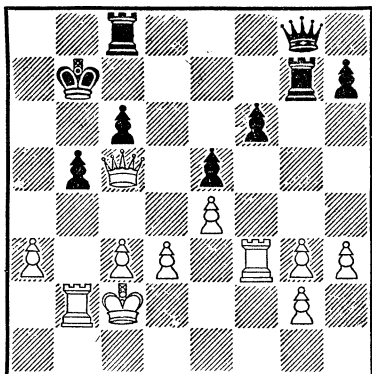


Позиция на диагр. 301 встрети­лась в партии турнира в Гетеборге (1945 г.) Сабо — Доннер. Белые дали мат в 3 хода: 1. Ке5 : g6+ h7 : g6 2. Фс1—h6+ Сg8—h7 3. Фh6 : g7 x. Жертва коня вскрыла диагональ a1—h8, черный слон g7 оказался связанным, что и привело к мату.

Если король укрыт на фер­зевом фланге, то для успеш­ного ведения атаки и здесь не­обходимо разрушить пешеч­ный заслон.

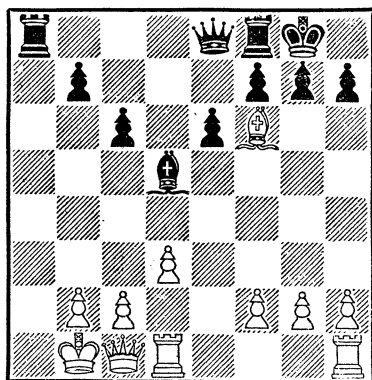
В позиции на диагр. 302 белые сыграли 1. Лf3 : f6 Лg7 : g3 (правильно 1. . . Лg6) 2. Лb3 : b5+! c6 : b5 (или 2. . . Кра8 3. Ла5+ и 4. Фа7 x) 3. Фс5 : b5+ Крb7—a7 4. Лf6—a6 x.

№ 302



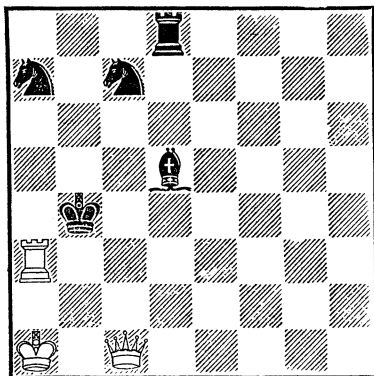
После короткой рокировки уязвимыми являются пункты g2 и g7.

№ 303



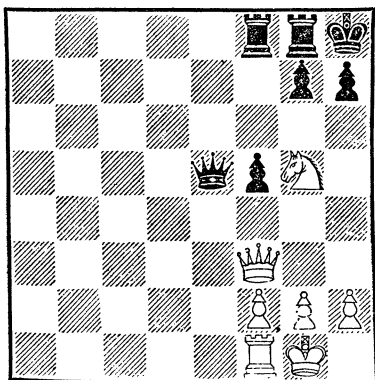
На диагр. 303 белые при своем ходе форсируют мат на поле g7. Черные, если ход за ними, дают мат в 3 хода. Читатель без труда найдет решение.

Взаимодействие ферзя и ладьи показано на примере диагр. 304. Мат достигается

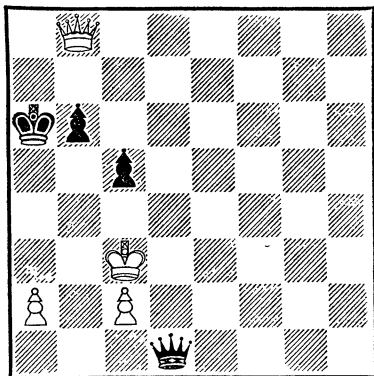


ступенчатыми движениями ферзя и ладьи: 1. Фс1—с3+ Крб4—b5 2. Ла3—a5+ Крb5—b6 3. Фс3—c5+ Крb6—b7 4. Ла5 : a7+ Крb7—b8 5. Фс5 : c7 ×.

№ 305



В позиции на диагр. 305 следующий маневр белых ведет к мату: 1. Фf3—h5 h7—h6 2. Фh5—g6! h6 : g5 3. Фg6—h5 ×. Черного короля заблокировала собственная ладья.

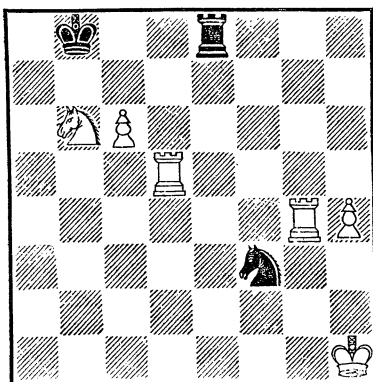


В примере на диагр. 306 каждая из сторон при своем ходе дает мат в 2 хода. 1. Фb8—a8+ Кра6—b5 2. a2—a4 ×.

Черного короля заблокировали пешки b6 и c5. 1... Фd1—d4+ 2. Крc3—b3 Фd4—b4 ×. Белого короля погубили пешки a2 и c2.

Когда король находится на крайней горизонтали без пе-

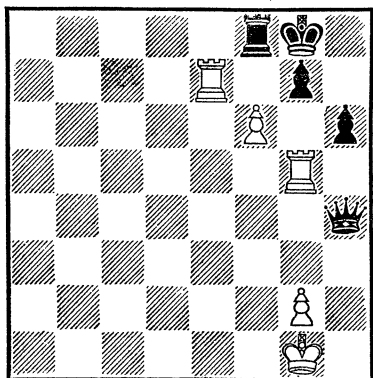
№ 307



пешного прикрытия, а неприятельская ладья на предпоследней горизонтали, то часто возникают следующие матовые комбинации.

На диагр. 307 при своем ходе белые играют 1. Лd5—d7 с неизбежным матом Лd7—b7 ×. Черные при своем ходе играют 1. . . Ле8—e2!, угрожая матом на h2. 2. Лg4—g2 Ле2—e1+ 3. Лg2—g1 Лe1 : g1 ×.

№ 308



Две ладьи на предпоследней горизонтали также создают матовые угрозы. На диагр. 308 белые дают мат в 3 хода: 1. Лg5 : g7+ Кpg8—h8 2. Лg7—h7+ Кph8—g8 3. Ле7—g7 ×. Поле f8 заблокировано собственной ладьей. Оставлять короля в центре безопасно, если разменены ферзи или же центр прочно закрыт. В противном случае король может попасть под опасную атаку. Показательна следующая партия, игранная

в Париже в 1858 г. Белыми играл Морфи, черными — по консультации — герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 1. | e2—e4    | e7—e5    |
| 2. | Kg1—f3   | d7—d6    |
| 3. | d2—d4    | Cc8—g4   |
| 4. | d4 : e5  | Cg4 : f3 |
| 5. | Фd1 : f3 | d6 : e5  |
| 6. | Cf1—c4   | Kg8—f6   |

Ошибка. Правильно 6. . . Фf6 7. Фb3 b6.

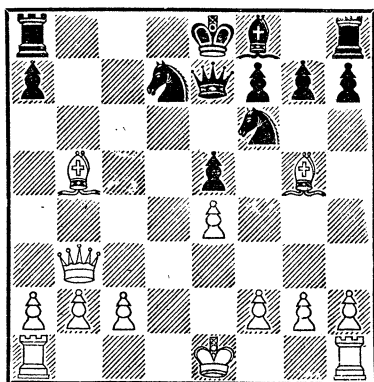
- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 7. | Фf3—b3 | Фd8—e7 |
|----|--------|--------|

Черные уже согласились отдать пешку b7, рассчитывая после 8. Ф : b7 разменять ферзей посредством 8. . . Фb4+ и избавиться ценой пешки от атаки.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 8. | Kb1—c3 | c7—c6 |
| 9. | Cc1—g5 | b7—b5 |

Грозило 10. 0—0—0 и затем 11. С : f7+! Ф : f7 12. Лd8+ Кре7 13. Ф : b7+ и т. д. Теперь следует страшный разгром. Белые жертвой фигуры открывают линии для атаки.

№ 309



Положение после 11-го хода

10. Кс3 : b5      с6 : b5  
 11. Сс4 : b5+    Кb8—d7

Оба черных коня связаны, а на связанные фигуры следует без промедления направлять новые удары.

12. 0—0—0      Ла8—d8  
 13. Лd1 : d7!      . . .

Временная жертва качества позволяет с темпом ввести в бой вторую ладью.

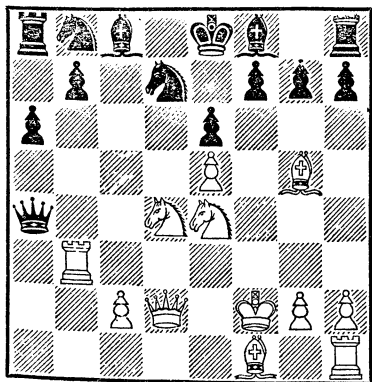
13. . . .      Лd8 : d7  
 14. Лh1—d1      Фе7—e6

Черные развязывают коня f6, рассчитывая таким способом защитить ладью. Возможен был и другой вариант: 14. . . Фе7—b4 15. Сg5 : f6 Фb4 : b3 16. Сb5 : d7 ×.

15. Сb5 : d7+    Кf6 : d7  
 16. Фb3—b8+!    Кd7 : b8  
 17. Лd1—d8 ×

Не менее поучительно следующее окончание, встретившееся в партии Талья с То-

№ 310



лушем. Партия была сыграна в XVIII первенстве СССР (Ленинград, 1956 г.).

Черные в дебюте выиграли две пешки, но отстали в развитии. Пять черных фигур еще не сделали ни одного хода. Любопытно, что черные пошли на эту позицию в результате домашнего анализа. Последовало:

1. Cf1—b5!      a6 : b5  
 2. Kd4 : b5      f7—f6

Грозил мат в один ход. Черные полагали, что ход 2. . . f6 отражает атаку.

3. e5 : f6      g7 : f6  
 4. Лh1—e1!      . . .

Не считаясь с потерями, белые вводят в бой последние резервы. Если 4. . . f6, то белые могут разными способами продолжать атаку, например 5. Ф : g5 или же 5. Фс3.

4. . . .      Ла8—a6  
 5. Сg5 : f6      Кd7 : f6  
 6. Ке4 : f6+    Кре8—f7  
 7. Лb3—f3!    Фа4—h4+

Если 7. . . Ф : b5, то 8. Кd5+ Кpg8 (8. . . Кре8 9. Кс7+) 9. Фg5+ Сg7 10. Ке7 × На 7. . . Сс5+ белые ответили бы 8. Кpg3.

8. Кpf2—f1      e6—e5  
 9. Фd2—d5+    Сс8—e6  
 10. Кf6—d7+    Кpf7—g6  
 11. Кd7 : e5+    Кpg6—g7  
 12. Лf3—g3+!    Фh4 : g3

Приходится отдавать ферзя. На 12. . . Кrf6 выигрывает 13.

Фd8+, а на 12. . . Крh6 — 13.  
Кf7+! С : f7 14. Фd2+ Крh5  
15. Ле5+.

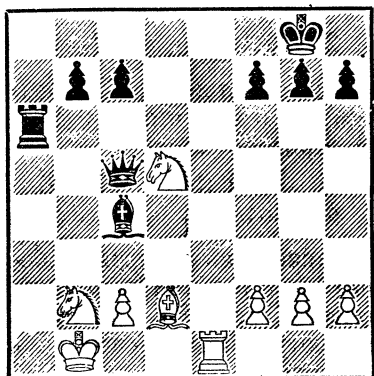
13. Фd5 : b7+ Кb8—d7

14. h2 : g3

и белые выиграли.

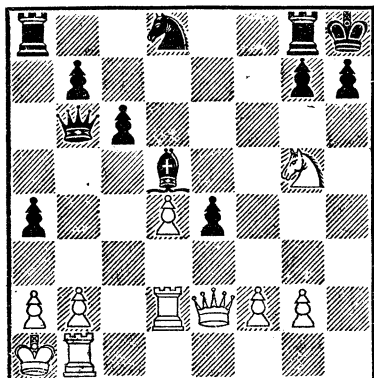
### У п р а ж н е н и я

№ 311



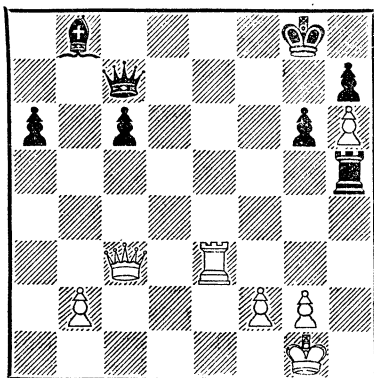
1. На диагр. 311 при своем ходе белые дают мат в 3 хода, черные — в 4 хода.

№ 312



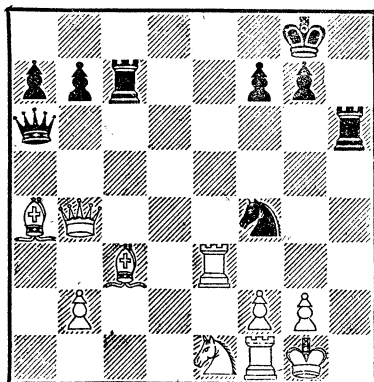
2. На диагр. 312 тот, за кем очередь хода, вынуждает мат.

№ 313

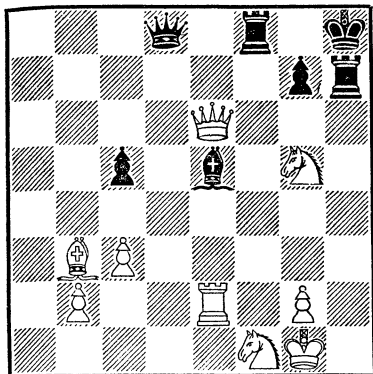


3. На диагр. 313 матует тот, кто начинает.

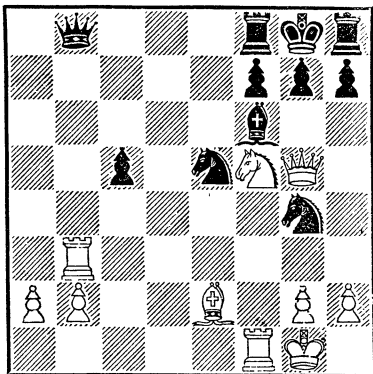
№ 314



4. На диагр. 314 матует тот, кто начинает.

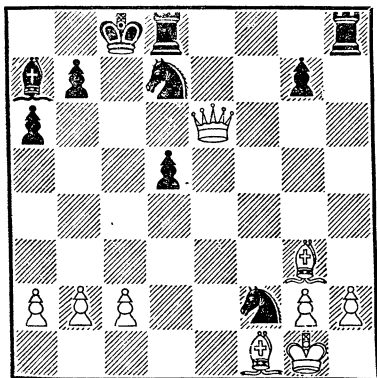


5. На диагр. 315 тот, кто начинает, дает мат в 2 хода.



7. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

## № 316



6. Белые, начиная, дают мат в 2 хода. Черные, начиная, дают мат в 3 хода.

Все позиции на диагр. 311—317 решите вторично, пользуясь только диаграммами, не расставляя фигур на доске.

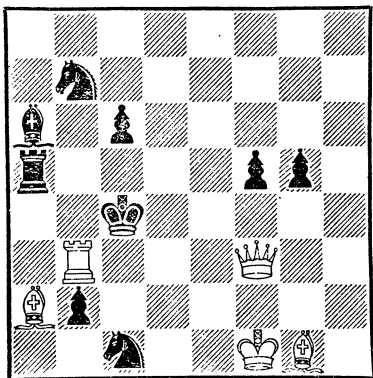
Решение примеров показывает, что в процессе атаки

короля следует пользоваться связкой, блокировкой, вскрытыми шахами, двойными ударами. Усвоение этих тактических приемов служит залогом усовершенствования начинающих. Чаще всего эти приемы встречаются в задачах. Ниже мы даем серию двухходовых задач. Это придуманные составителями искусственные позиции, в которых белые начинают и дают по заданию мат в 2 хода. Это значит, что после первого хода белых на любой ответный ход черных следует матующий ход. Если мат получается только на 3-м ходу, то задача не решена.

Решение помещаемых дальше задач не так просто, как может показаться читателю, особенно новичку. Неплохо, если читатель попытается самостоятельно решить задачи.

Он убедится, что первые простые ходы, например шахи, не достигают цели. Возьмем для примера задачу А. Гуляева.

№ 318  
А. Гуляев

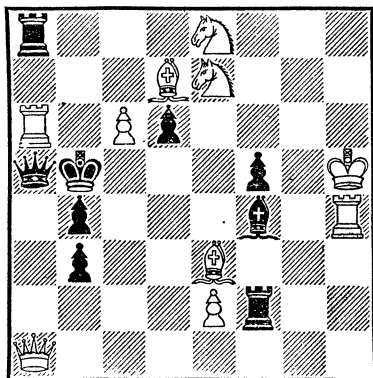


Черного короля окружают ферзь, ладья и два слона. Грозят всевозможные шахи: простые, вскрытые и двойные. Тем не менее, ходы 1.  $\Phi f3 : c6+$ , 1.  $\Phi f3 - c3+$ , 1.  $Lb3 - c3+$  не ведут к цели, например на 1.  $\Phi f3 - c3+$  черные ответят 1...  $Krc4 - d5+$ , и белым надо прежде всего защититься от шаха.

Решает задачу неожиданный ход 1.  $\Phi f3 - e3!$  с угрозой 2.  $\Phi e3 - d4 \times$ . Черные могут защищаться по-разному, например 1...  $c6 - c5$ . Тогда матует 2.  $\Phi e3 - e6 \times$ . Пешка на c5 перекрыла ладью a5, и у черных нет защиты  $La5 - d5$ . Тот же мат последует на 1...  $La5 : a2$ . На 1...  $La5 - d5$  матует 2.  $\Phi e3 - c3 \times$ , так как ладья заблокировала поле d5.

На 1...  $Kc1 - e2$  следует мат ферзем на d3, так как это поле стало доступно ферзю, на 1...  $Kc1 : b3$  матует 2.  $\Phi c3 : b3 \times$ . Наконец, на 1...  $Krc4 - d5+$  белые отвечают 2.  $Lb3 - d3 \times!$  Белые одновременно защищаются от шаха и объявляют двойной шах и мат. И слон a2 и ладья d3 находятся под ударом черных фигур, но ни одну нельзя взять, так как шах двойной.

№ 319  
С. Пименов и Е. Умнов



В задаче Пименова и Умнова первый ход — 1.  $Cd7 : f5$  с угрозой 2.  $Cf5 - d3 \times$ . Если черные ответят 1...  $Krb5 : a6$  то черный ферзь окажется связанным и матует 2.  $Ke8 - c7 \times$ . После 1...  $Krb5 - c4$  связан слон f4 и матует 2.  $Ke8 : d6 \times$ .

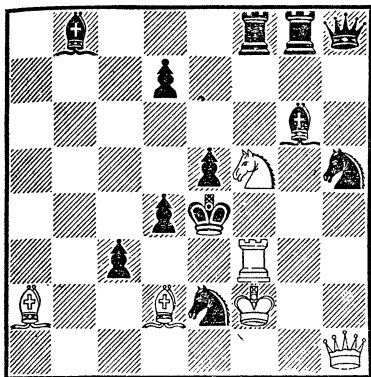
В дальнейших задачах указываем первый ход. Читателю следует прежде всего найти содержащуюся в нем угрозу,



Затем рассмотреть все защиты черных от угрозы мата и найти матающие ходы белых.

№ 320

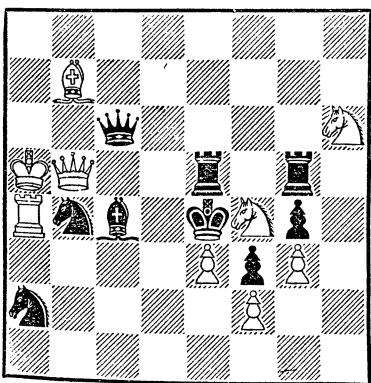
А. Гуляев и Л. Исаев



В задаче на диаграмме 320 первый ход 1. Kf5—e7.

№ 321

Л. Исаев

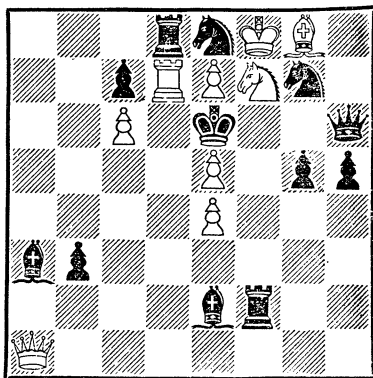


Задача на диагр. 321 решается посредством 1. Kh6—f7.

Первый ход задачи на диагр 322 1. Фa1—d4.

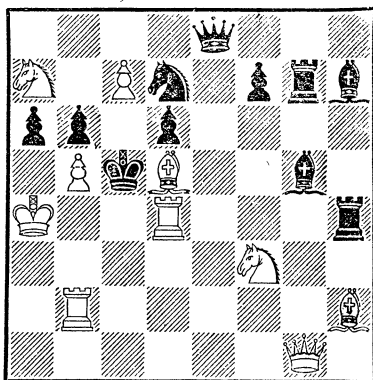
№ 322

Л. Лошинский



№ 323

Л. Лошинский

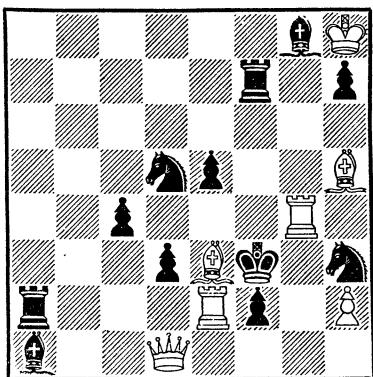


Первый ход задачи на диагр. 323 1. Cd5—a2.

Задача на диагр. 324 решается неожиданным ходом 1. Се3—f4! Обратите внимание, что и белый король может попасть под шах.

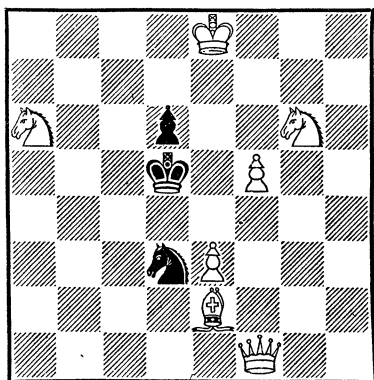
№ 324

К. Гаврилов



№ 325

И. Добруска

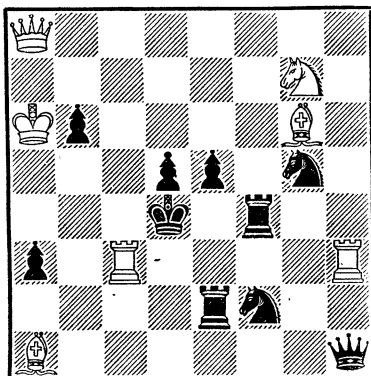


Задача известного чешского составителя задач И. Добруски не содержит в первом ходе 1. Фf1—b1 никакой угрозы. Но на любой ход черных следует мат. Иначе говоря, после первого хода белых черные находятся в цугцванге. Чешская школа задачной компо-

зиции особое внимание обращала на красоту конечной матовой позиции.

№ 326

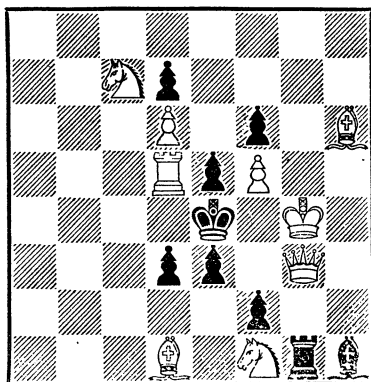
М. Марбль



Задача на диагр. 326 решается неожиданным ходом 1. Сg6—e4! Слон белых становится под удар шести (!) фигур и пешек черных.

№ 327

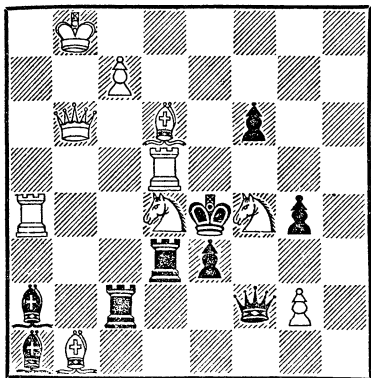
Л. Пенроуз



На любой ход черных следует мат. Кажется бы, для мата белым достаточно сделать какой-либо безразличный ход. Оказывается, безразличных ходов у белых нет. Решает задачу 1. Крg4—h5! Черные опять попадают в цугцванг, но матующие позиции уже другие.

№ 328

А. Эллерман



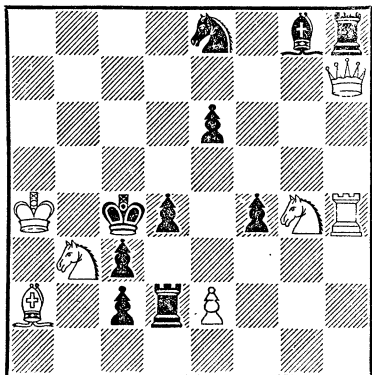
В задаче известного аргентинского проблемиста Эллермана после 1. Фb6—с6! получается целый ряд связок, перекрытий, вскрытых шахов, блокировок, в которых нелегко разобраться.

На диагр. 329 показана задача первоклассного американского составителя задач С. Лойда. После 1. e2—e4!! между ладьей h4 белых и черным королем с4 находятся три пешки и конь. Но ладья все же действует через этот барьер, и решение задачи осно-

вано на связке ладьей черных пешек.

№ 329

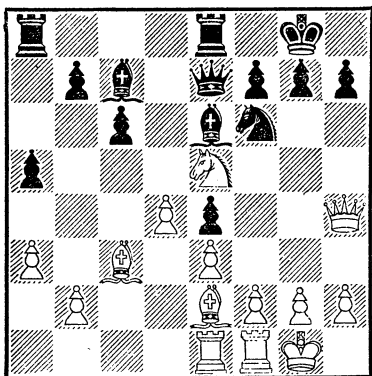
С. Лойд



Решение задач поможет читателю усвоить ряд идей, которые могут встретиться в практической партии. Но главное, совершенствуется шахматное зрение. Глаз привыкает быстро разбираться в связанных и развязанных фигурах, в блокировках, вскрытых шахах и разнообразных матовых позициях. Как следствие совершенствуется и процесс матования противника в шахматной партии.

Продолжим рассмотрение атак на позицию рокировки.

На диагр. 330 показано положение из партии М. Тайманов — А. Берг. Все фигуры белых сконцентрированы на королевском фланге, но и ладьи и слоны бездействуют. Поэтому Тайманов приступил к открытию линий.



1. f2—f3! e4 : f3

Черные идут навстречу плану противника. Необходимо было 1... Cd5, контролируя диагональ b1—h7 на случай размена на e4.

Белым пришлось бы переключиться на пешечный штурм f3—f4, g2—g4, исход которого неясен, поскольку пешечный заслон черного короля не ослаблен. Черные рассчитывали только на продолжение 2. Л : f3 Kd5 3. Фh5 С : e5 4. Ф : e5 Сg4, при котором игра уравнивалась.

2. Ce2—d3! ...

Внезапно королевский фланг черных оказывается под ударом четырех белых фигур, что вполне окупает жертву двух пешек.

2. ... f3 : g2

3. Лf1—f2! ...

Ошибочно как 3. Кр : g2 Cd5+ 4. Кpg1 Ke4 или 4. e4 К : e4 5. Ф : e7 Л : e7 6. С : e4

С : e4 7. Л : e4 f6, так и 3. Л : f6 Ф : f6 4. Ф : h7+ Кpf8, и черный король спасается на e7. Белые угрожают ходом 4. d5 с тем, чтобы на 4... cd продолжать 5. Л : f6 Ф : f6 6. Ф : h7+ Кpf8 7. Kd7+ с выигрышем ферзя.

3. ... h7—h6

4. Лf2 : g2 Кpg8—h8

Грозило 5. Ф : h6.

5. Ле1—f1 Кf6—h7

На 5... С : e5 6. de Kh7 следует 7. Лf6! gf 8. Ф : h6 с неизбежным матом.

6. Фh4—h5 ...

Положение черного короля на диагонали слона c3 наводит на мысль о возможности комбинации с использованием вскрытого шаха: 6. Ф : h6 gh 7. Kg6+ fg 8. d5+. Комбинация неправильна: как при ответе 8... Кf6 9. Л : f6 Ф : f6, так и при 8... Фg7! 9. С : g7+ Кр : g7 10. Л : g6+ Kph8 11. de Сb6 черные отражают атаку, сохранив лишнюю фигуру. Настоящий пример показывает, как тщательно следует рассчитывать все разветвления комбинаций.

Белые угрожают теперь ходом 7. d5 вскрыть диагональ c3—h8.

6. ... Кh7—f6

7. Лf1 : f6 Фе7 : f6

8. d4—d5! Се6 : d5

Черные уже не сопротивляются. Они должны были

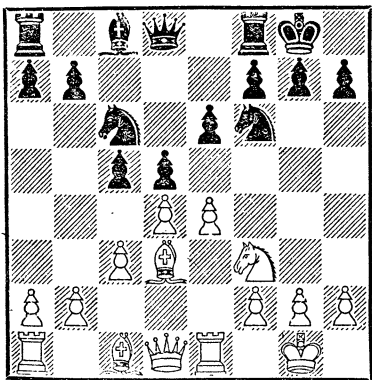
продолжать 8... С : е5 9. С : е5 Сg4!, но Тайманов предусмотрел и этот вариант: 10. С : f6 С : h5 11. Л : g7!, и нет защиты от 12. Лh7++ и 13. Лh8 x.

9. Ке5—d7      Фf6 : c3  
 10. b2 : c3      Сb5 : g2  
 11. Фh5—f5

Черные сдались. Весьма поучительный образец четкой и изобретательной атаки на короля.

Разберем часто встречающуюся атаку с жертвой слона на h7.

№ 331



Позиция такого типа, как на диагр. 331, часто встречается во «французской защите». Королевский фланг черных защищен только конем f6.

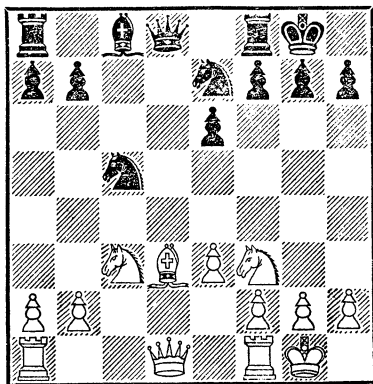
1. e4—e5 Кf6—d7 (после 1... Kg4 2. С : h7+ Кр : h7 3. Kg5+ Кpg8 4. Ф : g4 теряется пешка. Отступление последней фигуры, защищающей королевский фланг, соз-

дает возможность стремительной прямой атаки на короля противника) 2. Cd3 : h7+! Кpg8 : h7 3. Кf3—g5+ (теперь становится понятным смысл жертвы слона. Уничтожена пешка h7 и выигран темп для включения в атаку коня и ферзя. Если бы у черных на e7 стоял слон, то жертва не проходила ввиду 3... С : g5) 3... Кph7—g8 (или вариант А) 4. Фd1—h5 (грозит мат на h7, а защитить этот пункт нечем. Кроме того, под ударом находится и пешка f7) 4... Лf8—e8 5. Фh5 : f7+! Кpg8—h8 6. Фf7—h5+ Кph8—g8 7. Фh5—h7+ Кpg8—f8 8. Фh7—h8+ Кpf8—e7 9. Фh8 : g7 x.

Вариант А: 3... Кph7—g6 4. Фd1—d3+ f7—f5 5. e5 : f6+ Кpg6 : f6 6. Лe1 : e6 x.

Успех атаки решила невозможность черных защитить пункт h7, а также слабость пункта f7. Переставим на диагр. 331 ладью с f8 на e8. И

№ 332



сейчас жертва проходит: 2 С : h7 + Кр : h7 3. Кg5 + Кpg8 4. Фh5 + Кf8 5. Ф : f7 + Кph8 6. Ле3, после чего от 7. Лh3 + нет защиты.

Диагр. 332 представляет позицию из партии Х. Капабланки (белые). Последовала жертва слона: 1. Сd3 : h7 + Кpg8 : h7 2. Кf3—g5 + Кph7—g6! (не 2... Кpg8 3. Фh5 Ле8 4. Ф : f7 + Кph8 5. Лад1 с дальним 6. Лd4. После 2... Кph6 белые выигрывают ферзя: 3. К : f7 + Л : f7 4. Ф : d8) 3. Фd1—g4 f7—f5 (напрашивалось 3... e5, однако тогда 4. Ке6 +! Кpf6 5. f4!, и выясняется, что коня нельзя брать ни слоном из-за 6. Фg5 ×, ни пешкой из-за 6. fe + + Кр : e5 7. Фg3 +, а после 5... e4 6. Фg5 + Кр : e6 7. Лfd1 Кd3 8. К : e4 белые должны выиграть) 4. Фg4—g3 Кpg6—h6? 5. Фg3—h4 + Кph6—g6 6. Фh4—h7 +! Кpg6—f6 (проигрывает и 6... Кр : g5 7. Ф : g7 + Кg6 8. f4 +) 7. e3—e4 Ке7—g6 8. e4 : f5 e6 : f5 9. Ла1—d1, и белые после длительной игры добились победы.

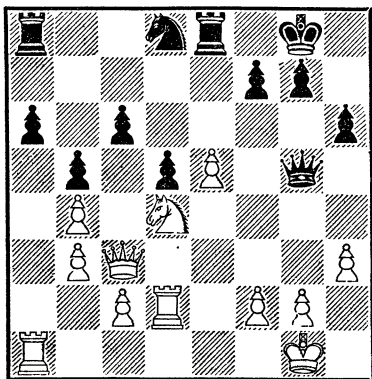
Вернемся к 4-му ходу черных. Они могли сыграть 4... f5—f4! 5. e3 : f4 (если 5. Фg4, то 5... e5) 5... Ке7—f5 6. Фg3—g4 Кf5—h6, и белые должны повторять ходы Фg3—g4—g3, соглашаясь на ничью.

Последний пример показывает, что при жертве на h7 после С : h7 + Кр : h7 и Кg5 +

возможность отступления короля не на g8, а на g6 требует точного расчета, так как ведение атаки далеко не просто. Жертва слона на h7 впервые рассмотрена в рукописи сильнейшего мастера начала XVII века Греко.

Позиция на диагр. 333 встретилась в партии В. Смыслов—А. Сокольский, Ленинград, 1947 г.

№ 333



Белые сыграли 1. Ла1—f1! Пешка e5 неприкосновенна: на 1... Ф : e5 следует 2. Ле2, а если 1... Л : e5, то 2. f4. Грозит 2. f4 и дальнейший штурм позиции черных двумя пешками: e5 и f4. 1... Кd8—e6 2. f2—f4! Пешка жертвуется ради открытия линий. 2... Ке6 : f4 3. Лd2—f2 Кf4—e6 4. Кd4—f5! (4. Л : f7? К : d4 5. Ф : d4 Лf8 вело только к равной игре. Сейчас белые грозят 5. Ф : c6) 4... Ле8—c8 5. h3—h4! Фg5—d8 (на 5... Фh5 последует 6. Ке7 +) 6.

Фс3—g3 Крг8—h7 (грозило 7. К : h6+) 7. Кf5—d6 Лс8—с7 8. Кd6 : f7 Фd8—e7 9. Кf7—d6 Ла8—g8 10. Фg3—d3+!, и черные ввиду потери ферзя сдались (10. . . Кph8 11. Лf7 и т. д.).

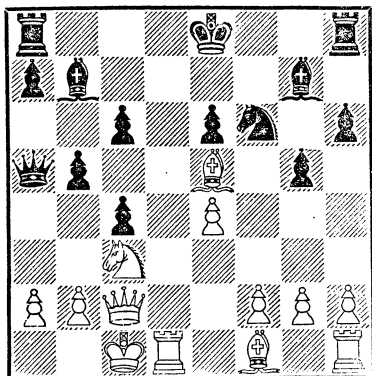
Если пешки стоят на первоначальных местах, то они лучше всего прикрывают короля. Ходы черных h7—h6 или g7—g6 и белых. h2—h3 или g2—g3 облегчают атаку противника, особенно при разносторонних рокировках, когда обе стороны штурмуют пешками позицию короля. Если черные сделали ход h7—h6, то белым будет удобно начать атаку посредством g2—g4—g5, а при ходе g7—g6 — путем h2—h4—h5. После открытия линии «g» или «h» в атаке смогут принять участие тяжелые фигуры.

Рассмотрим комбинации против neroкировавшего короля.

В партии Г. Борисенко — С. Фурман (чемпионат Ленинграда, 1949 г.) белые предложили в дебюте жертву пешки: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Кb1—с3 c7—с6 4. Кg1—f3 Кg8—f6 5. Сс1—g5 h7—h6 6. Сg5—h4 d5 : c4 7. e2—e4 g7—g5 (при 7. . . b5 8. e5 g5 9. К : g5 hg 10. С : g5 получается вариант, детально разработанный Ботвинником и носящий поэтому его имя) 8. Ch4—g3 b7—b5 9. Фd1—c2 (белые предлагают жертву второй пешки: 9. . . g4 10. Ке5 Ф : d4, но принятие ее подвер-

гало черных очень опасной атаке) 9. . . Сс8—b7 10. 0—0—0 (белые угрожают 11. d5) 10. . . Фd8—a5 11. Кf3—e5 Кb8—d7 (может быть, следовало предпочесть 11. . . Kh5, разменивая опасного слона g3) 12. d4—d5! Кd7 : e5 13. Сg3 : e5 Cf8—g7 14. d5 : e6 f7 : e6.

№ 334

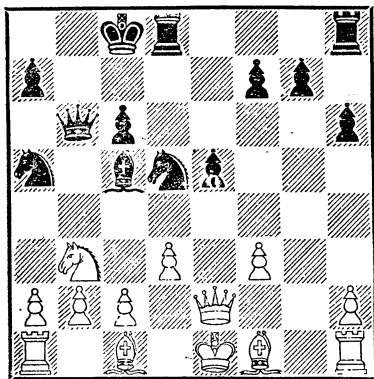


Черный король собирается спрятаться на королевском фланге. Медлить нельзя. 15. Се5 : f6! Сg7 : f6 16. e4—e5! Cf6 : e5 17. Cf1—e2! (заманчиво, но ошибочно было 17. Фg6+Кре7 18. Ле1 Лаg8 19. Фе4 С : c3 20. Ф : e6+Крд8 21. Лd1+Крс7, и черные выигрывают) 17. . . Кре8—e7. Беда черных в том, что они не могут рокировать: 17. . . 0—0 18. Фg6+Кph8 19. Лd7, и мат неизбежен. Теперь черный король надолго задержался в центре, что создает благоприятную обстановку для финальной атаки. 18. Се2—g4 (угрожает и 19. Лhe1 и жертва сло-

на на е6) 18. . . Сb7—с8 19. Фе2—g6! (угроза 20. Ch5 и 21. Фf7 × неотразима. Если 19. . . b4, то не сразу 20. Ch5 из-за 20. . . Cf4+ 21. Kpb1 Фf5+, а сперва 20. Lhe1) 19. . . Се5: с3 20. Сg4—h5 (потеря фигуры не имеет значения, когда форсирован мат) 20. . . Сс3 : b2+ 21. Kpc1—b1 (только не 21. Kp : b2 Фb4+ с ничьей) 21. . . Lh8—f8 22. Фg6—h7+ Kpe7—f6 23. Фh7 : h6+ Kpf6—e7 24. Фh6 : g5+ Cb2—f6 25. Фg5—c5 ×.

Энергично проведенная белыми атака привела к заслуженной победе.

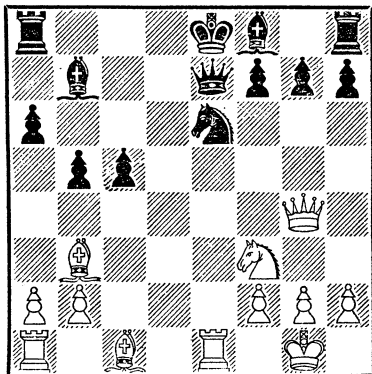
№ 335



На диагр. 335 приведена позиция из партии матча на первенство мира между В. Стейницем и М. Чигориным. Чигорин (черные) блестяще провел атаку на белого короля: 1. . . Сс5—b4+ 2. Сс1—d2 Kd5—e3! 3. Cd2 : b4 Фb6 : b4+ 4. c2—c3 Фb4—h4+ 5. Kpe1—d2 (5. Фf2. Kc2+) 5. . .

Ка5—c4+ 6. Kpd2—c1 Ld8: d3! 7. Cf1—g2 (7. Ф : d3 Фе1+) 7. . . Lh8—d8 8. a2—a4 Ld3—d1+ 9. Lh1 : d1 Ld8 : d1+ 10. Фе2 : d1 Ке3 : d1, и Стейниц сдался.

№ 336



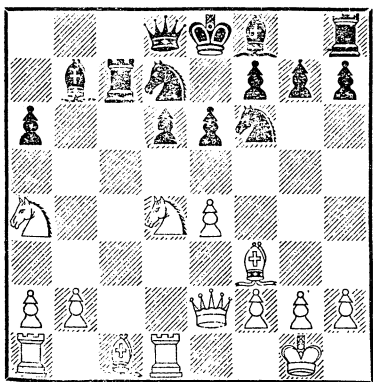
Диагр. 336 представляет позицию из партии А. Котов—О'Келли (Гронинген, 1946 г.). У черных на пешку больше, но их король находится в центре; рокировка невозможна из-за 1. Сg5 f6 2. С : e6+. Последовало 1. . . c5—c4 2. Сс1—g5! h7—h5 (в случае отступления черного ферзя последует жертва качества на е6. Например: 2. . . Фс7 3. Л : e6+ fe 4. Ф : e6+ Се7 5. Le1 или 2. . . Фd7 3. Lad1 Фс6 4. Сс2 с неотразимой атакой против не сумевшего уйти из центра короля) 3. Фg4—f5 g7—g6 4. Фf5—e5 Фе7—c5! (ошибочно 4. . . Сg7 из-за 5. Ф : g7! К : g7 6. Л : e7+). Предпринятая жертва качества — лучший шанс



черных) 5. Фе5 : h8 Сb7 : f3  
 6. Ле1—e5! (если 6. gf, то  
 6. . . Ф : g5+) 6. . . Фc5—c6  
 7. Сb3—c2 Cf3 : g2 8. Фh8—  
 f6 Сg2—h1 (Контратака чер-  
 ных выглядит опасной, но  
 Котов просто отражает ее,  
 не ослабляя нажима на чер-  
 ного короля (9. f2—f3! Ch1 : f3  
 черные не могут продолжать  
 9. . . Ф : f3 из-за 10. Л : e6+)  
 10. Сс2 : g6! Cf8—c5+ 11.  
 Сg5—e3 Сс5 : e3+ 12. Ле5 : e3  
 Cf3—g4 13. Сg6 : f7+ Кре8—  
 d7 14. Cf7 : e6+ Сg4 : e6 15.  
 Ла1—d1+, и черные сдались.

Атаку против задержавше-  
 гося в центре короля в одной  
 из партий В. Смыслов (белые)  
 начинает прорывом в центре  
 (диагр. 337): 1. e4—e5! Кd7 : e5  
 (слабее 1. . . С : f3 2. К : f3

№ 337

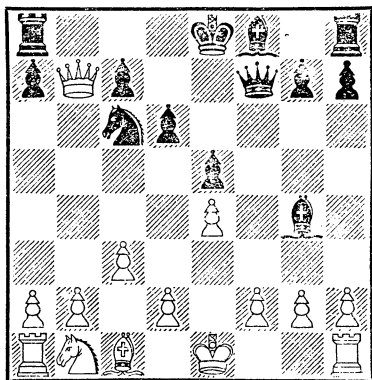


de 3. К : e5) 2. Cf3 : b7 Лс7 : b7  
 3. Фе2 : a6 Фd8—b8 4. Кd4—  
 c6! Ке5 : c6 5. Фа6 : c6+  
 Кf6—d7 (подготовка законче-  
 на, линии для атаки открыты,  
 и Смыслов наносит решающий

удар) 6. Ка4—c5! (острое, но  
 точно рассчитанное продолже-  
 ние. На 6. . . Лс7 последует 7.  
 К : d7! Л : d7 8. Cf4) 6. . .  
 d6 : c5 7. Сс1—f4! Cf8—d6  
 (безнадежно 7. . . Ф : f4 8.  
 Фс8+ Кре7 9. Ф : b7 Крf6  
 10. Л : a7) 8. Cf4 : d6 Лb7—  
 b6. Последняя попытка, оп-  
 ровергаемая небольшой ком-  
 бинацией белых — 9. Фс6 :  
 d7+?, и черные сдались, так  
 как после 9. . . Кр : d7 10.  
 С : b8+ они остаются без фи-  
 гуры.

Одна из партий А. Алехина,  
 игравшего черными (диагр.  
 338), закончилась следующим

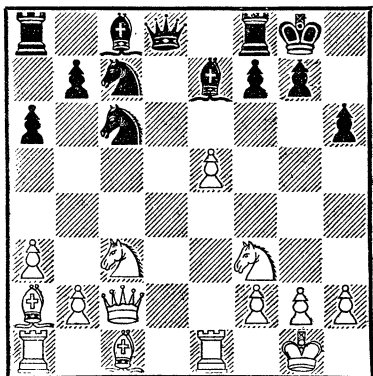
№ 338



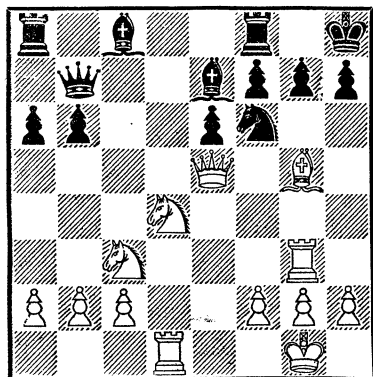
образом: 1. . . Кре8—d7! (у  
 черных лишняя фигура; отда-  
 вая ладью и в результате оста-  
 ваясь без качества, они отвле-  
 кают ферзя от основной арены  
 борьбы) 2. Фb7 : a8 Фf7—c4  
 3. f2—f3 Сg4 : f3! 4. g2 : f3  
 Кс6—d4! 5. d2—d3 (несколько  
 лучше 5. cd, однако и тогда  
 черные сохранили бы перевес,

играя 5. . . Ф : c1+ 6. Кре2  
 Ф : h1 7. d5 Ф : h2+ 8. Крd3  
 Фg1) 5. . . Фc4 : d3 6. c3 : d4  
 Cf8—e7! 7. Фа8 : h8 Ce7—h4 X.

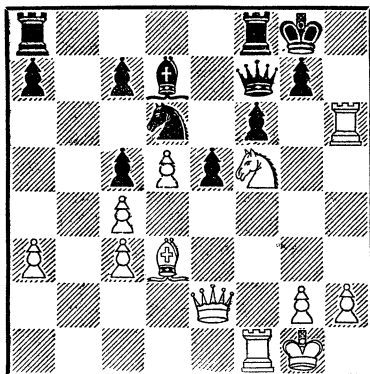
№ 339



№ 340



№ 341



### У п р а ж н е н и я

1. На диагр. 339 ход белых. Каким образом белые (Алаторцев) выиграли пешку?

2. На диагр. 340 ход черных. Они сыграли 1...Кf6—d7, и белые (Бронштейн) быстро решили партию в свою пользу. Найдите комбинацию белых.

3. На диагр. 341 белые дают мат в 5 ходов. Найдите решение.

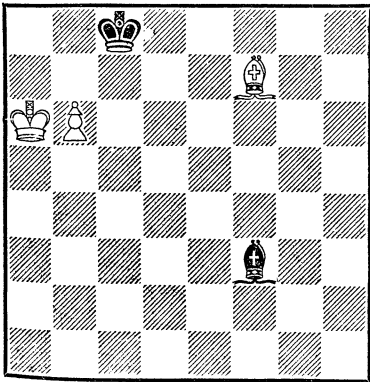
4. В партии Тартаковер — Эйве (Бенатки, 1948) случилось положение: белые — Кра3, Фb6, Лc1, g1, п. a4, b3, c3, f2; черные — Крf7, Фd2, Ла8, Се4, Кd6, пп. b7, c6, f6. Ход черных. Эйве в четыре хода решил партию. Найдите его комбинацию.

## Глава 16

### КОНЦЫ ИГР. СЛОН С ПЕШКОЙ ПРОТИВ СЛОНА. ОДНОЦВЕТНЫЕ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОНЫ. СЛОН ПРОТИВ КОНЯ

При одnocветных слонах далеко продвинутая пешка может выиграть, если король противника не в состоянии задержать ее и удастся помешать жертве слона за пешку.

№ 342

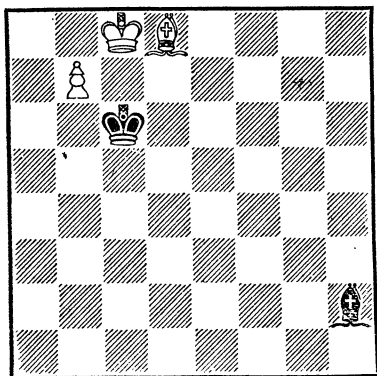


Ход белых. Выигрыш

В позиции на диагр. 342 метод выигрыша белых заключается в следующем: 1. Кра6—а7. Понятно, что нель-

зя допустить черного короля на b8. В этом случае была бы ничья, так как белые не смогли бы согнать его с этого поля. Теперь фигуры черных не могут улучшить своей позиции, их слон должен находиться на диагонали h1—а8. Белые проводят маневр 2. Cf7—с4, 3. Сс4—а6+ и 4. Са6—b7. Черный слон вынужден покинуть диагональ h1—а8 и перейти на диагональ h3—с8, например на поле h3. Затем белые играют 5. Сb7—e4, вынуждая 5... Ch3—с8, и, наконец, ходом 6. Се4—f5! обеспечивают проведение пешки в ферзи.

В позиции на диагр. 343 выигрыш затруднен неудачным положением белого короля. Если его переставить на a8, то победа достигается с помощью несложного перевода слона на b8: Cd8—h4—f2—a7—b8—d6. Черные за это время встанут королем на a6 и слона поставят на a7.



*Белые выигрывают*

Белые ходом  $Cd6—c5!$  отвлекают черного слона и проводят пешку в ферзи.

На диагр. 343 белые также угрожают переводом слона через  $a7$  на  $b8$ , но черные могут предупредить этот маневр, переведя короля на  $a6$ , например: 1.  $Cd8—h4$   $Kpc6—b5$  2.  $Ch4—f2$   $Kpb5—a6!$  У белых появилась новая возможность выигрыша — перевод слона на  $c7$ . 3.  $Cf2—h4$   $Kpa6—b5!$  4.  $Ch4—d8$   $Kpb5—c6!$ , и черные успели своевременно перестроиться.

Успешная защита черных объясняется удачным расположением слона на  $h2$ . Достаточно передать ход черным, и слон будет вынужден покинуть уютное поле  $h2$ .

1.  $Cd8—h4$   $Kpc6—b5(b6)$
2.  $Ch4—f2$   $Kpb5—a6$
3.  $Cf2—c5!$  . . .

Важный выжидательный ход.

3. . . .  $Ch2—g3$
4.  $Cc5—e7$   $Kpa6—b5$
5.  $Ce7—d8$   $Kpb5—c6$

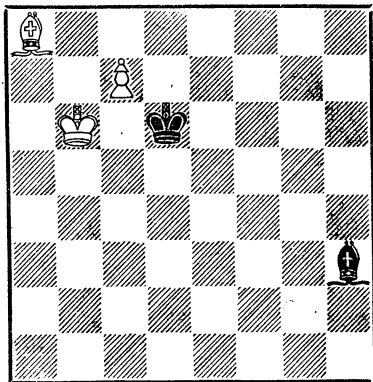
Ходы черных были вынуждены. Теперь, когда слон черных стоит на  $g3$ , белые выигрывают решающий темп.

6.  $Cd8—h4!$   $Cg3—h2$
7.  $Ch4—f2$   $Kpc6—b5$
8.  $Cf2—a7$

и затем 9.  $Ca7—b8$  с выигрышем.

Почему на 3-м ходу белые сыграли 3.  $Cc5$ , а не 3.  $Cd4$ ? Потому что на 3.  $Cd4$  черные ответили бы 3. . .  $Cd6$  4.  $Cf6$   $Kpb5$  5.  $Cd8$   $Kpc6$  6.  $Ce7$   $Ch2$ , и ход 7.  $Cc5$  невозможен. Пришлось бы все начинать сначала.

Черные на 3-м ходу могли вместо 3. . .  $Cg3$  сыграть 3. . .  $Cf4$  или 3. . .  $Ce5$ . Решение не меняется, но на 6-м ходу белые выигрывают темп посредством 8.  $Cg5!$  (на  $Cf4$ ) или 8.  $Cf6!$  (на 3.  $Ce5$ ).



*Белые выигрывают*

В позиции на диагр. 344 белые выигрывают, так как они добиваются перевода короля на b8, после чего черный слон вытесняется с диагонали h3—c8 ранее указанным способом.

1. . . Ch3—c8 2. Ca8—b7  
Cc8—h3 3. Cb7—a6 Ch3—g4 4.  
Kpb6—b7 Kpd6—c5 5. Kpb7—

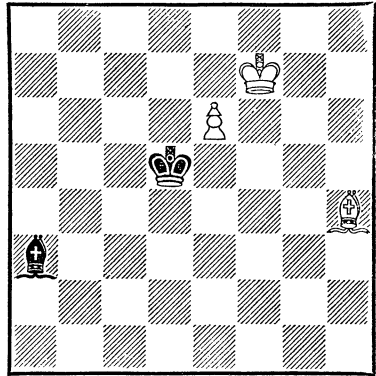
b8 Cg4—f5 6. Ca6—c8 Cf5—d3  
7. Cc8—g4 Cd3—a6 8. Cg4—e2.  
Если бы король черных находился сейчас на b6, то и это не спасло бы их, например:  
8. . . Ca6—b7 9. Ce2—b5 (можно 9. Cf1, 9. Cd3 или 9. Cc4).

По-иному сложится окончание, если переставить королей: Kpd6, Ca8, п. c7; Kpb6, Cc8.

Например: 1. Ca8—c6 Cc8—a6 2. Kpd6—d7 Kpb6—c5 3. Cc6—e4 Kpc5—b6 4. Kpd7—d8 Kpb6—c5 5. Ce4—f5 Kpc5—b6 6. Cf5—c8 Ca6—d3 7. Cc8—b7 Cd3—f5 или 6. Cf5—d3 Ca6—b7 7. Cd3—e4 Cb7—a6, и черные достигают ничьей, так как на диагонали a6—c8 имеются два свободных поля для слона, в то время как в позиции на диагр. 343 у слона на диагонали a7—b8 было только одно свободное поле.

Черные проиграли бы, пропустив белого короля на b8. В позиции: Kpb8, Cg4, п. c7; Kpb6, Ca6 — решает 1. Cg4—f3 Kpb6—c5 (черные были в цугцванге) 2. Cf3—b7, и выигрывают.

При своем ходе белые в позиции на диагр. 345 выигрывают: 1. Ch4—e7 Ca3—c1 2.

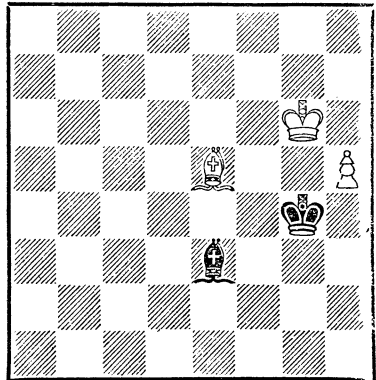


*Выигрыш при ходе белых*

Ce7—f8 Cc1—g5 3. Cf8—g7!  
Cg5—h4 4. Cg7—f6.

Черные при своем ходе успевают улучшить позицию короля, переведя его на поле f5: 1. . . Kpd5—e4! (не 1. . . Кре5? из-за 2. Ce7 Cc1 3. Cf6+ и 4. e7) 2. Ch4—e7 Ca3—c1 3. Ce7—f8 Cc1—g5 4. Cf8—g7 Кре4—f5!, и ничья.

Ладейная пешка для слабейшей стороны в подобных



*Белые выигрывают*

окончаниях опаснее центральной.

В позиции на диагр. 346 пешка находится еще в 5-м ряду и, тем не менее, задержать ее движение не удастся.

1. Ce5—g7 Ce3—g5!

Лучший ход. На 1. . . Cd2 следует 2. Ch6 Cc3 3. Cg5 Cg7! 4. Ce7!, и у черных цугцванг, или 2. Ch6 Cb4 3. Cg5 Cf8 4. Cf6! (снова цугцванг!) 4. . . Kpf4 5. Cg7, и пешка проходит в ферзи.

2. Cg7—h6 Cg5—f6!

3. Ch6—e3 Cf6—g7!

4. Ce3—g5! Cg7—f8

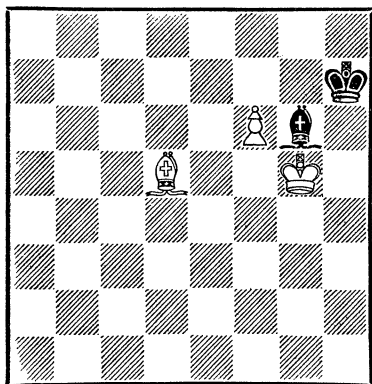
5. Cg5—f6,

и белые выигрывают.

Интересен следующий этюд Горвица (1880 г.).

№ 347

Горвиц



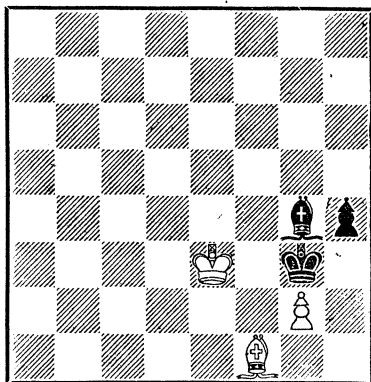
Выигрыш

Немедленный перевод белого короля на e7 ничего не дает, так как черные успевают перевести короля на e6. Предлагаем читателю убедиться, что в

этом случае черные добиваются ничьей. Слона черных не удастся вытеснить с двух диагоналей.

Белые могут добиться победы, выиграв темп. 1. Cd5—g8+! Kph7—h8! (Очевидно, не 1. Kp : g8 2. Kp : g6 и т.д.) 2. Cg8—e6! Белые не пускают короля на h7. На 2. . . Kph7 последует 3: Cf5 C : f5 4. Kp : f5 с выигрышным пешечным концом, как было доказано в главе 6. 2. . . Cg6—e8 3. Kpg5—f5 Kph8—h7 4. Ce6—d5 Kph7—h6 (или 4. . . Cd7+ 5. Кре5 Kpg6 6. f7! Kpg7 7. Kpd6 и 8. Кре7, или 4. . . Ch5 5. Кре6 Kpg6 6. Кре7 Kpf5 7. Cf7 Cd1 8. Ce6+, и выигрывают) 5. Kpf5—e6 Kph6—g5 6. Кре6—e7 Ce8—h5. Теперь выигрывает типичный для таких окончаний маневр: 7. Cd5—f7 Ch5—e2 8. Cf7—e8 Ce2—c4 9. Ce8—d7! и затем 10. Cd7—e6. Последний ход белых был бы невозможен, если бы черный король стоял на e5.

№ 348



Интересный случай произошел в партии Тейхман — Маршал (Сан-Себастьян, 1911 г.). См. диагр. 348.

Белые сыграли 1. Кре3—е4 и после 1. . . Сg4—с8 2. Кре4—е3 Сс8—d7! (решающий выжидательный ход) белые сдались. Действительно, на 3. Кре3—е4 следует 3. . . Cd7—с6+, а на 3. Кре3—d2—3. . . Кpg3—f2 4. Cf1—с4 Кpf2 : g2 с легким выигрышем. Пешка продвинется до h2, и слон переводится на f3 или g2. Между тем, как доказал гротсмейстер Авербах, белые могли спасти партию.

1. Cf1—b5! Кpg3 : g2
2. Кре3—f4! Сg4—e6
3. Сb5—с6+ Кpg2—f2
4. Сс6—d5! . . .

Вот в чем спасение белых! Слон неуязвим, так как после 4. . . С : d5 5. Кpg4 теряется пешка «h».

4. . . . Се6—с8
5. Cd5—b7! Сс8—h3
6. Сb7—с6 Ch3—g2
7. Сс6—d7

Черным не удастся продвинуть пешку до h3, следовательно ничья.

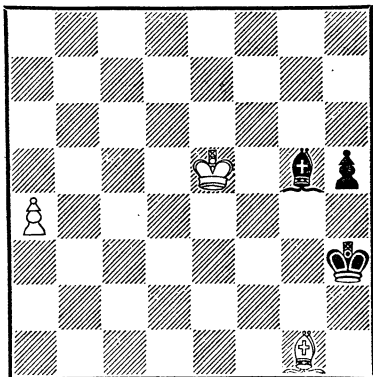
В окончаниях с одноцветными слонами цугцванг играет большую роль. Рассмотрим, например, этюд заслуженного деятеля искусств А. Троицкого.

1. a4—a5 Сg5—h4

1. . . Кpg3, то 2. Кpf5 Cf4 3. Ch2+ или 1. . . Кpg4 2. a6 Cf4+ 3. Кpd5 Сb8 4. Крс6 Кpg3 5. Кrb7, и выигрывают.

№ 349

А. Троицкий



Выигрыш при ходе белых

2. a5—a6 Ch4—g3+
3. Кре5—e4 Сg3—b8
4. Кре4—f3! Кph3—h4

Черные оказываются в цугцванге. Если 4. . . h4, то 5. Cf2, и черные вынуждены отдать пешку h4.

5. Сg1—e3! Кph4—h3
6. Се3—f2 Кph3—h2

Или 6. . . h4 7. Сg1!

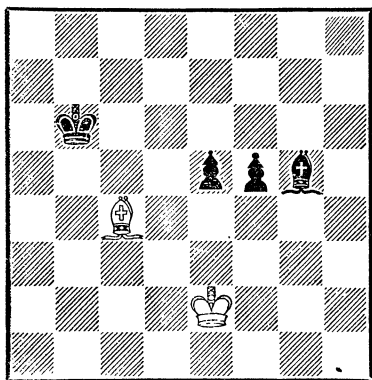
7. Cf2—g3+

и выигрывают.

При разноцветных слонах даже далеко продвинутая пешка не может выиграть, если слон обстреливает поле на ее пути.

При одноцветных слонах две пешки почти всегда выигрывают. При разноцветных даже две пешки не гарантируют победы. В позиции на ди-

№ 350



Ничья

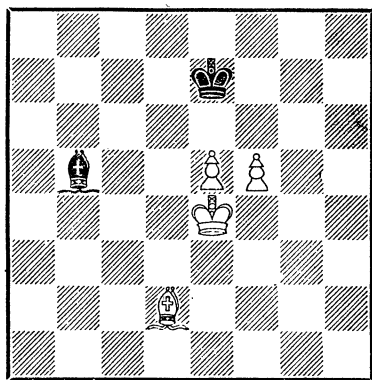
агр. 350 при ходе белых ничья достигается несложным путем. 1. Сс4—е6 f5—f4 2. Кре2—f3 и затем 3. Се6—f5. Черные никогда не добьются хода е5—е4.

При ходе черных им лучше всего играть 1. . . е5—е4, но и это не приносит успеха ввиду 2. Сс4—е6 f5—f4 3. Се6—d5 (К ничьей приводит и 3. Cf5) 3. . . f4—f3+ 4. Кре2—f1 (Можно и 4. Крf2, чтобы на 4. . . Ch4+ продолжать 5: Кре3 f2 6. Кре2 е3 7. Сс4 Крс5 8. Са6, и пешки навсегда задержаны), и одна из черных пешек неминуемо гибнет. Когда король поддерживает две связанные пешки и они далеко продвинуты, то результат зависит от того, успеют ли ко-

роль и слон противника занять правильную защитную позицию.

В позиции на диагр. 351 при своем ходе белые выигрывают:

№ 351



Выигрши только при ходе белых

1. Cd2—g5+ Кре7—f7 2. е5—е6+ Крf7—g7 3. f5—f6+ Крг7—g6 4. f6—f7 Крг6—g7 5. Сg5—h6+, и следующим ходом ставят ферзя.

При ходе черных — ничья.

1. . . Сb5—d7! 2. Кре4—f4 Кре7—f7 3. Крf4—g5 Cd7—c8! (Плохо 3. . . Кре7? 4. Крг6 Сс8 5. Сb4+ Кре8 6. е6). Король белых не может отойти от пешки f5, а в ответ на 4. е6+ черные отдают слона за две пешки. После же 4. f5—f6 ничья очевидна.

Таким образом, правильное расположение защищающейся стороны заключается в следующем:

1) король и слон устанавливаются так, чтобы при движении пешек можно было по-

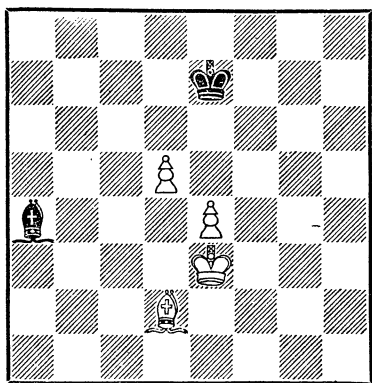


жертвовать слона за две пешки;

2) слон должен находиться впереди пешек и нападать на одну из них, лишая подвижности короля противника.

В позиции на диагр. 352 одна белая пешка находится еще на 4-й горизонтали, поэтому черные при своем ходе успевают занять фигурами необходимую защитную позицию.

№ 352



Ход черных. Ничья

Согласно указанному выше правилу, слон должен нападать на пешку d5 спереди, а короля при этом следует расположить так, чтобы при ходе e5—e6+ можно было пожертвовать слона за обе пешки. Таким полем для короля будет d7 или f7. Но на f7 должен находиться слон с тем, чтобы нападать с этого поля на пешку d5. Стало быть, короля черных надо установить на поле d7.

Каким образом произвести перегруппировку так, чтобы черный слон попал на верхний отрезок диагонали a2—g8, разделенной на две части пешкой d5?

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. . . . . | Ca4—e8! |
| 2. Крe3—d4 | Ce8—f7  |

Если теперь 3. Cg5+, то ничья путем 3. . . Kpd7 4. e5 Cg8, и затем слон будет ходить по полям g8—f7. Белые предпринимают другую попытку.

- |            |          |
|------------|----------|
| 3. Kpd4—e5 | Cf7—g8   |
| 4. Cd2—b4+ | Kpe7—d7! |

На любой другой ход короля последует 5. Kpd6, и белые выигрывают.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. Kpe5—f6 | Kpd7—e8 |
|------------|---------|

Белые грозили ходом 6. Kpg7; плохо 6. . . Ch7 7. e5 Cg8 8. e6+.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 6. Cb4—c5 | Cg8—f7 |
|-----------|--------|

Снова единственный ход. При 6. . . Kpd7 7. Kpg7 выигрывается слон.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 7. Kpf6—g7  | Cf7—h5  |
| 8. e4—e5    | Ch5—f3! |
| 9. d5—d6    | Kpe8—d7 |
| 10. Kpg7—f6 | Cf3—g4, |
- и ничья.

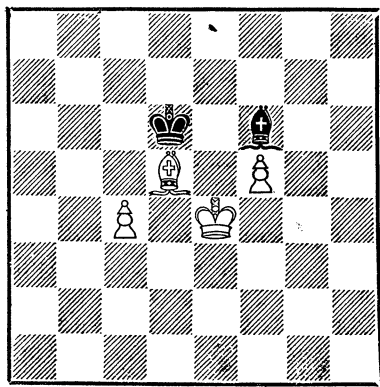
Проигрывало 1. . . Cd3 из-за 2. Kpd4 Ca2 3. e5 Kpd7 4. e6+ Kpe7 5. Kpe5 и т. д. Или 1. . . Cd1 2. Kpd4 Cg4 3. e5 Kpd7 4. Cb4 Ch3 5. Kpe3 Cg4 (на 5. . . Cg2 следует 6. e6+) 6. Kpf4 Ch3 7. Kpg5

Сg2 8. e6+ Кpe8 9. d6. Черный слон занял позицию позади пешек, что оказалось недостаточным для достижения ничьей.

При ходе белых они выигрывают посредством 1. e5 Ce8 2. Сb4+ Кpd7 3. e6+ и т. д.

Если переместить все фигуры на диагр. 352 на одну вертикаль вправо, то получится следующая позиция: Кpf3, Ce2 пп. e5, f4; Кpf7, Сb4. Здесь черные проигрывают даже при своем ходе, так как у их слона не будет поля, аналогичного полю h5 на диагр. 352. Например: 1. . . Cf8 2. Кре4 Сg7 3. Сс4+ Кре7 (3. . . Кpg6 4. f5+ Кpg5 5. Cd3 Ch8 6. Кpd5 Сg7 7. Кре6 и затем f5—f6) 4. Кpf5 Ch6 5. Кpg4! Cf8 (если 5. . . Кpd7 или 5. . . Кpf8, то 6. f5 и затем 7. f6) 6. Кpg5 Сg7 7. Кpg6 Кpf8 (если 7. . . Cf8, то 8. f5, а на 7. . . Ch8 последует 8. Кph7!) 8. Кph7, и белые выигрывают.

№ 353



Белые выигрывают

Изолированные пешки при разноцветных слонах оказываются сильнее связанных.

В позиции на диагр. 353 черные недолго могут удерживать белые пешки.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Кре4—f4 | Cf6—e7  |
| 2. Кpf4—g4 | Кpd6—e5 |
| 3. Cd5—e6  | Ce7—d6  |

Если 3. . . Кpf6, то 4. Кpf4 с неизбежным переводом короля на d5; после чего пешка «с» двинется вперед.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Кpg4—g5 | Cd6—c5  |
| 5. Кpg5—g6 | Кpe5—d6 |

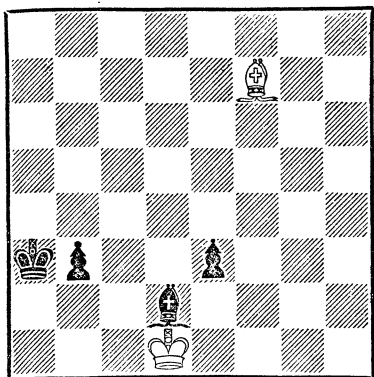
Или 5. . . Ce7 6. Cf7! Cd8 7. c5 Ce7 8. c6 Кpd6 9. Ce8.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 6. Ce6—g8   | Кpd6—e7 |
| 7. f5—f6+   | Кpe7—f8 |
| 8. Сg8—d5   | Cc5—b4  |
| 9. Кpg6—f5  | Cb4—c5  |
| 10. Кpf5—e6 | Cc5—d4  |
| 11. f6—f7   | Cd4—c5  |
| 12. Кре6—d7 | Cc5—b4  |
| 13. Кpd7—c6 | Кpf8—e7 |
| 14. c4—c5   | Cb4—a3  |
| 15. Кpc6—b6 | Ca3—b4  |
| 16. c5—c6   | Cb4—d6  |
| 17. c6—c7   | Кpe7—d7 |
| 18. Кpb6—b7 |         |

и одна из пешек проходит в ферзи.

Однако если одна из пешек коневая или ладейная, то позиция может оказаться ничейной, как показало окончание партии И. Бергер — С. Котлерман (диагр. 354).

1. Cf7—g6 Кра3—b2 (или 1. . . b2 2. Сb1, и край доски мешает обходному движению



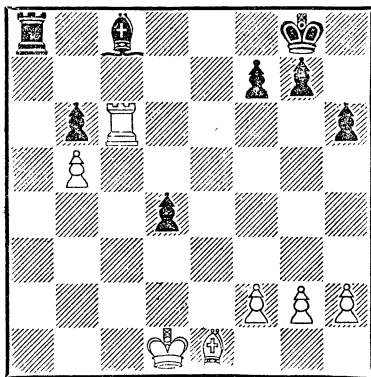
короля, черные нигде не могут прорваться) 2. Сg6—f7! (иначе 2... Кра1 и 3... b2) 2... Кrb2—a2 3. Cf7—e6 Кра2—a3 4. Се6—f5, и ничья.

Чем дальше пешки удалены друг от друга, тем легче достигается выигрыш. Наоборот, если пешки отделены только одной вертикалью, то обычный результат — ничья. Например, переставим на диагр. 353 пешку f5 на e6.

В этом случае белые выиграть не смогут. В зависимости от того, где будет находиться белый король, черные будут защищать слоном или поле e7, или поле c5.

В позиции на диагр. 355, взятой из партии Кан — Левенфиш (Москва, 1935 г.), приведен пример, который показывает, как защищающейся стороне надо использовать наличие разноцветных слонов для достижения ничьей.

Черные сыграли 1... Ла8—a1+, рассчитывая на благо-



приятные осложнения, которые могли возникнуть после 2. Крд2 Сg4 3. f3 Cf5 4. Л : b6 Ла2+ 5. Крд1 Л : g2. Белые правильно решили перевести игру в окончание с разноцветными слонами, хотя у белых на пешку меньше, и к тому же они теряют еще пешку b5; стоящие на черных полях пешки b6 и d4, в свою очередь, могут быть атакованы. 2. Лс6—c1! Ла1 : c1+ 3. Крд1 : c1 Сс8—d7 4. f2—f4! Cd7 : b5 5. Се1—f2 Сb5—f1 6. Cf2 : d4 b6—b5 7. g2—g3 Cf1—h3 8. Крcl—d2 g7—g5.

Черные намерены продвинуть пешку на g4 и затем своим королем проникнуть к пешке h2. 9. f4 : g5 h6 : g5 10. Cd4—f6. Правильно! При разноцветных слонах следует стремиться к тому, чтобы пешки противника стесняли движения его слона; при белопольном слоне его движения будут стеснены пешками, расположенными на белых полях.

10... g5—g4 11. Kpd2—c3  
Kpg8—h7 12. Kpc3—b4 Ch3—  
f1 13. Cf6—e5 Kph7—g6 14.  
Ce5—f4.

Черные могут выиграть пешку h2, но, несмотря на две лишние пешки, они не смогут победить. Белые достигают ничьей, делая ходы слоном по диагонали f4—b8. Черные в этом случае нигде не могут прорваться.

### У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Kpc4, Ce4; Kpd6, Cd4, пп. b6, e5. Каков будет исход борьбы? Докажите анализом.

2. Могут ли спастись белые при ходе черных в позиции: Kpg2, Ca3; Kph5, Cf7, пп. g4, h6? Доказать анализом.

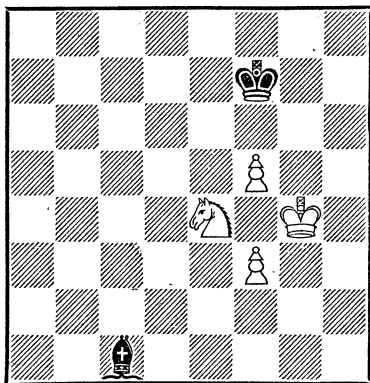
3. В позиции: Kpf3, Ca8; Kpe6, Cd8, пп. e5, f5 ход белых. Какова защитная позиция против пешек e5 и f5 и против пешек e4 и f4 и успевают ли белые занять одну из этих позиций?

**С л о н пр о т и в к о н я.** В середине игры конь обычно равноценен слону. Слон — фигура дальнбойная, зато конь обладает большей ударностью. У края доски подвижность и ударность коня снижаются, поэтому сила коня проявляется лучше в центре. Слабость слона состоит в его воздействии только на поля одного цвета. Подвижность слона часто бывает стеснена своими же пешками. Поставим черного слона на b7, а черные пешки на a6, b5 и e6. Такая пешечная структура часто встречается в ферзевом гам-

бите. Ясно, что слон b7 крайне стеснен в своих действиях. Такого слона называют «плохим» в отличие от «хорошего» слона, у которого диагонали не загорожены собственными пешками.

В концах игр дальнбойность слона становится особо ценной, когда пешки находятся на двух флангах и у обеих сторон имеются проходные пешки. В таких случаях слон легче задерживает пешки противника, чем конь. Для перевода коня с одного края доски на другой требуется много ходов, для слона обычно достаточно одного. Когда пешки находятся только на одном фланге, конь по меньшей мере не хуже слона.

### № 356



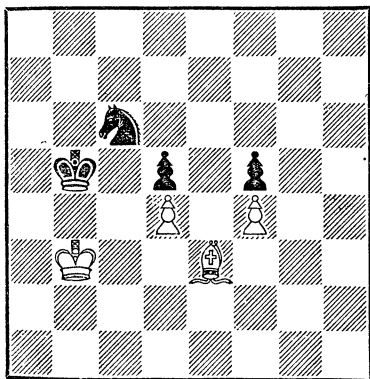
*Выигрыш при ходе белых*

В позиции на диагр. 356 белые выигрывают, постепенно оттесняя короля и продвигая пешки.

1. f3—f4 Cc1—a3 2. Kpg4—g5 Ca3—e7+3. f5—f6 Ce7—d8 4. Kpg5—f5 Cd8—a5 5. Ke4—g5+ Kpf7—f8 6. Kpf5—g6 Ca5—b4 7. Kg5—e6+ Kpf8—g8 8. f6—f7+ и т. д. При ходе черных они играют 1... Ch6!, и белым не удастся продвинуть вперед короля и пешки.

Если бы у белых вместо коня был слон (безразлично, белополюный или чернополюный), то выигрыша у них не было бы, в чем читатель сам легко может убедиться.

№ 357



На диагр. 357 конь сильнее слона, и черный король шаг за шагом проникает в тыл белых пешек: 1... Kc6—a5+ 2. Krb3—c3 Krb5—a4. В обход, как в пешечных окончаниях. 3. Ce3—f2 Ka5—c6. Задача черных согнать белого короля с поля «с3». 4. Cf2—h4! Kc6—a7 5. Ch4—f6 Ka7—b5+ 6. Krc3—d3 Кра4—b3 7. Cf6—e7 Kb5—a7 8. Ce7—d6 Ka7—c6

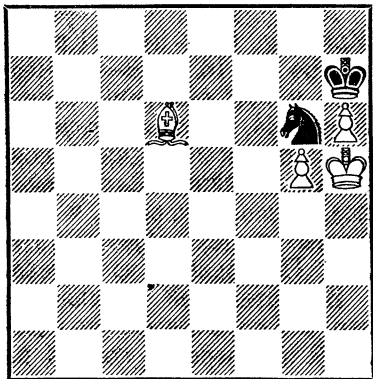
9. Cd6—e5! Значение этого хода вскоре выяснится; бесполезно оставаться слоном на диагонали a3—f8, так как после 9. Cc5 Kb4+ размен на b4 ведет к потере обеих белых пешек 9... Kc6—b4+ 10. Kpd3—e3 Kpb3—c3 (Если 10... Krc4, то 11. Kpd2) 11. Кре3—f3! Спасаящий маневр. Белый король также переводится в тыл черных пешек. К проигрышу ведет 11. Cf6 Kc2+ 12. Kpf3 Kpd3! (не 12... K:d4 13. Кре3 и связанный конь теряется) 13. Kpg3 K:d4 14. Kph4 Ke6 и т. д. 11... Kb4—c2 12. Kpf3—g3 Krc3—d3 или 12... K:d4 13. Kph4 Kpd3 14. Kpg5 Кре3 15. C:d4 Kp:d4 16. Kp:f5, и проходные пешки одновременно проходят в ферзи.

13. Kpg3—h4 Kpd3—e4 14. Kph4—g5 Kc2—b4 15. Kpg5—f6 Kb4—d3 16. Kpf6—e6! Черные могут выиграть пешку f4 или d4, но теряют одну из своих пешек и пешечное окончание ничейно. План перевода белого короля в тыл черных пешек найден читателем Подольным из Киева.

Внимательный анализ диагр. 357 показывает, что спасли белых перевод короля на e6, слона на e5 и связка коня черных в случае взятия пешки d4, что заставило черных потерять важный темп Krc3—d3, и ничья. План перевода белого короля в тыл черных пешек найден киевским любителем Подольным.

Если все фигуры и пешки передвинуть вправо (Крс3, Cf3, пп. e4, g4; Крс5, Кd6, пп. e5, g5), то белый король не сможет пробраться на поле h5, ему помешает край доски, и белые проиграют. Проигрывают белые и в позиции, получающейся при передвижении всех фигур на один ряд вниз (Крb2, Ce2, пп. d3 f3; Крb4, Кс5, пп. d4, f4). Белым удастся пробраться королем на e5 и слоном на e4, но после того, как черные переводят короля на e3 и коня на e1, последует Кe1 : d3+; Ce4 : d3 Кре3 : d3; Кре5 : f4; Крд3—e2, и пешка «d» проходит в ферзи раньше, чем пешка «f» белых.

№ 358



Ничья

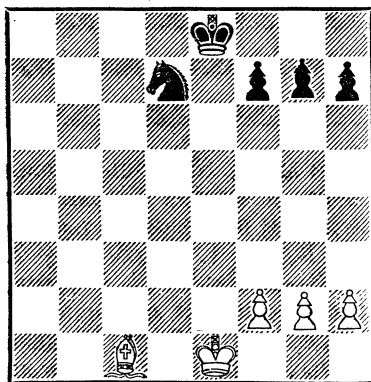
На диагр. 358 пешки и слон белых расположены на полях одного цвета — они воздействуют только на черные поля. Поэтому черные, закрепившись на белых полях,

задерживают обе пешки. Подобный же случай имел место при разноцветных слонах в примере на диагр. 350.

В рассматриваемой позиции черные ходят все время конем g6 на безопасное поле. У коня всего 6 полей. Слон может отнять четыре из них, король — одно, а шестое всегда остается в распоряжении коня. Несмотря на перевес в две пешки, белые не могут выиграть. Переставим пешку h6 на h3. Теперь белые добьются победы, отступив королем на g4 и продвинув пешку до h5. Затем король переходит на f5, а пешка — на g6.

На этом примере можете убедиться в слабости «плохого» слона. Весьма поучительны следующие 5 примеров, указанные Капабланкой.

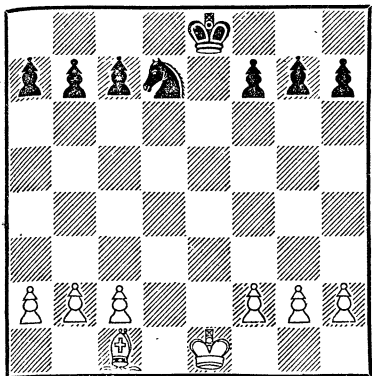
№ 359



На диагр. 359 конь равен слону, так как пешки находятся на одном фланге

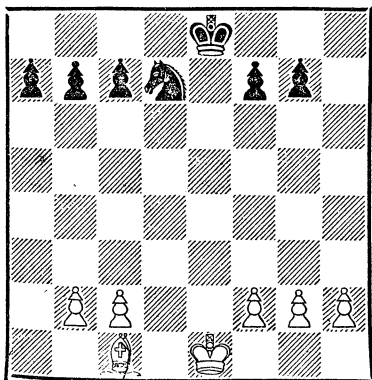
и проходных пешек нет. Игра закончится вничью.

№ 360



На диагр. 360 слон несколько сильнее коня, однако при правильной игре должна получиться ничья.

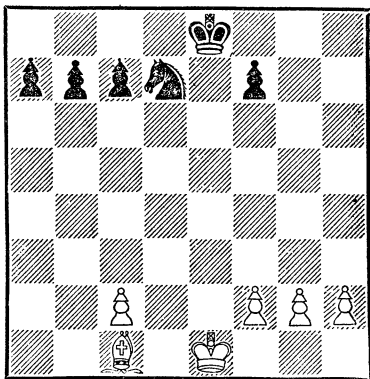
№ 361



На диагр. 361 шансы определены на той стороне, у которой имеется слон, так как белые угрожают получить проходную пешку по линии «h». Проходную пешку черных по

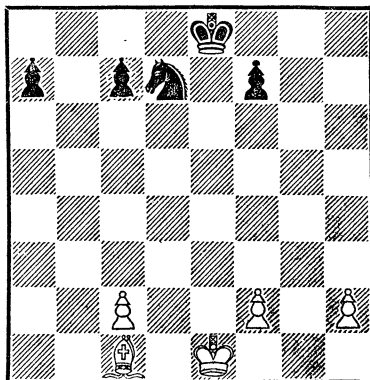
линии «a» слону легче задержать, чем коню пешку «h». Все же при правильной защите черные должны добиться ничьей.

№ 362



На диагр. 362 преимущество слона перед конем еще больше. Пешки на обоих флангах, и имеются проходные. Черным трудно добиться ничьей.

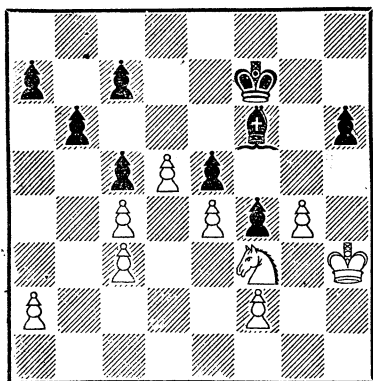
№ 363



На диагр. 363 преимущество слона над конем должно дать выигрыш белым. Изолированные пешки облегчают проникновение белого короля на ферзевый фланг, в то время как черный король будет вынужден задерживать проходную пешку «h».

Конь сильнее слона в блокированных позициях с пешечными цепями, в которых пешки находятся на белых полях при белополюм слоне или на черных — при чернополюм и, таким образом, уменьшают его «работоспособность».

№ 364



В позиции на диагр. 364 у черных «плохой» слон: он стеснен своими же пешками. Белые выигрывают, жертвуя пешку.

1. g4—g5! h6 : g5

Еще хуже 1...С : g5 2. К : e5+.

2. Kph3—g4 Kpf7—g6  
3. a2—a3 a7—a6  
4. a3—a4 a6—a5

Вынудив движение черной пешки «a», белые обеспечили коню поле b5.

5. Kf3—e1 Cf6—e7  
6. Ke1—c2 Ce7—f6

Черные могут ходить только слоном. Иначе белый король проникнет на f5 или h5.

7. Kc2—a3 Cf6—e7  
8. Ka3—b5 Ce7—d6  
9. Kb5—a7 Cd6—e7  
10. Ka7—c6 Ce7—f6  
11. f2—f3! Kpg6—h6

Вынуждено. На 11...Сg7 последует 12. Kd8! и 13. Ke6 с выигрышем одной из пешек.

12. Kpg4—f5 Kph6—g7

Черные рассчитывают на 13. К : e5?, тогда 13...С : e5 14. Кр : e5 Kpg6! 15. Кре6 g4!, и выигрывают.

13. Kc6—b8! Kpg7—f7  
14. Kb8—d7 Cf6—g7  
15. Kpf5 : g5 Kpf7—e7  
16. Kpg5—g6! Kpe7 : d7

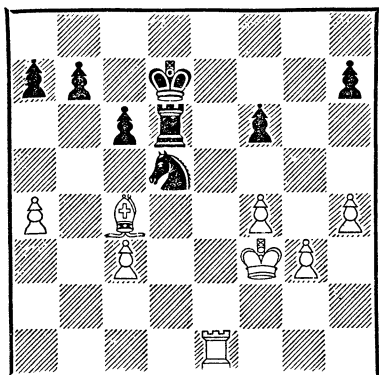
Не меняет исхода 16... Ch8 17. Kph7 Cf6 18. К : f6 Кр : f6 19. Kph6.

17. Kpg6 : g7,

и пешечное окончание легко выигрывается белыми.

Убедительно продемонстрировал превосходство слона над конем А. Алехин (белые) в





партии из матча с М. Эйве.  
(см. диагр. 365).

1. Сс4—d3 h7—h6

После 1. . .К : с3 2. С : h7  
К : a4 3. h5 черные не в силах  
задержать движение пешки  
«h».

2. Cd3—f5+ Kpd7—d8

3. Kpf3—g4 Kd5—e7

И сейчас после 3. . .К : с3  
4. Kph5 с последующим 5.  
Кр : h6 пешка «h» решает  
борьбу.

4. Cf5—b1 Kpd8—e8

Или 4. . .Лd5 5. f5 Kpd7 6.  
Лf1 и 7. Kph5.

5. Kpg4—h5 Kpe8—f7

Не помогает 5. . .f5 6. С : f5  
Лd5 7. g4 Kpf7 из-за 8. c4! Лс5  
9. Ле5! Л : e5 10. fe с легким  
выигрышем.

6. Сb1—a2+ Kpf7—f8

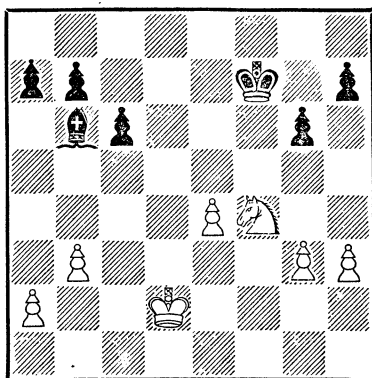
7. Kph5 : h6 Лd7—d2

8. Са2—e6 Лd2—d3

9. g3—g4 Лd3 : c3  
10 g4—g5

и Эйве сдался.

Весьма поучительно окон-  
чание партии Г. Голомбек—  
П. Керес (диагр. 366). Пози-  
ция относится к разряду та-  
ких, где превосходство слона  
над конем не вызывает сомне-  
ния. Проходная пешка e4 лег-  
ко блокируется, черные обра-  
зуют на ферзевом фланге про-  
ходную, которая отвлечет бе-  
лого короля, и черный ко-  
роль прорывается на один из  
флангов.



1. . .Сb6—f2! Прежде всего  
черные ослабляют положение  
пешек противника. Как было  
указано, стоящие рядом свя-  
занные пешки образуют барь-  
ер, задерживающий проник-  
новение короля. Теперь этот  
барьер ликвидируется. 2. g3—  
g4. Ход 2. Ke2 защищал пешку  
g3, но ненадолго. После 2. . .  
Креb 3. Kpd3 Kpe5 белым не-  
чем ходить. 2. . .Kpf7—f6 3.

Kpd2—e2 Cf2—d4 4. Кре2—f3.  
 Прорыв черного короля к  
 пешкам h3 и g4 нейтрализо-  
 ван, но теперь начинается  
 борьба на другом фланге.  
 4. . . a7—a5 5. g4—g5+ Kpf6—  
 e5! 6. Kf4—d3+ Кре5—d6 7.  
 h3—h4 b7—b5. Угрожает  
 с6—с5—с4 и затем марш ко-  
 роля: Kpd6—с5—b4. 8. Kd3—  
 e1. На 8. . . Kрс5 последует 9.  
 Kd3+. 8. . . Cd4—с5! Освобож-  
 дает поле d4 для вторжения  
 короля. 9. Ke1—d3 Cс5—b6  
 10. Kd3—f4 Cb6—d4 11.  
 Kf4—d3 с6—с5 12. Kd3—f4  
 с5—с4 13. b3 : с4 b5 : с4.  
 Второй этап завершен, обра-  
 зована проходная пешка. 14.  
 Kf4—d5 Kpd6—e5 15. Kd5—  
 f6 h7—h5 16. Kf6—d5 с4—с3  
 17. Kd5—f4 с3—с2 18. Kf4—

d3+ Кре5—d6 19. Kpf3—e2  
 Cd4—b2! Белые сдались, рас-  
 считав продолжение: 20.  
 Kpd2 c1Ф+ 21. К : c1 С : c1+  
 22. Кр : c1 Кре5 23. Kpb2  
 Кр : e4 24. Кра3 Kpf4 25.  
 Кра4 Kpg4 26. Кр : a5 Кр : h4  
 27. Kpb5 Кр : g5 28. a4 h4,  
 и черная пешка проходит в  
 ферзи раньше.

### У п р а ж н е н и я

1. Каков будет исход борьбы при  
 ходе белых и при ходе черных в  
 позиции: Kpf5, Cg8, п. h5; Kpb5,  
 Kf8, п. a4?

2. Какое у белых преимущество  
 в позиции: Kpb5, Kс4, пп. e4, f5;  
 Kpd7, Ce7, пп. e5, f6? Каким обра-  
 зом они сразу решают партию?

3. Разыграйте с партнером пять  
 позиций X, Капабланки (диагр.  
 359—363).

## Глава 17

### ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Переходим к изучению одного из главных элементов шахматной партии — комбинации.

Существует множество определений комбинаций, расплывчатых и противоречивых. Большинство из них усматривает сущность комбинаций в жертве. Попытаемся разобраться в этом вопросе.

Очень часто партия протекает по такой схеме. Один из партнеров получил лучшую позицию, у другого образовалась слабая пешка, которая вскоре была потеряна. Полученный перевес был реализован в эндшпиле.

Другая схема. Один из противников предложил гамбит, отдав пешку в расчете на атаку. Атака была отбита, и лишняя пешка решила участь партии.

В обоих случаях партии могли быть решены без единой комбинации и демонстрируют торжество силы. А перевес в силе в шахматах выражается

в материальном преимуществе: в лишней фигуре или пешке, качестве, в трех фигурах за ферзя и т. д.

Но иногда на доске создается ситуация, когда нарушается нормальная обстановка и обычные законы борьбы перестают временно действовать. Чаще всего такое нарушение выражается в ломке общепринятых представлений о ценности фигур, т. е. в жертве: отдается пешка или фигура без компенсации или ценная фигура меняется на менее ценную или пешку. Такое отступление от норм может случиться и без жертвы, например перестает действовать правило квадрата или пешка превращается в легкую фигуру, а не в более ценного ферзя.

Нарушение норм не может быть длительным. Операция должна быть произведена быстро, состоять из вынужденных ходов и быть выгодной для начавшей ее стороны. Та-

кая цепь форсированных ходов, объединенных общей идеей для достижения определенной цели, называется комбинацией.

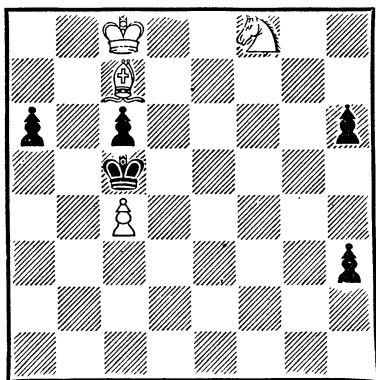
Комбинация достигла намеченной цели, следовательно, она правильна, или, как говорят, корректна. В противном случае она ошибочна, некорректна. Сущность комбинации не в жертве, а в идее.

Читатель уже ознакомился с превосходным этюдом Р. Рети (№ 120). Идея автора заключалась в показе нарушения правила квадрата. При помощи пешки на другом конце доски король догоняет пешку, расположенную впереди него на две клетки.

Ту же идею выразил М. Г. Кляцкин в другой форме.

№ 367

М. Кляцкин



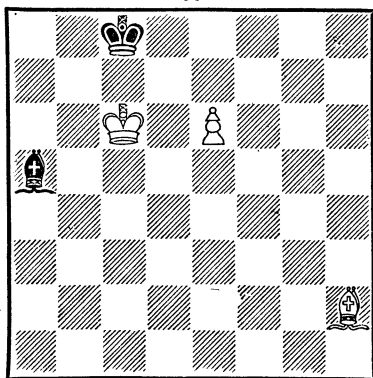
Выигрыш при ходе белых

Обе проходные пешки черных бегут в ферзи, и не видно, как белые фигуры могут за-

держивать их. Идея выигрыша любопытна — король бросается вдогонку за пешкой «а». 1. Крс8—b7! a6—a5 2. Крb7—a6 a5—a4 3. Кра6—a5 a4—a3 4. Кра5—a4 a3—a2 5. Кра4—b3 a2—a1Ф 6. Кf8—e6 × или 5. . . a2—a1К+ 6. Крb3—c3, и белые выигрывают. Шестеходовая комбинация белых состояла из единственных ходов.

№ 368

Чентурини



Ничья

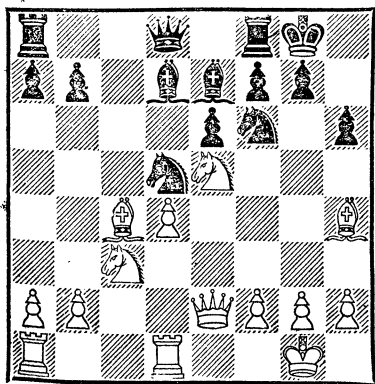
На диагр. 368 показан еще один пример комбинации. Этюд составлен итальянцем Чентурини в 1856 г. После 1. e6—e7 черные как будто обречены. Однако следует 1. . . Са5—d8! 2. e7—e8К. Превращение пешки в ферзя или ладью ведет к пату, а в слона — к несложной ничьей. 2. . . Cd8—h4! (проигрывает 2. . . Cg5 3. Kd6+ и затем 4. Kf7+, и 2. . . Са5 3. Kd6+ и потом 4. Kb7+, а также 2. . . Се7 3. Сс7 Cf8 4. Kf6 с последующим

5. Kd5 и 6. Kb6 ×) 3. Ch2—c7  
Ch4—e7! 4. Ke8—g7 Ce7—d8  
5. Cc7—f4 Cd8—c7, и ничья.  
Жертва была произведена  
только на заключительном  
этапе комбинации.

В комбинационных идеях  
должен быть элемент новизны.  
Нельзя считать комбинацией  
жертву пешки в гамбите 1. e4  
e5 2. f4 не только потому, что  
дальнейшие продолжения не  
имеют форсированного харак-  
тера, но и потому, что жертва  
применялась тысячи раз в те-  
чение нескольких столетий.  
Жертва фигуры в дебюте после  
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Cc5  
4. K : e5 K : e5 5. d4 для но-  
вичка является комбинацией,  
но для шахматиста даже сред-  
ней силы который встречался  
с такой жертвой много  
раз, это уже не комбинация,  
а технический прием.

Цели комбинаций могут  
быть разные: мат, выигрыш  
материала, улучшение пози-  
ции.

### № 369



Позиция на диагр. 369 взя-  
та из партии Ботвинник—  
Алаторцев (Ленинград,  
1933 г.). Ботвинник провел  
глубокую и трудную комби-  
нацию, которая не дала ему  
материальных выгод, но ос-  
лабила пешки черных. Ком-  
бинация основана на идее  
связки. 1. Kc3:d5! Kf6 : d5  
2. Ch4 : e7 Фd8 : e7 3. Ke5—  
g6! f7 : g6 4. Cc4 : d5. В ре-  
зультате комбинации расстро-  
ена пешечная позиция чер-  
ных.

Рассмотрим теперь вариан-  
ты комбинации:

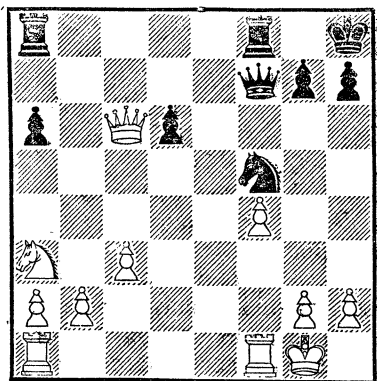
1) 1. . . e6 : d5 2. Ch4 : f6!  
g7 : f6 (иначе 3. C : d5) 3. Ke5:  
d7 Фd8 : d7 4. Cc4 : d5 Фd7 : d5  
5. Фе2 : e7, и у белых лишняя  
пешка; 2) 1. . . Kf6 : d5 2. Ch4 :  
e7 Kd5 : e7 3. d4—d5! e6 : d5  
4. Cc4 : d5 Ke7 : d5 (иначе ре-  
шает 5. K : d7 или 5. C : b7) 5.  
Ld1 : d5 Cd7—g4! 6. Фе2—c4!  
Cg4—e6 7. Ld5 : d8 Ce6 : c4 8.  
Ld8 : f8+ Ла8 : f8 9. Ke5 : c4,  
и белые остались с лишней  
фигурой.

Самым трудным для расчета  
был второй вариант. Когда ва-  
риант состоит из взятий или  
шахов, его легче рассчитать,  
потому что возможны только  
единственные ответные ходы  
противника. Другое дело,  
когда вариант включает ход  
без взятия или без шаха.  
Такие ходы, называемые «ти-  
хими», должны содержать в  
себе сильную угрозу, чтобы  
ограничить возможность за-  
щиты. Тихий ход 3. d5! во

втором варианте грозил разменом на е6 и затем К : d7, поэтому у черных не было выбора. Красивый контрудар 5. . . Сg4! мог бы спасти черных, если бы у белых не нашлось возражения 6. Фс4! Расчет таких неожиданных контрударов представляет значительные трудности даже для сильных шахматистов.

Комбинация требует точного расчета во всех разветвлениях. Вот пример неправильной комбинации, случившейся в матчевой партии Андерсен — Паульсен (Бреславль, 1877 г.).

№ 370



Андерсен отдал две пешки, чтобы достичь позиции на диагр. 370, и сейчас решил «добить» противника. Последовало:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. . . .   | Фf7—a7+ |
| 2. Kpg1—h1 | Кf5—g3+ |
| 3. h2 : g3 | Лf8—f6  |

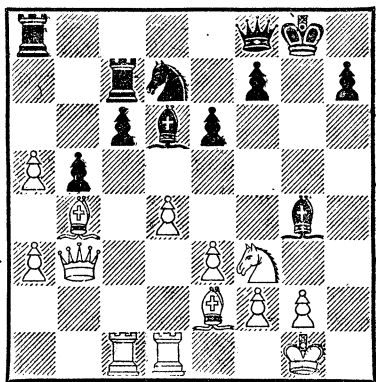
Грозит мат на h6. Ответ Паульсена показал, что комбинация оказалась некорректной. Андерсен не учел, что его ладья на a8 атакована белым ферзем, и после

4. Лf1—f2!

вынужден был сложить оружие.

Случаются и такие неожиданные комбинации. Комбинация оказывается правильной, несмотря на ошибочный расчет. Повинен в этом не играющий, а скрытое превосходство позиции, которое выявляется в процессе борьбы.

№ 371



Позиция на диагр. 371 случилась в партии Свидерский — Яновский (Норенберг, 1906 г.). Свидерский начал трехходовую комбинацию, основанную на связке слона d6.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. Ce2 : b5! | Сg4 : f3! |
| 2. g2 : f3   | с6 : b5   |
| 3. Лс1 : с7  | ...       |

На этом кончился расчет Свидерского. Мы уже указывали на необходимость учитывать так называемые промежуточные контрудары, особенно шахи.

3. . . . Фf8—g7+!  
4. Кpg1—f1 Cd6 : c7

Таким образом, промежуточный шах стоил Свидерскому фигуры. Тем не менее, Свидерский, потеряв слона, не потерял присутствия духа, и партия продолжалась.

5. Фb3—c3! . . .

Выясняется, что черный ферзь временно находится вне игры, а комок черных фигур на левом фланге расположен весьма неудачно. Белый ферзь угрожает вторжением на c6. К тому же у белых за фигуру две пешки. Неожиданно черные оказались в трудном положении.

5. . . . Cc7—h2

Эта защита оказалась недостаточной. Лучше выглядит 5. . . Ла7, но и тогда после 6. Фс6 f5 (6. . . Кb8 7. Фе8+; 6. . . Кf6 7. Cc5) 7. d5! e5 8. d6 Cd8 9. Фс8 Фf8 10. Лс1 (угроза 11. Лс7) 10. . . Cf6 11. Ф : f8+ К : f8 (или 11. . . Кр : f8 12. Лс7) 12. Лс7 Ла8 13. d7 Лd8 14. С : f8 Кр : f8 15. a6 Кре7 16. a7 Ла8 17. Лс8 белые должны выиграть.

6. Фс3—с6 Ла8—d8  
7. a5—a6 Фg7—g5

8. Сb4—a5 Кd7—e5  
9. Фс6—b7 Лd8—d7  
10. a6—a7! Лd7 : b7  
11. a7—a8Ф+ Кpg8—g7  
12. Фа8 : b7 и белые выиграли.

Комбинация с жертвой на b5 оказалась правильной, но только расчет следовало сделать не на 3, а на 12 ходов.

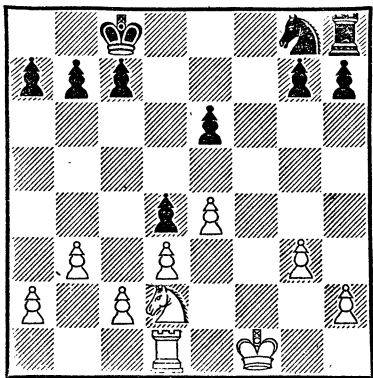
Комбинационные идеи роднят шахматы с искусством. За многовековую историю шахмат создано и создается большое количество самых разнообразных комбинаций. Но дело не только в даровании шахматиста. Для осуществления комбинации должны быть определенные предпосылки, на основании которых мы заключаем, что позиция созрела для тактического удара, и тогда начинаем искать комбинацию. Во время игры рождается немало идей, интересных замыслов, комбинаций; приходится их проверять и неосуществимое отбрасывать. Часто приходим к выводу, что комбинация невозможна, но иногда одна из идей постепенно выкристаллизовывается, проверка во всех вариантах подтверждает ее правильность — комбинация найдена!

Итак, на доске должны существовать определенные условия для создания комбинации. Заслуженный мастер спорта П. Романовский назвал эти условия мотивами. Многие мотивы часто встре-

чаются на практике, и ознакомление с ними облегчает нахождение комбинаций.

Ограниченная подвижность фигур противника может служить основой для создания комбинации. Приводим два примера.

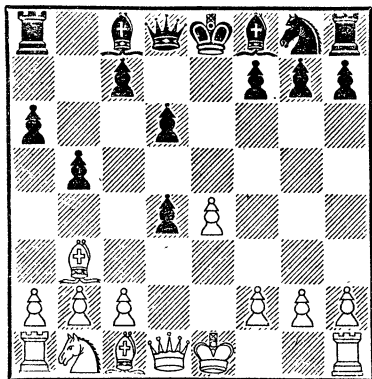
№ 372



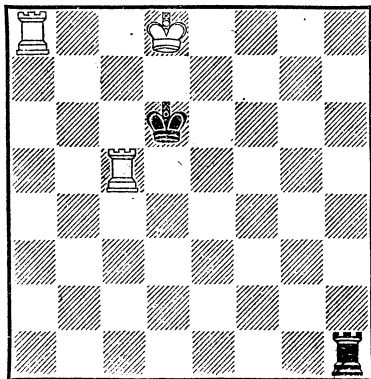
В позиции на диагр. 372 белые, начиная, выигрывают пешку.

1. Kd2—f3 c7—c5 2. Kf3—g5, и в связи с угрозой хода

№ 373



№ 374



3. Kg5—f7 (с нападением на ладью) черные вынуждены отдать пешку е6.

Позиция на диагр. 373 получается в одном из вариантов «испанской партии» после ходов 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Cb5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4.

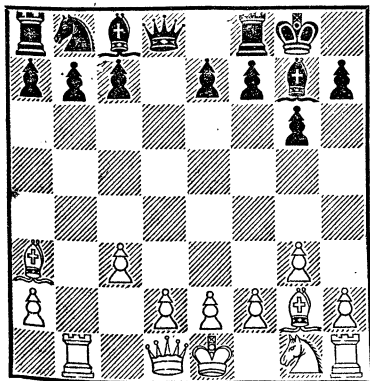
Правильный ход белых сейчас 8. Cb3—d5 с тем, чтобы после 8. . . Ла8—b8 взять пешку d4. К ничьей ведет 8. c2—c3, так как после 8. . . d4 : c3 двойной удар 9. Фd1—d5 отражается ходом 9. . . Cc8—e6, и если 10. Фd5—c6+, то 10. . . Ce6—d7 11. Фс6—d5 Cd7—e6; обе стороны вынуждены повторять ходы. Ошибочно 8. Фd1 : d4? из-за 8. . . c7—c5 9. Фd4—d5 Cc8—e6 10. Фd5—c6+ Ce6—d7 11. Фс6—d5 c5—c4, и слон пойман.



В позиции на диагр. 374 ход белых. У них на ладью больше, но беда их в том, что черные грозят дать мат и одновременно нападают на ладью. Следовательно, ладья белых проигрывается. Но в таких случаях невольно приходится искать возможность отдать ладью так, чтобы потом отыграть ее. Тот, кто изучил двойные удары ладьи, сможет найти решение. 1. Лс5—h5! Черная ладья увлекается на 5-ю горизонталь. 1. . . Лh1 : h5 2. Ла8—a6+ Крd6—c5 3. Ла6—a5+ Крс5—b4 4. Ла5 : h5. Переставим в позиции на диагр. 374 черную ладью на g1. Теперь комбинация не проходит. После 1. Лс5—g5 Лg1 : g5 2. Ла8—a6+ Крd6—e5! 3. Ла6—a5+ Крс5—f6 король успевает защитить ладью. Позиция на диагр. 374 взята из старинной латинской рукописи.

Эм. Ласкер (чемпион мира с 1894 по 1921 г.) называл

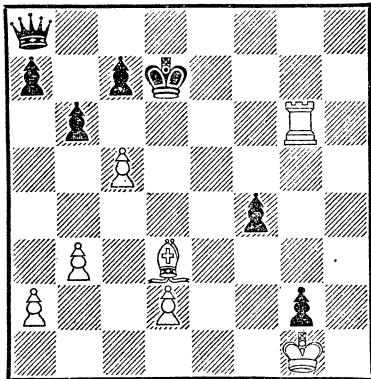
№ 375



такие мотивы геометрически. В позиции на диагр. 375 (Левенфиш — Гольденов, Москва, 1946 г.) тот же мотив проходит по диагонали. Пешка b7 атакована дважды, защищена один раз. Тем не менее черные сыграли 1. . . Лf8—e8, имея в виду комбинацию: 2. Сg2 : b7 Сс8 : b7 3. Лb1 : b7 Фd8—d5!, выигрывая по меньшей мере качество. Эта комбинация оказалась неправильной, так как белые провели встречную комбинацию, основанную на неподвижности ладьи a8. 2. Лb1 : b7! Сс8 : b7 3. Сg2 : b7 Кb8—d7 4. Сb7 : a8, и белые выиграли пешку.

№ 376

М. Платов

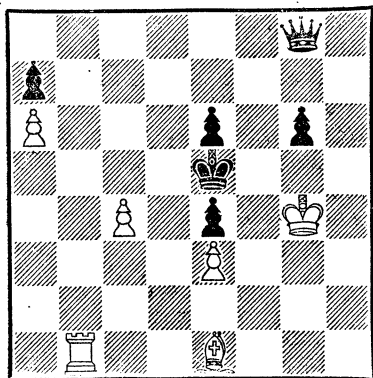


Выигрыш

На диагр. 376 приведен этюд М. Платова, а на диагр. 377 этюд Л. Куббеля. В обоих этюдах белые выигрывают комбинациями, построенными на геометрических мотивах.

Решение первого: 1. Лg6—g7+ Крd7—e6 (единственный ход, не теряющий ферзя) 2. Лg7—g8! Фa8—f3 (или сразу 2. . . Фb7 3. с6, и черные проигрывают ферзя) 3. Сd3—e2! Фf3—b7 4. с5—с6 Фb7 : с6 5. Лg8—g6+.

№ 377  
Л. Куббель



Выигрыш

Решение второго: 1. Лb1—b8! Фg8—h7 (1. . . Ф : b8 2. Сg3+) 2. Лb8—h8! Фh7—f7 (2. . . Ф : h8 3. Сс3+) 3. Лh8—f8! Фf7 : f8 4. Се1—с3+ Кре5—d6 5. Сс3—b4+, и выигрывают. Или 2. . . Фh7—d7 3. Лh8—d8! Фd7 : d8 4. Се1—g3+ Кре5—f6 5. Сg3—h4+, и выигрывают. Четыре жертвы ладьи по одной линии в двух парных схожих вариантах.

В решении указаны только главные разветвления. Читателю надлежит самому подробно разобрать этюды, рассмотреть все варианты, а за-

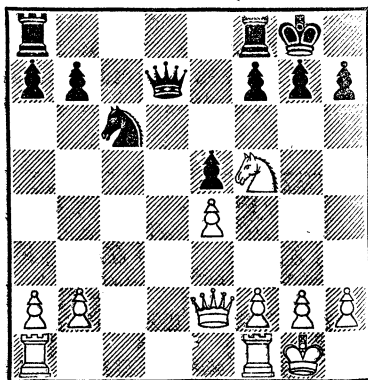
тем решить, не передвигая фигур на доске.

Геометрические, или линейные, мотивы характерны для ладьи и слона. Но самыми «ударными» фигурами являются ферзь и конь. В партиях чаще всего встречаются комбинации, мотивами которых является двойной удар ферзя или коня.

В главе 9 уже были показаны примеры простых, в основном двухходовых, двойных ударов ферзя и коня. Достаточно углубить комбинацию двойного удара на один или два хода, чтобы она оказалась замаскированной и нелегко находимой даже для сильного шахматиста.

Сравним для примера две позиции.

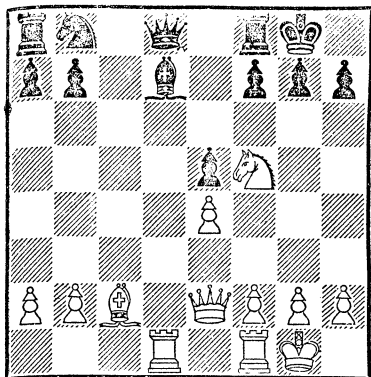
№ 378



Белые при своем ходе добиваются победы с помощью двойного удара: 1. Фе2—g4. Грозит мат на g7 и выигрыш ферзя вскрытым шахом Кh6.

От этих одновременных двух угроз у черных нет защиты.

№ 379



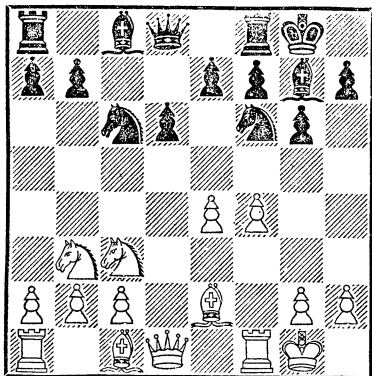
Черные отстали в развитии и попали под связку. Последовало 1. Сс2—а4. Черные могут избавиться от связки ходами 1...Фс7, или 1...Фе8, или 1...Кс6. Читателю нетрудно будет найти выигрывающую комбинацию белых. На 1...Фе8 имеется и второе решение: 2. Л : d7 К : d7 3. Лd1. При ответе 1...Кpg8—h8 также решает 2. Л : d7 и затем 3. Лd1. Относительно лучший выход для черных состоит в 1...g7—g6. В случае 2. Са4 : d7 Кb8 : d7 3. Кf5—h6+ Кpg8—g7 4. Фd1—g4 Кpg7 : h6 5. Лd1 : d7 Фd8—c8.

Но если от шаха на h6 король уходит на h8, то 4...Кf6 проигрывает из-за 5. К : f7+.

В варианте «дракона» «сицилианской защиты», о котором мы уже упоминали, после

ходов 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kbl—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 g7—g6 7. 0—0 Cf8—g7 8. Kd4—b3 0—0 9. f2—f4 получается позиция, представленная на диагр. 380.

№ 380



Последним ходом белые начали подготовку атаки на королевском фланге. Черные ответили 9...b7—b5, ставя пешку под удар коня с3 и слона e2. Нетрудно догадаться, что на 10. К : b5 последует 10...К : e4 11. Фd5 Фb6+, но почему нельзя взять ее слоном?

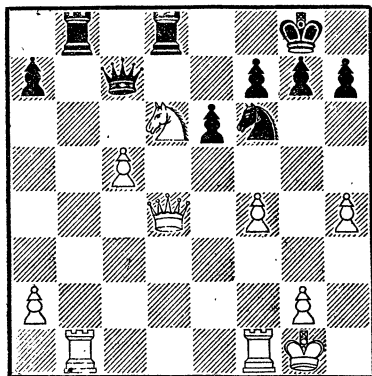
Оказывается, что и после 10. Се2 : b5 Фd8—b6+ 11. Кpg1—h1 черные ответят 11...Кf6 : e4 12. Кс3 : e4 Фb6 : b5 или 12. Фd1—d5 Ке4 : с3 13. Фd5 : с6. Белые рассчитывают после 13...Ф : с6 14. С : с6 выиграть качество, но их ждет сюрприз. 13...Кс3 : b5! 14. Фс6 : a8

Сс8—b7! , и ферзь пойман. Таким образом, ход 9... b7—b5 вполне возможен. Он был найден В. Раузером.

Открывая после короткой рокировки ходом f2—f4 диагональ g1—a7 (или соответственно у черных после f7—f5 диагональ a2—g8), следует всегда помнить о возможном шахе ферзем по этим диагоналям.

На диагр. 381 показано положение из партии М. Тайманов — Б. Спасский, 1951 г.

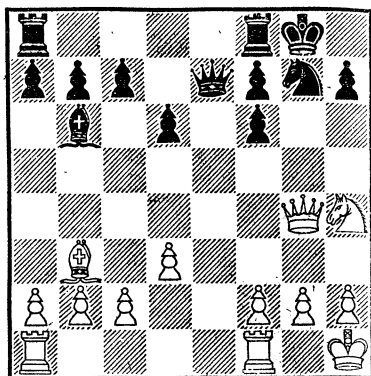
№ 381



Последний ход черных был Kd5—f6. Белые не обратили внимания на скрытую угрозу черных и ответили 1. Лb1—b3, на что последовало 1... Лb8: b3 2. a2 : b3 Kf6—e4! Комбинация черных основана на связанности коня d6 и на двойном ударе, который следует при 3. Фd4 : e4 Фc7 : c5+ 4. Kpg1—h2 Фc5 : d6. Во всех вариантах белые теряют пешку.

Двойные удары коня, которые были показаны раньше на примерах диагр. 159—161, служат мотивами для многих эффектных комбинаций.

№ 382



На диагр. 382 ход черных. Белые угрожают форсировать мат путем Kh4—f5 и Фg4 : g7 ×.

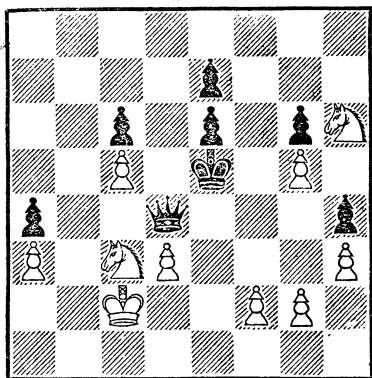
Как защититься от этой угрозы? Если 1... Лfe8, то после 2. Kf5 Фf8 3. Kh6+ Kph8 4. К : f7+ Kpg8 5. К : d6+ черные теряют качество и две пешки. Они поэтому сыграли 1... Kpg8—h8, развязывая коня. Последовала несложная комбинация 2. Фg4 : g7+ Kph8 : g7 3. Kh4—f5+ Kpg7—h8 4. Kf5 : e7. Правильная защита заключалась в 1... Фе5, не допуская хода Kh4—f5. На 2. Лаe1 черные ходом 2... Фg5 ликвидировали связку по линии «g», а на 2. f4 ответили бы 2... Фh5.

На диагр. 383 приведен этюд мастера композиции

Л. Куббеля. Белые выигрывают комбинацией, основанной на двойных ударах коней: 1. f2—f4+ Фd4 : f4 2. Кс3—e2! Фf4—f8 (при других ходах ферзь проигрывается еще быстрее) 3. Кh6—g4+ Кре5—d5 (или 3. . . Крf5 4. Кd4+

№ 383

Л. Куббель



Выигрыш

Кр : g5 5. К : e6+) 4. Kg4—f6+! e7 : f6 5. Ke2—f4+, и на следующем ходу белые двойным ударом выигрывают ферзя.

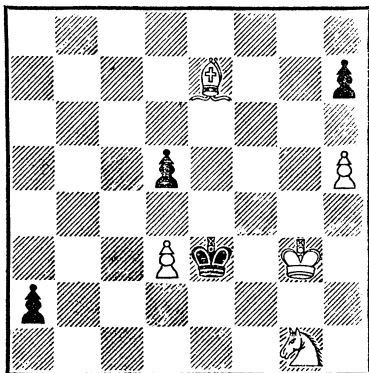
Братья В. и М. Платовы составили замечательный этюд, показанный на диагр. 384.

Черные угрожают 1. . . a2—a1Ф. Предупредить превращение пешки посредством 1. Се7—g5+ не удастся: последует 1. . . Кре3 : d3 2. Сg5—f6 d5—d4. Поэтому первый ход белых понятен.

1. Се7—f6 d5—d4

№ 384

В. и М. Платовы



Выигрыш

Не спасает черных 1. . . Кр : d3. После 2. Кf3 Крс2 3. Крf4 Крb1 4. Крг5 a1Ф 5. С : a1 Кр : a1 6. Крh6 теряет пешку h7, и белые проводят пешку «h» в ферзи.

2. Kg1—e2! . . .

Неожиданный ход. Казалось бы, правильно 2. Кf3, чтобы отыграть нового ферзя двойным ударом слона, но на самом деле получается ничейный пешечный конец: 2. Кf3 a1Ф 3. С : d4+ Ф : d4 4. К : d4 Кр : d4 5. Крf4 Кр : d3 6. Крг5 Кре4 7. Крh6 Крf5 8. Кр : h7 Крf6! 9. h6 Крf7 или 9. Крг8 Крг5.

2. . . . a2—a1Ф

После 2. . . Кр : e2 3. С : d4 Кр : d3 4. Сa1 Кре4 5. Крг4 Крд5 6. Крf5 Крд6 7. Крf6 h6 8. Крг6 Кре7 9. Кр : h6 Крf7 10. Крг5 Крг8 11. Крг6 белые выигрывают.

так как слон чернополюный при черном поле превращения пешки.

3. Ke2—c1!! . . .

Еще более неожиданный ход. 3. С : d4+, как было показано, ведет только к ничьей. Сейчас грозит 4. Сg5 X.

3. . . . h7—h6

Или 3. . . Фа5 4. С : d4+.

4. Cf6—e5 Фa1 : c1

5. Ce5—f4+

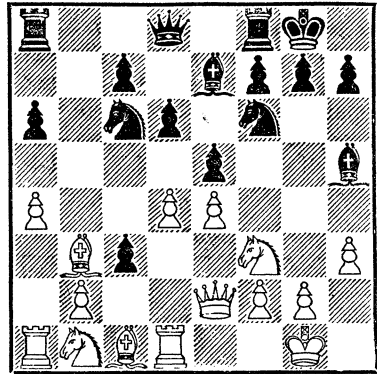
и белые выигрывают.

Этот этюд очень понравился В. И. Ленину.

В обоих этюдах показаны только главные варианты. Рекомендуем разобрать другие возможные продолжения и убедиться, что во всех случаях черные проигрывают ферзя. Такой анализ сослужит пользу шахматисту — поможет находить «коневые» комбинации в практической игре. Ударная сила коня в обоих этюдах показана весьма наглядно.

Простейшей комбинацией двойного удара является пешечная «вилка». При рассмотрении дебютов она не раз встречалась. Приводим еще несколько комбинаций на мотив «вилки».

В позиции на диагр. 385 белые сыграли 1. g2—g4 с угрозой после 1. . . Ch5—g6 ответить 2. d4 : e5. Черные ответили 1. . . Фd8—b8, вводя ферзя с линии «d» и напа-

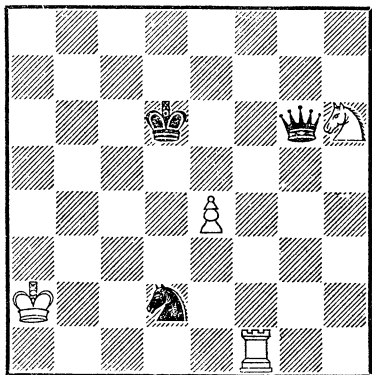


дая на слона. Белые, полагая, что ход ферзем ошибочен, продолжали 2. Сb3—d5, в результате чего две черные фигуры оказались под ударом. Казалось бы, одна из фигур теряется и черные проигрывают. Последовало: 2. . . Kf6 : d5 3. e4 : d5 Ch5—g6! Вот в чем смысл комбинации черных. После 4. dc «вилка» c3—c2 будет стоять белым целой ладьи и, следовательно, в конечном счете они потеряют качество. Последовало 4. b2 : c3 Kc6—a5 (с угрозой 5. . . Kb3 6. Ла3 С : b1) 5. Kb1—d2 e5 : d4! 6. Фе2 : e7 Lf8—e8 7. Фе7—g5 d4 : c3, и черные быстро выиграли партию. Могло последовать 8. Kf1 c2 9. Ld4 Фb1 10. Ла3 Kb3.

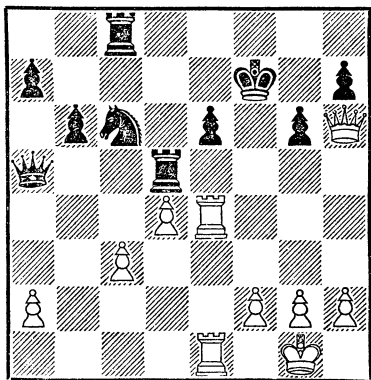
В позиции на диагр. 386 материальный перевес черных должен обеспечить им победу. Однако белые добиваются ничьей, трижды проведя двойные удары: 1. Lf1—f6+ Фg6:

f6 2. e4—e5+ Фf6 : e5 3. Kf6—f7+, или 2... Kpd6 : e5 3. Kf6—g4+.

№ 386



№ 387



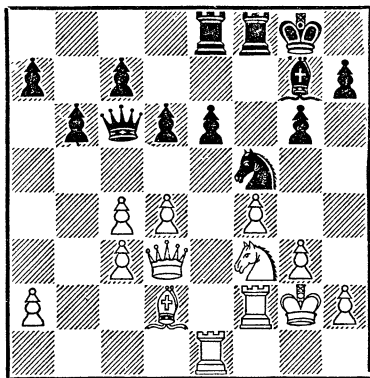
Белые пожертвовали фигуру для атаки, в результате чего получилась позиция на диагр. 387. Черные нашли правильную защиту: 1... Лd5—h5. Далее было сыграно 2. Фh6—f4+ Фa5—f5? (черные хотят разменять ферзей, но попадают на комбина-

цию «вилки». Правильно было 2... Лf5 и на 3. Фh6 ответить 3... Лh5 с ничьей) 3. g2—g4! (черных губит положение короля на f7. После 3... Ф : f4 4. Л : f4+ теряется ладья. Черные ищут спасения, связывая пешку g4) 3... Лh5—g5, но следует 4. h2—h4!, и белые вскоре выиграли.

На диагр. 388 приведено окончание партии Н. Копылов — Г. Левенфиш.

Белые пожертвовали ладью на e6, рассчитывая после 1. Лe1 : e6 Лe8 : e6 2. d4—d5

№ 388



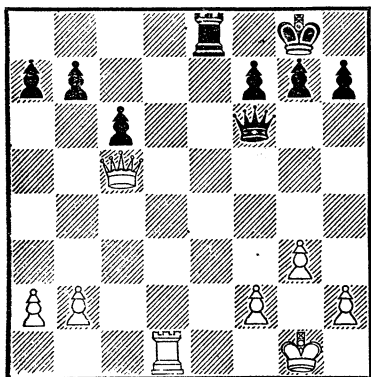
отыграть ладью с лучшей позицией. Но несложная комбинация «вилки» была опровергнута встречной комбинацией, основанной на двойном ударе коня. Последовало 2... Ле6—e3! Черные завлекают слона на поле e3 и тем самым создают почву для контрудара. 3. Cd2 : e3 Фс6 : c4!, и если 4. Фd3 : c4, то 4... Kf5 : e3+ 5. Kpg2—g1

Ке3 : с4 — в итоге черные выиграли бы фигуру.

Мат на последней горизонтали был рассмотрен в главе 2. Ниже приводим ряд комбинаций, основанных на той же идее.

В позиции на диагр. 389 ход черных. Они могут соб-

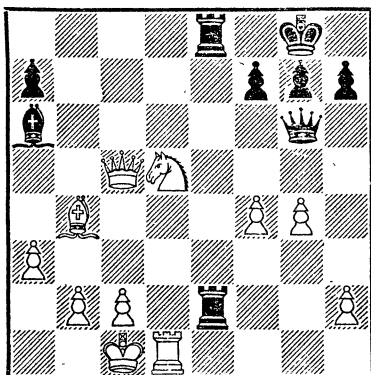
№ 389



лазняться выигрышем пешки, что ведет к гибели, так как у черного короля нет «отдушины». Например, на 1... Фf6 : b2? белые могут провести комбинацию 2. Фс5—e7! Пешка b7 мешает ферзю защитить ладью по 8-й горизонтали. Взятие белого ферзя приведет к мату в 2 хода. На 2... Фе5 (e2) последует просто 3. Ф : e5 (: e2). Остается поэтому 2... Ле8—f8, на что следует второй удар 3. Лd1—d8. Черные могут дать еще «предсмертный» шах 3... Фb2—c1+, но после 4. Крг1—g2 им придется сложить оружие.

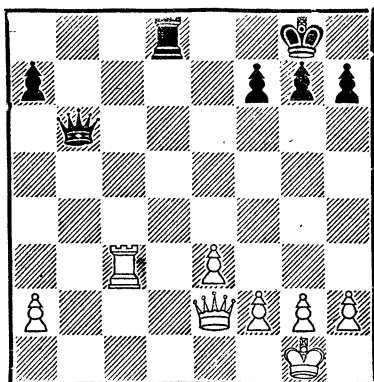
Красиво осуществил идею мата на последней горизонтали Чигорин в партии со Зноско-Боровским, игранный во Всероссийском первенстве 1903 г. (диагр. 390).

№ 390



Прежде всего с помощью двойного удара белые отвлекают черную ладью с последнего ряда: 1. Кd5—e7+ Ле8 : e7 (если 1... Ле2 : e7, то 2. Ф : e7) 2. Лd1—d8+ Ле7—e8 3. Фb4—f8+! Ле8 : f8 4. Лd8 : f8 ×.

№ 391



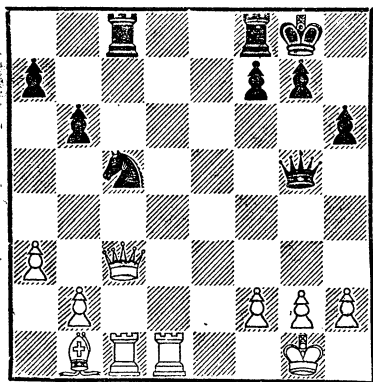


Эффектно закончил Капабланка партию против Бернштейна (Москва, 1913 г.).

Белые ожидали хода 1. . . Фb1+, после чего 2. Фf1 вело к равной игре. Капабланка нашел убийственный ход 1. . . Фb6—b2!!, после которого белые получают мат или теряют ладью, в чем читатель сможет сам убедиться.

В середине игры не рекомендуется ослаблять пешечный заслон ходами g2—g3 или h2—h3. Но когда ладьи начинают грозить дать мат на последней горизонтали, «отдушина» для короля необходима.

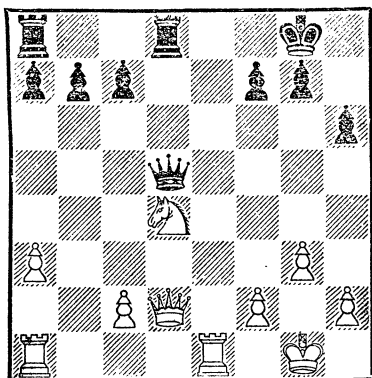
№ 392



В позиции на диагр. 392 у черного короля имеется «отдушина» на h7, но она бесполезна, так как слон белых обстреливает это поле. Белые выигрывают посредством 1. b2—b4 Кс5—e6 2. Фс3 : с8 Лf8 : с8 3. Лс1 : с8+ Ке6—f8 4. Лd1—d8 g7—g6 5. Лd8:

f8+ Кpg8—g7. И так, они получили за ферзя две ладьи и коня, что достаточно для выигрыша партии. Черные могли ответить на 1. b2—b4 не 1. . . Ке6, а 1. . . Кс5—b3, но и тогда выигрывает 2. Фс3 : с8 (ошибочно 2. Ф : b3? Л : с1, и выигрывают черные, но можно и 2. Фd3 g6 3. Л : с8 Л : с8 4. Ф : b3) 2. . . Кb3 : c1 3. Лd1 : c1, и ферзь белых не уязвим (можно и 3. Ф : c1).

№ 393



На диагр. 393 приведен пример ошибки, которая часто случается в партиях. Черные сыграли 1. . . Фd5 : d4?, уверенные в том, что 8-я горизонталь достаточно защищена ладьями. Кроме того, король имеет «отдушину». Тем не менее последовало 2. Ле1—e8+! Если взять ладью, то теряется ферзь, а если 2. . . Кpg8—h7, то 3. Фd2 : d4 Лd8 : d4 4. Ле8 : a8, и в результате черные проиграли качество. Правильным ходом за черных

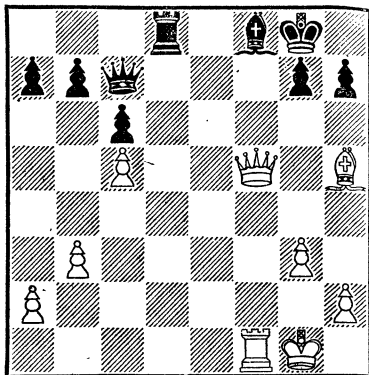
является 1. .с5. Пользуясь связанностью коня, они его выигрывают на следующем ходу.

Тщательный и неторопливый анализ рассмотренных в настоящей главе позиций в начале представит немало трудностей для читателя. Правильный расчет комбинации зависит от способности увидеть четко в уме положение на доске через несколько ходов. Такая способность вырабатывается постепенно тренировкой.

Вторично проанализируйте все примеры, разобранные в настоящей главе, а затем решите их прямо на диаграммах, не передвигая фигур.

#### У п р а ж н е н и я

1. В позиции на диагр. 394, взятой из партии Рети — Боголюбов (Нью-Йорк, 1924 г.), ход белых. Найдите решающую комбинацию Рети, основанную на мотиве мата на последней линии.



2. В партии Полугаевский — Банник (Ленинград, 1956 г.) встретилась позиция: Kpg1, Фb3, Лb1, f1, Ce1, Kg3, пп. a3, d4, e4, g2, h2; Kpg8, Фg5, Ле8, f7, Kf6, d7, пп. a5, b6, e6, g7, h7. Ход белых. Найдите комбинацию Полугаевского, которая привела к выигрышу качества и партии.

3. В матчевой партии Олафссон—Пильник (Рейкьявик, 1956 г.) случилась позиция: Kpb1, Фh7, Лd1, f1, Kb3, пп. a2, b2, c2, g7, h4; Кре8, Фе5, Лd8, g3, Cd5, e7, пп. a6, b4, e4, f5. Ход белых. Найдите выигрывающую комбинацию, проведенную Олафссоном.

## Глава 18

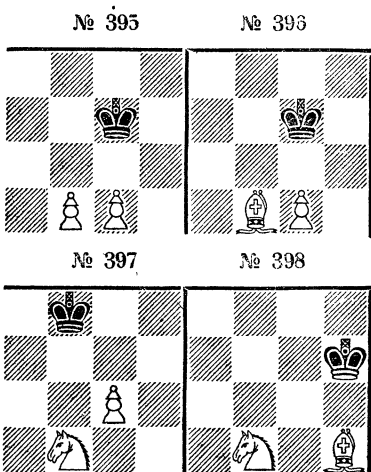
### КОНЦЫ ИГР. МАТ КОНЕМ И СЛОНОМ. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Перейдем к изучению более трудных окончаний партий. К таким окончаниям относится матование одинокого короля конем и слоном.

Король в конечной стадии становится активной и подвижной фигурой. Для того чтобы ограничить его подвижность на доске, нужна сильная фигура, например одна ладья может отрезать короля от части доски. Одна легкая фигура или пешка не могут выполнить такой функции. Для того чтобы устроить заграждение, через которое король не сможет прорваться, необходимо иметь две фигуры или пешки.

На диагр. 395, 396, 397, 398 показаны четыре примера заграждений.

В первом из них пешка f5 отнимает два белых поля—e6 и g6, а пешка g5 — черные поля f6 и h6. Получается сплошная полоса заграждений, которую король может



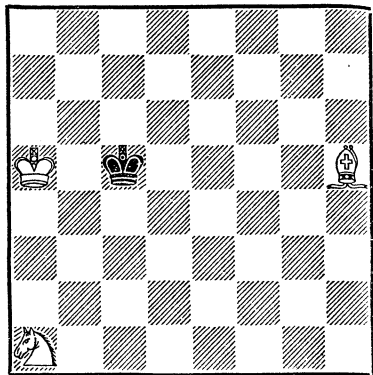
обойти только с фланга: Kpg7—f7—e7—d6—e5. На диагр. 396 слон отнимает белые поля, пешка — черные. Переставим пешку на f5, тогда для заграждения нужен чернопольный слон на g5. Пешка на поле одного цвета и слон на поле другого цвета как бы дополняют друг друга. На диагр. 397 белые поля охраняет пешка, черные — конь.

Это взаимное расположение коня и пешки надо запомнить. Конь становится позади пешки на одно поле по диагонали. Диагр. 398 показывает согласованное действие коня и слона. Белопольный слон отнимает у короля белые поля, конь на f5 отнимает черные. Король черных заперт, имеет в распоряжении только поля f8, g8, h7, h8. При наличии чернопольного слона, который находится на g5, для устройства заградительного барьера коня надо поставить на e5. Черный король дальше поля e8 не уйдет. Читателю необходимо усвоить согласованность действий фигур, чтобы научиться давать мат конем и слоном.

Мат слоном и конем достигается на угловом поле, которое доступно атаке слона. Окончание распадается на две части. Прежде всего короля оттесняют на край доски. Король, естественно, будет стремиться к угловому полю, которое не может быть атаковано слоном. Вторая часть состоит в том, чтобы заставить короля перейти в угол, доступный атаке слона. Приведем пример (диагр. 399).

Поскольку слон белопольный, мат можно дать только на h1 или на a8.

1. Ch5—f7 Kpc5—c6
2. Ka1—b3 Kpc6—c7
3. Кра5—b5 Kpc7—d6
4. Kpb5—c4 Kpd6—e7



5. Cf7—d5 Kpe7—d6?
6. Kpc4—d4 Kpd6—e7

Король направляется к безопасному углу. 6... Kpc7 укоротило бы решение: 7. Kpe5 Kpd7 8. Kd4 Kpe8 9. Kf5!, и король уже не попадает на поле h8, или 7... Kpb6 8. Sc4! (барьер) 8... Kpc6 9. Kpe6 Kpc7 10. Sb5 Kpb6 11. Cd7 Kpc7 12. Kpe7 Kpb6 13. Kpd6 Kpb7 14. Kd2! Kpb6 15. Kc4+ Kpb7 16. Ce6 Краб 17. Kpc6.

7. Kpd4—e5 Kpe7—f8
8. Kpe5—f6!

и черный король уже отрезан от угла h8. 5... Kpd6 оказался слабым ходом.

Вернемся к позиции после 5-го хода белых.

5. . . . Kpe7—f6!
6. Kpc4—d4 Kpf6—f5

Белый король продвинулся к центру. Теперь надо подвести коня, но при этом сразу

же наметить для него подходящее поле. Конь должен отрезать черные поля, следовательно лучшие поля для него — е4 и е6.

7. Kb3—c5 Kpf5—f6

Хуже 7. . . Kpf4. После 8. Ce4! король будет отрезан от угла h8: 8. . . Kpg5 9. Кре5 Kpf6 10. Ке6!

8. Kpd4—e4 Kpf6—g6

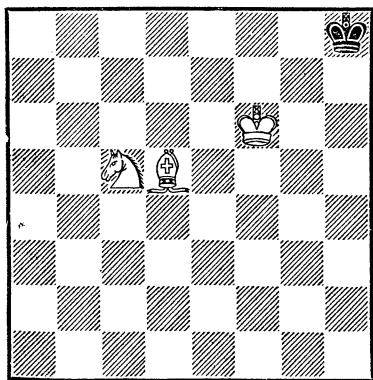
9. Кре4—e5 Kpg6—g7

10. Кре5—f5 Kpg7 h7

11. Kpf5—f6 Kph7—h8

Хуже 11. . . Kph6 12. Cg8! Первая часть закончена. Остается вынудить перевод черного короля на h1 или a8.

#### № 400



С поля h8 короля может отеснить только конь.

12. Kc5—e4 Kph8—h7

13. Ке4—d6 Kph7—h8

14. Kd6—f7+ Kph8—h7

15. Cd5—e4+ Kph7—g8

16. Ce4—f5 . . .

Выжидательный ход, необходимый, чтобы отнять поле g8.

16. . . . Kpg8—f8

17. Cf5—h7 Kpf8—e8

18. Kf7—e5 Кре8—f8

Второй вариант — 18. . . Кре8—d8—рассмотрен дальше.

19. Ке5—d7+ Kpf8—e8

20. Kpf6—e6 Кре8—d8

21. Кре6—d6! . . .

Не выпуская короля на c7.

21. . . . Kpd8—e8

22. Ch7—g6+ Кре8—d8

23. Kd7—c5 Kpd8—c8

Теперь переводим слона на диагональ a4—e8.

24. Cg6—d3 (e8) Kpc8—d8

25. Cd3(e8)—b5 Kpd8—c8

26. Cb5—d7+ Kpc8—b8

На 26. . . Kpd8 последует 27. Ке6 ×.

27. Kpd6—c6 Kpb8—a7

28. Cd7—f5 Кра7—b8

29. Kpc6—b6 Kpb8—a8

30. Cf5—g4 . . .

Выжидательный ход.

30. . . . Кра8—b8

31. Kc5—a6+ Kpb8—a8

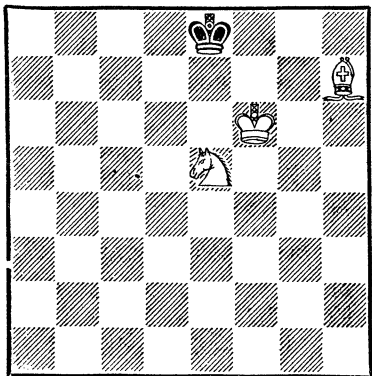
32. Cg4—f3 ×

Этот вариант легко усваивается начинающими шахматистами. Трудности представляет второй вариант (диагр. 401).

18. . . . Кре8—d8!

Король хочет пробраться через поле с7 на середину доски, и сейчас уже необходимо подумать о создании заградительного барьера,

№ 401



тельного барьера, чтобы не выпустить короля. Таким барьером может быть слон на e4 и конь на c4, но быстрее всего приводит к цели следующий маневр:

19. Kpf6—e6 Kpd8—c7  
20. Ke5—d7! . . .

Отнимая черные поля b6 и c5.

20. . . . Kpc7—c6

Если 20. . . Kpd8, то 21. Kpd6, и получается предыдущий вариант. Если 20. . . Kpb7; то 21. Cd3! Kpc6 22. Cc4.

21. Ch7—d3! Kpc6—c7  
22. Cd3—b5 Kpc7—b7

Если 22. . . Kpd8, то 23. Kf6 или 23. Kb6 Kpc7 24. Kd5+, и черный король уже

не уйдет из прямоугольника a7—a8—d8—d7.

23. Kpe6—d6 Kpb7—c8  
24. Kd7—f6 Kpc8—d8(b7)  
25. Kf6—d5 Kpd8(b7)—c8

Слон и конь создали заградительный барьер.

26. Kpd6—e7! Kpc8—b8  
27. Kpe7—d8 Kpb8—b7  
28. Kpd8—d7 Kpb7—b8  
29. Cb5—a6! Kpb8—a7  
30. Ca6—c8 Кра7—b8  
31. Kd5—b4 Kpb8—a7  
32. Kpd7—c7 Кра7—a8  
33. Cc8—b7+ Кра8—a7  
34. Kb4—c6 ×

После 18. . . Kpd8 белые могут устроить другой барьер, и игра складывается таким образом: 19. Ce4 Kpc7 20. Kc4 Kpd7 21. Kpf7 Kpd8 22. Cc6 Kpc7 23. Cb5 Kpd8 24. Kpe6 Kpc7 25. Kpe7 Kpc8 26. Kb6+ Kpb7 27. Kd5 и т. д. Или 19. Ce4 Kpe8 20. Cd5! Kpf8 (20. . . Kpd8 21. Kpe6 Kpc7 22. Kd7!) 21. Kd7+ Kpe8 22. Kpe6 Kpd8 23. Kpd6 и т. д.

Таким образом, трудности матования слоном и конем сводятся к устройству барьера, когда черный король уходит временно с крайней линии.

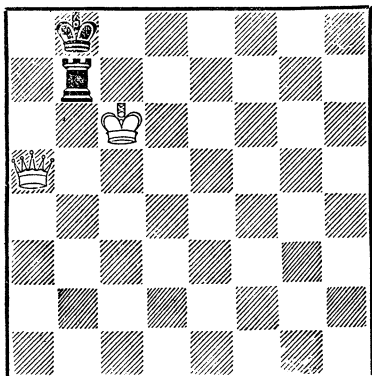
Теорией доказано, что мат слоном и конем с самого невыгодного положения достигается не позднее 33-го хода. По турнирным правилам на то, чтобы дать мат, отводится 50 ходов. Достаточно неосторожно выпустить короля на

середины доски, и может не хватить 50 ходов. Поэтому следует внимательно изучить данный анализ.

\* \*  
\*

Рассмотрим окончание — ферзь против ладьи.

№ 402



На диагр. 402 показана позиция, правильный анализ которой дал Филидор. Для защиты ладьи расположена весьма удобно. Белые должны передать ход противнику, что достигается следующим маневром:

1.  $\text{Фa5—e5+ Kpb8—a8(a7)}$
2.  $\text{Фe5—a1+! Кра8(a7)—b8}$

Не 2. . .  $\text{Ла7}$  из-за 3.  $\text{Фh8 \times}$ .

3.  $\text{Фа1—a5!}$  . . .

Теперь очередь хода за черными, и ладья должна покинуть поле b7. Если она пойдёт на e7, последует 2.  $\text{Фb4 (d8)+}$ , а при ходе ладьи на

b2 или на  $\text{g7—2. Фе5+}$ . Лучшее всего ладье занять белое поле.

Первый вариант:

3. . . .  $\text{Лb7—b3}$
4.  $\text{Фа5—e5+ Kpb8—a8}$
5.  $\text{Фe5—h8+ Кра8—a7}$
6.  $\text{Фh8—g7+ Кра7—a8}$
7.  $\text{Фg7—g8+ Лb3—b8}$
8.  $\text{Фg8—a2 \times}$

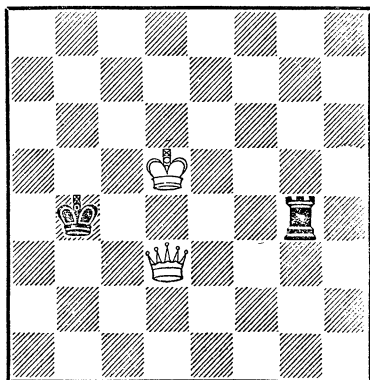
Второй вариант:

3. . . .  $\text{Лb7—b1}$
4.  $\text{Фа5—e5+ Kpb8—a7}$
5.  $\text{Фe5—d4+ Кра7—b8}$
6.  $\text{Фd4—h8+ Kpb8—a7}$
7.  $\text{Фh8—h7+}$

Найдите выигрыш при отступлении ладьи на f7 или h7.

Может показаться, что в позиции на диагр. 402 выигрыш проще всего достигается путем 1.  $\text{Фа6 Лс7+}$  2.  $\text{Kpb6}$ , но после 2. . .  $\text{Лс6+!}$  3.  $\text{Кр : с6}$  черным пат.

№ 403



В позиции на диагр. 403 король и ладья разъединены, однако выиграть ладью двойным ударом, как в предыдущем примере, сразу не удается.

1.  $\Phi d3-d2+$   $Kpb4-a3!$

Иначе 2.  $\Phi d1+$  или 2.  $\Phi e2+$ . Теперь же шахи ферзем ни к чему не приведут. Пользуясь тем, что поле  $g5$  защищено, белые приближают короля.

2.  $Kpd5-c5!$   $Lg4-g3$

Лучший ход. Если 2...  $La4$ , то 3.  $Kpb5$ .

3.  $Kpc5-c4!$   $Lg3-g8$

Или 3...  $Lg4+$  4.  $Kpc3$   $Lg3+$  5.  $Kpc2$   $Kpa4$  (грозил мат на  $a5$ ) 6.  $\Phi d7+$   $Kpa5$  7.  $\Phi c7+$ .

4.  $\Phi d2-a5+$   $Kpa3-b2$

5.  $\Phi a5-e5+$   $Kpb2-c2$

На 5...  $Kpa2$  следует 6.  $\Phi e6!$   $Lb8$  7.  $Kpc3+$ , и белые выигрывают ладью по методу, указанному в предыдущем примере.

6.  $\Phi e5-e6!$   $Lg8-d8$

Лучший ход.

7.  $\Phi e6-f5+$   $Kpc2-d1$

Или 7...  $Kpc1$  8.  $\Phi g5+$   $Ld2$  9.  $Kpc3$ .

8.  $Kpc4-c3!$   $Kpd1-e2$

Угрожал мат на  $f1$ . Теперь ладья выигрывается в 3 хода.

9.  $\Phi f5-e5+$   $Kpe2-d1$

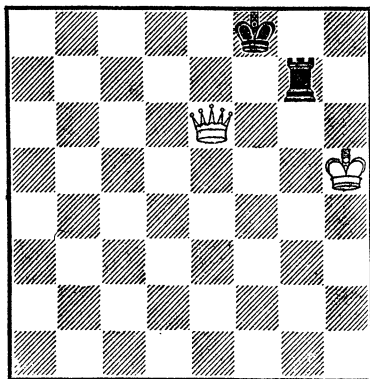
10.  $\Phi e5-h5+$   $Kpd1-e1$

11.  $\Phi h5-h4+$

Таким образом, метод выигрыша заключается в следующем. Приближают своего короля к королю противника, причем ферзь должен защищать короля от шахов ладьи. Оттеснив ладью противника от короля, постепенно маневрируют так, чтобы тот вынужден был пойти на крайнюю линию. Затем, после ряда шахов, ладья погибает от двойного удара. Вся трудность этого окончания заключается в том, чтобы найти такие ходы ферзем, которые обеспечат приближение своего короля.

Существует несколько позиций, при которых ладья делает ничью.

№ 404



Черные играют 1...  $Lh7+$  2.  $Kpg5$  (2.  $Kpg6$   $Lh6+!$  3.  $Kp:h6$ , пат) 2...  $Lg7+$  3.  $Kpf5$   $Lf7+$  4.  $Kpg6$   $Lg7+$

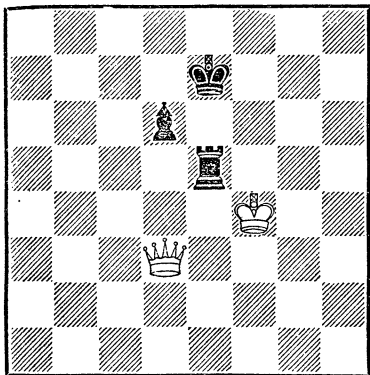


5. Крf6 (5. Крh6 Лh7+!) 5. . . Лg6+!, и ничья. Белому королю не уйти от шахов ладьи, а на Кре5 последует Ле7.

Против ладьи, защищенной пешкой, выигрыш еще труднее, а иногда невозможен.

Приводим одну позицию, в которой имеется сложный выигрыш (диагр. 405).

№ 405



План выигрыша заключается в приближении короля к пешке черных. Поэтому, в первых, следует форсировать переход короля через пятую горизонталь. 1. Фd3—h7+ Кре7—e6 2. Фh7—c7 Ле5—c5 3. Фc7—d8 Ле5—c5 4. Фd8—e8+ Кре6—d5 5. Фе8—c8! Ле5—e4+ (Не 5. . . Крд4 6. Фс6 Ле6 7. Фb6+ Крс4 8. Фа6+ Крс5 9. Фс8+ Крд5 10. Фg8! и выигрывают) 6. Крf4—f5 Ле4—e5+ 7. Крf5—f6. Теперь начинается второй этап — переход через вертикаль «е». 7. . . Ле5—e4 8. Фс8—b7+ Крд5—d4 9. Фb7—

b4+ Крд4—d5 10. Фb4—d2+ Крд5—c6 11. Фd2—c2+ Крс6—d5 12. Фc2—d3+ Ле4—d4 13. Фd3—b5+ Крд5—e4 14. Крf6—e6. Последний этап заключается в выигрыше пешки. 14. . . Кре4—e3 (Не 14. . . d5 ввиду 15. Фе2+ Крf4 16. Фе5+) 15. Кре6—d7 Крс3—e4 16. Фb5—e2+ Кре4—d5 (или 16. . . Крf4 17. Крс6) 17. Фе2—e6+ Крд5—c5 18. Фе6—b3! d6—d5 19. Крд7—c7! Лd4—e4 20. Фb3—c3+ Ле4—c4 21. Фс3—a5+ Крс5—d4+ 22. Крс7—d6, и выигрывают.

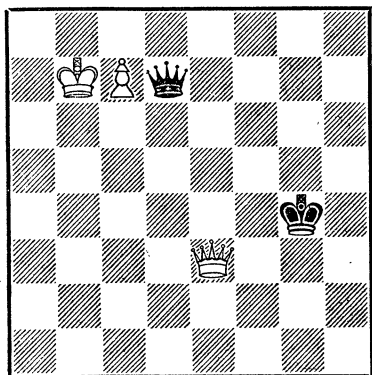
Но если передвинуть все черные фигуры на один ряд вверх, то обход ферзем пешки с тыла невозможен. Ладья, защищенная пешкой, стоящей на 7-й (а у белых на 2-й) горизонтали, делает против ферзя ничью. Против ладьи и ладьейной пешки ферзь в большинстве случаев выигрывает.

\* \*  
\*

Ферзевые окончания занимают особое место в теории концов игр. В конце игры король, укрывавшийся за пешечным заслоном после рокировки, выходит на середину доски и становится активной фигурой. При ферзях такая прогулка короля иногда связана с риском подвергнуть его бесчисленным шахам. Действительно, турнирная практика показывает, что в ферзевых

окончаниях борьба часто заканчивается вечным шахом. Ферзевые окончания — одни из наиболее трудных.

№ 406



Позиция на диагр. 406 выигрышная для белых. Метод выигрыша заключается в следующем. Надо добиться хода  $Kp7-b8$  в тот момент, когда черные не имеют возможности ни дать шах по линии «b», ни связать пешку  $c7$  по диагонали  $h2-b8$ . Если на диаграмме поставить белого ферзя на  $c5$ , то сразу решает 1.  $Kp7-b8$ . При положении черного ферзя на  $h7$  белый ферзь должен контролировать поля  $b1$  и  $h2$ , а потому 1.  $Fg1+$  и затем 2.  $Kp8$  обеспечивает выигрыш.

1.  $Fе3-c5!$   $Fd7-f7$

Не 1...  $Fg7$  или 1...  $Fh7$  из-за 2.  $Fс5-g1+$ . При положении ферзя на  $f7$  у него следует отнять поля  $f4$  и  $b3$ . Поэтому

2.  $Fс5-b4+$   $Kpg4-h3$

3.  $Kp7-b8$

и следующим ходом белые ставят второго ферзя.

Быстрый выигрыш белых объясняется неудачным положением черного короля. Переставим на диагр. 406 черного короля на  $h1$ , а ферзя на  $g7$ .

Ресурсы защиты значительно усилились. На 1.  $Kp8$  черные имеют два защитных хода: 1...  $Fb2+$ , и 1...  $Fg3$ .

1.  $Fе3-c5$   $Fg7-b2+$

2.  $Fс5-b6$   $Fb2-g7$

Конечно, не 3...  $Fg2$  4.  $Fс6$ .

3.  $Fb6-b1+$   $Kph1-h2$

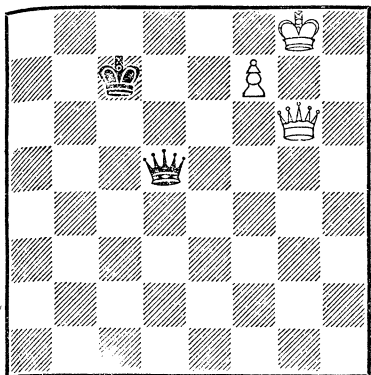
4.  $Fb1-c2+$   $Kph2-h1$

5.  $Kp7-b8$   $Fg7-g3$

6.  $Kp8-b7$   $Fg3-g7$

Можем сделать следующие выводы. Когда пешка находится в 7-м ряду, то при горизонтальной связке следует оставить ферзя на поле того же цвета, на котором стоит пешка. В этом случае имеется возможность легко перейти на диагональную связку.

Позиции с ферзем и слоновой пешкой в 7-м ряду против ферзя подробно изучались чешским аналитиком Поспишилем. Для многих позиций был найден форсированный выигрыш. Вот анализ Поспишиля для позиции на диагр. 407.



1. Kpg8—h7      Фd5—h1+
2. Kph7—g7      Фh1—a1+
3. Kpg7—g8      Фa1—a2
4. Фg6—e4!      Kpc7—d6
5. Kpg8—g7      Фа2—a1+

Или 5. . . Фb2+ 6. Kpg6,  
и выигрывают.

6. Kpg7—h6!      Фa1—h8+

Или 6. . . Фc1+ 7. Kph7  
Фс8 8. Фb4+.

7. Kph6—g6      Kpd6—d7

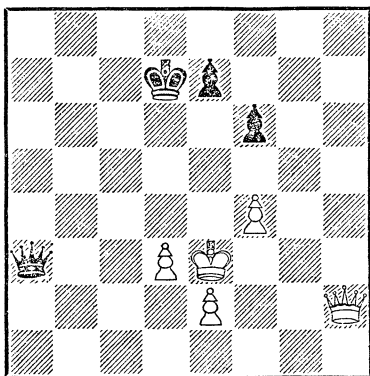
Грозило 8. Фе8.

8. Фе4—b4, и выигры-  
вают.

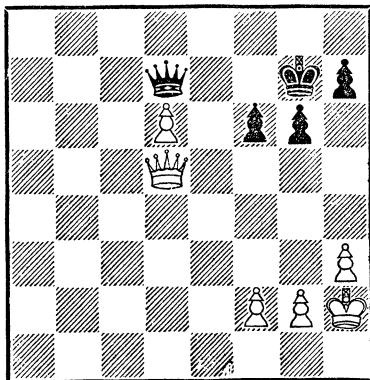
Анализ Поспишила труден и для мастеров. Кроме того, он сделан не для всех положений черного короля. Поэтому можно считать, что у белых есть только большие практические шансы на выигрыш.

Для коневой пешки в 7-м ряду Керес также доказал возможность выигрыша при некоторых положениях черного короля. В этом случае практических возможностей

меньше, чем при слоновой пешке. При ладейной пешке обычный результат — ничья.



Позиция на диагр. 408 взята из партии Тайманов — Борисенко (Киев, 1954 г.). У белых лишняя пешка, но нет проходных, а у черных нет изолированных пешек, которые мог бы атаковать белый король. Тайманов в течение 27 ходов пытался добиться победы, но дело кончилось ничьей.



В позиции на диагр. 409, взятой из партии Иливицкий — Банник (Киев, 1954 г.), у белых лишняя проходная пешка, и все-таки выигрыш связан с немалыми техническими трудностями. Подвести короля к пешке d6 значило подвергнуть его многочисленным шахам. Правильный план заключался в движении пешек королевского фланга с тем, чтобы образовать слабые пешки у черных и подвести короля белых к этим слабостям. Черным следовало выжидать и не ослаблять своих пешек. Они задумали ошибочный план выигрыша пешки d6.

1. . . . f6—f5?
2. Kph2—g3 Kpg7—f6
3. Фd5—d4+ Kpf6—e6?
4. Kpg3—f4! h7—h6

Выясняется, что 4. . . Ф : d6 5. Ф : d6+ Кр : d6 6. Kpg5 и затем 7. Kph6 ведет к безнадёжному для черных пешечному концу.

5. Фd4—e5+ Кре6—f7
6. Фе5—e7+! Фd7: e7
7. d6 : e7 Kpf7 : e7
8. Kpf4—e5! f5—f4

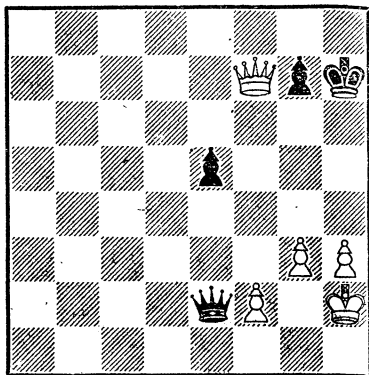
Если черные играют 8. . . Kpf7, то 9. h4 h5 (иначе 10. h5) 10. Kpd6 Kpf6 11. f4 Kpf7 12. Kpd7 Kpf6 13. Кре8 Кре6 14. g3 Kpd5 15. Kpf7 и т. д.

9. Кре5 : f4 Кре7—f6

Дальнейшее просто.

10. Kpf4—e4 Kpf6—e6 11. g2—g3 Кре6—f6 12. h3—h4 Kpf6—e6 13. h4—h5 g6—g5 14. g3—g4 Кре6—f6 15. Кре4—d5 Kpf6—f7 16. f2—f3, и черные сдались.

№ 410



Окончание на диагр. 410 взято из партии Авербах — Суэтин (Киев, 1954 г.). Авербах точно и сильно провел трудный конец.

1. g3—g4 . . .

План белых заключается в выдвигении вперед короля, и они открывают ему дорогу. Черные не могут добиться размена пешки e5 на пешку f2, так как после e5—e4—e3 пешка теряется: Фf7—h5+; Kph7—g8 Фh5—e8+.

1. . . . Фе2—d2
2. Kph2—g3 Фd2—c3+
3. Kpg3—h4 Фc3—d4
4. Фf7—f5+ g7—g6

При отступлении черного короля белые ставят короля

на h5 и продвигают пешку до g6, создавая матовые угрозы.

5. Фf5—f7+ Kph7—h6
6. Фf7—f6 Kph6—h7
7. Kph4—g5 Фd4—d2+
8. f2—f4! . . .

Блестящий завершающий маневр. После 8. . . Ф : f4+ 9. Ф : f4 ef 10. Kр : f4 пешечное окончание выигрывается белыми.

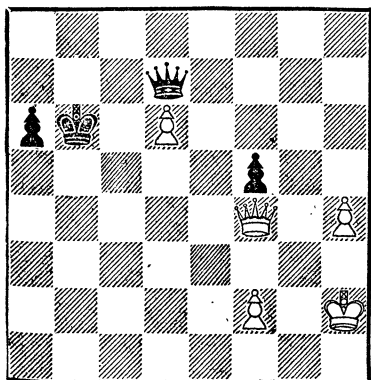
8. . . . e5 : f4
9. Фf6—f7+ Kph7—h8
10. Kpg5—h6!

Черные сдались.

Когда в ферзевом эндшпиле у обеих сторон проходные пешки и нельзя организовать матовую атаку, как в примере диагр. 410, то необходимо продвигать как можно быстрее проходные пешки.

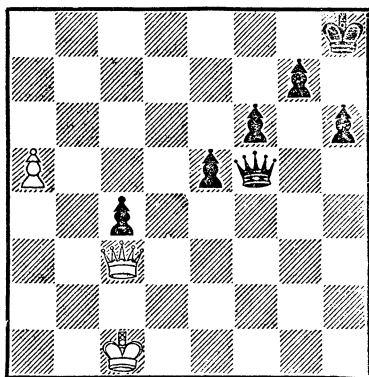
На диагр. 411 показана позиция из партии Лисицын — Холмов (Киев, 1954 г.). Черные сыграли 1. . . Kрb6—c5?

№ 411



(Потерянный темп. Пешку d6 не удастся взять. Правильно 1. . . a6—a5) 2. h4—h5 Фd7—f7 (или 2. . . a5 3. h6 a4 4. Фе5+ Kрb6 5. Фе7) 3. h5—h6 Kрс5—c6 4. Фf4—h4 Фf7—h7 5. Фh4—f6 f5—f4 6. d6—d7+!, и черные сдались.

№ 412



На диагр. 412 показано окончание партии Ласкер — Капабланка (Москва, 1936 г.).

У черных перевес в 4 (!) пешки, но проходная пешка белых сильно затрудняет выгрыш. Черные сыграли:

1. . . . Фf5—f2

Слабо также 1. . . Фc8 2. Фа3 Фа6 3. Фc5 (с угрозой 4. Фb6). Капабланка указывает на следующее сильное продолжение: 1. . . e4 2. a6 Фc5 3. Фb2 c3 4. Фb8+ Kph7 5. a7 Фе3+ 6. Kрb1 Фd3+ 7. Кра2 c2 8. a8Ф Фc4+ 9. Фb3 c1K+!, и выигрывают.

2. Фc3—a3? . . .

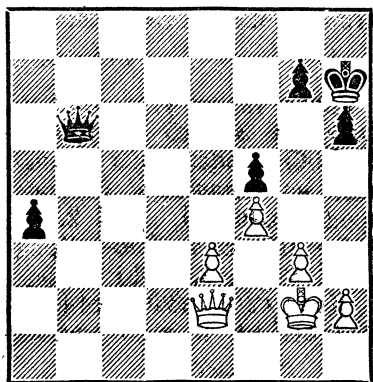
Ведет к быстрому проигрышу. Плохо и 2. Фd2, так как после 2... Фc5! у белых не видно хорошего ответа. Правильно было 2. Ф : c4, например: 2... Фе1+ 3. Крс2 Ф : a5 4. Фс8+ Крh7 5. Фf5+ Крг8 6. Фе6+ Крf8 7. Фd6+ Кре8 8. Фе6+ Крд8 9. Фg8+ Кре7 10. Ф : g7+ Кре6 11. Фg8+ Крд6 12. Фf8+ Крд5 13. Ф : f6, и черным пришлось бы еще немало потрудиться для победы.

2. ... Крh8—h7!  
3. a5—a6 c4—c3

Белые сдались, так как на 4. Ф : c3 следует 4... Фf1+ 5. Крb2 Ф : a6 6. Фс2+ Крh8, и шахов больше нет; на 4. a7 черные выигрывают, продолжая 4... Фd2+ и 5... c2+.

В позиции на диагр. 413, взятой из партии Флор — Левенфиш (Москва, 1936 г.), силы равны, но проходная пешка дает черным серьезные шансы на победу. Трудность

№ 413



реализации такого преимущества заключается в том, что надо сочетать движение проходной пешки «а» с защитой пешки f5.

1. Фе2—d3 Фb6—a5  
2. Фd3—a3 Фа5—d2+  
3. Крг2—h3 Фd2—d1  
4. Фа3—c5 ...

Если 4. Крг2, то 4... Фb3 5. Фс5 Фd3, и пешка «а» двинется вперед на одно поле.

4. ... Фd1—d3  
5. Фс5—a5! ...

Белые (С. Флор) защищаются очень изобретательно. На 5... a3 следует 6. e4! fe 7. Фf5+ Крг8 8. Фе6+ Крf8 9. f5 с большими осложнениями.

5. ... Фd3—e4!

У белых нет полезных ходов. На 6. Крh4 следует 6... g5+ 7. Крh3 Крг6 с угрозой 8... g4+ и 9... Фе7× или 8... Крh5 и 9... g4×. Ферзь белых, занимающий сейчас выгодную позицию, должен ее покинуть.

6. Фа5—a7 Фе4—b4!  
7. Фа7—f7 Фb4—a5

Маневры ферзем привели к существенному результату. Белые не могут помешать ходу a4—a3. Они предпринимают правильную попытку ослабить пешечное прикрытие черного короля.

8. e3—e4! f5 : e4

Ошибочно 8. . . a3 9. e4  
Фa6 10. g4 a2 11. f6!, и ничья.

9. Фf7—e8 Фa5—f5+  
10. Kph3—g2 . . .

В этом положении черные допустили неточность, сыграв 10. . . Фd5?, на что белые ответили 11. Ф : a4 и достигли ничьей. В распоряжении черных было выигрывающее продолжение:

10. . . . a4—a3  
11. Фе8—a8 e4—e3!

Сейчас жертва пешки «а» была бы вполне правильной.

12. Фа8 : a3 Фf5—e4+  
13. Kpg2—f1 . . .

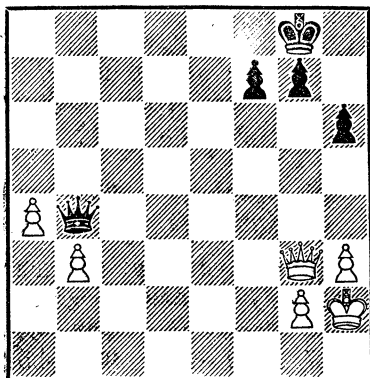
Иначе 13. . . e3—e2.

13. . . . Фе4—f3+

и мат в 2 хода.

На диагр. 414 показана позиция из матча З. Тарраш — К. Шлехтер. У Тарраша (белые) две связанные проход-

№ 414



ные пешки, но движение их затруднено. Поэтому белые сыграли:

1. a4—a5 Фb4 : a5  
2. Фg3—b8+ Kpg8—h7  
3. b3—b4 . . .

Теперь план белых, ради которого они пошли на жертву пешки, выяснился. Заняв ферзем диагональ h2—b8 и защитив короля от шахов, они хотят продвинуть пешку до b7.

3. . . . Фа5—g5  
4. b4—b5 f7—f5  
5. b5—b6 Фg5—e3!

Это сильнее, чем 5. . . f4, на что последовало бы 6. Фе8! Фg3+ 7. Kpg1, и белые предупредили как шах ферзем на e1, так и ход f4—f3 ввиду ответа 8. Фе4+.

Теперь на 6. b7 последует 6. . . f4 с обеспеченной ничьей (вечный шах ферзем).

6. Фb8—d6! Фе3—b3!

На 6. . . f4 последовало бы 7. Фb4, предупреждая в дальнейшем шах на e1.

7. Фd6—c6 Фb3—e3  
8. Фc6—b5 Фе3—f4+?

Посредством 8. . . f4! 9. Фb1+ g6! 10. b7 Фg3+ 11. Kph1 f3! черные достигали ничьей; например: 12. gf Ф : h3+ 13. Kpg1 Фg3+ 14. Kpf1 Ф : f3+, и белые не могут играть 15. Kpe1? из-за 15. . . Фh1+, выигрывая ферзя. Весь этот план, приводящий

к ничьей, но не использованный черными, типичен в ферзевых окончаниях.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 9. Kph2—g1    | Фf4—d4+  |
| 10. Kpg1—f1   | Фd4—d1+  |
| 11. Kpf1—f2   | Фd1—c2+  |
| 12. Kpf2—g3   | f5—f4+   |
| 13. Kpg3—f3   | Фc2—c3+  |
| 14. Kpf3 : f4 | Фc3—d2+  |
| 15. Kpf4—f3   | Фd2—d1+  |
| 16. Kpf3—e4   | Фd1—e1+  |
| 17. Кре4—d5   | Фe1—d2+  |
| 18. Kpd5—e6   | Фd2 : g2 |
| 19. b6—b7     | Фg2—g6+  |

Разумеется, не 19...  
Ф : h3+ из-за 20. Фf5+.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 20. Кре6—d5 | Фg6—f5+ |
| 21. Kpd5—c6 | Фf5—e6+ |
| 22. Kpc6—c7 | Фe6—e7+ |
| 23. Kpc7—b6 | Фe7—d8+ |
| 24. Kpb6—a7 | Фd8—d4+ |
| 25. Кра7—a8 | Фd4—e4! |

Даже пешка на предпоследней горизонтали не обеспечивает еще выигрыша. Как белому королю уйти от связки?

26. Фb5—a5      Фе4—f3

В подобных случаях правильно держать ферзя подальше от короля противника.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 27. Фа5—b4  | Фf3—d5 |
| 28. Фb4—b1+ | ...    |

На 28. Кра7 черные ответят 28... Фа2+ или 28... Фd7.

28. ...      g7—g6

Серьезная ошибка. Раскрытая позиция короля черных

создает новые возможности белым. Следовало играть 28... Kpg8.

29. Фb1—c2!      h6—h5

Не проходит теперь 29... Фа5+ 30. Kpb8 Фе5+ из-за 31. Фc7+.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 30. h3—h4   | Kph7—h6 |
| 31. Фc2—c7! | ...     |

Любопытный замысел. Король черных не имеет ходов. На 31... g5 последует 32. Фb6+ и затем 33. hg. Остаются ходы ферзем.

31. ...      Фd5—e4

После 31... Фа2+ 32. Kpb8 Фg8+ 33. Фc8 Фg7 34. Фc1+ Kph7 35. Фc7 белые выигрывают.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 32. Фc7—d7! | Фe4—f3 |
| 33. Фd7—e7! | Фf3—c6 |

Единственный ход. При отступлении на d5 или g2 следует 34. Фg5+ с разменом ферзей, а на 33... Фh1 выигрывает 34. Фf6!, препятствуя шаху на a1 и угрожая дать мат на h8. Если 34... Kph7, то 35. Кра7 Фg1+ 36. Краb1 (черные не имеют ни одного шаха) 36... Фg3 37. Фf7+ Kph6 38. Фf8+ Kph7 39. b8Ф.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 34. Кра8—a7 | Фc6—a4+ |
| 35. Кра7—b6 | Фа4—b3+ |

Черные не могут помешать переводу короля на g8.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 36. Kpb6—c7 | Фb3—c4+ |
| 37. Kpc7—d7 | Фc4—b5+ |



- |             |         |
|-------------|---------|
| 38. Kpd7—d8 | Фb5—b2  |
| 39. Kpd8—e8 | Фb2—h2  |
| 40. Kpe8—f8 | Фh2—b8+ |
| 41. Kpf8—f7 | Фb8—f4+ |
| 42. Kpf7—g8 | Фf4—c4+ |
| 43. Фе7—f7  |         |

## У п р а ж н е н и я

Черные сдались.  
 Ошибка на 28-м ходу оказалась непоправимой.

1. Играйте с партнером окончания, разобранные в данном уроке, и за сильнейшую и за слабейшую сторону, пока не усвоите постройки заградительных барьеров для создания конем и слоном матовой сети, а также пока не научитесь находить «тихие» ходы для приближения короля в окончаниях — ферзь против ладьи.

2. Найдите выигрыш в позиции Kpg7, Фd3, п. f7; Kpb4, Фа7.

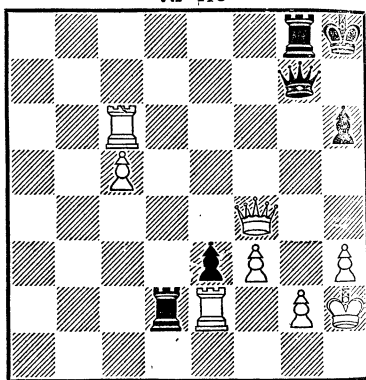
## ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ДВЕ ЛАДЬИ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ «МЕЛЬНИЦА», ДВОЙНОЙ ШАХ, ЛОВЛЯ ФЕРЗЯ

Когда король находится в последнем ряду, а две неприятельские ладьи заняли предпоследнюю горизонталь, то соединенное действие ладей обычно приводит к победе. Например, после короткой рокировки грозит мат ладьями на g7 и h7, если поле f8 занято ладьей или поле g7 находится под ударом пешки f6 или h6. Например, в позиции: ладьи белых на d7 и e7, пешка на f6; черный король на h8 — белые дают мат в три хода: 1. Ле7—h7+ Kph8—g8 2. Лd7—g7+ Kpg8—f8 3. Лh7—h8 ×.

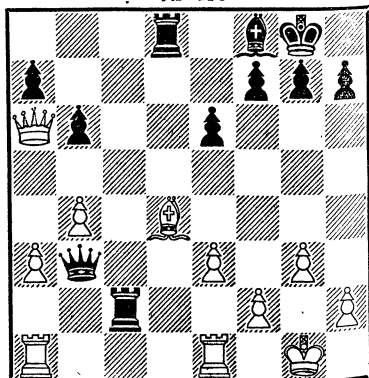
Соединенное действие двух ладей может иметь место не только по горизонтали, но и по вертикали. Вот окончание партии Алапин — Алехин (Карлсбад, 1911 г., диагр. 415).

Черные начинают и дают мат в 4 хода. Решение предлагается найти читателю.

№ 415

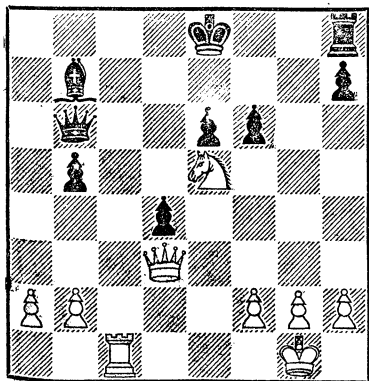


№ 416



На диагр. 416 показано окончание партии Нимцович—Капабланка (Петербург, 1914 г.). Одна ладья уже заняла второй ряд. Для проникновения туда же второй ладьи Капабланка пожертвовал пешку: 1. . . e6—e5 2. Cd4 : e5 Ld8—d2. Если белые защитят пешку f2 посредством 3. Lf1, то последует 3. . . Ф : e3! 4. fe Lg2+, и мат в 3 хода. На 3. Фf1 черные продолжают 3. . . Фd5! 4. Cd4 Фf3 5. Фg2 Ф : g2+ 6. Kр : g2 Л : f2+ 7. Kрh3 Л : h2+. Белые сыграли 3. Фа6—b7 Ld2 : f2 4. g3—g4 Фb3—e6! 5. Се5—g3 Lf2 : h2! Если теперь 6. С : h2, то 6. . . Ф : g4+ 7. Kрh1 Фh3 с неизбежным матом. 6. Фb7—f3 Lh2—g2+ 7. Фf3 : g2 Лc2 : g2+ 8. Kрg1 : g2 Фе6 : g4, и черные вскоре выиграли, надвигая пешки «g» и «h».

№ 417

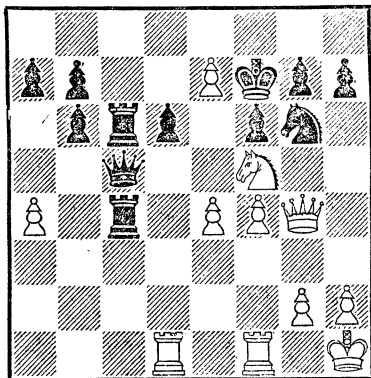


Такой же атакой по предпоследней горизонтали выиграл

Ботвинник у Эйве (Москва, 1948 г.). В позиции на диагр. 417 белые сыграли 1. Фd3—g3! f6 : e5 2. Фg3—g7 Lh8—f8 3. Лc1—c7. Черные вынуждены были отдать ферзя за ладью и вскоре сдались. На 3. . . Фd6 последовало бы 4. Л : b7 d3 5. Ла7! Фd8 6. Ф : h7 Lf5 7. Фh8+, и мат в 3 хода.

Идея вскрытого шаха служит основой для многих комбинаций Фигура, объявляющая шах, находится в «закасе». Поэтому фигура, открывающая шах, может встать на любое поле без опасения быть взятой.

№ 418



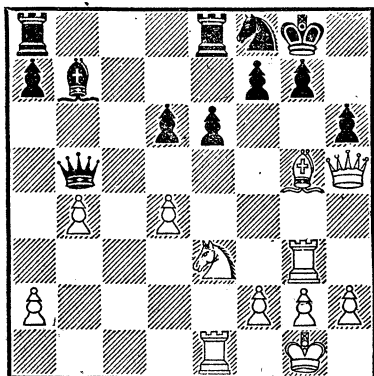
На диагр. 418 позиция из партии Чигорин — Поллок (Нью-Йорк, 1894 г.). Между ладьей f1 и королем f7 находятся конь и две пешки. Тем не менее Чигорин провел комбинацию, основанную на вскрытом шахе: 1. e4—e5! f6 : e5 (или 1. . . de2. Ld8!) 2.

Kf5 : d6 + Лс6 : d6 3. f4 : e5 + Лd6—f6 4. e7—e8Ф+ Кpf7 : e8 5. Фg4—d7+ Кре8—f8 6. e5 : f6, и черные сдались.

Примеры комбинаций со вскрытыми шахами были показаны в задачах (стр. 230).

Разновидностью вскрытого шаха является «мельница».

№ 419

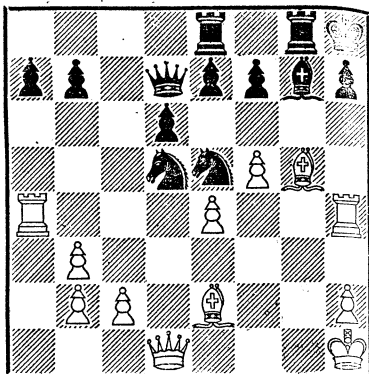


На диагр. 419 показано окончание партии Торре — Ласкер (Москва, 1925 г.), в которой бывший чемпион мира попался на «мельницу». Талантливый мексиканец сыграл 1. Сg5—f6!! Фb5 : h5 2. Лg3 : g7+ Кpg8—h8 3. Лg7 : f7+ Кph8—g8 4. Лf7—g7+ Кpg8—h8 5. Лg7 : b7+ Кph8—g8 6. Лb7—g7+ Кpg8—h8 7. Лg7—g5+ Кph8—h7 8. Лg5 : h5. «Мельница» принесла белым фигуру и две пешки, и они легко выиграли.

Возможны не только вскрытые шахи, но и вскрытые удары по ферзю, как показывает окончание партии П. Ро-

мановский — И. Рабинович (Москва, 1935 г.).

№ 420

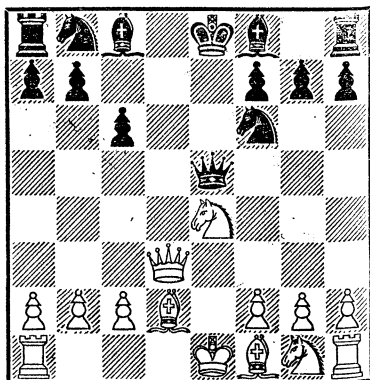


Белые подготовили матовую атаку. Если снять в позиции диагр. 420 слона e2, то белые дают мат в 3 хода посредством 1. Л : h7+ и т. д. Белые сыграли 1. Се2—b5!, и черные вскоре сдались.

Двойной шах опаснее, чем вскрытый.

Красивую комбинацию нашел Рети в партии с Тартаковым (диагр. 421).

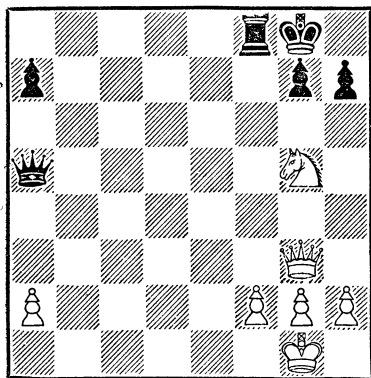
№ 421



Конь белых связан, и черные рассчитывали на 1. f3 К : е4 2. fe Ф : b2 3. Сс3 Сb4!, что к выгоде черных. Неожиданно последовало 1.0—0—0! Белые оставляют коня е4 под ударом. Его нельзя взять ферзем из-за 2. Le1. Поэтому черные сыграли 1. . . Кf6 : е4, имея в виду 2. Le1 f5 3. f3 Кd7 4. fe Кс5 и 5. К : е4. Последовало 2. Фd3—d8+!! Кре8 : d8 3. Cd2—g5++, и мат на следующем ходу.

На идее двойного шаха основана замечательная комбинация «спертого мата», известная уже в течение нескольких столетий. В позиции на диагр. 422 белые начинают комбинацию ходом 1. Фg3—b3+.

№ 422

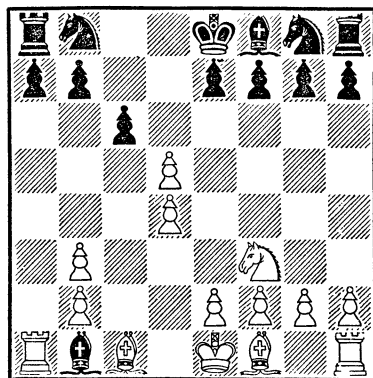


Лучший ответ черных 1. . . Кpg8—h8, на что следует 2. Kg5—f7+. Черные не могут отделаться потерей качества, так как на 2. . . Л : f7 белые не берут ладью, а матают

посредством 3. Фb8+. Поэтому черные вынуждены ответить 2. . . Кph8—g8. Тогда следует двойной шах 3, Кf7—h6++ Кpg8—h8 и неожиданный заключительный удар 4. Фb3—g8+! Лf8 : g8 5. Кh6—f7 x.

Пешка, близкая к полю превращения, может создать почву для многих неожиданных комбинаций. Вот как развивалась партия Шлехтер — Перлис (Карлсбад, 1911 г.). 1. d4 d5 2. c4 c6 («чешская защита ферзевого гамбита») 3. Кf3 Cf5 4. Фb3 Фb6 5. cd Ф : b3 6. ab С : b1 (диагр. 423).

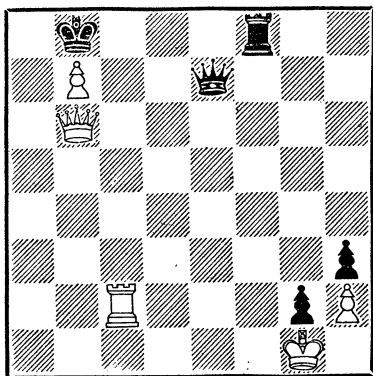
№ 423



Последний ход черных вынужден. При другом продолжении: 6. . . cd 7. Кс3 е6 белые путем 8. Kb5 выигрывают по меньшей мере пешку. 7. dc!! Выглядит как ошибка. Ведь ходом 7. . . Се4 черные защищают пешку b7 и остаются с лишней фигурой.

Но именно тогда выявляется сила проходной пешки. 8. Л : а7! Л : а7 9. с7, и пешка проходит в ферзи. Перлис разгадал комбинацию и сыграл 7... К : с6, но из-за потери пешки в дальнейшем потерпел поражение.

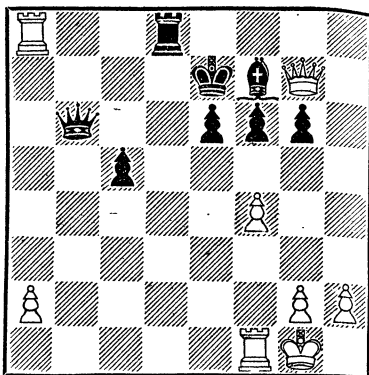
№ 424



В позиции Ласкера (диагр. 424) положение белых очевидно. Неожиданная комбинация с жертвами сразу меняет положение. 1. Лс2—с8+ Лf8 : с8 2. Фb6—a7+!! Крb8 : a7 (или 2... Крс7 3. b8Ф+, и два ферзя матуют в несколько ходов) 3. b7 : с8К+! Кра7—b7 4. Кс8 : e7 Крb7—с7 5. Ке7—g6, и белые выигрывают.

На диагр. 425 приведено положение из партии Пильсбери — Чигорин (Петербург, 1895 г.). Она продолжалась: 1. Ла8 : d8 с5—с4+! 2. Крг1—h1 Фb6 : d8 3. Лf1—b1. У белых лишнее качество, и они угрожают 4. Лb7+. 3... с4—

№ 425



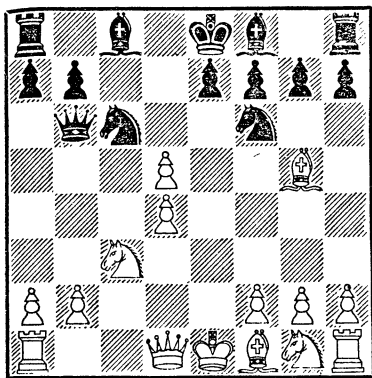
с3!! Превосходная комбинация Чигорина. После 4. Лb7+ Крd6 5. Ф : f7 с2 белые не могут задержать пешку и у них нет ни одного полезного шаха. 4. f4—f5 с3—с2 5. Лb1—g1 Фd8—d1! 6. f5 : g6 (не помогает 6. Фh6 g5!) 6... Фd1 : g1+ 7. Кph1 : g1 с2—c1Ф+ 8. Крг1—f2 Фc1—c2+ 9. Кpf2—e3 Фс2 : g6, и черные выиграли.

Мы уже указывали, что ранний ввод в игру ферзя часто подвергает его опасности. Например, в «чешской защите ферзевого гамбита» после 1. d4, d5 2. с4 с6 3. Кf3 Кf6 4. cd cd 5. Кс3 Кс6 6. Cf4 e6 7. e3 Фb6 белые играют 8. a3! Неосторожное взятие пешки b2 приведет после 8... Ф : b2 9. Ка4 к поражению.

Тем не менее в практике даже известных мастеров и гроссмейстеров встречаются случаи неправильного раннего вывода ферзя.

Партия Ботвинник — Шпильман (Москва, 1935 г.) протекала следующим образом: 1. e2—e4 c7—c6 2. c2—c4 d7—d5 3. e4 : d5 c6 : d5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Kb8—c6 6. Cc1—g5 Фd8—b6? 7. c4 : d5 (диагр. 426).

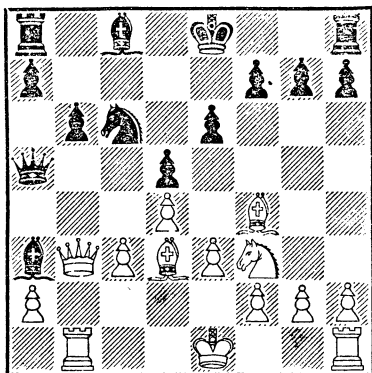
№ 426



Создалась очень острая позиция. Дальше было: 7. . . Фb6 : b2 8. Ла1—c1! Кс6—b4 9. Кс3—a4 Фb2 : a2 10. Cf1—c4 Сс8—g4 11. Kg1—f3 Cg4 : f3 12. g2 : f3 Фа2—a3 13. Лс1—c3, и ферзь пойман. Черные сдались, так как безнадежно 13. . . Кd3+ 14. Ф : d3 Фd6 15. Сb5+ и т. д. Шпильман не учел комбинации белых, начатой ходом 8. Лс1! Он имел в виду только продолжение 8. Ка4 Фb4+ 9. Cd2 Ф : d4 10. dc Ке4 11. Се3 Фb4+ 12. Кре2 b6!, и у черных сильная атака.

В матче по радио СССР — США (1945 г.) партия Ботвинник — Денкер после 12-го

№ 427



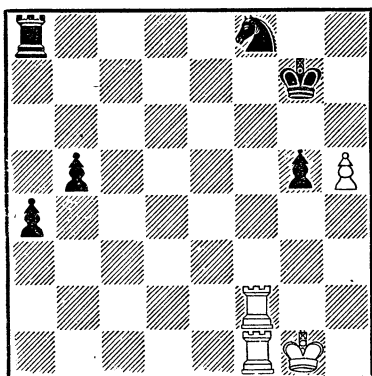
хода пришла к позиции на диагр. 427. Последний ход черных b7—b6 отрезал отступление ферзь, чем Ботвинник немедленно воспользовался. Он провел следующую комбинацию: 1. e3—e4! d5 : e4 2. Cd3—b5 Сс8—d7 3. Кf3—d2! a7—a6 (грозило 4. Кс4) 4. Сb5 : c6 Cd7 : c6 5. Кd2—c4 Фа5—f5 6. Cf4—d6! Только этот заключительный удар доказывает корректность комбинации. 6. Ф : a3 Ф : f4 7. Кd6+ Кpd7 было неопасно для черных. Теперь потеря фигуры неизбежна, и Денкер вскоре сдал партию.

Пример из партии Ботвинник — Денкер показывает, что в тактической борьбе надо «ковать железо, пока горячо». Шаблонный развивающий ход 1. 0—0? приводил после 1. . . Саb1! к полному уравнению игры.

При внимательном изучении процесса борьбы в шах-

матной партии можно установить различную роль отдельных фигур. Некоторые из них стоят в стороне от разворачивающегося сражения, другие выполняют определенную функцию, причем функции их могут меняться с каждым ходом. Чаще всего эти функции выражаются в атаке или защите других фигур или пешек, в прикрытии горизонтали, вертикали или важного пункта.

№ 428

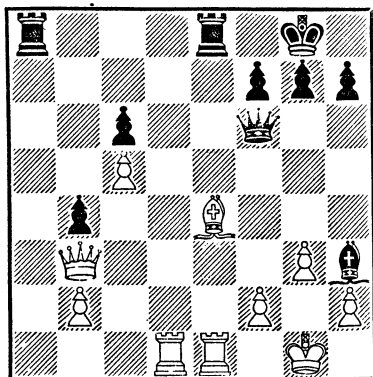


На диагр. 428 черный король выполняет функцию защиты коня f8. У белых есть возможность отвлечь короля от выполнения его обязанностей и провести комбинацию «на отвлечение»: 1. h5—h6+ Kpg7—g8 2. Lf2 : f8+! Ла8 : f8 3. h6—h7+ Kpg8—g7 4. Lf1 : f8 Kpg7 : f8 5. h7—h8Ф+.

В примере на диагр. 272 после 4-го хода черная ладья на a8 прикрывала 8-й ряд от хода e7—e8Ф и в то же время занимала линию «а»

для фланговой атаки, начинающейся ходом Ла8—a7+. Ход 5. Lf1—a1! лишил ладью a8 возможности выполнять обе функции. В примере на диагр. 391 белый ферзь защищал от мата в последнем ряду и прикрывал ладью c3. Ход 1... Фb2! отвлек ферзя от одной из этих функций и поэтому решил исход борьбы. В варианте «итальянской партии» 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3 d6 5. d4 Cb6? последний ход черных ошибочен. После 6. de K : e5 7. K : e5 de открывается линия «d», и на короля, который до сих пор прикрывал только пешку f7, выпала новая нагрузка — защита ферзя. Поэтому стала возможной отвлекающая жертва 7. C : f7+.

№ 429

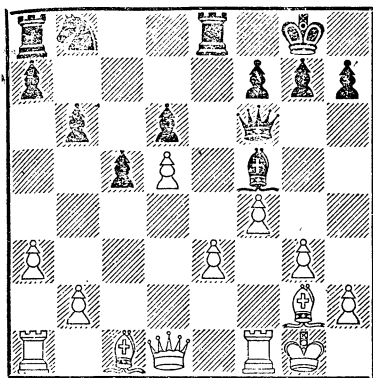


Позиция на диагр. 429 взята из партии Корчной — Левенфиш (Минск, 1953 г.). Белые сыграли 1. Ld1—d6?, полагая, что последняя гори-



зонталь достаточно защищена. Черные ответили комбинацией с двумя отвлекающими жертвами: 1... Ле8 : e4 2. Лe1 : e4 Фf6 : d6! 3. Фb3 : b4 Фd6 : c5! 4. Фb4—e1 g7—g6, и белые сдались.

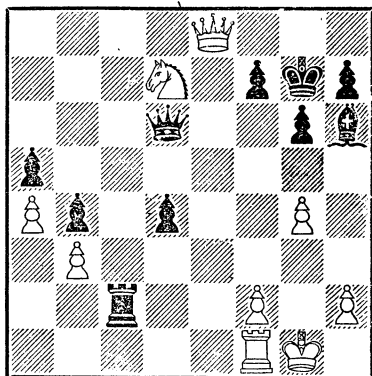
№ 430



Позиция на диагр. 430 получилась в партии Бондаревский — Тайманов (Ленинград, 1949 г.). Черные намерены ходом Се4 заблокировать пешку е3 и задержать развитие слона с1. Напрашивался ход 1. Фа4, но черные ответят 1... Фе7!, и в случае 2. е4 С : е4 3. Ле1 последует 3... f5. Бондаревский находит глубокую комбинацию, основанную на идее отвлечения: 1. e3—e4! Cf5 : e4 2. Лf1—e1 Фf6—g6!, имея в виду на двойной удар 3. Фа4 ответить 3... f5! Черный ферзь выполняет двойную обязанность — защищает слона и подготавливает защиту ладьи е8; поэтому необходимо отвлечь

ферзя с поля g6. 3. f4—f5! Фg6 : f5 4. Фd1—a4 b6—b5!, и черные стремятся отвлечь ферзя от двойного удара. 6. Ле1 : e4!, и белые выиграли фигуру и партию.

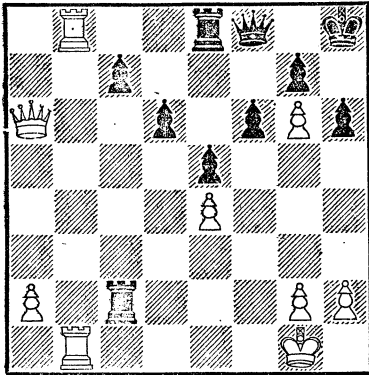
№ 431



Позиция на диагр. 431 встретила в партии Тарраш — Алехин (Карлсбад, 1923 г.). Белые сыграли 1. Лf1—d1. Черный ферзь выполняет две функции: защищает от мата на f8 и прикрывает пешку d4. Белые грозят ходом 2. Л : d4 отвлечь ферзя от одной из его обязанностей. Алехин отвечает встречной комбинацией, основанной на мотивах связки и превращения пешки: 1... Ch6—e3! На первый взгляд это ошибочный ход из-за 2. Ф : e3, но тогда 2... de 3. Л : d6 e2, и пешка проходит в ферзи, 2. Лd1—f1 Се3—g5, и черные, сохранив пешку, выиграли в эндшпилье.

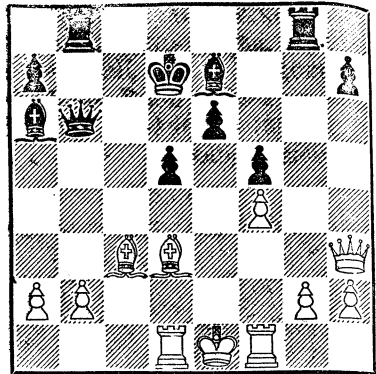
Выявление двойственных функций и использование их представляет немалые трудности, как показывает следующий пример на диагр. 432, взятый из партии Капабланка—Томас (Гастингс, 1929 г.).

№ 432



В партии было сыграно 1. Фаб—а8?, и Томас с перепугу сдался, хотя 1... Лс2 : а2! устраняло всякую опасность. Между тем белые форсированно выигрывали, продолжая 1. Лb8 : е8 Фf8 : е8 2. Фаб—а4!! Решающий двойной удар, после которого теряется ладья. Не помогает черным 2... Лс1+ из-за 3. Крf2!

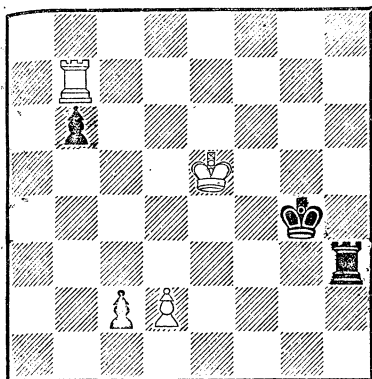
Позиция на диагр. 433 встретилась в старинной партии Реджио — Мизес. Ход был черных. Если бы устранить ферзя h3, то черные могли бы дать мат в 2 хода посредством 1... Фе3+. Но как отвлечь ферзя от поля e3? Напрашивается 1... Ch4+,



после чего 2. Ф : h4 и 2. g3 ведет к мату. Однако последует 2. Кре2!, и вся идея мата на e3 разбивается. А вот если бы белый ферзь стоял на g3, то двойной удар 1... Ch4 выполнил бы задачу отвлечения. Так можно додуматься до комбинации отвлечения: 1... Лg8—g3!! 2. Фh3 : g3 Се7—h4!.

В заключение рассмотрим патовые комбинации.

На диагр. 434 показан этюд Лазара (1916 г.). Как белым задержать пешку c2? Не помогает ни 1. Лс7 из-за 1... Лh5+ и 2... Лс5, ни 1. Лg7+ · Крf3 2. Лg1 Кре2. Спасает белых игра на пат: 1. Лb7—g7+ Кpg4—f3 (1... Кph4 2. Лg1 Лh2 3. Лс1 Л : d2 4. Кре4 b5 5. Кре3 Лh2 6. Кpd3 ведет к ничьей) 2. Лg7—c7 Лh3—h5+ 3. Кре5—d4 Лh5—c5 4. Лс7 : c5 b6 : c5+ 5. Кpd4—d3! c2—c1К+. Превращение пешки в ферзя или ладью ведет к пату. 6.



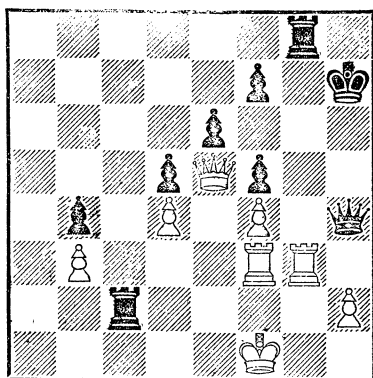
Ничья

Kpd3—c4, или 5. . . c2—c1C  
6. Kpd3—c4 Cc1—a3 7. d2—  
d4, и ничья.

Позиция на диагр. 435 взя-  
та из партии Тайманов — Гел-  
лер (XIX первенство СССР).  
Черные сыграли 1. . . Лс2 : h2?  
(Правильно 1. . . Лg4! 2. Лh3  
Лс1+ 3. Кре2 Ле1+) 2. Фе5—  
e3 Лg8—a8 3. Лg3—g7+  
Kph7—h6!, и белые сдались.  
Между тем, как показал К.  
Корабельников, белые мог-  
ли добиться ничьей посредст-  
вом 2. Лg3 : g8! Kph7 : g8 3.  
Лf3—g3+! Фh4 : g3 4. Фе5—  
b8+! Kpg8—h7 5. Фg8—h8+  
Kph7 : h8. Пат.

## У п р а ж н е н и я

1. Дана позиция: Kpg1, Фf2,  
Лa1, b1, Cd2, Кс5, пп. b2, f3, g2,  
h2; Kpb8, Фg6, Лс8, g8, Cg7, Kb6,



пп. a7, b7, c7. Определите функции  
белых и черных фигур и найдите  
выигрыш для той стороны, которая  
начинает.

2. В матчевой партии Алехин —  
Боголюбов (1934 г.) случилась сле-  
дующая позиция: Kph2, Лd1, f1,  
Кf5, g7, пп. a4, b2, c2, e5, g3; Kрс8,  
Лd7, g8, Cd5, Ке4, пп. a6, b6, c6,  
h6. Ход белых. Найдите выигрыва-  
ющую комбинацию, идея которой  
в превращении пешки.

3. В матчевой партии Алехин.—  
Эйве (1935 г.) после 12 ходов соз-  
далось следующее положение: Кре1,  
Фh7, Ла1, h1, Кс3, e2, Cc1, пп. a2,  
b2, c2, d4, f2, g2; Кре8, Фf6, Ла8,  
g6, Сb4, c8, Кс6, пп. a7, b7, c5, d5,  
e6, e4. Ход белых. Найдите выигры-  
вающую комбинацию белых, осно-  
ванную на идеях отвлечения и  
двойного удара.

4. В партии Бронштейн — Бо-  
леславский (1958 г.) могла слу-  
читься следующая позиция: Kpg1,  
Фd2, Лa1, f1, Кс3, d4, Се3, f7, пп.  
a2, b2, f3, g2, h2; черные Kpf8  
Фd8, Ла8, e8, Кf6, Cс8, g7, пп.  
a7 b7, g6, h7. Ход черных. Они  
могли начать заманчивую комбина-  
цию двойного удара: 1. . . Ле8 : e3  
2. Фd2 : e3 Кf6—g4 3. f3 : g4  
Cg7 : d4. Почему эта комбинация  
некорректна?

## Глава 20

### ЖЕРТВА ФЕРЗЯ

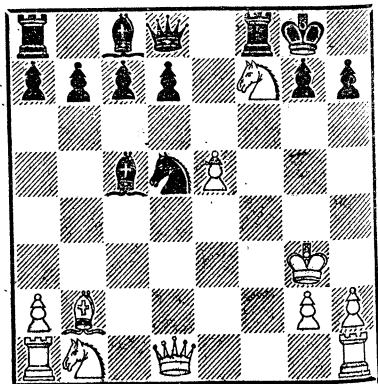
В ряду жертвенных комбинаций особое место занимают комбинации с жертвой ферзя. Они редко встречаются и производят неизгладимое впечатление как на партнера, так и на зрителей. Идея торжествует над материалом. Здесь имеются в виду такие жертвы, когда за ферзя получают недостаточную материальную компенсацию. Если один из противников отдал ферзя, но получил за него 3 легкие фигуры, то налицо не жертва ферзя, а выгодный обмен для стороны, лишившейся ферзя.

Жертва ферзя тем красивее, чем меньше материала за него получают. В настоящей главе собраны примеры жертв ферзя как из классического наследия, так и из современной практики.

Партия Гофман — Петров, игранная в Варшаве в 1844 г., развивалась следующим образом: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4

Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6 5. d2—d4 e5 : d4 6. e4—e5 Kf6—e4 7. Cc4—d5 Ke4 : f2 8. Kpe1 : f2 d4 : c3+ 9. Kpf2—g3 c3 : b2 10. Cc1 : b2. За фигуру черные получили три пешки — маловыгодный обмен. 10... Kc6—e7 11. Kf3—g5? Правильно 11. Фc2. Заманчивая комбинация белых опровергается замаскированным контрударом Петрова 11... Ke7 : d5 12. Kg5 : f7 0—0! (диагр. 436). Белые рассчитывали

№ 436



только на 12. . . Кр : f7 13.  
 Ф : d5+ Крe8 14. Ф : c5 Фg5+  
 15. Крf2 Лf8+ 16. Крg1.

Белые вынуждены принять жертву ферзя. На 13. Ф : d5 следует 13. . . Л : f7 14. Ф : c5 Фg5+, и мат в 3 хода.

13. Кf7 : d8 Сс5—f2+ 14.  
 Крg3—h3 d7—d6+ 15. e5—  
 e6 Кd5—f4+ 16. Кph3—g4  
 Кg5 : e6 17. g2—g3 Ке6—  
 d4+ 18. Кd8—e6 Сс8 : e6+  
 19. Крg4—h4 Кd4—f5+ 20.  
 Крh4—h3 Кf5—e3+ 21. Крh3  
 —h4 Ке3—g2+ 22. Крh4—  
 h5 g7—g6+ 23. Крh5—g5  
 Cf2—e3 ×.

Вместо 17. . . Кd4+ воз-  
 можно было 17. . . К : d8+  
 18. Крh4 Лf4+ 19. Крg5 Ке6+  
 20. Крh5 g6+ 21. Крh6 Лh4+  
 22. gh Се3 ×. В иностранных  
 журналах указан другой фи-  
 нал: 17. К : e6 С : e6+ 18.  
 Крg5 Лf5+ 19. Крg4 h5+  
 20. Крh3 Лf3 ×.

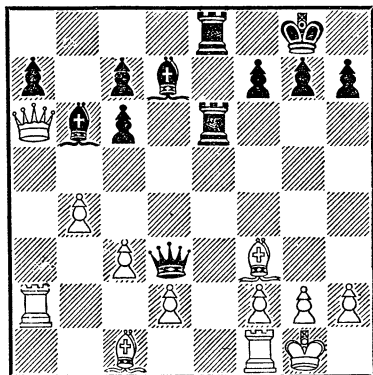
Известный мастер Кизериц-  
 кий утверждал, что Петрову  
 пришлось проанализировать  
 около 50 вариантов, прежде  
 чем решиться на жертву фер-  
 зя. Читателям следует само-  
 стоятельно разобраться в раз-  
 личных разветвлениях.

Позиция на диагр. 437 слу-  
 чилась в партии Паульсен —  
 Морфи, игранный в первом все-  
 американском турнире 1857 г.  
 Морфи закончил ее следую-  
 щим образом:

- |            |           |
|------------|-----------|
| 1. . . .   | Фd3 : f3! |
| 2. g2 : f3 | Ле6—g6+   |
| 3. Крg1—h1 | Cd7—h3    |

Грозит мат в 2 хода: 4. . .  
 Cg2+ 5. Крg1 Cf3 ×. На 4.

№ 437



Лг1 следует 4. . . Cg2+ 5.  
 Л : g2 Ле1+ 6. Лг1 Л : g1 ×.  
 Если 4. Фd3, чтобы отдать  
 ферзя за ладью g6, то 4. . . f5  
 5. Фc4+ Крf8! 6. Лd1 Cg2+  
 7. Крg1 С : f3+ 8. Крf1 Cg2+  
 9. Крg1 С : d5+ 10. Крf1  
 С : c4. Комбинация «мельни-  
 цы», с которой читатель по-  
 знакомился в предыдущей  
 главе.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 4. Лf1—d1  | Ch3—g2+   |
| 5. Крh1—g1 | Cg2 : f3+ |
| 6. Крg1—f1 | Cf3—g2+   |

К мату вело 6. . . Лg2! (с  
 угрозой 7. . . Л : h2) 7. Фd3  
 Л : f2+ 8. Крg1 Лg2+ 9.  
 Крh1 Лг1 ×.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. Крf1—g1 | Cg2—h3+ |
|------------|---------|

Красивее 7. . . Се4+ 8.  
 Крf1 Cf5 с неизбежным матом

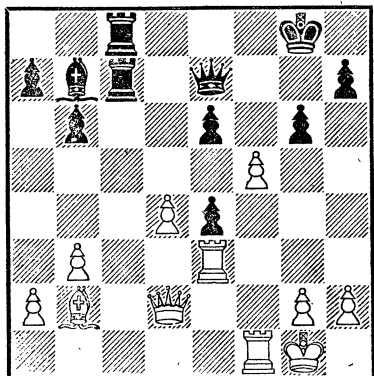
- |            |          |
|------------|----------|
| 8. Крg1—h1 | Cb6 : f2 |
| 9. Фа6—f1  | Ch3 : f1 |

10. Лd1 : f1      Ле8—e2  
 11. Ла2—a1      Лg6—h6  
 12.    d2—d4      Cf2—e3!

Белые сдались.

На диагр. 438 показано положение из партии Цукерторт — Блекберн, игранный в 1883 г. Цукерторт был в то

№ 438



время главным соперником чемпиона мира Стейница, Блекберн — чемпионом Англии.

Оба противника стремились к одной и той же позиции, которую Блекберн расценивал в свою пользу. Расчет Цукерторта оказался гораздо глубже и был связан с исключительно эффектной жертвой ферзя.

1. f5 : g6!    Лc7—c2  
 2.    g6 : h7+ Кpg8—h8!

Разумеется, не 2... Кр : h7 3. Лh3+ Кpg8 4. Фh6, и белые не только не теряют фигуры, но ставят черных в без-

выходное положение. Явно плохо и 2... Ф : h7 3. Лg3+ Кph8 4. Фg5 с угрозой 5. Фf6+. Черный король прячется от шахов за белую пешку.

3.    d4—d5+    e6—e5

Черные все эти ходы считали, имея в виду продолжение 4. d6 Фg7!, и черные должны выиграть.

4.    Фd2—b4!!    ...

Неожиданный сюрприз. Белый ферзь неуязвим. На взятие ферзя последует мат в 7 ходов. 4... Ф : b4 5. С : e5+ Кр : h7 6. Лh3+ Кpg6 7. Лf6+ Кpg5 8. Лg3+ Кph5 9. Лf5+ Кph6 10. Cf4+ Кph7 11. Лh5× или 7... Кpg7 8. Лg3+ Кph7 9. Лf7+ Кph6 10. Cf4+ Кph5 11. Лh7×.

4.    ...    Лc8—c5

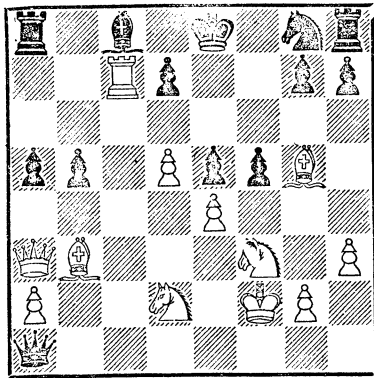
Плохо 4... Фg7 из-за 5... Лg3.

5.    Лf1—f8+!    ...

Развитие той же жертвенной идеи. Ферзь должен охранять пешку e5 и не может взять ладью.

5.    ...    Кph8 : h7  
 6.    Фb4 : e4+ Кph7—g7  
 7.    Сb2 : e5+ Кpg7 : f8  
 8.    Се5—g7+! Фе7 : g7  
 9.    Фе4—e8×.

Следующая позиция (диагр. 439) случилась в партии по переписке между Чигориным



и Марковым, игранный в 1890 г. Она закончилась так:

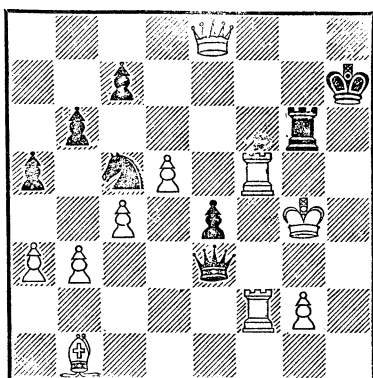
1. . . . b5—b4
2. Фа3 : а5! Ла8 : а5
3. Лс7 : с8+ Кре8—f7
4. d5—d6+ Ла5—d5
5. Сb3 : d5+ Кpf7—g6

Может показаться, что черному королю удастся ускользнуть от опасности, но Чигорин точно рассчитал до конца.

6. e4 : f5+! Кpg6: f5
7. Лс8—f8+! Кg8—f6
8. g2—g4+ Кpf5—g6
9. Cd5—f7 x.

Положение на диагр. 440 случилось в партии Дурас — Тейхман, игранный в 1906 г. на турнире в Остенде. Дурас красиво закончил партию хорошо рассчитанной жертвой ферзя.

1. Фе8 : g6+! Кph7:g6
2. Лf5—f6+ Кpg6—g7
3. Лf6—f7+ Кpg7—g8
4. Лf7—f8+ Кpg8—g7
5. Лf2—f7+ Кpg7—g6



6. Лf7—f6+ Кpg6—g7
7. Лf8—f7+ Кpg7—g8

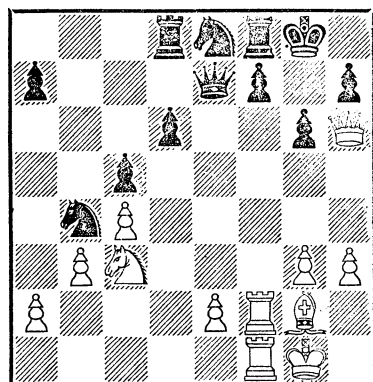
Шахи ладьями имели целью подготовить решающее вторжение белого короля. Если бы белые сыграли 4. Кph5, то последовало бы 4. . .Фd6+.

8. Кpg4—h5! . . .

Грозит 9. Лf8+ Кpg7 10. Л6f7 x.

8. . . . Фе3—e2+
9. g2—g4

Черные сдались.



Позиция на диагр. 441 встретилась в партии Левенфиш — Готгильф, игранный в Ленинграде в 1924 г. Последний ход черных был Фс7—е7. Черные стремятся перевести ферзя через е5 на g7 и избавиться таким способом от надвигающейся атаки. Последовало:

1. Кс3—d5! Фе7—е5

Если 1... К : d5, то 2. С : d5, и от 3. Л : f7 нет удовлетворительной защиты. На ход в партии следует давно подготовленная комбинация с жертвой ферзя.

2. Фh6 : f8+! Кpg8 : f8

3. Лf2 : f7+ Кpf8—g8

4. Kd5—e7+ Кpg8—h8

5. Лf7—f8+ Кph8—g7

6. Лf1—f7+ Кpg7—h6

7. Ке7—g8+ Кph6—g5

Теперь, как в предыдущем примере, следует подготовительный ход королем.

8. Кpg1—h2! Фе5 : e2

9. h3—h4+ Кpg5—g4

10. Лf7—f4+ Кpg4—h5

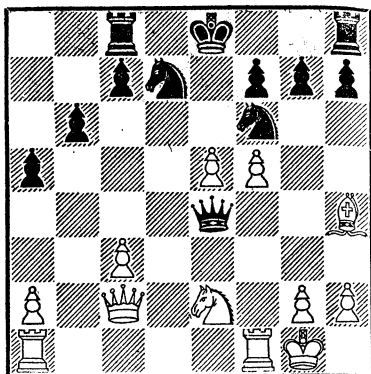
11. Кph2—h3 g6—g5

12. g3—g4+

Черные сдались.

Неожиданную и исключительно изящную жертву ферзя осуществил гроссмейстер Либиенталь в партии с Капабланкой (Гастингс, 1934 г.). Последний ход черных был 1... Фе4. Черные рассчитывали вынудить размен ферзей, однако последовало:

1. e5 : f6!! Фе4 : c2



Черные проигрывали и после 1... Ф : h4 2. fg Лg8 3. f6 К : f6 4. Фf5.

2. f6 : g7 Лh8—g8

3. Ке2—d4! ...

Неожиданно черный король оказался в матовой сети. На 3... Ф : c3 следует 4. Лаe1+ Ке5 5. Л : e5+ Кpd7 6. Лd5+ Кре8 7. Ле1+. Черные вынуждены отдать ферзя.

3. ... Фc2—e4

4. Лa1—e1 Кd7—c5

5. Ле1 : e4+ Кc5 : e4

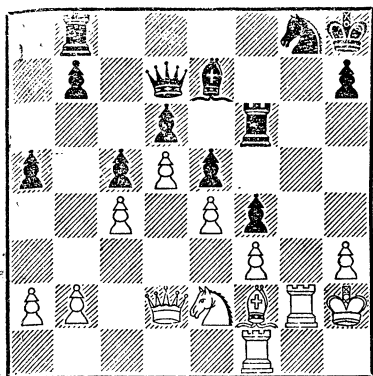
6. Лf1—e1 Лg8 : g7

7. Ле1 : e4+

Черные сдались.

На диагр. 443 представлена позиция из партии Авербах — Котов, игранный в Цюрихе в 1953 г. В этой встрече советских гроссмейстеров борьба носила сугубо позиционный характер. Предыдущий неточный ход белых (Кс3—e2) создал обстановку для нанесения тактического удара, и





Котов смело пожертвовал ферзя. Интересно отметить, что из-за недостатка времени Котов не имел возможности рассчитать все варианты, но позиционное чутье подсказало ему, что черный король, завлеченный в глубь неприятельского лагеря, не сможет ускользнуть от гибели.

1. . . .  $\Phi d7 : h3 + !!$
2.  $Kph2 : h3$  . . .

Вынуждено. 2.  $Kpg1 Lh6$   
3.  $Ce1 \Phi h1 +$  4.  $Kp12 Ch4 +$   
вело к быстрому проигрышу.

2. . . .  $Lf6 - h6 +$
3.  $Kph3 - g4$   $Kg8 - f6 +$
4.  $Kpg4 - f5$   $Kf6 - d7$

Черные упускают возможность закончить партию новым красивым фейерверком жертв: 4. . . .  $Kf6 - g4 !!$  (Грозит 5. . . .  $Lf8 +$  6.  $Kp : g4 Lg8 +$  7.  $Kpf5 Lf6 \times$ ) 5.  $Ke2 : f4 Lb8 - g8!$  6.  $Kf4 - h5!$   $Lh6 - g6!$  7.  $\Phi d2 - g5$   $Ce7 : g5$  8.  $Kpf5 : g4$   $Cg5 - f4 +$  9.  $Kpg4 - h3$   $Lg6 : g2$  и т. д.

5.  $Lg2 - g5!$   $Lb8 - f8 +$
6.  $Kpf5 - g4$   $Kd7 - f6 +$
7.  $Kpg4 - f5$   $Kf6 - g8 +$
8.  $Kpf5 - g4$   $Kg8 - f6 +$
9.  $Kpg4 - f5$   $Kf6 : d5 +$
10.  $Kpf5 - g4$   $Kd5 - f6 +$
11.  $Kpg4 - f5$   $Kf6 - g8 +$
12.  $Kpf5 - g4$   $Kg8 - f6 +$

Последние ходы черных были сделаны для выигрыша времени. Здесь партия была отложена и подверглась тщательному домашнему анализу. Несмотря на перевес в силах, белые не могут спастись.

13.  $Kpg4 - f5$   $Kf6 - g8 +$
14.  $Kpf5 - g4$   $Ce7 : g5$
15.  $Kpg4 : g5$   $Lf8 - f7!$

Грозит 16. . . .  $Lg7 +$  17.  $Kpf5 Lf6 \times$ .

16.  $Cf2 - h4$   $Lh6 - g6 +$
17.  $Kpg5 - h5$   $Lf7 - g7$
18.  $Ch4 - g5$   $Lg6 : g5 +$
19.  $Kph5 - h4$   $Kg8 - f6$
20.  $Ke2 - g3$   $Lg5 : g3$

Спасаясь от мата, белые отдали все свое богатство. Грозит по-прежнему 21. . . .  $Lg6$  и 22. . . .  $Lh6 \times$ .

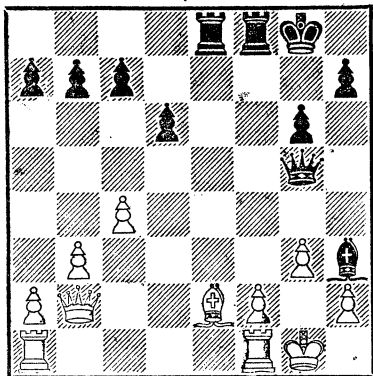
21.  $\Phi d2 : d6$   $Lg3 - g6$
22.  $\Phi d6 - b8 +$  . . .

Или 22.  $\Phi f8 +$   $Kg8$ , затем 23. . . .  $Lh6 +$ .

22. . . .  $Lg7 - g8$

Белые сдались.

Позиция на диагр. 444 случилась в партии Алаторцев—Болезславский,гранной в XVIII первенстве СССР. Превосходство положения чер-



ных очевидно. На отступление ладьи черные заготовили решающую комбинацию: 1. Лfd1 Л : f2! 2. Кр : f2 Фe3+ 3. Крe1 Фg1+ 4. Крд2 Л:e2+! 5. Кр : e2 Ф : h2+. Ход в партии, таким образом, вынужден.

1. f2—f4 . . .

Белые имеют в виду продолжение 1 . . . Фc5+ 2. Лf2 Ле7 3. Cf1, постепенно освобождаясь. Оценив положение, черные жертвуют ферзя, получая взамен ладью и слона. Обмен, вообще говоря, мало-выгодный, но в данном случае черная ладья овладевает 2-й горизонталью, и белый король попадает под соединенный огонь ладьи и слона.

1. . . . Чh3 : f1!!  
2. f4 : g5 Ле8 : e2  
3. Фb2—c3 Cf1—g2!

Если теперь 4. Лe1, то 4. . . Л : e1+ 5. Ф : e1 Лf1+ 6. Ф : f1 С : f1 7. Кр : f1 Кpf7, и пешечное окончание для

черных выигрышное. Они образуют на ферзевом фланге проходную пешку, тогда как из-за сдвояния пешек по линии «g» белые не смогут этого добиться.

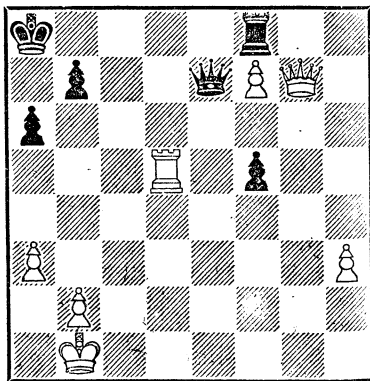
4. Фc3—d3 Сg2—f3  
5. Лa1—f1 Ле2—g2+  
6. Кpg1—h1 Cf3—c6!  
7. Лf1 : f8+ Кpg8 : f8

Грозит мат или выигрыш ферзя.

8. Фd3—f1+ Лg2—f2+

Белые сдались.

На 3-м ходу сильнее было 3. Фd4. В этом случае черные продолжали 3 . . . Чh3! 4. Фh4 Сg2! 5. Лe1 Л : a2 (сильнее, чем 5 . . . Л : e1+ 6. Кр : g2) 6. Фg4 Cf3 7. Фе6+ Лf7 8. Фh3 Сc6 9. b4 Лf5 10. b5 Лg2+ 11. Ф : g2 С : g2 12. Кр : g2 Л : g5 и т. д.



Партия Дубинин — Аронин из XV первенства СССР пришла к положению, показанному на диагр. 445. В отли-

чие от предыдущих примеров комбинация белых не связана с тактическими осложнениями. Она преследует цель перехода в выигрышный эндшпиль.

1. Фg7 : f8+! Фе7 : f8

2. Лd5 : f5 . . .

Выясняется, что черный ферзь обречен на бездействие, а пешка h3 идет в ферзи. После ее превращения в ферзя и отвлечения черного ферзя последует f7—f8Ф. Против этого маневра у черных нет защиты.

2. . . . Кра8—b8

3. h3—h4 b7—b5

4. h4—h5 Крb8—c7

5. Лf5—f1 a6—a5

6. h5—h6 b5—b4

7. a3—a4 . . .

Не 7. h7 ba 8. ba Фd6 9. h8Ф Фd3+ с вечным шахом.

7. . . . Крc7—d7

8. h6—h7 Крd7—e7

9. Лf1—e1+ . . .

Читателю будет интересно проверить, выиграют ли белые пешечный конец после 9. h8Ф Ф : h8 10. f8Ф+ Ф : f8 11. Л : f8 Кр : f8 12. Крc2, но Дубинин хочет остаться с лишней ладьей.

9. . . . Крe7—d7

10. Ле1—h1

Черные сдались.

## Цейтнот

Шахматы стали у нас народной игрой, и некоторые шахматные термины вошли в литературную речь. Так случилось со словом «цейтнот».

Цейтнот по-немецки дословно — недостаток времени. В первых международных турнирах участники могли обдумывать ходы без ограничения времени. В результате некоторые «тяжелодумы» погружались в размышления на 1—2 часа, партии затягивались на 12—14 часов, и нормальный турнирный регламент не мог быть налажен. Была сделана попытка бороться с «тяжелодумами» путем введения денежных штрафов, но она оказалась несостоятельной. После первых же туров вы-

яснилось, что штрафы превышают турнирные призы. И за неимением других способов были введены часы, регистрирующие время на обдумывание каждого из партнеров, сначала песочные, а потом современные.

Шахматные часы состоят из двух спаренных будильников. После сделанного хода нажимается кнопка, которая вводит в действие часы партнера. Под цифрой 12 у секундной стрелки имеется флажок, который падает в определенный час.

В современных турнирах обычно полагается 2½ часа на обдумывание 40 ходов. За просрочку времени хотя бы на одну секунду, определяе-

мую падением флага, засчитывается поражение, и партия прекращается.

С точки зрения шахматного искусства шахматные часы — большое зло, и, к несчастью, неустранимое. Писатель, художник могут и обязаны добиваться совершенства своих произведений, не считаясь со временем. Шахматный мастер вынужден создавать глубокие планы, искать комбинации, рассчитывать и проверять их под тикание шахматных часов. Неудивительно, что многие партии заканчиваются неожиданными просмотрами и поражениями из-за цейтнота.

С другой стороны, введение жесткого контроля времени усилило спортивное напряжение борьбы. Чтобы иметь успех в шахматном соревновании, необходимо обладать в числе других спортивных ка-

честв и умением правильно распределять время.

Из иностранных гроссмейстеров почти в каждой партии попадал в жуткий цейтнот Решевский, но в цейтноте играл превосходно. Молодой рижский гроссмейстер Таль, наоборот, играет с завидной быстротой и с нетерпением ждет хода противника.

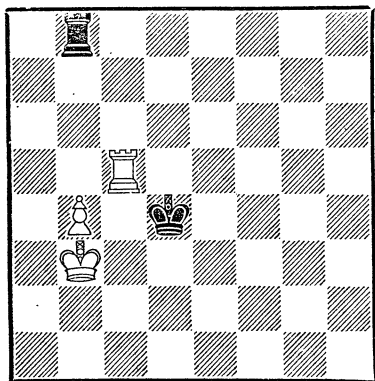
По мере приближения к контрольному ходу обстановка в турнирном помещении накаляется и становится весьма нервной. Дело доходит до курьезов. Известен случай, когда у одного мастера получилась сложная позиция, переплетение пешек оказалось необычным. И вдруг раздался неожиданный возглас: «Товарищ судья, какими я играю?» Несмотря на цейтнот, раздался дружный хохот над растерявшимся мастером.

## Глава 21

### ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В главе 14 было доказано, что отрезание короля слабой стороны от проходной пешки затрудняет защиту. Отрезание по горизонтали также опасно для защиты.

№ 446

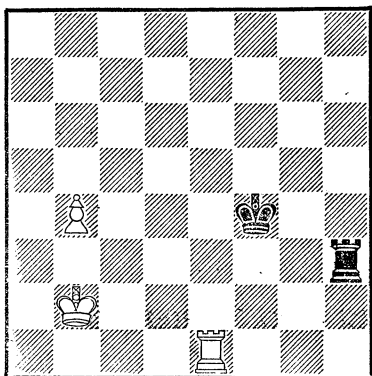


В позиции на диагр. 446 белые выигрывают. Они хотят провести маневр 1. Лс6, 2. Ла6, 3. Кра4, 4. б5, против которого черные беззащитны, например: 1...Ла8 2. Лс6 Лб8 3. Ла6 Крд5 4.

Кра4 Крс4 5. Лс6+ Крд5 6. б5 Ла8+ 7. Крб4, и затем весь маневр повторяется: 8. Лс7, 9. Ла7 и т. д. Или 1...Ла8 2. Лс6 Ла1 3. б5 Крд5 4. Крб4 Ла2 5. Лс7 Крд6 6. б6 и т. д.

Черные проиграли потому, что для фланговой атаки не было достаточного простора. Если сдвинуть все фигуры вправо на две вертикали: Крд3 Ле5, п. d4; Крf4, Лс8, то, черные посредством 1...Ла8 начинают фланговую атаку: 2. Крс4 Ла4+ 3. Крс5 Ла5+ 4. Крд6 Ла6+ 5. Кре7 Ла4 6. Лд5 Кре4, и ничья.

Интересна позиция Н. Григорьева на диагр. 447. Черный король отрезан по вертикали, белый — по горизонтали. При ходе белых — выигрыш, но только потому, что черный король стоит неудачно: 1. Крс2! (Освобождая вертикаль «b» для ладьи) 1...Крf5 2. б5 Крf6 3. б6 Крf7 4. Лб1! Лh8 5. Крс3 Кре6 6. Крб4! Крд7 7. Лс1 Лс8 8. Лс5!



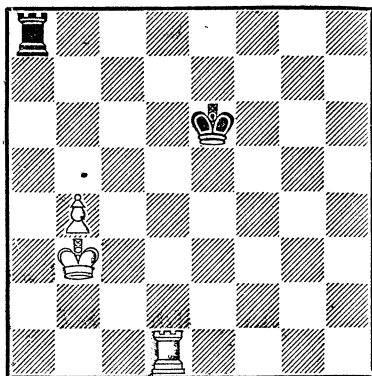
Лс6 9. Крб5 Л : с5+10. Кр: с5, и выигрывают или 1... Крf5 2. b5 Лg3 3. b6 Лg7 4. Крс3 Лb7 5. Лb1 Кре6 6. Крс4 Крд7 7. Крб5 Крс8 8. Лh1 Лd7 9. Кра6 Лd8 10. Кра7 Лd7+ 11. Кра8, и выигрывают.

При ходе черных ничья: 1... Крf5! 2. b5 (или 2. Крс2 Крf6! 3. b5 Лh5 4. b6 Лс5+! 5. Крд3 Лb5) 2... Лd3! 3. Крс2 Лd5! 4. Лb1 Лс5+ 5. Крд3 Кре5 6. b6 Лс8 7. b7 Лb8 8. Крс4 Крд6, и ничья.

Если проходная пешка не достигла еще 5-й горизонтали, то даже при отрезании короля слабейшей стороны по вертикали удастся спасти партию лобовой атакой.

На диагр. 448 черный король отрезан от пешки «b» на две вертикали. Попытка прорваться через заграждение обречена на неудачу.

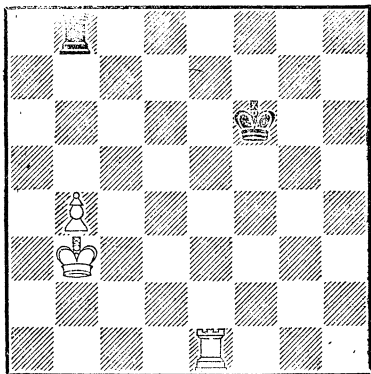
1... Кре7 2. Лd4 (не 2. b5



Лd8, и ничья) 2... Лd8 3. Л : d8 Кр : d8 4. Кра4! (Крс4? Крс8 с ничьей) 4... Крс7 5. Кра5 Крб7 6. Крб5, и выигрывают. Тем не менее, черные достигают ничьей посредством 1... Ла8—b8! 2. Лd1—d4 (бесполезно 2. Кра4 или Крс4, так как ладья шахами загоняет короля обратно на b3) 2... Кре6—e5! (после 2... Кре7 3. Крс4 Лс8+ 4. Крб5 Лb8+ белые выигрывают ходом 5. Крс6!, так как пешка b4 защищена ладьей) 3. Лd4—d7 Кре5—e6! 4. Лd7—a7 Кре6—d6 5. Крб3—a4 Крд6—с6, и ничья.

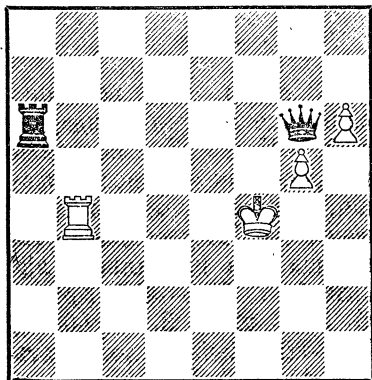
Из хода решения видно, что если черный король стоит на e7, то белые выигрывают ходом 2. Лd4 Кре6 3. Крс4 и т. д.

На диагр. 449 черный король отрезан уже на 3 вертикали. Белые выигрывают, применяя метод, названный Н. Григорьевым «комбиниро-



ванном». Белый король идет вперед, а затем ладья сзади поддерживает движение пешки. 1. Крс4 Лс8+ 2. Крд5 Лб8 3. Лб1 (Григорьев рекомендует 3. Крс5 Лс8+ 4. Крд6 Лб8, и только сейчас 5. Лб1, но это удлинение решения не обязательно) 3... Кре7 4. Крс6! Крд8 5. б5 Крс8 6. Лh1, но не 6. б6 Лб7 7. Лh1 Лс7+, и ничья.

№ 450

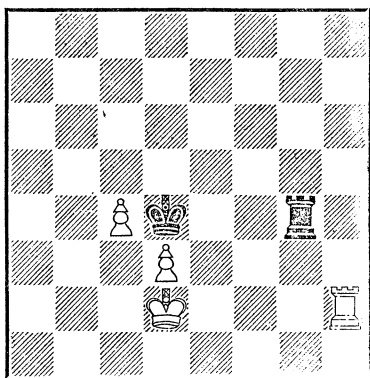


Ничья

Ладья и две пешки обычно выигрывают против ладьи. Некоторые исключения приведены ниже.

На диагр. 450 показана позиция Клинга и Горвица. Черный король вклинился между пешками. Окончание ничейно. 1. Лб4—d4 Лаб—b6 2. Лd4—d8 Лб6—b4+ 3. Крf4—e5 Лб4—b7! (предупреждая 4. Лg8+ Крh7 5. Лg7+ Крh8 6. Ле7) 4. Лd8—g8+ Крg6—h7 5. Лg8—d8 Крh7—g6. Ничья.

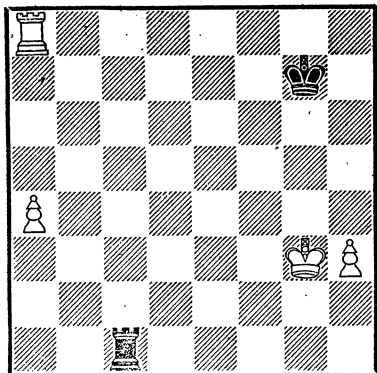
№ 451



Выигрыш

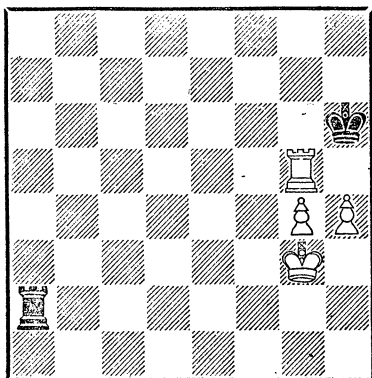
Однако позиция на диагр. 451 выигрышная для белых. 1. Ле2 Лf4 2. Ле4+ Л : e4 3. de Кр : e4 4. Крс3 или 3... Кр : c4 4. Кре3, и выигрывают.

На диагр. 452 у белых две проходные ладейные пешки, и все же черные достигают ничьей. 1... Лс1—c4! 2. a4—a5 Лс4—c5! 3. a5—a6 Лс5—c6! Черные, атакуя пешку «а»,



приковывают ладью белых к ее защите. 4. Крг3—f4 Крг7—h7 5. Кpf4—e5 Кph7—g7 6. Кре5—d5 Лс6—f6 7. h3—h4 Крг7—h7 8. Кpd5—e5 Лf6—с6 9. Кре5—f5 Кph7—g7 10. Кpf5—g5 Крг7—h7 11. h4—h5 Лс6—b6 12. h5—h6 Лb6—с6 (или 12... Лg6+ 13. Кpf5 Л : h6). Ничья.

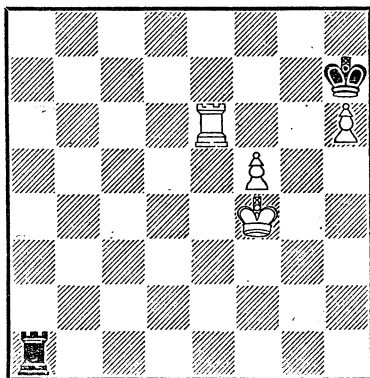
№ 453



На диагр. 453 две пешки и ладья белых образуют треугольник. Мастер Каспарян, исследовавший такие пози-

ции, назвал их треугольниками. Белая ладья может находиться на h5, а черный король на g6. При ходе белых они отводят ладью на f5 и выигрывают. При ходе черных ничья: 1... Ла2—a3+ 2. Крг3—f4 Ла3—a4+ 3. Кpf4—e5 Ла4—a5+ 4. Кре5—f6 Ла5—a6+ 5. Кpf6—e7 Ла6—a4. У белого короля нет убежища рядом с пешками, а улучшить позицию ладьи без потери пешки невозможно. На 6. Лg8 следует 6... Кph7.

№ 454



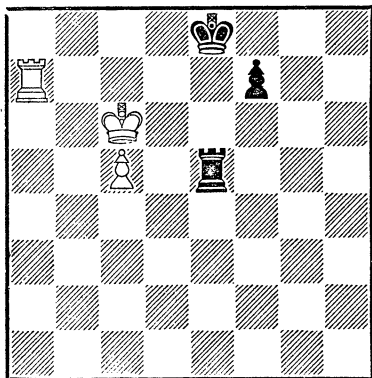
На диагр. 454 показано окончание партии Бондаревский — Керес. Как показали многочисленные исследования, слонowo-ладейная пара пешек не обеспечивает выигрыша при правильной защите: 1... Ла1—a2 2. Кpf4—g5 Ла2—g2+ 3. Крг5—f6 Лg2—f2! Нельзя допускать хода 4. Кpf7. Плохо и 3... Кр : h6 из-за 4. Кре7+ Кph7



5. f6 Крг6 6. Ле1!, или 5... Ла2 6. f7, и выигрывают. 4. Ле6—e3. Если 4. Ле5, то 4... Кр : h6 с последующей фланговой атакой 4... Лf2—a2! 5. Ле3—e6 Ла2—f2, и ничья. Белые не могут усилить позицию.

В окончаниях ладьи и пешка против ладьи с пешкой обычный результат — ничья. Но если пешки далеко продвинуты, то возможны интересные тактические осложнения, нарушающие равновесие.

№ 455

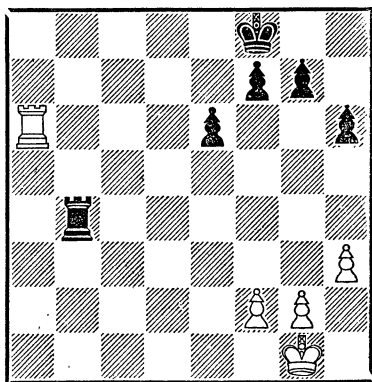


На диагр. 455 позиция из партии Нежметдинов — Штальберг (Бухарест, 1954г.). Белые грозят провести пешку «с» в ферзи. Партия продолжалась: 1. Лb7 Ле6+ 2. Крс7 (2. Крb5 Крд8 3. Л : f7 Крс8 с ничьей) 2... f5 3. с6 Кре7 4. Лb5 Крf6? (Шаблонный проигрывающий ход. Черные опасались отрезания короля по 4-й горизонтали,

как в примере диагр. 243. Правильно 4... f4! Черный король еще мог пригодиться на e7. 5. Крb7 Крд6 или 5. Лf5 Ле4 6. Крb6 Лb4+ 7. Крс5 Лb1 8. Л : f4 Крд8 с ничьей) 5. Крb7 Крг5 6. с7 Ле8 7. Крс6! (После 7. с8Ф Л : с8 8. Кр : с8 Крf4 9. Крд7 Кре4 нет выигрыша) 7... Лс8 8. Лb8 Л : с7+ 9. Кр : с7 Крf4 10. Крд6, и черные сдались.

Когда пешки обеих сторон находятся на одном фланге, то перевес в одну пешку (две против одной, три против двух, четыре против трех) обычно не дает выигрыша при правильной защите.

№ 456



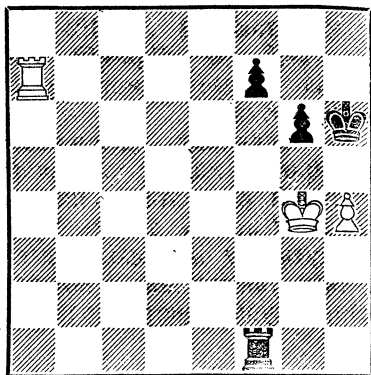
На диагр. 456 показано положение из партии Дурас — Капабланка (Нью-Йорк, 1913 г.). Если бы черная ладья стояла не в 4-м ряду, то белым следовало бы играть 1. h4 и в дальнейшем разменять эту

пешку. Это упростило бы за-  
 щиту. Партия продолжалась:  
 1. Ла6—а7 h6—h5 2. g2—g3  
 h5—h4 3. g3 : h4 Лb4 : h4 4.  
 Kpg1—g2 e6—e5 5. Kpg2—g3  
 Лh4—d4 6. Ла7—а5 f7—f6 7.  
 Ла5—а7 Kpf8—g8 8. Ла7—b7  
 Kpg8—h7 9. Лb7—а7 Kph7—  
 g6 10. Ла7—e7 Лd4—d3+  
 11. Kpg3—g2 Лd3—d5 12.  
 Kpg2—g3 f6—f5 13. Ле7—а7?  
 (слабый ход. Необходимо  
 воспрепятствовать ходу е5—  
 е4. Правильно поэтому 13.  
 f3!, после чего трудно дока-  
 зать возможность выигрыша  
 черных) 13... Лd5—d3+ 14.  
 Kpg3—g2 e5—e4! 15. Ла7—а4  
 Kpg6—g5 16. Ла4—а5 g7—  
 g6 17. Ла5—b5 Kpg5—f4 18.  
 Лb5—а5 Лd3—d2 19. Ла5—а4  
 g6—g5 20. Ла4—b4 Kpf4—e5  
 21. Лb4—b5+ Лd2—d5 22.  
 Лb5—b8 f5—f4 23. Лb8—g8  
 Кре5—d4 24. Kpg2—f1 Kpd4—  
 d3 25. Лg8—а8 e4—e3? (по-  
 сле этого пешка e4 будет нуж-  
 даться в защите. Правиль-  
 но 22... Лd1, затем Ле1 и  
 тогда только f4) 26. Ла8—  
 а3+? (проигрывающий ход.  
 После 26. Ла2! белые дости-  
 гали ничьей. Другой путь  
 к ничьей заключался в 26...  
 Ле8) 26... Kpd3—e4 27. f2 :  
 e3 f4—f3! 28. Kpf1—g1 Лd5—  
 d3! 29. Ла3—а8 Кре4 : e3 30.  
 Ла8—e8+ Кре3—f4 31. Ле8—  
 g8 Лd3—d1+ 32. Kpg1—f2  
 Лd1—d2+ 33. Kpf2—f1 (или  
 33. Kpg1 g4! 34. Л : g4+  
 Кре3 и т. д.) 33... Лd2—h2,  
 и дальнейшее уже просто.

Диагр. 457 показывает по-

ложение из партии Грюн-  
 фельд — Вагнер (Бреславль,

№ 457

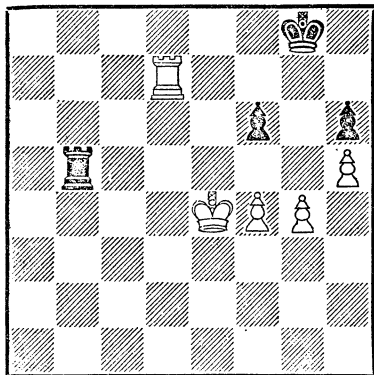


1925 г.). Было сыграно: 1.  
 Ла7—b7? f7—f5+ 2. Kpg4—  
 g3 Лf1—g1+ 3. Kpg3—h3  
 Лg1—a1! 4. Лb7—b8 Ла1—  
 а3+5. Kph3—h2 Kph6—h5  
 (решающее вторжение коро-  
 ля) 6. Лb8—h8+ Kph5—g4  
 7. Лh8—h6 Ла3—а6! 8. Kph2—  
 g2 f5—f4 9. Kpg2—f2 f4—  
 f3 10. Kpf2—e3 Kpg4—g3,  
 и белые сдались. Первый ход  
 белых был ошибочен. Они до-  
 пустили вторжение черного  
 короля на g4. Вспомнив о  
 правиле убежища, белые мог-  
 ли ходом 1. Ла7—а8! вос-  
 препятствовать этому манев-  
 ру и добиться ничьей. Тогда  
 после 3. Kph3 на ход 3...  
 Kph5 последовало бы 4. Лh8 ×,  
 а на 3... Ла1 белые ответят  
 4. Лh8+ Kpg7 5. Ла8 Лb3+  
 6. Kpg2 Kpf6 7. Ла6+, и  
 черные не могут выиграть.

Диагр. 458 взята из кни-  
 ги «Теория ладейных окон-

чаний» Левенфиша и Смыслова. Ясно, что проникновение белого короля на g6 ведет к победе. Поэтому белые играют 1. Лd7—d5, чтобы прорваться королем вперед.

№ 458



Ничья

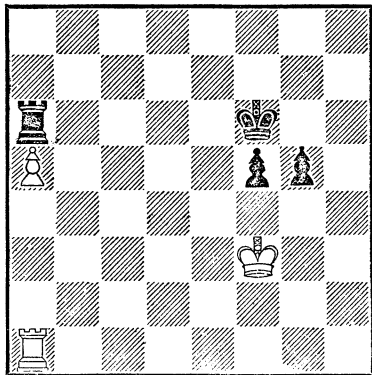
1... Лb5—b7! 2. Лd5—d8+ (ничего не дает 2. Кpf5 Кpf7 3. Лd6 Лb5+) 2... Кpg8—f7 3. Кре4—d5 Лb7—a7 (3... Лb4 4. Лd7+ Кpf8 5. f5 Л : g4 6. Кре6 осложняло защиту черных) 4. Кpd5—d6 Ла7—b7! 5. Лd8—d7+ Лb7 : d7+ 6. Кpd6 : d7 f6—f5! 7. g4 : f5 Кpf7—f6, и ничья.

Рассмотрим позиции, когда две связанные пешки на одном фланге противостоят одной проходной на другом. Исход борьбы зависит прежде всего от расположения ладей. Одно из важнейших правил ладейных окончаний гласит: ладья должна находиться сзади проходной пешки, своей — для подкрепления ее дви-

жения вперед, чужой — для торможения ее движения.

Черная ладья на диагр. 459 занимает пассивную позицию и не может помочь продвижению пешечной па-

№ 459

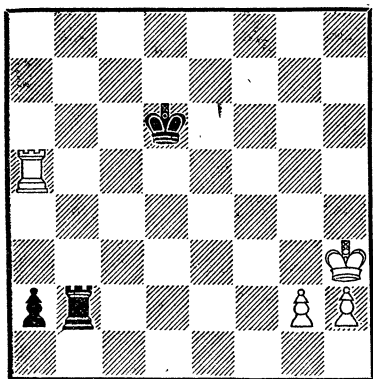


ры. 1... Кре5 2. Кре3 f4+ 3. Кpf3 Кpf5 4. Ла4 g4+ 5. Кpf2 Кре5 6. Кре2, и у черных нет ни одного полезного хода.

Переменим на диагр. 459 позиции ладей. Черную ладью переместим на a1, белую — на a8. Черные выигрывают. 1. Ла8—f8+ Кpf6—g6 2. Лf8—g8+ Кpg6—h6 3. Лg8—h8+ Кph6—g7 4. Лh8—a8 Ла1—a3+ 5. Кpf3—g2 Кpg7—g6 6. a5—a6 Кpg6—h5 7. a6—a7 Кph5—g4 8. Кpg2—f2 Ла3—a2+ 9. Кpf2—f1 f5—f4 10. Кpf1—e1 f4—f3 11. Кре1—d1 f3—f2 12. Ла8—f8 Кpg4—g3 13. a7—a8Ф Ла2 : a8. Ничейный исход возможен, когда связанные пешки недалеко продвинуты, а проходная

пешка уже находится в 7-м ряду. Например, в позиции: Крг2, Ла8, п. а7; Крг5, Ла3, п. f4, g6 — у черных нет лучшего хода, чем 1... Крг4, но тогда 2. Лг8 Ла2+ 3. Крг1 Л : а7 4. Л : g6+ Крf3 5. Лf6 Ла1+ 6. Крh2 Кре3 7. Крг2, и ничья. Но если черная пешка находится не на g6, а на g7, то черные выигрывают, потому что следует 1... Крг4 2. Лг8 Л : а7, и черные остаются с двумя пешками.

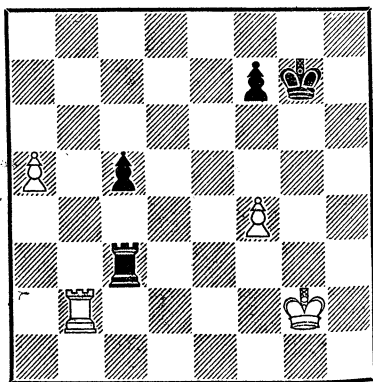
№ 460



На диагр. 460 показано окончание партии Решевский — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Белые пешки еще находятся на первичных местах, черная дошла до 2-го ряда. После 1. g2—g4 Алехин сыграл 1... Крд6—с6! (1... Кре6 2. Крг3 Крf6 3. h3 Крг6 4. Крh4, и дальнейшее продвижение белых пешек и короля вело к поражению черных) 2. Крh3—g3 (или 2. g5 Лb5!) 2... Крс6—b6 3. Ла5—a8

Крb6—b5! Теперь выясняется замысел черных. Они хотят применить метод заслона, например: 4. h4 Лb3+ 5. Крf4 Лb4+ и 6... Ла4 или 5. Крf2 Лb4 6. Л : а2 Л : g4, и ничья. 4. h2—h3 Крb5—b4! 5. Крг3—f4 (5. Крh4 Крb3 6. g5 Лb1 7. g6 a1Ф 8. Л : a1 Л : a1 9. Крг5 Крс4 10. g7 Лg1+ 11. Крf6 Крд5 12. h4 Лf1+ 13. Крг6 Лg1+ 14. Крh7 Кре6 15. g8Ф Л : g8 16. Кр : g8 Крf5 также вело к ничьей) 5... Лb2—c2! Опять грозит заслон 6... Лс4+ 7. Крf5 Лс5+ и 8... Ла5 или 7. Крf3 Лс3+ и 8... Ла3. Поэтому Решевский торопится форсировать ничью: 6. Ла8—b8+ Крb4—c3 7. Лb8—a8 Крс3—b4. Метод заслона — весьма эффективный прием в ладейных окончаниях.

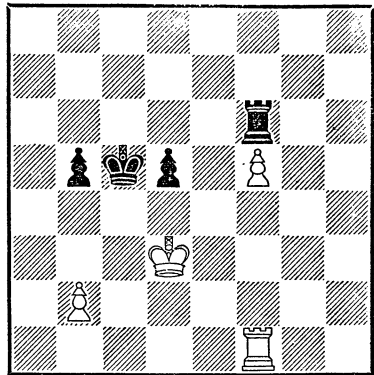
№ 461



Окончание партии Мароци — Марко (Монте-Карло, 1902 г.) наглядно демонстрирует силу проходной пешки,

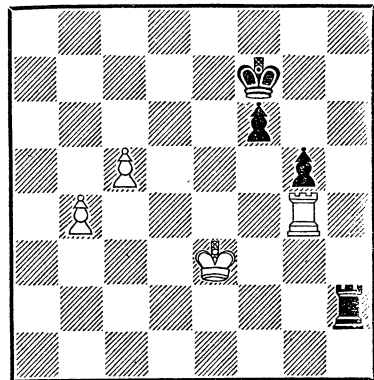
поддержанной ладьей. При ходе черных 1... Ла3 2. Лб5 с4 ведет к несложной ничьей. Но ход за белыми. 1. Лб2—а2! Лс3—b3 2. а5—а6 Лб3—b8 3. а6—а7 Лб8—а8. Блокировка проходной пешки ладьей невыгодна, так как ладья по существу выключена из игры. 4. Ла2—а6! Читателю следует обратить внимание на этот простой, но важный маневр, ограничивающий подвижность черного короля. Если бы черным удалось перевести короля на f5, то они получали некоторые шансы на спасение. 4... f7—f6 5. Крг2—f3 Крг7—g6 6. Крf3—e4 с5—с4 7. Кре4—d4 Крг6—f5. Черные достигли своей цели, но с опозданием. 8. Крд4: с4. После 8... Кр: f4 9. Л: f6+ Кре5 10. Ла6 белый король попадает на b7. 8... Крf5—g4 9. Крс4—b5 (в партии было сыграно 9. Крд4 Лd8+ 10. Кре4 Ле8+ 11. Крд5 Ла8 12. Кре6 f5 13. Кре5 Ле8+ 14. Ле6 Лс8 15. Ле7 Крh5 16. Лf7) 9... f6—f5 10. Ла6—а4 Ла8: а7 11. Ла4: а7 Крг4: f4 12. Крb5—с4, и выигрывают.

Не менее поучительно окончание партии Ласкер — Рубинштейн, Петербург, 1914 г. (диагр. 462). Черные, несмотря на материальное равенство, не могут спасти партию из-за плохой позиции ладьи, блокирующей проходную пешку. 1. Лf1—f4 b5—b4 2. b2—b3 Лf6—f7 3. f5—f6!



Крс5—d6 4. Крд3—d4 Крд6—e6 5. Лf4—f2! После взятия пешки f6 и размена ладей пешечный конец безнадежен для черных. 5... Кре6—d6 6. Лf2—а2! Лf7—с7 7. Ла2—а6+ Крд6—d7 8. Ла6—b6!, и черные сдались.

№ 463



Окончание на диагр. 463 взято из партии Керес — Алехин (Амстердам, 1938 г.). Преимущество белых заключается в далеко продвинутых

пешках и централизованной позиции белого короля.

1. с5—с6! Крf7—e7 (не 1... Лс2 2. b5 Лс5 3. Крd4! Л : b5 4. с7) 2. b4—b5? Лh2—b2 3. Лg4—c4 Крe7—d8 4. Лс4—с5 g5—g4 5. Крe3—f4 Лb2—b4+ 6. Крf4—g3 Крd8—c7 7. Крg3—h4 Крc7—c8 8. Лс5—h5 Крc8—c7 9. Лh5—h7+ Крc7—c8. 10. Лh7—b7 Лb4—c4 11. Крh4—g3 f6—f5 12. Крg3—h4 Лс4—с5, и согласились на ничью.

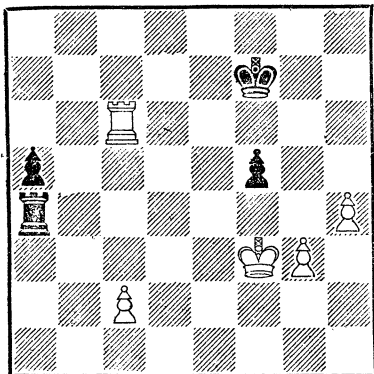
Черные спасли окончание, так как черный король задержал проходные пешки. Белым следовало отрезать черного короля от ферзевого фланга. Правильное продолжение за белых было 2. Лg4—d4! Лh2—c2 3. b4—b5 Лс2—с5 4. Лd4—b4! Крe7—d8 5. b5—b6 Крd8—c8 6. b6—b7+ Крc8—b8. Король успел задержать проходные пешки, но они продвинулись слишком далеко, и белые выигрывают без помощи короля. 7. Лb4—b6 f6—f5. 8. Лb6—a6! и затем Лa6—a8.

Можем установить следующее важное правило для ладейных окончаний. **Отрежьте короля противника от его проходных пешек, чтобы затруднить их движение. Отрезайте короля противника от своих проходных пешек, чтобы не допустить их торможения.**

Наглядной иллюстрацией этого правила является следующее окончание, взятое из

партии Шлехтер — Ласкер, игранный в матче на первенство мира в 1910 г. (диагр. 464):

№ 464



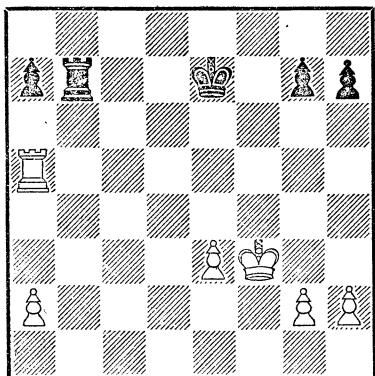
У черных не хватает пешки, и, кроме того, белые угрожают ходами с2—с4 и Крf3—f4 быстро решить игру. Ласкер спасает партию глубоко продуманным маневром. Он отдает вторую пешку, но отрезает короля белых от пешек с2 и h4 и лишает активности белую ладью.

1... Ла4—e4! 2. Лс6—с5 Крf7—f6 3. Лс5 : a5 Ле4—c4! 4. Ла5—a2 Лс4—с3+! 5. Крf3—g2 Крf6—e5 6. Ла2—b2 Крe5—f6 7. Крg2—h3 Лс3—с6. У белых нет полезных ходов. На 8. g4 следует 8... Лс3+. Приходится отдавать пешку с2. 8. Лb2—b8 Лс6: c2 9. Лb8—b6+ Крf6—g7 10. h4—h5 Лс2—c4 11. h5—h6+ Крg7—h7. Ничья.

Итак, активность короля и ладьи черных и пассивность

фигур белых уравновесила потерю двух пешек. В следующем примере у белых перевес только на одну пешку, но позиция ладьи активная. Реализация такого преимущества не представляет больших затруднений, но только нужно усвоить ее технику.

№ 465

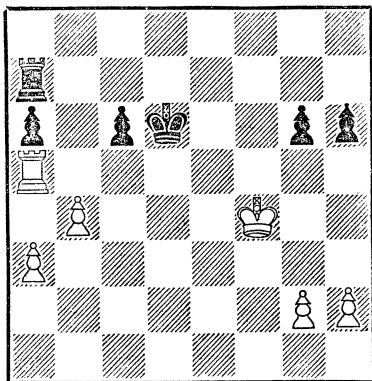


На диагр. 465 показано окончание партии Рубинштейн — Ласкер (Петербург, 1909 г.). Проходная пешка «е» не обеспечила бы выигрыша, если бы черная ладья была активна, а не прикована к защите пешки а7.

1. Ла5—а6! Белые ограничивают подвижность не только ладьи, но и короля черных. Вспомните аналогичный маневр Мароци в партии против Марко (диагр. 461). 1... Крe7—f8 2. e3—e4 Лb7—c7 3. h2—h4 Крf8—f7 4. g2—g4 Крf7—f8 5. Крf3—f4 Крf8—e7 6. h4—h5. Маневр, начатый Рубинштейном, заслу-

живает внимательного рассмотрения. Казалось бы, белым следует приступить к движению пешки «е», но это не решило бы партии. Движение пешек правого фланга вызывает новые слабости у черных и поэтому расширяет сферу действий белой ладьи. Назовем такой маневр «р а с ш и р е н и е м п л а ц д а р м а». 6... h7—h6. Черные не хотят допустить хода 7. g5. 7. Крf4—f5 Крe7—f7 8. e4—e5 Лc7—b7 9. Ла6—d6 Крf7—f8 10. Лd6—c6 Крf8—f7 11. a2—a3! Предупреждает контратаку с Лb7—b4. Черные в цугцванге. Если 11... Ле7, то 12. e6+ Крg8 13. Крg6 Ле8 14. e7. На 11... Крe7 решает 12. Крg6 Крf8 13. Лc8+ Крe7 14. Кр : g7, а на 11... Крf8 следует 12. Крg6 Лb3 13. Лc8+ Крe7 14. Кр : g7 Л : a3 15. Кр : h6. Ласкер поэтому сдал партию.

№ 466



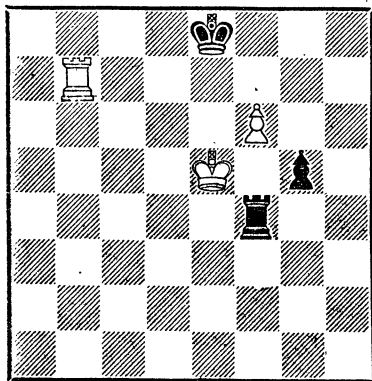
На диагр. 466 показано окончание партии Флор —

Видмар (Ноттингем, 1936 г.). Последний ход черных был h7—h6. И здесь Флор, расширив плацдарм для действий белой ладьи, добивается победы.

1. h2—h4 Kpd6—e6 2. Kpf4—g4 Ла7—a8 3. h4—h5! g6—g5 4. g2—g3 Ла8—a7 5. Kpg4—f3 Ла7—a8 6. Kpf3—e4 Ла8—a7 7. Ла5—e5+! Кре6—d6 (не лучше 7... Kpf6 8. Лс5 Лс7 9. Ла5 Ла7 10. Kpd4 Кре6 11. Крс5 и т. д.) 8. Ле5—e8 с6—с5 9. Ле8—d8+ Kpd6—с6 10. Лd8—с8+ Крс6—b6 11. Лс8 : с5, и выигрывают.

Позиций, в которых король слабой стороны подвергается совместной атаке короля, ладьи и пешки на 6-й линии, следует избегать, так как защита их связана с большими трудностями. Приведем несколько примеров.

№ 467

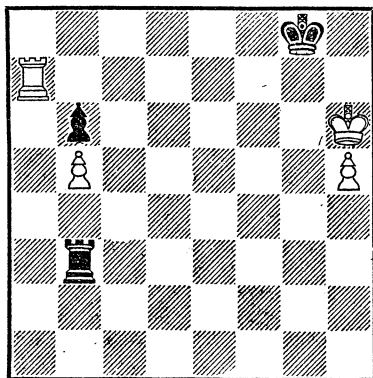


На диагр. 467 показано окончание партии Котов —

Элисказес (Стокгольм, 1952 г.) Ход черных. В позиции Филидора черные спасаются, шахуя короля белых с тыла. К несчастью для черных, у них имеется пешка, которая и губит их. Белый король прячется за ней от шахов.

1... Лf4—f2 2. Кре5—e6 Лf2—e2+ 3. Кре6—f5 g5—g4 4. Kpf5—g6! (ошибочно 4. f7+ Kpf8 5. Kpf6 Лf2+ 6. Kpg6 g3 7. Лb8+ Кре7 8. Ле8+ Kpd7 9. Ле3 g2 10. Лg3 Кре7, и ничья) 4... Ле2—f2 5. f6—f7+ Кре8—f8 6. Лb7—b8+ Kpf8—e7 7. Лb8—e8+, и черные сдались.

№ 468

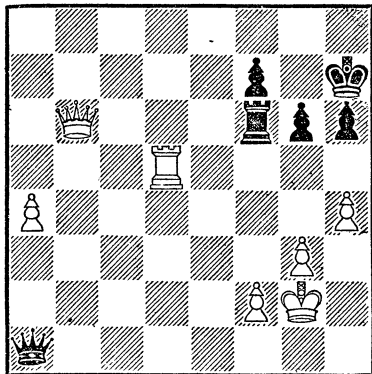


Диагр. 468 взята из партии Левенфиш — Лисицын (Москва, 1935 г.). 1. Лg7+ Kpf8 2. Лg5 Kpf7 оставляло мало надежд на победу. Продолжение было: 1. Ла7—b7! Лb3 : b5 2. Kph6—g6! Черная ладья, находясь в 5-м ряду, не может беспокоить



короля шахами. Вот в чем был смысл жертвы пешки. 2... Kpg8—f8 3. h5—h6 Лb5—b1 4. Лb7—b8+, и черные сдались ввиду 4... Кре7 5. h7 Лh1 6. h8Ф Л : h8 7. Л : h8 Kpd6 8. Kpf5.

№ 469

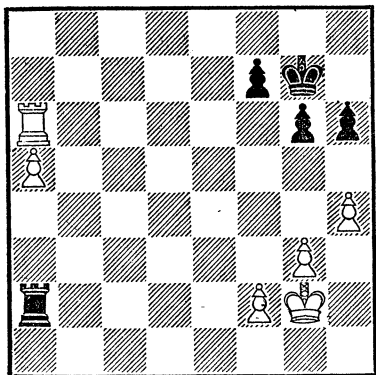


На диагр. 469 показано окончание 34-й партии матча на первенство мира между Алехиным и Капабланкой (1927 г.). Выигрыш этого окончания закончил матч, и Алехин завоевал звание чемпиона мира.

1. Фb6—d4! Своевременный переход в ладейное окончание, так как белая ладья окажется позади проходной пешки. 1... Фa1 : d4 2. Лd5: d4 Kph7—g7 3. a4—a5 Лf6—a6 4. Лd4—a4 Kpg7—f6 5. Kpg2—f3 Kpf6—e5 6. Kpf3—e3 h6—h5 7. Кре3—d3 Кре5—d5 8. Kpd3—c3 Kpd5—c5 9. Ла4—a2 Kрс5—b5. Черные находятся в цугцванге. На ход ладьей следует a5—a6.

Размен на a5 ведет к безнадежному пешечному окончанию. Поэтому черные вынуждены пропустить белого короля на правый фланг. 10. Kрс3—d4 Ла6—d6+ 11. Kpd4—e5 Лd6—e6+ 12. Кре5—f4 Kpb5—a6! Блокируя пешку королем, черные освобождают ладью. 13. Kpf4—g5 Ле6—e5+ 14. Kpg5—h6 Ле5—f5 15. f2—f4. Как указал Алехин, игра на цугцванг быстрее всего вела к цели: 15. Kpg7 Лf3 16. Kpg8 Лf6 17. Kpf8 Лf3 18. Kpg7 Лf5 19. f4!, и черным нечем ходить. 15... Лf5—c5! 16. Ла2—a3 Лc5—c7 17. Kph6—g7 Лc7—d7 18. f4—f5 (точнее было 18. Kpf6 Лc7 и только сейчас 19. f5!) 18... g6 : f5 19. Kpg7—h6 f5—f4 20. g3 : f4 Лd7—d5 21. Kph6—g7 Лd5—f5 22. Ла3—a4 Кра6—b5 23. Ла4—e4! Kpb5—a6 24. Kpg7—h6 Лf : a5 (или 24... Kpb7 25. Ле5 Л : f4 26. Kpg5 Лf1 27. Кр : h5 f5 28. Kpg5 f4 29. Лf5 f3 30. Kpg4, и выигрывают) 25. Ле4—e5 Ла5—a1 26. Kph6 : h5 Ла1—g1 27. Ле5—g5 Лg1—h1 28. Лg5—f5 Кра6—b6 29. Лf5 : f7 Kpb6—c6 30. Лf7—e7, и черные сдались. Отрезание короля по вертикали быстро решает дело.

Диагр. 470 совпадает с предыдущей, только перемещены ладьи: черная ладья позади пешки, белая — впереди. Это окончание ничейно. У белых в распоряжении два маневра. Первый — поста-



вить ладью на а8 и пешку довести до а7. В этом случае черная ладья не сможет покинуть линию «а», и белый король беспрепятственно

пройдет в центр или на ферзевый фланг. Этот маневр может иметь успех, если у черных имеется изолированная пешка, например на d5, которая в этом случае будет потеряна. В положении диагр. 470 такого объекта для нападения нет, а путешествие белого короля на ферзевый фланг не дает никакого эффекта. У белого короля нет убежища рядом с пешкой, и белую ладью можно освободить, только отдав пешку а7. Второй маневр состоит в продвижении пешки до а6. Белый король прячется от шахов на а7, освобождает ладью, затем король открывает дорогу пешке «а», и за нее черным придется отдать ладью. Но эта операция потребует мно-

го ходов, а тем временем черная ладья уничтожит пешки королевского фланга. Дальнейшая борьба будет протекать примерно следующим образом: 1. Ла6—а8 Крg7—f6 2. а5—а6 Крf6—f5 3. Крg2—f3 h6—h5 4. Крf3—e3 f7—f6 5. Крe3—d3 Ла2 : f2 6. Крd3—c4 Лf2—a2 7. Крc4—b5 Ла2—b2+ 8. Крb5—c6 Лb2—a2 9. Крc6—b7 Ла2—b2+ 10. Крb7—a7 Лb2—b3 11. Ла8—b8 Ла3 : g3 12. Лb8—b6 g6—g5 13. h4 : g5 f6 : g5 14. Кра7—b7 Лg3—e3 15. а6—а7 Ле3—e7+ 16. Крb7—а6 Ле7 : а7+ 17. Кра6 : а7 h5—h4 18. Ла6—h6 Крf5—g4, и дело кончится ничьей.

Суммируя все проделанные анализы ладейных окончаний, можем прийти к следующим выводам:

1. Лишняя пешка в ладейных окончаниях не всегда обеспечивает выигрыш, особенно если все пешки находятся на одном фланге и нет проходных пешек.

2. Образование проходной пешки и движение ее вперед являются главным средством и нападения и защиты в ладейных окончаниях.

3. Имея проходную пешку, старайтесь поддержать ее движение вперед ладьей, установленной позади пешки.

4. Если противник образовал проходную пешку, старайтесь заблокировать ее королем, но не ладьей или же задерживайте ее ладьей стлыа,

5. Решающее значение в ладейных окончаниях имеет активная позиция короля и ладьи. Лучше отдать пешку, но активизировать фигуры. Пассивное положение короля и ладьи даже при равном материале обычно ведет к поражению.

6. Имея далеко продвинутую пешку, применяйте метод заслона.

7. Старайтесь расширить сферу действия активной ладьи, создавая новые слабости в позиции противника.

8. Избегайте позиций, когда король находится в последнем ряду, а ладья противника на предпоследней горизонтали.

9. Отрезайте короля противника от своей проходной пешки, чтобы облегчить ее движение вперед.

10. Отрезайте короля противника от его проходной пешки, чтобы затруднить движение ее вперед.

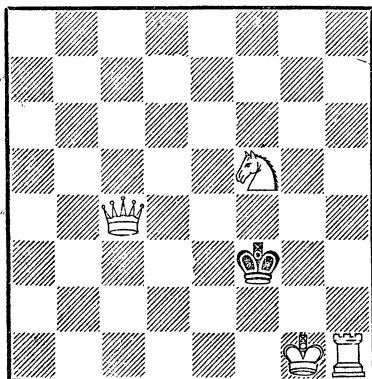
11. Помните о правиле убежища.

## Задачи-шутки

В часы досуга решите следующие задачи-шутки

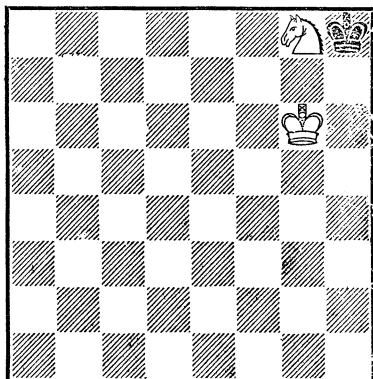
№ 1а. А. П. Гуляев

1 а.



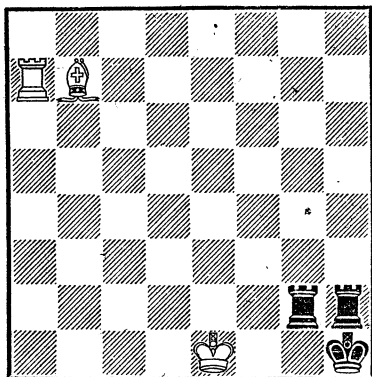
Мат в  $1\frac{1}{2}$  хода

№ 2а. А. П. Гуляев



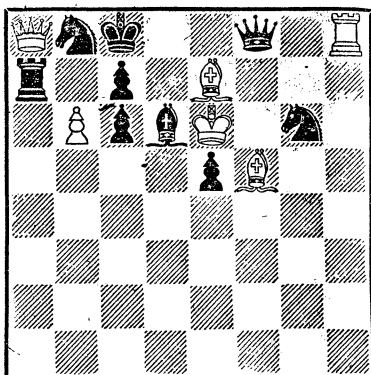
Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход

№ 3а. Р. Моор



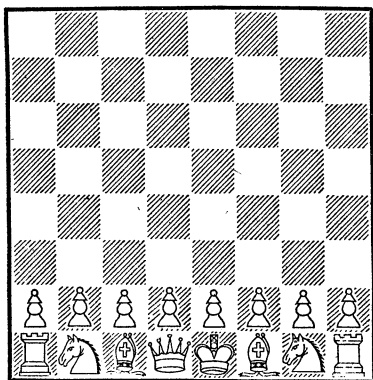
*Белые берут ход обратно и дают мат в 1 ход*

№ 5а. С. Аладин



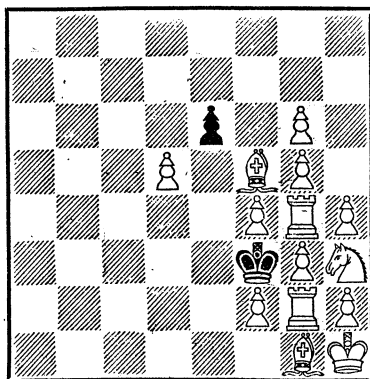
*Белые начинают и дают мат в 1 ход*

№ 4а. С. Лойд



*На каком поле черный король получает мат в 3 хода?*

№ 6а. С. Лойд



*Мат в 4 хода*

№ 7а. Некий гражданин, придя в шахматный клуб, стал доказывать, что если черные будут повторять ходы белых, то партия долж-

на кончиться вничью. Но в первой же партии гражданин получил мат на 4-м ходу. Можете ли вы восстановить эту партию?

## Решения задач-шуток

№ 1а. Белые заканчивают рокировку и ставят ладью на f1.

№ 2а. Последний ход белых был Кh6: Kg8. Они берут его обратно и дают мат Кh6—f7.

№ 3а. Последний ход белых Лa1—a7. Вместо него они играют 0—0—0 и дают мат.

№ 4а. Черный король должен стоять на h4. Тогда 1. d2—d4 Кph4—g4 2. e2—e4+ Кpg4—h4 3. g2—g3× или 1...Кph4—h5 2. Фd1—d3 Кph5—g4 3. Фd3—h3×.

№ 5а. Расставьте фигуры, как показано на диаграмме, а затем

поверните доску так, чтобы угловое поле справа внизу было белое. В зависимости от того, с какой стороны окажутся белые, решение будет или 1. f7 : g8К×, или 1.Крс5—d4×.

№ 6а. Белые не могут дать мат в четыре хода, а черные могут: 1...e6 : f5, 2...f5 : g4, 3...g4 : h3, 4...h3 : g2×. Ответные ходы белых любые.

№ 7а. 1. d2—d4 d7—d5 2.Фd1—d3 Фd8—d6 3. Фd3—h3 Фd6—h6 4. Фh3 : c8×.

## Глава 22

### СТРАТЕГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ.

#### ПРИМЕРЫ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ПЛАНОВ. ФИЛИДОР, ПЕТРОВ, МОРФИ, СТЕЙНИЦ. УЧЕНИЕ СТЕЙНИЦА. О ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЕ. ЧИГОРИН

В предыдущих главах был изложен материал, который ознакомил начинающего шахматиста с основными принципами развития игры в дебюте, с тактикой шахматной борьбы, с реализацией в эндшпиле преимущества, добытого в результате предшествующей игры. Особое внимание было уделено технике концов игр, так как на небольшом материале легче научиться согласованному действию фигур и пешек.

Приобретенные познания имеют первостепенное значение для правильного ведения шахматной партии. Неправильная мобилизация сил в дебюте, ошибки в расчетах комбинаций и плохое разыгрывание концов партий, чаще всего являются причиной неудач в практической игре.

Овладев основами тактики и техники, можно приступить

к изучению другого неотъемлемого элемента шахматной партии — стратегии.

Стратегия намечает цели на определенном отрезке партии. Конечная цель в шахматной партии — мат противнику — очень редко может быть достигнута сразу же прямой атакой на короля. В «младенческий» период шахмат, в XVI и XVII веках, борьба велась исключительно тактически. Оба противника, часто даже не закончив развития, стремились обрушиться на короля противника.

Партии этого периода изобилуют острыми комбинациями, очень часто неправильными и всегда случайными. Только в XVIII веке появились шахматные мастера, которые доказали, что шахматная партия должна вестись целеустремленно и планомерно и, прежде чем добиваться конеч-

ной цели — мата, надо достичь промежуточных целей — лучшего развития, материальных приобретений и благоприятного эндшпиля. Для начинающего шахматиста тактика и техника важнее, чем стратегические проблемы.

Основная задача стратегии в партии — наметить цель и составить план для достижения этой цели. Ни один квалифицированный шахматист не играет без плана. Лучше плохой план, чем отсутствие плана. Составление хорошего плана основано на оценке позиции, а такая оценка вырабатывается длительной практикой и часто не под силу начинающему шахматисту.

Чем нужно руководствоваться при составлении плана? Когда мы ищем комбинацию, мы опираемся на зародившуюся определенную идею, основанную на данном конкретном положении. При расчете комбинации мы углубляемся в будущее, но всегда на несколько ходов. План не имеет таких конкретных очертаний, зато может быть задуман весьма глубоко на много ходов вперед. При составлении плана исходят из характера позиции на доске, которая во многом определяется пешечной структурой. Приведем для пояснения сказанного два примера.

В «испанской партии» одно время часто играли так называемый «разменный вари-

ант»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. C : c6 dc. Какой же смысл в размене слона на коня, раз белые не могут выиграть пешку? (на 5. K : e5 последует, очевидно, 5... Фd4 и затем 6... Ф : e4+) 5. d4 ed 6. Ф : d4 Ф : d4 7. K : d4.

Теперь план белых раскрывается. У них на королевском фланге четыре пешки против трех, и со временем там может быть образована проходная пешка; черные же не смогут получить проходной на ферзевом фланге из-за сдвоения пешек по линии «с». Таким образом, если дело дойдет до пешечного окончания, черные проиграют.

Отсюда ясен генеральный план кампании белых — упрощение разменами позиции и скорейший переход из середины части партии к окончанию. Если противник не поймет этого плана и не противопоставит контрплана, предусматривающего усложнение игры и использование силы двух слонов, то без борьбы погибнет в эндшпиле.

В «защите Нимцовича» часто встречается вариант: 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 4. e3 0—0 5. a3 C : c3+ 6. bc c5 7. Cd3 d6 8. Ke2 Kc6 9. 0—0 e5.

В этой позиции пешечная структура диктует белым план пешечного штурма на королевском фланге посредством e4, f4 и т. д. Черные же мо-

гут наметить атаку слабой и блокированной пешки с4 посредством b7—b6, Ka5, Ca6, Lc8 и т. д. Немало партий было сыграно по этой схеме.

Мы указали здесь генеральные планы кампаний, но они распадаются на частичные отдельные планы. Например, черные, замышляя атаку пешки с4, должны составить план защиты против атаки белых на королевском фланге. Таким планом может быть укрепление узлового пункта е5 посредством Fe7, Kd7, f7—f6.

Мы не советуем начинающему шахматисту заниматься столь глубокими планами, рассчитанными на далекую дистанцию. Пока шахматист не достигнет определенного совершенства, ему не удастся составить хороший план, а если он случайно его наметит, то не сумеет его реализовать. Чтение шахматных книг не может заменить практики и изучения элементов шахмат. В шахматных клубах нередко можно встретить таких любителей-начетчиков, которые напичканы множеством стратегических рецептов, но просятривают двухходовую комбинацию и беспомощны в несложном эндшпиле. За доской они терпят поражения от менее «ученых», но более сильных тактически партнеров. Автор советует читателям тренировать в практических партиях свои тактические способности, созда-

вать комбинации, научиться правильному их расчету, совершенствоваться в технике концов игр. Для изучения стратегических проблем настанет время тогда, когда квалификация читателя достигнет примерно 2-го или 3-го разряда.

Основателем современной шахматной стратегии следует считать сильнейшего мастера XVIII века француза Филидора.

Филидор написал трактат «Анализ шахмат», в котором он разработал новый метод ведения борьбы, построенный не на случайных комбинациях, а на продуманном стратегическом плане. Основным тезисом Филидора было: «Пешки — душа шахматной партии». Филидор считал, что атаку на позицию противника должны вести пешки, желательнее сомкнутыми рядами (пешечной фалангой). «Пешки впереди — фигуры сзади». Исходя из таких предпосылок, Филидор рекомендовал в дебюте не выводить коня на f3, чтобы не загораживать пешку «f» и скорее ее продвигать. Филидор не стремился к прямой атаке на короля, а охотно переводил партию в эндшпиль, который он разыгрывал с искусством, до сих пор вызывающим удивление.

Трактат Филидора оказал громадное влияние на развитие шахматной мысли. В 1834—1835 гг. был сыгран



ряд матчей между чемпионом Франции Ля-Бурдонне и чемпионом Англии Макдоннелем. Партии матча показали громадный прогресс в трактовке шахматной борьбы. Влияние идей Филидора сказалось отчасти и на замечательном американском мастере Морфи и на русском мастере Петрове. Но и Морфи и Петров пошли дальше Филидора и разработали стратегию открытых позиций, в основу которой было положено быстрое развитие фигур, причем Морфи охотно жертвовал пешку ради открытия линий и быстрее введения в бой фигур. В отличие от мастеров XVIII века атаки Морфи были основаны на продуманном стратегическом плане. К сожалению, шахматная карьера Морфи неожиданно была оборвана, а Петров ни разу не участвовал в матчах и турнирах. В период 1850—1870 гг. доминировала романтическая школа Андерсена и его ученика Цукерторта. Андерсен и Цукерторт часто неправильно трактовали позицию, стремительные атаки их не были достаточно обоснованы, но все это искупалось выдающимся комбинационным талантом обоих мастеров и позволило им добиться больших успехов в турнирах.

Следующий шаг в развитии шахматной мысли был сделан Стейницем (1836—1900).

Стейниц подверг ревизии идеи и мысли своих предшественников и разработал целый ряд тезисов, которые подвели под шахматное искусство логический и научный фундамент.

Первое положение Стейница гласит: правильному плану должна предшествовать объективная оценка позиции. Она, в свою очередь, основывается на ряде признаков, вырабатываемых опытом многих сотен и тысяч партий.

Второе положение Стейница таково: если один из противников достиг большого позиционного преимущества, то он обязан атаковать, искать тактического решения, комбинации. Упустив этот момент, он может растерять свое преимущество. И, наоборот, если оценка позиции говорит об ее равенстве, то атака приводит только к ухудшению положения атакующего. Искать выигрывающую комбинацию в равной позиции бесполезно. Имеющий худшую позицию обязан перейти к систематической упорной защите и добиться уравнивания. Только тогда он сможет наметить новую цель.

Согласно третьему положению Стейница, большое преимущество, обязывающее к решительным действиям, может быть получено в результате серьезной ошибки противника или же путем накопления мелких преимуществ.

Кропотливое накопление незначительных преимуществ составляет одну из основ позиционной игры.

Преимущества могут быть временные или длительные. Главные из них:

- 1) захват центра;
- 2) перевес в развитии;
- 3) большая активность фигур;
- 4) лучшая пешечная структура;
- 5) слабые поля («дыры») в позиции противника;
- 6) овладение открытой линией;
- 7) открытое положение короля противника;
- 8) преимущество двух слонов в открытой позиции.

Задача каждого из противников заключается в превращении временных преимуществ в длительные и накоплении мелких преимуществ, пока не наступит момент для превращения их в решающее преимущество.

Атаковать, по мнению Стейница, следует слабый пункт позиции противника. Защищаться нужно весьма расчетливо, без затраты излишних сил, избегая без крайней необходимости образования новых пешечных слабостей.

Стейниц считал короля сильной защитительной фигурой и подчас отказывался от рокировки. Он не боялся атак противника и даже умышленно провоцировал атаку, ко-

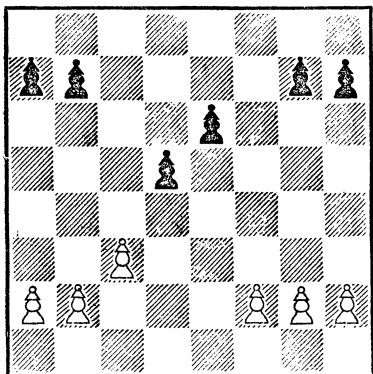
гда считал ее вредоносной и необоснованной.

С основами позиционного учения Стейница читателю полезно ознакомиться. Захват центра, перевес в развитии и активность фигур были рассмотрены в предыдущих главах. Разберем подробно вопрос о слабых полях.

**С л а б ы й п у н к т.** Поля, которые не могут быть атакованы фигурами и особенно пешками противника, являются сильными для одной стороны и слабыми для другой. Слабые поля, или «дыры», появляются чаще всего в результате движения или размена пешек. «Дыры» могут оказаться превосходной опорной базой для фигур противника и поэтому особенно опасны в центральной зоне. Примеры таких «дыр» в центре показаны на диагр. 471 и 472.

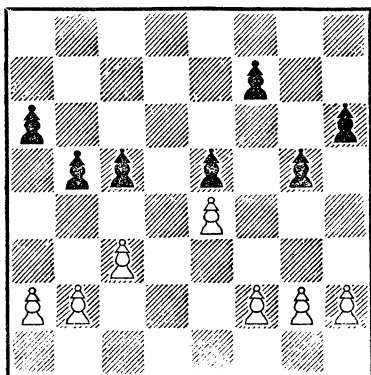
После дебютных ходов во «французской защите»: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кс3 Кf6 4. Сg5 Ce7 5. e5 Kfd7 6. С : e7 Ф : e7—черные, как правило, подрывают пешечный центр белых ходами c7—c5 и f7—f6. Размены на c5 и f6 могут привести к пешечной структуре, приведенной на диагр. 471.

Борьба пойдет за овладение полями d4 и e5. Если они окажутся во власти белых и будут заняты их фигурами, то положение черных станет трудным. Недостаток слабых полей выражается не только в



том, что фигуры, завладевшие ими (по терминологии Нимцовича «блочки»), не могут быть оттеснены пешками, но и в том, что пешки противника е6 и d5 защищают «блочков» от фронтальных атак ладей. Для роли блокирующих фигур особенно подходят кони. Черные, если им удастся отвоевать пункт е5, при первой же возможности сыграют е6—е5, и картина сразу изменится: вместо слабых полей d4 и e5 получится сильный пешечный центр.

На диагр. 472 у черных слабые поля d5 и f5. Такая структура встречается иногда в «испанской партии» вследствие сделанных черными ходов с7—с5 и g7—g5. Ход с7—с5 может быть оправдан, так как пешка с5 контролирует важное поле d4. Кроме того, и у белых ходом с2—с3 ослаблен пункт d3, поэтому черные посредством с5—с4 мо-



гут завладеть им. Например, иногда черным удастся перевести под защитой ладей коня через d7—с5 на поле d3. Ход g7—g5 заслуживает порицания, если только он не был вызван крайней необходимостью. Во многих партиях атака белых на позицию рокировки черных опиралась на грозную позицию коня, сумевшего проникнуть на поле f5.

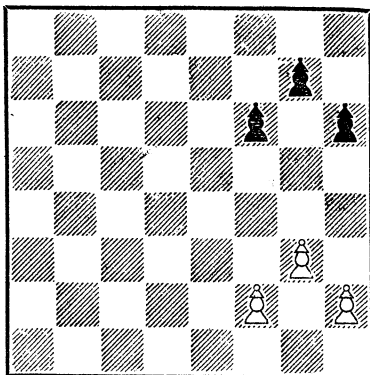
Представим себе, что в позиции на диагр. 472 белые сыграли b2—b3. Могут ли черные в результате этого хода усилить давление на один из центральных пунктов? Оказывается, могут. Ход b2—b3 ослабил поле с3, и черные посредством а6—а5 и b5—b4 вынуждают белых разменять пешку с3 или продвинуть ее на с4. Тогда у белых также будет ослаблен пункт d4. Черные займут его конем, и слабость пункта d5 уравновесит-

ся такой же слабостью пункта d4.

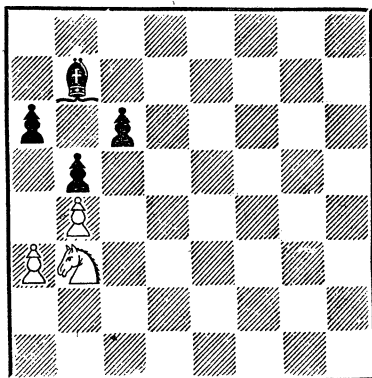
Поставим на диагр. 472 на d5 белого коня и на e6 черного слона. Лучший выход для черных — немедленно взять на d5. Тем самым они ликвидируют «дыру» на d5, правда ценой образовавшейся у белых проходной пешки. Ее следует заблокировать черной фигурой, лучше всего конем на d6. После того как пешка e4 перейдет на d5, черные смогут начать борьбу за поле f5. Допустим, после размена на d5 черные успеют провести f7—f5. Картина сразу изменится: «дыры» на d5 и f5 исчезли, и появилась грозная пешечная фаланга e5, f5, g5. Отсюда вывод: вторжение на слабый пункт d5 следует тщательно подготовить и занимать его фигурой, поддержанной другими фигурами. В данном случае, если черные осуществили размен на d5, белые должны стремиться взять фигуру противника своей фигурой, например слоном с поля b3 или ладьей с поля d1.

На диагр. 473 у белых ослаблены пункты f3 и h3. Обычно при такой расстановке белых пешек на поле g2 ставят слона, чтобы взять под защиту слабые поля. У черных ослаблен пункт g6. В случае короткой рокировки черных белые могут организовать нападение по диагонали b1—h7 ферзем и слоном.

№ 473

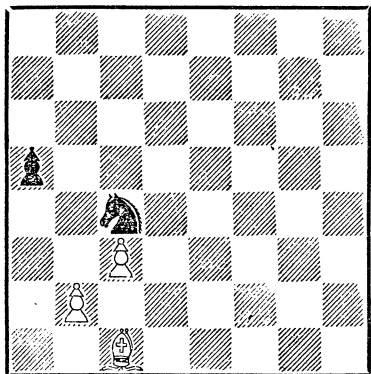


№ 474

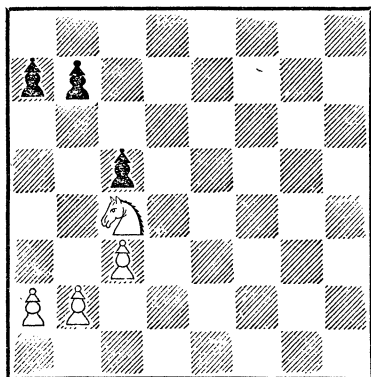


На диагр. 474 у черных ослаблены поля a5 и c5. Белые воспрепятствовали ходу c6—c5, и «плохой» слон b7 находится взаперти.

На диагр. 475 белые угрожают ходами b2—b3 и c3—c4 превратить «плохого» слона в «хорошего». Пешки на белых полях будут как бы дополнять работу слона по черным полям. Но ход черных. Они играют 1. a5—a4!, и у



белых нет освобождающих их игру ходов из-за слабости поля b3.



На диагр. 476 в план белых входит сохранение их коня на пункте с4. В связи с угрозой черных сыграть b7—b5 надо предупредить этот ход посредством 1. a2—a4. Могут ли теперь черные оттеснить коня? Оказывается, что это не так просто. Ошибочно 1... a7—a6? ввиду 2. a4—a5!, и из-за слабости поля

b6 позиция коня становится неприступной. Правильный маневр заключается в 1... b7—b6, затем в защите пешки b6 фигурой и только тогда a7—a6 и b6—b5.

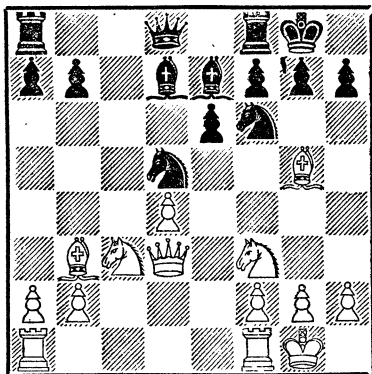
Пешечная структура. Лучшая позиция для пешек — связанные пешки, стоящие в одном ряду, т. е. пешечная фаланга. Такая пешечная структура образует заградительный барьер, через который нелегко пробиться фигурам противника.

К неудачным пешечным структурам относятся сдвоенные изолированные пешки, остальные пешки (например, пешки h2 и g3 против пешки g4). О слабости сдвоенных изолированных пешек, например пешек f2, g2, g3, было сказано в главе 10. Укажем все же, что в некоторых дебютах допускают образование изолированных сдвоенных центральных пешек. В «отказанном королевском гамбите» возможен вариант 1. e4 e5 2. f4 Cc5 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kc6 5. d3 Kf6 6. Kc3. В этом положении некоторые теоретики рекомендуют ход 6... Се6, на что может последовать 7. С : e6 fe 8. fe de. Слабость изолированных пешек окупается с лихвой тем, что они защищают важные центральные поля d5, d4, f5, f4; кроме того, черные открыли для ладей две линии — «f» и «d».

Изолированная пешка, расположенная на открытой ли-

нии, безусловно, слаба и часто теряется. На такую пешку легче всего направить многократный удар легких и тяжелых фигур. Но это касается изолированных пешек на флангах. Изолированные центральные пешки являются предметом спора между крупнейшими мастерами в течение многих десятилетий. В. Стейниц, Х. Капабланка всегда их избегали; А. Алехин, М. Ботвинник и большинство советских гроссмейстеров считают, что преимущество центральной изолированной пешки, например белой пешки d4, перевешивает ее будущую слабость в конце, так как она в главной стадии шахматной партии — середине игры — контролирует важные пункты e5 и c5 и стесняет действия черных.

На диагр. 477 показана позиция из партии М. Ботвинник — М. Видмар (Ноттингем, 1936 г.). За изолированную пешку d4 белые имеют лучшее и более активное развитие фигур. Конь белых может занять важный стратегический пункт e5. Такие выдвинутые вперед фигуры, подкрепленные пешкой, называются форпостами. Правда, и у черных имеется форпост на d5, однако форпост белых на e5 ценнее, так как в сферу его действия входит важный пункт f7. Конечно, если бы черным удалось разменять несколько фигур и



приблизиться к концу игры, чаша весов склонилась бы на их сторону. Но не так просто добиться упрощения, как показывает продолжение настоящей партии.

1. Kf3—e5 Cd7—c6 2. La1—d1 Kd5—b4 (потеря темпа. Правильно было 2...Фa5 3. Cc1 К : c3 4. К : c6 Ke2+! 5. Ф : e2 bc) 3. Фd3—h3 Cc6—d5 4. Kc3 : d5 Kb4 : d5 (лучше было 4...Kf1 : d5 5. Cc1 Лc8) 5. f2—f4! Ла8—c8 (на 5...Ke4 Ботвинник задумал красивую комбинацию: 6. К : f7! Кр : f7 7. Лde1!, и белые отыгрывают жертвованную фигуру с решающим преимуществом, или 6...Л : f7 7. Ф : e6 Kef6 8. С : f6) 6. f4—f5! e6 : f5 7. Лf1 : f5 Фd8 d6 (и другие ходы не спасают, например: 7...Лc7 8. Лdf1 Kb6 9. Фh4 Kbd5 10. К : f7 Л : f7 11. С : d5 К : d5 12. Л : f7 С : g5 13. Ф : g5!) 8. Ke5 : f7! Лf8 : f7 9. Cg5 : f6 Ce7 : f6 (или 9...К : f6 10.

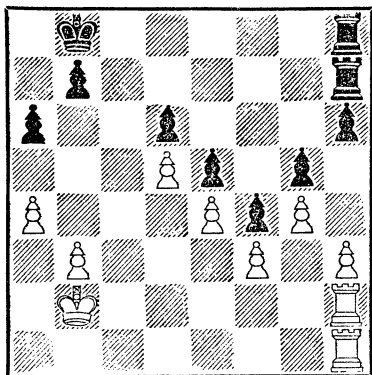
Л : f6 С : f6 11. Ф : c8+) 10.  
Лf5 : d5! Фd6—c6 (последняя  
ловушка: на 11. Лс5 после-  
дует 11 . . . С : d4+) 11. Лd5—  
d6 Фс6—e8 12. Лd6—d7, и  
Видмар сдался.

В окончаниях партий изо-  
лированные пешки, даже цен-  
тральные, становятся серьез-  
ной слабостью.

**Открытая линия.**  
О значении владения откры-  
той линией упоминалось не  
раз. Вторжение тяжелых фи-  
гур по открытой линии приво-  
дит к овладению 7-й или ка-  
кой-либо другой наиболее  
важной для данной конкрет-  
ной позиции горизонталью,  
следовательно — к заходу на  
фланг или в тыл позиции про-  
тивника, а это часто приводит  
к материальным завоеваниям.

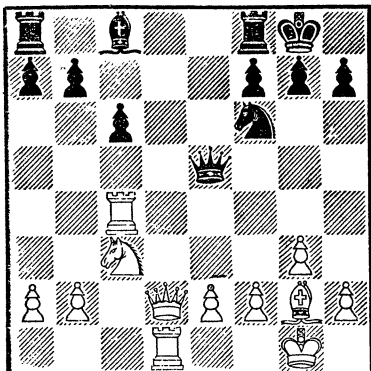
На диагр. 478 обе стороны  
подготовились к борьбе за  
линию «h». Решает очередь  
хода. Допустим, что сейчас  
ход белых. 1. h3—h4! (чер-  
ные не могут избежать по-  
терь. Ввиду угрозы 2. h4 : g5  
ответ их вынужден) 1 . . . g5 :  
h4 2. Лh2 : h4 Крb8—c7  
3. Лh4—h5! (слабая пешка  
h6 сначала блокируется. Не-  
точно было бы сразу 3. g5,  
на что черные могли про-  
должать 3 . . . h5) 3 . . . Крc7  
d7 4. g4—g5 с выигрышем  
пешки h6.

При ходе черных следует  
аналогичный маневр: 1 . . .  
h6—h5; 2. g4 : h5 (лучший  
выход из положения. Хуже  
2. Лg2 hg 3. Л : g4 Л : h3



4. Л : h3 Л : h3 5. Л : g5  
Л : f3 или 2. Крc2 hg 3. fg  
Лс8+ 4. Крd2 Лhс7 с даль-  
нейшим Лс3 и Ле3) 2 . . .  
Лh7 : h5 3. Крb2—c2 (бе-  
лые в цугцванге) 3 . . . Лh5—  
h7 (угрожает вторжение ла-  
дей по линии «с») 4. Крc2—  
d2 Крb8—a7 (с угрозой  
Кра7—b6—a5—b4) 5. a4—a5  
b7—b6 6. b3—b4 Лh8—b8  
7. a5 : b6+ Лb8 : b6 8. Лh1—  
b1 Лb6—b8 9. Крd2—c2 Лb8—  
c8+ 10. Крc2—b2 Лh7—c7  
с дальнейшим вторжением  
на c3.

К чему приводит захват  
открытой линии в середине  
игры, показывает пример  
на диагр. 479. Белыми играл  
И. Бондаревский. 1 . . . Сс8—  
e6 2. Лс4—d4! Ла8—c8 3.  
e2—e4 c6—c5 4. Лd4—d6 c5—  
c4 5. f2—f4 Фе5—c5+ 6. Фd2—  
d4 Кf6—e8 (грозило 7. f5)  
7. Фd4 : c5 Лс8 : c5 8. Лd6—  
d8 f7—f6 9. Лd8—b8 Ке8—c7  
(или 9 . . . Лс7 10. Лdd8 Ле7  
11. Кd5 С : d5 12. ed. и дви-



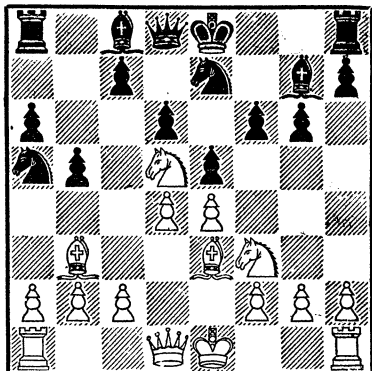
жение пешки d5 решает) 10. Лb8 : b7, и черные вскоре сдались.

В главах о комбинации было немало примеров атак на открытую позицию короля. Приведем здесь только один пример, иллюстрирующий неправильное использование достигнутых преимуществ.

В партии после начальных ходов 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Ke7 4. Kc3 g6 5. d4! Cg7 6. Cg5! f6 7. Ce3 a6 8. Ca4 b5 9. Cb3 d6 10. Kd5 Ka5 получилась позиция, изображенная на диагр. 480, взятая из партии Левенфиш — Тартаковер, Карлсбад, 1911 г.

Последовало 11. de! de (плохо 11... K : b3 12. ef K : a1 13. fg Лg8 14. Kf6+, или 11... fe 12. Cg5) 12. Ch6! Krf8 (единственный ход. На 12... K : b3 следует 13.

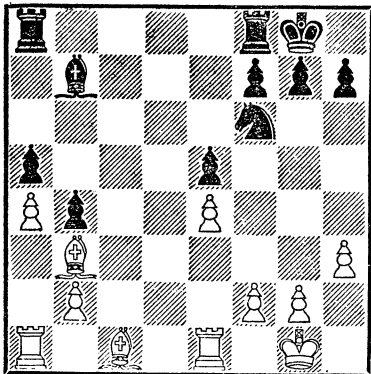
C : g7, а на 12... C : h6— 13. K : f6+). Белые достигли



серьезного перевеса в развитии; король черных лишился рокировки, белые могут организовать атаку. Они обязаны были искать комбинационное решение. Продолжая 13. Kb6! Ф : d1+ 14. Л : d1 C : h6 15. K : a8, они выигрывали качество и партию. После бесцветного 13. Ce3? черные ответили 13... K : b3 и вскоре уравнили игру.

**Преимущество двух слонов.** Сравнительную силу слона и коня мы изучали в разделе концов игр. Недостаток слона заключается в том, что он воздействует на поля только одного цвета. Два слона, действуя вместе, лишены этого недостатка, и в открытых позициях они сильнее слона и коня или двух коней. В закрытых позициях с пешечными цепями два слона не сильнее двух коней.





В позиции на диагр. 481 силы равны, но открытая позиция предопределяет успешные действия слонов. Последовало 1. f2—f3 Лf8—d8 2. Сс1—e3 h7—h6 3. Лe1—d1 Сb7—c6 4. Ла1—c1 Сс6—e8 5. Кpg1—f2 Лd8 : d1 (понятно, что невыгодно отдавать линию «d», но черным нечего делать. Белые могли вынудить их к этому ходом Сb6) 6. Лс1 : d1 Ла8—c8 (черные хотят ввести в игру короля через f8—e7. Сейчас ход 6... Кpf8 был бесполезен ввиду 7. Сс5+) 7. g2—g4! (ошибочно 7. Сb6 из-за 7... Кd7 8. С : a5 Кс5. Белые угрожают посредством 8. h4 и 9. g5 отеснить коня f6 и затем вторгнуться ладьей на d5) 7... Се8—d7 8. Се3—b6 Cd7—e6 (черные разменивают слонов, чтобы попытаться проникнуть ладьей на c2) 9. Сb3 : e6 f7 : e6 (если 9... Лс2+, то 10. Кре3

fe 11. Лd2) 10. Лd1—d8+1 Лс8 : d8 11. Сb6 : d8 Кf6—d7 12. Cd8 : a5 Кd7—c5 13. b2—b3 Кс5: b3 14. Са5 : b4 Кb3—d4 15. a4—a5, и черные сдались.

Таковы основные положения Стейница, сохранившие силу и на сегодняшний день. Знакомство с ними поможет читателю в выборе правильного хода. Начинающие шахматисты забывают о том, что пешки назад не ходят, и сплошь и рядом допускают образование «дыр» в своей позиции. Чаще всего такие ошибки делаются в результате непродуманного нападения пешкой на фигуру противника. Фигура уходит от нападения, а образовавшаяся «дыра» остается. Нападая на неприятельскую фигуру пешкой или фигурой, старайтесь продумать целесообразность данного нападения. Дает ли вам нападение выигрыш материала или времени, будет ли атакованная фигура уведена на лучшую или худшую позицию? Если неприятельская фигура стоит на плохом поле, то старайтесь ее удержать на месте и извлечь выгоду из данного обстоятельства. В отношении собственных фигур во время игры проверяйте, находятся ли они на активных хорошо защищенных полях. Перегруппировка фигур с плохих полей на хорошие — это стратегический маневр, который по-

нятен и посилен для читателя.

Учение Стейница было дополнено и расширено Ласкером, Таррашем, Рубинштейном. Некоторые положения Стейница его продолжатели возвели в незабываемые догмы.

Современник Стейница замечательный русский мастер Чигорин (1850—1908) выступал против крайностей учения Стейница. Стейниц считал, например, жертву пешки в «гамбите Эванса», «защите двух коней», «королевском гамбите» некорректной. Чи-

горин был противником таких недоказуемых формулировок и во встречах со Стейницем предлагал гамбиты и в большинстве случаев выходил победителем.

#### У п р а ж н е н и я

1. Позицию на диагр. 477 разыгрывайте с партнером и за белых и за черных, чтобы изучить и сильные и слабые стороны изолированной центральной пешки.

2. Разыграйте с партнером за черных позицию на диагр. 481. Удастся ли вам найти защиту, чтобы добиться ничьей?



## Глава 23

### РУССКАЯ И СОВЕТСКАЯ ШАХМАТНАЯ ШКОЛА

Впервые на международной шахматной арене Россия была представлена Янишем, сыгравшим после первого международного лондонского турнира небольшой матч со Стаунтоном и Винавером, участником парижского турнира 1867 г. Но и Яниш, и Винавер, варшавский купец, были очень мало связаны с русской шахматной жизнью. Петров, как известно, ни разу не выступал в соревнованиях. Урусов, Шумов, Шифферс были превосходными мастерами, но только выдающийся шахматист Михаил Иванович Чигорин прославил впервые русское шахматное искусство и отвоевал для него почетное место в мире.

Победив в матче Андерсена в 1866 г., Стейниц в течение 28 лет выходил победителем во всех матчах, которые ему пришлось играть, и стал общепризнанным чемпионом мира. Шахматное руководство Стейница, в котором он раз-

вил свою теорию позиционной игры и заново пересмотрел теорию дебютов, считалось последним словом шахматной теории на протяжении четверти века. Действительно, учение Стейница, по сравнению со школой Андерсена, в которой стратегические элементы играли подчиненную роль, значительно продвинуло вперед понимание механизма шахматной борьбы.

Чигорин отнюдь не отрицал все положения «новой» школы Стейница. Имеется немало партий Чигорина, выигранных им с использованием всех средств позиционной игры. Но Чигорин не мог примириться ни с механическим пониманием центра, провозглашенным Таррашем, ни с отрицанием гамбитной игры Стейница, ни с неверием в возможность тактической борьбы без накопления мелких преимуществ, ни со «здравым смыслом» Ласкера,

который якобы является основой шахматной борьбы. Чигорин считал, что в шахматах имеется много элементов искусства, а в искусстве часто решает не здравый смысл и логика, а вдохновение, богатство идей. Не считаясь с догмами «новой» школы, Чигорин создавал сложные позиции, в которых рецепты «новой» школы оказывались малопригодными и борьбу решало тактическое мастерство. Это не был возврат к «старой» андерсеновской школе, как утверждали критики Чигорина. Идеи Чигорина по-настоящему поняты только в наше время.

Чигорин стремился, играя и белыми и черными, к захвату инициативы. Поэтому он тяготел к дебютам, в которых ценою пешки он получал длительное давление. Чигорин был выдающимся знатоком таких начал, как «гамбит Эванса», «защита двух коней», «королевский гамбит». Но и в других дебютах, как «испанская партия», «ферзевый гамбит», «староиндийская защита», он создал новые дебютные схемы, которые и спустя 50 лет оказываются жизнеспособными.

Жертвуя в начале игры пешку, Чигорин стремился к сложной фигурной игре. Его стратегия — подготовка и создание обоюдоострых сложных позиций, в которых решали не догматические ре-

цепты, а фантазия, вдохновение, интуиция, короче говоря, шахматный талант — поражает и сейчас. Не следует забывать, что Чигорину приходилось иметь дело за доской с такими мастерами защиты, как Стейниц, Ласкер, Тарраш. Заключительные комбинационные удары Чигорина всегда точно рассчитаны и красивы, но прежде всего в даровании Чигорина пленяет его исключительное мастерство в подготовке тактических осложнений.

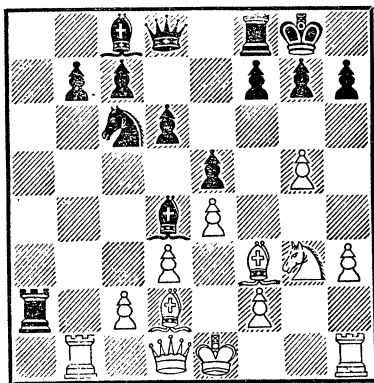
Игра Чигорина не была односторонней. Он умел вести и сложную защиту, но защита его никогда не была пассивной и основывалась на действенных контрударах. Чигорин не шел умышленно на упрощения, но когда дело доходило до эндшпиля, то и здесь он показывал очень высокую технику, особенно в области ладейных окончаний. Чигорин был также превосходным аналитиком, о чем свидетельствуют его блестящие победы над Стейницем в матче по телеграфу и победа Петербурга по телеграфу над Лондоном. Фактически за Петербург играл Чигорин.

Будучи бессменным чемпионом России, Чигорин в то же время был неутомимым популяризатором шахмат. Он организовал шахматный клуб, создал шахматный журнал, вел в газетах и журналах шахматные отделы, иг-

рал партии по переписке с многочисленными любителями, написал учебник, напечатанный в чигоринском журнале «Шахматный листок». К несчастью для Чигорина, в условиях царской России не могло быть и речи о массовости шахмат, и Чигорин зависел материально от группы богачей. Когда спортивные успехи Чигорина из-за возраста и болезни снизились, эти господа потеряли интерес к Чигорину, и последние годы жизни его были весьма тягостны.

В предыдущих главах были показаны некоторые партии Чигорина. Приводим еще окончание его партии с одним из сильнейших шахматистов того времени — Цукертом (Вена, 1882 г.).

№ 482



Белые ведут атаку на королевском фланге. В ответ на это Чигорин проводит сложный стратегический план

с жертвой качества за пешку (что вместе с имеющейся у него лишней пешкой дает ему две пешки за качество) и в результате захватывает инициативу.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 1. | ...   | f7—f6! |
| 2. | c2—c3 | ...    |

На 2. h4 могло последовать 2...fg 3. hg Л : c2! 4. Ф : c2 Л : f3 5. Лf1 С : f2+ 6. Л : f2 Кd4 с атакой, похожей на имевшую место в партии.

- |    |          |           |
|----|----------|-----------|
| 2. | ...      | Ла2 : d2! |
| 3. | Фd1 : d2 | f6 : g5!  |
| 4. | Кg3—f5   | .         |

Лучше, чем 4. cd Л : f3 5. de К : e5, с угрозой 6... Л : g3 и 7...Кf3+.

- |    |                 |           |
|----|-----------------|-----------|
| 4. | ...             | Cd4—b6    |
| 5. | Cf3—g4          | Cc8 : f5  |
| 6. | e4 : f5         | g7—g6!    |
| 7. | Фd2—a2+ Кpg8—g7 |           |
| 8. | f5 : g6         | Cb6 : f2+ |
| 9. | Кpe1—d1         | h7 : g6   |

Все точно рассчитано Чигориным: если белые берут пешку b7, то после 10...Cb6 потеряют качество, так как их ладья будет отрезана.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 10. | Лh1—f1   | Cf2—b6   |
| 11. | Лf1 : f8 | Фd8 : f8 |
| 12. | Фа2—e2   | Фf8—f4   |
| 13. | Лb1—a1   | Cb6—a5!  |
| 14. | Ла1—a3   | b7—b6    |
| 15. | Cg4—d7   | Kc6—e7   |
| 16. | Кpd1—c2  | Ke7—d5   |
| 17. | Cd7—c6   | Kd5—e3+  |
| 18. | Кpc2—b2  | d6—d5!   |

19. Лa3—a4      d5—d4  
 20.    c3 : d4      e5 : d4

Прекрасными маневрами Чигорин добился выигрышной позиции.

Следующая ошибка белых, по существу, только ускоряет закономерный результат партии.

21. Фe2—f3      Фf4—h2+

Цукерторт сдался. Если 22. Кра3, то 22...Cc3, а на 22. Кра1 или 22. Крb1 черные дают мат в 2 хода.

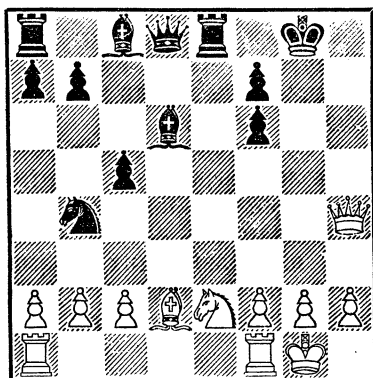
Из современников Чигорина можно отметить двух крупных шахматистов, многому научившихся у него. Это были А. Рубинштейн и С. Левитский.

Гроссмейстер Рубинштейн встречался с Чигориным во всероссийских турнирах. Хотя по стилю игры Рубинштейн принадлежал к позиционной школе и в своих партиях дал замечательные образцы чисто стратегических идей, именно у Чигорина Рубинштейн научился систематическому изучению дебютов, активности и исключительному мастерству ведения ладьейных концов. Некоторые дебютные схемы, например в «английской партии», взяты Рубинштейном из чигоринских партий. Несомненно, что и гамбитный вариант «дебюта четырех коней» (1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Кf6 4. Сb5 Кd4), открытый Рубинштейном, навеян идеями Чигори-

рина. Рубинштейн в период 1912—1914 гг. считался главным соперником чемпиона мира Ласкера.

Левитского можно считать прямым учеником Чигорина. Его яркий, самобытный талант проявился во многих блестящих партиях. Вот окончание его матчевой партии с Алехиным (черные).

№ 483



1. Лa1—d1!      ...

Неожиданная жертва. На 1...Л : e2 последует 2. Cf4 Ле6 3. С : d6 Л : d6 4. Фg3+ Крf8 5. Л : d6.

1.      ...      Кb4—d5

2. Ке2—c3!      Cd6—e5

После 2...К : c3 3. С : c3 Ле6 4. f4 у черных нет удовлетворительной защиты против 5. f5 и 6. С : f6.

3. Cd2—h6      Сс8—e6

4. Кс3 : d5      f6—f5

Коня нельзя брать из-за 5. Фg4+.

5. Ch6—g5!      Фd8 : d5

Приходится отдавать ферзя, так как иначе решает

6. Kf6+.

6. Jd1 : d5      Ce6 : d5

7. Cg5—e7!      f7—f6

8. Ce7 : f6      Kpg8—f7

9. Cf6 : e5      Ле8 : e5

10. Jf1—d1      Ла8—e8,

и Алехин, не дожидаясь ответа, сдался. Действительно, после 11. f4 Ле2 12. Фh5+ Kpg7 13. Л : d5 положение черных безнадежно. Вся атака проведена Левитским великолепно и напоминает финалы многих чигоринских партий.

После смерти Чигорина (1908 г.) шахматная жизнь в России была сосредоточена в нескольких крупных центрах. В Петербурге жили мастера Зноско-Боровский, Левин, Фрейман, в Москве—Бернштейн, Блюменфельд, Ненароков, в Киеве—Дуз-Хотимирский, в Польше, входившей тогда в состав Российской империи,— престарелый Винавер, Рубинштейн, Сальве, в Вильнюсе—А. Рабинович. Алапин и Нимцович находились преимущественно в Германии.

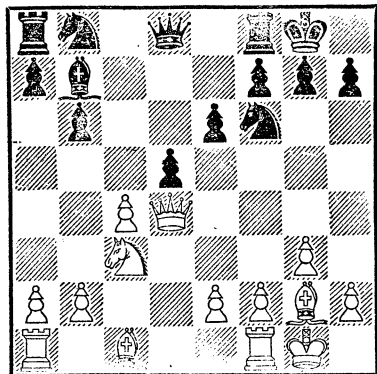
В 1909 г. в Петербурге были устроены международный турнир мастеров памяти Чигорина и всероссийский турнир любителей. В международном турнире Россия была представлена Рубинштейном Бернштейном, Дуз-Хотимирским, Зноско-Боровским, Не-

нароковым и Фрейманом. Эти турниры вызвали громадный интерес в стране, и на шахматной арене появилась целая плеяда молодежи: Алехин, Боголюбов, Верлинский, Левенфиш, И. Рабинович, Романовский, Ротлеви. Рабинович и Ротлеви пошли по пути позиционного мастерства Рубинштейна, остальные всецело находились под влиянием идей Чигорина.

Огромное дарование Алехина выявилось уже в первых его выступлениях. На всероссийском турнире любителей он завоевал первое место. В 1914 г. в Петербургском турнире гроссмейстеров Алехин занял 3-е место за Ласкером и Капабланкой, опередив таких прославленных шахматистов, как Рубинштейн, Тарраш, Маршал, Нимцович и др. В том же году Алехин оказался победителем Мангеймского международного турнира. Фантазия Алехина была неисчерпаема, а в области создания глубоких комбинаций он до самых последних дней своей жизни не имел соперников. Подобно Чигорину, Алехин был знатоком теории дебютов и концов игр. В стратегических планах Алехин стремился к подготовке скрытого завершающего тактического удара.

Приводим два образца творчества Алехина, характерные для его стиля. На диагр.

№ 484



1. . . . K<sub>b8</sub>—c<sub>6</sub>

2. Ф<sub>d4</sub>—h<sub>4</sub> d<sub>5</sub> : c<sub>4</sub>

В расчете на 3. Ф : c<sub>4</sub>, после чего последовало бы 3 . . . К<sub>e5</sub>, 4. Ф<sub>b5</sub> С : g<sub>2</sub> с уравнением.

3. Л<sub>f1</sub>—d<sub>1</sub>! Ф<sub>d8</sub>—c<sub>8</sub>

4. С<sub>c1</sub>—g<sub>5</sub> К<sub>f6</sub>—d<sub>5</sub>

5. К<sub>c3</sub> : d<sub>5</sub> e<sub>6</sub> : d<sub>5</sub>

6. Л<sub>d1</sub> : d<sub>5</sub>! . . .

Неожиданный ход. После 6. С : d<sub>5</sub> К<sub>e5</sub> белые ничего не достигали, тогда как сейчас их атака становится неотразимой.

6. . . . К<sub>c6</sub>—b<sub>4</sub>

7. С<sub>g2</sub>—e<sub>4</sub>! f<sub>7</sub>—f<sub>5</sub>

У черных нет защиты. Если 7 . . . g<sub>6</sub>, то 8. С<sub>f6</sub>, угрожая и 9. Ф<sub>h6</sub> и 9. Ф : h<sub>7</sub>+ К<sub>p</sub> : h<sub>7</sub> 10. Л<sub>h5</sub>+ К<sub>p</sub>g<sub>8</sub> 11. Л<sub>h8</sub> ×. Не спасает 8 . . . К : d<sub>5</sub> из-за 9. С : d<sub>5</sub> h<sub>5</sub> 10. С<sub>c3</sub> !, и у черных нет защиты от 11. Ф<sub>f6</sub>.

Если 7 . . . h<sub>6</sub>, то 8. С : h<sub>6</sub> f<sub>5</sub> (иначе 9. Ф<sub>g5</sub> или 9. С : g<sub>7</sub>) 9. Ф<sub>g5</sub> Ф<sub>c7</sub> 10. С : g<sub>7</sub> Ф : g<sub>7</sub> 11. Ф : g<sub>7</sub>+ К<sub>p</sub> : g<sub>7</sub> 12. Л<sub>d7</sub>+ Л<sub>f7</sub> 13. Л : f<sub>7</sub>+ К<sub>p</sub> : f<sub>7</sub> 14. С : b<sub>7</sub>.

8. С<sub>e4</sub> : f<sub>5</sub>! Л<sub>f8</sub> : f<sub>5</sub>

9. Л<sub>d5</sub>—d<sub>8</sub>+ Ф<sub>c8</sub> : d<sub>8</sub>

10. С<sub>g5</sub> : d<sub>8</sub> Л<sub>a8</sub>—c<sub>8</sub>

11. Л<sub>a1</sub>—d<sub>1</sub> Л<sub>f5</sub>—f<sub>7</sub>

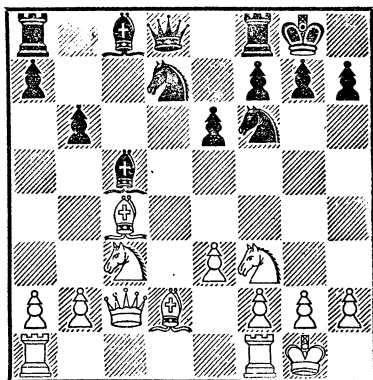
12. Ф<sub>h4</sub>—g<sub>4</sub>

и черные вскоре сдались.

Обратите внимание на то, как молниеносно Алевин организовал атаку на королевском фланге.

Алевин (белые) в партии против Штерка продемонстрировал сочетание активной защиты с переходом в прямую атаку.

№ 485



1. e<sub>3</sub>—e<sub>4</sub> С<sub>c8</sub>—b<sub>7</sub>

2. С<sub>d2</sub>—g<sub>5</sub> Ф<sub>d8</sub>—c<sub>8</sub>!

Сильный ответ. Грозит 3 . . . С : f<sub>2</sub>+ и 4 . . . Ф : c<sub>4</sub>.

3. Ф<sub>c2</sub>—e<sub>2</sub> С<sub>c5</sub>—b<sub>4</sub>!



Положение белых затруднительно. Черные угрожают разменом на с3 и выигрышем пешки е4. На 4. е5 следует 4... Кg4 с угрозой 5... С : f3 и 1... К : е5. Алехин находит единственную защиту.

4. Сс4—d3!      Сb4 : с3  
5. Лf1—c1!      Кf6 : е4

Черные проводят комбинацию, полагая, что в результате ее они сохранят лишнюю пешку.

6. Cd3 : е4      Сb7 : е4  
7. Фе2 : е4      Кd7—с5

Вот на что рассчитывали черные, когда били конем на е4. После отступления белого ферзя и черный слон уходит от связки.

8. Фе4—е2      Сс3—а5  
9. Ла1—b1      Фс8—а6!

Остроумная защита от хода 10. b2—b4, но Алехин рассчитал все последствия комбинации значительно дальше.

10. Лс1—с4!      Кс5—а4

Чтобы на 11. b4 ответить 11... Кс3!

11. Сg5—f6      Лf8—с8!

Белые грозили 12. Лg4!!  
Ф : е2 13. Л : g7+ Крh8 14. Лg6 x.

12. Фе2—е5!      ...

Удар на удар. На 12...  
Ф : с4 следует 13. Фg5 Крf8  
14. Ф : g7+ Кре8 15. Фg8+

Крd7 16. Ке5+ Крd6 17. К : с4+, и выигрывают.

12.      ...      Лс8—с5  
13. Фе5—g3      g7—g6  
14. Лс4 : а4,

и черные сложили оружие.

Превосходный финал, ярко иллюстрирующий творчество Алехина. Партия подтверждает также правильность стратегического принципа — контратака часто является лучшей защитой.

Война 1914 г. разорвала международные шахматные связи, а Октябрьская революция создала совершенно новую обстановку в шахматной жизни нашей Родины. Семья мастеров поредела. Польские мастера Рубинштейн, Ротлеви, Сальве, Ловцкий, Флямберг, латвийские мастера Нимцович, Матиссон, братья Бетиньш, литовец Микенас в связи с отделением своих стран оказались по ту сторону границы. В эмиграцию ушли Бернштейн, Боголюбов, Зноско-Боровский, Левин. Шахматная жизнь едва теплилась в Москве и Ленинграде. Старые клубы перестали существовать. Шахматную жизнь пришлось восстанавливать в условиях экономической разрухи, вызванной гражданской войной и блокадой. И все же стараниями замечательного энтузиаста Ильина-Женевского уже в 1920 г. уда-

лось в Москве устроить первую шахматную олимпиаду. От Москвы играли Алехин, Григорьев, Ильин-Женевский, Зубарев, А. Рабинович, от Петрограда — И. Рабинович, Романовский, автор этих строк. Первое место завоевал Алехин, второе Романовский, третье Левенфиш. Алехин вскоре уехал за границу. В последующих чемпионатах страны первые места завоевывали ленинградцы. В 1925 г. был организован первый международный турнир в Москве. Он закончился победой иностранцев. Советские мастера показали в отдельных партиях хорошую игру, но у них не хватало и теоретических знаний и профессионального мастерства иностранцев.

С другой стороны, только после революции шахматы стали завоевывать популярность среди широких слоев трудящихся. В шахматных клубах и кружках молодежь начала получать систематическую подготовку, и на шахматную арену выступила новая смена талантливейшей молодежи. Партия и правительство поддержали развитие шахмат, как один из видов культуры.

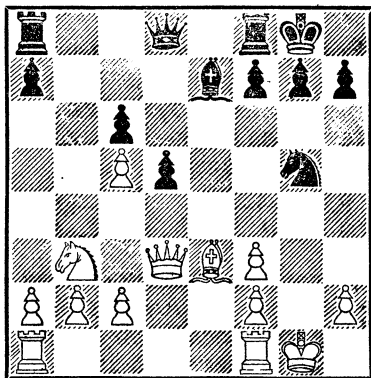
Уже с середины двадцатых годов начинают выдвигаться новые имена: Ботвинник, Рюмин, Алаторцев, Кан, Островский, Рагозин и другие. В чемпионатах 1931 и 1933 гг. на первых местах оказыва-

ются Ботвинник, Рюмин, Алаторцев.

Настало время вновь помериться силами с иностранцами. В 1935 г. на втором международном турнире в Москве Ботвинник поделил первое место с Флором и три советских мастера были в первой шестерке призеров.

Для характеристики стиля как мастеров старшего поколения, так и следующего поколения приводим несколько примеров.

№ 486



На диагр. 486 позиция из партии Левенфиш—Юдович. У белых лишняя пешка, но позиция их короля ненадежна и пешки королевского фланга разбиты.

1. f3—f4      Фd8—d7

Угрожая вечным шахом  
Фd7—g4—f3+.

2. f2—f3!      Kg5—e6

3. Kpg1—h1      f7—f5

Черные препятствуют ходу f4—f5, но ослабляют важный пункт e5. Лучше было 3 . . . g6 4. Лg1 Кg7 5. Cd4 Фf5.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | Лf1—g1 | a7—a5  |
| 5. | a2—a4  | Се7—f6 |

Черные стремятся захватить инициативу на ферзевом фланге.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 6. | Ла1—d1!  | Ла8—b8   |
| 7. | Кb3 : a5 | Лb8 : b2 |
| 8. | Ка5—b3'  | Фd7—e8   |
| 9. | Се3—c1   | Лb2—a2   |

Теперь белые начинают подготавливать атаку по линиям «g» и «e».

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 10. | Лd1—e1! | Сf6—h4   |
| 11. | Ле1—e2  | Ла2 : a4 |
| 12. | Фd3—e3! | Кpg8—f7  |

Вынуждено. На 12 . . . Кс7 белые ответили бы 13. Сb2! Ф : e3 14. Л : g7+ Кph8 15. Л : c7+ d4 16. Л : e3, оставаясь с лишней фигурой.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 13. | Сс1—b2 | Лf8—g8 |
|-----|--------|--------|

Если 13. . . . Сf6, то 14. С : f6 Кр : f6 15. Фе5+ Кpf7 16. Ф : f5+. Или 13 . . . Л : f4 14. Ф : f4! К : f4 15. Л : g7 ×.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 14. | Фе3—e5! | Сh4—f6 |
|-----|---------|--------|

И другие ходы не спасали, например: 14 . . . Л : f4 15. Кd4 К : d4 16. Л : g7+. Или 14 . . . g6 15. Лgе1 С : e1 16. Фf6 ×. Теперь же следует любопытный финал.

- |     |            |       |
|-----|------------|-------|
| 15. | Лg1 : g7+! | . . . |
|-----|------------|-------|

Хотя пешка защищена четырьмя, черные проигрывают.

- |     |           |          |
|-----|-----------|----------|
| 15. | . . .     | Сf6 : g7 |
| 16. | Фе5 : f5+ | Кpf7—e7  |
| 17. | Ле1 : e6+ | Кре7—d8  |
| 18. | Ле6 : e8+ |          |

Черные сдались.

Следующая партия была сыграна в турнире 1937 г.

*П. Романовский Г. Равинский*

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4    | c7—c5   |
| 2. | Кg1—f3   | Кb8—c6  |
| 3. | d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. | Кf3 : d4 | Фd8—c7  |
| 5. | c2—c4    | . . .   |

Предлагая жертву пешки за быстрое развитие. Черные принимают вызов.

- |    |        |          |
|----|--------|----------|
| 5. | . . .  | Фс7—e5   |
| 6. | Сс1—e3 | Фе5 : e4 |
| 7. | Кb1—d2 | Фе4—e5   |

При других отступлениях ферзя черные теряли рокировку ввиду 8. Кb5.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 8.  | Кd2—f3 | Фе5—c7 |
| 9.  | Сf1—e2 | Кg8—f6 |
| 10. | 0—0    | g7—g6  |

Черные намерены после Сg7 и 0—0 закончить развитие. В их позиции нет слабых пунктов, и, казалось бы, они далеки от поражения, но белые изобретательно ведут атаку, не давая противнику передышки буквально ни на один момент.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 11. | Кd4—b5 | Фс7—b8 |
| 12. | Фd1—d2 | a7—a6? |

Ослабление черных полей оказывается роковым. Больше надежд на успешную защиту давало 12 . . . d6. В этом случае белые продолжали бы атаку ходом 13. c5, так как заманчивый вариант 13. Cf4 Cg7 14. К : d6+ ed 15. С : d6 не проходит из-за 15 . . . Ke4.

13. Kb5—c3 Cf8—g7  
14. Kc3—a4! Фb8—c7

Угрожало 15. Kb6 Ла7 16. К : c8 Ф : c8 17. С : a7.

15. Ка4—b6 Ла8—b8  
16. Kb6—d5! Kf6 : d5

На 16 . . . Фа5 последует 17. Ф : a5 К : a5 18. Ca7.

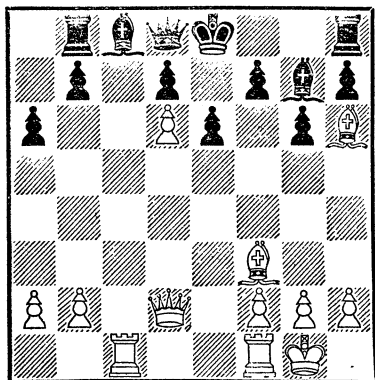
17. c4 : d5 Kc6—e5  
18. Ла1—c1 Ke5 : f3+  
19. Ce2 : f3 Фc7—d8

Теперь следует эффектный финал.

20. d5—d6! e7—e6

Нельзя рокировать ввиду 21. de Ф : e7 22. Cc5.

№ 487



Но как сейчас продолжать атаку?

21. Ce3—h6!! . . .

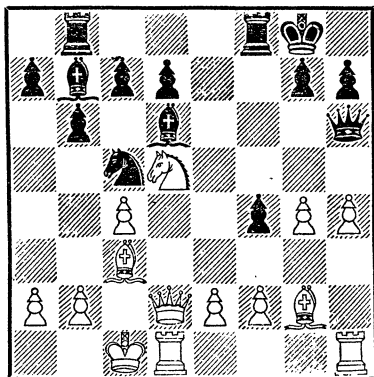
Теперь на 21 . . . Lg8 или 21 . . . 0—0 последует 22. С : g7 с дальнейшим 23. Фd4(+) и 24. Фа7 с выигрышем ладьи. После 21 . . . Cf6 22. Lc7 черным нечем будет ходить. Остается только:

21. . . . Фd8—f6  
22. Ch6 : g7 Фf6 : g7  
23. Фd2—e3! Lb8—a8  
24. Фе3—a7!

и черные сдались.

Приводим окончание партии Н. Рюмин — М. Эйве из турнира 1934 г.

№ 488



1. g4—g5 Фh6—e6  
2. Фd2—d4 Фе6—f7  
3. h4—h5! . . .

Угрожает и 4. h6 и 5. g6.

3. . . . Kc5—e6  
4. Фd4—d3 Ke6—c5  
5. Фd3—d2 f4—f3

Эйве рассчитывает жертвой пешки ослабить атаку. На 6. С : f3 последует 6... Cf4! 7. К : f4 С : f3 8. ef Ф : f4.

6.	g5—g6!	Фf7—f4
7.	Kd5 : f4	Cd6 : f4
8.	e2—e3	f3 : g2

За пожертвованного ферзя черные получили две фигуры и сделали очень опасной далеко продвинувшуюся пешку g2; они надеются перехватить инициативу, но Рюмин доводит мастерски атаку до конца.

9.	Lh1—h4	Cf4—g5
10.	g6 : h7+	Kpg8 : h7
11.	Фd2—c2+	Kph7—g8
12.	Lh4—g4	Kc5—e6

На 12... Ch6 следует 13. Фg6.

13.	f2—f4	Cb7—f3
14.	Lg4 : g2	

Сдался. После 14... С : g2 15. Ф : g2 Ch6 16. Л : d7 белые легко выигрывают.

Тридцатые годы выдвинули новую группу способных мастеров. Из них особенно выделились своим комбинационным дарованием И. Бондаревский, А. Котов, А. Константинопольский, А. Толуш, Л. Савицкий, а в конце тридцатых годов выдвигается такая высокоодаренная молодежь, как В. Смыслов, И. Болеславский, Д. Бронштейн и другие.

Новое талантливое пополнение дали годы после Великой Отечественной войны. В ряды ведущих мастеров выдвинулись Л. Аронин, И. Липницкий, В. Симагин, А. Суэтин, Р. Холмов, но всех их опередили Е. Геллер, Т. Петросян, М. Тайманов и Ю. Авербах, которым за выдающиеся успехи присвоены звания гроссмейстеров.

Подросла самая молодая смена. Москвичу А. Никитину и ленинградцу Б. Спасскому в возрасте 16 лет были присвоены звания мастеров спорта, в 1956 г. Спасскому и Корчному — звания гроссмейстеров. В 1957 г. завоевал первенство Союза и удостоен звания гроссмейстера высокоодаренный М. Таль. За ними идет многочисленная группа юношей, получивших подготовку в домах пионеров. Они уже сейчас успешно соревнуются с мастерами.

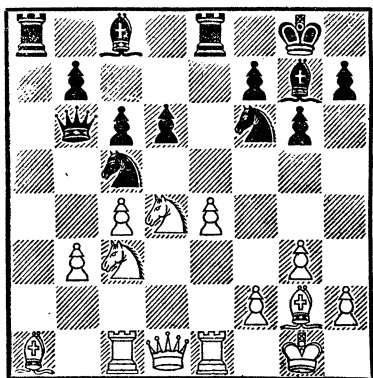
Успехи М. Ботвинника росли от турнира к турниру, и в 1948 г. в матч-турнире сильнейших гроссмейстеров он завоевал почетное звание чемпиона мира, которое сохраняет и по нынешний день. Второе место занял Смыслов, третье поделили Керес и Решевский, и пятым был экс-чемпион мира Эйве.

Первые призы в советских и международных турнирах выдвинули Бронштейна претендентом на мировое пер-

венство. Матч между ним и Ботвинником, состоявшийся в Москве в 1951 г., вызвал громадный интерес во всем мире. Матч закончился ничью.

На диагр. 489 показана позиция из партии Л. Пахман—Д. Бронштейн, игранная в

№ 489



1946 г. в матче Москва—Прага.

1. h2—h3 Kf6—d7
2. Лс1—b1 Kd7—f8
3. Kpg1—h2 . . .

Белые намечают организовать атаку посредством f2—f4 и уведут короля с опасной диагонали g1—a7. Этот план нехорош. Следовало посредством 3. Ле3 и 4. Ксе2 ослабить действие слона g7.

3. . . . h7—h5!
4. Ле1—e2 h5—h4!

Подготовительный ход к превосходной, далеко рассчитанной комбинации.

5. Ле2—d2 Ла8 : a1
6. Лb1 : a1 Сg7 : d4
7. Лd2 : d4 Кс5 : b3
8. Лd4 : d6 Фb6 : f2
9. Ла1—a2 . . .

Возможно, несколько лучше было 9. Лd3, хотя и в этом случае после 9 . . . К : a1 10. Ф : a1 hg+ 11. Л : g3 Фf4 у черных выигрышная позиция.

9. . . . Фf2 : g3+
10. Kph2—h1 Фg3 : c3
11. Ла2—a3 Сс8 : h3
12. Ла3 : b3 Ch3 : g2+
13. Kph1 : g2 Фс3 : c4
14. Лd6—d4 Фс4—e6
15. Лb3 : b7 Ле8—a8
16. Фd1—e2 h4—h3+!

Белые сдались. На 17. Kpf2 следует 17 . . . Фf6+ 18. Кре3 Ке6 19. Лdd7 Фf4+ 20. Kpd3 Кс5+ и т. д.

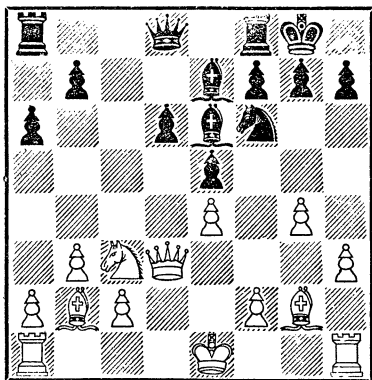
После того как Эстония вступила в состав Советского Союза, в семью отечественных мастеров вошел богато-одаренный П. Керес. Он еще в 1938 году достиг выдающихся успехов, заняв первое место в амстердамском гроссмейстерском турнире — впереди А. Алехина, Х. Капабланки, М. Ботвинника, С. Решевского и др. Керес дважды — в 1950 и в 1951 гг. — завоевал первенство Советского Союза и занял первое место в сильном будапештском международном турнире.

В чемпионатах СССР последних лет победителями вы-

шли Авербах, Геллер и Тайманов. Серьезных успехов в международных соревнованиях достиг Петросян.

В будапештском международном турнире 1952 г. партия Д. Геребен — Е. Геллер после начальных ходов 1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. h2—h3 Kb8—c6 7. g2—g4 Kc6 : d4 8. Фd1 : d4 e7—e5 9. Фd4—d3 Cf8—e7 10. Cf1—g2 Cc8—e6 11. b2—b3 0—0 12. Cc1—b2 пришла к позиции на диагр. 490.

№ 490



Белые подготовили длинную рокировку. Короткая рокировка опасна, так как пешечный заслон ослаблен ходами h3 и g4.

12. . . . b7—b5!

Сигнал к атаке в случае появления короля белых на ферзевом фланге. Но белые сочли эту атаку неопасной.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 13. | 0—0—0  | b5—b4  |
| 14. | Kc3—e2 | a6—a5  |
| 15. | f2—f4  | Kf6—d7 |
| 16. | f4—f5  | Kd7—c5 |
| 17. | Фd3—f3 | . . .  |

Белые рассчитывали после отступления слона e6 выиграть пешку e5 и создать опасные угрозы черному королю. При разносторонних рокировках решает обычно стремительность атаки. Геллер поэтому жертвует фигуру.

- |     |       |        |
|-----|-------|--------|
| 17. | . . . | a5—a4! |
| 18. | h3—h4 | . . .  |

Атака черных после 18. fe fe 19. Фg3 Ch4 20. Фh2 ab вела к быстрому разгрому противника.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 18. | . . .   | a4 : b3 |
| 19. | a2 : b3 | Ла8—a2! |
| 20. | f5 : e6 | f7 : e6 |
| 21. | Фf3—e3  | . . .   |

Белые угрожают 22. Ф : c5 с разменом ферзей, оставаясь с двумя фигурами за ладью.

- |     |           |           |
|-----|-----------|-----------|
| 21. | . . .     | Фd8—a5    |
| 22. | c2—c4     | Ла2 : b2  |
| 23. | Kpc1 : b2 | Фа5—a3+   |
| 24. | Kpb2—b1   | Лf8—a8    |
| 25. | Ke2—c1    | Фа3—a1+   |
| 26. | Kpb1—c2   | Ла8—a2+!  |
| 27. | Kc1 : a2  | Фа1 : a2+ |
| 28. | Kpc2—c1   | Kc5 : b3+ |
| 29. | Фe3 : b3, |           |

и, не ожидая ответа противника, белые сдались.

Замечательны достижения гроссмейстера Смыслова. Выйдя победителем в цюрихском

международном турнире, он получил право на матч с Ботвинником. Этот матч вызвал такой же громадный интерес, как и первый матч Ботвинника с Бронштейном. Матч прошел в ожесточенной спортивной борьбе и закончился вничью. После этого Смыслов завоевал первое место в амстердамском международном турнире 1956 г. и вновь завоевал право на матч с Ботвинником. В том же 1956 г. Смыслов легко завоевал первое место в сильном международном турнире в Белграде.

Представители советской шахматной школы одержали за последние годы ряд выдающихся побед. Завоеваны мировые первенства среди мужчин, женщин, командное олимпийское первенство. Дважды выиграны матчи про-

тив США, Англии и других стран. Доминирующее место советской шахматной школы в мире общепризнано. Советские гроссмейстеры и мастера продолжают традиции великих русских мастеров Чигорина и Алехина. Научная постановка дебюта, стремление к активности, захвату инициативы, конкретная оценка позиции, готовность к тактической борьбе и, наконец, высокая техника концов игр — вот те черты, которые отличают советскую шахматную школу. Но, главное, наши гроссмейстеры и мастера возглавляют в отличие от буржуазного запада миллионную массу шахматных любителей, из которых постепенно выдвигаются многочисленные кадры молодых одаренных шахматистов.

---



## РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ И УПРАЖНЕНИЙ

### Глава 2

Задача диагр. 28. 1. Фb3—g8+  
Kph8 : g8, пат.

Задача диагр. 29. 1. Фb3—b8+!  
Фа7 : b8, пат. Ошибочно 1. Фb2—  
a2+ Лg7—f7!, но не 1...Фа7 : a2,  
пат.

Задача диагр. 34. 1...Фc1—f4+  
2. Kph2—h1 Фf4—c1+ 3. Kph1—  
h2 Фc1—f4+ 4. g2—g3 Фf4 : f2+  
5. Kph2—h1 Фf2—f1+, и вечный  
шах. Второй способ: 1... Фc1—c7+  
2: Фd7 : c7, пат.

Упр. 6. 1...Cc5—d6 (черный ко-  
роль не имеет ни одного хода, и бе-  
лые вынуждены отдать пешку)  
2. f7—f8Ф Cd6 : b8 3. Кра8—b8  
Кра6—b6 4. Kpb8—c8 Kpb6—c5  
и т. д.

Упр. 7. 1. Фh7—h4+ Kpf4—e5  
2. Фh4—d4× или 1...Kpf4—f3  
2. Cd7—C6×.

Упр. 8. 1... Фb8—b4+ 2. Kpc5—  
d5 Фb4—d4×

Упр. 9. 1. Ле4—e8+ Kpf8 : e8  
2. Лg2—g8 ×

Упр. 10. 1. Cg4—e6+ Kpg8—  
f8 или h8 2. Лg2—g8×

### Глава 3

Упр. 3. В четыре хода: 1. Лa1—  
a6 Кре7—d7 2. Лb1—b7+ Kpd7—  
c8 3. Ла6—a7! Kpc8—d8 4. Ла7—  
a8×.

Упр. 4. 1. Фc2 : h7+! и т. д.  
Задача диагр. 56. 1...Фd3—f5+  
2. Kpf8—g8 Фf5 : g5. При белой

пешке на h5 выигрыш сложнее.  
Черные должны маневрировать фер-  
зем так, чтобы взять п. h5, не допу-  
ская превращения п. g7 в ферзя.  
1...Фd3—f5+ 2. Kpf8—e7 Фf5—  
g5+! 3. Кре7—f8 Фg5—h6+, и бе-  
лые должны отдать одну из пешек.  
Возможен и другой способ: 3...  
Фg5—f6+ 4. Kpf8—g8 Фf6—f5  
5. h5—h6 Фf5—g6! 6. h6—h7 Фg6—  
e8×.

Задача диагр. 57. Черные не мо-  
гут выиграть: 1...Кре3—f4+  
2. Кре6—f7 или 1...Кре3—d4+  
2. Кре6—d7, и у черного ферзя нет  
ни одного шаха.

### Глава 5

Упр. 1. Три нападения черных  
уравниваются тремя защитами бе-  
лых.

Упр. 2. Конь f6 атакован пять  
раз и защищен также пять раз  
(пешку g7 не следует считать, она  
связана), следовательно защи-  
та достаточна.

Упр. 3. На пешке d5 сосредото-  
чено семь ударов, защит также семь,  
однако после разменов и открытия  
линии «с» конь c7 окажется связан-  
ным. Поэтому белые выигрывают  
пешку.

Упр. 4. Не стоит. Конь уходит  
на h5, откуда он защищает пешку  
f4.

Упр. 5. После 8...hg 9. hg Ф : f3!  
10. Ф : f3 Л : h1 черные получают  
за ферзя ладью, коня и слона —

весьма выгодный для черных обмен. В случае 10. Лh1 : h8 Фf3—e4♠ черные выигрывают коня и слона за ладью.

Упр. 6. Белые за коня и слона получают ладью и две пешки и таким образом сохраняют материальное равновесие. При обоюдной правильной игре партия должна закончиться вничью.

Упр. 7. За пожертвованного коня черные получили две пешки, сдвоили противнику пешки «а» и продвинули вперед свои пешки. Так как разменены ферзи и партия приблизилась к эндшпилю, то можно считать, что шансы обеих сторон равны.

## Глава 6

Упр. 1. После 1...Kpf7 2. f4! белые занимают оппозицию и выигрывают.

Упр. 2. Выигрывает только 1. Kpd4—e5!

Упр. 3. Выигрывает и 1...Kpd4—c3 и 1...Kpd4—d3.

Упр. 4. После 1. Kpg1—f2 —ничья.

Упр. 5. К ничьей ведут ходы 1. Kpf2—e1 (или 1. Kpf2—f1) Kpf4 : e4 2. Kpe1—e2.

Упр. 7. При пешках d6 или c6 ничья; при пешке b6 выигрывает 1...b6—b5.

Упр. 8. 1...d4—d3! 2. Kpc4 : d3 Kpc6—d5 и выигрывают. Если 1...Kpc6—c7, то 2. Kpc4—d3!, и для выигрыша черным надо вернуться королем на c6 и затем пожертвовать пешку d4.

Упр. 9. 1. Kpc7—b6! Кра8—b8 2. Kpb6—a6 Kpb8—a8 3. b5—b6 Кра8—b8 4. b6—b7.

Упр. 10. Белых спасает только маневр 1. Kph1—g1! Kph5—g5 2. Kpg1—f1! Kpg5—h4 3. Kpf1—f2 Kph4—g4 4. Kph2—g2, и белые успевают занять оппозицию.

## Глава 7

Упр. 1. Черным следует продолжать 5...Kf6 : e4 и затем 6...d7—d5,

Упр. 2. Было сыграно 10. e6—e5, и если 11. c4 : d5, то 11...e5 : d4.

Упр. 3. 3...Kg8—f6 или 3...d7—d5.

## Глава 8

У п р а ж н е н и я на стр. 100

Упр. 1 и 2. Выигрыш белых.

Упр. 3. Ничья.

Упр. 4. Выигрыш белых.

Упр. 5 1. Cb5+ Kpd8 2. C : e7 Kp : e8 3. Kpc5 Kpd8 4. Kpb6 Kpc8 и ничья. Другая попытка 2. Кра5 (не Kpc5 2...C : b5 3. ab Kpc7) 2...Ch5 (проигрывает 2...C : b5 3. ab Kpc7 4. Кра6) 3. Kpb6 Kpc8 4. a5 Kpb8 5. a6 (или 5. Cc6 Ce2!) 5...Cf3! также ведет к ничьей.

Упр. 6. Выигрыш после 1. Ke4 : f6 g7 : f6 2. f4—f5!

Упр. 7. Выигрыш после 1. Lg5 : e5♠ Lc5 : e5 2. Kpe3—f4! Le5 : e4♠ 3. Kpg3 : e4 Kpe6—f6 4. Kpe4—f4.

Упр. 8. После 1. Le4—e5♠ Lc5 : e5 2. f4 : e5 Kph5—g6! 3. Kpf3—e4 Kpg6—f7 4. Kpe4—d5 Kpf7—e7 получается ничья.

Упр. 9. Выигрыш после 1. Le4—e6♠ Lc6 : e6 2. f5 : e6 Kph6—g7 3. Kpf4—e5 Kpg7—f8 4. Kpe5—f6 или 4. d6 Kpf8—e8 5. e6—e7.

Упр. 10. 1. Ld3—d5+ Lf5 : d5 (нельзя 1...Кра4 из-за 2. Лa6×) 2. Ld6 : d5+ Lg5 : d5 3. c4 : d5 Кра5—b6! 4. Kpc3—d4 Kpb6—c7 5. Kpd4—e5 Kpc7—d7 получается ничья.

Упр. 11. 1. Фе5—d5+? Фf7 : d5+ 2. Kpc5 : d5 Kpd8—d7 ведет к ничьей. Правильно 1. Фе5—b8+ Kpd8—d7 2. Фb8—b7+ Kpd7—e6 3. Фb7 : f7+ Kpe6 : f7 4. Kpc5—d6, и выигрывают.

Упр. 12. После 1...Le8—c8 2. Lc4 : c8 Kpd7 : c8 3. Кра4—a5! Kpc8—b7 (или 3...Kpc7 4. Кра6) 4. Кра5—b5 белые выигрывают.

Упр. 13. 1...Le8—c8 2. Lc4 : c8 Kpd7 : c8 3. Kpc4—c5 Kpc8—c7, ничья. Тот же результат и после 2. Kpc4—b5 Lc8 : c5+ 3. Kpb5 : c5 Kpd7—c7.

Упр. 14. 1... Kpc8—d8 2. c6—c7+ Kpd8—c8 3. d6—d7♠! (не 3. Kpe7

Сb5, и ничья). 3...Крс8:с7 4. Кре6—e7 и выигрывают. 1...Cd3—b5 2. d6—d7+ Крс8—d8 3. Кре6—d6 Сb5 : с6 (грозило 4. с7×) 4. Крд6 : с6 Крд8—e7 5. Крс6—с7, и выигрывают.

Упр. 15. 1. Кd4—f5+ Крг7—f7 2. Кf5 : e7 Кpf7 : e7 3. Ке3—d5+ Кре7—d7 4. Кd5 : с7 Крд7 : с7 5. Кре4—d5 Крс7—d7 6. d3—d4, и белые выигрывают. Тем не менее, черные могут добиться ничьей, если после 2. Кf5 : e7 сыграют 2... Кс7—e6 или a6 и затем 3...Ке6—с5+ и 4...Кс5 : d3. Как было указано раньше, два коня не могут вынудить мат одинокому королю.

### У п р а ж н е н и я на стр. 107

Упр. 1. Обе стороны превращают пешки в ферзей одновременно через три хода, но на 4-м ходу белые дают мат.

Упр. 2. 1. Крс6—с7 Кра7—a8! (но не 1...a5 2. b5, и белая пешка проходит в ферзи) 2. Крс7—b6 a6—a5! 3. b4—b5! Кра8—b8! (после 3...a4 4. Крс7 a3 5. b6 a2 6. b7+ белые выигрывают) 4. Кpb4 : a5 Кpb8—b7, и ничья.

Упр. 3. Белые выигрывают посредством 1. Кpf4—e5! Кpb3—с3 2. Кре5—e4, черные — путем 1... Кpb3—с2! 2. Кpf4—e4 Крс2—с3.

Упр. 4. Спасает белых только ход 1. g5—g6! После 1...f7 : g6 2. Крд3—e3 ничья. Проигрывает 1. Крд3—e3? Кре5—f5 2. g5—g6 Кpf5 : g6! 3. Кре3—f4 Крг6—f6!

Упр. 5. При ходе белых выигрыш достигается посредством 1. e4—e5 Кph7—g6 2. Кpb7—с6 Крг6—g5 3. Крс6—d7 Крг5—f5 4. Крд7—d6. Черные при своем ходе играют 1... Кph7—g6 2. Кpb7—с6 e6—e5! 3. Крс6—d6 Крг6—с6 4. Крс6—d6 Крг6—f7 5. Крд6—d5 Кpf7—e8! и достигают ничьей. Первый и второй ходы могут быть сделаны в обратном порядке.

Упр. 6. 1. Крс2—b1! a4—a3 (иначе 2. Кра2, 3. Кра3 и 4. Кр : a4 с выигрышем) 2. b2—b3! Кpf6—e5 3. Крс1—a2 Кре5—d5 4. Кра2 : a3

Крд5—с5 5. Кра3—a4 Крс5—b6 6. Кра4—b4. Убедитесь, что продолжения 1. Крс3 a3! и 1. Кpb1 a3 2. b4 ведут к ничьей.

Упр. 7. При ходе белых решает 1. b4—b5, и затем посредством обхода с фланга выигрывается пешка b6. При ходе черных они спасаются путем 1...b6—b5! Проигрывает 1... Кра8—b7 2. b4—b5 Кpb7—с7 3. Кре4—e5! Крс7—d7 4. Кре5—d5 и т. д.

Упр. 8. Белым для ничьей необходимо занять королем поле с1 или с2 в тот момент, когда черные возьмут пешку a2. Поэтому проигрывает 1. Крг8—f8 из-за 1...Крг6—f6!, и черный король в пять ходов попадает на a2, а белый на путешествие до поля с2 затратит шесть ходов. Правильно 1. Крг8—h8! Крг6—f5 2. Кph8—h7, и белый король поспевает вовремя к полю с2.

Упр. 9. 1...d4—d3! 2. с2 : d3 Крг6—f6, и ничья. Убедитесь, что 1...Крг6—f6 ведет к проигрышу.

Упр. 10. 1. Кре6—e7 Крс7—с6! (иначе 2. d5) 2. Кре7—e6 Крс6—с7! 3. d4—d5 Крс7—d8! 4. Кре6—f6 Крд8—d7, и ничья.

### У п р а ж н е н и я на стр. 109

Задача диагр. 128. 1) 1. e7—e8Ф+ Крд7 : e8 2. Крд5—e6, 2) 1. g5—g6 Крд7 : e7 2. Крд5—e5 Кре7—e8 3. Крд5—e6! 3) 1. Крд5—e5 Крд7 : e7 2. g5—g6! Кре7—f8 3. Кре5—f6

Упр. 2. Жертвуя две пешки, белые переводят игру в выигрышный пешечный конец. 1. Крд6—d7 Кра8—b7 2. a7—a8Ф+ Кpb7 : a8 3. Крд7—с6 Кра8—b8 4. b6—b7 Кpb8—a7 5. b7—b8Ф+ Кра7 : b8 6. Крс6—b6. Возможен и другой способ: 1. Крд6—с5 Кра8—b7 2. a7—a8Ф+ Кpb7 : a8 3. Крс5—с6 Кра8—b8 4. b6—b7 Кpb8—a7 5. b7—b8Ф+ и т. д.

### П р и м е р ы на стр. 113

Пример 1. Выигрыш черных. 1. Кpf3—g3 Кpf5—g5 (не 1...e4 2. Кpf2!, и ничья) 2. Крг3—f3 Крг5—h4 3. Кpf3—f2 Кph4—g4

4. Kpf2—g2 Kpg4—f4. 5. Kpg2—f2 d5—d4 6. Kpf2—e2 Kpf4—g3. При ходе черных 1...d5—d4 2. Kpf3—g3 e5—e4 3. d3 : e4 ♣ Kpd5 : e4

Пример 2. Выигрыш по методу диагр. 112.

Пример 3. При ходе белых 1. f4+1 ведет к ничьей. При ходе черных 1...Кре5—d5 2. Кре3—d3 Kpd5—c5 3. Kpd3—c3 f5—f4 4. Крс3—d3 Крс5—d5 5. Kpd3—c3 Kpd5—e5 6. Кре3—d3 Кре5—f5 7. Kpd3—e2, и ничья.

Пример 4. Выигрыш. При ходе белых 1. Kpd3—c4 Кре5—e6 2. Крс4—d4 Кре6—d6 3. f3—f4. При ходе черных 1...Кре5—d5 2. f3—f4 Kpd5—c5 3. e3—e4 или 2...Кре6 3. Крс4! Kpd6 4. Kpd4

Пример 5. При ходе белых ничья, при ходе черных они проигрывают.

#### У п р а ж н е н и я на стр. 120

Упр. 1. Ход белых: 1. Kpd5—c5 e7—e6!, и черные выигрывают. Ход черных: 1...Kpd7—c7 2. Kpd5—c5, и ничья.

Упр. 2. 1...Крс6—d6 2. Крс4—d3 Kpd6—c5 3. Kpd3—c3, и ничья; 1. Крс4—b4 Крс6—d6 2. Kpb4—c4 Kpd6—e6 3. Крс4—d3 Кре6—f7 4. Kpd3—e3 Kpf7—g6 5. Кре3—f3 Kpg6—h5! 6. Kpf3—g3 Kph5—g5 7. Kpg3—f3 Kpg5—h4, и выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных. 1. g2—g3+ Kpf4—f3! 2. g3 : h4 Kpf3—f2 и т. д.; или 1. Kph2—g1 Kpf4—e3? 2. Kpg1—f1 g4—g3 3. Kpf1—g1 (или 3. Kpel h3!) 3...Кре3—e2 4. Kpg1—h1 h4—h3! 5. Kph1—g1!, и ничья. Правильно 1. Kph2—g1 Kpf4—g3 2. Kpg1—h1 Kpg3—f2 3. Kph1—h2 h4—h3! и т. д. или 1. Kph2—h1 Kpf4—g3 2. Kph1—g1 h4—h3! 3. Kpg1—h1 h3 : g2+! (3...Kpf2? 4. Kph2! hg, пат) 4. Kph1—g1 Kpg3—h3, и выигрывают.

Упр. 4. 1. Кре6—d5! Kph3—g2! (после 1...Кр : h2 2. Кре4 Kpg2 3. Кре3 выигрывают белые) 2. h2—h4 Kpg2 : f2 3. h4—h5 Kpf2—g2

4. h5—h6 f3—f2 5. h6—h7 f2—f1 Ф 6. h7—h8Ф, и ничья. Если 1. Кре5?, то 1. Фa1 ♣ выигрывало ферзя, а если 1. Kpf5, то ферзь на f1 ставил-ся с шахом и белые проигрывали.

Упр. 5. 1...h4—h3 2. Kpf1—g1! Kpg3—g4! 3. g2 : h3+ (или 3. Kph2 gh 4. Кр : g2 f5 с выигрышем) 3...Kpg4 : h3 4. Kpg1—f2 Kph3—g4 5. Kpf2—g2 f6—f5, и выигрывают.

Упр. 6. 1. b4—b5 a6 : b5 2. a4—a5! h5—h4! 3. g3—g4+! (но не 3. gh g4!, и ничья) 3...Kpf5 : g4 4. a5—a6 h4—h3 5. a6—a7, и выигрывают.

Упр. 7. 1...Kpg4 2. Kpf2 Kph3 3. Kpg1 h4 4. Kph1 g5 5. Kpg1 g4 6. Kph1 g3 7. hg hg 8. Kpg1 g2 вело к выигрышу черных.

#### Глава 9

Этюд Ринка диагр. 155

1. Кре3—e2! Сe1—g3 (не 1...Сb4 из-за Лb5 и не 1...Сс3 из-за Лс5) 2. Лh5—b5 ♣ Kpb8—a7 3. Лb5—c5!, и любой отход слона ведет к его гибели, например, 3...Сс2—b1 4. Лс5—a5 ♣ Кра7—b6 5. Ла5—a3! и затем 6. Ла3—b3+. Решите еще раз этюд с диаграммы, не передвигая фигур, а затем решите аналогичный этюд: Kpg1, Лg2, Сg3; Кра8, Сg4, Cf8. Первый ход решения 1. Сg3—f2!

У п р а ж н е н и я на стр. 132

Упр. 1. 1. Cf4—d2 ♣ Крс3 : d2 2. Kb2—c4+.

Упр. 2. 1. Фf3—f5. Возможно и 1. Сb1 : h7 ♣ Kpg8 : h7 2. Фf3—f5+.

Упр. 3. 1. Сс1—f4 Лb8—b6 (иначе 2. Cd6+) 2. Cf4—e3.

Упр. 4. 1. Сg5 : f6+ Kpg7 : f6 2. e3—e4 и дальше 3. e4—e5.

Упр. 5. 1. Ке3—g4+ Kph6—g6 2. Kg4—e5 ♣ Kpg6—f6 3. Ке5—d7+; 1. Ке3—d5 b6—b5 2. g3—g4 Kh5—f6 3. g4—g5+; 1. Ке3—c4 b6—b5 2. Кс4—d6.

Упр. 6. После 1...С : d4 или 1...Ф : d4 белые ответят 2. С : h7 ♣ и на 2...Кр : h7—3. Фh5+.

Упр. 7. При ходе белых они играют 1. b5—b6. Лучший ответ черных 1...Лс7—c2, на что следует 2. Ла3 : a7 ♣ Фb8 : a7 3. Фd2 : c2

Фа7 : b6 4. Фс2—с8+ Кра8—а7  
5. Сg4 : e6, и белые должны выигрывать. При ходе черных они выигрывают посредством 1...Лс7—с2!  
2. Фd2 : с2 Фb8—h2+.

Упр. 8. 1. Лd1 : d5! Фd7 : d5  
2. Cf1—g2 и 3. Сg2 : a8.

Упр. 9. В партии было сыграно  
1. h4—h5 Лg6—g5 2. Фf3 : f6!  
Фd8 : f6 3. Кс5—d7+ Крb6—b7  
4. Кd7 : f6.

Упр. 10. Фишер сыграл 1...  
Кf4 : d5, и если 2. Фd2 : d5, то 2...  
Ла8—d8 с выигрышем ладьи d1.

Упр. 12. Цукерторт сыграл  
1. Фg3 : g8! Лh8 : g8 2. Кd5—f6+  
Кре8—e7 3. Кf6 : g8+! Кре7—e8  
4. Кg8—f6+ и т. д.

Упр. 13. Гуренидзе сыграл 7...  
Сh6!, и если 8. С : h6, то 8...Фh4+  
и 9...Ф : h6. Если белые уклоняются от размена и сыграют 8. Cd2, то слон на h6 становится активной фигурой.

#### У п р а ж н е н и я на стр. 134

Упр. 1. 1. Фh7—g6+ (не 1. Фh1+ из-за 1...Фd5+) 1...Крс6—b7 2. Фg7—g2+ Крb7—a7 3. Фg2 : g1+ Фа5—b6+ 4. Фg1 : b6+ Крb7 : b6 5. Крb3—b4, и ничья. Если черные не меняют ферзей, то ферзевое окончание также должно закончиться ничью.

Упр. 2. 1. Лh6 : e6+ Кре5 : e6  
2. Ке4—g5+ Кре6—f6 3. Кg5 : f3  
Кd7—e5+ 4. Кf3 : e5 Крf6 : e5  
5. Крс4—d3 Кре5—f4 6. Крд3—e2  
Крf4—g3, и выигрывают.

Упр. 3. 1. Ле5 : e6+ (если 1. Cd5 то 1...Лg4+) 1...Кре5 : e6 2. Cf3—d5+ Кре6—e7 3. Cd5 : g8 Се8—f7+ 4. Сg8 : f7 Кре7 : f7 5. Крс4—d4 Крf7—g6 6. Крд4—e4 Крг6—g5 7. Кре4—f3 Крг5—f5, и выигрывают.

Упр. 4. 1. Лd4 : d5+ Крд6 : d5  
2. Лс4—d4+ Крд5—e5 3. Лd5 : d8  
Лс6—d6+ 4. Лd8 : d6 Кре5 : d6  
5. Крд3—d4, и ничья, или 4. с7 : d6  
5. Крд3—e3 с таким же результатом.

Упр. 5. 1...Ке4 : g3 2. Крf3 : g3? Кd6—f5+ 3. Ке3 : f5 Крг5 : f5, и черные выигрывают. Правильно 2. Ке3—d5! e7—e6 (если 2...Кg3—

f5, то 3. Кd5 : e7+ Кf5 : e7, и ничья, так как два коня не матуют)  
3. Кd5—c7 e6—e5 (снова нельзя отдавать пешку) 4. Крf3 : g3, и белые, отдав коня за пешку, добьются ничьей.

Упр. 6. 1...Фе7—e2+ 2. Фf4—f3  
Фе2 : b5 3. Фf3 : f5+ Фb5 : f5+  
4. Крг4 : f5 Крh7—g7. Этот пешечный эндшпиль должен закончиться ничью.

Упр. 7. 1. Cd3—f5 Крд7—d6.  
2. Cf5 : e6 Крд6 : e6 3. Кb3—c5+  
Ка6 : c5 4. Крс4 : c5, и выигрывают. Если 1...Ка6—c7, то 2. Кb3—c5+.

Упр. 8. 1. Фа6 : d6+! Фс7 : d6  
2. Кd4—f5+ Кре7? e6 3. Кf5 : d6  
Кре6 : d6 4. f3—f4, и ничья.

Упр. 9. 1...Се6—f5+? 2. Кре4 : f5  
Фа7—h7+ 3. Крf5—g4 Фh7 : d3  
4. Ка6—b4+, и белые выигрывают. Комбинация с жертвой слона неправильна. Следует играть 1...Фh7+.

Упр. 10. После 1. Лg3 : g4?  
f5 : g4 2. Кс3—e4+ Крf6—e7  
3. Ке4 : d6 последовало 3...g4—g3!  
4. Сb3 : e6 g3—g2! (не 4...Кр : e6 из-за 5. Ке4 g2 6. Кg5+ и 7. Kh3)  
5. Кd6—f5+ Кре7—f6! 6. Кf5—d4  
g2—g1Ф+, и черные выиграли. Вместо 1. Л : g4? следовало продолжать 1. Ке4+ fe 2. Л : g4 с хорошими шансами на выигрыш.

#### Глава 10

Упр. 1. Посредством 1. Кd3 : b4  
a5 : b4 2. Крf2—e3! Белый король задерживает пешки «b» и «с», а пешка a4 проходит беспрепятственно в ферзи.

Упр. 2. К выигрышу вело 1...  
Лf2—f1+! 2. Лf5 : f1 Ла1 : d1+ 3.  
Крe1 : d1 Крг2 : f1 4. Крд1—d2  
Крf1—f2 5. Крд2—d3 Крf2—f3  
6. g4—g5 Крf3—f4 и т. д.

Упр. 3. Правильно было 1.  
Крг5 : h4 a6—a5 2. g3—g4 a5—a4  
3. g4—g5 a4—a3 4. d5—d6 a3—a2  
5. g5—g6+ Крf7 : g6 6. d6—d7  
a2—a1Ф 7. d7—d8Ф, и ферзевое окончание вряд ли можно выиграть, а если 7...Фа1—d4+, то 8. Фd8 : d4  
e5 : d4 9. Крh4—g4. и ничья.

Упр. 4. Стаунтон должен был сыграть 1...Kpd5 : d4 2. Kpc2—d1 (если 2. g4, то 2...Kpe4 3. Kpd1 Kpf3 4. g5 Kpf2, и выигрывают) 2...Kpd4—d3 3. g3—g4 e3—e2+ (но не 2...Kpe4? 3. Kpe2, и отдаленная проходная пешка даст выигрыш белым) 4. Kpd1—e1 Kpd3—c2 5. g4—g5 Kpc2 : b2 6. g5—g6 c4—c3 7. g6—g7 c3—c2 8. g7—g8 Ф c2—c1 Ф+ 9. Kpe1 : e2 Фc1—c4+ 10. Фg8 : c4 b5 : c4, и выигрывают.

## Глава 11

Упражнения на стр. 156

Упр. 4. 1. e4—e5 d6 : e5 2. Фd3 : g6.

Упр. 5. 1. Сс4 : f7+ Kpg8 : f7 2. Kf3—e5+ Kpf7—g8 3. Ке5 : g4 Kf6 : g4 4. Фd1 : g4.

Упр. 6. Выигрывало 1...Фс7—c1+ 2. Kpa1—a2 Фc1—f1!

Упр. 7. Задача С. Лойда решается посредством 1. Лh4—f4! Сg5 : f6+ 2. Лf4 : f6× или 1...Фg6 : f6+ 2. Лf4 : f6× или 1...h5—h4 2. Лf4 : h4×.

Упражнения на стр. 161

Упр. 1. 1...Лс8 : c3! 2. b2 : c3 Фа5—b6+ 3. Kpb1—a1 Фb6—b4!, и выигрывают.

Упр. 2. Флор сыграл 1...Kf4 : g2! 2. Kph1 : g2 Фf6—g5+ 3. Kpg2—h1 Фg5 : d2, и белые вскоре сдались.

Упр. 3. 1. Лg6 : g7+ Фf7 : g7 2. Фg4 : f5. Хуже 1. Лg6 : h6 Ла8—f8 2. Le1—f1 Фf7 : a2.

Упр. 4. Авербах сыграл 1. Le1 : e7! Le8 : e7 2. Сg5 : f6 g7 : f6 3. Кс3—d5! Le8—e5 4. Kd5 : f6+ Kpg8—g7 5. Kf6—d7, и белые вскоре выиграли.

Упр. 5. Черные сыграли 1...Сb6 : f2. Белые ответили 2. Ке5—g4 (если 2. Лf1, то 2...Се3!), на что последовало 2...Се4 : g2+ 3. Kph1 : g2 Фf6—f3+ 4. Kpg2—h3 Лf8—f5! 5. Le1—e5 Лf5 : e5 6. Kf3 : e5 Фf3—h5+ 7. Kph3—g2 Cf2 : g3 8. h2 : g3 Фh5 : e5 9. Ла1—e1 Фе5—f5, и белые сдались.

Упр. 6. Черные ответили 14..

b5—b4. В партии было сыграно 15. Kd5? К : d5, и белые сдались, так как 16. Ф : d5 Лb5 выигрывает фигуру. На 15. Ke2 следует 15... К : e4 с выигрышем пешки. Лучший ответ белых был 15. Кс3—d1. Теперь 15...К : e4 16. С : e7 Ф : e7 выигрывает пешку, однако 17. Le1 с последующим 18. f3 ставит черных в трудное положение. На 15. Kd1 черным лучше всего продолжать 15...Лf8—e8 с угрозой 16... К : e4 17. f2—f3 Лb8—b5 с превосходством в положении (грозит 18...d5).

## Глава 12

Упр. 1. Черным следует продолжать 4...Kf6 : e4 5. 0—0 Ке4—d6 6. Сb5 : c6 (если 6. Са4, то 6... e4) 6...d7 : c6 7. Kf3 : e5 Cf8—e7.

Упр. 2. Правильное продолжение за черных 3...e5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 или 4...Cf8—c5.

Упр. 3. Посредством 3. c4 : d5 4. e2—e4.

## Глава 13

Упражнения на стр. 192

Упр. 1. Ничью обеспечит ход 1. f5—f6. Король черных не сможет приблизиться к пешке f7, а черная ладья должна караулить эту пешку.

Упр. 2. Первый этап — белый король переводится на e5. 1. Kpf3—e3 Cd3—e4 2. Kpe3—d4 Ce4—c2. 3. Kpd4—e5 Сс2—e4. Второй этап — король черных отгоняется от пешки f5 4. Ла5—a6+ Kpg6—g7 5. Kpe5—e6 Kpg7—f8 6. Kpe6—f6 Kpf8—e8 7. Ла6—b6 Ce4—c2 8. Ла6—e6+ Kpe8—d8. Третий этап — ладья забирает пешку. 9. Ле6—e5 Kpd8—d7 10. Ле5 : f5 и т. д.

Упр. 3. 1...Лh2—h4+ 2. Kpc4—c5 Kpc2—b3! 3. b4—b5 Kpb3—a4 4. b5—b6 Кра4—a5 5. b6—b7 Лh4—b4 или 5...Лh4—h8 6. Kpc5—c6 7. Кра5—a6, и выигрывают.

Упр. 4. 1...Кра2—b3 2. d5—d6 Kpb3—c4 3. d6—d7 Kpc4—c5 4. Kpe5—e6 Kpc5—c6 5. Kpe6—e7

У п р а ж н е н и я на стр. 209

Упр. 1. Король и ладья черных на длинной стороне. При черном короле на a7 была бы ничья.

Упр. 2. Черные выигрывают.

Упр. 3. Выигрыш черных.

Упр. 4. Ничья (см. д. 274).

Упр. 6. Не могут.

Упр. 7. 1...Ла8+ 2. Крd7 Ла7+ 3. Крd6 Ла6+ 4. Крс5 Ла8 5. Крс6! Крг7 6. Ла1!

У п р а ж н е н и я на стр. 219

Упр. 1. Выигрыш черных.

Упр. 2. Ничья.

Упр. 3. Ходом Лf1—a1!

Упр. 4. Выигрыш в обоих случаях.

Упр. 5. Ничья.

Упр. 6. Выигрыш после 1. Кра4—b4 Крг4—f4 2. Лb5—e5.

Упр. 7. Ходом Лb7—e7.

Упр. 8. При ходе белых 1. h6—h7 выигрыш, при ходе черных 1...Крf4—g5 ничья.

## Глава 15

У п р а ж н е н и я на стр. 230

Упр. 1. 1. Ле1—e8+ Фc5—f8 2. Kd5—e7+; 1...Ла6—a1+ 2. Крb1 : a1 Фc5—a3+ 3. Кра1—b1 Фа3—a2+.

Упр. 2. 1. Фе2—h5 h7—h6 2. Фh5—g6; 1...Фb6—b3! 2. a2 : b3 a4 : b3+.

Упр. 3. 1. Фc3—h8+!; 1...Лh5—h1+!

Упр. 4. 1. Фb4—f8+ Крг8—h7 2. Фf8 : g7×; 1...Фа6 : f1+! 2. Крг1 : f1 Лh6—h1×.

Упр. 5. 1. Фе6—g8+! Лf8 : g8 2. Kg5—f7×; 1...Лh7—h1+! 2. Крг1 : h1 Лf8 : f1×.

Упр. 6. 1. Фе6—c6+! b7 : c6 2. Cf1 : a6×; 1...Кf2—e4+ 2. Cg3—f2 Ca7 : f2+ 3. Крг1—h1 Ke4—g3×.

Упр. 7. 1. Фg5 : g7+! Cf6 : g7 2. Kf5—e7×; 1...Ke5—f3+ 2. Лf1 : f3 Фb8 : h2+ 3. Крг1—f1 Фh2—h1×.

Крс6—c7, или 1...Кра2—b3 2. Кре5 d6 Крb3—c4 3. Крд6—c6 Крс4—d4 4. d5—d6 Крд4—e5 5. d6—d7 Кре5—e6 6. Крс6—c7 Кре6—e7.

Упр. 5. Ничья после 1...Лг5—g7+ 2. Крс7—c8 Крс5—c6 3. b7—b8K+ Крс6—d6 4. Кb8—a6 Лг7—a7 5. Ка6—b8!

Упр. 6. 1. Кре7—f7 и обход с фланга: 1...Крf5—g4 2. Крf7—e6 или 1...Крf5—e4 2. Крf7—g6, и выигрывают.

Упр. 7. 1. Крb6—b7! (1. a7 Лb1+ 2. Кра6 Крс7 с выигрышем) 1...Крд6—d7 (или 1...Лh7+ 2. Крb6!, или 1...Лb1+ 2. Крс8) 2. a6—a7 Лh1—b1+ 3. Крb7—a8!, и угроза пата спасает белых.

У п р а ж н е н и я на стр. 199

Упр. 1. Могут посредством 1. Крг7—h8! Проигрывает 1. Крг8 Крg5 2. f8Ф Крг6.

Упр. 2. 1. Кре5—d4 a3—a2 2. Крд4—c3! a2—a1Ф+ 3. Крс3—b3 или 2...a2—a1К 3. Лh2—g2 b7—b5 4. Лг2—g4! Крb1—a2 5. Лг4—b4 Кра2—a3 6. Лb4 : b5, и белые выигрывают.

Упр. 3. 1...Крс3—d4 2. g5—g6 (иначе 2...g6 и 3...Кре5) 2...Крд4—e5 3. Се6—f7 Кре5—f6 и затем Крf6—e7—f8, достигая ничейной позиции.

Упр. 4. 1...Лс2—c5? 2. Кре3—d4 Лс5 : b5 3. c6—c7, с выигрышем, 1...Крh2—g3 2. Кре3—d4 Крг3—f4 3. Крд4—d5 Лс2—d2+ 4. Крд5—e6 Лd2—e2+ 5. Кре6—d7 Ле2—d2+ (шахи заставляют белого короля встать на путь движения проходной пешки и тем самым затормозить ее движение вперед) 6. Крд7 c7 Крf4—e5 7. b5—b6 Кре5—d5 8. b6—b7 Лd2—b2 9. b7—b8Ф Лb2 : b8, ничья.

Упр. 5. 1...Фс3—c7+ 2. Крb8—a8 Фс7—c8+! 3. Фf8 : c8+ Крд7 : c8, и ничья, как показал пример диагр. 255.

Упр. 6. Решает задачу 1. Фг7—a1+! Кра2 : a1 2. Кd5 : b4 или 1...Кра2—b3 2. Фа1—c3+.

### Упражнения на стр. 242

Упр. 1. Сс1 : h6!, и если 1... g7 : h6, то 2. Фс2—g6+ с неотразимой атакой.

Упр. 2. Бронштейн сыграл 1. Сg5—h6!, и пункт g7 незащитим. Если 1... Kd7 : e5, то 2. Ch6 : g7+ Kph8—g8 3. Сg7 : e5+ Ce7—g5 4. Лg3 : g5×.

Упр. 3. 1. Kf5—e7+ Фf7 : e7 2. Лh6—h8+! Kpg8 : h8 (Или 2... Kpf7 3. Фh5+ g6 4. Ф : g6×) 3. Фе2—h5+ Kph8—g8 4. Фh5—h7+ Kpg8—f7 5. Cd3—g6×.

Упр. 4. 1... Kc4+ 2. bc Л : a4+ 3. Кр : a4 Фа2+ 4. Kpb4 Фb2+ 5. Kpc5 Фf2+.

### Глава 16

#### Упражнения на стр. 252.

Упр. 1. Выигрыш черных.

Упр. 2. Позиция ничейная, пешка «h» не пройдет через поле h4.

Упр. 3. Против пешек e5 и f5 защитная позиция — Kpf3, Cd3 (или Сс2), против пешек e4 и f4—Кре2, Сg2. Но в том случае, когда черные не продвигают пешку «f» до f4, то позиция Сg2 против пешек e4 и f5 недостаточна, если черный король проходит на g3. После 1. Сс6 черные переводят слона на h6, затем короля на d4, добиваются хода e5—e4, затем слон черных переходит на b6, черный король — на g3 и черные выигрывают.

#### Упражнения на стр. 258

Упр. 1. После 1. h5—h6 a4—a3 2. Kpf5—f6 Kpb5—c5 3. Kpf6—g7 или 2... Kf8—h7+ 3. Kpf6—g6 Kh7—f8+ 4. Kpg6—g7 белые выигрывают. 1... Kpb5—c5 2. h5—h6 a4—a3 3. Kpf5—f6 Kpc5—d6 4. Ca2 Kh7+ 5. Kpg7 Kg5 6. Kpg6, и белые выигрывают.

Упр. 2. 1. Kc4—b6+ Kpd7—e8 2. Kb6—d5 Ce7—d8 3. Kpb5—c6 Кре8—f7 4. Kpc6—d7, и затем перевод коня на d6 и короля на e6 ведет к выигрышу.

### Глава 17

Упр. 1. Рети решил партию следующей комбинацией: 1. Ch5—f7+ Kpg8—h8 2. Cf7—e8!, и у черных нет удовлетворительной защиты от мата на последней горизонтали, например: 2... С : c5+ 3. Ф : c5 Л : e8 4. Фf8+, или 2... Ce7 3. Фf8+, или 2... h6 3. Ф : f8+ Kph7 4. Сg6+ Кр : g6 5. Фf5×.

Упр. 2. Полугаевский сыграл 1. e4—e5 и после 1... Kf6—g4 2. Лf1 : f7 Kpg8 : f7 3. Kg3—e4 Фg5—f4 нашел «тихий» ход 4. Фb3 f3! (не 4. Kd6+ Кре7 5. К : e8 Ф : h2+). Последовало 4... Фf4 : f3 5. g2 : f3 Kg4—e3 6. Ke4—d6+, и черные вскоре сдались.

Упр. 3. Олафссон сыграл 1. Фh7—h8+ Кре8—d7 2. g7—g8Ф Фе5 : h8 3. Фg8 : g3 и т. д.

### Глава 18

Упр. 2. 1. Фd3—b1+ Kpb4—c3 2. Kpg7—g8 и т. д.

### Глава 19

Упр. 1. Kc5—d7+ Kpb8—a8 2. Ла1 : a7+ Кра8 : a7 3. Лb1—a1×, 1... Сg7—d4 2. Cd2—e3 Cd4 : e3 3. Фf2 : e3 Фg7 : g2×.

Упр. 2. Алехин выиграл следующим способом: 1. e5—e6 Лd7 : g7 2. Kf5 : g7 Лg8 : g7 3. Лd1 : d5! c6 : d5 4. Лf1—f8+ Kpc8—c7 5. Лf8—f7+ и т. д.

Упр. 3. 1. Ke2—f4, и черные вынуждены отдать качество, так как на 1... Лg6—g7 следует 2. Kf4—h5, а на 1... Лg6—g4 2. Фh7—h5+.



Цена 7 р. 40 к.

ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ  
1959

◇ КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА ◇