


Алексей СОКОЛЬСКИЙ

ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД  
ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

# ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД



ШАХМАТЫ  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Алексей  
СОКОЛЬСКИЙ

Алексей Сокольский

# **ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД**

Шахматы для начинающих

Russian CHESS House/Русский Шахматный Дом  
[www.chessm.ru](http://www.chessm.ru)  
МОСКВА, 2016

УДК 794  
ББК 75.581  
С59

**Сокольский А.П.**

**С59** Ваш первый ход. — М.: «Russian CHESS House / Русский шахматный дом», 2016. — 376 с.  
ISBN 978-5-94693-338-4

«Ваш первый ход» — учебник шахматной игры для начинающих известного шахматного мастера, заслуженного тренера СССР А.П. Сокольского.

Алексей Павлович Сокольский был исследователем и теоретиком, одним из считанных шахматистов на Земле, именем которого назван дебют. Долгие годы являлся тренером и секундантом прославленного гроссмейстера Исаака Болеславского, а также педагогом, работавшим с молодыми игроками. Эта книга — последняя работа автора, своеобразный итог его исследовательских и педагогических трудов.

Книга рассчитана на массового читателя.

УДК 794  
ББК 75.581

---

У ч е б н о е   и з д а н и е

**Алексей Павлович Сокольский**

## **ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД**

Редактор *Вадим Ионов*

Художник и компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Подписано в печать 25.10.2015.

Формат 74х90/32.

Гарнитура «Ньютон».

Издательство «Russian CHESS House»

(директор Мурад Аманназаров)

Тел./факс: (495) 963-80-17

e-mail: [murad@chess-m.com](mailto:murad@chess-m.com) или [andy-el@mail.ru](mailto:andy-el@mail.ru)

<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-338-4

© Сокольский А.П., наследники, 2016

© Издательство «Russian CHESS House», 2016

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>I. ПРАВИЛА ИГРЫ .....</b>	<b>8</b>
Доска. Нотация .....	8
Фигуры и пешки. Начальная позиция .....	10
Ходы фигур.....	12
Взятие .....	17
Запись ходов.....	19
Особенности короля. Шах.....	22
Мат .....	26
Пешки.....	28
Рокировка.....	33
Пат .....	34
Другие виды ничьей. Вечный шах.....	37
Краткая нотация. Запись положения.....	39
Сравнительная ценность фигур .....	42
Дополнительные правила .....	44
 <b>II. ПРОСТЕЙШИЕ ОКОНЧАНИЯ .....</b>	<b>46</b>
Три стадии шахматной партии .....	46
Матование одинокого короля .....	47
Мат ферзем.....	47
Мат двумя ладьями .....	50
Мат ладьей.....	51
Мат двумя слонами .....	53
Мат слоном и конем .....	54
О мате двумя конями .....	56
Король и слон (конь) против короля .....	56
Король и пешка против короля.....	57
Выводы .....	63
Отдаленная проходная пешка .....	64
Позиционное преимущество.....	65

<b>III. НЕКОТОРЫЕ ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ .....</b>	<b>67</b>
Связка.....	67
Открытое нападение .....	70
Открытый шах.....	72
Двойной шах .....	74
Вариант. Комбинация .....	75
<b>IV. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ .....</b>	<b>79</b>
Центр .....	79
Быстрейшее развитие сил.....	82
Создание удачного расположения пешек .....	89
Ошибочная игра в дебюте.....	91
<b>V. КОРОТКИЕ ПАРТИИ И ЛОВУШКИ.....</b>	<b>97</b>
Коварная связка.....	97
Внимание: пункт f7! .....	98
Незадачливый ферзь.....	99
Внезапное окружение .....	100
Опасный рейд.....	101
Торжествующий конь .....	103
Дебютная тонкость .....	104
Отравленная пешка.....	106
Лучше конь, чем ферзь .....	107
«Модернизированный Легаль».....	108
Мнимая жертва .....	109
Ферзь вне боя .....	111
Блуждающий король.....	113
Неприятный сюрприз.....	115
<b>VI. МИТТЕЛЬШПИЛЬ.....</b>	<b>118</b>
Типовые комбинации .....	118
Мат на последней и предпоследней горизонталях.....	119
Спертый мат .....	124

«Мельница» .....	125
Комбинации на завлечение .....	126
Комбинации на отвлечение.....	128
Комбинации на блокировку .....	130
Перекрытие .....	132
Комбинации на уничтожение защиты.....	134
Комбинации на освобождение поля .....	135
Комбинации на освобождение линии .....	136
Комбинации, связанные с превращением пешки ....	
138	
Ничейные комбинации .....	140
Комбинации с сочетанием идей.....	143
Атака на короля в центре .....	144
Атака на позицию рокировки.....	151
Мат тяжелой фигурой	
при поддержке пешки или фигуры.....	151
Комбинации на разрушение.....	157
Жертва на h7 (h2) .....	157
Жертва двух слонов.....	161
Атака при рокировках в разные стороны.....	163
Элементы позиционной игры .....	165
Борьба за открытую линию	
и седьмую горизонталь.....	166
Давление по полуоткрытой линии .....	169
Позиция пешек. Пешечные слабости .....	171
Слабое поле .....	175
Хорошие и плохие слоны .....	178
Реализация материального преимущества ...	181
<b>VII. ЭНДШПИЛЬ.....</b>	<b>183</b>
Король и пешка против короля и пешки .....	183
Окончание с несколькими пешками .....	186
Король и ферзь против короля и пешки .....	191

Ферзь и пешка против ферзя .....	195
Ферзевые окончания со многими пешками .	197
Ладья и пешка против ладьи.....	200
Ладья и две пешки против ладьи .....	204
Ладейный эндшпиль со многими пешками..	205
Ферзь против ладьи.....	208
Ладья против легкой фигуры.....	210
Слон и пешка против слона .....	211
Окончание со слонами при нескольких пешках	212
Окончания при разноцветных слонах.....	215
Король, слон и ладейная пешка против короля	217
Коневые окончания.....	217
Сложный эндшпиль.....	220
 <b>VIII. ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ .....</b>	<b>222</b>
Шахматные задачи.....	223
Этюды.....	229
 <b>IX. ДЕБЮТ .....</b>	<b>235</b>
Открытые дебюты .....	236
Защита Филидора .....	236
Русская партия.....	238
Шотландская партия .....	239
Итальянская партия.....	242
Защита двух коней .....	249
Испанская партия.....	254
Королевский гамбит.....	269
Полуоткрытые дебюты .....	275
Французская защита.....	275
Сицилианская защита .....	281
Защита Каро-Канн .....	290
Защита Алехина .....	296
Защита Пирца-Уфимцева.....	300

Закрытые дебюты.....	302
Ферзевый гамбит .....	302
Дебют ферзевых пешек.....	308
Группа индийских начал .....	309
Голландская защита.....	318
Английское начало .....	319
Дебют Рети .....	322
Дебют Сокольского .....	323
 <b>X. ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ ШАХ МАТ.....</b>	<b>327</b>
<b>Ответы на задания .....</b>	<b>347</b>
 <b>XI. ПРИЛОЖЕНИЕ.....</b>	<b>353</b>
Сильный конь против плохого слона.....	353
Сильный слон против плохого коня .....	355
Перестройка пешечного расположения .....	358
Выключение фигур .....	364



# І. ПРАВИЛА ИГРЫ

## ДОСКА. НОТАЦИЯ

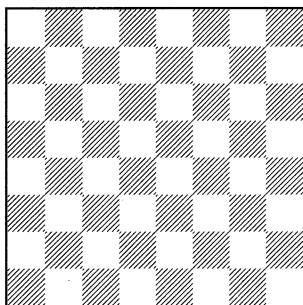
Шахматная игра представляет собой единоборство двух противников (партнеров). Один из них играет *фигурами* и *пешками* светлой окраски, у другого они обычно бывают черного цвета, это *белые* и *черные*.

Борьба белых и черных происходит на шахматной доске. Доска имеет форму квадрата, разделенного на 64 клетки светлой и темной окраски. Эти клетки называют *полями*. Поля светлой окраски называют *белыми полями*, а темной — *черными полями*.

Такое печатное изображение доски называется *диаграммой* (диагр. 1).

Для описания положения и передвижения фигур и пешек на доске используется специальная система обозначения полей — *нотация*.

*Диаграмма 1*



Продольные ряды полей, или *вертикали*, обозначаются слева направо буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h, которые у шахматистов принято произносить соответственно: «а», «бэ», «цэ», «дэ», «е», «эф», «жэ», «аш». Поперечные ряды полей, или *горизонтали*, обозначаются цифрами от 1 до 8 (первая горизонталь, четвертая горизонталь и т. д.). Каждое поле имеет свое название, состоящее из буквы вертикали и номера горизонтали, на пересечении которых оно находится: например, поле e4 («е» четыре), поле f5 («эф» пять) и т. д.

Вот как будет выглядеть доска, если на каждом поле написать его обозначение:

*Диаграмма 2*

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Кроме вертикалей и горизонталей на доске имеются также косые ряды полей — *диагонали*. Диагонали обозначаются указанием их крайних полей: например, диагональ a2-g8 («а» два — «жэ» восемь), диагональ h4-d8 («аш» четыре — «дэ» восемь) и т. д. Если на вертикалях и горизонталях цвет полей чередуется, то диагонали состоят из полей только одного цвета, т. е. могут быть или *белопольны-*

ми, или *чернопольными*. Так, диагональ b1-h7 («бэ» один — «аш» семь) — белопольная, а диагональ c1-a3 («цэ» один — «а» три) — чернопольная. Восьмипольные диагонали a1-h8 и h1-a8 называются *главными (большими) диагоналями*.

*Диаграмма 3*

8	7	24	53	36	5	22	51	34
7	54	37	6	23	52	35	4	21
6	25	8	55	58	45	12	33	50
5	38	59	46	13	48	57	20	3
4	9	26	15	56	11	44	49	32
3	60	39	10	47	14	31	2	19
2	27	16	41	62	29	18	43	64
1	40	61	28	17	42	63	30	1
	a	b	c	d	e	f	g	h

**Задание.** Назовите поля, обозначенные на диаграмме цифрами (в порядке указанных номеров). Сначала сделайте это, пользуясь латинскими буквами и цифрами, напечатанными при диаграмме, затем повторите упражнение, прикрыв листком бумаги номера горизонталей и, наконец, закрыв также буквы, обозначающие вертикали. Запишите решение, сверьте его с диаграммой\*.

## ФИГУРЫ И ПЕШКИ. НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

В начале игры, или *партии*, каждая сторона имеет по 8 фигур:

---

\* Ответ на это и последующие задания см. на стр. 347.

Один король



Один ферзь



Две ладьи



Два слона



Два коня



Восемь пешек

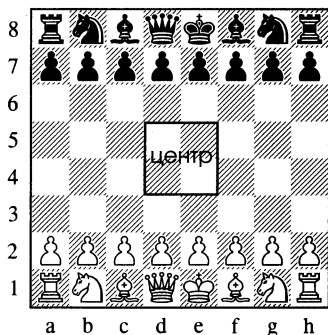


Фигуры и пешки называются *материалом*. Партия, таким образом, начинается при *материальном равенстве* сторон. Цель игры состоит в том, чтобы взять в плен неприятельского короля или *объявить ему мат* («мат» по-арабски — умер).

Ферзи и ладьи называются *тяжелыми* фигурами, а слоны и кони — *легкими*.

В шахматной нотации приняты следующие сокращения: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешка — п. (при перечислении двух и более пешек — пп.).

Диаграмма 4



Всякая расстановка фигур и пешек на доске называется *позицией* или *положением*. На диаграмме 4 показана расстановка фигур и пешек в начале игры, или *начальная позиция*.

Таким образом, белые занимают первую и вторую горизонтали, черные — седьмую и восьмую. Доска должна располагаться так, чтобы справа от играющего находилось белое угловое поле, т. е. поле h1 (для белых) и поле a8 (для черных). Чтобы не путать места короля и ферзя, запомните: «Ферзь любит свой цвет», т. е. белый ферзь должен стоять на белом поле (d1), а черный — на черном (d8).

Правая (от белых) часть доски (вертикали «e» — «h») называется *королевским флангом*, левая (вертикали «a» — «d») — *ферзевым флангом*.

Четыре поля в середине доски (d4, d5, e4, e5) называются *центром*. Это очень важный участок доски, о значении которого нам еще не раз придется говорить.

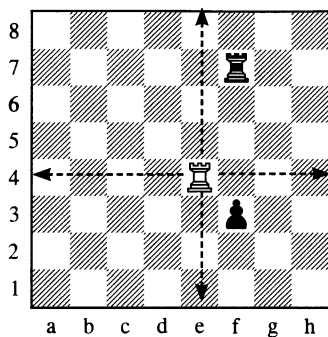
## ХОДЫ ФИГУР

Всякое перемещение фигуры или пешки на доске называется *ходом*. Ходы делаются играющими поочередно. В начальной позиции первый ход делают белые.

Ни фигура, ни пешка не может сделать ход на поле, занятое своей фигурой или пешкой, т. е. фигурой (пешкой) того же цвета. За исключением коня ни одна фигура не может переходить через поле, занятое другой фигурой или пешкой.

**Ладья** ходит по вертикалям и горизонталям на любое количество полей.

Диаграмма 5

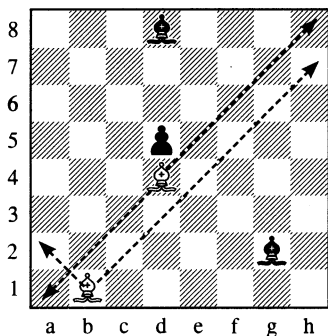


Белая ладья может пойти на любое поле по вертикали «е» и четвертой горизонтали — всего 14 полей.

Задание. 1. Назовите поля, на которые черные при своем ходе могут поставить свою ладью. 2. На какие поля по вертикали «f» черная ладья не может попасть в этой позиции?

**Слон** ходит по диагоналям на любое количество полей.

Диаграмма 6



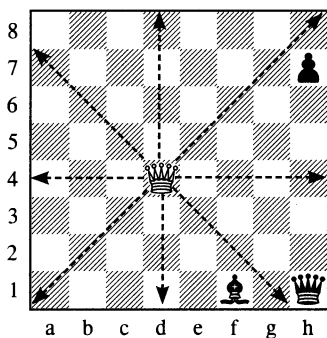
Белый слон, стоящий на d4, может пойти на любое поле по диагоналям a1-h8 и g1-a7 — всего 13 полей. Другой слон белых имеет в своем распоряжении лишь 7 полей.

Если мы теперь вернемся к начальной позиции (диагр. 4), нетрудно заметить, что у каждой из сторон один слон может ходить только по белым, другой — только по черным полям. Слоны, передвигающиеся по белым полям, называются белопольными, по черным полям — чернопольными слонами.

Задание. 1. На какие поля может пойти чернопольный слон черных? 2. Какие поля на диагонали h1-a8 недоступны для белопольного слона черных?

**Ферзь** ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое количество полей.

*Диаграмма 7*



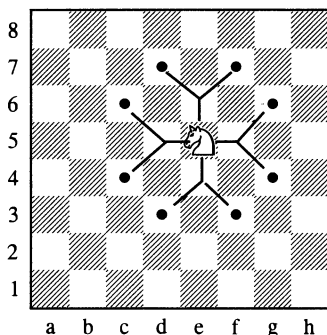
Таким образом, ферзь сочетает свойства ладьи и слона, причем ему доступны любые диагонали, как белопольные, так и чернопольные. На диагр. 7 обозначены все поля, на которые может попасть ферзь,

стоящий на d4, т. е. в центре доски. Таких полей 27. Огромная подвижность делает ферзя бесспорно сильнейшей фигурой.

Задание. 1. Какие поля доступны черному ферзю? 2. Может ли он пойти на h8?

Ход **коня** весьма своеобразен (диагр. 8).

*Диаграмма 8*



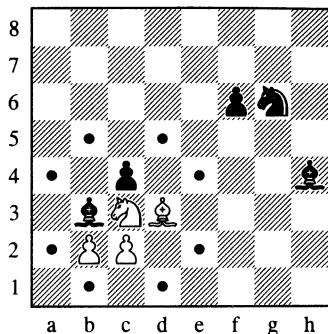
Белый конь расположен на e5, это черное поле. С него он может пойти на любое из восьми белых полей, отмеченных крупными точками. Таким образом, ход коня представляет собой скачок с поля, на котором он стоит, через одно соседнее по вертикали или горизонтали поле на поле, противоположное по цвету исходному. На диаграмме конь, перескакивая через поле d5, попадает на c6 или c4, через поле e6 — на d7 или f7, через f5 — на поля g6 или g4, через e4 — на d3 или f3. Можно сказать, что конь ходит на одно поле по вертикали или горизонтали, а затем еще на одно поле по диагонали. Конь всегда скачет с белого поля на черное и нао-



борот, но никогда не ходит с белого поля на белое или с черного на черное.

Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои или чужие фигуры и пешки, причем при этом они остаются на месте (диагр. 9).

*Диаграмма 9*



Хотя белый конь со всех сторон окружен своими и чужими фигурами и пешками, это не мешает ему попасть на любое из отмеченных полей.

Задание. 1. На какие поля может пойти черный конь? 2. Посмотрите еще раз диагр. 3 и определите, по какому принципу пронумерованы на ней поля.

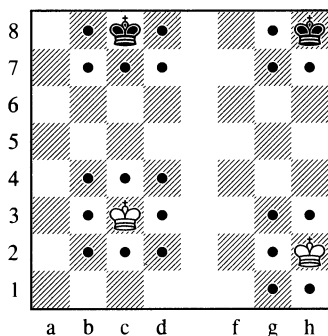
Конь отличается исключительной маневренностью. С этим его свойством связана известная задача о коне — обойти конем все поля шахматной доски, посетив каждое из них по одному разу. Математики установили, что на доске можно проложить более 30 миллионов таких маршрутов. Вычислить точно число всех возможных решений этой задачи

пока что не удалось никому, хотя на протяжении нескольких веков ею занимались многие крупные ученые. Вот какие необозримые возможности таит в себе всего лишь одна шахматная фигура — конь!

**Король** ходит на одно поле в любом направлении (по вертикалям, горизонталям, диагоналям (диагр. 10)).

*Диаграмма 10*

*a*                      *б*



Точками отмечены поля, на которые могут пойти короли.

На краю доски подвижность короля уменьшается: в его распоряжении лишь 5 полей. Еще меньше возможности короля в углу доски — 3 поля.

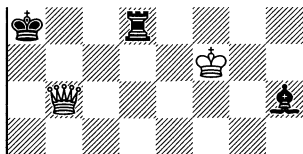
Задание. Напишите, на какие поля может пойти черный король на диагр. 10а и на диагр. 10б.

## ВЗЯТИЕ

Если на пути фигуры, делающей ход, оказывается неприятельская фигура (пешка), то эту фигуру

(пешку) можно *взять* (*побить*). При взятии чужая фигура (пешка) снимается с доски, а на поле, которое она занимала, ставится своя фигура. На этом ее ход считается законченным, продолжать движение после взятия фигура не может. Все фигуры берут так, как ходят.

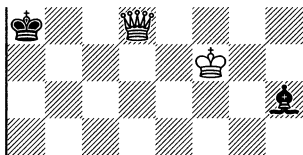
*Диаграмма 11*



*До взятия*

Ход белых. Их ферзь атакует одновременно ладью и слона черных и может взять любую из этих фигур. Поскольку ладья ценнее, чем слон, белые берут на d4, и позиция принимает следующий вид:

*Диаграмма 12*

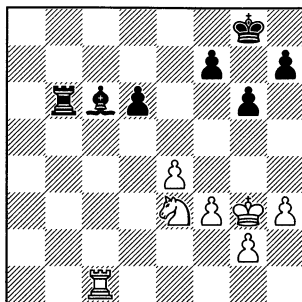


*После взятия*

Взятие не является обязательным.

## ЗАПИСЬ ХОДОВ

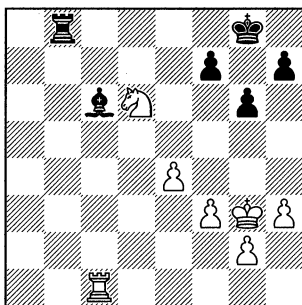
Диаграмма 13



В этом положении белые передвинули коня с е3 на с4, атакая одновременно на черную ладью b6 и пешку d6. Такое одновременное нападение называют также *двойным ударом*. Черные отвели ладью на b8, и белые выиграли пешку, побив конем на d6.

Теперь над черными нависла новая опасность: белые угрожают своим следующим ходом взять слона с6.

Диаграмма 14



Отражая эту угрозу, черные отошли слоном на d7.

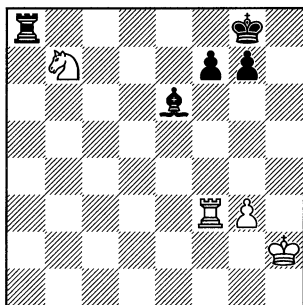
Запишем с помощью нотации все эти ходы.

Первый ход белых можно записать следующим образом: 1. Кe3-с4. Следовательно, при записи хода прежде всего пишется его номер (1.), затем сокращенное название фигуры (К) и обозначение поля, с которого она начинает свое движение (е3), после этого ставится тире и записывается обозначение поля, на которое фигура была передвинута (с4). В печатной литературе для наглядности уже давно используют не условные обозначения фигур буквами, а их пиктограммы. Таким образом рукописный ход 1. Кe3-с4 в книгах с конца XX века печатается так: 1. ♘e3-с4.

Ход белых и ответ черных считаются за один ход и пишутся под одним номером. При взятии вместо тире ставится двоеточие, например: 2. ♘c4:d6. Теперь мы можем записать все ходы из нашего примера: 1. Кe3-с4 Лb6-b8 2. Кc4:d6 Сс6-d7. (В книге эти ходы будут выглядеть так: 1. ♘e3-с4 ♖b6-b8 2. ♘c4:d6 ♘c6-d7).

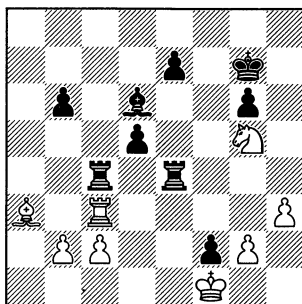
Если нужно опустить в записи ход белых или черных, то вместо него ставится многоточие. Например, в следующем положении ход черных:

*Диаграмма 15*



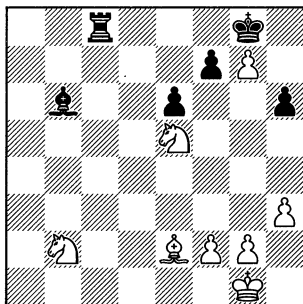
Черные наносят двойной удар слоном на d5, выигрывая фигуру. Вот запись этого хода: 1...♗e6-d5.

*Диаграмма 16*



Задание. Ход белых. Запишите все ходы со взятием, которые они могли бы сделать в этом положении.

*Диаграмма 17*

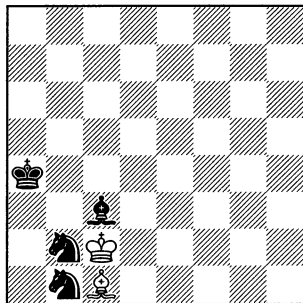


Задание. Ход черных. Запишите, какие двойные удары они могут нанести в этой позиции.

## ОСОБЕННОСТИ КОРОЛЯ. ШАХ

Король — единственная фигура, которая не имеет права становиться на поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой, короля нельзя подставлять под удар.

Диаграмма 18

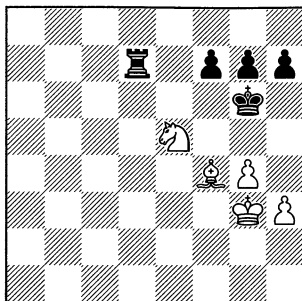


Здесь белые при своем ходе могут сыграть 1. ♔c1:b2 или 1. ♔c2:b1, но 1. ♔c2:b2 — невозможный ход в этой позиции, так как король попадает под удар черного слона c3. Невозможно и 1. ♔c2:c3, поскольку поле c3 атаковано черным конем b1. Для короля белых недоступны также поля b3, d3, d2, d1 — все они контролируются черными.

Другая особенность короля заключается в том, что в случае нападения он должен быть немедленно защищен. Нападение на короля называется *шахом*. В нотации шах обозначается знаком +.

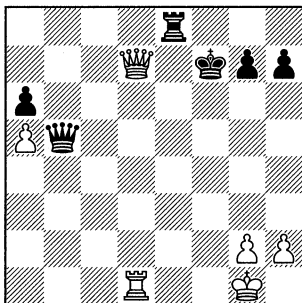
На диагр. 19 белые только что сыграли 1. ♘f3-e5+, нападая одновременно на короля и на ладью черных.

Диаграмма 19



По правилам игры короля нельзя оставлять под нападением, или, как говорят шахматисты, *под шахом*. Как ни дорога черным ладья, они вынуждены оставить ее на произвол судьбы: надо в первую очередь спасать короля. После 1...♔g6-f6 (отводя короля из-под удара) белые ответили 2. ♞e5:d7+ и вскоре победили.

Диаграмма 20



Существуют три способа защиты от шаха в данном положении (диагр. 20):

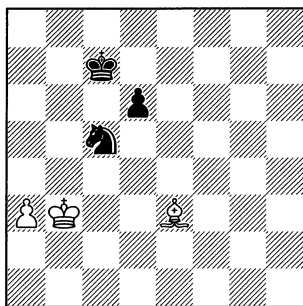


1) уничтожить фигуру (пешку), *объявившую шах* (1...♔b5:d7);

2) *уйти от шаха*, т. е. отойти королем на поле, не атакованное противником, например 1...♔f7-g8;

3) *закрыться от шаха*, т. е. поставить между королем и фигурой, объявившей шах, свою фигуру или пешку (1...♖e8-e7). Однако от шаха, объявленного конем, закрыться невозможно.

*Диаграмма 21*

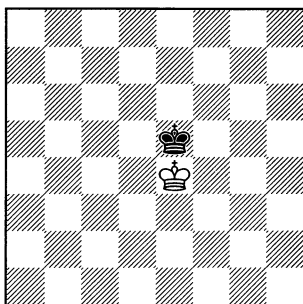


Черные объявили шах конем: 1...♞d7-c5+. У белых только два способа защиты: отойти королем, например 2. ♔b3-a2 (b2, c2, c3, c4, b4), или взять коня — 2. ♙e3:c5, поскольку короля нельзя ни поставить на атакованное поле, ни оставлять под шахом; король — единственная фигура, которая не может быть взята. В течение партии может произойти полное истребление всех фигур и пешек, но короли остаются на доске до конца игры.

Наконец, в отличие от всех фигур, король не может объявлять шаха королю другой стороны. Действительно, чтобы напасть королем на короля противника, надо поставить своего короля на со-

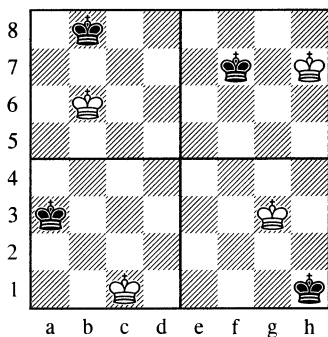
седнее с чужим королем поле, т. е. пойти королем на атакованное поле, что правилами запрещается. Королей всегда должно разделять по крайней мере одно поле.

*Диаграмма 22*



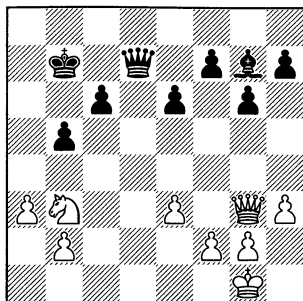
Невозможное положение

*Диаграмма 23*



Вполне возможные положения

Диаграмма 24



Задание. Найдите и запишите, как с помощью двойного удара при своем ходе: а) белые выигрывают ферзя, б) черные — коня.

## МАТ

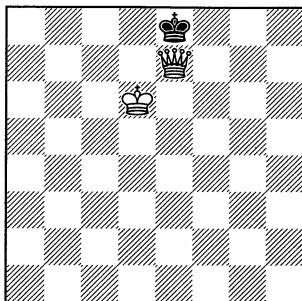
До сих пор мы разбирали примеры, в которых находилась защита от объявленного шаха. *Матом* называется шах, от которого нет защиты. С объявлением мата королю цель игры считается достигнутой и партия оканчивается победой (выигрышем) стороны, давшей мат.

Стоит заметить, что в большинстве случаев игра не доводится до мата. Один из противников, убедившись, что мат неизбежно последует, сдается, признавая себя побежденным.

В нотации мат обозначается знаком #.

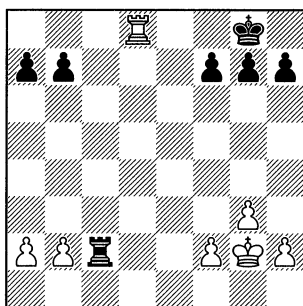
На диагр. 25 показан типичный пример мата ферзем под защитой своего короля. Черный король не может взять ферзя, объявившего ему шах, так как он попадет под удар белого короля. В то же время с

*Диаграмма 25*



поля d7 белый ферзь отнимает у неприятельского короля все поля для отступления (d8, d7, f7, f8).

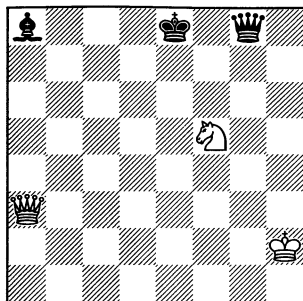
*Диаграмма 26*



Типовой пример мата по последней горизонтали. Черным нечем уничтожить белую ладью или закрыться от ее смертельного шаха, а отойти королем мешают собственные пешки.

Задание. Мат в один ход: а) при ходе белых, б) при ходе черных (диагр. 27).

Диаграмма 27



## ПЕШКИ

Пешки одной стороны внешне ничем не отличаются друг от друга. Если нужно выделить одну из них, называют вертикаль или поле, где находится пешка: пешка «f», пешка g4 и т. д. Пешки называют также по тем фигурам, перед которыми они стоят в начальной позиции: «ферзевая пешка» (пешка «d»), «королевская пешка» (пешка «e»), «ладейная» (пешка «a» или «h»), «коневая» («b» и «g»), «слоновая» («c» и «f»).

В отличие от фигур, передвигающихся в любом направлении, пешка ходит только вперед на одно поле по вертикали. Лишь со своей начальной позиции, т. е. белая со второй или черная с седьмой горизонтали, пешка имеет право один раз в течение партии продвинуться сразу на два поля.

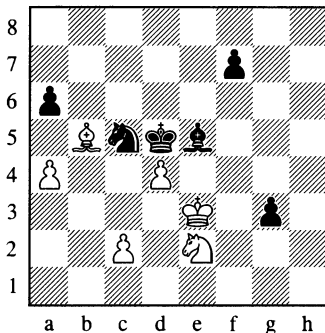
Другое отличие пешек от фигур состоит в том, что пешки берут не так, как ходят. Ходить пешкой можно только по вертикали, а брать и объявлять

шах — только на одно поле вперед по диагонали, вправо и влево.

На диаграммах белые пешки всегда движутся вверх, черные — вниз.

Рассмотрим, какие ходы пешками могут быть сделаны в позиции на диагр. 28.

*Диаграмма 28*

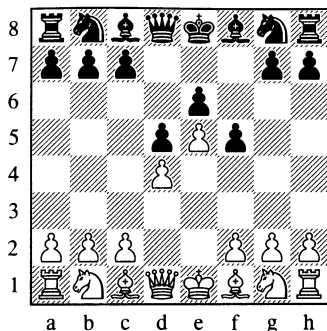


При ходе белых пешка a4 может пойти только на одно поле: 1. a4-a5 (при записи ходов сокращение «п.» не употребляется). Поскольку пешка «с» находится еще на первоначальной позиции, возможно и 1. c2-c3, и 1. c2-c4+. Близость пешки d4 ничем не угрожает черному королю, но один из его соседей может погибнуть после 1. d4:c5 или 1. d4:e5.

При ходе черных могут быть сделаны следующие ходы пешками: 1...a6-a5; 1...a6:b5; 1...f7-f6; 1...f7-f5; 1...g3-g2.

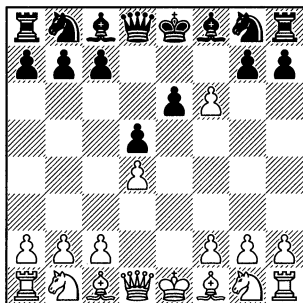
Помимо обычного взятия пешка может брать неприятельскую пешку (но не фигуру!) *на проходе*.

Диаграмма 29



Это положение получилось после ходов 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. e4-e5 f7-f5. Теперь белые имеют право взять черную пешку «f» на проходе своей пешкой «е». Для этого они должны снять черную пешку с доски, а свою пешку «е» поставить на f6. В записи – 4. e5:f6.

Диаграмма 30

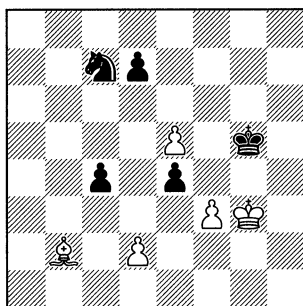


Такое же положение могло получиться, если бы черные вместо 3...f7-f5 сыграли 3...f7-f6. Следовательно, *взятием на проходе* называется взятие пеш-

ки, совершившей из начального положения ход на два поля и оказавшейся рядом по горизонтали с неприятельской пешкой, причем последняя берет пешку так, как будто та пошла не на два, а только на одно поле вперед. Взятие на проходе возможно только сразу же в ответ на двойной ход пешки. Если в положении на диагр. 29 белые сыграют не 4. e5:f6, то право побить черную пешку «f» своей пешкой «е» они теряют. Вполне понятно, что брать на проходе могут только белые пешки, находящиеся на пятой горизонтали, и черные пешки, стоящие на четвертой горизонтали.

Задание (диагр. 31). Возможно ли взятие на проходе при следующих ходах: а) 1. d2-d4; 1...d7-d5; б) 1. ♖b2-d4, 1...♘c7-d5; в) 1. f3-f4+?

*Диаграмма 31*



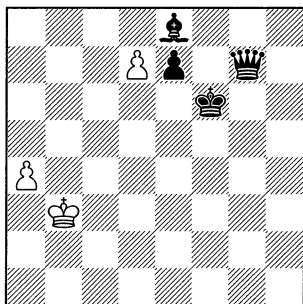
Из-за своей весьма ограниченной подвижности (не может ходить назад, продвигается только на одно поле по вертикали) и небольшой ударной силы (ладейные пешки держат под боем одно, остальные — лишь два поля) пешка намного слабее любой фи-



гуры. Однако у пешки есть одна особенность, значительно повышающая ее ценность. Это право пешки превращаться в любую фигуру, кроме короля. Пешка, достигшая последней горизонтали (восьмой — для белых, первой — для черных), должна быть тем же ходом заменена ферзем, ладьей, слоном или конем того же цвета (по выбору совершающего ход) независимо от наличия на доске таких же фигур. Такая замена называется *превращением пешки*.

Таким образом, за счет превращения пешек у каждой из сторон может оказаться больше одинаковых фигур, чем в начальной позиции, например несколько ферзей. Чаще всего пешку превращают в сильнейшую фигуру — ферзя (отсюда выражение: *проводить пешку в ферзи*).

Диаграмма 32



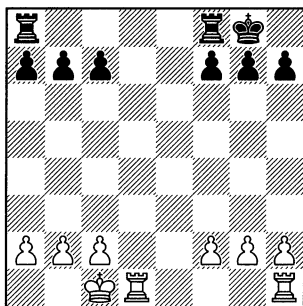
Когда пешка достигает последней горизонтали, после обычной записи хода ставится сокращенное наименование новой фигуры. В этом положении запись 1. d7-d8♔ (или при записи вручную 1. d7-d8Ф) означает, что белые продвинули пешку «d» на d8 и превратили ее в ферзя. Белая пешка может также

пройти в ферзи, взяв слона е8: 1. d7:e8♔. Белые могут превратить свою пешку и в любую другую фигуру. На диагр. 32 им, например, выгодно взять слона и превратить пешку в коня, который сразу же нанесет двойной удар по королю и ферзю противника (1. d7:e8♘+).

## РОКИРОВКА

Один раз в течение партии разрешается сделать одновременное передвижение короля и ладьи. Оно считается за один ход и называется *рокировкой*. Делается рокировка следующим образом: король переставляется на два поля по направлению к ладье, после чего ладья переходит через короля и становится на соседнее с ним поле. Рокировка в сторону ферзевого фланга называется *длинной*, в сторону королевского фланга — *короткой*.

Диаграмма 33



Белые сделали длинную рокировку, черные — короткую.

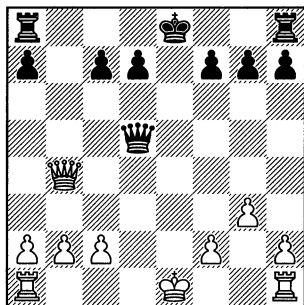
Осуществление рокировки невозможно в следующих случаях: а) король или ладья уже ходили в партии;

б) король находится под шахом; в) король в результате рокировки попадает под шах; г) поле, через которое должен пройти король, атаковано фигурой противника; д) между королем и ладьей, в сторону которой переставляется король, находятся другие фигуры.

Так, на диагр. 34 белые могут рокировать только в короткую сторону, а черные — только в длинную.

Рокировка позволяет быстро увести короля в безопасное место и ввести в игру ладью. Это очень важный и нужный для мобилизации сил ход.

*Диаграмма 34*

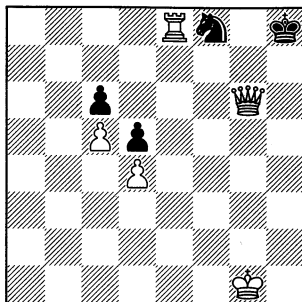


Короткая рокировка обозначается в записи знаком 0-0, длинная — знаком 0-0-0.

## ПАТ

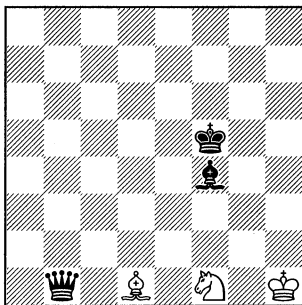
Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится под шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки его лагеря также лишены ходов, называется *патом*. Партия, в которой возник пат, считается оконченной вничью.

Диаграмма 35



При своем ходе белые играют 1. ♔e8:f8#. Если же ход черных, то, несмотря на огромный перевес белых, партия ничья, так как черным — пат. Действительно, черные пешки заблокированы, король не может ходить, ибо все поля у него отняты белым ферзем, а коню не дает двигаться белая ладья e8 (ход конем поставил бы под шах черного короля).

Диаграмма 36



В положениях с небольшим количеством фигур сторона, играющая на выигрыш, должна следить за

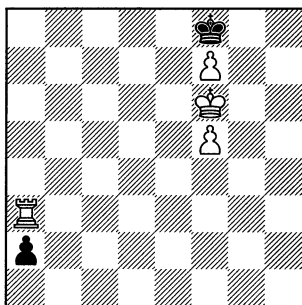
тем, чтобы противник не оказался запатованным. Напротив, слабейшая сторона нередко проявляет чудеса изобретательности в поисках способа отдать все свои фигуры и вынудить пат.

При своем ходе (диаграмма 36) черные забирают слона и с лишним ферзем легко выигрывают. Однако ход белых, и вот первый сюрприз:

1. ♔d1-c2+ — двойной удар. Белые отдают, или *жертвуют*, слона. Не принять *жертву* нельзя: без ферзя черным не выиграть, следовательно, 1... ♕b1:c2 обязательно. Тогда следует 2. ♘f1-e3+ — еще одна жертва и двойной удар. Снова надо спасать ферзя, а после 2... ♔f4:e3 у белого короля нет ни одного хода. Пат.

Задание. Найдите и запишите, каким образом при своем ходе: а) белые выигрывают, б) черные делают ничью.

Диаграмма 37



## ДРУГИЕ ВИДЫ НИЧЬЕЙ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

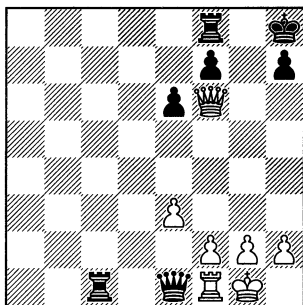
Партия также признается ничьей, если:

а) ни один из противников не имеет достаточного материального перевеса, чтобы добиться победы (у одного из противников остался король, у другого — или один король, или король со слоном или конем, или у обоих противников осталось по королю со слоном, причем слоны ходят по полям одного цвета);

б) один из противников, установив, что за последние пятьдесят (или более) ходов на доске не было взятий и ни одна пешка не сделала хода, требует прекращения партии и признания ничейного результата (правило 50 ходов);

в) в партии три (или более) раза возникает одинаковая позиция, причем очередь хода каждый раз принадлежит одной и той же стороне (троекратное повторение позиции); в этом случае противник, после хода которого позиция возникает в третий раз (или более), имеет право, не делая этого хода на доске, заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью.

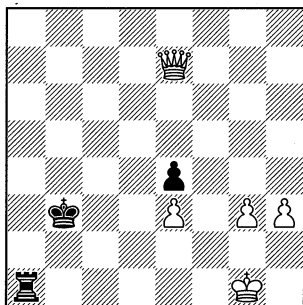
*Диаграмма 38*



Нередко троекратное повторение позиции происходит в результате *вечного шаха*, т. е. ряда непрерывно следующих друг за другом шахов, от которых неприятельский король не может укрыться.

В позиции на *диаграмме 38* последовало 1... ♔h8-g8 2. ♚f6-g5+ ♔g8-h8 3. ♚g5-f6+ (позиция на диаграмме повторилась) 3... ♔h8-g8 4. ♚f6-g5+ ♔g8-h8, и теперь играющий белыми, не делая очередного хода, обратился к судье с заявлением о признании партии ничейной ввиду троекратного повторения позиции после 5. ♚g5-f6+.

*Диаграмма 39*



Черные объявляют вечный шах, беспрерывно атакуя белого короля ладьей с полей a1 и a2. В распоряжении короля белых здесь намного больше полей, чем в предыдущем примере, но укрыться от шахов ему некуда, и ничейный исход партии неизбежен (если, конечно, черные не совершат какой-нибудь ошибки по невнимательности и т. п.).

На практике партнеры, убедившись, что от вечного шаха защиты нет, обычно сами по взаимному согласию признают партию ничьей, не прибегая к по-

мощи судьи для установления троекратного повторения позиции или применения правила 50 ходов.

## КРАТКАЯ НОТАЦИЯ. ЗАПИСЬ ПОЛОЖЕНИЯ

Способ записи ходов, с которым читатель уже знаком, называется *полной нотацией*. Существует также *краткая нотация*. В краткой нотации обозначение поля, с которого фигура (пешка) пошла, опускается и указывается только поле, на которое она перемещается. Например, вместо 1. ♖g1-f3 пишется 1. ♖f3. При записи взятия пешкой указывается только, с какой вертикали на какую перешла пешка. Например, вместо 10. c4:d5 записывают 10. cd (знак взятия — двоеточие — опускается). В позициях, где на данное поле могут пойти две одноименные фигуры, в запись хода вносятся дополнительные обозначения. Например, 12. ♔he1 означает, что из двух белых ладей, которые могли занять поле e1, туда пошла именно ладья h1 (а не ладья d1). Для уточнения используется также номер горизонтали. Например, если белые кони стоят на e2 и e4, то вместо 17. ♘e4-g3 в краткой записи надо писать 17. ♘4g3.

В дальнейшем в изложении основные ходы приводятся в полной нотации, а в примечаниях — в краткой.

В примечаниях к партиям для экономии места используются следующие условные обозначения:

! — хороший ход

!! — очень сильный ход

? — слабый ход

?? — грубая ошибка



!?! — ход, заслуживающий внимания

?! — сомнительный ход

~ — любой ход

= — равная позиция

± — позиция белых лучше

±± — позиция белых несколько предпочтительнее

∓ — позиция черных лучше

∓∓ — позиция черных несколько предпочтительнее

До сих пор мы записывали ходы в строчку. Применяется также и другой способ записи — столбцом. Приведем в качестве образца такой записи одну из самых коротких партий, которая когда-либо была сыграна в официальных соревнованиях.

**Жибо**

**Лазар**

Париж, 1924

1. d2-d4

g8-f6

2. b1-d2






e7-e5

3. d4:e5


f6-g4



4. h2-h3??

...

Белым явно недостает вдумчивости, неторопливости при выборе хода. Им не терпится поскорее отогнать коня, приблизившегося к их лагерю, хотя в действительности никакой опасности он не представлял. Возможно было 4. gf3 c5 5. e3 c6 6. c4 b5 7. cd2 a6 8. a4±.

4. ...

g4-e3!

Белые сдались. Потеря ферзя неизбежна. На 5. fe следовало 5... h4+ 6. g3 :g3#. Эта миниатюрная партия была сыграна в чемпионате Парижа.

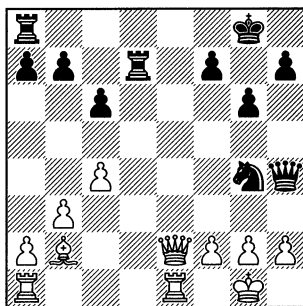
Вот для сравнения запись той же партии в краткой нотации:

**Жибо - Лазар** (Париж, 1924). 1. d4 ♖f6 2. ♘d2 e5 3. de ♘g4 4. h3?? ♘e3! Белые сдались.

При записи позиции сначала записывается местонахождение короля, затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Если есть одна пешка, употребляется сокращение «п.», при двух и более пешках — «пп.». Вот, например, запись позиции на диагр. 29. Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2 (16); черные: Крe8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d5, e6, f5, g7, h7 (16).

Обратите внимание, что запись ведется в направлении от ферзевого фланга к королевскому. Так, сначала показано место чернопольного слона (c1), затем белопольного (f1), первой записана пешка a2, последней — пешка h2. Цифрами в скобках указывается общее число фигур и пешек.

*Диаграмма 40*



Задание. 1. Запишите эту позицию. 2. Найдите, как здесь можно дать мат в 2 хода: а) при ходе белых, б) при ходе черных. В обоих случаях мат дается по последней горизонтали.

## СРАВНИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Для ведения партии, и особенно при разменах, необходимо иметь представление о ценности фигур и пешек.

Ферзь является, как уже говорилось, сильнейшей фигурой. Он примерно равен двум ладьям или ладье, легкой фигуре и двум пешкам, однако ладья и две легкие фигуры сильнее ферзя.

Ладья — следующая по силе фигура. Она ценнее слона или коня. Обмен легкой фигуры на ладью имеет специальное название — *выигрыш качества* (для противника — *потеря качества*). Обычно качество стоит двух пешек, т. е. слон или конь и две пешки приблизительно равноценны ладье. В зависимости от позиции и одна пешка может компенсировать проигрыш качества.

Ладья слабее двух легких фигур. Две легкие фигуры могут быть приравнены по силе к ладье и двум пешкам.

Конь равноценен слону. Легкая фигура равна трем пешкам.

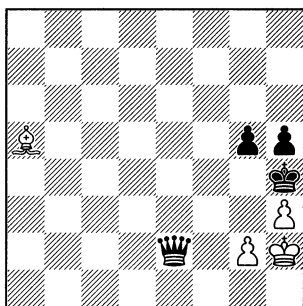
Пешка — самая слабая боевая единица в шахматном войске. Все же пренебрегать пешками не следует. Значение пешек особенно возрастает к концу игры, когда на доске остается слишком мало сил, чтобы дать мат, и победу одерживает тот, кому удастся провести пешку в ферзи.

Король является самой ценной фигурой, поскольку от его судьбы зависит исход партии, и ради достижения мата королю противника стоит идти на любые жертвы фигур и пешек. Однако в отличие от всех остальных фигур ценность короля не равнозначна его силе. В начале и середине игры это слабая фигура,

которую надо всячески оберегать, но к концу партии, когда нет опасности получить мат от немногих фигур, оставшихся на доске, сила короля резко возрастает, колеблясь между силой легкой фигуры и ладьи.

Эти оценки выведены из практики многих поколений шахматистов, и усвоение их принесет большую пользу начинающему. Не следует только относиться к ним как к абсолютным правилам, которые должны быть верны всегда и при всех обстоятельствах. Опытные шахматисты знают, что ни одна фигура или пешка не имеет постоянной ценности. Ценность фигуры изменяется в зависимости от характера позиции (диагр. 41).

*Диаграмма 41*



У черных огромный перевес в силах: ферзь против слона. Белые все же не спешат сложить оружие.

1. ♖a5-c7! ...

Грозит 2. ♖c7-g3#.

1. ... ♔e2-f2

Проигрывало 1...g4 из-за мата после 2. ♖d8+ и 1...

♔e1 2. g3+ ♔:g3 3. ♖:g3#.

2. ♖c7-d6!

**Выжидательный ход.** Так называется ход, который делается для того, чтобы передать очередь хода противнику. Теперь черные оказываются в цугцванге. *Цугцвангом* называется положение, в котором любой ход ведет к невыгоде того, кто должен ходить. Действительно, черный ферзь не может покинуть поле f2, иначе мат после 3. g3+ или 3. ♖g3+, а ходить пешкой g5 нельзя из-за 3. ♕e7+.

2. ... ♔f2-f4+

Приходится жертвовать ферзя, чтобы после 3. ♕:f4 gf сделать хотя бы ничью, но...

3. g2-g3+! ♔f4:g3+

4. ♕d6:g3#.

Итак, в позиции на диагр. 41 из-за неудачного положения короля черных ферзь оказался слабее слона. Мы привели этот пример не для того, чтобы поколебать в вас веру в только что изложенные правила. Эти правила верны, и вы можете смело на них полагаться за доской. Но нет правил без исключений. Постепенно, совершенствуясь в игре, вы научитесь лучше замечать особенности каждой позиции, тоньше оценивать силу фигур и пешек и самостоятельно находить такие замечательные исключения, как в последнем примере.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если играющий при своей очереди хода прикоснется к своей фигуре, то он обязан пойти ею, а если он коснется неприятельской, то должен взять ее («тронул — ходи»). Прикосновение к своей фигуре, у которой нет хода, а также к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

Противник, дотронувшийся одновременно до своей фигуры и неприятельской, обязан взять последнюю (фигурой, до которой дотронулся, а если невозможно,— какой-либо другой фигурой); если же по правилам игры это невозможно, то он должен сделать ход своей фигурой, до которой дотронулся.

При желании поставить фигуру аккуратно на доске необходимо предварительно сказать предупредительное слово «поправляю», а затем уже дотрагиваться до фигуры. Поправлять фигуру следует только в присутствии противника, а если он отошел от столика,— предупредив о своем намерении судью соревнования.

Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука. В этом случае менять ход уже нельзя. До тех пор, пока рука не отнята, можно этой же фигурой пойти на другое поле.

Предложение ничьей по взаимному согласию партнеров может быть сделано шахматистом только сразу после того, как он совершит ход. Партнер может принять предложение или отклонить его либо словесно, либо совершив ход; до этого шахматист, который предложил ничью, не может взять его обратно.

Если ничья предложена играющим до совершения своего хода, противник вправе потребовать, чтобы был сделан ход, после чего предложение ничьей остается в силе до получения на него согласия или отказа.

Вторично предлагать ничью можно лишь после того, как противник, в свою очередь, использует свое право на предложение ничьей.

Объявление вслух шаха или мата необязательно.

Теперь вы достаточно знакомы с правилами игры, чтобы сыграть свою первую партию. Садитесь, решайте жребием, кому играть каким цветом, и делайте Ваш Первый Ход! Однако, если вы хотите играть успешно, вам следует еще многое узнать о шахматах. Обязательно сочетайте практическую игру с изучением следующих глав.

## II. ПРОСТЕЙШИЕ ОКОНЧАНИЯ ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Партия делится на три стадии: начало игры — *дебют*, середина игры — *миттельшпиль* и окончание игры — *эндшпиль*.

Такие случаи, когда партия заканчивается матом уже в дебюте, возможны лишь в результате грубой ошибки и в практике сильных шахматистов редки. Обычно после мобилизации сил в дебюте партия переходит в миттельшпиль, где главная цель игры состоит в том, чтобы объявить мат противнику или, добившись решающего перевеса, принудить его к сдаче. Однако далеко не в каждой партии удастся дать мат неприятельскому королю в середине игры при наличии многих фигур. Нередко в результате разменов на доске остается мало фигур, и наступает стадия эндшпиля. В эндшпиле главной целью игры становится не мат — для этого, как правило, ни одна из сторон не располагает достаточными силами, а проведение пешек в ферзи. После этого заматовать противника не составляет труда.

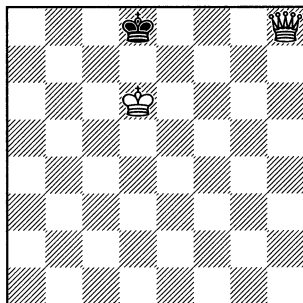
В этой главе мы познакомимся с некоторыми простейшими эндшпилями. Начинающему следует прежде всего научиться разыгрывать такие оконча-

ния, где сильнейшая сторона располагает большим *материальным преимуществом*, а у другой стороны имеется лишь одинокий король.

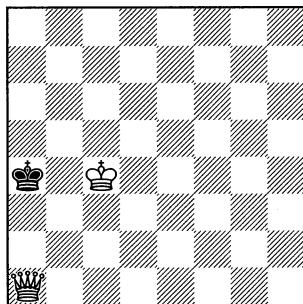
## МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ МАТ ФЕРЗЕМ

Мат достигается только на краю доски, куда одинокий король оттесняется согласованными действиями короля и ферзя сильнейшей стороны. Вот две типовые позиции на эту тему.

*Диаграмма 42*



*Диаграмма 43*





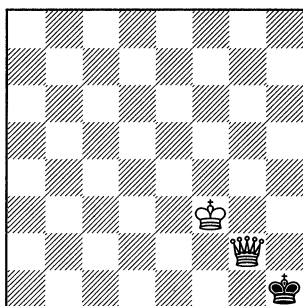
В обоих случаях короли находятся друг против друга через поле по вертикали или горизонтали.

Такое противостояние королей называется *оппозицией*. В одном случае (диагр. 42) это *вертикальная*, в другой (диагр. 43) — *горизонтальная* оппозиция. В оппозиции белый король находится в наиболее выгодном положении, отнимая у черного короля три поля.

При вертикальной или горизонтальной оппозиции можно создать не менее шести различных матовых позиций (на диагр. 42 ферзь может стоять также на полях a8, b8, f8, g8, d7, а на диагр. 43 — на полях a2, a6, a8, b4).

Можно также дать мат ферзем, используя *диагональную оппозицию*.

Диаграмма 44

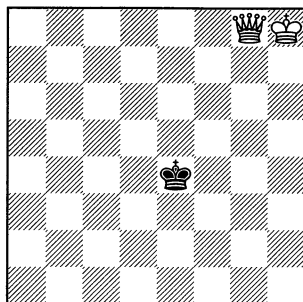


В этом случае, однако, белый король отнимает у неприятельского короля лишь одно поле, и, чтобы дать мат, надо обязательно загнать черного короля в угол.

Из любого положения мат ферзем достигается не более чем в девять ходов. В подобных концах

следует избегать лишних шахов — чаще всего это бесполезная потеря времени — и внимательно следить за тем, чтобы не дать случайно пат.

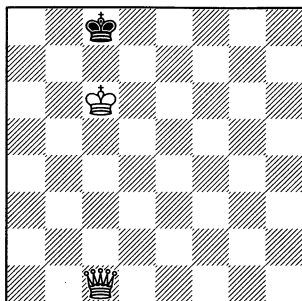
*Диаграмма 45*



1. ♔h8-g7 (приближаясь к королю черных, чтобы быстрее вытеснить его из центра) 1...♔e4-d4 (черные стремятся возможно дольше оставаться королем в центре, где мат невозможен) 2. ♔g7-f6 ♔d4-e4 3. ♚g8-d8 (отнимая у короля противника половину доски) 3...♔e4-f4 4. ♚d8-d3 ♔f4-g4 5. ♚d3-e3 ♔g4-h4. Цель достигнута — король черных оттеснен на край доски. Заметьте, что этого удалось достичь без единого шаха. 6. ♔f6-f5 (но не 6. ♚e3-f3? с патом!) 6...♔h4-h5 7. ♚e3-h3 (g5)#.

Черные могли бы играть здесь и иначе, но с помощью тех же приемов белые во всех случаях легко оттесняют короля противника на край доски.

*Диаграмма 46*

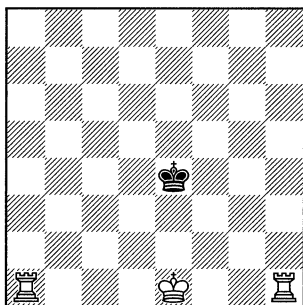


Задание (диагр. 46). Белые начинают и дают мат в 2 хода.

### **МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ**

В окончании король и ферзь против короля мат достигался лишь с помощью короля сильнейшей стороны. Здесь же две ладьи без помощи короля оттесняют неприятельского короля и матуют его на краю доски.

*Диаграмма 47*



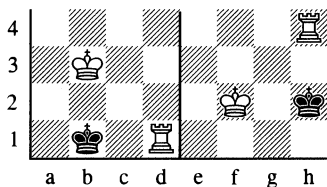
1. ♖h1-h3 (у черного короля отрезается 3-я горизонталь) 1...♔e4-f4 2. ♖a1-a4+ ♔f4-g5 3. ♖h3-h4 ♔g5-f5 (или 3...♔g6 4. ♖a5!) 4. ♖h4-h5+ ♔f5-g6 5. ♖a4-a5 ♔g6-f6 6. ♖a5-a6+ ♔f6-g7 7. ♖h5-h6 ♔g7-f7 8. ♖a6-a7+ ♔f7-g8 9. ♖h6-h7 ♔g8-f8 10. ♖h7-h8#.

Этот путь наиболее простой и запоминающийся. Однако можно заматовать быстрее, оттесняя черного короля в другом направлении и подключая белого короля: 1. ♖h1-h5 ♔e4-f4 2. ♖a1-a4+ ♔f4-g3 3. ♔e1-e2! ♔g3-g2 4. ♖a4-g4#.

## МАТ ЛАДЬЕЙ

Мат ладьей также ставится только на краю доски.

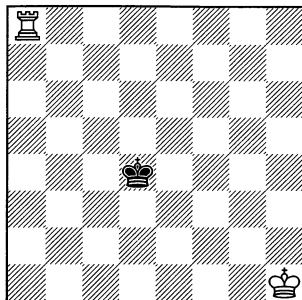
Диаграмма 48



Способы оттеснения одинокого короля на край доски те же, что и при матовании ферзем, но, поскольку ладья слабее ферзя и король может нападать на нее по диагонали, для достижения мата требуется больше времени. Однако из любого положения мат ладьей можно дать не более чем в шестнадцать ходов. Рассмотрим типовой пример (*диагр. 49*).

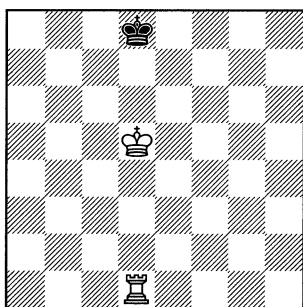
1. ♖a8-e8 (отрезая половину доски) 1...♔d4-d5 2. ♔h1-g2 ♔d5-d4 3. ♔g2-f3 ♔d4-d5 4. ♔f3-e3 (вытесняя короля из центра) 4...♔d5-c4 5. ♖e8-e5 (еще более ограничивая короля черных) 5...♔c4-c3 6. ♖e5-c5+! (ког-

Диаграмма 49



да короли находятся в оппозиции, подобный шах ладьей сбоку особенно эффективен: черный король теперь отбрасывается еще дальше к краю доски) 6... ♔c3-b4 7. ♔e3-d4 ♔b4-b3 8. ♖c5-c4 ♔b3-b2 9. ♖c4-c3 ♔b2-b1 10. ♔d4-d3 (подводя короля еще ближе, чтобы создать матовую позицию) 10... ♔b1-b2 11. ♔d3-d2 ♔b2-b1 12. ♖c3-b3+ ♔b1-a1 13. ♔d2-c2 ♔a1-a2 14. ♖b3-h3! (выжидательный ход. Черные в цугцванге) 14... ♔a2-a1 15. ♖h3-a3#.

Диаграмма 50

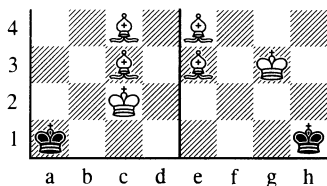


Задание. Белые начинают и дают мат в 3 хода.

## МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

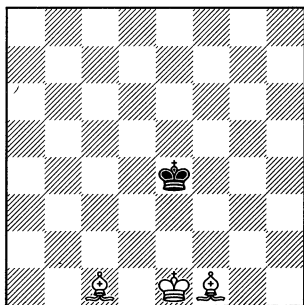
Чтобы дать мат двумя слонами, надо оттеснить короля в угол.

*Диаграмма 51*



Оттеснение короля в угол достигается совместными действиями белого короля и слонов, которые, располагаясь на смежных диагоналях, создают непреодолимый для черного короля барьер.

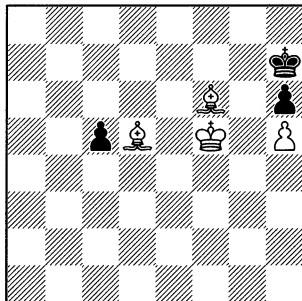
*Диаграмма 52*



1. ♔e1-f2 ♔e4-d4 2. ♚c1-d2 ♔d4-e4 3. ♚d2-e3  
 ♔e4-d5 4. ♔f2-f3 ♔d5-e5 5. ♚f1-d3 ♔e5-d5 6. ♔f3-f4  
 ♔d5-e6 7. ♚d3-e4 ♔e6-d6 8. ♔f4-f5 ♔d6-e7 9.  
 ♚e3-f4 ♔e7-d7 10. ♔f5-f6 ♔d7-e8 11. ♚e4-f5 ♔e8-d8  
 12. ♚f5-e6 (черный король оказался на послед-

ней линии. Теперь его следует оттеснить в угол. Нельзя, однако, играть 12. ♔f7? из-за пата.) 12... ♕d8-e8 13. ♖f4-c7! ♕e8-f8 14. ♖e6-d7 ♔f8-g8 15. ♔f6-g6 (нельзя выпускать короля с последней линии) 15... ♔g8-f8 16. ♖c7-d6+ ♔f8-g8 17. ♖d7-e6+ ♔g8-h8 18. ♖d6-e5#.

*Диаграмма 53*



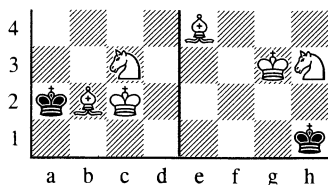
Задание. Белые начинают и дают мат в 3 хода.

## МАТ СЛОНОМ И КОНЕМ

Мат слоном и конем достигается только в тех углах доски, которые доступны слону.

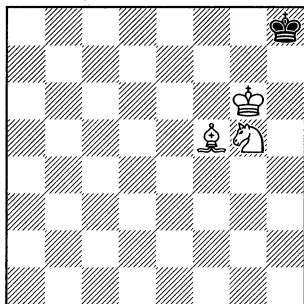
Это окончание значительно сложнее всех предыдущих. Оно заставляет вспомнить о правиле 50 ходов (см. стр. 37). Задача сделать мат слоном и конем не более чем за 50 ходов выполнима лишь при весьма точной игре. В теории окончаний говорится, что из самого невыгодного начального расположения фигур этот мат достигается не позже 36-го хода.

Диаграмма 54



Поскольку это окончание случается на практике редко, рассмотрим только один пример, где король оттеснен, но находится в углу противоположного цвета. Задача белых — перегнать черного короля на угловое поле цвета слона (a8).

Диаграмма 55



1. ♘g5-f7+ ♔h8-g8 2. ♔g6-f6 ♔g8-f8 3. ♙f5-h7 ♙f8-e8 4. ♘f7-e5! ♔e8-f8 (король стремится держаться подальше от поля a8. На 4...♙d8 следует 5. ♙e6 ♙c7 6. ♘d7! ♔c6 7. ♙d3! ♔c7 8. ♙e4 и т. д.) 5. ♘e5-d7+ ♔f8-e8 6. ♙f6-e6 ♔e8-d8 7. ♙e6-d6 ♔d8-e8 8. ♙h7-g6+ ♔e8-d8 9. ♘d7-c5 ♔d8-c8 10. ♙g6-f7 (выжидательный ход) 10...♔c8-d8 11. ♘c5-b7+ ♔d8-c8 12. ♙d6-c6 ♔c8-b8 13. ♙f7-e6 ♔b8-a7



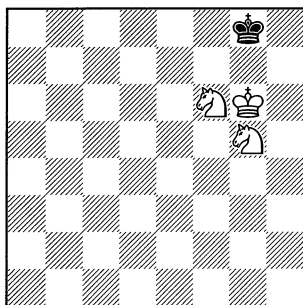
14. ♘b7-c5 ♔a7-a8 15. ♔c6-b6 ♔a8-b8 16. ♘c5-a6+  
 ♔b8-a8 17. ♙e6-d5#.

## О МАТЕ ДВУМЯ КОНЯМИ

Этот мат при правильной защите невозможен.

Белые добились максимума, оттеснив короля не только на край доски, но и почти в угол.

*Диаграмма 56*

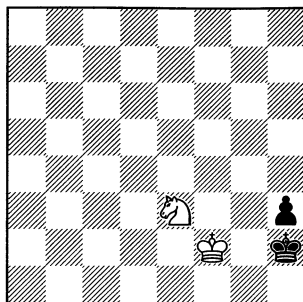


Если сейчас 1... ♔g8-h8??, то белые дают мат — 2. ♘g5-f7#. Однако после правильного ответа 1... ♘g8-f8! король вырывается на свободу, не оставляя белым никаких надежд на выигрыш.

## КОРОЛЬ И СЛОН (КОНЬ) ПРОТИВ КОРОЛЯ

Король и легкая фигура не могут дать мат одинокому королю. В таких окончаниях продолжение игры бессмысленно, партия признается ничьей.

Диаграмма 57



Как исключение можно привести любопытное окончание, где одинокий конь дает мат черному королю. Дело в том, что возле черного короля есть еще пешка и она препятствует уходу собственного короля из западни.

Белые выигрывают, продолжая 1. ♞e3-g4+ ♚h2-h1 2. ♚f2-f1! h3-h2 3. ♞g4-f2#.

## КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

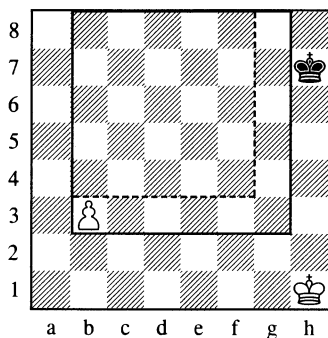
Выигрыш пешки отнюдь не обеспечивает победы в миттельшпиле. Иначе обстоит дело в эндшпиле, где лишняя пешка является важным преимуществом. Зачастую течение борьбы принимает следующий характер: шахматист, которому удалось выиграть пешку, постепенно добивается размена всех фигур и переводит игру в *пешечный эндшпиль* (окончание, в котором с обеих сторон имеются только пешки), где обычно перевес в одну пешку достаточен для выигрыша. При этом нередко игра сводится к окончанию король и пешка против короля.

1. Неприятельский король удален, и пешка сама проходит в ферзи.

Для определения того, сможет ли черный король догнать пешку, нет необходимости рассчитывать ходы. Существует так называемое *правило квадрата*. Король задерживает пешку, если находится внутри квадрата, сторона которого равна пути пешки от поля, на котором она находится (b3), до поля превращения пешки в фигуру (b8).

На диагр. 58 сплошными линиями показан квадрат пешки b3 (во время игры его легко представить мысленно). Если в нашем примере ход черных, то, играя 1...♔h7-g6 (а также 1...♔g7 или 1...♔g8), они вступают в квадрат и легко задерживают пешку.

Диаграмма 58



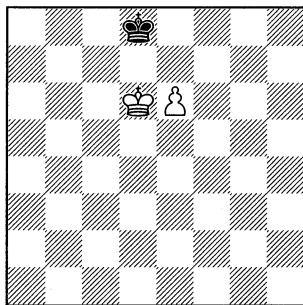
При ходе белых после 1. b3-b4 получается новый квадрат, показанный пунктиром. Черный король уже не успевает ответным ходом вступить в этот квадрат и, следовательно, не догоняет пешку. Следует обратить внимание на то, что пешка со своего первоначального поля может сразу пойти на два

поля. Это нужно учитывать при применении правила квадрата.

2. Неприятельский король достаточно близок, и пешка самостоятельно пройти не может.

Для исхода подобных окончаний большое значение имеет оппозиция королей.

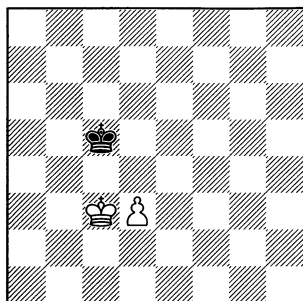
*Диаграмма 59*



В положении на диагр. 59 результат партии зависит от очереди хода. Если ход черных, то они вынуждены покинуть оппозицию — 1...♔d8-e8, и после 2. e6-e7 ♕e8-f7 3. ♔d6-d7 белые проводят пешку в ферзи и выигрывают. Если же ход белых, то они должны отступить королем, теряя оппозицию, или играть 1. e6-e7+ ♕d8-e8 2. ♔d6-e6 — пат. Таким образом, при ходе белых — ничья, при ходе черных — белые выигрывают. Данная позиция является типичным примером, когда любой стороне невыгодно делать ход, т. е. взаимного цугцванга.

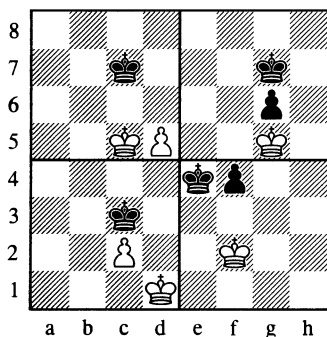
Рассмотрим теперь случай, когда пешка находится дальше от 8-й горизонтали (диагр. 60).

Диаграмма 60



В этом положении черные добиваются ничьей, все время занимая оппозицию: 1. d3-d4+ ♔c5-d5 2. ♔c3-d3 ♔d5-d6! (на этот ход необходимо обратить внимание. Черные отступают так, чтобы суметь занять королем оппозицию, куда бы ни пошел белый король) 3. ♔d3-e4 ♔d6-e6! 4. d4-d5+ ♔e6-d6! 5. ♔e4-d4 ♔d6-d7! 6. ♔d4-c5 ♔d7-c7! 7. d5-d6+ ♔c7-d7 8. ♔c5-d5 ♔d7-d8! 9. ♔d5-e6 ♔d8-e8! 10. d6-d7+ ♔e8-d8. Ничья.

Диаграмма 61



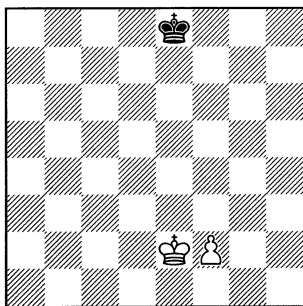
Применяя ту же тактику, легко добивается ничьей слабейшая сторона и в позициях на диаграмме выше, независимо от того, чей ход.

Можно сделать следующий вывод: если король сильнейшей стороны находится позади пешки или рядом с ней, а король слабейшей стороны перед пешкой, не пропуская короля противника, партия заканчивается ничьей.

### 3. Король впереди пешки.

Если король сильнейшей стороны может пройти вперед так, чтобы вести пешку за собой, то выиграш, как правило, достигается легко.

*Диаграмма 62*



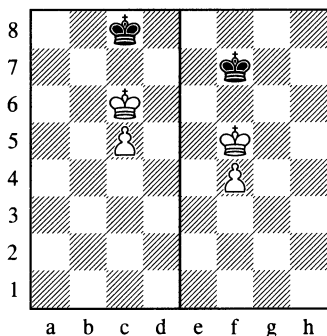
Белые выигрывают, продвигая вперед короля: 1. ♔e2-e3! (но не 1. f4? ♔f7 2. ♔e3 ♔f6 3. ♔e4 ♔e6 с ничьей) 1...♔e8-e7 2. ♔e3-e4 ♔e7-e6 3. ♔e4-f4 ♔e6-f6 4. f2-f3! (этот важный запасной ход, имеющийся в распоряжении у белых, заставляет черных покинуть оппозицию) 4...♔f6-g6 5. ♔f4-e5 ♔g6-f7 6. ♔e5-f5 (опять-таки не f3-f4? из-за 6...♔e7! 7. ♔f5 ♔f7) 6...♔f7-e7 7. ♔f5-g6! ♔e7-f8 (или 7...♔e6 8. f4

♔e7 9. f5 ♔f8 10. ♔f6! ♔g8 11. ♔e7, и белые выигрывают) 8. ♔g6-f6 ♔f8-g8 9. f3-f4 ♔g8-f8 10. f4-f5 ♔f8-e8 11. ♔f6-g7 ♔e8-e7 12. f5-f6+, и белые проводят пешку в ферзи.

В позиции, приведенной на диагр. 63 слева, белый король стоит перед пешкой на шестой горизонтали. Белые выигрывают независимо от того, чей ход. Если ход черных, то они (черные) вынуждены уступить оппозицию. Например, 1...♔c8-d8 2. ♔c6-b7, и белые выигрывают.

При ходе белых игра складывается следующим образом: 1. ♔c6-d6 ♔c8-d8 2. c5-c6 ♔d8-c8 3. c6-c7 ♔c8-b7 4. ♔d6-d7, и следующим ходом белые ставят ферзя.

*Диаграмма 63*

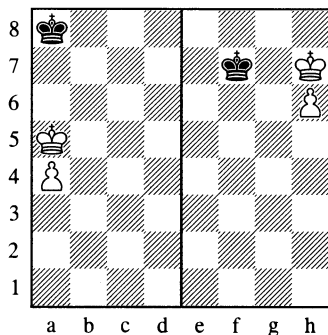


В позиции справа результат партии зависит от того, чья очередь хода. При своем ходе черные должны отступить, теряя оппозицию: 1...♔f7-g7 2. ♔f5-e6 ♔g7-f8 3. ♔e6-f6!, и белые выигрывают. При ходе белых — ничья: 1. ♔f5-e5 ♔f7-e7 2. f4-f5 ♔e7-f7 и т. д.

Все сказанное относится к пешкам, находящимся на любой вертикали, кроме крайних. При ладейной

пешке королю слабейшей стороны достаточно попасть на угловое поле, чтобы добиться ничьей. Легко убедиться, что вытеснить короля из углового поля сильнейшей стороне не удастся, а продвижение ладейной пешки до седьмой горизонтали приводит лишь к пату.

*Диаграмма 64*



В обеих позициях, приведенных на диаграмме, — ничья. При продвижении пешки получается пат. Например, в позиции слева после 1. ♔a5-a6 ♔a8-b8 2. ♔a6-b6 ♔b8-a8 3. a4-a5 ♔a8-b8 4. a5-a6 ♔b8-a8 5. a6-a7 — пат. В позиции справа после 1. ♔h7-h8 ♔f7-f8 черные не выпускают белого короля, повторяя ходы, а при движении пешки на h7 получается пат.

## ВЫВОДЫ

Выигрыш достигается в следующих случаях: а) неприятельский король удален, и пешка сама проходит в ферзи (диагр. 58); б) король сильнейшей стороны занимает поле на шестой горизонтали перед пешкой (диагр. 63, слева); в) король сильнейшей стороны при ходе противника находится перед пешкой, занимая оппозицию (диагр. 63, справа).

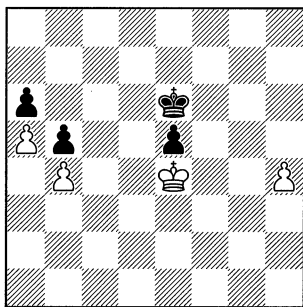


Ничья получается в следующих случаях: а) при ладейной пешке, если король слабейшей стороны попадает на угловое поле или запирает короля сильнейшей стороны в углу (диагр. 64); б) король слабейшей стороны находится перед пешкой, не пропуская короля противника (диагр. 61); в) король сильнейшей стороны при ходе белых находится перед пешкой, но оппозиция сохраняется за противником и запасного хода пешкой нет (диагр. 63, справа).

## ОТДАЛЕННАЯ ПРОХОДНАЯ ПЕШКА

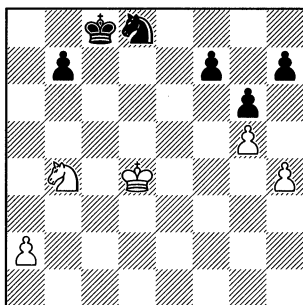
На диагр. 65 на пути пешек е5 и h4 нет неприятельских пешек, которые могли бы помешать их продвижению. Такие пешки (здесь е5 и h4) называются *проходными пешками*. Хотя на доске материальное равенство и обе стороны имеют по проходной пешке, позиция черных проиграна, так как белые имеют *отдаленную проходную пешку* h4. Так называют проходную пешку, расположенную дальше от основной массы пешек (здесь — от пешек ферзевого фланга). В партии было

Диаграмма 65



1. h4-h5 ♔e6-f6 2. h5-h6 ♔f6-g6 (иначе пешка пройдет в ферзи) 3. ♔e4:e5 ♔g6:h6 4. ♔e5-d5 ♔h6-g5 5. ♔d5-c5 ♔g5-f5 6. ♔c5-b6 ♔f5-e5 7. ♔b6:a6 ♔e5-d6 8. ♔a6-b7, и белые выиграли, проведя пешку «а» в ферзи. Итак, отдаленная проходная пешка отвлекла на себя короля черных, и, воспользовавшись этим, белый король разгромил противника на другом фланге. По такому стандартному плану было выиграно бесчисленное множество окончаний.

*Диаграмма 66*



Задание (диагр. 66). Стремясь перевести игру в пешечный эндшпиль с лишней пешкой, черные сыграли 1...♞d8-c6+. Какого вы мнения об этом ходе?

## ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

В примерах на диагр. 65, 66 белые добиваются победы благодаря своей отдаленной проходной пешке. Последняя является, таким образом, весьма серьезным преимуществом, позволяющим одер-

жать победу в эндшпиле при материальном равенстве (диагр. 65) и даже перевесе в силах у противника (диагр. 66). Здесь мы сталкиваемся с еще одним родом преимущества — позиционным преимуществом. *Позиционным преимуществом* называется лучшее расположение фигур и пешек.

С проявлениями позиционного преимущества мы уже встречались. Так, в позиции на диагр. 41 именно лучшее положение фигур и пешек позволяет белым выиграть, несмотря на огромное материальное преимущество у черных. Характерным примером борьбы за позиционное преимущество является борьба за оппозицию (т. е. лучшую позицию своего короля) в эндшпиле король и пешка против короля.

Подобно материальному преимуществу, позиционное преимущество может быть различных степеней — небольшим, значительным, подавляющим и т. д. Это очень важный фактор в борьбе, изучению которого в дальнейшем будет уделено много внимания.

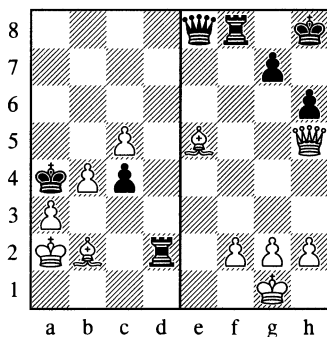
### III. НЕКОТОРЫЕ ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

#### СВЯЗКА

Связка является одним из самых действенных приемов ограничения подвижности фигур.

На диагр. 67 слева после 1...c4-c3 черные выигрывают слона, а с ним и партию. Невозможно 2. ♖:c3, так как слон прикрывает короля белых от нападения черной ладьи. На диагр. 67 справа белые дают мат в два хода: 1. ♔h5:h6+ ♕h8-g8 2. ♔h6:g7#. Пешка g7 не может взять белого ферзя, так как она прикрывает черного короля от нападения слона.

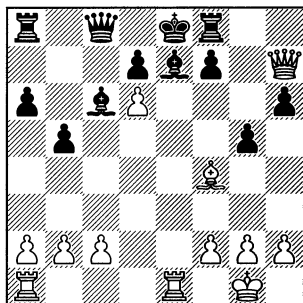
*Диаграмма 67*



В обоих случаях выигрыш достигается благодаря связке. *Связкой* называется нападение любой фигуры, кроме коня, на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную, фигуру. В

наших примерах *связывающими* фигурами были ладья и слон, а *связанными* — слон на b2 и пешка на g7. Если связанная пешка или фигура прикрывает короля, она становится почти полностью неподвижной (может двигаться только по линии нападения). Такая связка называется *полной*.

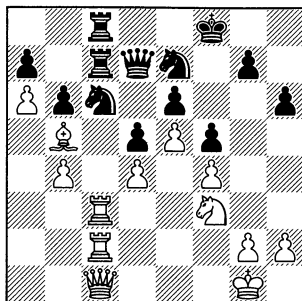
Диаграмма 68



У черных — лишний слон и очередь хода, однако положение их совершенно безнадежно из-за связки по вертикали «е». От грозящего 2. de с последующей потерей ладьи и матом удовлетворительной защиты не видно.

Обратите внимание, какое мощное воздействие на позицию черных оказывает белая ладья, стоящая на e1. Это стало возможным благодаря тому, что по вертикали «е» нет пешек. Вертикаль, свободная от пешек, называется *открытой линией*. Белая ладья владеет открытой линией. Тот, кто владеет открытой линией, имеет важное позиционное преимущество.

Диаграмма 69



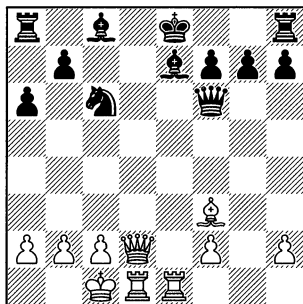
В положении на диагр. 69, взятом из партии Алехин — Нимцович (Сан-Ремо, 1930) черный конь на с6 связан дважды: по линии «с» (прикрывает ладью на с7 от удара строенных тяжелых фигур белых) и по диагонали а4-е8 (прикрывает ферзя). Последовало 1. ♖b5-a4! (угрожая нанести смертельный удар пешкой по связанной фигуре — типичный маневр при связке, знакомый нам уже по диагр. 67) 1...b6-b5 (чтобы успеть защитить ладьи, поставив короля на d8) 2. ♖a4:b5 ♔f8-e8 3. ♖b5-a4 ♔e8-d8 4. h2-h4!! Черные сдались. «После нескольких не имеющих значения ходов пешками черные вынуждены отвести ферзя на е8, и тогда ход b4-b5 выигрывает фигуру» (Алехин).

Если за связанной фигурой (пешкой) находится не король, а какая-нибудь другая фигура, такая связка считается *неполной*. При неполной связке иногда становится возможным освободиться от нее или «развязаться» с помощью шаха или жертвы. Например, после ходов 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 (это начало называется *ферзевым гамбитом*) 2...e7-e6 3. ♘b1-c3

♘g8-f6 4. ♖c1-g5 ♘b8-d7 5. c4:d5 e6:d5 нельзя брать пешку d5, полагаясь на связку. На 6. ♘c3:d5? следует 6...♘f6:d5! 7. ♖g5:d8 ♖f8-b4+ 8. ♔d1-d2 ♖b4:d2+ 9. ♔e1:d2 ♔e8:d8, и у черных лишняя фигура.

Задание (диагр. 70). В этой позиции последовало 1. ♖f3:c6+ ♔e8-f8. Объясните: а) почему черные не взяли слона? б) как белые выигрывают при ходе в тексте?

Диаграмма 70

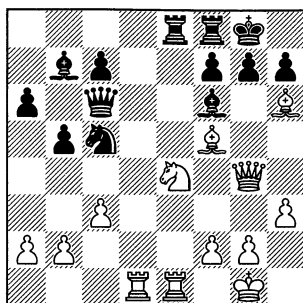


## ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ

*Открытым нападением* называется ход фигуры (пешки), при котором открывается удар другой фигуры (как бы стоящей в засаде за первой). С этим приемом мы уже встречались в примере на диагр. 14. После хода конем 2. ♘:d6 черный слон оказался под открывшимся нападением белой ладьи.

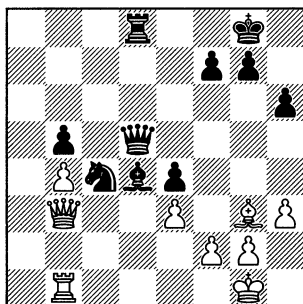
Если отходящая фигура или пешка также совершает нападение, то открытое нападение принимает форму двойного удара.

Диаграмма 71



На диагр. 71 положение из партии Васюков — Холмов (Москва, 1965). 1.  $\text{C}4:\text{c5}!$  (вынуждая черного ферзя занять поле, где он лишен защиты) 1...  $\text{Q}6:\text{c5}$  2.  $\text{B}6:\text{g7}!!$   $\text{B}6:\text{g7}$  3.  $\text{Q}4-\text{h5}$   $\text{h7}-\text{h6}$  (защищаясь от мата на h7) 4.  $\text{B}5-\text{h7}+!$  (отходя с шахом, слон открывает белого ферзя, наносящего удар по горизонтали) 4...  $\text{K}8:\text{h7}$  5.  $\text{Q}5:\text{c5}$ , и белые выиграли.

Диаграмма 72

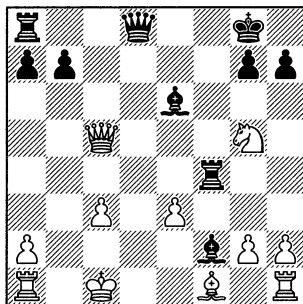


Это случилось в 21-й партии матча на первенство мира Капабланка — Алехин (Буэнос-Айрес,



1927). Белые пошли 1. ♖b1-d1, рассчитывая следующим ходом отыграть связанную фигуру, но после 1...♘c4:e3! им пришлось сдаться. Под боем ферзь и ладьи, а в случае 2. ♕:d5 ♖:d5 3. fe решает еще одно открытое нападение – 3...♙:e3+ с выигрышем ладьи.

*Диаграмма 73*

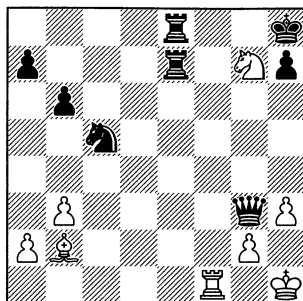


Задание. Ход черных. Каким образом они при помощи жертвы ферзя и открытого нападения добиваются материального преимущества?

## ОТКРЫТЫЙ ШАХ

*Открытый (вскрытый) шах*, представляет собой частный случай открытого нападения: фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король. Открытый шах очень опасен, так как отходящая фигура, будучи неуязвимой, может взять любую фигуру или пешку противника, оказавшуюся на ее пути, напасть на какую-нибудь сильную фигуру и т. д.

## Диаграмма 74



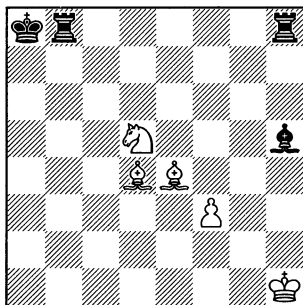
У черных лишние ферзь и качество, но, искусно используя открытый шах, победы добиваются белые: 1.  $\text{Ng7:e8+!}$  (но не 1.  $\text{Nf5+?}$   $\text{Ke5!}$ , и черные выигрывают) 1...  $\text{Kh8-g8}$  2.  $\text{Ne8-f6+}$  (вынуждая черного короля пойти под еще один открытый шах) 2...  $\text{Kg8-h8}$  3.  $\text{Nf6-g4+!}$   $\text{Kg3-e5}$  (но не 3...  $\text{Kg8}$  4.  $\text{Nh6\#}$  или 3...  $\text{Rg7?}$  4.  $\text{Rf8\#}$ , пользуясь связкой ладьи) 4.  $\text{Bb2:e5+}$   $\text{Re7:e5}$  5.  $\text{Ng4:e5}$  с выигрышем у белых.

Немало партий было проиграно из-за открытого шаха после ходов 1.  $\text{e2-e4}$   $\text{e7-e5}$  2.  $\text{Ng1-f3}$   $\text{Ng8-f6}$  (это начало называется *русской партией*) 3.  $\text{Nf3:e5}$   $\text{Nf6:e4?}$  (естественный, но ошибочный ход. Лучше 3...  $\text{d6!}$  4.  $\text{Nf3}$   $\text{N:e4}$  5.  $\text{Ke2}$   $\text{Ke7}$  6.  $\text{d3}$   $\text{Nf6}$ ) 4.  $\text{Kd1-e2!}$   $\text{Ne4-f6??}$  (меньшим злом было 4...  $\text{Ke7}$  5.  $\text{K:e4}$   $\text{d6}$  6.  $\text{d4}$ , и черные теряли лишь пешку) 5.  $\text{Ne5-c6+!}$  — открытый шах! Черные теряют ферзя.

## ДВОЙНОЙ ШАХ

Разновидностью открытого шаха является *двойной шах*. При нем шах объявляют одновременно как фигура, находящаяся в засаде, так и фигура, делающая ход. Естественно, что двойной шах является еще более сильным оружием. От двойного шаха нельзя закрыться. Король должен отступить. Если отступления нет, как это показано в следующем примере, то король получает мат.

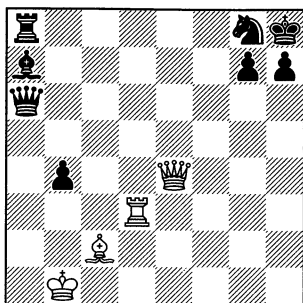
Диаграмма 75



При своем ходе белые с помощью двойного шаха дают мат: 1.  $\text{N}d5-c7\#$ ! (но не 1.  $\text{N}b6++?$  из-за 1...  $\text{K}a7$ ). При ходе черных они могут объявить двойной шах с выгодой для себя: 1...  $\text{B}h5:f3++$  2.  $\text{K}h1-g1$   $\text{B}f3:e4$ ! и т. д.

Обратите внимание на то, что, хотя при ходе черных 1...  $\text{B}f3++$  обе фигуры черных оказались под ударом, белые не могут взять ни одной из них и вынуждены отойти королем.

Диаграмма 76



Задание. Найдите лучшее продолжение: а) при ходе белых, б) при ходе черных.

## ВАРИАНТ. КОМБИНАЦИЯ

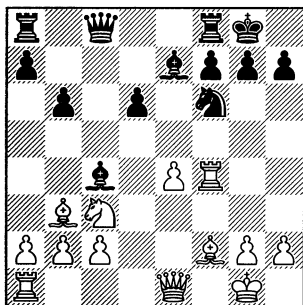
В шахматной литературе часто употребляется термин *вариант*, под которым понимается серия логически связанных между собой ходов. С вариантами мы уже неоднократно встречались при рассмотрении приведенных выше примеров.

Шахматисты также часто употребляют слова «форсировать», «форсированный», говоря о «форсированном выигрыше», «форсированном варианте» и т. п. «Форсировать» означает в этих случаях «вынудить». Например, на диагр. 36 белые вынудили черных принять все жертвы и форсировали пат, на диагр. 38 белые форсировали ничью вечным шахом, а на диагр. 41 был достигнут форсированный выигрыш с помощью тонких маневров слоном. *Форсированным вариантом* называется цепь вынужденных ходов. Когда разыгрывается

форсированный вариант, ни белые, ни черные ни в какой момент не могут от него уклониться, т. е. сыграть иначе, под угрозой поражения или явного ухудшения своей позиции.

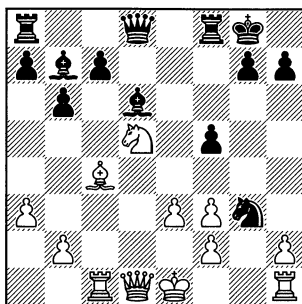
Среди форсированных вариантов особое место занимают комбинации. *Комбинация* — это форсированный вариант с жертвой, при помощи которого сторона, начавшая комбинацию, добивается выгодной для себя цели. Целью комбинации может быть достижение мата, ничьей, выигрыш материала, улучшение позиции и т. п. В ряде примеров, приведенных в этой главе, были осуществлены различного рода комбинации. В одних случаях с их помощью достигался мат (диагр. 70, 76), в других — выигрыш материала (диагр. 71-74). При осуществлении комбинаций применялись различные тактические приемы ведения борьбы: связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах. Постарайтесь, используя эти приемы, найти комбинации в следующих заданиях (везде, кроме диагр. 80, ход белых).

*Диаграмма 77*



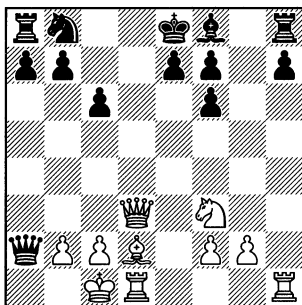
Применив открытое нападение и двойной удар, белые выигрывают фигуру.

*Диаграмма 78*



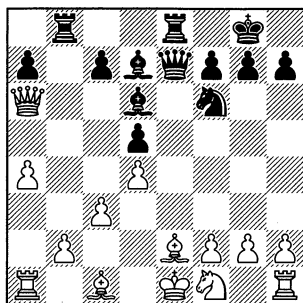
Используя двойной шах, белые дают мат с помощью ладьи h1.

*Диаграмма 79*



Белые жертвуют ферзя, дают двойной шах и мат.

*Диаграмма 80*



Используя связку по открытой линии «е», черные наносят решающий двойной удар на ферзевом фланге.

## IV. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ

В начале партии обе стороны стремятся к наилучшей мобилизации сил для предстоящей борьбы. Чтобы успешно справиться с этой задачей и обеспечить гармоничное взаимодействие фигур и пешек, необходимо усвоить три основных принципа разыгрывания дебюта:

- 1) борьба за овладение центром;
- 2) быстрое *развитие* (мобилизация) сил;
- 3) создание удачного расположения пешек.

### ЦЕНТР

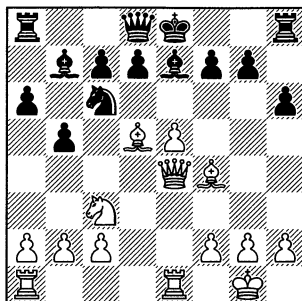
Значение центра определяется прежде всего тем, что, как уже говорилось, фигура, находящаяся в центре, держит под контролем максимальное число полей и проявляет свое действие равномерно по всем направлениям. Напротив, по мере удаления от центра сила фигур уменьшается. Находясь в центре, ферзь атакует 27 полей, в углу доски — 21, слон соответственно 13 и 7, конь — 8 и 2. Немаловажно и то обстоятельство, что из центра фигура может быть быстрее переброшена на любой из флангов.

Таким образом, центр — это своего рода командная высота, господствующая над полем боя (доской), и овладение центром имеет решающее значение для хода дальнейшей борьбы.

Положение из партии Сокольский — Кобленц (Киев, 1944;). Белые господствуют в центре.



## Диаграмма 81



После 1. ♔e4-f5! (перевод ферзя на королевский фланг) черные сдались: на 1...0-0 последовало бы 2. ♗:h6. Принимать жертву нельзя: 2...gh 3. ♗e4, и мат неизбежен (не спасает 3...♖e8 4. ♔h7+ ♕f8 5. ♔h8#). В тоже время грозит 3. ♔g6! Плохо 1...♖f8 2. ♔h7 g5 3. ♗e4, и если, например, 3...♔c8, то после 4. ♗:c6 ♗:c6 5. ♗d6+! cd 6. ed получается уже знакомое нам по диагр. 68 безвыходное для черных положение.

Особое значение имеет захват центра пешками, или создание *пешечного центра*. Борьба за овладение центром происходит путем нападения на центральные поля фигур и пешек, и роль последних в этой борьбе особенно велика. Действительно, всякое поле, атакованное пешкой, закрыто для доступа на него всех неприятельских фигур. Таким образом, наиболее действенна атака центральных полей именно пешками. Поэтому в первую очередь практика дебюта выдвинула в качестве первых ходов для белых два хода: 1. d2-d4 или 1. e2-e4 (и в ответ на это 1...d7-d5 или 1...e7-e5 для черных). Следующая партия убедительно иллюстрирует силу пешечного центра.

1. e2-e4 e7-e5

2. ♖g1-f3 ...

Возможно 2. ♖c3 или 2. ♕c4, но ход в тексте сильнее: белые атакуют оплот противника в центре — пешку e5.

2. ... ♘b8-c6

Лучшая защита. Хорошо и 2... ♘f6, контратакуя пешку e4, можно также играть 2...d6. Однако грубой ошибкой является 2...♕d6? Этот ход (как и ♕d3 в аналогичных случаях за белых) надолго задерживает мобилизацию ферзевого фланга.

3. ♕f1-c4 ♕f8-c5

Это начало встречается еще в трудах итальянских авторов XVI-XVII вв. Отсюда его название — *итальянская партия*.

4. c2-c3 ...

Белые подготавливают ход d2-d4, чтобы захватить центр пешками «d» и «e».

4. ... ♘g8-f6

5. d2-d4 e5:d4

6. c3:d4 ♕c5-b6?

Серьезная ошибка. Правильно 6... ♕b4+, не давая белым времени для использования центра. Например, 7. ♕d2 ♕:d2+ 8. ♘b:d2 d5! (типичный прием борьбы с пешечным центром — разрушение его с помощью пешки) 9. ed ♘:d5, и вместо сильной пешечной пары d4, e4 у белых лишь изолированная пешка d4 (*изолированная пешка* — пешка, на смежных вертикалях с которой нет пешек того же цвета; изолированная пешка не может быть защищена другой пешкой).

7. d4-d5! ♘e6-e7

Плохо 7... ♘a5 8. ♕d3, и грозит 9. b4 с выигрышем коня.

8. e4-e5 ♘f6-e4

Черные угрожают 9...♘:f2 с одновременным падением на ферзя и ладью.

9. d5-d6! ...

Очень сильный ход, парализующий ферзевый фланг черных.

9 ... c7:d6

10. e5:d6 ♘e4:f2

11. ♔d1-b3 ♘f2:h1

Пешка d6 настолько стесняет черных, что и лишняя ладья не приносит им пользы.

12. ♕c4:f7+ ♔e8-f8

13. ♕c1-g5.

Черные сдались.

От 14. ♕:e7 с выигрышем ферзя защиты нет.

Из этой партии видно, что пешечный центр особенно опасен, когда он подвижен. Именно стремительное продвижение центральных пешек решило исход борьбы в пользу белых. Чтобы не допустить образования у противника *подвижного пешечного центра*, каждая из сторон стремится в первую очередь обеспечить устойчивое расположение своих пешек в центре, всячески укрепляет в дальнейшем свои пешечные позиции в центре, не упуская любой возможности ослабить и ликвидировать неприятельские центральные пешки.

## БЫСТРЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СИЛ

Начиная игру, всемерно стремитесь быстрее ввести в бой фигуры, не делая повторных ходов одной и той же фигурой.

Вот примерная схема развития (при условии, что

партнер не препятствует этому плану): 1. Продвинуть центральные пешки, открывая выход фигурам. 2. Развить легкие фигуры. 3. Сделать рокировку. 4. Вывести тяжелые фигуры — ладьи и ферзя.

Естественно, что партнер, сумевший быстрее мобилизовать свои силы, сможет первым перейти в наступление, провести удачную комбинацию, добиться успеха. Наоборот, пренебрежение к развитию, увлечение ходами крайних пешек (a2-a3, h7-h6), погоня за материальными приобретениями в ущерб развитию могут привести к быстрой катастрофе.

Следующая партия весьма поучительна.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | d2-d4 | e5:d4 |

Правильный ход, хотя тем самым черные соглашаются на устранение своей центральной пешки. Они рассчитывают, что после 3. ♔:d4 белый ферзь окажется преждевременно выведенным. Черные сыграют 3...♘c6, ферзь вынужден будет отступить, и черные, таким образом, выиграют *темп* для дальнейшего развития. (Темп — это единица времени в шахматах, равная одному ходу. В данном случае, играя 3...♘c6, черные *выигрывают темп*, так как делают полезный для себя ход, заставляя белых *потерять темп* на лишний ход ферзем.)

Кроме того, черным невыгодно защищать пешку e5, играя, скажем, 2...d6, так как после 3. de de 4. ♔:d8+ ♔:d8 они лишаются рокировки. Совсем плохо 2...f6? 3. de fe 4. ♔h5+ g6 5. ♔:e5+ с потерей ладьи.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 3. | c2-c3! | ... |
|----|--------|-----|

Неожиданный ответ. Белые жертвуют пешку, чтобы захватить центр.

3. ... d4:c3

Лучше 3...d5, продолжая борьбу за центр. После 4. ed ♘f6 5. ♖b5+ ♙d7 6. ♖c4 dc 7. ♘:c3 ♖d6 игра равна.

4. ♖f1-c4 c3:b2

5. ♖c1:b2 ...

Это начало носит название *северный гамбит*. *Гамбитом* («гамбит» по-итальянски — подножка, подвох) называется начало, в котором белые жертвуют одну-две пешки, иногда даже фигуру, с целью захватить центр и опередить черных в развитии. В данном случае черные выиграли две пешки, но не развили еще ни одной фигуры, тогда как у белых оба слона занимают отличные позиции, нацелившись на королевский фланг, и вместе с пешкой e4 полностью контролируют центр.

5. ... ♖f8-b4+

Этот шах выглядит неплохим развивающим ходом, однако уход слона ослабляет королевский фланг черных, создавая почву для опасных угроз. К сложной борьбе ведет 5...d6. Можно было сразу упростить игру, возвратив обе пешки: 5...d5 6. ♖:d5 ♘f6 7. ♖:f7+ ♙:f7 8. ♚:d8 ♖b4+ 9. ♚d2 ♖:d2+ 10. ♘:d2 c5 с равной игрой.

6. ♘b1-d2 ...

Теперь черным угрожает 7. ♖:g7, а также 7. ♖:f7+ ♙:f7 8. ♚b3+ с последующим ♚:b4. Белые отыгрывают пешку, лишая черных рокировки.

6. ... ♚d8-g5?

Черным кажется, что они нашли удачный ход: грозит 7...♚:g2 с выигрышем третьей пешки или размен ферзей на d2. Последняя угроза особенно опасна для белых. Атакующая сторона обычно из-

бегают размена ферзей, так как без ферзя успешно провести атаку удастся сравнительно редко. Напротив, размен ферзей означает, как правило, важный успех защиты, тем более в данном случае, когда, имея две лишние пешки, черные заинтересованы в упрощениях и переходе в эндшпиль.

7. ♘g1-f3! ...

Не допуская размена ферзей и развивая еще одну фигуру.

7. ... ♔g5:g2

Еще одна лишняя пешка и еще один потерянный для развития темп.

8. ♖h1-g1 ♙b4:d2+

Первое впечатление таково, что черные добились успеха. На 9. ♔:d2 последует 9... ♔:f3, при 9. ♘:d2 теряется ладья g1, а после 9. ♙:d2 черные берут пешку f2 с шахом. Однако расчеты черных не оправдываются.

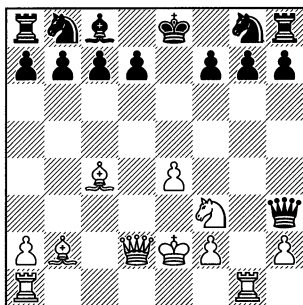
9. ♔e1-e2! ...

Преимущество в развитии у белых настолько велико, что они могут обойтись и без рокировки.

9. ... ♔g2-h3

10. ♔d1:d2 ...

*Диаграмма 82*



Белые развили все свои фигуры, кроме ладьи a1; у черных же выведен один ферзь, и тот неудачно. Иными словами, для белых дебют уже закончен, для черных он только начинается. Почему так получилось? В погоне за пешками черные плохо распорядились своим временем: из девяти ходов они четыре сделали пешкой, три хода — ферзем и два — одним и тем же слоном. Черные пренебрегли и центром, и развитием. Белые, напротив, тратили на развитие каждой фигуры всего по одному ходу.

В распоряжении белых есть ряд сильных угроз, и в первую очередь 11. ♕:g7 или 11. ♕:f7+. Позиция черных незащитима.

10. ... ♘g8-f6

11. ♕c4:f7+! ♔e8-d8

Слон неприкосновенен: 11...♔:f7 12. ♘g5+ с выигрышем ферзя. На 11...♔f8 следует 12. ♖g5 с неизбежной гибелью пешки g7 и быстрым матом.

12. ♖g1:g7 ♘f6:e4

Грозил 13. ♕:f6#.

13. ♖d2-g5+! ♘e4:g5

14. ♕b2-f6#.


Итак, белые одержали быструю победу в этой партии, потому что сумели выиграть время для развития фигур, тогда как черные допустили большие потери времени. *Преимущество во времени* является одним из видов позиционного преимущества. Выигрыш во времени позволяет опередить противника в развитии. Первым, кто по-настоящему понял значение времени в дебюте и сумел в своих партиях показать образцы использования преимущества в развитии, был замечательный американский шахматист Поль Морфи (1837-1884).

## Морфи

## Консультанты

Париж, 1858

1. e2-e4 e7-e5




2. g1-f3 d7-d6


Это начало носит название *защита Филидора* в честь Франсуа Филидора (1726-1795), сильнейшего шахматиста второй половины XVIII в.

3. d2-d4 c8-g4?


Правильно 3... f6 или 3... d7.


4. d4:e5 g4:f3

Иначе белые выигрывают пешку: 4...ed 5. :d8+ :d8 6. :e5.





5. d1:f3 d6:e5


Итак, черный слон сделал два хода и исчез с доски, а белые уже успели опередить противника в развитии.

6. f1-c4 ...

Грозит 7. :f7#.







6. ... g8-f6


Защищаясь от мата, черные не замечают другой угрозы, подготовленной последним ходом Морфи. Лучше 6... d7, хотя и в этом случае после 7. b3, 8. c3, 9. 0-0 и fd1 им предстояла нелегкая защита.

7. f3-b3 ...

Этот двойной удар (по f7 и b7) выигрывает пешку.

7. ... d8-e7

Относительно лучшее. Черные согласны отдать пешку, чтобы после 8. :b7 b4+ вынудить размен ферзей и тем самым избежать атаки. Плохо, конечно, 7... d7? 8. :b7 c6 9. b5 с выигрышем ферзя.

8. b1-c3! ...



В дебюте надо заниматься не «пешкоедством», а развитием!

8. ... c7-c6

Вместо развития приходится делать еще один ход пешкой, чтобы защитить пункт b7.

9. ♘c1-g5 ...

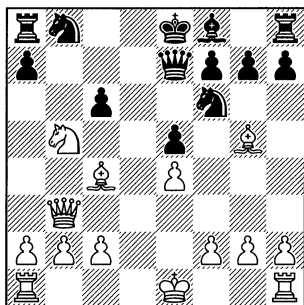
Этим ходом, связывающим коня f6, белые завершают развитие легких фигур.

9. ... b7-b5?

Рассчитывая, что после отхода слона можно будет сыграть ♘bd7 и постепенно развить фигуры. Лучше 9... ♔c7.

10. ♘c3:b5! ...

*Диаграмма 83*



Очень важный момент: Морфи жертвует коня, чтобы открыть линии, по которым его фигуры устремятся в атаку на короля. Это не случайная жертва, но проявление одной из закономерностей борьбы в шахматной партии: сторона, которой удалось быстро мобилизовать свои силы и опередить противника в развитии, должна стремиться к вскрытию линий: у нее уже все наготове, чтобы захватить их. Напротив,

тот, кто отстал в развитии, обязан избегать ходов, чреватых вскрытием линий: у него нет наготове сил для использования открытых линий, и они будут перехвачены фигурами противника.

10. ... c6:b5

11. ♖c4:b5+ ♘b8-d7

12. 0-0-0 ...

Грозит 13. ♕:d7+.

12. ... ♖a8-d8

Если 12... ♔b4, то 13. ♕:f6 gf (13... ♔:b3 14. ♕:d7#)  
14. ♕:d7+.

13. ♖d1:d7! ♖d8:d7

14. ♖h1-d1 ...

Белые пожертвовали качество, чтобы ликвидировать важного для защиты коня, и сразу же ввели в бой свежие силы — ладью h1. Черные настолько неудачно провели дебют, что теперь не могут использовать для защиты ни ладью h8, ни слона f8.

14. ... ♔e7-e6

И здесь на 14... ♔b4 решало 15. ♕:f6.

15. ♕b5:d7+ ♘f6:d7

16. ♔b3-b8+! ♘d7:b8

17. ♖d1-d8#!

Эта партия игралась в ложе оперного театра во время исполнения «Севильского цирюльника» Россини. Противниками Морфи были герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

## СОЗДАНИЕ УДАЧНОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ ПЕШЕК

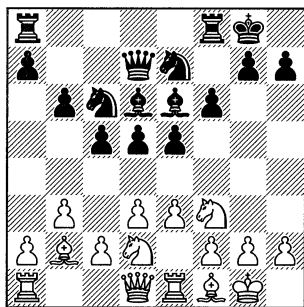
Пешка — самая слабая единица в шахматном войске, тем не менее именно пешкам отводит-

ся большая роль в шахматной борьбе. В слабости пешки одновременно кроется и ее сила. Если пешка атакует поле, то на это поле не может стать неприятельская фигура. Таким образом, именно пешки охраняют важные поля. Продвижением пешек легко оттеснить неприятельские фигуры. Сильный подвижный пешечный центр может, как уже было показано, сыграть большую роль в партии. Расположение пешек часто определяет положение всех фигур. Употребляют выражение «пешечный скелет» или «пешечная структура», понимая под этим расположение пешек в центре и поблизости от него. Именно характером создавшейся пешечной структуры часто определяются планы сторон в миттельшпиле.

Располагать пешки следует так, чтобы они были достаточно продвинуты (завоевано пространство для фигур), подвижны (не загорожены фигурами) и не ослаблены.

Отлично расположил Ботвинник, игравший черными, свои пешки и фигуры в партии с Лисицыным (1944).

*Диаграмма 84*



Черные пешки контролируют центральные поля. За ними отлично располагаются фигуры. Белые стеснены.

## ОШИБОЧНАЯ ИГРА В ДЕБЮТЕ

В этом разделе мы остановимся на некоторых ошибках в дебюте, характерных для начинающих шахматистов. Иными словами, речь пойдет о том, как не надо играть в дебюте.

Первый совет: не делайте много ходов пешками. Ход пешкой сам по себе не является развивающим ходом, он только подготавливает развитие фигур. В дебюте вполне достаточно сделать два-три пешечных хода, чтобы обеспечить позиции в центре и открыть дорогу фигурам. Бездумные передвижения пешек всегда вредны и часто приводят к быстрой катастрофе. Например, 1. f2-f3? e7-e5 2. g2-g4?? ♔d8-h4#. Воистину «дурацкий мат»!

Вот еще один пример на ту же тему.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♘g1-f3 | d7-d6  |
| 3. | ♙f1-c4 | ♙c8-g4 |
| 4. | ♘b1-c3 | g7-g6? |

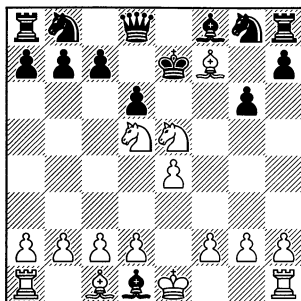
И на ход 4...h6? проходит комбинация, осуществленная в партии. Лучше 4...♘f6, развивая фигуру и защищая слона.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 5. | ♘f3:e5!! | ♙g4:d1? |
|----|----------|---------|

Необходимо было играть 5...de, хотя после 6. ♔:g4 белые отыгрывали фигуру и оставались с лишней пешкой при лучшей позиции.

- |    |          |        |
|----|----------|--------|
| 6. | ♙c4:f7+  | ♔e8-e7 |
| 7. | ♘c3-d5#. |        |

## Диаграмма 85



Этот красивый мат вошел в теорию шахмат под названием *мат Легалья*. Французский шахматист Легаль (1702-1792) был учителем Филидора и до конца своей долгой жизни сохранил большую практическую силу. В возрасте 85 лет он выиграл у Сен-Бри следующую партию, увековечившую его имя: Легаль — Сен-Бри. 1. e4 e5 2. ♖c4 d6 3. ♘f3 ♘c6 4. ♘c3 ♙g4 5. ♘:e5 (разумеется, ошибочный ход, но, по-видимому, Легаль хорошо представлял себе силу партнера и был уверен, что тот не устоит перед соблазном выиграть ферзя) 5...♙:d1?? (после 5...♘:e5 черные оставались с лишней фигурой) 6. ♙:f7+ ♚e7 7. ♘d5#. С тех пор мат Легалья неоднократно повторялся на практике в самых различных вариациях. Эта комбинация и сейчас используется в партии даже сильных шахматистов в качестве угрозы или ловушки.

В следующей партии ненужное продвижение фланговой пешки поставило черных в плохое положение уже на втором ходу.

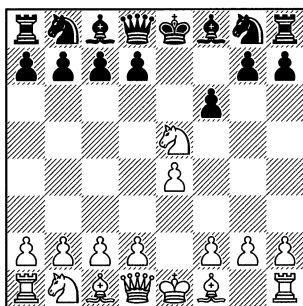
1. e2-e4 e7-e5

2. ♖g1-f3 f7-f6?

В распоряжении черных было несколько хороших ответов: 2...♘c6, 2...♘f6, 2...d6. Движение пешки «f» ослабляет позицию короля. При желании белые могут просто сыграть 3. ♕c4, и черным длительное время не удастся осуществить рокировку. В распоряжении белых есть, однако, более сильное средство.

3. ♘f3:e5! ...

Диаграмма 86



Жертвуя коня, белые получают неотразимую атаку.

3. ... f6:e5?

Принимая жертву, черные попадают в ловушку. Сравнительно лучше 3...♔e7 4. ♘f3 (но не 4. ♔h5+? g6 5. ♘:g6 из-за 5...♔:e4+ 6. ♕e2 ♔:g6 с выигрышем коня) 4...♔:e4+ 5. ♕e2, хотя и в этом случае позиция черных хуже — результат преждевременного развития ферзя.

4. ♔d1-h5+ ♔e8-e7

В случае 4...g6 5. ♔:e5+ теряется ладья h8.

5. ♔h5:e5+ ♔e7-f7

6. ♕f1-c4+ ♔f7-g6

Немного лучше 6...d5, на что может последовать 7. ♖:d5+ ♔g6 8. h4! h6 9. ♕:b7! ♕:b7 10. ♖f5#.

7. ♖e6-f5+ ♔g6-h6

8. d2-d4+ g7-g5

9. h2-h4! ♕f8-e7

И эта попытка защиты успеха не приносит.

10. h4:g5++ ♔h6-g7

11. ♖f5-f7#.

Второй совет: не торопитесь выводить ферзя.

Заметив, что пункт f7 (f2), защищенный только королем, является самым слабым местом в позиции противника, начинающие часто уже на первых ходах пытаются воспользоваться этой слабостью с помощью самой сильной фигуры – ферзя. Например, 1. e4 e5 2. ♖h5 ♘c6 3. ♕c4 ♗f6?? 4. ♖:f7#. Белые торжествуют: им удалось дать так называемый детский мат. Однако при правильной защите такой метод игры в дебюте обречен на провал. Именно так развернулись события в следующей партии.

1. e2-e4 e7-e5

2. ♖d1-h5 ♗b8-c6

3. ♕f1-c4 g7-g6

4. ♖h5-f3 ...

Возобновляя угрозу мата на f7.

4. ... ♗g8-f6

Сочетая защиту с развитием – метод ведения защиты в дебюте, который следует применять при каждой возможности.

5. ♖f3-b3 ...

Белые упорствуют в своем стремлении атаковать пункт f7.

5. ... ♗c6-d4!

Захватывая с темпом (с выигрышем темпа) центральное поле d4 конем и косвенно защищая пешку f7.

6. ♖b3-c3 ...

Плохо 6. ♘:f7+ ♔e7 7. ♖c4 b5, и белые теряют слона. Белые уже примирились с потерей пешки e4. Опасно 6. ♖d3 d5! 7. ed ♘f5 с последующим ♘:c2+. Однако черные помышляют о большем, чем выигрыш пешки.

6.	...	d7-d5!
7.	♘c4:d5	♘f6:d5
8.	e4:d5	♘c8-f5
9.	d2-d3	♘f8-b4!
10.	♖c3:b4	♘d4:c2+

И через несколько ходов белые сдались.

Почему белые проиграли так быстро? Потому, что они преждевременно ввели в игру ферзя и оказались вынужденными вместо развития фигур тратить темп за темпом на спасение своей самой ценной фигуры от нападений легких фигур противника.

Черные же тем временем развивались. Итак, избегайте рано выводить ферзя — это почти всегда влечет за собой отставание в развитии фигур.

Третий наш совет касается *ловушек*. Пятый ход Легалья 5. ♘:e5 был типичной ловушкой. Сен-Бри поддался соблазну и проиграл, но при правильном ответе 5... ♘:e5 с лишней фигурой выигрывали черные. Не увлекайтесь примером Легалья. Не надо ставить ловушку, если противник, разгадав ее, может избрать правильный ответ, дающий ему преимущество. Чтобы стать хорошим шахматистом, надо с уважением относиться к любому своему против-



нику и всегда исходить из предположения, что на ваш ход может последовать наилучшее возражение со стороны партнера.

Вместе с тем не следует недооценивать роль ловушек в практической игре. Так, в явно проигранном положении ловушка нередко является последним шансом на спасение. Немаловажное значение имеет также знание дебютных ловушек.

## V. КОРОТКИЕ ПАРТИИ И ЛОВУШКИ

Для лучшего усвоения основных принципов разыгрывания дебюта начинающему шахматисту полезно познакомиться с типичными ошибками, элементарными ловушками и комбинациями в дебюте на материале коротких партий. Прежде чем переходить к их рассмотрению, несколько слов о названиях *дебютов*.

Слово «дебют» употребляется для обозначения не только начальной стадии партии, но также различных начал, некоторые из которых уже нам встречались. Северный гамбит, итальянская партия, защита Филидора — все это *дебюты*. Существует множество различных дебютов, носящих разнообразные названия. В названиях одних дебютов получила отражение шахматная «география»: венская партия, английское начало, сицилианская защита; другие носят имена шахматистов, внесших значительный вклад в разработку данного дебюта: защита Алехина, дебют Рети; третьи носят чисто шахматный характер: дебют слона, защита двух коней, дебют ферзевых пешек и т. п.

### КОВАРНАЯ СВЯЗКА

*Защита Каро-Канн*

**Керес**

**Арламовский**

Щавно-Здруй, 1950

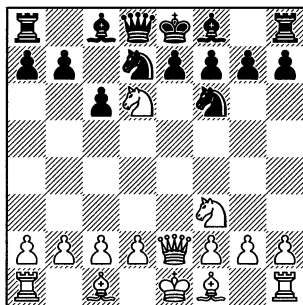
1. e2-e4

c7-c6

Черные подготавливают ход d7-d5. Этот дебют изобрели в XIX веке немецкие шахматисты Каро и Канн.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 2. | ♘b1-c3   | d7-d5    |
| 3. | ♘g1-f3   | d5:e4    |
| 4. | ♘c3:e4   | ♘g8-f6   |
| 5. | ♔d1-e2   | ♘b8-d7?? |
| 6. | ♘e4-d6#. |          |

Диаграмма 87



Коня, разумеется, нельзя брать из-за связки по линии «е», а собственные фигуры отнимают у черного короля все поля для отступления. Такой мат называется *спертым матом*.

## ВНИМАНИЕ: ПУНКТ f7!

*Защита Пирца-Уфимцева*

**Гамлиш**

**Любитель**

Вена, 1899


- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2-e4 | d7-d6 |
|----|-------|-------|


Эту защиту разработали и ввели в современную практику, независимо друг от друга, югославский

гроссмейстер Пирц и советский мастер Уфимцев.



2. d2-d4  b8-d7



В наши дни черные обычно играют здесь 2...g6 и не торопятся с развитием ферзевого коня.



3.  f1-c4 g7-g6




4.  g1-f3  f8-g7?

Черные не подозревают о нависшей над ними опасности.

5.  c4:f7+!!  e8:f7

Лучше 5... f8, хотя и в этом случае после 6.  g5 дела черных плохи.

6.  f3-g5+  f7-f6

Черным не хотелось отступить королем на f8 из-за вилки 7.  e6+, а после 6... e8 решает 7.  e6 с поимкой ферзя. Но...

7.  d1-f3#.


## НЕЗАДАЧЛИВЫЙ ФЕРЗЬ

### *Скандинавская защита*

1. e2-e4 d7-d5

Именно этот ранний выпад пешки «d» характеризует скандинавскую защиту.


2. e4:d5  d8:d5

3.  b1-c3 ...

Черным приходится терять темп, чтобы отвести ферзя, — в этом недостаток скандинавской защиты.

3. ...  d5-a5

4. d2-d4  g8-f6

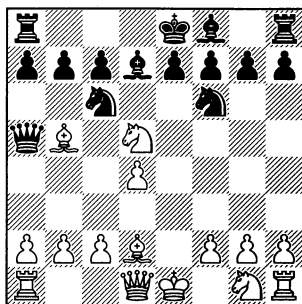
5.  c1-d2  b8-c6?

Ошибка. Лучше 5...c6, обеспечивая отступление ферзя.

6.  f1-b5  c8-d7

7.      ♖c3-d5!                      ...

*Диаграмма 88*



Теперь черные вынуждены отдать ферзя, после чего партия, разумеется, проиграна.

7.                      ...                      ♔a5:b5

8.      ♖d5:c7+                      ...

Подобный двойной удар конем называют *вилкой*.

8.                      ...                      ♔e8-d8

9.      ♖c7:b5.

Черные сдались.

Ранний выпад ферзя связан с риском не только отстать в развитии, но и потерять эту самую ценную фигуру.

## ВНЕЗАПНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

*Шотландская партия*

**Фрезер**

**Таубенхауз**

Париж, 1888

1.      e2-e4

e7-e5

2.      ♖g1-f3

♖b8-c6

3. d2-d4 ...

Этот старинный дебют получил название *шотландская партия*, после того как был успешно применен шотландскими шахматистами в партии по переписке между Эдинбургом и Лондоном в 1824 г.

3. ... e5:d4

4. ♘f3:d4 ♔d8-h4

5. ♘b1-c3 ...

Лучшим ответом на выпад ферзя считается жертва пешки 5. ♘b5!, дающая белым сильную атаку.

5. ... ♘g8-f6?

Ошибка. Надо было 5... ♕b4.

6. ♘d4-f5! ♔h4-h5

7. ♕f1-e2 ♔h5-g6

8. ♘f5-h4.

Черные сдались.

## ОПАСНЫЙ РЕЙД

*Защита Каро-Канн*

**Ботвинник**

**Шпильман**

Москва, 1935

1. e2-e4 c7-c6

2. d2-d4 d7-d5

3. e4:d5 c6:d5

4. c2-c4 ♘g8-f6

5. ♘b1-c3 ♘b8-c6

6. ♕c1-g5 ♔d8-b6

В те времена это был новый ход в этом положении, или, как говорят шахматисты, *теоретическая новинка*. Маститый австрийский гроссмейстер Шпильман специально припас ее для встречи с молодым советским чемпионом. Однако ход 6... ♔b6

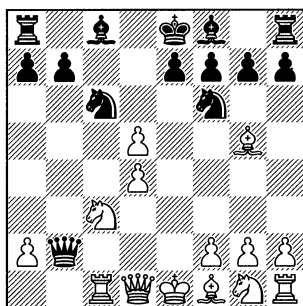
«неудовлетворителен главным образом потому, что черные вместо развития фигур пытаются вести атаку одним ферзем» (М. Ботвинник).

7. c4:d5 ♔b6:b2?

Проигрывающий ход. Позднее было найдено, что лучше здесь брать другую пешку — 7...♘:d4, но и в этом случае после 8. ♘ge2! ♘f5! 9. ♔d2 ♘d6 10. ♗e3 ♔a5 11. ♘g3 белые стоят лучше. Шпильман, конечно, прекрасно знал, что подобные рейды ферзя в тыл противника очень опасны в дебюте, но его погубила ошибка при домашней подготовке. Он, по-видимому, считал, что белые обязаны здесь играть на выигрыш фигуры 8. ♘a4, и надеялся получить атаку после 8...♔b4+ 9. ♗d2 ♔:d4 10. dc ♘e4 11. ♗e3 ♔b4+ 12. ♔e2 bc!

8. ♖a1-c1! ...

Диаграмма 89



Неожиданный для черных и логичный ответ: вместо сомнительной погони за материальным преимуществом белые решающим образом усиливают свою позицию. Теперь при любом отступлении коня с6 черные проигрывают:

1) 8...♘b8 9. ♘a4 ♚b4+ 10. ♙d2 с выигрышем слона с8;

2) 8...♘a5 9. ♚a4+, и гибнет конь a5;

3) 8...♘d8 9. ♙:f6 ef 10. ♙b5+ ♙d7 11. ♖c2 ♚b4 12. ♚e2+! ♙e7 13. ♙:d7+ ♖:d7 14. ♚g4+ с выигрышающей атакой.

8. ... ♘c6-b4

9. ♘c3-a4 ♚b2:a2

10. ♙f1-c4 ♙c8-g4

11. ♘g1-f3 ♙g4:f3

12. g2:f3.

Черные сдались.

Ферзь пойман, и, чтобы спасти его, надо отдать фигуру (12...♚a3 13. ♖c3 ♘c2+).

## ТОРЖЕСТВУЮЩИЙ КОНЬ

*Итальянская партия*

**Мулок**

**Костич**

Кельн, 1912

1. e2-e4 e7-e5

2. ♘g1-f3 ♘b8-c6





3. ♙f1-c4 ♘c6-d4


Чисто ловушечный ход. Конечно, гроссмейстер Костич понимал, что сделанный им ход отнюдь не лучший в этом положении. Играя теперь 4. с3 ♘:f3+ 5. ♚:f3, белые обгоняли черных в развитии. Хорошо и 4. ♘:d4, сдваивая центральные пешки черных, и простое 4. d3. Однако гроссмейстер рассчитывал, что его менее сильный партнер соблазнится пешкой.


4. ♘f3:e5? ♚d8-g5!









5. ♘e5:f7? ...





И это взятие ошибочно. Нехорошо и 5. g4 из-за 5...d5! с нападением на слона c4 и коня g4. Лучше 5. :f7+ d8 6. 0-0 :e5 7. c3 и затем 8. d4. За потерянную фигуру у белых есть известная компенсация.

5. ... g5:g2

6. h1-f1 ...

Или 6. :h8 :h1+ 7. f1 :e4+ 8. e2 :c2+, и черные выигрывают (на 9. f1?? последует 9...h1#).

6. ... g2:e4+

7. c4-e2? d4-f3#

Спертый мат.

Еще одна ловушка из защиты Каро-Канн.

## ДЕБЮТНАЯ ТОНКОСТЬ


*Защита Каро-Канн*


**Ласкер**

**Мюллер**




1934

1. e2-e4 c7-c6




2. b1-c3 d7-d5

3. g1-f3 d5:e4

4. c3:e4 c8-f5?



Белые воздержались от хода d4 и за счет экономленного темпа успели развить королевского коня. В этих условиях последний ход черных является ошибкой. Правильно 4...g4. Возможно и 4...d7 или 4...f6.

5. e4-g3 f5-g6?

Лучше 5...g4 6. h3 :f3 7. :f3 e6.

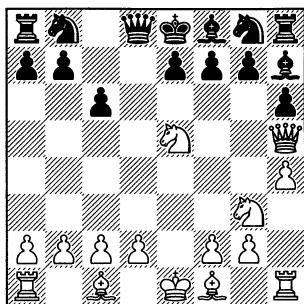
6. h2-h4! h7-h6

Иначе последует h4-h5 с выигрышем слона.

7. f3-e5! g6-h7

8. ♔d1-h5! ...

Диаграмма 90



Угрожает мат на f7. Эту угрозу белые создают три раза подряд.

8. ... g7-g6

9. ♔h5-f3 ...

Очень сильно и 9. ♘c4 e6 10. ♔e2 (угрожая 11. ♘:f7 ♔:f7 12. ♔:e6+) 10... ♔e7 с подавляющей позицией у белых.

9. ... ♘g8-f6

Нельзя 9... ♔d5 из-за 10. ♔:d5 cd 11. ♘b5+.

10. ♔f3-b3! ♔d8-d5

11. ♔b3:b7 ♔d5:e5+

12. ♘f1-e2 ♔e5-d6

Грозило 13. ♔c8#.

13. ♔b7:a8 ♔d6-c7

Черные надеются, что им, быть может, удастся поймать белого ферзя.

14. a2-a4! ...

Чтобы кратчайшим путем перебросить ладью a1 на помощь ферзю.

14. ... ♘f8-g7

15. ♖a1-a3 0-0

16. ♖a3-b3.

Белые выиграли.

Принять предложенную жертву пешки и попытаться ее удержать — естественное стремление шахматиста, впервые сталкивающегося с ферзевым гамбитом. На этом основана хитроумная ловушка.

### ОТРАВЛЕННАЯ ПЕШКА

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 d5:c4

Это начало называется *принятым ферзевым гамбитом*.

3. e2-e3 b7-b5?

Лучше не пытаться удерживать пешку и продолжать 3...e6 4. ♕:c4 c5! Хорошим ответом является также 3...e5!

4. a2-a4! c7-c6?

Конечно, не 4...a6 из-за a6, и черные не могут взять пешку b5, так как ладья a8 не защищена. Относительно лучше 4...ba 5. ♕:c4 e6, соглашаясь вернуть обратно взятые пешки.

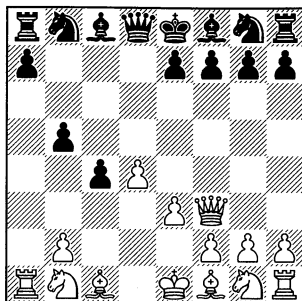
5. a4:b5 c6:b5?

6. ♔d1-f3! ...

Что делать (*диаграмма 91*)? Ладья находится под ударом, защитить ее нечем. Наименьшее из зол — отдать коня (6...♘c6 7. ♔:c6+ ♕d7). Так, погнавшись за пешкой, черные остаются без фигуры.

К неожиданному поражению ведет и другая ловушка в ферзевом гамбите. В ней главная героиня — черная пешка.

Диаграмма 91



## ЛУЧШЕ КОНЬ, ЧЕМ ФЕРЗЬ

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | d2-d4 | d7-d5 |
| 2. | c2-c4 | e7-e5 |
| 3. | d4:e5 | d5-d4 |

Это начало с жертвой пешки носит название *контргамбит Альбина*.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 4. | e2-e3? | ... |
|----|--------|-----|

Лучше рекомендованное Чигориным 4. f3 c6 5. g3.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 4. | ...   | f8-b4+ |
| 5. | c1-d2 | d4:e3! |

Черные, вероятно, ошиблись! Возьмем слона.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 6. | d2:b4? | ... |
|----|--------|-----|

Подарок все же не следовало принимать, как показывает ответный ход черных. Необходимо было продолжать 6. fe, хотя при этом сдваиваются пешки.

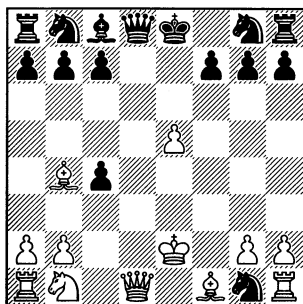
- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 6. | ...   | e3:f2+ |
| 7. | e1-e2 | ...    |

Пешку f2 нельзя брать, так как белый ферзь ос-

танется незащищенным. Теперь, однако, следует неожиданность!

7. ... f2:g1♘+!

Диаграмма 92



Редкий случай! При полной доске фигур черная пешка пробралась на первую горизонталь и, превратившись в коня, наносит смертельный удар, объявляя шах королю. Значительно слабее превращение пешки в ферзя. На 7...fg♙ белые успевали разменять ферзей, играя 8. ♔:d8+, и после 8...♚:d8 взять новоявленного ферзя.

8. ♖h1:g1 ♙c8-g4+.

И черные выигрывают.

## «МОДЕРНИЗИРОВАННЫЙ ЛЕГАЛЬ»

### Защита Филидора

Шерон

Жанлоз

Леизин, 1929

1. e2-e4

e7-e5

2. ♘g1-f3

♘b8-c6

3. ♙f1-c4

d7-d6

4.     ♘b1-c3                      ♙c8-g4

5.     h2-h3!                      ...

Эта партия игралась в сеансе одновременной игры. А. Шерон, неоднократный чемпион Франции и известный теоретик, ставит своему партнеру хитроумную ловушку.

5.     ...                      ♙g4-h5?

После 5...♙:f3 6. ♖:f3 ♘f6 (защищаясь от мата на f7) 7. d3 белые стояли лучше, но вся борьба была еще впереди.

6.     ♘f3:e5!                      ...

Теперь эта жертва ферзя «по Легалю» совершенно корректна.

6.     ...                      ♙h5:d1??

Следовало примириться с потерей пешки после 6...♘:e5 7. ♖:h5 ♘:c4 8. ♖b5+ и 9. ♖:c4.

7.     ♙c4:f7+                      ♔e8-e7

8.     ♘c3-d5#.

## МНИМАЯ ЖЕРТВА

*Дебют трех коней*

**Капабланка**

**Любитель**

США, 1914

1.     e2-e4

e7-e5

2.     ♘g1-f3

♘b8-c6

3.     ♘b1-c3

♙f8-c5

Этот ход позволяет белым осуществить выгодную дебютную комбинацию, известную в теории под названием *мнимая жертва*. Эта комбинация проводится в различных дебютах.

4.     ♘f3:e5                      ♘c6:e5

Черные могли лишить белых рокировки, отве-

тив 4...♙:f2+, однако после 5. ♔:f2 ♘:e5 6. d4! белые захватывали центр и получали еще лучшую, чем в партии, позицию.

5. d2-d4 ...

Такой двойной удар пешкой называется также *вилкой*.

5. ... ♙c5:d4

И после 5...♙d6 6. de ♙:e5 у белых хорошая игра.

6. ♖d1:d4 ♖d8-f6

Угрожая выиграть ферзя посредством 7...♘f3+.

7. ♘c3-b5! ...

Очень сильный ход: конь защищает ферзя и атакует пункт с7.

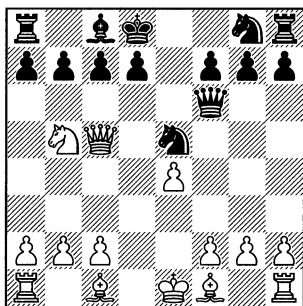
7. ... ♔e8-d8?

Решающая ошибка в плохом положении. Следовало продолжать 7...с6, на что белые отвечали 8. ♘d6+ с большим позиционным преимуществом (но не 8. ♘с7+? ♔d8 с угрозами 9...♔:с7 и 9...♘f3+ с выигрышем ферзя!).

8. ♖d4-c5! ...

Двойное нападение на пункты с7 и f8.

*Диаграмма 93*



8. ...  e5-c6??

Спасая пешку, но «проигрывая» короля.

9.  c5-f8#.

Задание. Докажите, что в позиции на диагр. 93 у черных нет удовлетворительной защиты.

## ФЕРЗЬ ВНЕ БОЯ

*Голландская защита*

**Рети**

**Эйве**

Роттердам, 1920



1. d2-d4 f7-f5


Черные берут под контроль поле e4, препятствуя образованию белыми пешечного центра. Этот дебют получил название *голландская защита*.

2. e2-e4 ...

*Гамбит Стаунтона*, изобретенный выдающимся английским шахматистом XIX в. Говардом Стаунтоном.


2. ... f5:e4

3.  b1-c3  g8-f6





4.  c1-g5 ...

Применяется и более острое 4. f3. Не стремясь к отыгрышу пешки, белые вскрывают линии для атаки.

4. ... g7-g6

Лучше 4...  c6.

5. f2-f3! ...

После 5.  :f6 ef 6.  :e4 d5 7.  g3  d6 игра примерно равна.

5. ... e4:f3

6.  g1:f3  f8-g7



7. ♖f1-d3 c7-c5

Опасаясь, что на 7...0-0 последует 8. ♔d2, затем 0-0-0 и h4, черные приступают к активным действиям на ферзевом фланге, оставляя короля в центре.

8. d4-d5 ♔d8-b6

Продолжение того же плана.

Лучше 8...d6.

9. ♔d1-d2! ...

Как бы поощряя черных вести атаку одним ферзем.

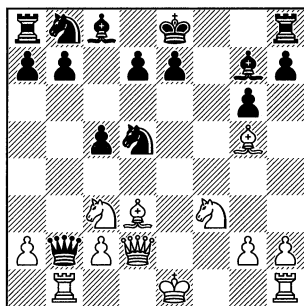
9. ... ♔b6:b2?

Проигрывает. Еще не поздно было 9...d6.

10. ♖a1-b1! ♞f6:d5

Если 10...♔a3, то 11. ♞b5 ♔a2 12. 0-0 с неотразимой атакой. После хода в тексте создается впечатление, что скороспелая атака черных удалась: у них три лишние пешки и сильные угрозы.

*Диаграмма 94*










11. ♞c3:d5!! ...

Возмездие!









11. ... ♔b2:b1 +

12. ♔e1-f2 ♔b1:h1

Черный ферзь цел и невредим, но... безнадежно завяз в самом отдаленном углу доски и обречен бессильно наблюдать, как отлично развитые белые фигуры за несколько ходов расправляются с его королем.

- |     |                                                                                           |                                                                                         |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. |  g5:e7   | d7-d6                                                                                   |
| 14. |  e7:d6   |  b8-c6 |
| 15. |  d3-b5   |  c8-d7 |
| 16. |  b5:c6   | b7:c6                                                                                   |
| 17. |  d2-e2+. |                                                                                         |

Черные сдались.

После 17...d8 18. c7+ или 17...f7 18. g5+ g8 19. e7+ f8 20. :g6+ + мат неизбежен.

Выдающийся чехословацкий гроссмейстер Рихард Рети (1889-1929) преподавал в этой партии поучительный урок дебютной стратегии юному Максиму Эйве, будущему чемпиону мира.






## БЛУЖДАЮЩИЙ КОРОЛЬ

*Защита двух коней*

**Морфи**


**Любитель**

Новый Орлеан, 1858

- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | e2-e4                                                                                     | e7-e5                                                                                     |
| 2. |  g1-f3 |  b8-c6 |
| 3. |  f1-c4 |  g8-f6 |
| 4. | d2-d4                                                                                     | e5:d4                                                                                     |
| 5. |  f3-g5 | ...                                                                                       |

Правильно 5. 0-0.

- |    |     |       |
|----|-----|-------|
| 5. | ... | d7-d5 |
|----|-----|-------|

Сильнее 5...e5 с равноправной игрой у черных.

6. e4:d5 ♘f6:d5?

И здесь еще не поздно 6... ♘e5.

7. 0-0 ♙f8-e7

Если 7... ♙e6, то 8. ♖e1 ♚d7 (8... ♙e7 9. ♖:e6 fe 10. ♘:e6 с последующим 11. ♚h5+ и 12. ♚:d5) 9. ♘:f7 ♙:f7 (9... ♚:f7 10. ♙:d5) 10. ♚f3+ ♙g8 11. ♖:e6 и выигрывают.

8. ♘g5:f7! ♙e8:f7

9. ♚d1-f3+ ♙f7-e6

10. ♘b1-c3! ...

Еще одна жертва для вскрытия линии «d».

10. ... d4:c3

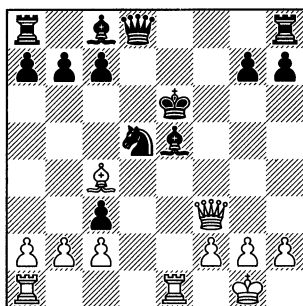
Вынужденно.

11. ♖f1-e1+ ♘e6-e5

12. ♙c1-f4! ♙e7-f6

13. ♙f4:e5 ♙f6:e5

### Диаграмма 95



14. ♖e1:e5+! ...

Третья, решающая, жертва!

14. ... ♙e6:e5

15. ♖a1-e1+ ♙e5-d4

Если 15... ♙d6, то 16. ♚:d5#.

16. ♖c4:d5 ♔h8-e8

На 16...♖:d5 следует 17. ♖:c3#. Если 16...cb, то 17. ♔e4+ ♖c5 (17...♖:d5 18. ♖d3+ и т. д.) 18. ♖a3+ ♖:d5 (если 18...♖b5 или 18...♖b6, то 19. ♖b4+ ♖a6 20. ♖c4+ b5 21. ♖:b5#) 19. ♖d3+ ♖c5 20. ♔c4+.

17. ♖f3-d3+ ♖d4-c5

18. b2-b4+! ...

Кратчайший путь.

18. ... ♖c5:b4

Если 18...♖b6, то 19. ♖d4+ ♖a6 20. ♖c4+.

19. ♖d3-d4+ ♖b4-a5

20. ♖d4:c3+ ♖a5-a4

21. ♖c3-b3+ ♖a4-a5

22. ♖b3-a3+ ♖a5-b5

23. ♔e1-b1#.

Эта партия была сыграна в сеансе одновременной игры вслепую на 6 досках.

## НЕПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ

*Испанская партия*

**Тарраш**

**Марко**

Дрезден, 1892

1. e2-e4

e7-e5

2. ♘g1-f3

♘b8-c6

3. ♖f1-b5

...






Этим дебютом еще в XV и XVI вв. интересовались выдающиеся испанские шахматисты Лусена и Лопес.

3. ...

d7-d6

Система игры за черных, введенная в практику первым чемпионом мира Вильгельмом Стейницем.





*Защита Стейница* дает черным несколько стесненную, но прочную позицию.









- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | d2-d4                                                                                   |  c8-d7 |
| 5. | 0-0                                                                                     |  g8-f6 |
| 6. |  b1-c3 |  f8-e7 |
| 7. |  f1-e1 | ...                                                                                     |





До сих пор черные могли не беспокоиться за пешку e5: попытка белых выиграть ее приводила одновременно к потере пешки e4. Однако последний ход белых меняет дело: пешке e5 угрожает реальная опасность.



- |    |     |      |
|----|-----|------|
| 7. | ... | 0-0? |
|----|-----|------|


Правильно 7...ed. Теперь черные становятся жертвой новинки, подготовленной их знаменитым противником — одним из ведущих гроссмейстеров конца XIX — начала XX в.

- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  |  b5:c6 |  d7:c6 |
| 9.  | d4:e5                                                                                   | d6:e5                                                                                   |
| 10. |  d1:d8 |  a8:d8 |

Не спасает 10... f:d8 11.  :e5  :e4 12.  :e4  :e4 13.  d3 f5 14. f3  c5+ 15.  f1!, и белые выигрывают.



- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. |  f3:e5 |  c6:e4 |
| 12. |  c3:e4 |  f6:e4 |

Как будто бы все в порядке — невозможно 13.  :e4 из-за 14... d1+ , однако...

- |     |                                                                                           |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 13. |  e5-d3 | f7-f5 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|

Единственный ход.

- |     |       |                                                                                            |
|-----|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | f2-f3 |  c7-c5+ |
|-----|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------|

В надежде на 15.  f1  b6 16. fe fe+, отыгрывая фигуру.




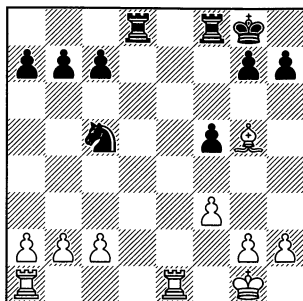
- |     |                                                                                            |                                                                                           |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. |  d3:c5! |  e4:c5 |
| 16. |  c1-g5! | ...                                                                                       |

Диаграмма 96



16. ... ♖d8-d5

Защищая коня от двойного удара 17. ♗e7.

17. ♗g5-e7.

Черные сдались. Если 17... ♖e8 (f7), то 18. c4! с выигрышем качества.

## VI. МИТТЕЛЬШПИЛЬ

### ТИПОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Комбинации принадлежит совершенно особое место в шахматном творчестве. Именно в области комбинации особенно ярко проявляются такие качества шахматиста, как оригинальность мышления, фантазия, способность к далекому расчету.

Выше приводилось определение комбинации. Оно верно отражает сущность этого явления, но все же оставляет в стороне некоторые немаловажные его особенности. Комбинация это всегда нечто неожиданное, отменяющее обычное течение борьбы. «Комбинация, — подчеркивает второй чемпион мира Эм. Ласкер, — вызывает неожиданную переоценку ценностей». Ту же мысль развивает М. Ботвинник: «Шахматист с первых шагов приучается к обычным материальным соотношениям между фигурами. Однако есть позиции, где эти соотношения перестают действовать, где, например, ферзь оказывается слабее пешки. Путь к этим позициям ведет через жертву».

Другая особенность комбинации — это ее высокая эстетическая ценность. Красота в шахматах проявляется в многообразных формах, но именно комбинация чаще всего отвечает нашему чувству прекрасного. Вместе с тем мы уже имели возможность убедиться, что именно через комбинацию лежит кратчайший путь к победе. Способность

находить комбинации, или *комбинационное зрение*, является поэтому очень важным качеством шахматиста, которое необходимо постоянно развивать и совершенствовать.

При всем великолепии и неисчерпаемом разнообразии осуществленных на практике комбинаций исследователями шахмат уже давно было замечено, что в них можно выделить более или менее ограниченный круг часто повторяющихся типовых идей. Ознакомлению с этими идеями на материале относительно несложных комбинаций и посвящена эта глава. Следует подчеркнуть, что в овладении типовыми комбинациями заключено неперенное условие формирования комбинационного зрения.

В порядке предварительного замечания отметим, что общепризнанной классификации различных типовых комбинаций в шахматной теории не существует. Отнесение отдельной конкретной комбинации к какому-нибудь из общеизвестных типов нередко является весьма условным, так как обычно в одной комбинации сочетается несколько (если не множество) типовых идей.

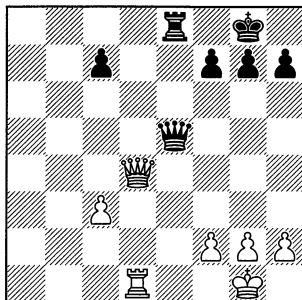
## **МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ И ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛЯХ**

В практической партии часто осуществляется мат ладьей или ферзем на последней горизонтали.

Пешки, расположенные на второй и седьмой горизонталях, преграждают выход белому и черному королю (*диаграмма 97*). При ходе белых они сыграют 1. ♔d4:e5 ♖e8:e5 2. ♖d1-d8+ ♖e5-e8 3. ♖d8:e8#.



Диаграмма 97

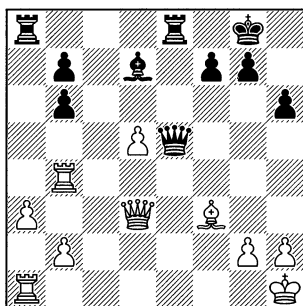


При ходе черных они дают мат следующим образом: 1... ♔e5-e1+! 2. ♖d1:e1 ♜e8:e1#.

Это, разумеется, элементарно. Опытный шахматист не допустит подобного финала. Все же идея подобного мата на первой или восьмой горизонтали осуществляется в практике порой самым неожиданным образом.

В 23-м первенстве СССР (1965) в партии Микенас — Бронштейн случилась следующая позиция.

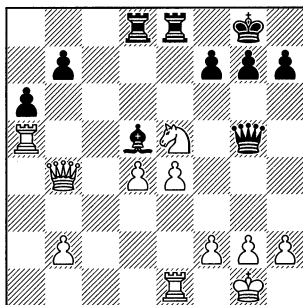
Диаграмма 98



Ход черных. Бросается в глаза возможность объявить шах — 24...♔e1+? В случае, если белые поспешно возьмут ферзя 25. ♕:e1?, после 25...♖:e1+ они получают мат. Однако если белые, не польстившись на предлагаемый подарок, ответят 25. ♔f1!, то черные ничего не достигают. Каково же было удивление зрителей, наблюдавших за этой партией, когда Бронштейн осуществил блестящий комбинационный удар: 24...♖a8:a3!!, после которого белые немедленно сложили оружие. Действительно, как в случае 25. ba ♕:a1+ 26. ♔d1 ♕:d1+ 27. ♖:d1 ♖e1#, так и после 25. ♕:a3 ♔e1+! или 25. ♔d1 ♖:a1 26. ♕:a1 ♔e1+ белые получают мат по первой горизонтали.

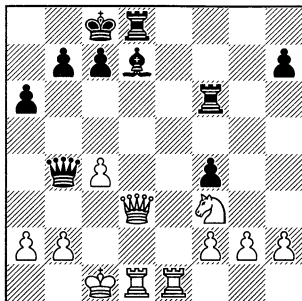
Красиво окончание партии Черепков — В. Сазонов (Кисловодск, 1967).

*Диаграмма 99*



И здесь черным удалось осуществить комбинацию на тему мата по первой горизонтали: 29... ♖d5:e4! 30. ♖e1:e4 ♖d8:d4!! 31. ♗e5-f3 (в случае взятия черной ладьи последует 31...♔c1+) 31...♖e8:e4!, белые сдались.

*Диаграмма 100*

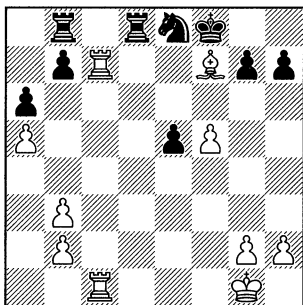


Задание (диагр. 100). Найдите решающую комбинацию за белых.

Огромное значение имеет господство тяжелых фигур на седьмой горизонтали. Создание угрозы мата по седьмой и восьмой горизонталям — весьма распространенный прием.

Следующий поучительный пример взят из партии Болеславский — Готтес (Гамбург, 1960).

*Диаграмма 101*

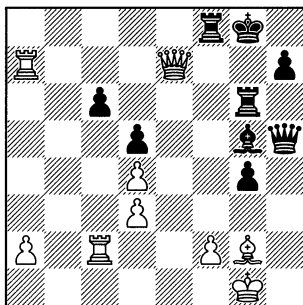


Белая ладья попала на седьмую горизонталь. Как использовать это обстоятельство? Болеславский сыграл 26. ♖f7:e8 ♜d8:e8 (конечно, не 26...♔:e8 из-за 27. ♜:g7. У шахматистов было даже раньше выражение: «ладья попала в обжорный ряд». Ведь в большинстве случаев расположенные по седьмой линии пешки становятся объектом нападения ладей, проникших на эту линию).

27. f5-f6! g7:f6 28. ♜c7:h7 e5-e4 (черные не могут воспрепятствовать проникновению второй ладьи на седьмую горизонталь. Как при 28...♜e7? 29. ♜h8+, так и после 28...♜ec8? 29. ♜:c8 ♜:c8 30. ♜h8+ черные теряют ладью).

29. ♜c1-c7 ♔f8-g8 (иначе последует 30. ♜h8#) 30. ♔g1-f2 b7-b6 31. h2-h4! (теперь, если черные ничего не предпримут, белые доведут пешку до h6 и затем объявят мат в два хода: ♜cg7+ и ♜h8#) 31...♜b8-d8 32. ♜c7-g7+ ♔g8-f8 33. ♔f2-e1 e4-e3 34. a5:b6 e3-e2 35. ♜g7-d7! (предупреждая шах ладьей на d1) 35...♜d8-c8? 36. ♜h7-h8#.

*Диаграмма 102*

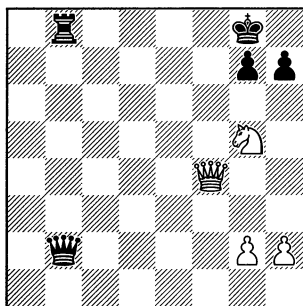


Задание. Каким образом белые могут использовать захват седьмой горизонтали для проведения матовой комбинации?

## СПЕРТЫЙ МАТ

Комбинации такого рода уже знакомы читателю. Здесь мы рассмотрим наиболее часто встречающийся на практике тип спертого мата.

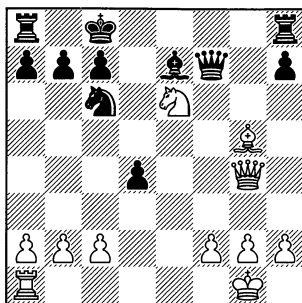
*Диаграмма 103*



Какой избрать вступительный ход? Ошибочно 1. ♔f7+? Черный король уйдет на h8. При правильном продолжении белые делают мат не позже пятого хода.

1. ♔f4-c4+ ♔g8-h8 (не 1...♔f8? 2. ♔f7#) 2. ♘g5-f7+ ♔h8-g8 3. ♘f7-h6++ (двойной шах) 3... ♔g8-h8 4. ♔c4-g8+ ♖b8:g8 5. ♘h6-f7#. Эта комбинация с жертвой ферзя и заключительная позиция, где одинокий конь матует короля, запертого своими фигурами, производят большое впечатление.

Диаграмма 104

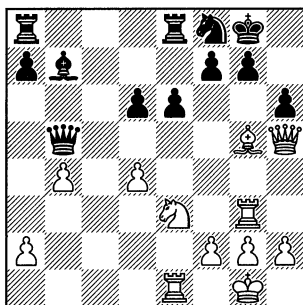


Задание. Белые начинают и дают спертый мат.

### «МЕЛЬНИЦА»

Исключительно эффектна комбинация, имеющая специальное наименование — «мельница». В основе этой комбинации лежит чередование шахов и открытых шахов, объявляемых атакующей стороной. Классической комбинацией «мельница» является окончание партии Торре — Ласкер (Москва, 1925).

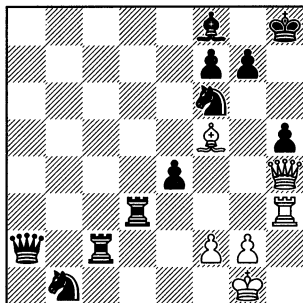
Диаграмма 105



В этой позиции Торре, жертвуя ферзя, сыграл 1. ♖g5-f6!! ♜b5:h5 2. ♜g3:g7+ ♔g8-h8 3. ♜g7:f7+ (открытый шах. Белые могли сразу отыграть ферзя посредством 3. ♜g5+, но они предпочитают предварительно взять еще слона и пешку) 3...♚h8-g8 4. ♜f7-g7+! ♔g8-h8 5. ♜g7:b7+ ♔h8-g8 6. ♜b7-g7+ ♔g8-h8 7. ♜g7-g5+! ♔h8-h7 8. ♜g5:h5 ♔h7-g6 9. ♜h5-h3. Черные сдались.

После 9...♚:f6 10. ♜:h6+ у белых три лишние пешки.

*Диаграмма 106*

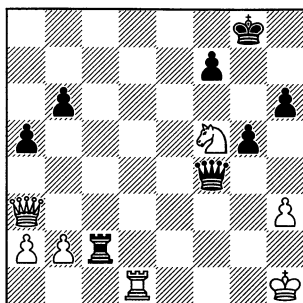


Задание (диагр. 106). Каким образом осуществляется в этой позиции комбинация «мельница» при ходе белых?

## КОМБИНАЦИИ НА ЗАВЛЕЧЕНИЕ

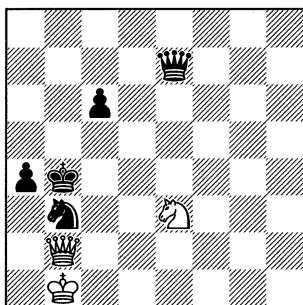
В этом положении (диагр. 107) из партии Видмар — Эйве (Карлсбад, 1929) черные располагают рядом неприятных угроз (1...♚h2#, 1...♚e4+ и 2...♚g2# и т. д.), но ход белых, и после 1. ♚f8+!! черные сдались

Диаграмма 107



ввиду неизбежного мата — 1...♔:f8 2. ♖d8#, или 1...♔h7 2. ♚g7#. В первом варианте ценою жертвы ферзя белые завлекают черного короля на поле f8, где он получает мат. Идея комбинаций на завлечение состоит, следовательно, в том, чтобы *завлечь* неприятельскую фигуру на невыгодное для противника поле.

Диаграмма 108

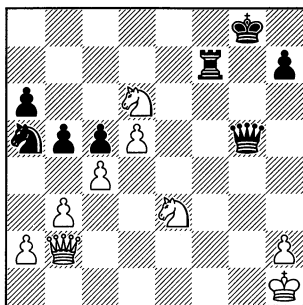


Окончание одного из этюдов Л.И. Куббеля (этюдом называется искусственно составленная позиция, в которой предлагается найти выигрыш



или ничью за белых): 1. ♔b2-a3+!!, и белые выигрывают. Жертвой ферзя они завлекают короля черных на смертельное для него поле a3 (1...♔:a3 2. ♘c2#), а при любом отходе короля теряется ферзь.

*Диаграмма 109*



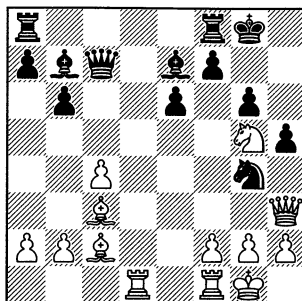
Задание. Найдите выигрыш белых с помощью комбинации на завлечение.

## КОМБИНАЦИИ НА ОТВЛЕЧЕНИЕ

*Комбинации на отвлечение* имеют целью отвлечь неприятельскую фигуру (пешку) от защиты важного пункта или линии. Блестящим примером комбинации на отвлечение может служить окончание партии первой чемпионки мира Веры Менчик, игравшей белыми, с Соней Граф (*диагр. 110*).

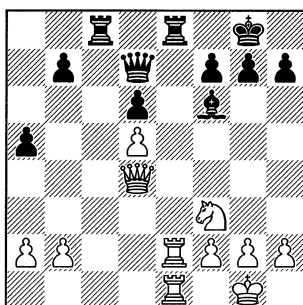
Соблазнительно было сыграть 1. ♔:h5? и в случае 1...gh 2. ♘h7#. Однако вместо 1...gh? черные могли ответить 1...♔:h2+! и, разменяв ферзей, отбить атаку. В партии было сыграно: 1. ♖d1-d7!! (отвлечение) 1...♔c7:d7 2. ♔h3:h5!!, и черные сдались ввиду неизбежного мата.

Диаграмма 110



С большим эффектом прием отвлечения был применен белыми в партии Адамс – Торре (Новый Орлеан, 1920) для использования запертого положения черного короля на последней горизонтали.

Диаграмма 111

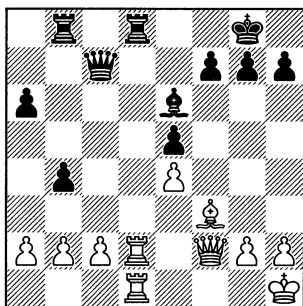


1. ♔d4-g4! (чтобы отвлечь черного ферзя от защиты поля e8) 1... ♔d7-b5 (единственный ход. После 1... ♔g4 черные получали мат в два хода: 2. ♖e8+ ♖e8 3. ♔e8#. Теперь черные, в свою очередь, угрожают 2... ♔e2! 3. ♖e2 ♖c1+ 4. ♘e1 ♖c:e1+

5. ♖:e1 ♖:e1#) 2. ♔g4-c4! (повторная жертва ферзя с целью отвлечь черного ферзя или ладью с8 от защиты пункта е8) 2... ♕b5-d7 (снова единственный ход) 3. ♔c4-c7! (третье отвлечение! Ферзь по-прежнему неуязвим) 3... ♕d7-b5 4. a2-a4! (но не 4. ♔:b7? ♕:e2, и выигрывают черные) 4... ♕b5:a4 5. ♖e2-e4 ♕a4-b5 (у черных нет времени открыть «форточку» 5...h6 (g6)?, чтобы на 6. ♖:a4 ответить 6...♖:e1+ и 7...♖:c7, из-за 6. ♔:c8! ♕:e4 7. ♔:e8+ с выигрышем ладьи) 6. ♕c7:b7! Черные сдались.

У черного ферзя нет больше ни одного поля для отступления по диагонали a4-e8, и ладья e8 остается беззащитной. Одна из самых красивых комбинаций в истории шахмат.

*Диаграмма 112*



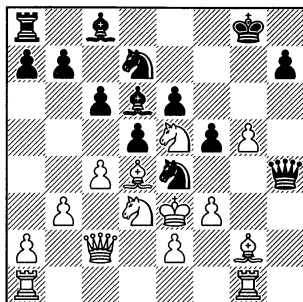
Задание (диагр. 112). Найдите за белых комбинацию, похожую на предыдущую.

## КОМБИНАЦИИ НА БЛОКИРОВКУ

Суть комбинаций на блокировку заключается в ограничении подвижности неприятельской фигуры, обычно короля, путем блокирования важных

для противника полей (линий). Разновидностью комбинаций этого типа являются уже известные нам комбинации на спертый мат.

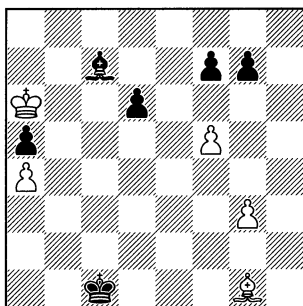
*Диаграмма 113*



Позиция из партии Котов – Бондаревский (Ленинград, 1936)

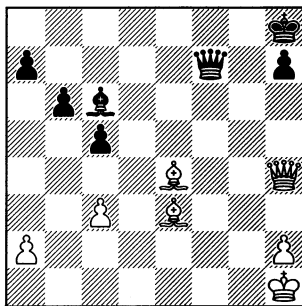
1...f5-f4+! (отвлекая коня от поля f2 и блокируя поле f4) 2. ♘d3:f4 ♔h4-f2+ 3. ♔e3-d3 ♔f2:d4+!! 4. ♔d3:d4 ♙d6-c5+ 5. ♔d4-d3 ♘d7:e5#. Как ни велик материальный перевес белых, три легкие фигуры черных сильнее всей их армии!

*Диаграмма 114*



В этом этюде Троицкого белым удастся с помощью блокировки стеснить и выиграть черного слона. 1. f5-f6! g7:f6 2. ♔a6-b7 ♘c7-d8 3. ♔b7-c8 ♘d8-e7 4. ♔c8-d7 ♘e7-f8 5. ♘g1-e3+ (необходимо отнять у черного слона поле h6) 5...♔c1-c2 6. ♔d7-e8 ♘f8-g7 7. ♔e8:f7 ♘g7-h8 8. ♔f7-g8, и белые выигрывают, проводя в конце концов пешку «g» в ферзи.

*Диаграмма 115*

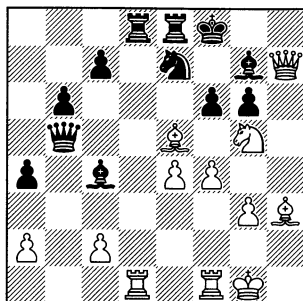


Задание. Найдите комбинацию на блокировку за черных.

## ПЕРЕКРЫТИЕ

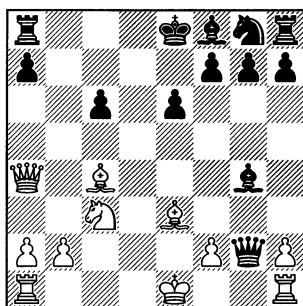
Осуществляя перекрытие, шахматист обычно жертвой фигуры или пешки отрезает важный участок шахматной доски от защищающих его сил противника.

Диаграмма 116



Позиция на *диаграмме 116* получилась в партии Полугаевский – Маслов (III Спартакиада народов СССР, 1963). Белые сыграли 1. ♖d1-d5!! (великолепный ход на тему перекрытия! Перекрывается важная диагональ, которую защищал слон с4. Теперь возникают угрозы 2. ♘e6+ или 2. ♙:f6!) 1... ♘e7:d5 2. ♙h3-e6! ♜e8:e6 (или 2...fe 3. fe+ ♙:f1 4. ♚g8+ ♙e7 5. ♚f7#) 3. ♘g5:e6+ ♙f8-e7 4. ♘e6-d4! ♚b5-c5 5. ♚h7:g7+ ♙e7-e8 6. ♚g7:g6+ ♙e8-e7 7. ♜f1-f2 f6:e5 8. ♚g6-e6+ ♙e7-f8 9. f4:e5+, черные сдались.

Диаграмма 117

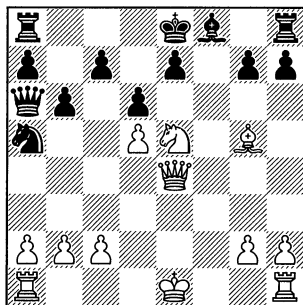


Задание. С помощью комбинации на перекрытие белые добиваются материального преимущества, сохраняя сильную атаку.

## КОМБИНАЦИИ НА УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ

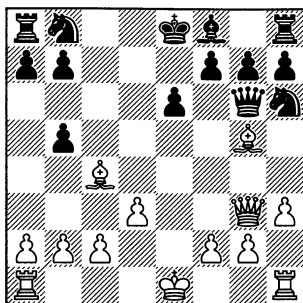
В этих комбинациях с помощью жертвы уничтожаются важные для защиты фигуры или пешки противника.

*Диаграмма 118*



На диаграмме позиция из партии Сокольский — Кофман (Киев, 1948). Последовало: 1.  $\text{N}e5-f7!$   $\text{K}e8:f7$  (проигрывает и 1... $\text{R}g8$  2.  $\text{Q}h7$   $\text{K}f7$  3.  $\text{R}f1+$   $\text{K}e8$  4.  $\text{Q}g8$ ) 2.  $\text{R}h1-f1+$   $\text{K}f7-e8$  (2... $\text{K}g8??$  3.  $\text{Q}e6\#$ ) 3.  $\text{R}f1:f8+$ ! Уничтожение защиты! Черные сдались. Если 3... $\text{K}f8$ , то 4.  $\text{Q}e7+$   $\text{K}g8$  5.  $\text{Q}e6+$   $\text{K}f8$  6.  $\text{Q}e7+$   $\text{K}e8$  7.  $\text{Q}d6+$   $\text{K}d8$  8.  $\text{Q}e7+$   $\text{K}c8$  9.  $\text{Q}c7\#$ .

*Диаграмма 119*



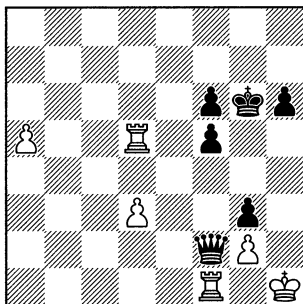
Задание. Белые дают мат в 2 хода.

## КОМБИНАЦИИ НА ОСВОБОЖДЕНИЕ ПОЛЯ

Целью таких комбинаций является освобождение поля, необходимого для другой своей же фигуры.

Следующий пример взят из одной партии Алехина.

*Диаграмма 120*

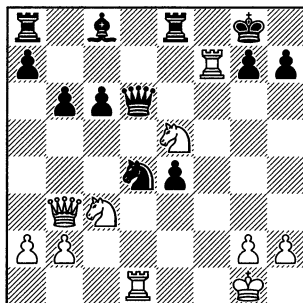


Можно ли взять черного ферзя? На первый взгляд это взятие проигрывает, так как черная пеш-



ка превратится в нового ферзя. Однако Алехин сыграл 1. ♖f1:f2! g3:f2 2. ♖d5:f5!! ♔g6:f5 3. g2-g4+! (вот в чем разгадка! Пешка продвигается с шахом, освобождая поле g2 для белого короля) 3...♔ f5:g4 4. ♔h1-g2, и белые выиграли, задержав пешку f2.

*Диаграмма 121*



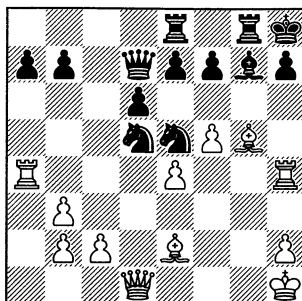
**Задание.** Белые начинают и дают мат в 2 хода, освобождая важное для них поле.

## КОМБИНАЦИИ НА ОСВОБОЖДЕНИЕ ЛИНИИ

В комбинациях на освобождение линии жертвуется фигура (пешка), стоящая на пути своей же фигуры, чтобы последняя могла нанести решающий удар.

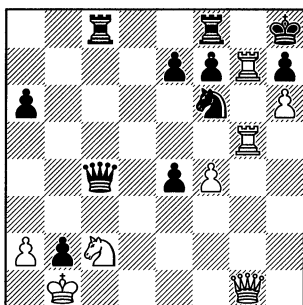
Положение на *диаграмме 122* случилось в партии Романовский — И. Рабинович (Москва, 1935). Последовало: 1. ♔e2-b5!! (белые с темпом освобождают диагональ d1-h5, создавая двойную угрозу — 2. ♔:d7 и 2. ♖:h7+! ♔:h7 3. ♔h5+ ♔h6 4. ♔:h6#) 1... ♔g7-h6 (лучший, но также недостаточный ответ) 2.

Диаграмма 122



1. ♖b5:d7 ♙h6:g5 3. e4:d5 ♜e8-d8 4. ♜h4:h7+ ♔h8:h7  
 5. ♚d1-h5+ ♙g5-h6 6. ♜a4-h4 ♞e5-g4 7. ♜h4:g4  
 ♜g8:g4 8. ♚h5:g4 ♜d8:d7 9. f5-f6! Черные сдались.  
 Если 9...♜c7?, то 10. ♚e4+! ♔~ 11. fe и выигрывают.  
 На 9...e6 следует 10. de fe 11. ♚:e6 с выигрышем  
 ладьи, так как после 11...♜c7 решает 12. ♚e7+!, и  
 пешка проходит в ферзи.

Диаграмма 123



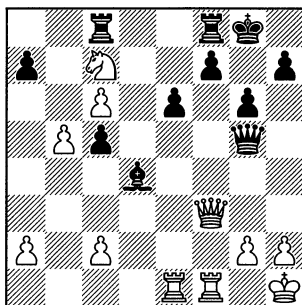
Задание. Белые проводят Комбинацию на освобождение линии.

## КОМБИНАЦИИ, СВЯЗАННЫЕ С ПРЕВРАЩЕНИЕМ ПЕШКИ

Далеко продвинутая пешка весьма опасна для противника. Не раз продвижение такой пешки решало исход борьбы.

Вот окончание партии Капенгут — Шерешевский (первенство БССР, 1969).

*Диаграмма 124*

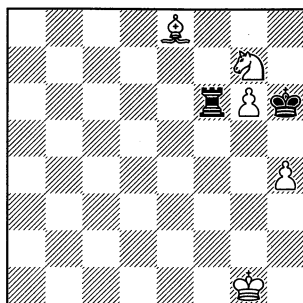


Наличие пешки с6 навело на мысль провести разменную комбинацию: 25. ♖с7:е6!! f7:е6 26. ♔f3:f8+! ♜с8:f8 27. ♜f1:f8+ ♔g8-g7 (или 27...♔:f8 28. с7!, и превращение пешки в ферзя неизбежно) 28. с6-с7 ♔g5-h4 (последняя надежда. На 29. ♜ef1? черные сыграют 29...♙е5!, грозя матом на h2 и нападая на пешку с7) 29. ♜f8-f1! Черные сдались. Белая пешка неудержимо проходит в ферзи.

Но не всегда пешка превращается в ферзя. Иногда бывает выгоднее превратить ее в другую фигуру. Красив следующий этюд А. Троицкого (*диагр. 125*).

Приводим решение 1. ♖g7-h5! ♔h6:h5 2. g6-g7+ ♜f6-g6+! (весьма интересен вариант 2...♔h6 3. g8♜!,

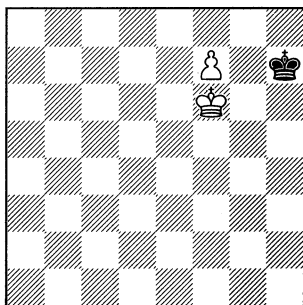
Диаграмма 125



Выигрыш

пешка превращается в ладью, и белые выигрывают. Не проходило 3. g8♔? из-за 3...♖f1+!, и при взятии ладьи получается пат. На отступление белого короля — 4. ♔g2 черные ответят 4...♖g1+!, достигая ничьей) 3. ♘e8:g6+ ♔h5-h6! 4. g7-g8♘+! (не 4. g8♔? или 4. g8♖?, так как получается пат) 4...♔h6:g6 5. ♔g1-g2, и белые выигрывают. Так в разных вариантах осуществляется превращение пешки в разные фигуры.

Диаграмма 126



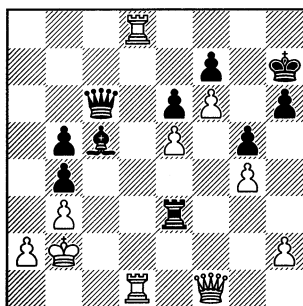
Мат в 2 хода

## НИЧЕЙНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Стремясь избежать поражения, шахматист ищет любую возможность спасти партию, если он находится в худшей позиции или у партнера больше материальное преимущество.

Одним из возможных средств спасения является вечный шах. В следующей позиции черные стоят хуже — у них не хватает качества.

*Диаграмма 127*

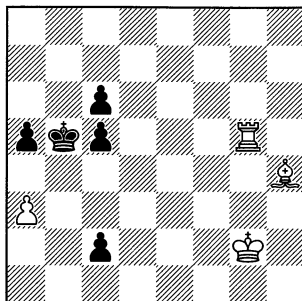


Черные находят спасение, жертвуя слона и ладью: 1...♗c5-d4+! 2. ♖d8:d4 (Взять слона необходимо. Плохо 2. ♔b1? ♕e4+!) 2...♖e3:b3+! 3. a2:b3 (конечно, не 3. ♔:b3?? ♕c3#) 3...♕c6-c3+ 4. ♔b2-b1 (или 4. ♔a2 ♕c2+ 5. ♔a1 ♕c3+) 4...♕c3:b3+ 5. ♔b1-a1 ♕b3-a3+. С помощью вечного шаха черные форсируют троекратное повторение позиции.

Еще одна возможность ничейного исхода партии — добиться патовой позиции.

Рассмотрим два этюда.

## Диаграмма 128



В этюде Матисона белые осуществляют комбинацию, в финале которой получается пат: 1. a3-a4+! ♔b5-b6 (конечно, не 1...♔:a4? из-за 2. ♚:c5, и белые выигрывают. Если 1...♔b4?, то 2. ♘e1+ и 3. ♚:c5) 2. ♘h4-f2 c2-c1♚ 3. ♚g5:c5! ♚c1:c5 4. ♔g2-h1!! (именно в этом соль этюда. Банальное 4. ♘:c5+ ♔:c5 вело к проигрышу белых) 4...♚c5:f2, пат.

Конечно, есть и другие пути к достижению ничьей. Возможно вынудить, например, повторение ходов путем нападения на какую-нибудь фигуру противника в такой позиции, где партнер не может уклониться от повторения вынужденных ходов.

В этюде Троицкого (*диагр. 129*) белые вынуждают ничью непрерывным нападением на черного слона. 1. c2-c3 ♘b4-f8 (или 1...♘a5 2. b4!, и слон пойман) 2. ♔d7-e8 ♘f8-g7 3. ♔e8-f7 ♘g7-h8 4. ♔f7-g8 ♘h8-f6 5. ♔g8-f7 ♘f6-d8 6. ♔f7-e8! ♘d8-a5 (не меняет дела 6...♘c7 7. ♔d7! и т. д.) 7. b2-b4 ♘a5-c7 8. ♔e8-d7 ♘c7-b8 9. ♔d7-c8. Ничья.

Уже более трехсот лет назад шахматистам была







Позиция черного короля серьезно нарушена, у белых наготове угроза 2. ♖g1 с одновременным нападением на короля (грозит 3. ♔:a7+ и 4. ♕a6#) и ладью h8. Тем более неожиданным оказался ход черных 1...♖h8:h2! (отвлечение) 2. ♖h1:h2 ♔e7:a3!! (еще более неожиданный удар на противоположном фланге!) 3. b2:a3 ♕f8:a3+ 4. ♔c1-b1 ♘e4-c3+ 5. ♔b1-a1 ♕a3-b2+! (завлечение) 6. ♔a1:b2 ♘c3:d1+ (вилка – следствие отвлечения ладьи h1 на первом ходу) 7. ♔~ ♘d1:e3, и в итоге черные добились материального преимущества.

Остается проверить, не лучше ли было для белых отклонить жертву ферзя посредством 3. ♔b1 или 3. c3 (предотвращая 3...♔a1#):

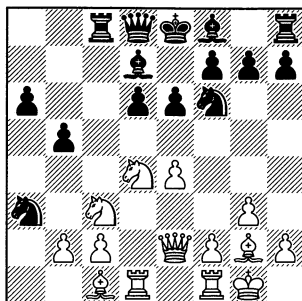
а) 3. ♔b1? ♘c3+! 4. bc ♔a8! и 5...♖b8#;

б) 3. c3 ♔a1+! 4. ♔c2 ♔a4+! 5. ♔c1 (5. b3? ♔a2+ и 6...♕a3#) 5...♕c5! (заканчивая развитие и подготавливая своему коню поле f2) 6. ♔f3 (если 6. ♔e2 (e1), то 6...♘f2!) 6...g4! 7. ♔f1 ♘f2! (с угрозами 8...♘:d1 и 8...♔:f4+). Таким образом, великолепная комбинация черных была корректна от начала до конца.

## АТАКА НА КОРОЛЯ В ЦЕНТРЕ

Если по каким-либо причинам партнер медлит с осуществлением рокировки, оставляя короля в центре, следует искать возможности вскрытия центральных линий для непосредственного нападения на короля. С классическими образцами на эту тему мы уже имели возможность ознакомиться при изучении партий Морфи. Рассмотрим теперь примеры атаки на короля, застрявшего в центре, из современной практики.

Диаграмма 133



На диаграмме позиция из партии Равинский — Панов (Москва, 1943). Полагая, что их король достаточно надежно прикрыт центральными пешками, черные, не закончив развития ( $\text{♙e7, 0-0}$ ), развернули активные операции на ферзевом фланге и только что сыграли  $\text{♘c4:a3}$  в расчете на выигрыш пешки после естественного  $1. \text{ba ♖c3}$ .

1.  $\text{e4-e5!}$   $\text{d6:e5}$

В результате всего лишь одного пешечного хода на доске произошли важные изменения: вскрылись обе центральные вертикали и большая диагональ h1-a8, причем на всех этих линиях уже находятся заблаговременно развитые фигуры белых ( $\text{♖d1, ♕e2, ♗g2}$ ) — вскрытие линий выгодно тому, кто лучше развит.

2.  $\text{♘d4-c6}$  ...

Первый результат вскрытия линий — вторжение коня.

2. ...  $\text{♕d8-c7}$

3.  $\text{♘e6:e5}$   $\text{♘a3-c4}$

4.  $\text{♘e5:d7}$   $\text{♘f6:d7}$ .

5. c3-d5! ...

Вторжение другого коня, ставшее возможным опять-таки вследствие вскрытия линий.

5. ... c7-a7

Не лучше 5... e5 6. g4 с угрозой 7. fe1.

6. d5-f4! ...

С прямой угрозой ликвидировать пешечное прикрытие черного короля, пожертвовав коня на е6.

6. ... c4-e5

7. d1:d7!!

Смелая жертва с целью раскрыть неприятельского короля.

7. ... e5:d7

8. f4:e6! ...

Еще одна жертва — логическое следствие предыдущей.

8. ... f7:e6

9. e2:e6+ f8-e7

К мату вело 9... d8 10. g5+ c7 11. c6+ b8 12. f4+ c7 13. :c7+ :c7 14. a8#.

10. f1-e1 a7-c5

На 10... b6 следует 11. g5 c7 12. c6+ f8 (12... d8 13. d1+ d7 14. :e7+ c8 15. :d7+ :d7 16. d6 и выигрывают) 13. e3 и 14. f3+.

11. b2-b4! ...

Чтобы отвлечь ферзя от поля g5, после чего решает g5. Не достигало цели 11. f4 из-за 11... f8.

11. ... d7-f8

Если 11... :b4, то 12. g5 :e1+ 13. :e1 f6 14. e6 :c2 15. b7! и выигрывают.

12. e6-g4! c5-c3

Или 12... c7 13. :e7+ :e7 14. :c8+ f7 15. d5+ f6 16. c3+! с неотразимой атакой.

13. ♖e1:e7+! ♔e8:e7

Теперь гармоничное взаимодействие слонов и ферзя белых решает исход партии.

14. ♙c1-g5+ ♔e7-d6

Не меняет дела и 14...♔e8 15. ♚e2+ ♔f7 16. ♙d5+ ♔g6 17. ♚e4+ ♔:g5 18. ♚f4+ ♔h5 19. ♙f7+ и 20. ♚h4#.

15. ♚g4-d1+! ♔d6-c7

16. ♙g5-f4+ ♔c7-b6

17. ♚d1-d6+ ♔b6-a7

18. ♚d6-e7+.

Белые выиграли.

### *Сицилианская защита*

**Болеславский**

**Янес**

Командное первенство СССР 1968

1. e2-e4 c7-c5

2. ♘g1-f3 ♘b8-c6

3. d2-d4 c5:d4

4. ♘f3:d4 g7-g6

5. ♘b1-c3 ♙f8-g7

6. ♙c1-e3 ♘g8-f6

7. ♙f1-c4 d7-d6

8. f2-f3 ♙c8-d7

9. ♚d1-d2 ...

При порядке ходов, избранном в партии, черные обычно рокируют в короткую сторону, а белые — в длинную, после чего начинается острая игра со взаимными атаками. Однако, в данной партии черные пренебрегают рокировкой, стремясь немедленно захватить инициативу.

9. ... ♖a8-c8

10. ♙c4-b3 ♘c6-e5

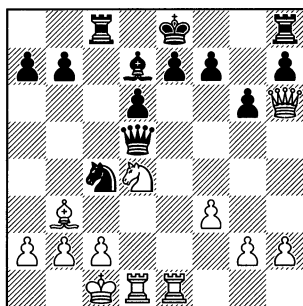
Преждевременный маневр. Следовало все же рокировать.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 11. | ♙e3-h6! | ♙g7:h6 |
| 12. | ♚d2:h6  | ♘e5-c4 |
| 13. | 0-0-0!  | ♚d8-a5 |

Черные атакуют. Они угрожают пожертвовать коня на b2. Болеславский находит, однако, серьезное возражение, выявляющее недостатки рискованного плана черных.

- |     |          |        |
|-----|----------|--------|
| 14. | ♘c3-d5!! | ♘f6:d5 |
| 15. | e4:d5    | ♚a5:d5 |
| 16. | ♖h1-e1!  | ...    |

*Диаграмма 134*



Теперь выясняется смысл жертвы пешки. Центральные линии вскрылись, и черный король попадает под огонь белых фигур.

- |     |     |        |
|-----|-----|--------|
| 16. | ... | ♚d5-h5 |
|-----|-----|--------|

Обычно защищающийся ищет спасения от атаки в разменах.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 17. | ♚h6-g7! | ♚h5-g5+ |
| 18. | ♙c1-b1  | ♖h8-f8  |
| 19. | ♙b3:c4  | ♖c8:c4  |

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 20. | g2-g3  | e7-e6  |
| 21. | f3-f4! | ♔g5-e7 |
| 22. | f4-f5! | e6-e5  |

Плохо 22...gf? из-за 23. ♘:f5! ♔d8 24. ♘:d6+ с выигрышем ладьи.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 23. | f5-f6! | ♔e7-d8 |
| 24. | ♘d4-f3 | ♙d7-f5 |

Силу атаки белых иллюстрирует вариант 24... ♔b6 25. ♘:e5! de 26. ♔:d7! ♙:d7 27. ♔:f8, и белые выигрывают.

- |     |          |        |
|-----|----------|--------|
| 25. | ♙e1:e5+! | ♙e8-d7 |
|-----|----------|--------|

Прогулка королем вынуждена. На 25...de следует 26. ♔:f8+! ♙:f8 27. ♙:d8#.

- |     |         |
|-----|---------|
| 26. | ♙e5:f5! |
|-----|---------|

Черные сдались.

На 26...gf белые ответят 27. ♘e5+, выигрывая ладью.

А в следующей партии вовремя рокировку не сделали белые.

### *Сицилианская защита*





**Пээбо**


**Купрейчик**


Командное первенство СССР 1968

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | c7-c5  |
| 2. | ♘g1-f3 | ♘b8-c6 |
| 3. | d2-d4  | c5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | g7-g6  |
| 5. | ♙c1-e3 | ♘g8-f6 |
| 6. | ♘b1-c3 | ♙f8-g7 |
| 7. | f2-f3  | ...    |


Повторились те же дебютные ходы, что и в предыдущей партии. Здесь или на восьмом ходу белым следовало сыграть ♙c4, предупреждая важный для черных пешечный выпад d7-d5.


- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.  | ...                                                                                     | 0-0                                                                                     |
| 8.  |  d1-d2 | d7-d5!                                                                                  |
| 9.  | e4:d5                                                                                   |  f6:d5 |
| 10. |  d4:c6 | b7:c6                                                                                   |
| 11. |  c3:d5 | c6:d5                                                                                   |





В результате происшедших разменов у черных получилась лучшая позиция. Их центральные пешки весьма опасны. Сейчас грозит не только :b2, но d5-d4.





- |     |                                                                                         |       |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 12. | c2-c3                                                                                   | e7-e5 |
| 13. |  f1-e2 | ...   |

Рокировать в длинную сторону не годится, так как черные получают атаку по открытым линиям «b» и «c». Белые хотят подготовить рокировку в короткую сторону.



- |     |                                                                                          |        |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 13. | ...                                                                                      | d5-d4! |
| 14. | c3:d4                                                                                    | e5:d4  |
| 15. |  a1-d1? | ...    |

Решающая ошибка. Белые выигрывают пешку, но... проигрывают партию. Лучше было 15. g5.

- |     |                                                                                           |                                                                                            |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. | ...                                                                                       |  f8-e8!  |
| 16. |  e3:d4 |  c8-a6! |
| 17. |  d4:g7 | ...                                                                                        |

Не лучше и 17. e3 вследствие 17...:d2+ 18. :d2 ad8+.

- |     |       |                                                                                             |
|-----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17. | ...   |  d8-h4+! |
| 18. | g2-g3 |  h4-h3!  |

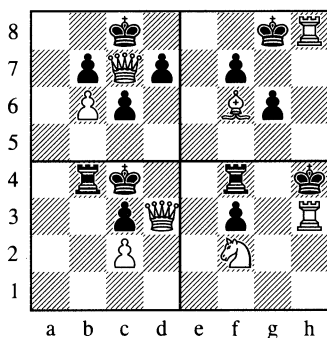
Белые сдались. На 19. c3 решает 19...g2!

## АТАКА НА ПОЗИЦИЮ РОКИРОВКИ

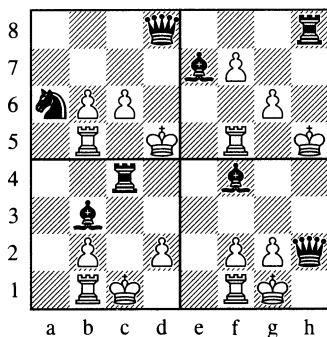
### МАТ ТЯЖЕЛОЙ ФИГУРОЙ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ПЕШКИ ИЛИ ФИГУРЫ

Атака на позицию рокировки часто завершается комбинациями на тему мата ферзем или ладьей на полях g7, h7 и h8 (g2, h2 и h1) при поддержке пешки или фигуры. Познакомимся с распространенными схемами подобных матов.

*Диаграмма 135*



*Диаграмма 136*





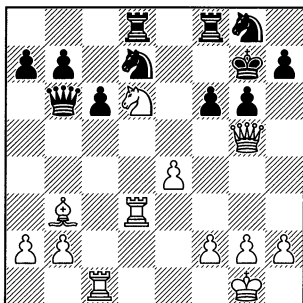
Рассмотрим некоторые примеры осуществления такого рода комбинационных атак.

**Алехин**

**Ласкер**

Цюрих, 1934

*Диаграмма 137*



1. ♘d6-f5+ ♔g7-h8

2. ♕g5:g6!!

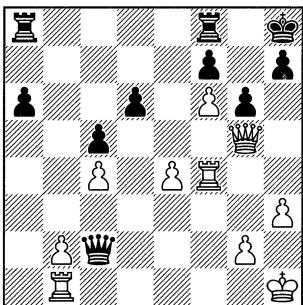
Черные сдались. На 2...hg следует 3. ♖h3+ и 4. ♖:h6#.

**Бронштейн**

**Керес**

Будапешт, 1950

*Диаграмма 138*



1. ♔g5-h6!

Черные сдались.

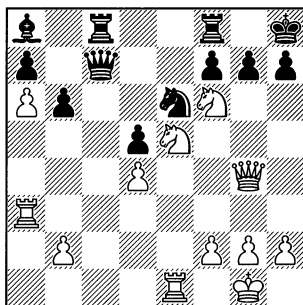
Угроза мата на g7 заставляет черных блокировать поле g8: 1...♔:b1+ 2. ♖h2 ♜g8, и тогда белые дают мат по линии «h»: 3. ♔:h7+! ♔:h7 4. ♜h4#.

Россолимо

Райссман

Сан-Хуан, 1967

*Диаграмма 139*



1. ♔g4-g6!! ...

Грозит 2. ♔:h7#. Если 1...fg, то 2. ♘:g6+ и 3. ♜h3#.

1. ... ♔c7-c2

2. ♜a3-h3!

Черные сдались.

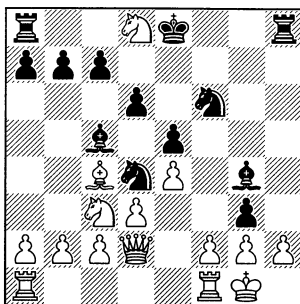
На 2...h6 следует 3. ♜:h6+ gh 4. ♔:h6+, а на 2...♔:g6 – 3. ♘:g6+ и 4. ♜:h7#.

Кнорре

Чигорин

Петербург, 1874

Диаграмма 140



1. ... ♞d4-f3+!

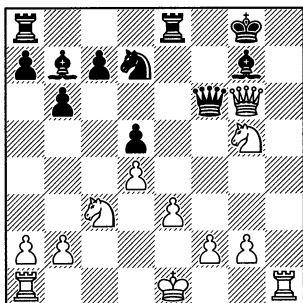
2. g2:f3 ♞g4:f3

Белые сдались.

Мат неизбежен. Грозит 3...gh# . Не спасает ни 3. hg ♖h1#, ни 3. h3 ♖:h3 и затем ♖h1#.

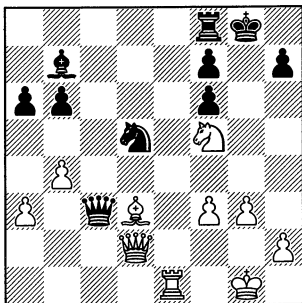
**Задание. Найдите комбинацию.**

*Диаграмма 141*



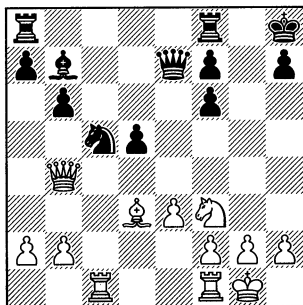
*Ход белых*

*Диаграмма 142*



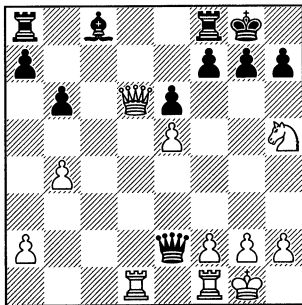
*Ход белых*

*Диаграмма 143*



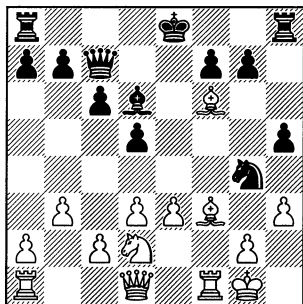
*Ход белых*

*Диаграмма 144*



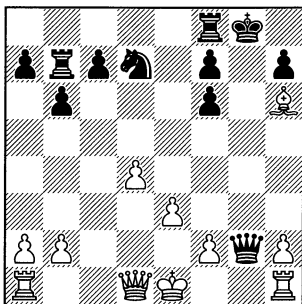
*Ход белых*

Диаграмма 145



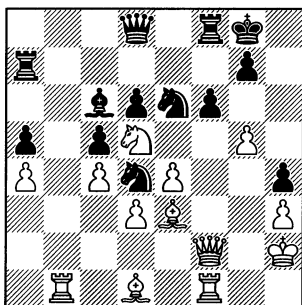
Ход черных

Диаграмма 146



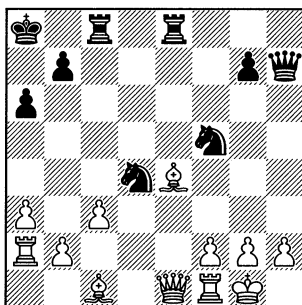
Ход белых

Диаграмма 147



Ход белых

Диаграмма 148



Ход черных





## КОМБИНАЦИИ НА РАЗРУШЕНИЕ

Легко попасть под атаку может король на центральных линиях. Но и рокировка не всегда обеспечивает безопасность короля. Часто атака на позицию рокировки осуществляется с помощью так называемой разрушающей жертвы фигуры на h7, g7, f7, h6, g6 (h2, g2, f2, h3, g3).






### ЖЕРТВА НА h7 (h2)


Рассмотрим партию, в которой белые провели стремительную атаку на королевском фланге, воспользовавшись тем, что черные сделали рокировку, не позаботившись о защите королевского фланга.

#### *Французская защита*

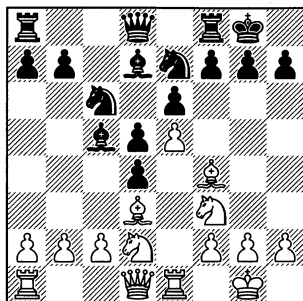
- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | e2-e4                                                                                     | e7-e6                                                                                     |
| 2. | d2-d4                                                                                     | d7-d5                                                                                     |
| 3. | e4-e5                                                                                     | c7-c5                                                                                     |
| 4. |  g1-f3 | c5:d4                                                                                     |
| 5. |  f1-d3 |  b8-c6 |
| 6. | 0-0                                                                                       |  f8-c5 |

Белые пожертвовали пешку, но свои фигуры расположили на активных позициях в центре.

- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. |  c1-f4 |  g8-e7 |
| 8. |  f1-e1 |  c8-d7 |
| 9. |  b1-d2 | 0-0?                                                                                      |

Правильнее было 9...g6. Рокировка же в данной позиции дает возможность белым провести следующую типовую комбинацию.

## Диаграмма 149



10. ♗d3:h7+! ♔g8:h7

11. ♘f3-g5+ ♔h7-g8

На 11... ♔g6 последует 12. ♕g4 f5 13. ♕g3 с угрозой 14. ♘e6+.

12. ♕d1-h5 ♖f8-e8

13. ♕h5-h7+ ♔g8-f8

14. ♕h7-h8+ ♘e7-g8

15. ♘g5-h7+ ♔f8-e7

16. ♗f4-g5+.

Черные сдались.

Красивую комбинацию (диаграмма 150) с жертвами на f7 и g7 провел Авербах в партии с одним из участников сеанса одновременной игры (1955).

1. ♖f1:f7! b7-b5

Или 1... ♔:f7 2. ♕:h7 с угрозой 3. ♖f1+.

2. ♖b1-f1! b5:c4

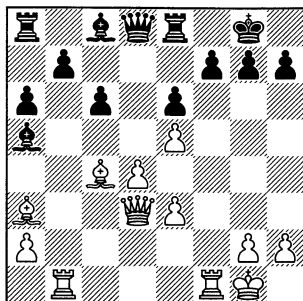
3. ♖f7:g7+! ♔g8:g7

4. ♖f1-f7+! ♔g7:f7

5. ♕d3:h7#.

Для достижения мата белые пожертвовали три фигуры!

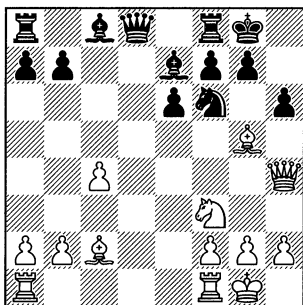
Диаграмма 150



В партии Геллер — Палавлоу (XI шахматная олимпиада, Амстердам, 1954) была осуществлена жертва на h6.

Жертвуя слона за две пешки, белые разрушают пешечное прикрытие черного короля и создают неотразимую атаку.

Диаграмма 151



- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 1. | g5:h6! | g7:h6 |
| 2. | h4:h6  | d8-a5 |
| 3. | f3-g5  | e6-e5 |



- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 4. | c2-h7+ | g8-h8 |
| 5. | h7-e4+ | h8-g8 |
| 6. | a1-e1  | ...   |

Перебрасывая ладью на королевский фланг для создания решающих угроз.

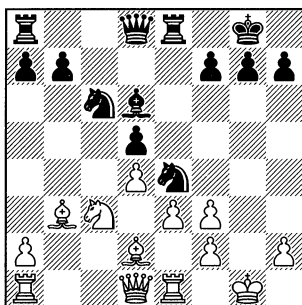
- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 6. | ...    | c8-g4 |
| 7. | e1-e3  | a8-d8 |
| 8. | e3-g3  | d8-d4 |
| 9. | g5-e6! |       |

Черные сдались.

Угрожает мат ферзем на g7 под защитой коня. Если черные берут коня 9...fe, то последует 10. :g4+! :g4 11. h7# (мат ферзем под защитой слона). Наконец, при продолжении 9...fe 10. :g4+ f7 11. g6# белые дают мат ферзем под защитой ладьи. Пример поучительный!

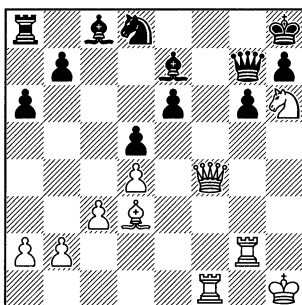
**Задание. Найдите комбинацию.**

*Диаграмма 152*



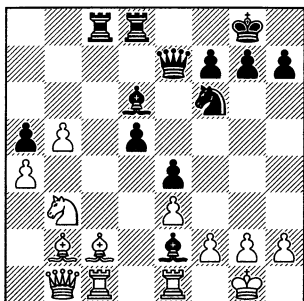
*Ход черных*

*Диаграмма 153*



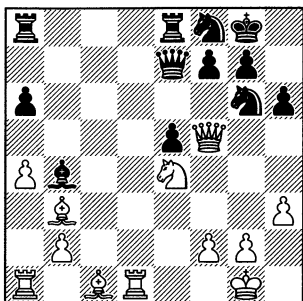
*Ход белых*

*Диаграмма 154*



*Ход черных*

*Диаграмма 155*

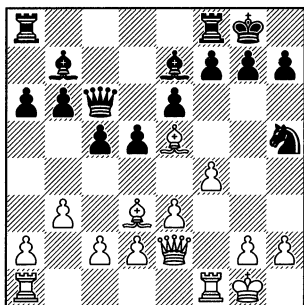


*Ход белых*

## ЖЕРТВА ДВУХ СЛОНОВ

Впервые жертва двух слонов для разрушения пешечного прикрытия неприятельского короля была осуществлена двадцатилетним Эм. Ласкером, будущим чемпионом мира, в его партии с Бауэром (Амстердам, 1889).

*Диаграмма 156*



Черные рассчитывали, что после 1. ♖:h5 f5 у них будет вполне надежная позиция.

1. ♙d3:h7+! ...

Это только начало, главное — впереди.

1. ... ♔g8:h7

2. ♚e2:h5+ ♔h7-g8

3. ♙e5:g7! ...

Вот в этой второй жертве и заключалась особая элегантность и новизна комбинации Ласкера. Черные не могут отклонить жертву. Например, на 3...f6 следует 4. ♖f3 ♚e8 5. ♚h8+ ♔f7 6. ♚h7 и т. д.

3. ... ♔g8:g7

Теперь позиция рокировки полностью разрушена, и черный король попадает под смертельную атаку тяжелых фигур.

4. ♚h5-g4+ ♔g7-h7

5. ♖f1-f3 e6-e5

6. ♖f3-h3+ ♚c6-h6

7. ♖h3:h6+ ♔h7:h6

8. ♚g4-d7 ...

Решающий двойной удар.

8. ... ♙e7-f6

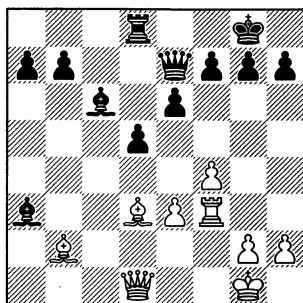
9. ♚d7:b7.

Белые выиграли.

С тех пор жертва двух слонов неоднократно повторялась в турнирной практике.

Задание. Рассчитайте жертву двух слонов в следующей позиции.

Диаграмма 157



Ход белых

## АТАКА ПРИ РОКИРОВКАХ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ

В тех случаях, когда противники рокируют в разные стороны, игра обостряется. Зачастую и белые, и черные приступают к пешечному штурму позиции неприятельского короля, вскрывая линии для атаки. Тот, кто успевает раньше вскрыть линии и перебросить свои фигуры для наступления, имеет больше шансов на успех.

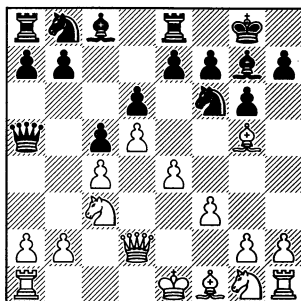
Характерен следующий пример (диаграмма 158) из партии Толуш – Чокылтя (Бухарест, 1953).

Черные рокировали в короткую сторону. Белые подготовили рокировку в длинную сторону и, не откладывая, начинают движение пешек «g» и «h».

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 1. | g2-g4  | e7-e6 |
| 2. | ♖f1-e2 | e6:d5 |
| 3. | e4:d5  | a7-a6 |

Намечая прорыв b7-b5 после рокировки белых.

# Диаграмма 158



4. h2-h4! ♘b8-d7

5. h4-h5 ♘d7-e5

6. h5:g6 h7:g6

Осложнения после 6...♘:c4 7. gf+ ♔:f7 8. ♚f4 ♘:b2 9. ♚d2! в пользу белых.

7. 0-0-0 b7-b5!

Черные наступают, правильно жертвуя пешку ради вскрытия линий.

8. c4:b5 c5-c4?

Лучше 8...ab 9. ♙:b5 ♙d7 10. ♙:d7 ♘f:d7 с угрозой 11...♘c4. Теперь белые ответной жертвой пешки успевают затормозить контригру черных.

9. b5-b6! ...







При 9. ba ♙:a6 вскрывались обе линии — «a» и «b», теперь же линия «a» остается закрытой.

9. ... ♚a5:b6






10. ♘g1-h3 ♖a8-b8



11. ♖h1-h2! ...




Сдвоение ладей по открытой линии «h» позволит белым создать решающие угрозы; вместе с тем ♖h2 защищает вторую горизонталь.

- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | ...                                                                                      |  f6-d7 |
| 12. |  d1-h1  |  d7-c5 |
| 13. |  h3-f2  |  c8-d7 |
| 14. |  g5-h6! | ...                                                                                     |









Необходимо уничтожить главного защитника короля — слона g7.

- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | ...                                                                                      |  g7-f6 |
| 15. |  f2-e4! |  c5:e4 |
| 16. |  c3:e4  |  e5:g4 |

На 16... h8 решает 17.  f8!

- |     |                                                                                           |                                                                                         |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 17. |  e4:f6+  |  g4:f6 |
| 18. |  h6-g7!! | ...                                                                                     |

Красивый финал! Черные не могут брать слона из-за мата в два хода.

- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 18. | ...                                                                                      |  f6-h5 |
| 19. |  h2:h5! |  g6:h5 |
| 20. |  g7-d4  |  b6-d8 |
| 21. |  d2-h6  |  e8-e5 |
| 22. |  h1:h5! |                                                                                         |

Черные сдались.

## ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

Осуществление различных комбинаций, о которых велась речь выше, происходит обычно в таких позициях, где стороной, предпринимающей комбинацию, обычно уже достигнуто определенное позиционное преимущество, т. е. лучшее расположение фигур и пешек, в то время как в позиции противника имеются те или иные уязвимые места — незащищенные или связанные фигуры, неблагоприятное положение короля и т. п.

Естественно задаться вопросом: а каким же образом одной из сторон удастся получить позици-

онное преимущество? Это достигается в процессе предшествующей *позиционной игры*.

«Позиционная игра является подготовительной фазой для проведения комбинаций» (Эм. Ласкер).

В отличие от комбинационной игры позиционная игра не носит форсированного характера. Если в практической игре комбинации встречаются не так уж часто, то, напротив, позиционную игру приходится вести в каждой партии. Обычно после завершения дебюта каждая из сторон стремится к получению сначала небольших, а затем на их основе и более весомых позиционных достижений. В постепенном накоплении таких позиционных преимуществ и получении все большего позиционного перевеса и заключается основной смысл позиционной игры.

Позиционная игра — важное и сложное понятие шахматной теории. Овладение методами позиционной игры имеет не меньшее значение для успехов шахматиста, нежели совершенствование комбинационного зрения. Перейдем теперь к рассмотрению некоторых основных элементов позиционной игры.

## **БОРЬБА ЗА ОТКРЫТУЮ ЛИНИЮ И СЕДЬМУЮ ГОРИЗОНТАЛЬ**

В середине игры очень важно ввести в бой и использовать силу тяжелых фигур — ферзя и ладей. Для разрешения этой задачи необходимо иметь ясное представление о значении открытой линии на доске, о методах борьбы за открытую линию.

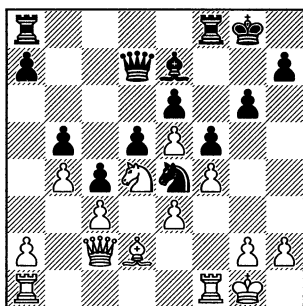
*Открытой линией* называют, как известно, вертикаль на шахматной доске, свободную от пешек. *Полуоткрытой* называется вертикаль, где собствен-

ные пешки отсутствуют, а неприятельские сохранились. По открытым и полуоткрытым линиям тяжелые фигуры проявляют максимальное действие. Проникая в лагерь противника, они атакуют пешки и фигуры, расположенные в неприятельском тылу.

Особый эффект приносит вторжение на седьмую и восьмую (первую и вторую) горизонтали, где обычно расположены главные силы защищающейся стороны.

Поучительным примером вскрытия линии «а» и последующего вторжения на вторую горизонталь является приведенное ниже окончание партии.

*Диаграмма 159*



1. ... a7-a5!

2. a2-a3 ...

Черные угрожали побить на b4, после чего сильная проходная пешка c4 и давление на слабую пешку a2 по полуоткрытой линии обеспечивали ясное преимущество черным.

2. ... ♖a8-a6!

Немедленное вскрытие линии «а» ничего не приносило черным. У них нет еще предпосылок к



тому, чтобы ею овладеть. Поэтому черные предварительно сдваивают ладьи.

3.     ♘d4-e2                   ♖f8-a8

4.     ♖a1-b1                   ...

Вынужденно ввиду угрозы 4...ab. Ход 4. ♖ab1 сделан с целью защитить вторую горизонталь посредством ♖b2.

4.     ...                   a5:b4

5.     a3:b4                   ♖a6-a3

6.     ♘e2-g3                   ♖a8-a4!

С целью сыграть ♔a7 и затем ♖a2, вторгаясь на вторую горизонталь.

7.     ♘g3:e4                   d5:e4

Теперь в распоряжении черных оказывается еще и линия «d».

8.     ♖f1-f2                   ♔d7-d3!

9.     ♔c2-c1                   ♖a3-a2

10.    ♔c1-e1                   ...

Нельзя 10. ♖b2 ввиду ♖a1 с выигрышем ферзя.

10.    ...                   ♖a2-c2!

11.    ♖b1-d1                   ♖a4-a2

После сдвоения ладей по второй горизонтали партия стратегически уже выиграна.

12.    g2-g3                   ♘e7-d8

С угрозой ♘b6. Черные охотно допускают следующий ход белых, учитывая, что обмен ферзя за две ладьи только ускоряет развязку.

13.    ♘d2-c1                   ♖c2:f2

14.    ♖d1:d3                   ♖f2-g2+

15.    ♔g1-f1                   e4:d3

Белые сдались.

Черные полностью сумели осуществить свой план, а именно:

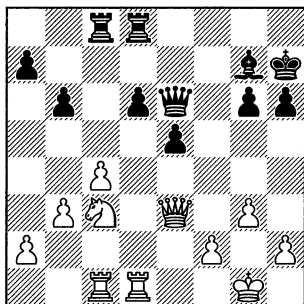
- 1) сдвоить ладьи по линии «а»;
- 2) вскрыть линию «а»;
- 3) ворваться на вторую горизонталь;
- 4) сдвоить ладьи по этой горизонтали.

Заключительная позиция наглядно показывает силу ладей, ворвавшихся в лагерь противника.

## ДАВЛЕНИЕ ПО ПОЛУОТКРЫТОЙ ЛИНИИ

В партии Смыслов – Денкер (матч СССР – США, Москва, 1946) получилась следующая позиция.

*Диаграмма 160*



На полуоткрытой линии «d» у черных слабая пешка d6. Сдваивая ладьи по этой линии, белые организуют давление на эту пешку и в конечном счете ее выигрывают.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | ♖d1-d3 | ♜c8-c7 |
| 2. | ♜c1-d1 | ♜c7-f7 |
| 3. | ♞c3-e4 | ♞g7-f8 |
| 4. | ♜d3-d5 | ...    |

Позиция белых стратегически выиграна. Слабая пешка d6 обречена на гибель.

Черные пытаются осложнить игру, но безуспешно.

4. ... ♔e6-g4

5. ♖d1-d3 ...

Белые готовят ход ♔d2, чтобы расположить все три тяжелые фигуры по линии «d». Следует обратить внимание, что ферзя нужно ставить за ладьями. Слабее 5. ♘:d6? ♙:d6 6. ♖:d6 из-за ♔:d1+ , и черные получают две ладьи за ферзя. В этом случае белым трудно реализовать свое преимущество.

5. ... ♙f8-e7

Безнадежно 5... ♔e6 из-за 6. ♔d2 ♖fd7 7. c5! bc 8. ♘:c5!, и белые выигрывают.

6. ♘e4:d6 ♙e7:d6

7. ♖d5:d6 ♖d8-f8

8. ♔e3:e5 ...

Проще всего. Помимо лишней пешки белые теперь получают сильную атаку.

8. ... ♖f7:f2

9. ♖d6-d7+ ♖f2-f7

10. ♖d7:f7+ ♖f8:f7

11. ♖d3-d8 ♖f7-g7

12. ♔e5-e8! g6-g5

13. ♔e8-h8+ ♙h7-g6

14. ♖d8-d6+ ♙g6-f7

15. ♔h8:h6 ...

С двумя лишними пешками белые легко выигрывают.

15. ... ♔g4-f5

16. ♖d6-d1! ♔f5-c5+

17. ♙g1-g2 ♔c5-e7

18. ♖d1-f1+ ♙f7-g8

19. ♔h6-f6 ♔e7-e8

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 20. | ♔f6-f5  | g5-g4  |
| 21. | ♖f1-f2  | ♔e8-e7 |
| 22. | ♔f5-d3  | ♖g7-g5 |
| 23. | ♖f2-e2  | ♔e7-f8 |
| 24. | ♔d3-e4  | ♖g5-g7 |
| 25. | ♔e4-d5+ | ♔f8-f7 |
| 26. | ♖e2-e6! |        |

Черные сдались.

## ПОЗИЦИЯ ПЕШЕК. ПЕШЕЧНЫЕ СЛАБОСТИ

В шахматной партии большое значение имеет расположение пешек — «пешечный скелет», как часто называют позицию пешек.

Различаются пешки *связанные*, *изолированные* и *сдвоенные*.

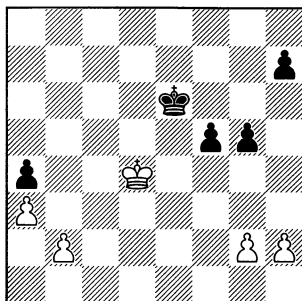
Связанные пешки занимают наиболее выгодную позицию в начальном положении, например на a7 и b7, когда они держат под контролем все поля перед собой и могут поддерживать друг друга. При движении вперед эти их преимущества уменьшаются. Например, перед черными пешками a6, b5 возникают неконтролируемые поля (a5, b4), пешка «b» уже не может в случае нападения поддержать пешку a6. Иными словами, продвижение пешек связано с определенным их ослаблением.

При продвижении пешек могут появиться отсталые пешки. *Отсталой* называется пешка, которая не может стать рядом со своей пешкой на соседней вертикали.

В позиции на *диаграмме 161* пешка b2 — отсталая, и черные, имея фактически лишнюю пешку, выигрывают независимо от очереди хода. Например:

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 1. | ♔d4-c4 | f5-f4 |
|----|--------|-------|

*Диаграмма 161*



2. h2-h3 h7-h5

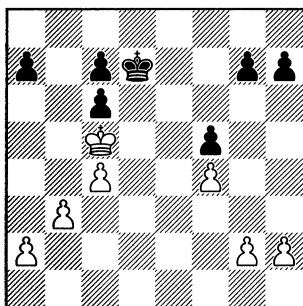
3. ♔c4-b4 g5-g4

с последующим f4-f3 и т. д.

Не помогает и 4. ♔d4 из-за 4...♔f5, и черные образуют отдаленную проходную пешку.

При сдвоении пешек слабы как сами сдвоенные пешки, так и поля перед ними.

*Диаграмма 162*



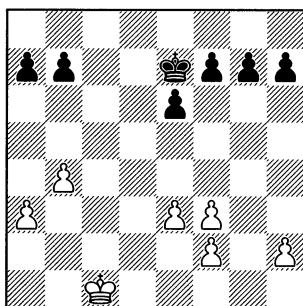
Эта позиция выиграна для белых. Исчерпав ходы пешками, черные будут вынуждены ходить королем, теряя пешку c6. Например:

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 1. | b3-b4  | a7-a6 |
| 2. | a2-a4  | g7-g6 |
| 3. | a4-a5  | h7-h6 |
| 4. | h2-h4  | h6-h5 |
| 5. | g2-g3  | ♔~    |
| 6. | ♔c5:c6 |       |

и выигрывают.

У белых был и другой путь к победе: 4. b5! cb 5. cb ab 6. ♔:b5 и т. д.

*Диаграмма 163*



В этой позиции из партии Кон – Рубинштейн (Петербург, 1909) у белых слабая изолированная пешка h2, сдвоенная пешка «f» на королевском фланге и ослабленные продвижением пешки ферзевого фланга. Поучительно проследить, как Рубинштейн использует эти пешечные слабости.

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 1. | ... | ♔e7-f6 |
|----|-----|--------|

Черный король направляется на h3.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ♔c1-d1 | ♔f6-g5 |
| 3. | ♔d1-e2 | ♔g5-h4 |
| 4. | ♔e2-f1 | ♔h4-h3 |
| 5. | ♔f1-g1 | ...    |

Теперь, когда король белых отвлечен на край доски и прикован к пешке h2, черные надвигают пешки королевского фланга, чтобы полностью разменять их и обрушиться королем на оставшиеся ослабленные пешки белых.

5. ... e6-e5!

6. ♔g1-h1 ...

Если 6. f4, то 6...ef 7. ef ♔g4. На 6. e4 следует 6...g5 7. ♔h1 h5 8. ♔g1 h4 9. ♔h1 g4 10. fg ♔:g4 11. ♔g2 h3+ и 12...♔f3.

6. ... b7-b5

Лишая подвижности пешки ферзевого фланга.

7. ♔h1-g1 f7-f5

8. ♔g1-h1 g7-g5

9. ♔h1-g1 h7-h5

10. ♔g1-h1 g5-g4

Если теперь 11. fg, то 11...hg 12. ♔g1 f4 13. ef ef 14. ♔h1 g3 15. fg fg 16. hg ♔:g3, и белые не в силах помешать маршу черного короля к пешкам ферзевого фланга.

11. e3-e4 f5:e4

12. f3:e4 h5-h4

13. ♔h1-g1 g4-g3

14. h2:g3 h4:g3

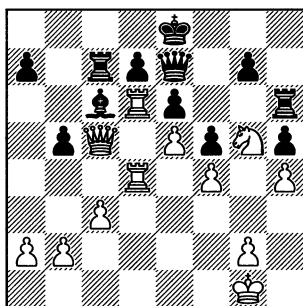
Белые сдались. Гибель их пешек неизбежна.

Не следует, однако, преувеличивать опасность пешечных слабостей и любой ценой избегать сдвоения пешек, образования изолированной пешки и т. д. Изолированная пешка не обязательно бывает слабой, а владение открытой линией или преимущество в развитии может оказаться более чем достаточной компенсацией за сдвоенную пешку.

## СЛАБОЕ ПОЛЕ

В начальной позиции пешки образуют непреодолимый для фигур противника барьер по третьей (шестой) горизонтали. По мере продвижения пешек этот барьер слабеет, в пешечном расположении появляются слабые поля. *Слабым полем* называется поле, которое не может быть атаковано пешкой противника.

Диаграмма 164



На диаграмме позиция из партии Чигорин — Тинсли (Лондон, 1899). В лагере черных слабые поля d6 и g5, на которых удобно расположились белые фигуры. По линии «d» слаба отсталая пешка d7, защита которой связывает фигуры черных. Все фигуры белых занимают превосходные атакующие позиции, в то время как фигуры черных играют пассивную оборонительную роль. Используя преимущество в расположении фигур, Чигорин находит красивый путь к победе.

1. a2-a4! ...

Решающий прорыв!

1. ... ♔e8-d8



Или 1...ba 2. ♖b4 ♜b7 3. ♖:b7 ♙:b7 4. ♚:a7 и т. д.

2. a4:b5! ♘c6:g2

3. ♙c5-a3! ♘g2-d5

4. ♖d4-a4! ♜c7-b7

5. ♜a4:a7 ♜b7:b5

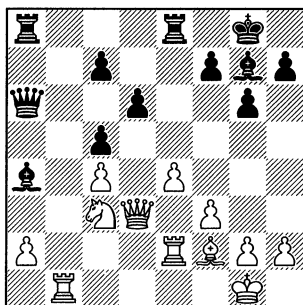
6. ♜d6:d7+!

И мат в три хода.

Таким образом, слабое поле, или пункт, в лагере одной стороны становится сильным пунктом для фигур противника, если им удастся на нем утвердиться. Слабое поле, которому грозит опасность превратиться в удобную стоянку для фигуры противника, представляет собой серьезную опасность, это, как иногда говорят шахматисты, настоящая «дыра» в позиции.

Вот еще один классический пример использования слабости важного пункта в расположении противника.

*Диаграмма 165*



На диаграмме позиция из партии Тейхман — Бернштейн (Петербург, 1909).

1. ♘c3-d5! ...

Нацеливаясь как будто бы на пешку с7. Однако в действительности белые приступают этим ходом к решительной атаке слабого поля f6.

1. ... ♖a8-a7

2. ♙f2-h4 ...

Белые угрожают посредством ♘f6+ или ♙f6 вынудить размен слона g7 — главного защитника слабого поля f6.

2. ... ♙g7-d4+

3. ♖g1-h1 ♙g8-g7

4. ♙h4-f2! ...

Вынуждает размен слона, так как на 4... ♙e5 следует 5. f4 ♙f6 6. ♘:f6 ♖:f6 7. ♙h4+ и т. д.

4. ... ♙d4:f2

5. ♖e2:f2 ...

Первый этап своего плана — размен чернопольного слона — белые осуществили. Теперь они приступают к реализации второго этапа — вторжению коня на слабое поле f6. Сейчас грозит шах на с3.

5. ... ♔a6-a5

6. ♔d3-e2! ...

Все с тем же намерением перевести ферзя на большую диагональ.

6. ... f7-f6

7. ♔e2-b2 ♖e8-f8

8. g2-g4! ...

Не давая черным времени, чтобы прогнать коня ходом с7-с6. Грозит 9. ♘:f6.





8. ... h7-h6







9. h2-h4 g6-g5




10. f3-f4! g5:h4

11. ♘d5:f6 ...

Второй этап завершился — вторжение коня на










f6 осуществилось. Наступает третий этап — использование сильного положения коня на f6 и разбитой позиции короля черных. Грозит 12.  h5+  f7 13.  f6+ и  b8+.

- |                                                                                              |                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. ...                                                                                      |  f8-f7 |
| 12. g4-g5                                                                                    |  a4-c6 |
| 13.  b1-g1  |  a5-a3 |
| 14. g5:h6++                                                                                  |  g7:h6 |
| 15.  f2-h2! | ...                                                                                     |

Грозит  h2:h4#. На 15... f3+ белые ответят просто 16.  g2.

- |         |                                                                                          |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. ... |  c6:e4+ |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------|

Эта жертва лишь отдаляет мат на несколько ходов.

- |                                                                                               |                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16.  f6:e4   |  a3-f3+ |
| 17.  b2-g2   |  f3:g2+ |
| 18.  h2:g2   |  f7:f4  |
| 19.  g2-g6+  |  h6-h7  |
| 20.  e4-f6+. |                                                                                          |

Черные сдались.

## ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ СЛОНЫ

В тех случаях, когда получается замкнутая позиция пешек, особенно важное значение приобретает вопрос о плохих и хороших слонах.

Слон, упирающийся в собственные пешки, стесненный ими в своих движениях, — «плохой слон».

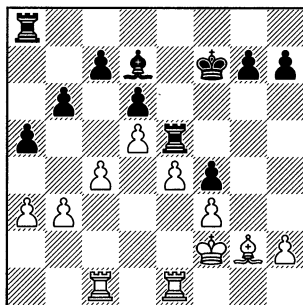
Слон, имеющий свободу действия, находящийся на полях, противоположных цвету собственных пешек, — «хороший слон».

Хороший слон защищает ряд полей от вторже-

ния неприятельских фигур, плохой же слон — узник в собственном лагере.

Наглядна разница в расположении слонов, а в связи с этим и их роль в партии Алаторцев — Левенфиш (10-е первенство СССР, 1937).

*Диаграмма 166*



На доске полное материальное равенство, тем не менее позиция черных выиграна. Их пешки расположены по черным полям, а слон d7 (хороший слон) защищает белые поля от вторжения неприятельских фигур. Они взаимно дополняют друг друга. Большое значение имеет для черных сильный пункт e5 в центре.










В лагере белых непоправимо слабы черные поля, так как и пешки, и слон расположены по белым полям. Слон g2 упирается в свои же пешки (плохой слон).








- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 1. | ...     | ♔ f7-f6  |
| 2. | ♔ f2-e2 | ♖ e5-h5! |
| 3. | ♖ e1-h1 | ♔ f6-e5! |
| 4. | ♔ e2-d3 | h7-h6    |




Черные намечают продвижение пешек «g» и «h» для образования проходной пешки «f».







5. h2-h3? ...



Этот ход ослабляет пункт g3, чем черные немедленно пользуются.





5.	...	 h5-g5!
6.	 h1-h2	 g5-g3
7.	h3-h4	 a8-g8
8.	 d3-e2	g7-g5
9.	h4:g5	h6:g5
10.	 e2-f2	g5-g4!
11.	 h2-h5+	 e5-d4
12.	 c1-d1+?	...

Ошибочный ход, ускоряющий проигрыш. Впрочем, и после 12. h7 gf 13. :f3 g4 14. :g4 8:g4 15. :c7 h4! черные должны выиграть.

12.	...	 d4-c3
13.	 h5-h7	g4:f3
14.	 g2-f1	...







На 14. :f3? последует 14...:f3+ 15. :f3 g4+ 16. :f4 :d1 и т. д.

14.	...	 c3-c2!
15.	 d1-d3	...








Или 15. a1 g4 16. :c7 h8! с решающей атакой.

15.	...	 d7-h3!
-----	-----	--------------------------------------------------------------------------------------------

Заключительный удар!

16.	 d3:f3	 g3:f3+
17.	 f2:f3	 h3:f1
18.	 h7:c7	 g8-f8!

У черных лишний слон, и исход борьбы ясен.

19.	 c7-d7	 c2-d3
20.	 d7:d6	 f1-e2+
21.	 f3-f2	f4-f3
22.	 d6-h6	 f8-g8

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 23. | ♖h6-h2  | ♔d3:e4 |
| 24. | ♖h2-h4+ | ♔e4-d3 |
| 25. | ♖h4-h2  | ♖g8-g6 |
| 26. | b3-b4   | a5:b4  |

Белые сдались.

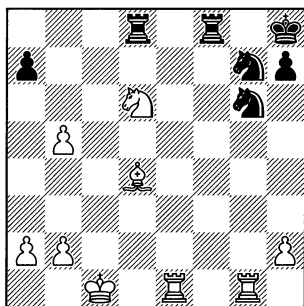
## РЕАЛИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

Перевес в силах при прочих равных условиях, естественно, дает шансы, которые необходимо постараться реализовать для достижения победы.

Поучителен пример из партии Спасский — Таль (23-е первенство СССР, 1956).











Белые имеют две лишние пешки и хотят, разменяв фигуры, упростить игру.

*Диаграмма 167*









Реализация материального преимущества связана обычно с разменами и переводом игры в эндшпиль, где наличие материального перевеса особенно сказывается.

- |    |         |        |
|----|---------|--------|
| 1. | ♖e1-e7! | ♘g6:e7 |
|----|---------|--------|

- |    |                                                                                          |                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. |  d4:g7+  |  h8-g8  |
| 3. |  g7:f8+ |  g8:f8 |
| 4. |  g1-f1+ |  f8-g8 |
| 5. |  f1-d1  |  d8-f8 |
| 6. | a2-a4                                                                                    |  f8-f2 |
| 7. |  d6-c4! | ...                                                                                     |

Проще всего. Белым нужно выиграть пешку a7, после чего их проходные пешки беспрепятственно двинутся вперед.

- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.  | ...                                                                                      |  f2:h2 |
| 8.  |  d1-d7  |  e7-f5 |
| 9.  |  d7:a7  |  f5-d4 |
| 10. |  a7-c7. |                                                                                         |

Черные сдались.

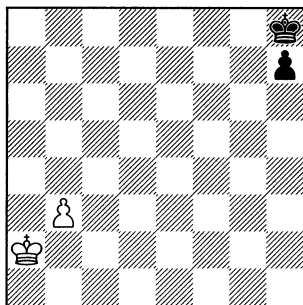
## VII. ЭНДШПИЛЬ

### КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

#### 1. Проходные пешки на разных флангах.

В таких случаях необходимо точно рассчитать последствия продвижения пешки и в соответствии с этим продвигать свою пешку или задерживать королем неприятельскую.

*Диаграмма 168*



Бросается в глаза то, что при ходе белых, продолжая 1. b3-b4!, белые проводят пешку в ферзи (король черных не попадает в квадрат) и легко выигрывают.

При ходе черных выигрывают черные, но им следует предварительно пойти королем 1...♔h8-g7!, становясь в квадрат превращения белой пешки, и лишь в ответ на 2. ♕a2-b2 продвигать свою пешку



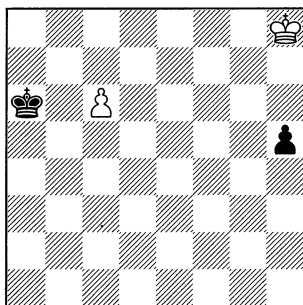
2...h7-h5! с легким выигрышем: король белых не попадает в квадрат.

Само собой разумеется, что если обе пешки задержаны (переставим белого короля на h2, а черного на b8), то партия заканчивается вничью.

Впрочем, даже в таком простом окончании, каким является король с пешкой против короля с пешкой, встречаются позиции, содержащие различные тонкости.

Оригинален этюд Рети (диагр. 169).

*Диаграмма 169*



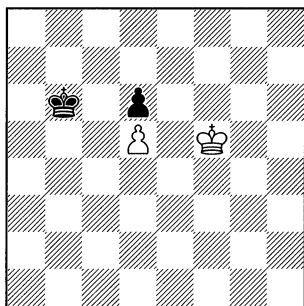
На первый взгляд положение белых кажется безнадёжным: белая пешка гибнет, черная неудержимо идет в ферзи. Однако после 1. ♔h8-g7! h5-h4 2. ♔g7-f6 ♔a6-b6 (или 2...h3 3. ♔e6! h2 4. c7 ♔b7 5. ♔d7!) 3. ♔f6-e5! h4-h3 (3...♔:c6 4. ♔f4!) 4. ♔e5-d6 h3-h2 5. c6-c7 h2-h1 ♔ 6. c7-c8 ♔ партия заканчивается вничью.

Маневры белого короля, имеющие целью либо задержать неприятельскую пешку, либо поддержать свою проходную, весьма поучительны.

## 2. Пешки блокированы.

Если в позиции на диагр. 170 ход белых, то они выигрывают, завоевывая пешку d6. 1. ♔f5-f6! (Белые используют прием, называемый *дальней оппозицией*. Под дальней оппозицией понимается противостояние королей по прямой или диагонали на расстоянии трех или пяти полей между ними. Ошибочно было бы 1. ♔e6? из-за 1...♔c5, и выигрывают черные) 1...♔b6-b7 (или 1...♔b5 2. ♔e7! ♔c5 3. ♔e6 и т. д.) 2. ♔f6-e6 ♔b7-c7 3. ♔e6-e7 ♔c7-c8 4. ♔e7:d6 (король находится на шестой горизонтали перед пешкой!) 4...♔c8-d8 5. ♔d6-c6 ♔d8-c8 6. d5-d6 ♔c8-d8 7. d6-d7, и белые выигрывают.

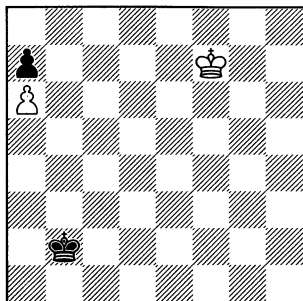
Диаграмма 170



Если в позиции на диагр. 170 ход черных, то, продолжая 1...♔b6-b5!, черные выигрывают пешку, но после 2. ♔f5-e4 ♔b5-c4 3. ♔e4-e3 ♔c4:d5 4. ♔e3-d3! ♔d5-c5 5. ♔d3-c3! d6-d5 6. ♔c3-d3 партия заканчивается вничью.

Интересен следующий пример с блокированными ладейными пешками.

### Диаграмма 171



Эта позиция взята из партии Шлаге — Ауэс (Берлин, 1927). Игра закончилась вничью после ходов: 1. ♔f7-e6 ♔b2-c3 2. ♔e6-d6? ♔c3-d4! 3. ♔d6-c6 ♔d4-e5 4. ♔c6-b7 ♔e5-d6 5. ♔b7:a7 ♔d6-c7.

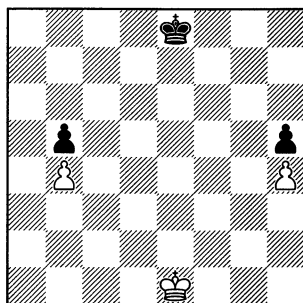
Однако, как указано Майзелисом, если бы белые сыграли 1. ♔e6 ♔c3 2. ♔d5! ♔b4 3. ♔c6 ♔c4 4. ♔b7, не только направляясь к пешке, но и затрудняя черному королю возможность прийти вовремя на c7, то они выиграли бы партию.

### ОКОНЧАНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ПЕШКАМИ

Окончания со многими пешками очень разнообразны. Ограничимся лишь некоторыми примерами.

В позиции на диагр. 172 проходных пешек нет. Пешки блокированы и находятся на разных флангах. Выигрывает тот, кто начинает, используя дальнюю оппозицию. 1. ♔e1-e2! (дальняя оппозиция!) 1...♔e8-e7 2. ♔e2-e3 ♔e7-e6 3. ♔e3-e4 ♔e6-f6 4. ♔e4-f4! (слабее 4. ♔d5 из-за 4...♔f5) 4...♔f6-g6 (или 4...♔e6 5. ♔g5) 5. ♔f4-e5 ♔g6-g7 6. ♔e5-f5 ♔g7-h6 7. ♔f5-f6, и белые выигрывают.

Диаграмма 172

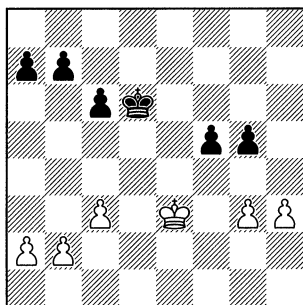


Не помогает и 1...♔e8-d8 из-за 2. ♔e2-f3! ♔d8-e7 3. ♔f3-e3! и т. д.

При ходе черных, продолжая в исходной позиции 1...♔e8-e7!, выигрывают черные. Например, 2. ♔e1-d2 ♔e7-d6 3. ♔d2-d3 ♔d6-d5 4. ♔d3-c3 ♔d5-e4 и т. д.

Часто в пешечных окончаниях одна из сторон добивается преимущества, образуя отдаленную проходную пешку.

Диаграмма 173



Выигрыш

1. h3-h4! g5:h4 2. g3:h4 ♔d6-e5 3. ♔e3-f3 f5-f4 4. h4-h5 ♔e5-f5 5. h5-h6! ♔f5-g6 6. ♔f3:f4 ♔g6:h6 7. ♔f4-e5.

Белые выигрывают, подходя королем к черным пешкам.

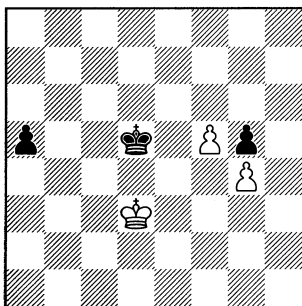
После 1. h3-h4 не помогают и другие ходы. Например, 1...g5-g4 2. ♔e3-f4 ♔d6-e6 3. h4-h5 ♔e6-f6 4. h5-h6! ♔f6-g6 5. h6-h7 ♔g6:h7 6. ♔f4:f5, и белые легко выигрывают.

Относительно лучшим ответом черных на 1. h3-h4 является 1...f5-f4+(!). Теперь белые должны играть точно. Ошибочно 2. g3:f4?, так как, сыграв 2...g5:h4!, черные сами получают отдаленную проходную пешку и после 3. ♔e3-f3 ♔d6-d5! 4. ♔f3-g4 ♔d5-e4 5. f4-f5 h4-h3 добиваются преимущества.

Все же после 1. h3-h4 f5-f4+ 2. ♔e3-f3! g5:h4 (или 2...fg 3. hg) 3. g3:h4! ♔d6-e5 4. h4-h5! ♔e5-f5 5. h5-h6 ♔f5-g6 6. ♔f3:f4 ♔g6:h6 7. ♔f4-e5 белые выигрывают.

В пешечных окончаниях большое значение имеет защищенная проходная пешка.

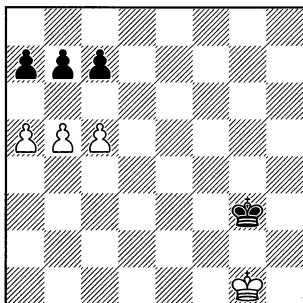
*Диаграмма 174*



В позиции на диагр. 174 белые выигрывают: 1. ♔d3-c3. Белый король спокойно отправляется за пешкой «а», в то время как черный должен сторожить пешку f5.

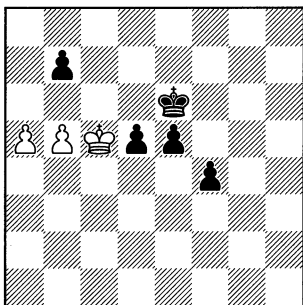
### Задания

*Диаграмма 175*



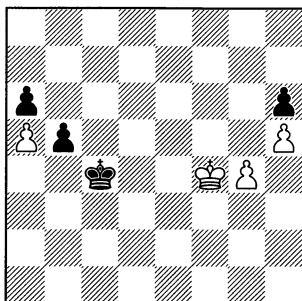
Белые начинают и выигрывают, образуя с помощью прорыва проходную пешку.

*Диаграмма 176*



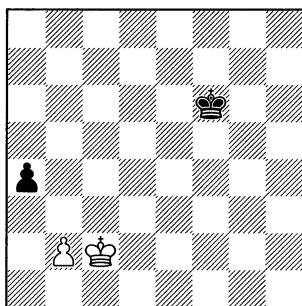
Белые начинают и выигрывают.

*Диаграмма 177*



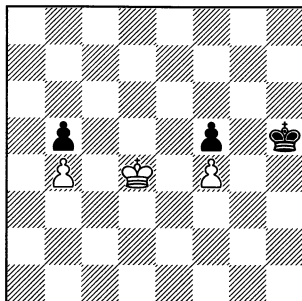
Белым надо провести свою пешку и в то же время задержать неприятельскую. Как это осуществить?

*Диаграмма 178*



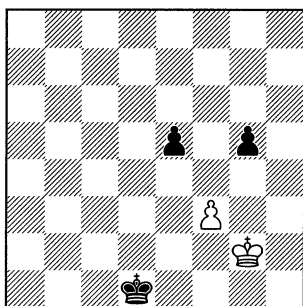
Белые начинают и выигрывают.

*Диаграмма 179*



Белые начинают и выигрывают. В примерах на диагр. 179 и 180 используется дальняя оппозиция.

*Диаграмма 180*



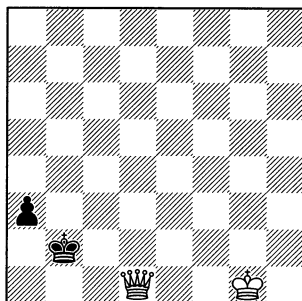
Белые начинают и делают ничью.

## **КОРОЛЬ И ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ**

Выигрыш с ферзем против пешки, удаленной от поля превращения, достигается легко.



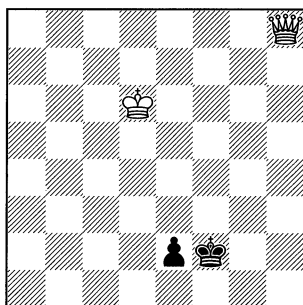
Диаграмма 181



В позиции на диагр. 181 черных не спасает наличие пешки, дошедшей до поля а3. 1. ♔d1-d4+ ♕b2-b1 (на 1...♕b3 последует 2. ♔a1. На 1...♕a2 немедленно решает 2. ♔b4!) 2. ♔d4-b4+ ♕b1-a2 3. ♕g1-f2, и черные должны отдать свою пешку.

Сложнее дело, когда пешка достигла предпоследней горизонтали.

Диаграмма 182

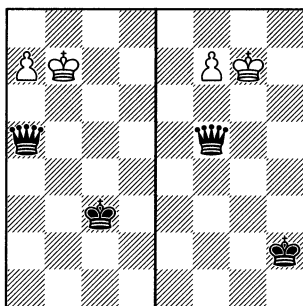


Чтобы добиться выигрыша, белые должны подвести своего короля, не позволяя черным за это вре-

мя поставить ферзя. Это достигается следующим образом: 1. ♖h8-f6+ ♔f2-g2 2. ♜f6-g5+ ♔g2-f1 3. ♜g5-f4+ ♔f1-g2 4. ♜f4-e3! ♔g2-f1 5. ♜e3-f3+ ♔f1-e1 6. ♔d6-d5! ♔e1-d2 7. ♜f3-f2 ♔d2-d1 (если ♔d3, то 8. ♜e1) 8. ♜f2-d4+ ♔d1-c1 9. ♜d4-e3+ ♔c1-d1 10. ♜e3-d3+ ♔d1-e1 11. ♔d5-e4! ♔e1-f2 12. ♜d3-f3+ ♔f2-e1 13. ♔e4-d3 ♔e1-d1 14. ♜f3:e2+ ♔d1-c1 15. ♜e2-c2#.

Метод выигрыша с ферзем против пешки на предпоследней горизонтали приводит к цели в тех случаях, когда пешки находятся на линиях «b», «d», «e», «g». Ладейные и слоновые пешки, достигшие предпоследней горизонтали, как правило, позволяют слабейшей стороне достичь ничьей.

*Диаграмма 183*



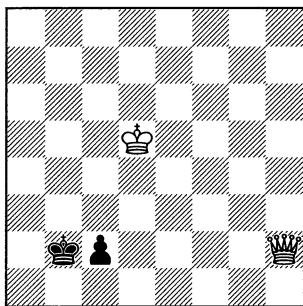
Так, например, в позициях, изображенных на диагр. 183, черные выиграть не могут.

В позиции слева после 1... ♜a5-b5+ 2. ♔b7-c7 ♜b5-a6 3. ♔c7-b8 ♜a6-b6+ 4. ♔b8-a8 из-за угрозы пата черные не имеют темпа для приближения своего короля.

В позиции справа после 1...♔f5-g5+ 2. ♔g7-h7 ♔g5-f6 3. ♔f7-g8 ♔f6-g6+ белые не становятся королем перед пешкой, а играют 4. ♔g8-h8!, и если черные возьмут пешку, то пат.

В отдельных случаях выигрыш с ферзем против слоновой или ладейной пешки возможен, если король сильнейшей стороны сможет приблизиться для создания угроз мата. Так, в следующем примере белые играют:

*Диаграмма 184*

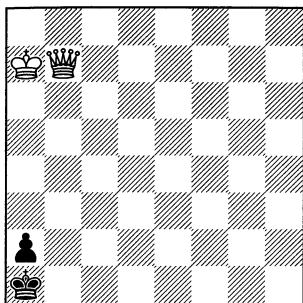


1. ♔d5-c4 ♔b2-a1 (и на 1...♔b1 последует 2. ♔b3!) 2. ♔c4-b3! c2-c1♗+ (или 2...c1♔ 3. ♔a2#) 3. ♔b3-a3, и белые выигрывают.

В отдельных случаях выигрыш против ладейной пешки, находящейся на второй горизонтали, может быть достигнут этюдным путем. На диагр. 185 приведен старинный этюд Лолли (1763).

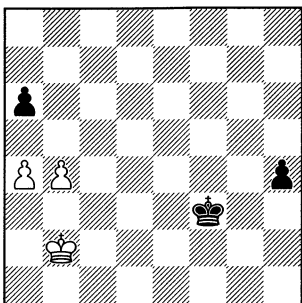
## Задания

*Диаграмма 185*



*Белые начинают  
и выигрывают.*

*Диаграмма 186*



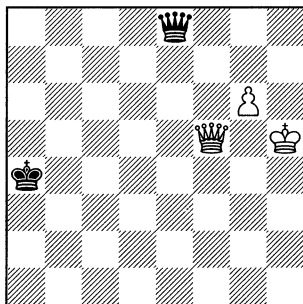
*Белые начинают  
и выигрывают.*

## ФЕРЗЬ И ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ

При достаточно продвинутой пешке сильнейшая сторона обычно одерживает победу, хотя требуется играть весьма точно, чтобы избежать вечного шаха.

Четко реализовал свое преимущество Ботвинник в партии с Миневым (XI Олимпиада, Амстердам, 1954).

*Диаграмма 187*

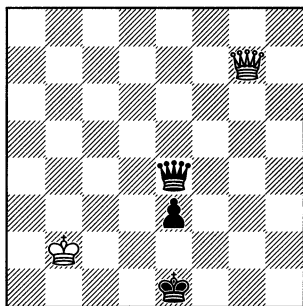


1. ♔f5-f4+ (ферзя полезно перевести на центральное поле d4) 1...♚a4-a5 2. ♔f4-d2+ ♚a5-a4 3. ♔d2-d4+ ♚a4-a5 4. ♚h5-g5 ♔e8-e7+ 5. ♚g5-f5! ♔e7-f8+ 6. ♚f5-e4! (типичная позиция! На любой шах черным ферзем белые загораживаются с шахом, вынуждая размен ферзей) 6...♔f8-h6 7. ♔d4-e5+ ♚a5-a4 8. g6-g7 ♔h6-h1+ 9. ♚e4-d4 ♔h1-d1+ 10. ♚d4-c5 ♔d1-c1+ 11. ♚c5-d6 (слабее 11. ♚d5 из-за 11...♔c8! Теперь же черные не могут ответить 11...♔c8 из-за 12. ♔d4+ ♚b3 13. ♔d5+ ♚b2 и 14. g8♔) 11...♔c1-d2+ (или 11...♔h6+ 12. ♚d5!) 12. ♚d6-e6 ♔d2-a2+ 13. ♔e5-d5 ♔a2-e2+ 14. ♚e6-d6 ♔e2-h2+ 15. ♚d6-c5! Черные сдались.

Следует обратить внимание на маршрут белого короля. Как указывает Ботвинник, «белый король должен находиться на той же горизонтали, что и черный король, или на соседних с ней». При этом белые кроме угрозы проведения пешки создают также угрозы размена ферзей.

В окончаниях с ферзями легко допустить ошибку.

*Диаграмма 188*



Так, в партии Батуев – Симагин (Рига, 1954) было сыграно 1...e3-e2??, на что последовало 2. ♖g7-g1+ ♔e1-d2 3. ♖g1-c1+ ♔d2-d3 4. ♖c1-c3#.

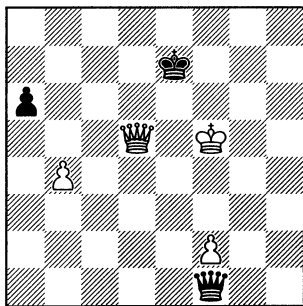
К выигрышу проще всего вело 1... ♜f2!

## ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ СО МНОГИМИ ПЕШКАМИ

В подобных окончаниях большую роль играет наличие проходной пешки.

В партии Лисицын – Суэтин (21-е первенство СССР, 1954) у белых лишняя проходная пешка. Постепенно продвигая ее вперед, белые реализовали свое преимущество.

*Диаграмма 189*



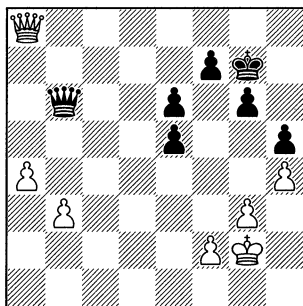
1. f2-f4 ♖f1-h3+ (конечно, не 1... ♖b1+ из-за 2. ♖e4+ с разменом ферзей) 2. ♔f5-g6 ♖h3-a3 3. ♖d5-c5+ ♔e7-d7 4. f4-f5 ♖a3-g3+ 5. ♔g6-f7 ♖g3-b3+ 6. ♔f7-f8 ♖b3-b2 7. ♖c5-a7+ ♔d7-d6 8. ♖a7-e7+! (слабее 8. ♖a6+ из-за 8... ♔e5!) 8... ♔d6-c6 9. f5-f6 ♖b2-h2 10. ♖e7-c5+ ♔c6-d7 11. ♖c5-d5+ ♔d7-c7 12. ♖d5-d4! (Характерно для ферзевого эндшпиля!)

Ферзь ставится в центре так, чтобы он, защищая свои пешки, ограничивал подвижность неприятельских фигур) 12...♔c7-b7 (также и после 12...♚h8+ 13. ♔e7 или 12...♚h6+ 13. ♔e8 белая пешка дойдет до поля f7) 13. f6-f7 ♚h2-h6+ 14. ♔f8-e7 ♚h6-g5+ (или 14...♚h7 15. ♚g4!) 15. ♚d4-f6 ♚g5-e3+ 16. ♚f6-e6 ♚e3-g5+ 17. ♚e7-e8 ♚g5-h5 18. ♔e8-d8 ♚h5-h8+ 19. ♚e6-e8 ♚h8-h2 20. ♚e8-e7+ ♔b7-b6 21. ♚e7-c5+ ♔b6-b7 22. f7-f8♚ ♚h2-d2+ 23. ♚f8-d6. Черные сдались.

При большом количестве пешек шансы на выигрыш для стороны, имеющей проходную пешку, увеличиваются. В этом случае противнику труднее добиться вечного шаха.

В партии Эйве — Решевский (Ноттингем, 1936) белые легко добились победы, продвигая пешку «а».

*Диаграмма 190*

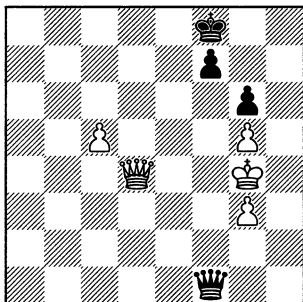


1. a4-a5! ♚b6:b3 2. a5-a6 ♚b3-a3 3. a6-a7 e5-e4 4. ♚a8-b8! ♚a3-f3+ 5. ♔g2-g1 ♚f3-d1+ (или 5...e3 6. a8♚!, и ни 6...ef+ 7. ♔f1, ни 6...♚:f2+ 7. ♔h1 ♚f1+ 8. ♔h2 ♚f2+ 9. ♚g2 не спасают черных) 6. ♔g1-h2 ♚d1-e2 7. ♚b8-e5+. Черные сдались. Если 7...f6, то 8. ♚c7+ ♔h6 9. ♚f4+ ♔g7 10. a8♚. На 7...♔h7 решает 8. ♚f6.

Далеко продвинутая проходная пешка в ферзевом эндшпиле зачастую компенсирует материальное неравенство.

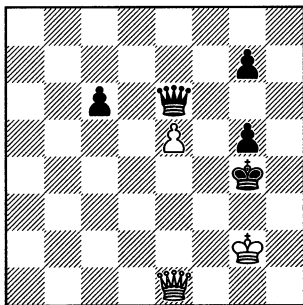
## Задания

*Диаграмма 191*



В позиции на диагр. 191 Симагин, игравший черными против Борисенко (22-е первенство СССР, 1955), неожиданным ударом форсировал победу. Каким образом?

*Диаграмма 192*





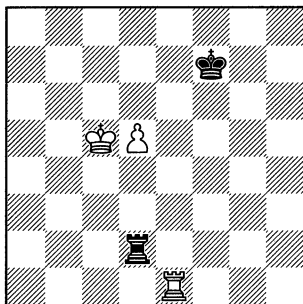
Решите этюд А. Троицкого. У черных материальный перевес, но, используя плохую позицию черного короля и силу далеко продвинутой пешки «е», белые выигрывают.

## ЛАДЬЯ И ПЕШКА ПРОТИВ ЛАДЬИ

Такое окончание встречается часто, и поэтому полезно знать наиболее типичные позиции и приемы борьбы.

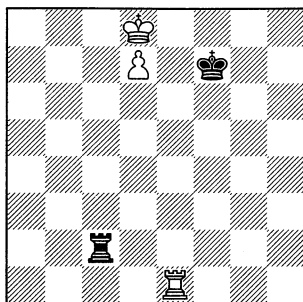
**1. Король слабой стороны отрезан от проходной пешки.**

*Диаграмма 193*



1. d5-d6. Белые ведут пешку вперед. Черный король отрезан по линии «е» и не может воспрепятствовать движению пешки. Черным остается только объявлять шахи ладьей. 1...♖d2-c2+ 2. ♔c5-b6 ♖c2-b2+ 3. ♔b6-c7 ♖b2-c2+ 4. ♔c7-d8 ♖c2-d2 5. d6-d7 ♖d2-c2.

Диаграмма 194

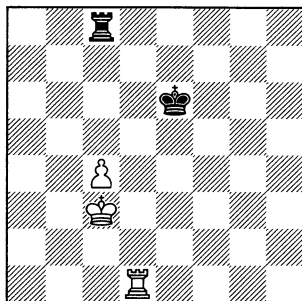


В этой позиции (диагр. 194) белые выигрывают маневром, известным под названием «постройка моста». Сначала ладью нужно поставить на четвертую линию. 6. ♖e1-e4! ♜c2-c1 7. ♖e4-f4+ ♔f7-g7 (на 7...♔e6 белые ответят 8. ♔e8! и затем d7-d8♚) 8. ♔d8-e7 ♜c1-e1+ 9. ♔e7-d6 ♜e1-d1+ 10. ♔d6-e6 ♜d1-e1+ (или 10...♔g8 11. ♜f5! и затем ♜d5) 11. ♔e6-d5 ♜e1-d1+ 12. ♜f4-d4! Постройка моста завершена, и пешка проходит в ферзи.

Все же при отрезанном короле выигрыш не всегда обеспечен. Так, в следующей позиции белым не удастся форсировать продвижение своей проходной пешки.

На диагр. 195 пешка находится еще на четвертой горизонтали. (Разумеется, тот же результат будет и при пешке, находящейся на второй или третьей горизонтали.) Черная ладья мешает продвижению пешки и готова отогнать шахами белого короля. Все это дает возможность черным добиться ничьей. Например, 1. ♜d1-d5 ♜c8-c6 2. ♔c3-d4 (или 2. ♔b4 ♜c8 3. ♜c5 ♜b8+ 4. ♜b5 ♜c8 5. c5 ♔d7! с ничьей) 2... ♜c6-d6 3. ♜d5:d6+ ♔e6:d6, ничья. Или 1. ♔c3-b4

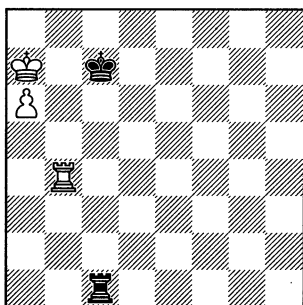
Диаграмма 195



♖с8-b8+ 2. ♔b4-a5 ♜b8-c8! 3. ♔a5-b5 (ни 3. ♜c1 ♔d6!, ни 3. ♜d4 ♔e5! 4. ♜d5+ ♔e6 ничего не дает белым) 3...♜c8-b8+ 4. ♔b5-c6 ♜b8-c8+ 5. ♔c6-b5 ♜c8-b8+ и т. д.

Следует оговориться, что при достаточно удаленном неприятельском короле белые выигрывают. (Так, если в позиции, изображенной на диагр. 195, переместить черного короля на g7, а белую ладью на f1, то белые выигрывают, продолжая: 1. ♔d4 ♜d8+ 2. ♔e5 ♜c8 3. ♜c1! ♔f7 4. ♔d6! ♔e8 5. c5 ♔d8 6. ♜h1! и т. д.).

Диаграмма 196

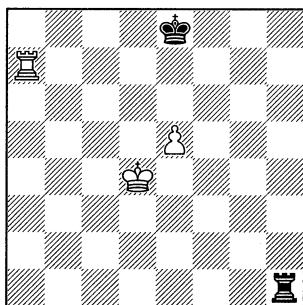


На диагр. 196 показана позиция, где у белых ладейная пешка. Хотя она далеко продвинута и неприятельский король отрезан, но выигрыша нет, так как у белого короля нет свободы для маневрирования.

## 2. Король слабой стороны перед пешкой.

За редким исключением, в таких случаях партия заканчивается вничью.

*Диаграмма 197*



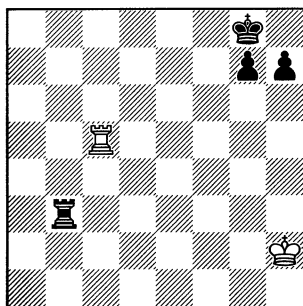
В позиции на диагр. 197 черный король находится на линии превращения пешки. Правильный путь к достижению ничьей состоит в том, чтобы перевести ладью на шестую линию, не пропуская белого короля. 1...♖h1-h6! (ошибкой было бы объявлять шахи: 1...♖d1 + 2. ♔c5 ♖c1+ 3. ♔d5 ♖d1+ 4. ♔e6! ♔d8 5. ♖a8+ ♔c7 6. ♔e7 и затем 7. e6) 2. ♔d4-d5 ♖h6-g6! 3. e5-e6 ♖g6-g1! (лишь когда пешка стала на шестую линию, черные спускаются ладьей вниз и, объявляя шахи королю, добиваются ничьей) 4. ♔d5-d6 ♖g1-d1+ 5. ♔d6-e5 ♖d1-e1+ 6. ♔e5-f6 ♖e1-f1+. Ничья. Белому королю негде укрыться от шахов.

## ЛАДЬЯ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Две связанные пешки при ладьях, как правило, легко обеспечивают победу сильнейшей стороне.

Путь к реализации преимущества наглядно виден из окончания партии Блэкберн — Эм. Ласкер (Петербург, 1914).

*Диаграмма 198*



Черные имеют две лишние пешки, находящиеся на первоначальных местах. Постепенно надвигая эти пешки вместе с королем, Ласкер форсирует победу. 1...h7-h6 (конечно, не 1...g6? из-за 2. ♖c7, отрезая черного короля) 2. ♖c5-c6 ♔g8-h7 3. ♔h2-g2 h6-h5 4. ♖c6-a6 g7-g6 5. ♖a6-a4 ♔h7-h6 6. ♖a4-c4 ♖b3-b5 (не 6...g5 из-за 7. ♖c6+ ♔g7 8. ♖c5 ♔f6 9. ♖c6+ ♔e5 10. ♖c5+ ♔f4 11. ♖c4+ ♔e3 12. ♖c5 и т. д.) 7. ♔g2-g3 ♔h6-g5 8. ♖c4-c3 (или 8. ♖a4 h4+ 9. ♖:h4 ♖b3+) 8... h5-h4+ 9. ♔g3-h3 ♔g5-h5 10. ♖c3-c4 ♖b5-b3+ 11. ♔h3-h2 g6-g5 12. ♖c4-a4 ♖b3-b2+ 13. ♔h2-h1 (после 13. ♔h3? g4+! 14. ♖:g4 ♖b3+ теряется ладья) 13... h4-h3 14. ♖a4-c4 g5-g4 15. ♔h1-g1 g4-g3 16. ♖c4-c5+ ♔h5-g6 17. ♖c5-c1 ♔g6-f5 18. ♖c1-a1 ♖b2-d2 19.

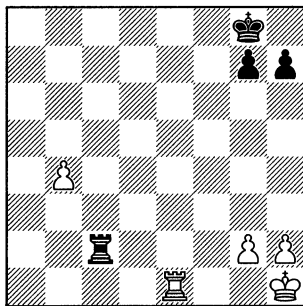
♖a1-e1 ♔f5-f4! 20. ♜e1-a1 ♔f4-e3 21. ♜a1-a3+ (на 21. ♜e1+ проще всего 21...♔d3 22. ♔h1 ♔c2 и 23...♜d1) 21...♜d2-d3 22. ♜a3-a1 ♔e3-e2. Белые сдались.

## ЛАДЕЙНЫЙ ЭНДШПИЛЬ СО МНОГИМИ ПЕШКАМИ

Окончание партии Ботвинник — Болеславский (Москва, 1941) является хорошим образцом реализации материального преимущества в ладейном эндшпиле.

У белых лишняя проходная пешка. Чтобы она могла продвигаться вперед, ее следует поддержать ладьей.

*Диаграмма 199*

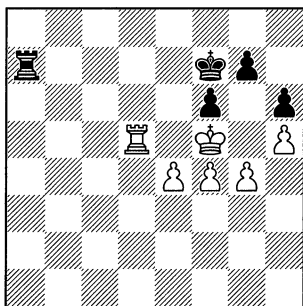


1. ♜e1-b1! Ладья становится за проходной пешкой. На другие ходы (например, 1. h3 или 1. ♔g1) черные могли ответить 1...♜b2, затрудняя продвижение пешки с большими шансами на ничью. 1...♔g8-f7 2. b4-b5 ♔f7-e6 3. b5-b6 ♜c2-c8 4. h2-h3 (белым необходимо подвести короля. Преждевременно 4. b7 ♜b8 5. ♔g1 ♔d6 6. ♔f2 ♔c7 7. ♔g3 ♜:b7 8. ♜:b7+ ♔:b7 9. ♔f4 ♔c6 10. ♔e5 ♔d7, и белый ко-

роль не успел прорваться к пешкам) 4...♖c8-b8 5. ♔h1-h2 ♕e6-d5 6. ♔h2-g3 ♕d5-c6 7. ♔g3-g4 ♕c6-b7 (после 7...♖:b6 8. ♖:b6+ ♕:b6 9. ♕f5 ♕c6 10. ♕e6 белые легко выигрывают) 8. ♖b1-e1! ♖b8-g8 (угрожало 9. ♖e7+. Брать пешку b6 нельзя из-за ♖b1+ и, после размена ладей, ♕f5) 9. ♖e1-e6 ♕b7-a6 10. ♕g4-g5 ♕a6-b7 11. h3-h4 ♕b7-a6 12. h4-h5 ♕a6-b7 13. g2-g4 ♕b7-a6 14. ♕g5-h4 ♕a6-b7 15. h5-h6 g7:h6 16. ♖e6:h6 ♖g8-g7 17. ♕h4-h5 ♕b7-a6 (если черные делают выжидательные ходы ладьей, то белые переводят короля на h6, пешку на g5, ладью на h8 и, забирая пешку h7, легко выигрывают) 18. ♖h6-c6! ♖g7-e7 19. ♖c6-c7 ♖e7-e5+ 20. g4-g5 ♕a6:b6 21. ♖c7:h7 ♕b6-c6 22. ♕h5-h6 ♕c6-d6 23. g5-g6 ♖e5-e1 24. ♖h7-f7 ♕d6-e6 25. ♖f7-f2 ♖e1-a1 (получился уже разобранный выше эндшпиль. Черный король отрезан по линии «f», и за пешку черные должны будут отдать ладью) 26. g6-g7 ♖a1-h1+ 27. ♕h6-g6 ♖h1-g1+ 28. ♕g6-h7 ♖g1-h1+ 29. ♕h7-g8 ♕e6-e7 30. ♖f2-e2+ ♕e7-d7 31. ♖e2-e4! ♖h1-h2 32. ♕g8-f7. Черные сдались.

Не менее поучительно окончание Ботвинник — Найдорф (Турнир памяти Алехина, Москва, 1956).

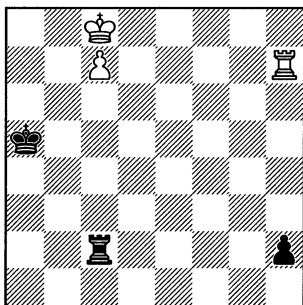
*Диаграмма 200*



У белых лишняя пешка. Король и ладья занимают активные позиции. Все же выигрыш не так прост, так как пешки находятся на одном фланге. Легче реализовать отдаленную проходную пешку, как это показано в предыдущем примере. Тем не менее Ботвинник находит изящный путь к победе. 1. e4-e5 f6:e5 2. f4:e5 ♔f7-e7 3. e5-e6 ♖a7-a4 (на 3...♖b7 последовало бы 4. ♖d7+! ♖:d7 5. ed ♔:d7 6. ♔g6, и белые выигрывают) 4. g4-g5! h6:g5 (черные могли упорнее защищаться после 4...♖a7, но и тогда, продолжая 5. ♖e5! с угрозой 6. ♔g6, белые должны выиграть) 5. ♖d5-d7+ ♔e7-f8 6. ♖d7-f7+ ♔f8-g8 7. ♔f5-g6! (точно сыграно! Предусмотрительно пожертвовав пешку «g», белые становятся на поле g6, не опасаясь шахов по линии «g») 7...g5-g4 8. h5-h6! g7:h6 (или 8...♖a8 9. hg g3 10. e7 g2 11. ♖f8+ и т. д.) 9. e6-e7! ♖a4-a8 (на 9...♖a6+ белые закрывались ладьей на f6) 10. ♖f7-f6! Черные сдались, так как на 10...♖e8 последует 11. ♖d6!, и от угрозы ♖d8 черные не имеют защиты.

## Задания

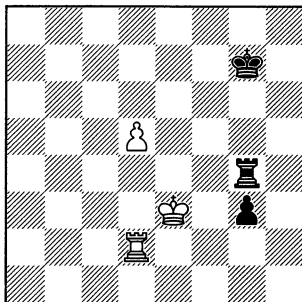
### Диаграмма 201





Решите этюд Эм. Ласкера. Оттеснив черного короля, белые отдадут ладью за пешку h2 и ставят ферзя. Как это достигается?

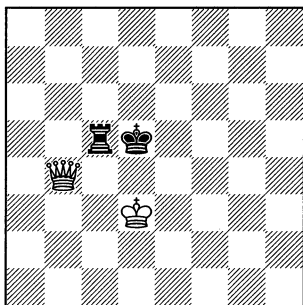
*Диаграмма 202*



В этюде Н. Копаева белые выигрывают путем жертвы ладьи за пешку, в то же время избегая жертвы со стороны черных.

## **ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ**

*Диаграмма 203*

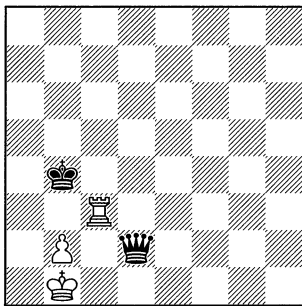


План выигрыша прост. Следует оттеснить короля на край доски, разъединить короля с ладьей и шахами выиграть ладью или обеспечить решающее приближение своего короля.

1. ♚b4-e4+ ♔d5-d6 2. ♔d3-d4 ♜c5-c6 3. ♚e4-e5+ ♔d6-d7 4. ♔d4-d5 ♜c6-c7 5. ♚e5-e6+ ♔d7-d8 6. ♚e6-g8+ (но не 6. ♔d6? из-за 6...♜c6+! 7. ♔:c6 пат. За этой возможностью в подобных окончаниях необходимо внимательно следить) 6...♔d8-e7 7. ♚g8-g7+ ♔e7-d8 8. ♚g7-f8+ ♔d8-d7 9. ♚g8-b8! ♜c7-c2! (или 9...♜c8 10. ♚d6+ ♔e8 11. ♔e6) 10. ♚b8-b5+ ♔d7-e7 11. ♚b5-b4+ ♔e7-d8 (11...♔d7 12. ♚a4+ или 11...♔f7 12. ♚f4+ и т. д.) 12. ♔d5-d6, и белые выигрывают.

Необходимо заметить, что, имея ладью с пешкой против ферзя, в ряде случаев можно достичь ничьей.

*Диаграмма 204*

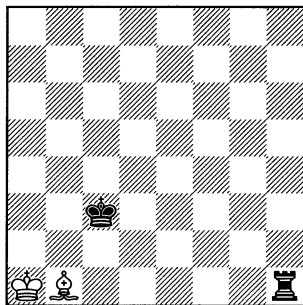


В этой позиции белым достаточно ходить ладьей по полям а3 и с3, не пропуская черного короля.

## ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ

Ладья значительно сильнее, чем слон или конь. Разницу в силе между ладьей и легкой фигурой называют *качеством*. При наличии пешек на доске лишнее качество в эндшпиле обычно является достаточным для победы. Если же пешки разменаны и на доске осталась ладья против слона или коня, то выигрыш может быть достигнут в редких случаях.

*Диаграмма 205*



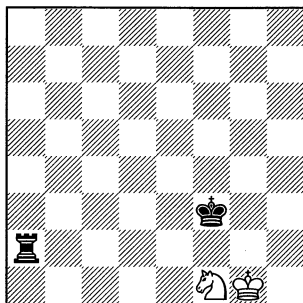
*Ход черных*

Король находится в углу, противоположном цвету слона. Если черные сыграют 1...♔c3-b3, получается пат. На 1...♖h1-g1 белые ответят 2. ♔a1-a2. На 1...♗h1-h2 белые отходят слоном. Черные не могут усилить позицию.

Чтобы сделать ничью, имея слона против ладьи, достаточно держаться королем в центре или отступать в угол, противоположный цвету слона. Конь делает ничью против ладьи в тех случаях, когда он находится вместе с королем в центре доски (разъ-

единение короля с конем опасно) или на крайней линии в позиции, подобной той, как это показано на диагр. 206 (при своем ходе).

*Диаграмма 206*



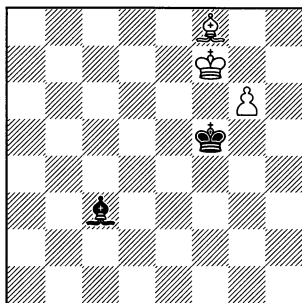
В этой позиции ничья достигается только при ходе белых.

Объявляя шахи черному королю: 1. ♘f1-h2+ ♔f3-g3 2. ♘h2-f1+ ♔g3-h3, белые оттесняют черного короля и затем играют 3. ♔g1-h1, удерживая равновесие. Например: 3...♖a2-f2 4. ♔h1-g1 ♖f2-g2+ 5. ♔g1-h1 ♖g2-g8 6. ♘f1-d2! ♔h3-g3 7. ♔h1-g1! и т. д.

## СЛОН И ПЕШКА ПРОТИВ СЛОНА

В большинстве случаев такой эндшпиль заканчивается вничью, так как для достижения ничьей слабейшей стороне достаточно отдать слона за пешку. Лишь в отдельных случаях возможен выигрыш. Например, в следующей позиции белые выигрывают:

*Диаграмма 207*



1. ♖f8-g7 ♖c3-d2 2. ♖g7-d4 ♖d2-h6 (хотя слон и занимает диагональ h6-f8, однако на короткой диагонали черному слону не удержаться) 3. ♖d4-e3! ♖h6-f8 4. ♖e3-d2 ♖f8-c5 5. g6-g7.

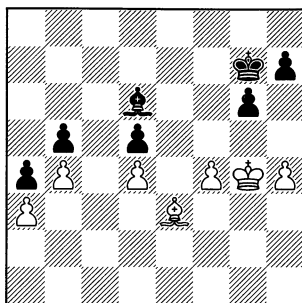
## **ОКОНЧАНИЕ СО СЛОНАМИ ПРИ НЕСКОЛЬКИХ ПЕШКАХ**

В эндшпиле с одноцветными слонами (если слоны ходят по полям одного и того же цвета) многое зависит от того, как расположены пешки.

Плохой слон, упирающийся в собственные пешки в эндшпиле, особенно плох. Сторона, имеющая хорошего слона против плохого, при прочих равных условиях имеет преимущество.

Примером может служить партия Кашляев — Загорянский (Москва, 1949.)

## Диаграмма 208

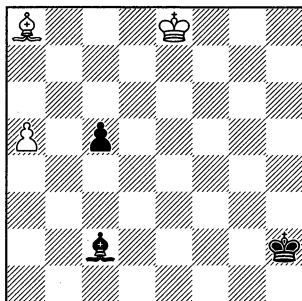


Черные угрожают сыграть h7-h5+ и затем ♔g7-f6-f5 с легким выигрышем. Последовало: 1. f4-f5 h7-h5+! 2. ♔g4-g5 ♕d6-e7+ 3. ♔g5-f4 ♔g7-f6! 4. f5:g6 ♕e7-d6+ 5. ♔f4-f3 ♔f6:g6 6. ♕e3-f4 (или 6. ♕g5 ♔f5 7. ♕e3 ♕e7 8. ♕f2 ♕f6! с выигрышем пешки) 6... ♕d6-e7 7. ♕f4-g3 (бросается в глаза разница между активностью хорошего слона черных, который атакуют белые пешки, и пассивной ролью белого слона, вынужденного защищать собственные пешки) 7... ♕e7-f6 8. ♕g3-f2 ♔g6-f5. Белые сдались.

Интересен этюд Троицкого с одноцветными слонами (*диагр. 209*).

Белые начинают и выигрывают. 1. a5-a6 c5-c4 2. a6-a7 c4-c3 3. ♕a8-h1! (красивый выигрывающий ход, смысл которого в варианте 3... ♕g6+ 4. ♔e7 c2 5. a8♚ c1♚ 6. ♚g2#) 3... ♕c2-a4+ (не 3... ♕e4 ввиду простого ответа 4. ♕:e4 с ударом на c2) 4. ♔e8-f7! (лучшее отступление, как это вскоре выяснится) 4... ♕a4-c6! 5. ♕h1:c6 c3-c2 6. a7-a8♚ c2-c1♚ 7. ♚a8-a2+ ♔h2-g3! 8. ♚a2-g2+ ♔g3-f4 (если 8... ♔h4,

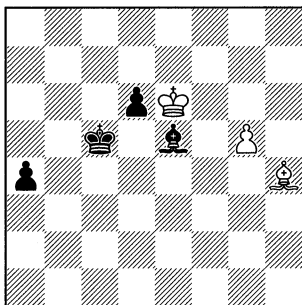
Диаграмма 209



то 9. ♔f2+ ♕g4, 10. ♖d7+ ♔g5 11. ♔g3+; если же 9...♔h5, то 10. ♖f3+ ♔g5 и теперь опять 11. ♔g3+) 9. ♔g2-f3+ ♔f4-g5 (если 9...♔e5, то 10. ♔f6#) 10. ♔f3-g3+ ♔g5-f5 11. ♔g3-g6+ ♔f5-f4 12. ♔g6-h6+ с выигрышем ферзя.

### Задание.

Диаграмма 210



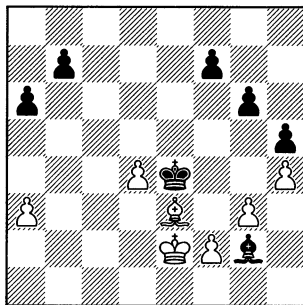
Решите этюд П. Васильчикова. Белые начинают и делают ничью. На первый взгляд положение белых безнадежно, однако они спасаются с помощью пата.

## ОКОНЧАНИЯ ПРИ РАЗНОЦВЕТНЫХ СЛОНАХ

При разноцветных слонах возможность ничейного результата партий возрастает. Иногда даже лишняя пешка не дает выигрыша. Лишь в отдельных случаях одной из сторон удастся выиграть партию.

Поучителен пример из партии Фукс — Холмов (Дрезден, 1956).

*Диаграмма 211*



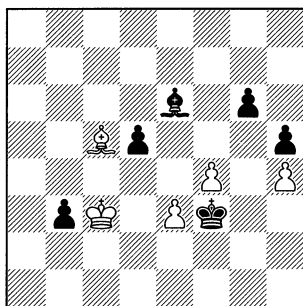
При равенстве пешек и наличии разноцветных слонов положение выглядит как совершенно ничейное. Все же у черных есть преимущество благодаря активной позиции короля и возможности при случае создать проходную пешку на ферзевом фланге. Холмов находит остроумный план, имеющий целью добиться образования проходной пешки также и на королевском фланге: 1...f7-f6! 2. ♔e2-d2 (здесь или несколько позже белым необходимо было отдать пешку, играя d4-d5!, чтобы улучшить позицию короля и слона. Пассивная игра бе-



лых позволяет черным осуществить свой план) 2... ♔e4-f5 3. ♚e3-f4 g6-g5 4. ♚f4-c7 ♔f5-g4 5. ♚c7-d8 g5:h4 6. g3:h4 ♔g4:h4 7. ♚d8:f6+ ♔h4-g4 8. ♔d2-e3 ♚g2-d5! 9. ♚f6-e7 b7-b5. Белые сдались. Проходные пешки белых «d» и «f» легко задерживаются слоном. В то же время белые не могут задержать движение отдаленных проходных пешек черных.

Этюдным образом выиграл Ботвинник у Котова (22-е первенство СССР, 1955) окончание партии с разноцветными слонами, казавшееся совершенно ничейным.

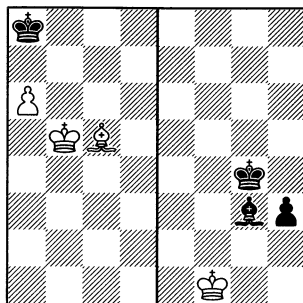
*Диаграмма 212*



1...g6-g5! (этим ходом Ботвинник начинает комбинацию) 2. f4:g5 (плохо и 2. hg h4 3. ♚d6 ♚f5 4. g6 ♚:g6 5. f5 ♚:f5 6. ♔:b3 ♔g2, и белым приходится отдать слона за проходную пешку) 2...d5-d4+! (жертва второй пешки) 3. e3:d4 (не лучше 3. ♚:d4) 3...♔f3-g3 4. ♚c5-a3 (если 4. ♚e7 ♔:h4 5. g6+ ♔g4, белые должны отдать слона за одну из черных пешек) 4...♔g3:h4 5. ♔c3-d3 ♔h4:g5 6. ♔d3-e4 h5-h4 7. ♔e4-f3 (или 7. d5 ♚:d5+) 7...♚e6-d5+. Белые сдались.

## КОРОЛЬ, СЛОН И ЛАДЕЙНАЯ ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

*Диаграмма 213*



На диаграмме показаны две позиции, в которых сильнейшая сторона имеет ладейную пешку и слона цвета, противоположного полю превращения пешки. В таких случаях одинокому королю достаточно занять угловое поле перед пешкой, чтобы добиться ничьей (позиция слева). Как легко убедиться, вытеснить короля из угла нельзя из-за возможного пата.

В позиции справа при ходе белых ничья после 1. ♔g1. При ходе черных черные выигрывают после 1... ♚h2!, не пропуская короля в угол и затем оттесняя его.

Само собой разумеется, что при слоне цвета поля превращения пешки выигрыш достигается без труда.

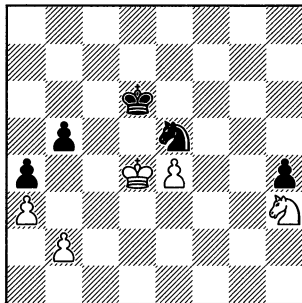
## КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

В коневых окончаниях обычно сильнейшая сторона сравнительно легко реализует материальный

перевес или позиционное преимущество. Большую роль в таких окончаниях играет отдаленная проходная пешка, а также активная позиция короля и коня.

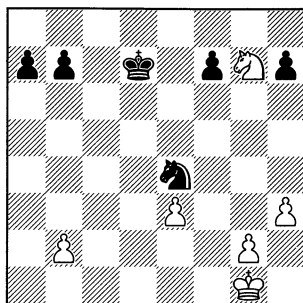
В следующем окончании черные имеют отдаленную проходную пешку, которая оказывается гораздо сильнее, чем центральная пешка белых.

*Диаграмма 214*



Эта позиция получилась в партии Эм. Ласкер — Нимцович (Цюрих, 1934). Прежде всего черные вытесняют белого короля из центра: 1...♘e5-c6+ 2. ♔d4-e3 ♔d6-c5 3. ♔e3-d3 b5-b4! 4. a3:b4 ♔c5:b4 5. ♔d3-c2 (иначе следует 5...♔b3 с выигрышем пешки) 5...♘c6-d4+ 6. ♔c2-b1 (не помогало и 6. ♔d3 ♘e6 7. ♔c2 ♔c4!, и черные завоевывают пешку e4) 6...♘d4-e6 7. ♔b1-a2 ♔b4-c4! 8. ♔a2-a3 ♔c4-d4 9. ♔a3:a4 ♔d4:e4 (при материальном равенстве обе стороны имеют по коню и пешке, белым все же не удастся спасти партию. Ладейная пешка в конечных окончаниях сильнее других пешек, к тому же она далеко продвинута. Подходя королем к белому коню, черные легко выигрывают) 10. b2-b4 ♔e4-f3 11. b4-b5 ♔f3-g2! Белые сдались.

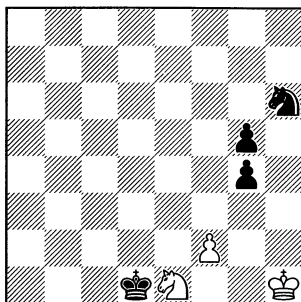
Диаграмма 215



На диагр. 215 приведена позиция из партии Рабинович — Белавенец (10-е первенство СССР, 1937). Сравним расположение фигур и пешек противников. Черный конь, расположенный в центре, стесняет игру белых, в то время как белый конь стоит в стороне. Черный король скорее может подойти к центру, чем белый. Черные могут образовать отдаленную проходную пешку на линии «а», в то время как белые не могут рассчитывать на создание проходной пешки. Все это предопределяет позиционное преимущество черных. В партии было сыграно: 1. ♔g1-f1 ♔d7-c6 2. ♔f1-e2 ♔c6-d5 3. ♞g7-f5 (на 3. ♔d3 последует 3...♞c5+ и затем ♔e4 или ♔c4) 3...♔d5-c4 4. ♞f5-d4 a7-a5 5. h3-h4 a5-a4 6. g2-g4 b7-b5 7. ♔e2-d1 (или 7. g5 b4 8. ♔d1 ♔d3 и т. д.) 7...♞e4-f2+ 8. ♔d1-c2 ♞f2:g4 9. ♞d4-f5 f7-f6 10. ♞f5-d6+ ♔c4-c5 11. ♞d6-e4+ ♔c5-b4 12. ♔c2-d2 ♔b4-b3 13. ♔d2-c1 ♔b3-c4 14. ♔c1-d2 b5-b4 15. ♔d2-c1 ♔c4-d5. Белые сдались.

## Задание

Диаграмма 216



Решите этюд А. Гуляева. Ничья.

## СЛОЖНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

Основные моменты, которые необходимо иметь в виду при разыгрывании сложного эндшпиля:

а) следует стремиться к созданию проходной пешки, поддерживаемой фигурами;

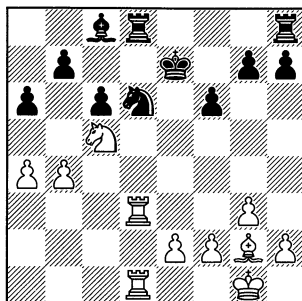
б) свои фигуры необходимо располагать наиболее активным образом;

в) короля лучше всего подвести ближе к центру, так, чтобы он способствовал продвижению своих пешек или задерживал неприятельские.

Приводим пример тонко проведенного Левенфишем (белые) эндшпиля против Флора (Москва, 1936).

В позиции на *диаграмме 217* у белых небольшое, но ясное преимущество. Фигуры белых (ладья, конь, слон) расположены более активно. Если белые сыграют a4-a5, то их две пешки будут задержи-

## Диаграмма 217



вать три пешки черных на ферзевом фланге. В центре белые могут образовать проходную пешку «е».

Вот как протекало окончание этой партии: 1. f2-f4! (поскольку предвидится размен ладей и партия переходит в стадию эндшпиля, необходимо дать выход белому королю к центру) 1... ♖d6-c4 2. ♔g1-f2 ♜d8:d3 3. ♜d1:d3 ♜h8-d8 4. ♜d3:d8 ♔e7:d8 5. ♙g2-e4! (белые с темпом переводят слона на лучшую позицию так, чтобы он держал под обстрелом оба фланга) 5...h7-h6 6. ♙e4-d3 ♞c4-b6 (лучше 6... ♞b2) 7. e2-e4! ♞b6-a8 8. ♔f2-e3 ♞a8-c7 9. a4-a5! ♔d8-e7 10. ♙d3-c4 ♔e7-d6 11. ♔e3-d4 ♞c7-e8 12. e4-e5+ f6:e5 13. f4:e5+ ♔d6-e7 14. h2-h4! ♞e8-c7 15. ♞c5-e4 ♙c8-e6 (или 14... ♞e8 15. ♔c5, и вторжение белого короля решает исход партии) 16. ♞e4-d6 ♙e6:c4 17. ♔d4:c4 ♔e7-e6 18. ♞d6:b7. Черные сдались. После 18...♔e5 19. ♔c5 ♞d5 20. ♞d8 выигрыш белых не вызывает сомнения.

## VIII. ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

Шахматная композиция — очень интересная область шахматного искусства. Много любителей шахмат увлекаются этим интересным видом творчества, составляя и решая шахматные задачи и этюды.

Наиболее популярны два раздела шахматной композиции — задачи и этюды.

Шахматные задачи — это искусственно составленные позиции, в которых надо в заранее обусловленное количество ходов заматовать короля. По количеству ходов решения они называются двухходовками, трехходовками и т. д.

Этюд также искусственно составленная позиция, в которой по условию требуется найти выигрыш для одной из сторон или сделать ничью.

Виднейшими основоположниками этого интересного вида искусства были русские шахматные композиторы А. Троицкий, В. и М. Платовы, Л. Куббель, А. Галицкий, Л. Исаев и др.

За выдающиеся заслуги в деле развития шахматного этюда Советское правительство присвоило почетное звание заслуженного деятеля искусств А. А. Троицкому.

Как в задачах, так и в этюдах положение на доске должно быть возможным, т. е. таким, какое в принципе может быть получено из первоначального положения при игре по обычным правилам (так, например, наличие белого слона на h1 при белой пешке на g2 недопустимо). Решение долж-

но быть единственным. На доске не должно быть лишних фигур.

Решение задач и этюдов помогает шахматисту развивать свои комбинационные способности, позволяет легче ориентироваться в острых позициях в середине игры. Знакомство с этюдами приносит большую пользу для совершенствования игры в эндшпиле, приучает точно рассчитывать возможности оставшихся на доске фигур, минимальными экономичными средствами доводить игру до победы или добиваться ничьей, казалось бы, в проигранной позиции. Задачи и этюды развивают фантазию шахматиста, знакомят его с оригинальными идеями.

## ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧИ

При составлении или решении задач необходимо учитывать следующие требования, предъявляемые к современной шахматной задаче.

1. Первый ход решения должен быть «тихим» — без взятия фигуры или объявления шаха.

2. Первым ходом не следует отнимать поля, доступные для отступления черного короля.

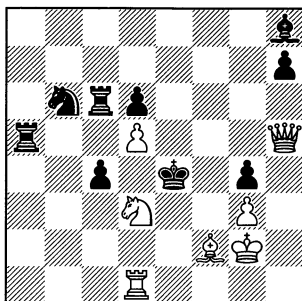
3. В двухходовых задачах в начальной позиции не должно быть угрозы шаха белому королю или, если такая угроза существует, на нее должен быть готов матующий ответ.

4. Чем больше возможных защит имеют черные, тем задача интересней. Чем больше защит, тем больше вариантов.

5. Как первый ход решения, так и последующие ходы белых в каждом из вариантов должны быть строго единственными.



## Диаграмма 218



Рассмотрим в качестве примера решение этой задачи В. Иссарьянова. По заданию белые начинают и дают мат в два хода.

Прежде чем начать решать задачу, стоит обратить внимание на возможные взятия белой пешки d5 и коня d3, находящихся под ударами. Если в позиции на диаграмме при своем ходе черные возьмут коня — 1...c4:d3, то белые сделают мат — 2. ♖d1-e1#, используя то обстоятельство, что поле d3 недоступно для черного короля — заблокировано. На 1... ♖a5:d5 последует 2. ♕h5:g4# (поле d5 заблокировано). На 1... ♞b6:d5 белые ответят 2. ♕h5:h7# (вновь заблокировано поле d5).

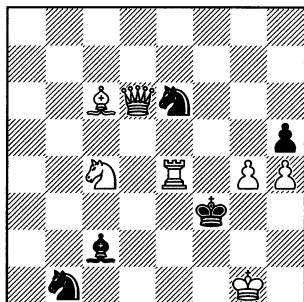
В решении задачи белые играют 1. ♞d3-e5! (угрожая 2. ♖d4#), на 1... ♖a5:d5 последует 2. ♖d1-e1# (поле d5 заблокировано), на 1... ♞h8:e5 возможен мат — 2. ♕h5:h7# (блокировано поле e5), при 1...d6:e5 — 2. ♕h5:g4# (также заблокировано поле e5).

Приводим несколько задач, которые должны заинтересовать читателя. Ответы на эти задачи приведены в конце главы. В задачах не принято указы-

вать чей ход, так как обычно подразумевается, что начинают белые.

**Л. Галицкий**  
1892

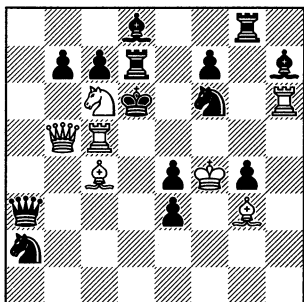
*Диаграмма 219*



*Мат в 2 хода*

**Л. Исаев**  
1928

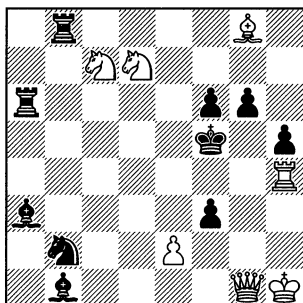
*Диаграмма 220*



*Мат в 2 хода*

**Л. Куббель**  
1928

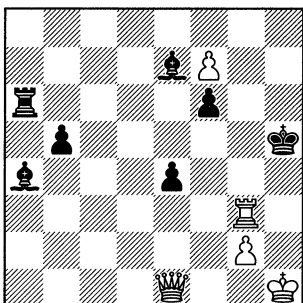
*Диаграмма 221*



*Мат в 2 хода*

**Л. Куббель**  
1936

*Диаграмма 222*



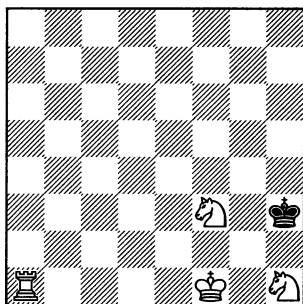
*Мат в 3 хода*

**А. Сокольский**

**А. Алехин**

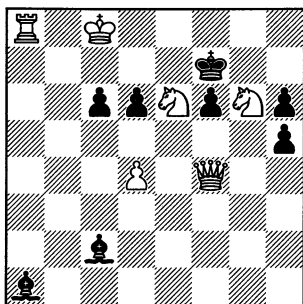
1914

*Диаграмма 223*



*Мат в 3 хода*

*Диаграмма 224*

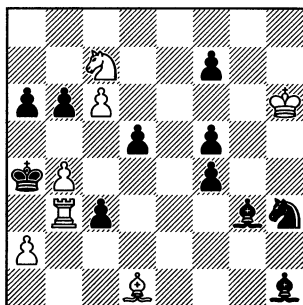


*Мат в 3 хода*

**В. Гебельт**

1965

*Диаграмма 225*



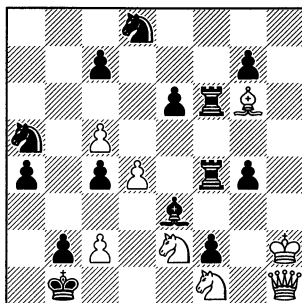
*Мат в 4 хода*

Задачи на диагр. 219-225 попробуйте решить сами.

Патриотическую задачу, составленную известным русским шахматистом А. Д. Петровым в 1824

г., мы приводим с решением. Называется она «Бегство Наполеона из Москвы в Париж».

*Диаграмма 226*



Поле a1 — Москва, h8 — Париж; диагональ h1-a8 — река Березина. Черный король — Наполеон. Белые кони — русская кавалерия, преследующая Наполеона. Решение задачи весьма остроумно.

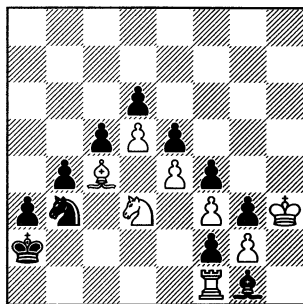
1. ♘f1-d2++ ♔b1-a2 2. ♘e2-c3+ ♔a2-a3 3. ♘d2-b1+ ♔a3-b4 4. ♘c3-a2+ ♔b4-b5 5. ♘b1-c3+ ♔b5-a6 6. ♘a2-b4+ (здесь Петров, намекая на неиспользованную возможность захватить Наполеона в плен при Березинской переправе, пишет: «Ферзем следовало преградить путь Наполеону, тогда бы он не ушел в Париж и был бы ему шах и мат» (возможен ход 6. ♔a8#) 6... ♔a6-a7 7. ♘c3-b5+ ♔a7-b8 8. ♘b4-a6+ ♔b8-c8 9. ♘b5-a7+ ♔c8-d7 10. ♘a6-b8+ ♔d7-e7 11. ♘a7-c8+ ♔e7-f8 12. ♘b8-d7+ ♔f8-g8 13. ♘c8-e7+ ♔g8-h8 14. ♔h2-g2#.

Загнанный в Париж Наполеон получает мат. Эта задача относится к числу *изобразительных*, или *скахографических*, задач.

Интересна изобразительная задача И. Шумова, 1878 г.

## «Переход через Балканы»

Диаграмма 227

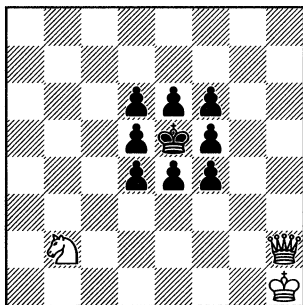


Мат в восемь ходов. Задача несложна для решения.

Особое место в композиции занимают задачи-шутки, необычные по содержанию или построению.

## «Король в темнице»

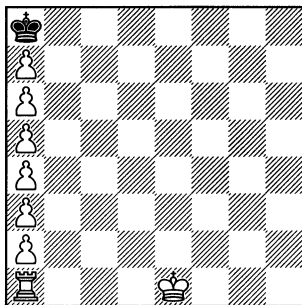
Диаграмма 228



Мат в 4 хода

## «Низвергнутый король»

Диаграмма 229



Мат в 8 ходов

## ЭТЮДЫ

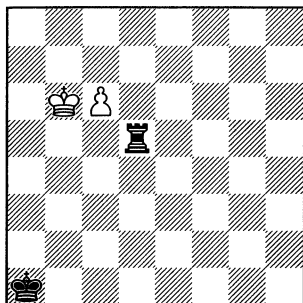
Этюды ближе к практической партии, чем задачи. В этюдах нет ограничений относительно количества ходов, решение может начинаться со взятия пешки или шаха.

Приводим несколько оригинальных этюдов, выраженных в простой и экономичной форме.

**Ф. Сааведра**  
1895

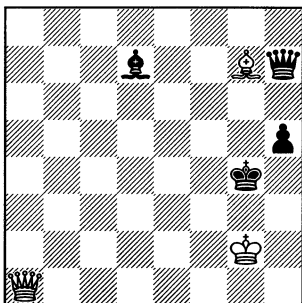
**А. Троицкий**  
1916

*Диаграмма 230*



*Выигрыш*

*Диаграмма 231*

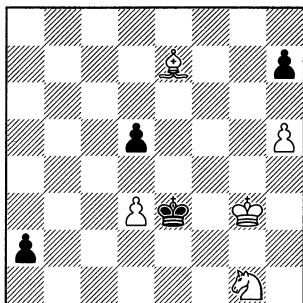


*Выигрыш*

**В. и М. Платовы**  
1909

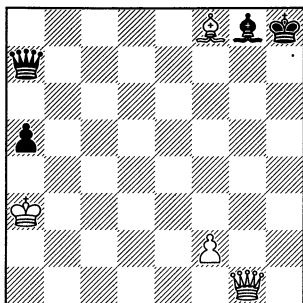
**Л. Куббель**  
1935

*Диаграмма 232*



*Выигрыш*

*Диаграмма 233*

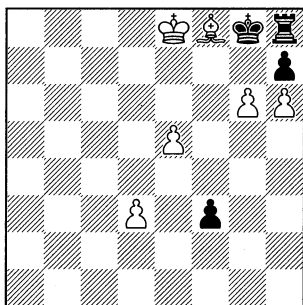


*Выигрыш*

**А. Гуляев**  
1940

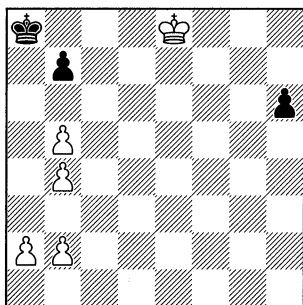
**Г. Каспарян**  
1937

*Диаграмма 234*



*Выигрыш*

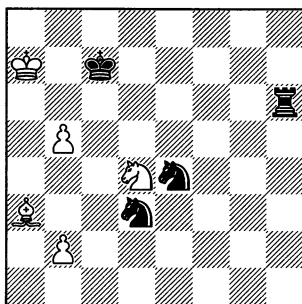
*Диаграмма 235*



*Ничья*

А. Троицкий  
1941

Диаграмма 236



Ничья

В задачах «мат в 2 хода» обычно указывается лишь первый ход решения, в задачах «мат в 3 хода» — первые два хода в каждом из вариантов и т. д.

### Решение задач

**219.** 1. ♖с6-а4! Неожиданный эффектный ход. Белый слон уходит в засаду. Интересен вариант 1...♙:е4 2. ♖d1# с блокированием поля е4.

**220.** 1. ♖с5-һ5! (угроза 2. ♛d5#) 1...♖g8-g6 (развязывая коня для защиты поля d5) 2. ♔f4-f5#; 1...♙h7-g6 2. ♔f4-g5#. Другие отходы ладьи не достигают цели: 1. ♖g5? ♙g6! Или 1. ♖f5? ♖g6! — собственная ладья блокирует поле g5 или f5, куда в основных вариантах отступает белый король. Дополнительные варианты: 1...♘b4 2. ♛c5#; 1...♘c3 2. ♔e3#; 1...bc 2. ♛e5#.

**221.** ♛g1-c1! (угроза 2. ♛f4#). Варианты: 1...♖b8-b4 2. ♛c1-c5#; 1...♘b2-d3 2. e2-e4#; 1...♙a3-d6



2. ♖g8-e6#; 1...g6-g5 2. ♖g8-h7#. Опровергается 1. ♔e3? ♜d3! (белый ферзь перекрыл пешку e4) и 1. e3? ♜b4! (нет мата ♔c5 также из-за перекрытия).

**222.** 1. f7-f8♜! Грозит 2. ♔e2+ ♔h6 3. ♜g6#. Варианты: 1...♖e7:f8 2. ♔e1-g1! и 3. ♔g1-h2# (пользуясь отвлечением черного слона с диагонали h4-d8); 1...f6-f5 2. ♜g3-h3+ ♔h5-g5 3. ♔e1-h4# (поле f5 блокировано черной пешкой); 1...♔h5-h6 2. ♜g3-g6+ ♔h6-h5 3. g2-g4 (привлечение черного короля на h6 позволило с темпом освободить дорогу пешке «g»). Опровергается ложный след 1. f8♔? f5!

**223.** 1. ♜f3-h2! ♔h3:h2 2. ♜a1-a3; 1...♔h3-h4 2. ♜a1-a5.

**224.** Эта интересная задача составлена будущим чемпионом мира не глядя на доску. Эффектен первый ход. 1. ♔f4-f5!; 1...♖c2:f5 2. ♜a8-a7+!; 1...♖a1:d4 2. ♔e8-d7!

**225.** 1. ♖d1-e2! b6-b5 2. ♜c7:a6 ♖g3-f2 3. ♜a6-c7; 1...d5-d4 2. ♖e2-b5+! a6:b5 3. ♜c7-a8!; 1...f4-f3 2. ♜c7:d5! ♖g3-f4+ 3. ♔h6-h5.

**227.** Белый король отправляется в путешествие: ♔h3-g4-f5-e6-d7-c6-b5-a4. За это время черные ходят слоном: ♖g1-h2-g1 и т. д. Затем следует 8. ♖c4:b3#.

**228.** 1. ♔h2-c2! d4-d3 2. ♔c2-c3+ d5-d4 3. ♔c3-a5+ d6-d5 4. ♔a5-c7#; 1...f4-f3 2. ♔c2-h2+ f5-f4 3. ♔h2-h5+; 1...e4-e3 2. ♜b2-d3+ ♔e5-e4 3. ♜d3-c5++.

**229.** 1. 0-0-0! ♔a8:a7 2. ♜d1-d8! ♔a7:a6 3. ♜d8-d7 ♔a6:a5 4. ♜d7-d6 ♔a5:a4 5. ♜d6-d5 ♔a4:a3 6. ♜d5-d4 ♔a3:a2 7. ♜d4-d3 ♔a2-a1 8. ♜d3-a3#.

### Решение этюдов

**230.** 1. c6-c7! ♜d5-d6+ 2. ♔b6-b5!! ♜d6-d5+ 3.

♔b5-b4 ♚d5-d4+ 4. ♔b4-b3 ♚d4-d3+ 5. ♔b3-c2 ♚d3-d4! 6. c7-c8♚! (6. c8♚? ♚c4+! 7. ♚:c4, пат) 6... ♚d4-a4 7. ♔c2-b3, и белые выигрывают.

**231.** 1. ♚a1-d4+ ♔g4-g5 (не 1... ♔f5 из-за 2. ♚d3+ с выигрышем ферзя) 2. ♚d4-f6+ ♔g5-g4 3. ♚f6-f3+ ♔g4-g5 4. ♚f3-g3+ ♚d7-g4 5. ♚e3-h4+!! ♔g5:h4 6. ♚g7-f6#. Неожиданный эффектный финал!

Если на пятом ходу черные не берут ферзя, отступая королем, белые также выигрывают. Например: 5... ♔f4 6. ♚f2+ или 5... ♔f5 6. ♚f6+ ♔e4 7. ♚d4+ ♔f5 8. ♚e5+ ♔g6 9. ♚f6#.

**232.** 1. ♚e7-f6 d5-d4 2. ♘g1-e2!! a2-a1♚ 3 ♘e2-c1!! (но не 3. ♚:d4+ ♚:d4 4. ♘:d4 ♔:d4 5. ♔g4 ♔:d3 6. ♔g6 ♔e4 7. ♔h6 ♔f5 8. ♔:h7 ♔f6 9. h6 ♔f7, и ничья. Теперь же грозит 4. ♚g5#, а если 3...h6, то 4. ♚e5 и 5. ♚f4#. Нельзя брать коня из-за 4. ♚g5+, а на 3... ♔d2 следует 4. ♘b3+) 3... ♚a1-a5 (защищая поле g5) 4. ♚f6:d4+ ♔e3:d4 5. ♘c1-b3+, и белые выигрывают.

**233.** 1. ♚g1-a1+ ♔h8-h7 2. ♚a1-b1+ ♔h7-h8 3. ♚b1-b2+ (лестница) 3... ♔h8-h7 4. ♚b2-c2+ ♔h7-h8 5. ♚c2-c3+ ♔h8-h7 6. ♚c3-d3+ (не 6. ♚h3+ ♔g6 7. ♚g4+ ♔f6 8. ♚:g8 из-за 8... ♚:f2 с ничьей) 6... ♔h7-h8 7. ♚d3-h3+ ♚g8-h7 8. ♚h3-c3+ ♔h8-g8 9. ♚c3-c8!! (неожиданный красивый ход: угрожает открытый шах 10. ♚c5+ с выигрышем ферзя) 9... ♔g8-f7 (или 9... ♚f7 10. ♚h6+! с матом на следующем ходу) 10. ♚f8-c5! и белые выигрывают ферзя.

**234.** 1. g6-g7! f3-f2 2. ♚f8-e7! f2-f1♚ 3. ♚e7-f6 ♚f1:f6! 4. g7:h8♚+ (конечно, не 4. e7? из-за пата) 4... ♚f6:h8 5. d3-d4! Редкая позиция, когда черные, имея ферзя всего за две пешки, проигрывают. 5... ♚h8-g7 6. h6:g7 h7-h5 7. e5-e6 h5-h4 8. e6-e7 h4-h3 9. ♔e8-d7 h3-h2 10. e7-e8♚+, и белые выигрывают.

**235.** У белых две лишние пешки, но их положение кажется безнадежным. Черная пешка проходит в ферзи. Однако белым удастся запатоваться — ничья.

1. ♔e8-d7 h6-h5 (на 1...♔b8? последует 2. ♔e6, задерживая пешку «h») 2. ♔d7-c7! h5-h4 (не 2...♔a7? из-за 3. b6+ ♔a8 4. a4 h4 5. a5 h3 6. a6!, и белые выигрывают) 3. ♔c7-b6 h4-h3 4. ♔b6-a5 h3-h2 (или 4...b6+ 5. ♔a4! h2 6. a3 h1 ♔ 7. b3, и, как бы черные ни пошли, белым пат) 5. b5-b6! h2-h1 ♔ 6. b4-b5! Для завершения своего плана белым нужно сделать еще два хода пешками. Как ни удивительно, черные ничего не успевают сделать. Например: 6...♔h1-b1 7. a2-a4! ♔b1-e1+ (7...♔:b2, пат) 8. b2-b4. Ничья.

**236.** Черные имеют ладью за две пешки, но белые добиваются ничьей вечным шахом. 1. b5-b6+! (завлекая ладью на поле b6, где черным необходимо защищать ее королем) 1...♔h6:b6 2. ♔a3-d6+! ♘e4:d6 (конь перекрыл шестую горизонталь; на 2...♔:d6 следует 3. ♘b5+ ♔c6 4. ♘:d6 ♔:d6 5. b4! ♘:b4, ничья) 3. ♘d4-e6+ ♔c7-c6 4. ♘e6-d4+ ♔c6-c5 5. ♘d4-e6+ ♔c5-b5 6. ♘e6-d4+ ♔b5-a5 7. b2-b4+! ♘d3:b4 (не 7...♔:b4 из-за 8. ♘c6+). Теперь, однако, перекрыта и вертикаль «b». Белые дают вечный шах конем. 8. ♘d4-b3+ ♔a5-b5 9. ♘b3-d4+. Ничья.

## IX. ДЕБЮТ

Дебюты принято делить на открытые, полуоткрытые и закрытые, но это деление весьма условно. Оно возникло исторически и в настоящее время часто не отражает характера борьбы. Так, в испанской партии, которая считается открытым дебютом, может возникнуть запертая позиция, а в ферзевом гамбите, который относится к закрытым началам, очень часто получается позиция со множеством открытых линий. Читателю следует запомнить, что открытыми называются дебюты, начинающиеся 1. e2-e4 e7-e5. Полуоткрытыми — те, в которых на 1. e2-e4 черные избирают любой другой ответ, кроме 1...e7-e5. К закрытым дебютам относятся те, в которых белые начинают игру любым ходом, кроме 1. e2-e4.

За многовековую практику в дебютах выработались различные системы игры, которые в шахматной теории принято обозначать терминами «атака», «контратака», «защита», «система», «вариант». Так, только в испанской партии можно назвать атаку Раузера, контратаку Маршалла, защиту Стейница, систему Чигорина, разменный вариант и еще многие другие защиты, варианты и т. п.

Следует оговориться, что данная глава не имеет целью осветить все существующие дебюты. Здесь даются лишь минимальные сведения по теории дебютов, которые могут принести, на наш взгляд, наибольшую пользу начинающему шахматисту.

## ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

### ЗАЩИТА ФИЛИДОРА

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 d7-d6.

Защита Филидора — старинный дебют, в котором черные получают стесненную, но довольно прочную позицию.

3. d2-d4 ♘g8-f6

Черным нужно поскорее развить свой королевский фланг. Ошибочно 3... ♖g4 (см. партию Морфи-Консультанты, стр. 87).

Пассивнее 3... ♘d7. После 4. ♖c4 черные обязаны играть 4... c6! Плохо 4... ♘gf6? из-за 5. de ♘:e5 (5... de? 6. ♘g5! и выигрывают) 6. ♘:e5 de 7. ♖:f7+ ♙:f7 8. ♙:d8 ♖b4+ 9. ♙d2 или 4... ♖e7? 5. de ♘:e5 (5... de? 6. ♙d5 и выигрывают) 6. ♘:e5 de 7. ♙h5, и белые выигрывают пешку при лучшей позиции.

К тяжелой игре приводит предложенное Филидором 3... f5? из-за 4. ef e4 5. ♘g5 ♖:f5 6. ♘c3 ♘f6 7. f3.

4. ♘b1-c3 ...

Если 4. de ♘:e4 5. ♘bd2, то 5... ♘:d2 6. ♖:d2 ♘c6. Белые сохраняют небольшое преимущество, но игра упрощается.

4. ... ♘b8-d7

5. ♖f1-c4 ♖f8-e7

6. 0-0 0-0

7. ♙d1-e2 ...

Белые освобождают поле d1 для ферзевой ладьи.

7. ... c7-c6

8. a2-a4.

Важный ход, не допускающий продвижения b7-b5. Позиция белых свободней. Они выводят черного слона на e3, а ладью a1 ставят на d1.

**Цешковский****Лутиков**

36-е первенство СССР

Алма-Ата, 1968/69

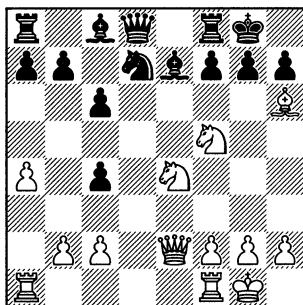
- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♘g1-f3 | d7-d6  |
| 3. | d2-d4  | ♘g8-f6 |
| 4. | ♘b1-c3 | ♘b8-d7 |
| 5. | ♙f1-c4 | ♙f8-e7 |
| 6. | 0-0    | 0-0    |
| 7. | a2-a4  | c7-c6  |
| 8. | ♚d1-e2 | e5:d4  |
| 9. | ♘f3:d4 | ♘f6:e4 |

Черным не следовало проводить эту комбинацию. Хотя фигура отыгрывается, но белые получают сильную атаку.

- |     |         |       |
|-----|---------|-------|
| 10. | ♘c3:e4  | d6-d5 |
| 11. | ♘d4-f5! | ...   |

В иггранных ранее партиях белые отступали слонм. Ход, сделанный белыми, сильнее.

- |     |         |       |
|-----|---------|-------|
| 11. | ...     | d5:c4 |
| 12. | ♙c1-h6! |       |

*Диаграмма 237*

Сыграно превосходно! Как в случае 12...gh 13. ♖g4+, так и после 12...♙f6 13. ♙:g7! ♙:g7 14. ♖g4 черным приходится плохо.

12. ... ♘d7-f6

13. ♘e4-g3 ♙c8:f5

14. ♘g3:f5 g7:h6

15. ♘f5:e7+ ♔g8-g7

На 15...♔h8 следует 16. ♖e5!

16. ♘e7-f5+ ♔g7-g6

17. ♘f5-e7+ ♔g6-g7

18. ♖e2-e5! ♖d8-b8

19. ♘e7-f5+ ♔g7-g6

20. ♘f5-d6! ♔g6-g7

21. ♖f1-e1 ♖f8-d8

22. ♖a1-d1 ♖d8-d7

23. ♖d1-d4 ♖b8-c7

24. ♖d4-g4+.

Черные сдались.

## РУССКАЯ ПАРТИЯ

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘g8-f6.

Контратакуя пешку e4, черные вызывают упрощения в центре и тем самым ограничивают возможности белых играть на выигрыш. Большой вклад в разработку русской партии внес выдающийся русский шахматист прошлого века А. Петров. Отсюда другое название этого дебюта — защита Петрова.

3. d2-d4 ...

Это наиболее активное продолжение. На 3. ♘:e5 черные, конечно, должны отвечать 3...d6, так как плохо 3...♘:e4 из-за 4. ♖e2. После 3...d6 4. ♘f3 ♘:e4 белым трудно получить активную игру. В 13-й и 15-й партиях матча Петросян — Спасский (1969),

игравший белыми Спасский играл 5. ♔e2, далее следовало 5... ♔e7 6. d3 ♘f6 7. ♙g5 ♔:e2+ 8. ♙:e2 ♙e7 9. ♘c3 c6 10. 0-0-0 ♘a6, и черные в обеих партиях без всякого труда быстро сделали ничью.

3. ... e5:d4

Черные могут также продолжать 3... ♘:e4 4. ♙d3 (белые вызывают черную пешку на d5, чтобы она не могла прогнать с поля e5 их коня) 4... d5 5. ♘:e5 ♙d6. В этом случае получается симметричная позиция, в которой белым не легко доказать свое преимущество.

4. e4-e5 ♘f6-e4

5. ♔d1:d4 d7-d5

6. e5:d6 ...

Белые должны взять на проходе, так как уже угрожало 6... ♙c5.

6. ... ♘e4:d6

7. ♘b1-c3 ♘b8-c6

8. ♔d4-f4 ...

Здесь белый ферзь занимает неуязвимую активную позицию, но отсутствие пешек в центре облегчает защиту черных.

8. ... g7-g6

9. ♙c1-d2 ♙f8-g7

10. 0-0-0 ♙c8-e6

После 11. ♘g5! ♔f6 12. ♔:f6 ♙:f6 13. ♘:e6 fe 14. ♖e1 ♔d7 15. ♘e4 у белых небольшое преимущество.

## ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. d2-d4.

Белые пытаются получить преимущество в центре, но черные успевают восстановить равновесие, атакуя пешку e4.



- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 3. | ...    | e5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |

Другое продолжение здесь 4...♙c5. На 5. ♘:c6 черные отвечают 5...♚f6! и берут на c6 ферзем, не портя своей пешечной позиции. На 4...♙c5 белые могут ответить как 5. ♙e3, так и 5. ♘b3.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 5. | ♘b1-c3 | ... |
|----|--------|-----|

В случае 5. ♘:c6 bc 6. e5 ♚e7 7. ♚e2 ♘d5 8. ♘d2 ♙b7 9. ♘b3 0-0-0 10. c4 ♘b6 белые отставали в развитии.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | ...    | ♙f8-b4 |
| 6. | ♘d4:c6 | b7:c6  |
| 7. | ♙f1-d3 | d7-d5  |
| 8. | e4:d5  | ...    |

Слабее 8. e5 из-за 8...♘g4 9. 0-0 ♙c5 с угрозой 10...♚h4.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 8.  | ...    | c6:d5  |
| 9.  | 0-0    | 0-0    |
| 10. | ♙c1-g5 | ♙c8-e6 |

Пешку d5 необходимо защитить. На 10...♙e7 последовало бы 11. ♙:f6 ♙:f6 12. ♚h5 g6 13. ♚:d5 ♚:d5 14. ♘:d5 ♙:b2 15. ♚ab1 ♙e5 16. ♚fe1 с преимуществом у белых. В создавшейся позиции шансы сторон равны. Возможно 11. ♘b5 c5 12. a3 ♙a5 13. b4 cb 14. ab ♙:b4 15. ♚:a7 ♚:a7 16. ♘:a7 h6!

**Алехин**  
Москва, 1914

**Ласкер**

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♘g1-f3 | ♘b8-c6 |
| 3. | d2-d4  | e5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 5.  | ♘b1-c3 | ♙f8-b4 |
| 6.  | ♘d4:c6 | b7:c6  |
| 7.  | ♙f1-d3 | d7-d5  |
| 8.  | e4:d5  | c6:d5  |
| 9.  | 0-0    | 0-0    |
| 10. | ♙c1-g5 | ♙c8-e6 |

Возможно и 10...c6 11. ♔f3 ♙e7.

11. ♔d1-f3 ...

Плохо для белых 11. ♙:f6 ♔:f6 12. ♘:d5? ♙:d5  
13. ♔h5 ♔fd8! или 12. ♔h5 g6 13. ♘:d5? ♔d8! И черные выигрывают фигуру.

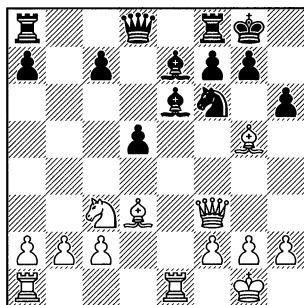
11. ... ♙b4-e7

12. ♔f1-e1 ...

Белые подготавливают последующую комбинацию.

12. ... h7-h6

*Диаграмма 238*



13. ♙g5:h6! ...

Эта жертва позволяет белым форсировать ничью.

13. ... g7:h6

14. ♔e1:e6 f7:e6

15. ♔f3-g3+ ♔g8-h8

Нельзя 15...♔f7 из-за 16. ♔g6#.

16. ♔g3-g6!

Теперь черные не могут избежать вечного шаха

17. ♔:h6+ и 18. ♔g6+. Если 16...♔e8, то 17. ♔:h6+ ♔g8 18. ♔g5+ и т. д. Согласились на ничью.

## ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ

1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3. ♙f1-c4  
♙f8-c5.

4. c2-c3 ...

Белые этим ходом готовят захват центра. К более спокойной игре ведет 4. d2-d3.

4. ... ♘g8-f6

Черные должны немедленно атаковать пешку e4. После пассивного 4...d6 5. d4 ed 6. cd ♙b6 7. ♘c3 они получали стесненную позицию.

5. d2-d4 e5:d4

6. c3:d4 ♙c5-b4+

Черные должны отступить с шахом, чтобы успеть нанести контрудар в центре.

7. ♙c1-d2 ...

Активнее 7. ♘c3 (см. ниже «Анализ Греко» и партию Стейниц – Барделебен).

7. ... ♙b4:d2+

К ненужным осложнениям приводит 7...♘:e4 8. ♙:b4 ♘:b4 9. ♙:f7+ ♔:f7 10. ♔b3+ d5 11. ♘e5+ ♔e6! 12. ♔b4 c5 с неясной игрой.

8. ♘b1:d2 d7-d5

9. e4:d5 ♘f6:d5

10. ♔d1-b3 ♘c6-e7

11. 0-0 0-0

12. ♖f1-e1 c7-c6

У черных сильная позиция коня на d5. Они стоят не хуже.

## АНАЛИЗ ГРЕКО

Итальянский шахматист начала XVII в. Джоаккино Греко (1600-1634) оставил после себя рукопись с анализом многих актуальных дебютных вариантов своего времени. Вот один из них — известный вариант с жертвой ладьи в итальянской партии.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 1.  | e2-e4   | e7-e5   |
| 2.  | ♘g1-f3  | ♘b8-c6  |
| 3.  | ♙f1-c4  | ♙f8-c5  |
| 4.  | c2-c3   | ♘g8-f6  |
| 5.  | d2-d4   | e5:d4   |
| 6.  | c3:d4   | ♙c5-b4+ |
| 7.  | ♘b1-c3  | ♘f6:e4  |
| 8.  | 0-0     | ♘e4:c3  |
| 9.  | b2:c3   | ♙b4:c3  |
| 10. | ♔d1-b3! | ♙c3:a1  |
| 11. | ♙c4:f7+ | ♔e8-f8  |
| 12. | ♙c1-g5  | ♘c6-e7  |
| 13. | ♘f3-e5! | ...     |

Великолепный атакующий ход! Грозит 14. ♙g6! Например, 13...d6 14. ♙g6 и как на 14...de, так и на 14...hg следует 15. ♔f7#. Важно также, что теперь поле f3 становится доступным для белого ферзя.

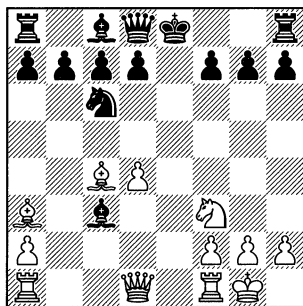
- |     |          |        |
|-----|----------|--------|
| 13. | ...      | ♙a1:d4 |
| 14. | ♙f7-g6!  | d7-d5  |
| 15. | ♔b3-f3+  | ♙c8-f5 |
| 16. | ♙g6:f5   | ♙d4:e5 |
| 17. | ♙f5-e6+! | ♙e5-f6 |
| 18. | ♙g5:f6   | g7:f6  |

19. ♖f3:f6+ ♔f8-e8

20. ♖f6-f7#.

Нам известно, что подобные молниеносные разгромы возможны лишь вследствие грубой ошибки одной из сторон. Однако лишь 300 лет спустя удалось найти усиление игры за черных в этом варианте Греко. Оказалось, что вместо 10...♙:a1? или 10...♙:d4?, что также проигрывает, следует продолжать 10...d5 11. ♙:d5 0-0 12. ♙:f7+ ♔h8 13. ♚:c3 ♖:f7 14. ♚b3 с несколько лучшей позицией у белых. Но вариант продолжал интересовать шахматистов и в середине XX века выдающийся советский гроссмейстер Керес показал, что в ответ на 9...♙:c3 белым надо продолжать не 10. ♚b3, а 10. ♙a3!, что, по-видимому, форсированно выигрывает.

*Диаграмма 239*



Вот основные продолжения:

а) 10...♘e7 11. ♚b3 d5 12. ♚:c3 dc 13. ♖fe1 ♙e6 14. ♙:e7 ♔:e7 15. d5! ♚:d5 16. ♖ad1 ♚c5 17. ♖e5 ♚b6 18. ♖:e6+!;

б) 10...d5 11. ♙b5 ♙:a1 12. ♖e1+ ♙e6 13. ♚a4;

в) 10...d6 11. ♖c1 ♗a5 12. ♔a4 a6 13. ♕d5 ♕b6 14. ♖:c6! ♕d7 15. ♖e1+ ♔f8 16. ♖:d6!

Поэтому современная теория рекомендует в ответ на 9. bc продолжение 9...d5! 10. cb dc 11. ♖e1+ ♗e7, ведущее примерно к равной игре. Например: 12. ♔e2 ♕e6 13. ♗g5 ♔d7 14. ♕:e7 ♔:e7 15. ♔c2 f6!, парируя угрозу ♖e5 и d4-d5 и подготавливая отход короля на f7.

### Стейниц

Гастингс, 1895

### Барделебен

1.	e2-e4	e7-e5
2.	♗g1-f3	♗b8-c6
3.	♕f1-c4	♕f8-c5
4.	c2-c3	♗g8-f6
5.	d2-d4	e5:d4
6.	c3:d4	♕c5-b4+
7.	♗b1-c3	d7-d5








Хотя это продолжение осуждается в некоторых дебютных руководствах, оно в действительности лучше своей репутации.














8.	e4:d5	♗f6:d5
9.	0-0	♕c8-e6

При открытом положении короля в центре попытка выиграть пешку была бы губительна для черных. Например: 9...♕:c3 10. bc ♗:c3? 11. ♔e1+ и 12. ♔:c3 или 9...♗:c3 10. bc ♕:c3 11. ♔b3! ♕:a1 12. ♕:f7+ ♔f8 13. ♕g5 ♗e7 14. ♖e1.



10.	♕c1-g5	♕b4-e7
-----	--------	--------




Разумеется, не 10...f6 из-за 11. ♖e1, атакуя слона e6. Теперь белые предпринимают серию разменов, чтобы лишить противника рокировки.







- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. |  c4:d5   |  e6:d5  |
| 12. |  c3:d5  |  d8:d5 |
| 13. |  g5:e7  |  c6:e7 |
| 14. |  f1-e1! | ...                                                                                     |

После этого хода черные никогда не смогут рокировать. Если, скажем, 14...d7, то белые, в свою очередь, подключат ферзя к атаке по линии «е» (15. e2). Попытка привлечь к защите ладью а8 (a8-d8-d7) не приносит облегчения, так как за это время белые успевают еще больше усилить свою позицию. Например: 14...d8 15. e2 d7 16. e5 d6 17. g6! e6 18. f4! :e2 19. :d5 с выигрышем качества.



- |     |     |        |
|-----|-----|--------|
| 14. | ... | f7-f6! |
|-----|-----|--------|

Правильное решение! Черные намереваются осуществить искусственную рокировку (e8-f7 и h8-e8).

- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. |  d1-e2 |  d5-d7 |
| 16. |  a1-c1 | ...                                                                                     |



Единственный спорный ход белых в этой партии. По-видимому, сильнее 16. e4! c6 17. e2 f7 18. ael d5 19. h4.

- |     |     |       |
|-----|-----|-------|
| 16. | ... | c7-c6 |
|-----|-----|-------|

Правильно было бы 16...f7 с равной игрой. Черные спешат нейтрализовать давление белых по линии «с» и прикрыть пешку b7, полагая, по-видимому, что ход f7 от них не уйдет.

- |     |        |     |
|-----|--------|-----|
| 17. | d4-d5! | ... |
|-----|--------|-----|

Вступление к грандиозной комбинации. Белые жертвуют пешку, чтобы через освободившееся поле d4 ввести в атаку коня.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17. | ...                                                                                       | c6:d5                                                                                     |
| 18. |  f3-d4 |  e8-f7 |

Необходимо, чтобы отразить угрозу ♘f5.

19. ♘d4-e6 ♖h8-c8

Естественное для защищающейся стороны стремление облегчить свое положение разменами.

20. ♕e2-g4 ...

Грозит мат в два хода: 21. ♕:g7+ и 22. ♕f8#.

20. ... g7-g6

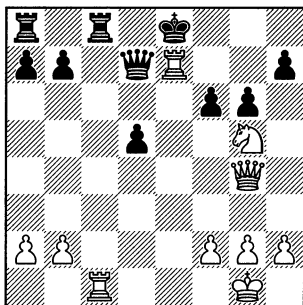
Но не 20... ♘g6? 21. ♘g5+, выигрывая ферзя.

21. ♘e6-g5+ ♔f7-e8

22. ♖e1:e7+!! ...

Комбинация началась! Если 22... ♕:e7, то 23. ♖:c8+ с выигрышем. На 22... ♔:e7 следует 23. ♖e1+ ♕d6 (или 23... ♕d8 24. ♘e6+ ♕e7 25. ♘c5+) 24. ♕b4+ ♕c7 (если 24... ♕c6, то 25. ♖c1#, а если 24... ♖c5, то 25. ♖e6+ с выигрышем) 25. ♘e6+! ♕b8 26. ♕f4+ ♖c7 27. ♘:c7 ♕:c7 28. ♖e8#.

*Диаграмма 240*



22. ... ♔e8-f8!!

Замечательный ответ, подчеркивающий слабость последней горизонтали белых. Все их фигуры по-прежнему под боем, а кроме того, грозит мат на c1.

Кто же играет на выигрыш?

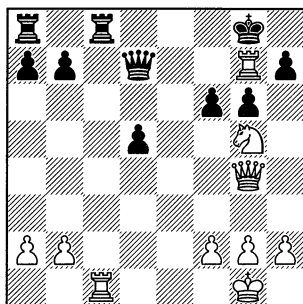


23. ♖e7-f7+! ♔f8-g8

Проигрывает фигуру 23... ♙:f7 24. ♜:c8+ ♜:c8 25. ♙:c8+ ♙e8 26. ♙:e8+.

24. ♜f7-g7+!! ...

*Диаграмма 241*



Вершина! Именно это положение надо было предвидеть, начиная комбинацию. Беззащитная ладья продолжает преследовать короля.

24. ... ♔g8-h8





Если 24... ♔f8?, то 25. ♘:h7+ ♔:g7 (♔e8) 26. ♙:d7+.








25. ♜g7:h7+! ...

Здесь Барделебен, не сделав ответного хода, ушел из турнирного зала и в тот день больше в него не вернулся. Вот предусмотренный Стейницем финал партии, который он продемонстрировал перед публикой: 26... ♔g8 27. ♜g7+ ♔h8 28. ♙h4+ ♔:g7 29. ♙h7+ ♔f8 30. ♙h8+ ♔e7 31. ♙g7+ ♔e8 32. ♙g8+! (но не 32. ♜e1+ ♔d8 33. ♘e6+ ♙:e6!, и, выигрывают уже черные) 32... ♔e7 33. ♙f7+ ♔d8 34. ♙f8+ ♙e8 35. ♘f7+ ♔d7 36. ♙d6#. Начиная свою комбинацию ходом 22. ♜:e7+, Стейниц должен был

рассчитать ее до этого момента, т. е. на четырнадцать ходов вперед!


### ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ

1. e2-e4 e7-e5 2. g1-f3 b8-c6 3. f1-c4 g8-f6.

Защита двух коней является самым энергичным возражением на ход белых 3. c4. Черные атакуют конем пешку e4 и готовят контрудар d7-d5. На 4. c3 возможна разменная комбинация: 4...:e4 5. :e4 d5 6. d3 de 7. :e4 d6, избавляющая черных от всяких трудностей.

Приводим два основных варианта защиты двух коней.


#### I

4. f3-g5 ...


Белые атакуют пешку f7. Черные должны играть очень точно.

4. ... d7-d5


5. e4:d5 c6-a5!


Плохо 5...:d5? (см. ниже партию Полерио — Доменико).




6. d2-d3 ...

Относительно 6. b5+ см. ниже партию Чокыл-тя — Нежметдинов.

6. ... h7-h6

7. g5-f3 e5-e4

8. d1-e2 ...

Интересную жертву фигуры применил Бронштейн против Рояна на XII шахматной олимпиаде (1956): 8. de :c4 9. d4 b6 10. c4. У белых за фигуру две пешки и очень сильная позиция в центре.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 8.  | ...    | ♘a5:c4  |
| 9.  | d3:c4  | ♙f8-c5  |
| 10. | ♘f3-d2 | 0-0     |
| 11. | ♘d2-b3 | ♙c8-g4  |
| 12. | ♚e2-f1 | ♙c5-b4+ |
| 13. | c2-c3  | ♙b4-e7  |

У черных за пешку сильная игра.

## II

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 4. | d2-d4 | e5:d4 |
| 5. | 0-0   | ...   |

Другое продолжение здесь 5. e5 d5 6. ♙b5 ♘e4 7. ♘:d4 ♙d7 8. ♙:c6 bc 9. 0-0 ♙c5 с обоюдоострой игрой.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 5.  | ...     | ♘f6:e4 |
| 6.  | ♚f1-e1  | d7-d5  |
| 7.  | ♙c4:d5! | ♚d8:d5 |
| 8.  | ♘b1-c3  | ♚d5-a5 |
| 9.  | ♘c3:e4  | ♙c8-e6 |
| 10. | ♘e4-g5  | 0-0-0! |
| 11. | ♘g5:e6  | f7:e6  |
| 12. | ♚e1:e6  | ♙f8-d6 |

Следует обратить внимание на способ защиты черных: не отказываясь от принятия жертвуемых в дебюте пешек, черные в дальнейшем их возвращают, отбивая атаку при хорошем положении.

**Полерио**  
Рим, 1602

**Доменико**

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♘g1-f3 | ♘b8-c6 |
| 3. | ♙f1-c4 | ♘g8-f6 |
| 4. | ♘f3-g5 | d7-d5  |

5. e4:d5 ♘f6:d5?

6. ♘g5:f7! ...

Теория рекомендует здесь также менее рискованный ход 6. d4, но жертва фигуры является, по-видимому, сильнейшим продолжением атаки.

6. ... ♔e8:f7

7. ♔d1-f3+ ♔f7-e6

Иначе белые отыгрывают фигуру, сохраняя лишнюю пешку и атаку.

8. ♘b1-c3 ♘c6-e7

Упорнее 8... ♘b4, но и в этом случае после 9. ♔e4 c6 10. a3 ♘a6 11. d4 черным пред стоит труднейшая защита.

9. d2-d4! c7-c6

10. ♙c1-g5 h7-h6

Не сильнее 10... ♔d7 11. de ♔e8 12. 0-0-0! ♙e6 13. ♘:d5 ♙:d5 14. ♖:d5 (14...cd 15. ♙b5+!) 14...cd 15. ♙:d5 ♘:d5 16. e6 и выигрывают.

11. ♙g5:e7 ♙f8:e7

12. 0-0-0 ♖h8-f8

12. ♔f3-e4 ♖f8:f2

13. d4:e5! ...

Сильнейший ход в этой позиции.

14. ... ♙e7-g5+

15. ♔c1-b1 ♖f2-d2

16. h2-h4! ♖d2:d1+




17. ♖h1:d1 ♙g5:h4

18. ♘c3:d5 c6:d5

19. ♖d1:d5 ...

С падением пункта d5 – главного бастиона обороны черных – партия решена. Хорошо было и 19. ♙:d5+ ♔e7 20. ♔:h4+.

19. ... ♔d8-g5












20.  d5-d6++  e6-e7  
 21.  d6-g6.

Черные сдались.











**Чокылтя**

**Нежметдинов**

Бухарест, 1954

- |    |                                                                                          |                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  e2-e4  |  e7-e5 |
| 2. |  g1-f3  |  b8-c6 |
| 3. |  f1-c4  |  g8-f6 |
| 4. |  f3-g5  |  d7-d5 |
| 5. |  e4:d5  |  c6-a5 |
| 6. |  c4-b5+ | ...                                                                                     |





Таким путем белые выигрывают пешку, но отстают в развитии и передают противнику инициативу.

- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 6.  | ...                                                                                      |  c7-c6 |
| 7.  |  d5:c6  |  b7:c6 |
| 8.  |  b5-e2  |  h7-h6 |
| 9.  |  g5-f3  |  e5-e4 |
| 10. |  f3-e5  |  d8-c7 |
| 11. |  e5-g4 | ...                                                                                     |

Лучше было 11. d4. Теперь белые еще более отстают с развитием фигур.

- |     |     |                                                                                            |
|-----|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | ... |  c8:g4! |
|-----|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|

Черные расстаются с одним из слонов, но зато выигрывают время. В данной позиции это важнее.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12. |  e2:g4 |  f8-c5 |
| 13. |  g4-e2 |  a8-d8 |
| 14. | c2-c3?                                                                                    | ...                                                                                       |

Соблазнившись возможностью создать угрозу выигрыша фигуры, белые ослабляют свои позиции. Лучше было рокироваться.

- |     |     |                                                                                           |
|-----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | ... |  a5-b7 |
|-----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|

15. 0-0 h6-h5!

Обращаем внимание читателя на то, что черные сами отказываются от рокировки. Дело в том, что, имея большой перевес в развитии, они собираются обрушиться с атакой на белого короля, а для этого им нужна ладья по линии «h».

16. d2-d4 e4:d3

17. ♖e2:d3 ♘f6-g4

18. ♔d1-e2+ ♙e8-f8!

Потеря рокировки здесь не имеет значения, так как инициатива полностью у черных.

19. g2-g3 ♙c7-d7!

Черные нападают на слона d3 и одновременно защищают коня g4. Это позволяет им открыть линию «h» и получить решающую атаку.

20. ♖d3-e4 h5-h4

21. ♖c1-f4 ♘g4:h2!

Брать этого коня нельзя, так как после 22. ♙:h2 hg++ белый король попадает в матовую сеть.

22. ♖f1-e1 ♘h2-g4

23. ♖e4-f3 ♘g4:f2

Выигрывало, конечно, и 23...♖:f2+, но Нежметдинов предпочитает кончить партию прямой атакой.

24. ♖f4-e3 h4:g3

25. ♖e3:c5+ ♘b7:c5

26. ♖f3:c6 ...




Последняя надежда белых. Слона нельзя брать из-за 27. ♙e7+.

26. ... ♘f2-h3+

27. ♙g1-f1 ♙d7-f5+

Белые сдались, так как после 28. ♖f3 g2+! 29. ♙:g2 (29. ♙:g2 ♘f4+) 29...♘f4 30. ♙g3 ♖h3 31. ♙f2 ♘cd3 угрозы черных неотразимы.

## ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ



1. e2-e4 e7-e5 2. g1-f3 b8-c6 3. f1-b5.



Это начало фигурирует еще в трудах выдающихся испанских шахматистов XV-XVI вв. Лусены и Лопеса. Будучи старинным дебютом, испанская партия пользуется вместе с тем большой популярностью в современной турнирной практике. Объясняется это богатством идейного содержания этого дебюта, в котором возникают сложные, разнообразные по своему характеру позиции, отвечающие вкусам шахматистов различных творческих направлений.


Обычно в испанской партии белые стремятся осуществить после предварительного c2-c3 продвижение центральной пешки d2-d4. В ответ черные могут избрать разные системы защиты, многие из которых связаны с именами выдающихся шахматистов прошлого,— защита Стейница, чигоринская система, контратака Маршалла и др. Много нового в теорию испанской партии внесли советские шахматисты.







Многочисленные системы испанской партии принято разделять на две группы. К первой относятся варианты без хода 3...a6, здесь преобладают старинные защиты. Ко второй группе относятся разветвления испанской партии с 3...a6: разменный вариант, чигоринская система, открытый вариант и другие наиболее популярные в наши дни продолжения. В этой главе мы ограничимся рассмотрением лишь основных вариантов, относящихся ко второй группе.

### Разменный вариант

- |    |                                                                                           |       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 3. | ...                                                                                       | a7-a6 |
| 4. |  b5:c6 | d7:c6 |
| 5. |  b1-c3 | ...   |


После 5. :e5 черные отыгрывают пешку, продолжая 5...d4.




В настоящее время чаще играют 5. 0-0, на что черные могут отвечать 5...f6 или 5...d6.

5.	...	f7-f6
6.	d2-d4	c5:d4
7.	 d1:d4	 d8:d4
8.	 f3:d4	 c8-d7
9.	 c1-e3	0-0-0
10.	0-0-0	 f8-d6















В разменном варианте белые имеют лучшее пешечное расположение, однако черные сохранили пару активных слонов, что уравнивает шансы. Многие партии, иггранные этим вариантом, заканчивались вничью.

### Улучшенная защита Стейница

3.	...	a7-a6
4.	 b5-a4	d7-d6

Преждевременно 4...b5. После 5. b3 черным плохо играть 5...f6 из-за 6. g5. Продвижение пешек «а» и «b» на ферзевом фланге, не связанное с каким-нибудь определенным планом, лишь ослабляет позицию черных.

5.	c2-c3	...
----	-------	-----

Возможно 5. d4 b5 6. b3 :d4 7. :d4 ed. Если теперь 8. :d4?, то 8...c5 9. d5 e6 10. c6+ d7 11. d5 c4 с выигрышем фигуры. Вместо 8. :d4? белые должны играть 8. d5 b8 9. :d4 или продолжать в гамбитном стиле 8. c3 dc 9. :c3 с инициативой за пешку.

Иногда продолжают 5. :c6+ bc 6. d4, на что черным следует отвечать 6...f6, укрепляя пешку e5 в центре.



5. ... ♖c8-d7

6. d2-d4 ♗g8-f6

Другой план здесь заключается в развитии коня g8 на e7 с последующим его переводом на g6 — 6... ♗ge7 7. ♖b3! h6 (грозило ♗f3-g5) 8. 0-0 ♗g6 9. ♖e3 ♖e7 10. ♗bd2 0-0. Белые обладают большим пространством, но у черных прочная позиция.

7. 0-0 ♖f8-e7

Возможно продолжение 7... ♗:e4 8. ♖e1 ♗f6 9. ♖:c6 ♖:c6 10. de de 11. ♗:d8+ ♖:d8 12. ♗:e5 ♖e4 13. ♗d2 ♖e7 14. ♗:e4 ♗:e4 15. ♖h6 gh 16. ♖:e4 0-0 17. ♗c6 bc 18. ♖:e7 ♖d2 19. ♖:c7 ♖fd8! с дальнейшим 20... ♖:b2 и равной позицией.

8. ♗b1-d2 0-0

9. ♖f1-e1 ♖d7-e8

Другое продолжение здесь 9...ed 10. cd ♗b4. Практика показала, что после 11. ♖:d7 ♗:d7 12. ♗f1 c5 13. a3 ♗c6 14. d5 ♗e5 15. ♗g3 белые получают лучшую игру.

10. ♗d2-f1 ♗f6-d7

11. ♗f1-g3 f7-f6

Так называемый кечкеметский вариант, применяемый в свое время Алехиным. У черных несколько стесненная позиция.

### Открытый вариант

3. ... a7-a6

4. ♖b5-a4 ♗g8-f6

5. 0-0 ♗f6:e4

Острый вариант. Используя открытое положение черного короля, белые легко отыгрывают пешку. Лишь очень точной игрой черные могут поддерживать равновесие.

6. d2-d4 ...

После 6. ♖e1 ♘c5 7. ♘:e5 ♙e7 8. ♘c3 0-0 9. ♙:c6 dc у черных хорошая игра.

6. ... b7-b5

Продолжение 6...ed (так называемый рижский вариант) 7. ♖e1 d5 8. ♘:d4 опасно для черных. Попытка дать вечный шах посредством 8...♙d6 9. ♘:c6 ♙:h2+ опровергается посредством 10. ♙h1 (10. ♙:h2 ♚h4+ ведет к вечному шаху). На ход 10... ♚h4 одно время считалось сильнейшим 11. ♙g5?! ♚:g5 12. ♚:d5 ♚:d5 13. ♘b4+ и белые остаются с материальным перевесом. Однако позднее было найдено, что после 13...♙d8! 14. ♘:d5 ♙e5! или 14... ♘c5 явный перевес уже у черных. Все же 11. ♖e4+ de 12. ♚d8+ ♚:d8 13. ♘:d8 ♙:d8 14. ♙:h2 дает белым небольшое преимущество.

7. ♙a4-b3 d7-d5

8. d4:e5 ♙c8-e6

9. c2-c3 ...

На продолжение Кереса 9. ♚e2 черным можно отвечать 9...♙c5 10. ♙e3 ♚e7 11. ♖d1 ♖d8.

9. ... ♙f8-e7

К обоюдоострым позициям ведет 9...♙c5.

10. ♘b1-d2 0-0


Сложная позиция с небольшим преимуществом у белых. Лучшими ходами здесь считают 11. ♙c2 или 11. ♚e2 с целью заставить черных разменяться конями или отступить конем на c5.




### Чигоринская система











3. ... a7-a6

4. ♙b5-a4 ♘g8-f6







5. 0-0 ...

Черные напали на пешку е4. Казалось бы, белым проще всего защитить ее, играя 5. c3 или 5. d3. Однако эти ходы противоречат основному стратегическому плану игры белых в центре посредством c2-c3 и d2-d4. Белые собираются защитить пешку ладьей и затем проводить свои планы.



- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | ...                                                                                     |  f8-e7 |
| 6. |  f1-e1 | b7-b5                                                                                   |
| 7. |  a4-b3 | 0-0                                                                                     |
| 8. | c2-c3                                                                                   | ...                                                                                     |


Большого внимания заслуживает гамбитный вариант, впервые примененный американским шахматистом Маршаллом и подробно разработанный советскими шахматистами: 8...d5 9. ed :d5 10. :e5 :e5 11. :e5 c6 (Маршалл в партии с Капабланкой играл 11...f6, но затем нашли это более сильное продолжение) 12. d4 d6 13. e1 h4 14. g3 h3. У черных за пожертвованную пешку есть шансы на атаку. Белым лучше всего продолжать 15. d3, переводя ферзя на f1 для защиты королевского фланга.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 8. | ...   | d7-d6 |
| 9. | h2-h3 | ...   |

Если играть сразу 9. d4, то после 9...g4 (с угрозой 10...:f3) 10. d5 a5 11. c2 c6! 12. dc :c6 13. bd2 b4! черные получают контригру.

- |    |     |                                                                                           |
|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9. | ... |  c6-a5 |
|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|

Здесь применяется также ход венгерского мастера Брейера 9...b8 (имея в виду на 10. d4 продолжать 10...bd7), впоследствии исследованный советскими шахматистами Борисенко и Фурманом (см. ниже партию Любоевич — Карпов).

- |     |                                                                                           |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 10. |  b3-c2 | c7-c5 |
| 11. | d2-d4                                                                                     | ...   |

Иногда продолжают 11. d3 с тем чтобы, закончив развитие фигур ферзевого фланга, позже осуществить продвижение d3-d4.

11. ... ♔d8-c7

12. ♘b1-d2.

Основная позиция чигоринской системы.

### Геллер

### Портиш

Москва, 1967

1. e2-e4

e7-e5

2. ♘g1-f3

♘b8-c6

3. ♙f1-b5

a7-a6

4. ♙b5-a4

♘g8-f6

5. 0-0

♙f6-e7

6. ♖f1-e1

b7-b5

7. ♙a4-b3

d7-d6

8. c2-c3

0-0

9. h2-h3

h7-h6

Продолжение Смыслова в чигоринской системе. Черные отнимают у белого коня поле g5 и получают возможность поставить ладью на e8 (уже не грозит ♘g5) для защиты пешки e5.

10. d2-d4

♖f8-e8

11. ♘b1-d2

♙e7-f8

12. ♘d2-f1

♙c8-b7

Черные не только защитили свою пешку e5, но и организуют давление на белую пешку e4.

13. ♘f1-g3

♔d8-d7

Обычно здесь играют 13... ♘a5 14. ♙c2 c5, приглашая белых определить положение в центре. Портиш делает новый ход, но он оказывается неудачным.

14. d4:e5

d6:e5

15. ♖g3-h5! ...

Белые используют висячее положение черного ферзя. Теперь, после 15...♔:d1 16. ♘:f6+ gf 17. ♙:d1, у черных будет худшая позиция, так как их пешки королевского фланга разбиты и белый конь угрожает проникнуть на f5.

Пытаясь избежать этого варианта, черные попадают в худшую беду.

15. ... ♔d7-e7

16. ♘f3-h4 ♘f6:h5

17. ♔d1:h5 ♘c6-a5?

Это немедленно проигрывает. Черные не замечают ответа белых: играя 17...♘d8, чтобы защитить лишний раз пункт f7, черные еще могли держаться.

18. ♙c1-g5!! ...

Этого слона нельзя брать ни ферзем из-за 19. ♔:f7+ ♙h7 20. ♔g8#, ни пешкой из-за 19. ♘g6, и мат следующим ходом. Таким образом, черный ферзь вынужден отступить, но при этом он должен защищать пункт f7.

18. ... ♔e7-d7

19. ♖a1-d1 ♙f8-d6

Черному слону пришлось уйти с поля f8, и теперь белые выигрывают, жертвуя слона на h6.

20. ♙g5:h6 g7:h6

21. ♔h5-g6+ ♙g8-f8

22. ♔g6-f6 ♙f8-g8

Грозило 23. ♘g6+ с последующим матом.

23. ♖e1-e3.

Черные сдались.

На 23...♙h7 немедленно выигрывает 24. ♘f5.

# Анатолий Карпов «Испанская пытка»\*

Еще великий Капабланка считал испанскую партию пробным камнем понимания позиции. Тартаковер как-то окрестил ее «испанской пыткой», очевидно, имея в виду те мучения, которым подвергаются черные.

С первых дней серьезных занятий шахматами это начало верой и правдой служит мне в игре белыми, а также... черными фигурами. Сегодня хочу рассказать о встрече, где мне удалось одержать победу черными и где дебют этот стал «испанской пыткой» скорее для соперника...

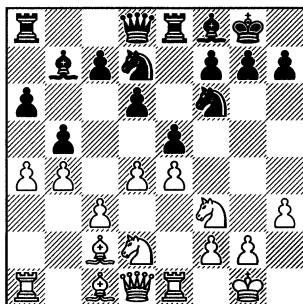
**Любоевич**

**Карпов**

Манила, 1976

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♘f6 5. 0-0  
 ♙e7 6. ♖e1 b5 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘b8 10. d4  
 ♘bd7 11. ♘bd2 ♙b7 12. ♙c2 ♖e8 13. b4 ♙f8 14. a4.

*Диаграмма 242*



\* Фрагмент из статьи экс-чемпиона мира А. Карпова цитируется по еженедельнику «64» (1976, № 47).

Я сознательно не остановился на первых тринадцати ходах разыгранного варианта — начальные десяток-полтора ходов в испанской партии в комментариях вообще не нуждаются. Это один из самых старых, но до сих пор постоянно применяемый и полностью сохранивший свою привлекательность дебют. Многие варианты изучены досконально, некоторые требуют доработки и практической проверки. Должен сказать, что заблуждаются те шахматисты, которые считают, будто испанская партия не заслуживает более внимания, что она исхожена вдоль и поперек многими поколениями шахматистов и что найти новое в ней уже невозможно. Еще более ошибаются те, кто думает, что, прочитав и вызубрив варианты, приведенные в книгах, можно с успехом применять их в турнирных партиях...

В данном случае Любоевич избирает продолжение, вошедшее в моду после матча Спасского с Фишером 1972 г., где оно встретилось в 10-й партии.

**14... ♖b6.**

Так было и в упомянутой 10-й партии матча. Прежде мне казалось, что сильнее 14...a5, но после найденного усиления игры за белых — 15. ba ♖:a5 16. ♖b1 ♕a6 17. ab с последующим 18. ♕b3 — желание защищать позицию черных отпало само собой.

**15. a5 ♘bd7 16. ♕b2 ♖b8.**

В матчевой встрече Спасский играл 16...♔b8. Усиление найдено им же самим и было применено сразу после матча в партии с Планинцем (Амстердам, 1973 г.). Оба продолжения направлены против прорыва белых в центре c3-c4, дающего им прекрасные оперативные возможности.

**17. ♔b1.**

Новый ход, связанный с известной идеей давления по диагонали a2-g8. Чаше встречалось 17. ♖b1.

**17... ♘h5!?**

Ферзь ушел, и исчезло косвенное нападение на поле h5. Идея хода не только в стремлении коня попасть на важное стратегическое поле f4. Черные подготовились также к контрудару в центре c7-c5, что сразу не годилось: 17...c5 18. bc dc 19. de ♘:e5 20. ♘:e5 ♖:e5 21. c4 с явным перевесом у белых.

**18. c4.**

Борясь за инициативу, Любоевич попадает в полосу затруднений. Активная игра, завязавшаяся в центре, при наличии неприятного противостояния ферзя и ладьи по линии «b» отнюдь не в пользу белых. Спокойнее 18. ♘f1, хотя в этом случае черным уже не страшно 18...c5 19. bc dc 20. de (или 20. ♘:e5 ♘:e5 21. de c4) ввиду 20...c4 с последующим 21...♘:e5.

**18...bc 19. ♘:c4.**

После размена 19. de de под боем оказывалась пешка b4.

**19...ed.**

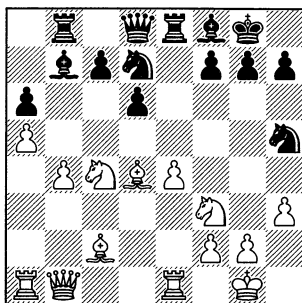
Именно так! Лучшего момента затеять встречную игру черным не представится.

**20. ♙:d4.**

Напрашивающееся 20. ♘:d4 встречалось выпадом 20...♘e5! 21. ♙b3 (конь e5 неприкосновенен — 21. ♘:e5 de и 22...♙:b4) 21...♘f4 с многочисленными угрозами. Если же в этом варианте 21. ♘d2, то 21...♙c8! с угрозами: явной — 22...♖:b4 и замаскированной — 22...♙:h3.



Диаграмма 243



**20...c5 21. ♖e3**

Разумеется, невозможно 21. bc из-за 21...♗:e4 с выигрышем белой пешки, а на 21. ♗c3 неприятно простое 21...♗c6. Но Любоевич уже здесь задумал интересную игру, которая, однако, встречает комбинационное возражение.

**21...cb.**

На прозаическое 21...♗c6 ферзь с удобствами покидал линию «b» — 22. ♔d1.

**22. ♘b6 ♘hf6.**

Пора возвращаться обратно... Сделанный ход кажется простым, однако отыскать его было довольно сложно. Лишь после длительного раздумья я пришел к выводу, что это «возвращение» самое целесообразное.

**23. ♔b4.**

Рискованно? А что делать? Ведь лишняя пешка может навсегда остаться у черных.

**23...d5.**

23...♗:e4 обеспечивало черным минимальный материальный перевес, но упускало часть позиционного преимущества.

**24. ♔b3 de 25. ♘g5.**

Конечно, при выборе продолжения Любоевич рассчитал вариант на много ходов вперед, но мне удалось взглянуть чуть дальше.

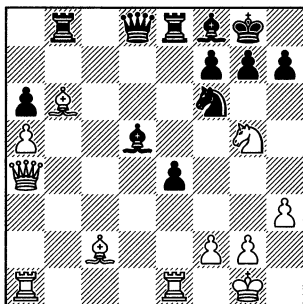
**25...♙d5 26. ♔a4 ♘:b6.**

Иначе лишнюю пешку не удержать. Например: 26...h6 27. ♘:d5 ♘:d5 28. ♘:e4 ♖b4 29. ♔a2 (забавно ловится ферзь белых в варианте 29. ♔c6 ♘b8! 30. ♔a8 ♘c7 31. ♔a7 ♘c6!).

**27. ♙:b6.**

В случае 27. ab теряется конь белых – 27...h6.

*Диаграмма 244*



**27...♔e7!**

Возможно, это явилось первой неожиданностью для белых. Ферзь добровольно встает на одну линию с белой ладьей. Но все учтено: использовать это обстоятельство нельзя.

**28. f3.**

Не удастся воспользоваться связкой и в случае 28. ♙:e4 ♙:e4 29. ♘:e4 ♘:e4 30. f3 ♖b6! 31. ab ♔c5+ 32. ♙h1 ♘f2+ 33. ♙h2 ♖b8.

**28...♖b6!**

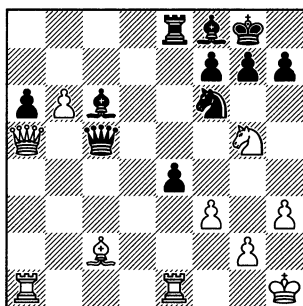
А жертва все-таки есть! Нелепо было бы полагать, что Любоевич не видел этого удара. Нет, не видел он чего-то дальше...

**29. ab ♖c5+ 30. ♔h1 ♕c6!**

Несложный, но эффектный двойной удар — под боем ферзь, на пятой горизонтали «повис» конь g5.

**31. ♖a5.**

*Диаграмма 245*



**31...eф!**

Вот сюрприз, который не был учтен белыми в предварительных расчетах. Разменяться ферзями нельзя — причина очевидна, но мне все же хочется привести красочный матовый финал: 32. ♖:c5 ♖:e1+ 33. ♖g1 (33. ♖:e1 fg+ 34. ♔h2 ♕:c5 с легким выигрышем) 33...fg+ 34. ♔h2 ♕d6#.

**32. ♖:f3 ♖:c2 33. ♖:a6.**

Только затягивало борьбу 33. ♖ac1 (33. ♖ec1 ♖e4) 33...♖:e1+ 34. ♖:e1 ♖a4.

**33...♕:f3 34. gf ♖:e1+ 35. ♖:e1 ♖h5!**

Угроза недвусмысленна: 36...♖g3+ и 37...♕c5+. Конь также препятствует возвращению ферзя на защиту через поля e2 и f1. Ошибочно было бы 35...

♔f2 36. ♖f1 ♔g3 37. ♚c8! ♞d5 38. b7 ♞e3 39. ♖g1  
 ♚:f3+ 40. ♔h2 ♚f2+ 41. ♔h1, и только ничья.

**36. ♚e8.**

На 36. ♖g1 выигрывало 36... ♚с6: одновременно  
 связана пешка b6 и под боем пешка f3.

**36... ♚f2.**

Король белых приперт к стенке, а вечного шаха  
 нет. Далее все идет форсированно.

**37. ♖:f8+ ♔:f8 38. ♚a3+ ♔e8 39. ♚a4+ ♔e7 40.**  
**♚b4+ ♔f6 41. ♚d6+ ♔g5 42. ♚e5+.**

Последняя ловушка — 42... ♔h4 43. ♚e4+ ♔:h3  
 44. ♚g4#, но это уже для малолетних.

**42... ♔h6.** Белые сдались.

**Арсеньев**

**Жуховицкий**

Ленинград, 1967

1.	e2-e4	e7-e5
2.	♞g1-f3	♞b8-c6
3.	♞f1-b5	a7-a6
4.	♞b5-a4	♞g8-f6
5.	0-0	♞f6:e4
6.	d2-d4	b7-b5
7.	♞a4-b3	d7-d5
8.	d4:e5	♞c8-e6
9.	c2-c3	♞f8-e7
10.	♞b1-d2	0-0
11.	♞b3-c2	f7-f5

К невыгодному для черных эндшпилю ведет  
 11... ♞d2 12. ♚:d2 f6 13. ef ♞:f6 14. ♞g5 ♞:g5 15.  
 ♚:g5 ♚:g5 16. ♞:g5.

12.	e5:f6	♞e4:f6
13.	♞d2-b3	...

Если 13. ♘g5, то 13... ♙g4 14. f3 ♙d7 15. ♖e1 ♚c8 с несколько лучшим положением у черных.

13. ... ♙e6-g4

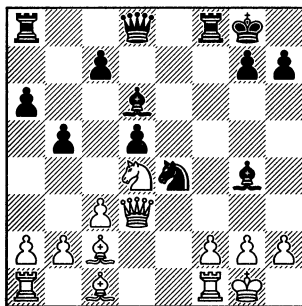
14. ♖d1-d3 ♘f6-e4

Это ставит перед белыми более сложные задачи, чем 14... ♙h5 15. ♘bd4 ♘:d4 16. ♘:d4 ♙g6 с равной игрой.

15. ♘b3-d4 ♘c6:d4

16. ♘f3:d4 ♙e7-d6!

*Диаграмма 246*



17. ♘d4:b5? ...

Белые предпринимают ошибочную комбинацию на выигрыш материала (17...ab 18. ♚:d5+ ♙h8 19. ♚:e4). В действительности положение обязывало их к весьма осмотрительной игре. Плохо 17. ♘c6 ♚h4 18. ♚:d5+ ♙h8 19. h3 ♖f2 с неотразимой атакой у черных. Если 17. ♙b3, то 17... ♙h8! 18. ♙:d5 ♙:h2+ 19. ♙:h2 ♚:d5 с очевидным перевесом у черных. Следовало продолжать 17. h3 ♚h4 18. ♘:b5 ♘:f2 19. ♙g5! ♘:d3 20. ♙:h4 ab 21. ♙:d3 ♙d7 с равной игрой (Рагозин — Равинский, Москва, 1947).

17. ... ♙d6:h2+!

18. ♔g1:h2 ♚d8-h4+  
 19. ♔h2-g1 ♚f8-f5!  
 20. ♙c2-b3 ...

Не проходит 20. f3 из-за 20...♚h5! 21. fe ♚h2+ 22. ♔f2 ♚f8+ 23. ♔e1 ♚h4+ 24. g3 ♚:f1+ 25. ♔:f1 ♚h1+ 26. ♔f2 ♚h2+ 27. ♔e3 ♚g1+ и выигрывают.

20. ... ♔g8-h8!  
 21 f2-f3 ...

На 21. ♚:d5 следует 21...♚:d5 22. ♙:d5 ♚f8! 23. ♙:e4 ♙e2 и выигрывают.

- 21 ... ♚f5-h5!  
 22 f3:e4 ♚h4-h2+  
 23 ♔g1-f2 ♚a8-f8+  
 24 ♙c1-f4 ...

Если 24. ♔e1, то 24... ♚h4+ 25. ♔d2 ♚f2+ и выигрывают.

- 24 ... ♚h2:f4+  
 25 ♔f2-e1 ♚h5-h1!!

Белые сдались.

Невозможно 26. ♚:h1 из-за 26...♚f2#.




## КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4.

Это старинное начало ведет к очень острой и интересной игре. Цель жертвы пешки состоит в том, чтобы, устранив пешку e5, создать пешечный центр (e4, d4). При неправильной защите со стороны черных белые создают сильную атаку. В настоящее время найдены хорошие защиты, связанные с контрударом в центре — d7-d5! В связи с этим королевский гамбит в современных соревнованиях встречается сравнительно редко.


Королевский гамбит подразделяется на приня-










тый гамбит (если черные принимают жертву пешки) и отказанный гамбит.

В принятом королевском гамбите различают: гамбит коня, если белые играют 3.  g1-f3, или гамбит слона, если белые играют 3.  f1-c4. Отказать гамбит можно, играя 2...  c5 или предложив, в свою очередь, жертву пешки 2...d5 (контргамбит).







### ГАМБИТ КОНЯ


2. ... e5:f4




3.  g1-f3 d7-d5!

Раньше защищали гамбитную пешку, играя 3... g5. После 4.  c4 g4 возникали большие осложнения. Другой способ защиты связан с быстреешим развитием фигур королевского фланга: 3...  e7 4.  c4  f6! (но не 4...  h4+ из-за простого ответа 5.  f1! Слон на h4 расположен неудачно и мешает развитию своих фигур) 5. e5  g4 6. 0-0  c6 7. d4 d5 8. ed  :d6, и у черных хорошая игра.

4. e4:d5  g8-f6

Слабо 4...  :d5 из-за 5.  c3  e6+ 6.  f2! с угрозой 7.  b5+ и 8.  e1.

5.  f1-b5+ ...

На 5. c4 черные отвечают 5...c6 6. dc  :c6 7. d4  b4+ 8.  c3 0-0 с равной позицией.

5. ... c7-c6


6. d5:c6 b7:c6

7.  b5-c4  f6-d5

Черные стоят вполне удовлетворительно.

### ГАМБИТ СЛОНА

2. ... e5:f4

3.  f1-c4 d7-d5

Слабее 3...♔h4+. Хотя белые лишаются рокировки, но после 4. ♔f1 g5 5. ♖c3 ♗f6 6. ♘f3 черный ферзь оттесняется, и белые получают преимущество в центре и в развитии фигур.

4. ♙c4:d5 ♘g8-f6!

5. ♗b1-c3 ♙f8-b4

6. ♗g1-e2 ...

После 6. ♘f3 ♙:c3 7. dc c6 8. ♙c4 ♔:d1+ 9. ♔:d1 0-0 10. ♙:f4 ♗:e4 11. ♖e1 игра равна.

6. ... ♙b4:c3

7. b2:c3 ♗f6:d5

8. e4:d5 ♔d8-h4+

9. ♔e1-f1 ♙c8-g4

Шансы сторон равны. Возможен, например, такой вариант: 10. ♔e1 ♔:e1+ 11. ♔:e1 f3 12. gf ♙:f3 13. ♖g1 ♙:d5 14. ♖:g7 ♗c6 15. ♗f4 0-0-0 16. ♔f2.

## ОТКАЗАННЫЙ КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

2. ... ♙f8-c5

3. ♗g1-f3 ...

Ошибочно 3. fe? из-за 3...♔h4+ 4. g3 ♔:e4+ с выигрышем ладьи.

3. ... d7-d6

4. ♙f1-c4 ♗b8-c6

5. d2-d3 ♗g8-f6

6. ♗b1-c3 ♙c8-g4

Позиция белых немного активнее. Им лучше всего сыграть 7. ♗a4, разменивая неприятного слона.

## КОНТРГАМБИТ ФАЛЬКБЕЕРА


2. ... d7-d5






3. e4:d5 e5-e4




Хороший ход, препятствующий развитию белого коня на f3;

4. d2-d3  g8-f6

5.  b1-d2 ...

Бронштейн рекомендует здесь 5. de  :e4 6.  e3. Правда, в этом случае после 6...  h4+ 7. g3  :g3 8.  f3 получаются большие осложнения.

5. ... e4:d3

6.  f1:d3  f6:d5

7.  d2-e4  f8-e7

Игра равна.


### Чигорин


### Давыдов

Петербург, 1874

1. e2-e4 e7-e5

2. f2-f4 e5:f4

3.  g1-f3 g7-g5

4.  f1-c4 g5-g4


5. 0-0 ...

Чигорин предлагает жертву коня — так называемый гамбит Муцио.

Несмотря на большой материальный ущерб, шансы белых, по крайней мере, не хуже. Они имеют блестящее развитие и сильную атаку по линиям «е» и «f».



Следующие ходы белых и черных (с пятого до тринадцатого) являются лучшими, как это доказано подробными анализами.



5. ... g4:f3

6.  d1:f3  d8-f6

7. e4-e5  f6:e5

8. d2-d3  f8-h6

9.  b1-c3  g8-e7

10.  c1-d2  b8-c6

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 11. | ♖a1-e1  | ♔e5-f5 |
| 12. | ♘c3-d5  | ♔e8-d8 |
| 13. | ♙d2-c3! | ...    |

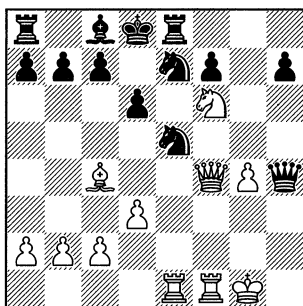
Кроме этого хода белые могли играть 13. ♚e2 ♚e6! 14. ♚f3 ♚f5, форсируя ничью.

- |     |     |         |
|-----|-----|---------|
| 13. | ... | ♖h8-e8? |
|-----|-----|---------|

Ошибка. Здесь ладья подвергается связке и попадает под удар белого коня. Лучше 13...♖f8, на что белые могли продолжать атаку путем 14. g4! ♚g6 15. h4.









- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 14. | ♙c3-f6  | ♙h6-g5  |
| 15. | g2-g4!  | ♚f5-g6  |
| 16. | ♙f6:g5  | ♚g6:g5  |
| 17. | h2-h4!  | ♚g5:h4  |
| 18. | ♚f3:f4  | d7-d6   |
| 19. | ♘d5-f6! | ♘c6-e5? |

*Диаграмма 247*




Лучше 19...♖f8. Теперь, жертвуя качество, Чигорин раскрывает позицию черного короля и блестящим образом проводит заключительную атаку.

- |     |          |        |
|-----|----------|--------|
| 20. | ♖e1:e5!! | d6:e5  |
| 21. | ♚f4:e5   | ♙c8:g4 |
| 22. | ♚e5-d4+  | ♔d8-c8 |








- |     |                                                                                           |                                                                                         |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 23. |  c4-e6+!! |  c8-b8  |
| 24. |  f6-d7+  |  b8-c8 |
| 25. |  d7-c5+  |  c8-b8 |
| 26. |  c5-a6+! | b7:a6                                                                                   |
| 27. |  d4-b4#. |                                                                                         |

**Бронштейн**  
Москва, 1952




**Ботвинник**


- |    |                                                                                         |        |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1. | e2-e4                                                                                   | e7-e5  |
| 2. | f2-f4                                                                                   | e5:f4  |
| 3. |  g1-f3 | d7-d5! |

Один из лучших способов защиты. Если теперь белые играют 4. e5, то очень сильно 4...g5!


- |     |                                                                                          |                                                                                          |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.  | e4:d5                                                                                    |  g8-f6! |
| 5.  |  f1-b5+ | c7-c6                                                                                    |
| 6.  | d5:c6                                                                                    | b7:c6                                                                                    |
| 7.  |  b5-c4  |  f6-d5! |
| 8.  | d2-d4                                                                                    |  f8-d6  |
| 9.  | 0-0                                                                                      | 0-0                                                                                      |
| 10. |  b1-c3 |  d5:c3 |


Точнее 10... e6.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | b2:c3                                                                                     |  c8-g4 |
| 12. |  d1-d3 |  b8-d7 |
| 13. | g2-g3?                                                                                    |                                                                                           |

Неудачный ход, ослабляющий королевский фланг. Лучше 13.  d2.

- |     |     |                                                                                           |
|-----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | ... |  d7-b6 |
|-----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|

В случае 13...fg? 14.  g5! белые получали неотразимую атаку.

- |     |                                                                                           |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 14. |  c4-b3 | c6-c5 |
| 15. | c3-c4?                                                                                    | ...   |

Ошибка, выключающая из игры слона. Необходи-

димо было играть 15. dc ♖:c5+ 16. ♔h1 fg 17. ♘g5 ♙:d3 18. cd.

15. ... ♙d8-f6

16. ♘f3-e5 ...

Плохо 16. c3 ввиду 16...♙f5! 17. ♙d1 fg и т. д.

16. ... ♙d6:e5

17. d4:e5 ♙f6:e5

18. ♙c1:f4 ♙e5-h5

19. ♖f1-e1 ♖f8-e8

20. a2-a4 ♙g4-e2!

Начало заключительной атаки.

21. ♙d3-c3 ♘b6-d7

22. a4-a5 ♘d7-f6

23. ♙b3-a4 ♖e8-e6

24. ♔g1-g2 ♘f6-e4

25. ♙c3-a3 g7-g5!

Белые сдались. После отступления слона решает 26...♖h6.

## ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА

1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5.

Солидное начало, в котором черные обычно получают несколько стесненную, но прочную позицию. Недостатком дебюта является то, что в некоторых вариантах слон с8 оказывается запертым. С другой стороны, активная контригра в центре, связанная с ходом c7-c5, дает черным хорошие контршансы. У белых атакована пешка e4. Но они могут ее разменять, играя 3. e4:d5, продвинуть вперед – 3. e4-e5 или защитить путем 3. ♘b1-c3 или 3. ♘b1-d2. Получаются четыре основных варианта французской защиты.

### Разменный вариант

3. e4:d5 e6:d5

В разменном варианте получается симметричное положение, при котором любой из сторон трудно претендовать на получение преимущества.

4. ♖f1-d3 ♘b8-c6

5. c2-c3 ♙f8-d6

6. ♔d1-f3 ♙c8-e6

7. ♞g1-e2 ♔d8-d7

8. ♙c1-f4 ♞g8-e7

9. ♙f4:d6 ♔d7:d6

10. ♔f3-g3 ♙d6:g3

Игра равна.

### Вариант с продвижением e4-e5

3. e4-e5 c7-c5!

4. c2-c3 ♙d8-b6!

Следует обратить внимание на этот ход. Черные продолжают давление на пешку d4 и берут на прицел пешку b2. Таким образом тормозится развитие фигур ферзевого фланга: слона c1 и коня b1. Вывод ферзя в ранней стадии дебюта в данном случае вполне оправдан, тем более что ферзя на поле b6 белым нечем атаковать.

5. ♞g1-f3 ♘b8-c6

6. a2-a3 ...

Плохо 6. b3? из-за 6...cd 7. cd ♙b4+ 8. ♙d2 ♞:d4. Цель хода 6. a3 — сыграть 7. b2-b4, освобождаясь от давления. Черные, однако, препятствуют этому.

6. ... a7-a5

7. ♙f1-d3 ...

Развиваясь, белые ставят ловушку. Если черные попытаются выиграть пешку — 7...cd 8. cd ♞:d4? 9.

♘:d4 ♔:d4?, то после 10. ♙b5+ они потеряют ферзя.

7. ... ♙c8-d7

8. 0-0! ...

Жертва пешки за инициативу.

8. ... c5:d4

9. c3:d4 ♘c6:d4

10. ♘f3:d4 ♔b6:d4

12. ♘b1-c3! ♔d4-b6

Опасно брать вторую пешку: 11... ♔e5 12. ♔e1 ♔d6 13. ♘b5 с сильной атакой.

12. ♔d1-e2.

Белые располагают инициативой, компенсирующей пожертвованную пешку.

### Вариант Нимцовича

3. ♘b1-c3 ♙f8-b4

Возможно и 3... ♘f6.

4. e4-e5 c7-c5

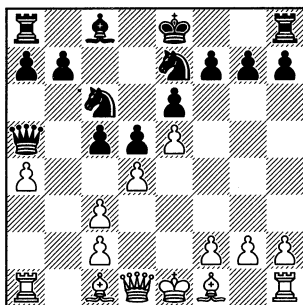
5. a2-a3 ♙b4:c3+

6. b2:c3 ♘g8-e7

7. a3-a4 ♘b8-c6

8. ♘g1-f3 ♔d8-a5

Диаграмма 248



Сложная позиция. На 9. ♖d2 черные могут ответить 9...c4, а в случае 9. ♔d2 продолжать ♙d7 и ♖c8 с контригрой на ферзевом фланге.

### Вариант Тарраша 3. ♘b1-d2

3. ♘b1-d2 c7-c5!

Хотя при этом ходе черные получают изолированную пешку, но все же он является наилучшим, так как черные при этом упрощают позицию и благополучно заканчивают развитие фигур. Другие продолжения здесь — 3...♘f6 4. e5 ♘fd7 5. f4 или 3...♘c6 4. ♘gf3 ♘f6 5. e5 ♘d7 6. ♙b5 — ведут к более сложной игре, но черные при этом получают стесненную позицию.

4. e4:d5 e6:d5

Относительно взятия ферзем на d5 см. партию Штейн — Ульман.

5. ♘g1-f3 ♘g8-f6

Играют здесь и 5...♘c6, но после 6. ♙b5 черным сложнее защищаться. Например: 6...♙d6 7. 0-0 ♘e7 8. dc ♙:c5 9. ♘b3 ♙b6 10. ♙e3! ♙:e3 11. ♙:c6+ bc (11...♘:c6 12. ♖e1) 12. fe, и у белых сильное давление по черным полям.

6. ♙f1-b5+ ♙c8-d7

7. ♙b5:d7+ ♘b8:d7



8. 0-0 ♙f8-e7

9. d4:c5 ♘d7:c5


Шансы сторон примерно равны. Пешка d5 обеспечивает черным контроль над центральными пунктами c4 и e4.

**Штейн****Ульман**




Москва, 1967


- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | e2-e4                                                                                   | e7-e6                                                                                   |
| 2. | d2-d4                                                                                   | d7-d5                                                                                   |
| 3. |  b1-d2 | c7-c5                                                                                   |
| 4. | e4:d5                                                                                   |  d8:d5 |







Как мы уже говорили, надежнее взятие пешкой. При взятии ферзем черные отстают в развитии и в дальнейшем должны играть очень точно.

- |    |                                                                                         |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5. |  g1-f3 | ... |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|

Эта временная жертва пешки является лучшим продолжением. Белые успевают быстро развить свои боевые силы.



- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | ...                                                                                     | c5:d4                                                                                   |
| 6. |  f1-c4 |  d5-d6 |
| 7. | 0-0                                                                                     |  g8-f6 |





Удержать пешку d4 черные не могли. На 7...e5? последовало бы, конечно, 8. :e5.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  |  d2-b3   |  b8-c6   |
| 9.  |  b3:d4  |  c6:d4  |
| 10. |  f3:d4 |  f8-e7 |
| 11. | b2-b3                                                                                     | ...                                                                                       |

Белые выводят своего слона на большую диагональ, откуда он сможет принять участие в атаке королевского фланга черных.

- |     |     |       |
|-----|-----|-------|
| 11. | ... | a7-a6 |
|-----|-----|-------|

В этом ходе не было необходимости. Лучше было продолжать 11...0-0 12. b2 d7, заканчивая развитие фигур.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12. |  c1-b2 | 0-0                                                                                       |
| 13. |  d1-f3 |  d6-c7 |
| 14. |  f1-e1 | b7-b5                                                                                     |



Ошибочный план, правда, белым сейчас невыгодно играть 15. ♔:a8 из-за 15...♙b7 16. ♔a7 ♖a8 с выигрышем ферзя, так как на 17. ♘:e6 следует 17...♔с6. Но черные гонят белого слона туда, куда он и сам стремится. Лучше было 14...♙d7. При этом черный слон защищал важный пункт e6.

15. ♙c4-d3 ♙c8-b7

16. ♔f3-h3 g7-g6

Приходится ослаблять королевский фланг, грозило 17. ♘:b5 ab 18. ♙:f6.

17. a2-a4! b5:a4

Этот размен, конечно, невыгоден черным, но они не могли играть 17...b4 из-за 18. ♘:e6 fe 19. ♔:e6+ ♖f7 20. ♙c4, и белые остаются с двумя лишними пешками, так как на 20...♖f8 может последовать как 21. ♙:f6, так и 21. ♔:e7!

18. ♖a1:a4 ♘f6-h5

Лучше было 18...♔b6, черные недооценивают силы последующей жертвы.

19. ♘d4:e6 f7:e6

20. ♔h3:e6+ ♖f8-f7

21. ♙d3-c4 ♔c7-f4

Это сразу проигрывает. Упорнее было 21...♙d6, на что белые продолжали бы 22. ♔h3 (грозит 23. ♔c3) 22...♙f8 23. ♖a5. Белые угрожают 24. ♖:h5 с неотразимой атакой, а на 23...♔:a5 следует 24. ♙:f7+ ♔:f7 25. ♔e6#.

22. ♔e6:f7+ ♔f4:f7

23. ♖e1:e7!

Черные сдались, так как после 23...♙d5 24. ♖:f7 ♙:f7 25. ♖:a6 они остаются без трех пешек в эндшпиле.

## СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА

### 1. e2-e4 c7-c5

Одно из наиболее современных популярных начал, ведущее к острой, содержательной борьбе. По сицилианской защите написан целый ряд книг, но до сих пор шахматные теоретики не пришли к единому мнению по целому ряду особенно сложных вариантов.

Сицилианскую защиту применяют почти все ведущие шахматисты мира.

Белые по большей части развивают инициативу на королевском фланге, черные — на ферзевом.

### Закрытая система

#### 2. ♘b1-c3 ...

Белые отказываются от подготовки продвижения d2-d4 в центре и стремятся к созданию пешечной атаки на королевском фланге. В планы черных входит захват центрального поля d4 и развитие инициативы на ферзевом фланге.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ...    | ♘b8-c6 |
| 3. | g2-g3  | g7-g6  |
| 4. | ♙f1-g2 | ♙f8-g7 |
| 5. | d2-d3  | d7-d6  |
| 6. | ♙c1-e3 | e7-e6  |
| 7. | f2-f4  | ...    |

Раньше здесь обычно играли 7. ♘ge2 с последующим 8. ♔d2, но сейчас предпочитают играть 7. f4, так как это позволяет развить коня на f3, где он расположен значительно активнее, чем на e2.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 7. | ...    | ♘g8-e7 |
| 8. | ♘g1-f3 | 0-0    |
| 9. | 0-0    | ♘c6-d4 |

Белые собираются атаковать на королевском фланге, черные после ♖b8 сыграют b7-b5 с контригрой на ферзевом фланге.

### Схевенингенская система

Эта система называется схевенингенской, так как была впервые применена на международном турнире в голландском городе Схевенингене в 1923 г.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ♘g1-f3 | e7-e6  |
| 3. | d2-d4  | c5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |
| 5. | ♘b1-c3 | d7-d6  |
| 6. | ♙f1-e2 | ...    |

Характерное для схевенингенской защиты развитие слона. Он может впоследствии быть переведен на d3, если белые станут атаковать королевский фланг черных, или на f3, если белые ограничатся давлением в центре.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | ...    | ♘b8-c6 |
| 7. | ♙c1-e3 | ♙f8-e7 |
| 8. | 0-0    | 0-0    |
| 9. | f2-f4  | ♙c8-d7 |

Современный план. Не теряя времени на ходы a7-a6 или ♔d8-c7, черные стремятся поскорее перевести слона на c6 для атаки на центральную пешку белых.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | ♔d1-e1 | ♘c6:d4 |
| 11. | ♙e3:d4 | ♙d7-c6 |
| 12. | ♔e1-g3 | g7-g6! |

Черные не боятся ослабления королевского фланга, так как они успели получить контригру. На 13. ♙f3 следует 13...b5. Белым снова нужно думать о защите пешки e4.

## Система Раузера

Система, разработанная известным советским теоретиком Раузером, — одно из самых сложных и острых продолжений сицилианской защиты. Рокируя в длинную сторону, белые сочетают нажим по линии «d» с атакой на королевском фланге

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ♘g1-f3 | ♘b8-c6 |
| 3. | d2-d4  | c5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |
| 5. | ♘b1-c3 | d7-d6  |
| 6. | ♕c1-g5 | e7-e6  |
| 7. | ♔d1-d2 | ♕f8-e7 |

На 7...h6 белые отвечают 8. ♕:f6, и черным приходится играть 8...gf, так как плохо 8...♔:f6 из-за 9. ♘db5 ♔d8 10. 0-0-0 и не видно, как черные могут спасти пешку d6.

Другое продолжение здесь — 7...a6 8. 0-0-0 ♕d7. В этом случае черные также часто рокируют в длинную сторону.

- |    |       |     |
|----|-------|-----|
| 8. | 0-0-0 | 0-0 |
|----|-------|-----|

Острая позиция с обоюдными шансами. Чаше всего здесь продолжают: 9. f4 ♘:d4 10. ♔:d4 h6 11. ♕h4 (после 11. ♕:f6 ♕:f6 12. ♔:d6 ♔a5 у черных за пешку сильная контригра) 11...♔a5 12. ♕c4 e5 13. fe de 14. ♔d3.

## Вариант дракона

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ♘g1-f3 | d7-d6  |
| 3. | d2-d4  | c5:d4  |
| 4. | ♘f3:d4 | ♘g8-f6 |
| 5. | ♘b1-c3 | g7-g6  |
| 6. | ♕c1-e3 | ♕f8-g7 |

Ошибочно 6...♘g4? из-за 7. ♕b5+ ♕d7 8. ♔:g4.

7.     ♔ f1-e2                   ...

Это так называемое классическое продолжение дракона. В настоящее время чаще применяют атаку Раузера – 7. f3.

7.     ...                       0-0

8.     0-0                      ♘ b8-c6

9.     ♘ d4-b3                   ...

На 9. f4 черные отвечают 9... ♔ b6!, связывая коня d4, нападая на пешку b2 и угрожая ходом 9... ♘ :e4.

9.     ...                       ♔ c8-e6

10.    f2-f4.

Основная позиция системы. Свое название эта система получила вследствие расположения черных пешек (d6, e7, f7, g6, h7), которая отдаленно напоминает змею – дракона.

Белые предполагают развивать атаку на короля, черные могут продолжать 10... ♔ c8, препятствуя продвижению f4-f5, или начать контригру на ферзевом фланге путем 10... a5.

**Болеславский**  
Стокгольм, 1948

**Бек**

1.     e2-e4                      c7-c5

2.     ♘ g1-f3                   d7-d6

3.     d2-d4                      c5:d4

4.     ♘ f3:d4                   ♘ g8-f6






5.     ♘ b1-c3                   e7-e6

6.     ♔ f1-e2                   a7-a6


Как мы уже говорили, в настоящее время черные стараются обойтись без этого и следующего хода.

7.     0-0                       ♔ d8-c7






8.     f2-f4                      ♘ b8-c6


- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 9.  |  c1-e3 |  f8-e7 |
| 10. |  d1-e1 |  c6:d4 |
| 11. |  e3:d4 | e6-e5?                                                                                  |


Этот контрудар в центре оказывается преждевременным и ведет к плохой позиции. Необходимо было рокировать, а затем переводить слона через d7 на c6.

- |     |                                                                                         |       |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 12. | f4:e5                                                                                   | d6:e5 |
| 13. |  e1-g3 | ...   |

Этим ходом белые нападают на две пешки. Черным удастся избежать материальных потерь, но их позиция оказывается неудовлетворительной.

- |     |                                                                                         |                                                                                          |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | ...                                                                                     |  e7-c5  |
| 14. |  d4:c5 |  c7:c5+ |
| 15. |  g1-h1 |  e8-f8  |

Черным, конечно, неприятно лишаться рокировки, но не видно, как иначе защитить пешку g7. Нельзя 15...0-0 из-за 16.  :f6.





- |     |                                                                                          |     |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 16. |  c3-d5! | ... |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

Белые должны играть очень энергично, чтобы использовать плохое положение черного короля.









- |     |     |                                                                                          |
|-----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16. | ... |  f6:e4 |
|-----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|

Если 16... :d5, то 17.  :e5, и черные в лучшем случае остаются без пешки при худшей позиции.











- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17. |  g3:e5 |  e4-f6 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

17... f2+ 18.  :f2  :f2 19.  e7+ вело к мату.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 18. |  a1-d1 |  c8-e6 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

На 18... d5 выигрывало 19.  h5; если 18... g4, то 19.  :g4  :g4 20.  :f7+  :f7 21.  f1+, и белые выигрывают.

- |     |       |                                                                                           |
|-----|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 19. | b2-b4 |  c5-c6 |
|-----|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

На 19... :c2 последовал бы мат в пять ходов: 20.  d6+  g8 21.  e7+  f8 22.  g6+  g8 23.  f8+  :f8 24.  e7#.

- |     |       |       |
|-----|-------|-------|
| 20. | d5:f6 | g7:f6 |
| 21. | f1:f6 | h8-g8 |
| 22. | e2-f3 | c6-b6 |

Ведет к потере фигуры, но и после 22... c4 23. f4 :a2 24. d5 :d5 25. d6+ e8 26. :d5 черным надо сдаваться.

- |     |        |       |
|-----|--------|-------|
| 23. | d1-d6  | b6-f2 |
| 24. | f3:b7  | f2:c2 |
| 25. | d6:e6. |       |

Черные сдались.

**Спасский**

**Петросян**

Матч на первенство мира Москва, 1969

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2-e4 | c7-c5 |
| 2. | g1-f3 | d7-d6 |
| 3. | d2-d4 | c5:d4 |
| 4. | f3:d4 | g8-f6 |
| 5. | b1-c3 | a7-a6 |

Эта система игры в сицилианской защите также является одной из самых острых и запутанных.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 6. | c1-g5 | b8-d7 |
|----|-------|-------|

Обычное продолжение здесь 6...e6, но и ход, сделанный Петросяном, встречается довольно часто.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 7. | f1-c4 | d8-a5 |
|----|-------|-------|

На 7...e6 черным уже приходилось считаться с жертвой слона — 8. :e6.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 8. | d1-d2 | h7-h6 |
|----|-------|-------|

Новое продолжение — черные хотят определить позицию белого слона. Обычно здесь играли 8...e6.


- |    |       |     |
|----|-------|-----|
| 9. | g5:f6 | ... |
|----|-------|-----|

Белые не хотят тратить время на отступление слона и рассчитывают получить шансы на атаку, обогнав противника в развитии.


9. ...  d7:f6

10. 0-0-0 e7-e6

11.  h1-e1  f8-e7

Черные готовят короткую рокировку, но позиция короля там оказывается опасной. Заслуживало внимания 11... d7 с последующей рокировкой в длинную сторону. Поскольку и белый король находится на ферзевом фланге, белым далеко не просто развить наступление на этом участке доски.

12. f2-f4 0-0

13.  c4-b3 ...

Белые улучшают позицию слона и короля, перед тем как перейти в наступление, черные за это время пытаются укрепить пункт е6.



13. ...  f8-e8


14.  c1-b1  e7-f8

15. g2-g4! ...

Белые отдают пешку, чтобы вскрыть линию против неприятельского короля. Так как пешка грозит двинуться вперед, черные решаются принять жертву

15. ...  f6:g4

16.  d2-g2  g4-f6

17.  e1-g1  c8-d7

18. f4-f5  g8-h8

Черные не принимают мер против дальнейшего вскрытия линий. Немного лучше было 18...e5.

19.  d1-f1  a5-d8

Черные срочно подтягивают ферзя для защиты, но это уже оказывается недостаточным.



20. f5:e6 f7:e6

21. e4-e5! ...

Начало красивой заключительной комбинации.

21. ... d6:e5

22. ♖c3-e4 ♘f6-h5

Нельзя, конечно, 22...♘:e4 из-за 23. ♖:f8+ ♗:f8  
24. ♗:g7# . После 22...ed 23. ♘:f6 у черных нет за-  
щиты от 24. ♗g6.

23. ♗g2-g6! e5:d4

Это проигрывает сразу, но и после 23...♘f4 24.  
♖:f4 ef 25. ♘f3 ♗b6 26. ♖g5!! с неотразимой угрозой  
27. ♘f6 белые выигрывали.

24. ♘e4-g5!

Черные сдались, так как на 24...hg следует 25.  
♗:h5+ ♖g8 26. ♗f7+ ♖h8 27. ♖f3 с неизбежным  
матом.

### Шагалович

### Гуфельд

IV Спартакиада народов СССР, 1967

1. e2-e4 c7-c5

2. ♘g1-f3 d7-d6

3. d2-d4 c5:d4

4. ♘f3:d4 ♘g8-f6

5. ♘b1-c3 g7-g6

6. ♙c1-e3 ♙f8-g7

7. f2-f3 ...

Так называемая атака Раузера в системе драко-  
на. Это продолжение с рокировками в разные сто-  
роны ведет к очень острой игре

7. ... 0-0

8. ♗d1-d2 ♘b8-c6

9. ♙f1-c4 ...



Важный ход, которым белые предупреждают продвижение черных в центре 9...d5.

9. ...  c8-d7

10. h2-h4 ...

Чаще здесь продолжают 10. 0-0-0, но белые хотят, не теряя времени, начать атаку королевского фланга противника.

10. ...  d8-a5

11.  c4-b3  f8-c8

Все это разыграно черными по последнему слову теории, они освобождают для короля поле f8 и хотят получить контригру по линии «с».


12. h4-h5 ...

Белые жертвуют пешку для усиления атаки; черные решаются эту жертву принять, так как они все равно не могут предупредить вскрытие линии «h».

12. ...  f6:h5


13. g2-g4  c6:d4?

Черные разменивают две легкие фигуры, с тем чтобы перевести коня h5 на сильную позицию, но при этом они не учитывают, что их король оказывается беззащитным.

После 13... f6 вся борьба была бы еще впереди. Белым пришлось бы сделать длинную рокировку, чтобы подтянуть резервы для атаки.



14.  e3:d4  g7:d4

15.  d2:d4  h5-f4

16.  b3:f7+! ...

Этой жертвы черные, по-видимому, не учли в своих предварительных расчетах.

16. ...  g8:f7

17.  h1:h7+  f7-e6

18.  d4-g7  c8-e8

19. ♔g7-f7+ ...

Теперь черный король вынужден пуститься в путешествие на середину доски, где его ожидает неизбежная гибель.

19. ... ♔e6-e5

20. 0-0-0! ...

Белые заканчивают развитие фигур и одновременно создают новые угрозы.

20. ... ♖a8-c8

21. ♘c3-d5 ♖c8:c2+

У черных не было удовлетворительной защиты. После 21... ♘e6 22. f4+ ♔:e4 23. ♔:g6+ ♔f3 24. ♔d3+ они получали мат в несколько ходов.

22. ♔c1-b1! ...

После 22. ♔:c2 ♔a4+! черные могли рассчитывать на спасение, так как у белого короля не было хорошего отступления. Например, 23. ♔c1 ♖c8+ 24. ♘c3 ♘e2+ 25. ♔d2 ♔d4+, и белые вынуждены согласиться на повторение ходов посредством 26. ♔e1 ♔g1+ 27. ♔d2, так как на взятие коня 26. ♔:e2 следует 26... ♗b5+ 27. ♘:b5 ♖c2+ с матом.

22. ... ♘f4-d3

Не помогало 22... ♖b2+, так как после 23. ♔:b2 ♔b5+ 24. ♔a1 у черных нет дальнейшего продолжения атаки.

23. ♔f7-g7+.

Черные сдались, так как они форсированно получают мат: 23... ♔e6 24. ♔:e7+ ♖:e7 25. ♖:e7#.

## ЗАЩИТА КАРО-КАНН

1. e2-e4 c7-c6

Так же как и во французской защите, черные

готовят d7-d5. В отличие от французской защиты, в некоторых вариантах защиты Каро-Канн черные могут вывести слона с8, не запирая его ходом e7-e6, но зато продвижение пешки на c5, которое черным довольно часто приходится проводить, здесь достигается в два хода.

### Вариант с продвижением 3. e5

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 2. | d2-d4  | d7-d5   |
| 3. | e4-e5  | ♙c8-f5! |
| 4. | ♙f1-d3 | ♙f5:d3  |
| 5. | ♚d1:d3 | e7-e6   |
| 6. | ♘g1-e2 | ...     |

На 6. ♘f3 черные могут провести маневр, рекомендованный Нимцовичем: 6...♚a5+ 7. c3 ♚a6, вызывая размен ферзей, поскольку при отступлении ферзя рокировка белых будет задержана.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | ...    | ♚d8-b6 |
| 7. | ♘b1-c3 | c6-c5  |

У черных отличная контригра в центре.

### Атака Панова

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 2. | d2-d4 | d7-d5  |
| 3. | e4:d5 | c6:d5  |
| 4. | c2-c4 | ♘g8-f6 |

В случае 4...dc 5. ♙:c4 игра переходит в принятый ферзевый гамбит.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 5. | ♘b1-c3 | e7-e6 |
|----|--------|-------|

Слабее 5...♘c6 6. ♙g5, и если 6...dc, то 7. d5 ♘e5 8. ♚d4 ♘d3+ 9. ♙:d3, и у белых большое преимущество в развитии (Ботвинник — Флор, матч, 1933).

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | ♘g1-f3 | ♙f8-e7 |
| 7. | c4-c5  | 0-0    |

8. b2-b4.

Белые имеют некоторый перевес на ферзевом фланге. В партии Ботвинник – Голомбек (турнир памяти Алехина, 1956) далее было 8...b6 9. ♖d3 ♖d7 (лучше было 9...a5 10. ♘a4 ♘fd7) 10. ♖e3 ♘g4 11. 0-0 a5 12. ♘a4! с явным преимуществом у белых.

### Основной вариант

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | d2-d4  | d7-d5  |
| 3. | ♘b1-c3 | d5:e4  |
| 4. | ♘c3:e4 | ♖c8-f5 |

Возможно также 4...♘bd7, подготавливая 5...♘gf6 (см. ниже партию Таль – Фюштер).

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | ♘e4-g3 | ♖f5-g6 |
| 6. | ♘g1-f3 | ♘b8-d7 |
| 7. | h2-h4  | h7-h6  |
| 8. | h4-h5  | ...    |

Современная трактовка этого варианта. Теперь белые зажимают королевский фланг противника.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 8.  | ...    | ♖g6-h7  |
| 9.  | ♖f1-d3 | ♖h7:d3  |
| 10. | ♔d1:d3 | ♔d8-c7! |

Черные готовят длинную рокировку и в то же время не дают белым развить слона на f4.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 11. | ♖c1-d2  | 0-0-0  |
| 12. | 0-0-0   | ♘g8-f6 |
| 13. | ♔d3-e2! | ...    |

План Спасского. Белые усиливают позицию, утверждая коня на e5.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 13. | ...    | e7-e6  |
| 14. | ♘f3-e5 | ♘d7:e5 |

И после 14...♘b6 15. ♖a5 игра белых значительно свободнее.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 15. | d4:e5  | ♘f6-d7 |
| 16. | f2-f4  | ♙f8-e7 |
| 17. | ♘g3-e4 | ♘d7-c5 |

Так продолжалась 13-я партия матча на первенство мира (1966) Спасский – Петросян. Игра белых свободнее.

### Вариант с ходом 2. ♘f3

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 2. | ♘g1-f3 | d7-d5 |
| 3. | ♘b1-c3 | ...   |

При этом порядке ходов белые не допускают защиты, связанной с ходом ♙f5. Так, на 3...d5 4. ♘:e4 ♙f5? последует 5. ♘g3 ♙g6 6. h4 h6 7. ♘e5 ♙h7 8. ♚h5! (см. выше партию Ласкер – Мюллер, стр. 103).

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 3. | ... | ♙c8-g4 |
|----|-----|--------|

Слабо 3...d4 4. ♘e2 c5 из-за 5. c3!, и если 5...♘c6, то 6. cd cd 7. ♚a4! с выигрышем пешки.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | h2-h3  | ♙g4:f3 |
| 5. | ♚d1:f3 | e7-e6  |
| 6. | d2-d4! | ♘g8-f6 |
| 7. | ♙f1-d3 | d5:e4  |
| 8. | ♘c3:e4 | ♘f6:e4 |

Опасно принимать жертву пешки, так как черные отстают в развитии.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 9. | ♚f3:e4 | ♘b8-d7 |
|----|--------|--------|

Белые имеют небольшое пре имущество в центре.

**Таль**

Порторож, 1958

**Фюштер**

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2-e4 | c7-c6 |
|----|-------|-------|

- |    |         |        |
|----|---------|--------|
| 2. | d2-d4   | d7-d5  |
| 3. | ♘b1-c3  | d5:e4  |
| 4. | ♘c3:e4  | ♘b8-d7 |
| 5. | ♘g1-f3  | ♘g8-f6 |
| 6. | ♘e4:f6+ | ♘d7:f6 |
| 7. | ♙f1-c4  | ♙c8-f5 |

Грубой ошибкой было бы 7...♙g4? из-за 8. ♙:f7+ ♙:f7 9. ♘e5+.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 8. | ♔d1-e2 | ... |
|----|--------|-----|

Белые готовятся рокировать в длинную сторону.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 8. | ...    | e7-e6  |
| 9. | ♙c1-g5 | ♙f8-e7 |

Сильнее 9...♙g4! Этот тонкий ход, сделанный Петросяном в партии с Фишером (Блед, 1961), заблаговременно обезвреживает многие скрытые опасности.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | 0-0-0  | h7-h6  |
| 11. | ♙g5-h4 | ♘f6-e4 |

Сомнительный ход.

Чтобы упростить положение посредством размена слонов, черные задерживаются с королем в центре.

- |     |        |     |
|-----|--------|-----|
| 12. | g2-g4! | ... |
|-----|--------|-----|

Неожиданная реплика. Не проходит ни 12...♙:g4 из-за 13. ♙:e7 ♙:f3 14. ♔:f3, ни 12...♙:h4 13. gf ef 14. ♘:h4 ♔:h4 15. f3— в обоих случаях с выигрышем фигуры.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 12. | ...    | ♙f5-h7 |
| 13. | ♙h4-g3 | ♘e4:g3 |
| 14. | f2:g3! | ...    |

Обычно рекомендуется брать пешкой «к центру», т. е. «по правилам» полагалось бы играть 14.

hg. Однако никакое правило не является абсолютным. Сделанный ход позволяет белым использовать линию «f» для действий тяжелых фигур.

14. ... ♔d8-c7

15. ♘f3-e5 ♙e7-d6

16. h2-h4! ...

Препятствует как длинной, так и короткой рокировке.

На 16...0-0-0 выигрывает 17. ♘:f7!, а на 16...0-0 — 17. g5, сразу же разрушая пешечное прикрытие короля черных.

16. ... f7-f6

Черные рассчитывают, что после отступления коня им удастся рокировать в длинную сторону.

17. ♙c4:e6! ...

Знакомая тактика: если король противника в центре, надо немедленно вскрывать линии.

17. ... f6:e5

18. d4:e5 ♙d6-e7

Не лучше и 18...♙:e5 19. ♖he1!

19. ♖h1-f1 ...

С угрозой 20. ♙f7+ ♔f8 21. ♙g6+ ♔g8 22. ♔c4#.

19. ... ♖h8-f8

20. ♖f1:f8+ ♙e7:f8

21. ♔e2-f3! ...

Запрещая черным ввести в игру ладью: 21...♖d8?

22. ♖:d8+ и выигрывают.

21. ... ♔c7-e7

22. ♔f3-b3 ...

С новой угрозой: 23. ♙d7+ ♔:d7 24. ♖:d7 ♔:d7

25. ♔:b7+.

22. ... ♖a8-b8

23. ♙e6-d7+! ♔e7:d7



24. ♖d1:d7                      ♔e8:d7 .  
 25. ♜b3-f7+                    ♙f8-e7  
 26. e5-e6+                      ♔d7-d8

Или 26... ♔d6 27. ♜f4+ с выигрышем ладьи.

27. ♜f7:g7.

Черные сдались.

Черный слон h7 обречен.

## ЗАЩИТА АЛЕХИНА

1. e2-e4                      ♘g8-f6

Идея этой остроумной защиты состоит в том, чтобы вызвать движение центральных пешек белых и затем разменять их или атаковать фигурами. Правда, черным при этом надо считаться с тем, что противник получает перевес в пространстве.

2. e4-e5                      ♘f6-d5  
 3. d2-d4                      d7-d6  
 4. ♘g1-f3                    ...




Посредством 4. c4 ♘b6 5. f4 de 6. fe белые могут получить так называемый большой центр, состоящий из трех пешек. Он дает им неплохие шансы на атаку, но при случае эти пешки могут оказаться слабыми (см. ниже партию Иокшич – Хазаи).

Если белые не хотят усложнять борьбу, они могут продолжать 4. c4 ♘b6 5. ed ed 6. ♘c3.

4. ...                      ♙c8-g4  
 5. ♙f1-e2                    e7-e6  
 6. 0-0                      ♘b8-c6




Атакуя пешку e5, черные вынуждают размен на d6.

7. e5:d6                      c7:d6  
 8. c2-c4                      ♘d5-b6




- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 9.  | b2-b3                                                                                   |  f8-e7 |
| 10. |  b1-c3 | 0-0                                                                                     |
| 11. |  c1-e3 | ...                                                                                     |




Основная позиция защиты Алехина. Игра белых свободнее, но у черных прочная позиция.

<b>Июкшич</b>	<b>Хазан</b>
Венгрия, 1975	


- |    |       |                                                                                         |
|----|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | e2-e4 |  g8-f6 |
| 2. | e4-e5 |  f6-d5 |
| 3. | d2-d4 | d7-d6                                                                                   |
| 4. | c2-c4 |  d5-b6 |
| 5. | f2-f4 | ...                                                                                     |


Так называемый вариант черных пешек, ведущий к сложной, острой игре. Знатоки защиты Алехина считают, что если существует опровержение этого дебюта, то его следует искать именно в этом варианте.







- |    |                                                                                           |                                                                                         |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | ...                                                                                       |  c8-f5 |
| 6. |  b1-c3  | d6:e5                                                                                   |
| 7. | f4:e5                                                                                     | e7-e6                                                                                   |
| 8. |  g1-f3 | ...                                                                                     |

Это точнее, чем 8.  e3  b4 9.  f3 c5 с неясной игрой.

- |    |     |                                                                                           |
|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8. | ... |  f8-b4 |
|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|

Черные избирают продолжение, при котором они воздерживаются от 8... b8-c6, чтобы в выгодной для себя обстановке подготовить c7-c5 и не допустить типичного ответного удара белых d4-d5.

- |    |                                                                                           |       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 9. |  f1-d3 | c7-c5 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|

После 9... g4 10. 0-0  c6 11. c5  :c3 12. bc  d5 13.  e1 у белых лучшая позиция. На 9... :d3 в пар-

тии Ивков — Тимман (Амстердам, 1974) последовало 10. ♖:d3 c5 11. 0-0 cd 12. ♘e4 с превосходной игрой у белых (грозит 13. c5 или 13. ♘fg5).

10. d4-d5! ...

Это лучше, чем 10. ♙:f5 ef 11. d5 ♘:c4 со сложной игрой. Теперь у белых несколько лучшая позиция.

10. ... ♙f5:d3

Конечно, не 10...0-0? 11. ♙:f5 ef 12. ♖e2 с подавляющим преимуществом у белых.

11. ♖d1:d3 e6:d5

Единственный ход.

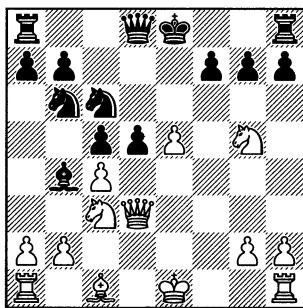
12. ♘f3-g5!

Новый ход в этом положении.

12. ... ♘b8-c6

На 12...d4 белые собирались продолжать 13. 0-0! dc 14. ♖:d8+ ♙:d8 15. ♘:f7+ и выигрывают. Плохо и 12...h6 13. ♘:f7! с решающей атакой.

*Диаграмма 249*



13. ♘g5:f7! ♙e8:f7

14. ♖d3-f5+ ♙f7-e8

Совсем плохо 14...♙g8 15. ♖e6+ ♙f8 16. 0-0+.

15. 0-0 ♖d8-e7

У черных трудное положение. Плохо 15...  
♔d7? 16. e6 или 15...♔c7 16. ♘b5 с неотразимой атакой.

16. ♘c3-b5! ...

Белые грозят 17. ♘d6+ или 17. ♙g5.

16. ... g7-g6

Проигрывало 16...♖f8 17. ♘c7+ или 16...h6?  
17. ♘d6+. Не лучше 16...♘d4 17. ♘:d4 cd 18. ♙g5  
♔d7 19. e6 ♔c7 20. c5! ♙:c5 21. ♖ac1 ♘c4 22. ♔:d5 с  
сильной атакой у белых.

17. ♔f5-h3 ♘c6:e5

Плохо 17...♔d8? 18. ♖f6! или 17...♖d8 18. ♙g5!  
и выигрывают (18...♔:g5? 19. ♔e6+ ♔e7 (♘e7) 20.  
♘c7#).

Не спасает и 17...♖f8 18. ♙g5! ♔:g5 (18...♖:f1+  
19. ♖:f1 ♔:g5 20. ♘c7+ ♔e7 21. ♔e6+ ♔d8 22.  
♔d6+ ♔c8 23. ♘e6 ♔e3+ 24. ♔h1 ♔:e5 25. ♖f8+)  
19. ♘c7+ ♔e7 20. ♔e6+ ♔d8 21. ♔d6+ ♔c8 22.  
♖:f8+ ♘d8 23. ♘e6.

18. ♙c1-g5! ♔e7:g5

Если 18...♔d7, то 19. ♘c7+! ♔:c7 20. ♔e6+ и мат  
следующим ходом.

19. ♘b5-c7+ ♔e8-e7

Разумеется, не 19...♔d8 из-за 20. ♘e6+.

20. ♔h3-e6+ ♔e7-d8

21. ♔e6-d6+ ♔d8-c8

22. ♘c7-e6! ♔g5-d8

Единственная защита от мата на c7.

23. ♘e6:d8.

И белые выиграли.

Партия представляющая значительную цен-  
ность для теории защиты Алехина.

## ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА

1. e2-e4 d7-d6

Скромный подготовительный ход. Черные стремятся к староиндийскому построению, применяя фланговое развитие слона f8.

2. d2-d4 ♘g8-f6

3. ♘b1-c3 g7-g6

4. ♘g1-f3 ♙f8-g7

5. ♙c1-g5 0-0

Более гибким ходом является 5...с6. Черные могут не спешить с рокировкой до тех пор, пока противник не определит свои планы.

6. ♔d1-d2 c7-c6

Игра белых свободнее. У них неплохие шансы на атаку.

## Болеславский

## Мосионжик

IV Спартакиада народов СССР, 1967

1. e2-e4 d7-d6

2. d2-d4 ♘g8-f6

3. ♘b1-c3 g7-g6

4. f2-f4 ...

Наиболее энергичное продолжение, цель которого — подготовить продвижение центральной пешки «е».

4. ... ♙f8-g7

5. ♘g1-f3 c7-c6

6. ♙f1-d3 0-0

7. 0-0 b7-b5

8. e4-e5! ♘f6-e8

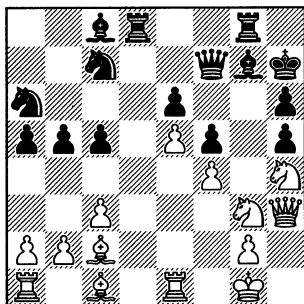
9. ♘c3-e4 a7-a5

10. ♔d1-e1! ...

Белые готовят атаку и ради этого перебрасывают ферзя на королевский фланг.


- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | ...    | ♘e8-c7 |
| 11. | ♔e1-h4 | ♘b8-a6 |
| 12. | c2-c3  | f7-f5  |
| 13. | ♘e4-g5 | h7-h6  |
| 14. | ♘g5-h3 | ♙c8-d7 |
| 15. | ♘h3-f2 | c6-c5  |
| 16. | d4:c5  | d6:c5  |
| 17. | ♔h4-g3 | ♔d8-e8 |
| 18. | ♖f1-e1 | ♙d7-e6 |
| 19. | h2-h4  | ♖a8-d8 |
| 20. | h4-h5! | g6:h5  |
| 21. | ♘f3-h4 | ♙g8-h7 |
| 22. | ♔g3-h3 | ♔e8-f7 |
| 23. | ♙d3-c2 | ♙e6-c8 |
| 24. | ♘f2-h1 | e7-e6  |
| 25. | ♘h1-g3 | ♖f8-g8 |


*Диаграмма 250*











Положение черных было уже трудным, но их последний ход ладьей — ошибка, ускоряющая по-

ражение. Эффектной комбинацией Болеславский разбивает оборону черных.

26. g3:f5! e6:f5

27. e5-e6! f7-f6

На 27...:e6 белые ответят 28. :e6! :e6 29. :f5+ h8 30. g6+ h7 31. e5+, и черным не избежать мата.

28. h3:f5+!





Черные сдались.



На взятие ферзя последует мат в четыре хода.

## ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

### ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

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

В ферзевом гамбите с первых ходов завязывается борьба за овладение центром. Цель жертвы пешки — устранить центральную пешку d5. После 2...d5:c4 белые легко отыгрывают пешку, продолжая 3. g1-f3 (не сразу 3. e4 или 3. e3 из-за ответного хода 3...e5, освобождающего игру черных) 3...g8-f6 (удерживать пешку посредством 3...b5 черным невыгодно, так как после 4. a4 c6 5. e3 a6 6. b3! cb 7. ab cb 8. :b5+ белые все равно отыгрывают пешку и получают явное преимущество) 4. e2-e3 e7-e6 5. f1:c4. Подробнее о принятом ферзевом гамбите см. партию Неронский — Жук.

К уступке центра ведет 2...g8-f6. 3. c4:d5 f6:d5 4.e2-e4.

Лучше всего черным защищать пешку d5 пешкой, играя 2...e7-e6 или 2...c7-c6, при этом получают основные защиты в ферзевом гамбите.

### Ортодоксальная защита

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ...    | e7-e6  |
| 3. | ♘b1-c3 | ♘g8-f6 |
| 4. | c4:d5  | e6:d5  |

Кроме размена на d5 часто встречается также следующее продолжение: 4. ♔g5 ♔e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 ♘bd7 7. ♚c1 c6. Игра белых немного свободнее, черные после 8. ♔d3 обычно продолжают 8...dc 9. ♔:c4 ♘d5 10. ♔:e7 ♚:e7 11. 0-0 ♘:c3 12. ♚:c3 e5, упрощая игру и восстанавливая равновесие в центре.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | ♔c1-g5 | ♔f8-e7 |
| 6. | e2-e3  | c7-c6  |

В ферзевом гамбите обычно делают этот ход, защищающий пешку d5; коня b8 развивают на d7.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 7.  | ♔f1-d3  | 0-0    |
| 8.  | ♚d1-c2  | ♘b8-d7 |
| 9.  | ♘g1-f3  | ♚f8-e8 |
| 10. | 0-0     | ♘d7-f8 |
| 11. | ♚a1-b1. |        |

В дальнейшем белые играют b2-b4 и ♚f1-c1, получая игру на ферзевом фланге, черные со своей стороны ставят коня на e4 и пытаются завязать осложнения на королевском фланге.

### Славянская защита

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ...    | c7-c6  |
| 3. | ♘g1-f3 | ♘g8-f6 |
| 4. | ♘b1-c3 | d5:c4  |

В этой защите черные сдают центр, но создают фигурное давление на центральные поля.

На 4...e6 белым проще всего отвечать 5. cd ed 6. ♔g5, сводя игру к первому варианту. Плохо 4...♔f5?



из-за 5. cd cd 6. ♔b3, и черному слону придется возвратиться на c8, так как 6...b6 слишком ослабляет позицию.

- |    |         |        |
|----|---------|--------|
| 5. | a2-a4   | ♕c8-f5 |
| 6. | e2-e3   | e7-e6  |
| 7. | ♕f1:c4  | ♕f8-b4 |
| 8. | 0-0     | 0-0    |
| 9. | ♔d1-e2. |        |

Белые стоят свободнее, но у черных прочная позиция.

### Неронский

По переписке, 1966

### Жук

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | d2-d4  | d7-d5  |
| 2. | c2-c4  | d5:c4  |
| 3. | ♘g1-f3 | ♘g8-f6 |
| 4. | e2-e3  | e7-e6  |
| 5. | ♕f1:c4 | c7-c5  |
| 6. | 0-0    | ...    |







Белым нельзя медлить с развитием королевской ладьи, иначе черные могут получить контригру.

- |    |     |       |
|----|-----|-------|
| 6. | ... | a7-a6 |
|----|-----|-------|












Начало современной системы защиты черных в принятом ферзевом гамбите, предусматривающей развитие белопольного слона на b7. По-другому решал эту проблему Стейниц: он создавал белым изолированную пешку d4, маневром ♘b8-c6-b4-d5 прочно овладевал пунктом d5, а слона через поле d7 выводил на c6 либо даже на e8 (после предварительного ♔fd8), получая стесненную, но прочную позицию.





- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 7. | ♘b1-c3 | b7-b5 |
|----|--------|-------|

Белые могли воспрепятствовать этому ходу, сыграв 7. a4, но это привело бы к серьезному ослаблению поля b4.

- |     |                                                                                         |                                                                                         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  |  c4-b3 |  c8-b7 |
| 9.  |  d1-e2 |  b8-d7 |
| 10. |  f1-d1 |  d8-b8 |
| 11. | d4-d5                                                                                   | ...                                                                                     |


Следуя известному правилу: если противник медлит с рокировкой, вскрывай линии!





- |     |                                                                                          |                                                                                         |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. | ...                                                                                      | e6:d5                                                                                   |
| 12. |  c3:d5  |  f6:d5 |
| 13. |  b3:d5  |  b7:d5 |
| 14. |  d1:d5  |  b8-b7 |
| 15. | e3-e4                                                                                    |  f8-e7 |
| 16. |  c1-g5  |  d7-b6 |
| 17. |  a1-d1! |  b6:d5 |

На 17...h6? в одной из своих партий Болеславский продолжал 18.  :e7  :d5 19.  :c5  e7, и атака белых завершилась успехом. В данной партии черные решают принять немедленно предлагаемую жертву качества.

- |     |        |       |
|-----|--------|-------|
| 18. | e4:d5  | f7-f6 |
| 19. | d5-d6! | ...   |

Не останавливаясь перед жертвой слона, белые продолжают атаку.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 19. | ...                                                                                       | f6:g5                                                                                     |
| 20. |  d1-e1 |  a8-d8 |

На 20...0-0 возможно 21. de  fe8 22.  e6+  h8 23.  g5 с решающими угрозами.








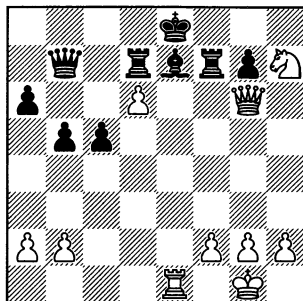
- |     |                                                                                            |                                                                                           |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 21. |  e2-e6  |  d8-d7 |
| 22. |  f3:g5  |  h8-f8 |
| 23. |  g5:h7  |  f8-f7 |
| 24. |  e6-g6! | ...                                                                                       |

Диаграмма 251



У черных лишняя ладья, но они совершенно беспомощны. Эффектен вариант 24... ♔d5 25. ♘f6+!! gf 26. ♔g8+ ♖f8 27. ♔:d5 с выигрышем ферзя.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 24. | ...     | ♔b7-c6 |
| 25. | ♘h7-g5  | ♔c6-d5 |
| 26. | ♘g5:f7  | ♔d5:f7 |
| 27. | ♔g6:f7+ | ♖e8:f7 |
| 28. | ♖e1:e7+ | ♖d7:e7 |
| 29. | d6:e7   | ♖f7:e7 |
| 30. | h2-h4.  |        |

Черные сдались. Ценная для теории партия.

**Петросян**                      **Быховский**  
Первенство Москвы, 1968

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | c2-c4  | e7-e6  |
| 2. | d2-d4  | d7-d5  |
| 3. | ♘b1-c3 | ♙f8-e7 |
| 4. | ♙c1-f4 | ♘g8-f6 |
| 5. | e2-e3  | 0-0    |
| 6. | ♖a1-c1 | c7-c5  |

Надежной 6...с6. Вскрытие игры на руку белым.

7. d4:c5! ♘b8-c6

8. ♘g1-f3 ♙e7:c5

9. a2-a3 d5-d4

Быховский находит остроумную возможность контригры. Не проходит теперь 10. ♘a4 из-за 10...

♙a5+ 11. b4 ♘:b4! Игра обостряется.

10. e3:d4 ♘c6:d4

11. ♘f3-e5! b7-b6

12. ♙f1-d3 ♙c8-b7

13. 0-0 h7-h6

14. ♖f1-e1 ♘d4-c6

Отступление коня нелогично. Лучше 14...a5, предупреждая движение пешки «b» и сохраняя сильную позицию коня в центре.

15. ♖c1-c2 ...

Не 15. b4? вследствие 15...♙:f2+ 16. ♔:f2 ♙d4+ 17. ♙g3 g5!, отыгрывая фигуру.

15. ... ♙d8-c8

16. ♘e5-g4! ♙c5-e7

17. ♘g4:f6+ ♙e7:f6

18. ♘c3-e4 ♙f6-e7

19. ♙d1-h5 ...

Белые перешли в наступление, и черным надо защищаться очень точно. Следовало сыграть 19... ♘d4. Вместо этого черные допускают ошибку, уводя ладью от защиты королевского фланга.

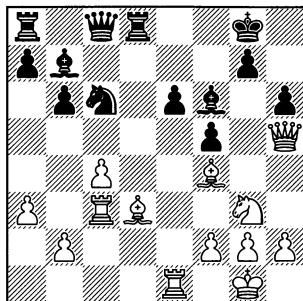
19. ... ♖f8-d8

20. ♖c2-c3 f7-f5

21. ♘e4-g3 ♙e7-f6

Черные напали на ладью. Оставляя эту угрозу без внимания, Петросян жертвует коня. Его цель — добраться до черного короля!

## Диаграмма 252



22. ♘g3:f5!!                      ♙f6:c3

Совсем плохо 22...ef 23. ♙:f5 ♖d7 24. ♙e6+ ♔h8  
25. ♙:h6!, и черные беззащитны.

23. ♘f5:h6+!                      g7:h6

24. ♚h5-g6+                      ♙c3-g7

Не 24...♔f8 из-за 25. ♙:h6+ ♔e7 26. bc с угрозой  
27. ♙g5+. Теперь, однако, черных ждут новые не-  
приятности.

25. ♙f4:h6                      ♖d8-d7

26. ♚g6-h7+                      ♔g8-f8

27. ♖e1:e6!                      ♖d7-e7

28. ♖e6-f6+                      ♔f8-e8










29. ♚h7-g8+.

Черные сдались.


## ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК







1. d2-d4 ♘g8-f6 2. ♘b1-c3 d7-d5 3. ♙c1-g5.

Исходная позиция дебюта. Это начало изредка появлялось в турнирной практике. Его применяли Левитский, Тартаковер, Силич. Подробно разработал варианты этого дебюта белорусский мастер Ве-


ресов, свыше двадцати лет с успехом применявший его на практике. После 3. g5 вряд ли хорошо 3... e4 из-за 4. :e4 de 5. e3. Например: 5...d5 6. f4 c5 7. e2 cd 8. c3! с преимуществом у белых. Основными продолжениями являются 3...f5, 3...c5, 3...bd7 и 3...c6.






3. ... b8-d7

4. g1-f3 g7-g6

В партии Вересов — Шагалович (первенство Белоруссии, 1954) было 4...h6 5. h4 e6 6. e4!? g5 7. g3 :e4 8. :e4 de 9. e5 g7 10. h4 с острой игрой.

5. e2-e3 f8-g7

6. f1-d3 c7-c5





Точнее, чем 6...c6, на что в партии Спасский — Геллер (27-е первенство СССР, 1960) последовало 7. h4 h5 8. e2 b6 9. 0-0 0-0 10. b3 e8 11. f4 e4 12. c4 с лучшей игрой у белых.

7. 0-0 0-0



8. f1-e1 b7-b6

9. e3-e4 d5:e4

10. c3:e4 c8-b7




Шансы сторон примерно равны. В партии Вересов — Шагалович (первенство Белоруссии, 1957) было далее 11. c3 cd 12. :d4 c5 13. :f6 ef 14. :c5 bc, и после непродолжительной борьбы партия закончилась вничью.

## ГРУППА ИНДИЙСКИХ НАЧАЛ


На ход 1. d4 черные не обязаны отвечать 1...d5. Они могут уклониться от симметрии и продолжить 1...f6. Этот ход, развивая коня, одновременно препятствует ходу белых e2-e4. После 1. d4 f6 в за-

висимости от дальнейшего развития игры возникают различные дебютные построения. Все они носят общее название: группа индийских начал. Рассмотрим некоторые из них.



### Защита Нимцовича






- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | d2-d4                                                                                   |  g8-f6 |
| 2. | c2-c4                                                                                   | e7-e6                                                                                   |
| 3. |  b1-c3 |  f8-b4 |




Идея дебюта — взять под контроль поле e4, связывая коня c3. Чаще всего в турнирной практике встречается так называемый основной вариант защиты Нимцовича.



- |    |                                                                                         |       |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 4. | e2-e3                                                                                   | 0-0   |
| 5. |  f1-d3 | d7-d5 |

Черные препятствуют ходу e3-e4.



- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. |  g1-f3 | c7-c5                                                                                   |
| 7. | 0-0                                                                                     |  b8-c6 |

Другое разветвление здесь 7... bd7 с примерным продолжением 8. a3 dc 9.  :c4 cd 10. ed  :c3 11. bc  c7 12.  e2 b6, черные успевают закончить развитие и стоят неплохо.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  | a2-a3                                                                                     |  b4:c3 |
| 9.  | b2:c3                                                                                     | d5:c4                                                                                     |
| 10. |  d3:c4 |  d8-c7 |

Черные собираются сыграть e6-e5, открывая дорогу слону c8. За белых чаще всего играют 11.  d3 или 11.  b2, шансы сторон примерно равны.

### Защита Грюнфельда

- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | d2-d4                                                                                     |  g8-f6 |
| 2. | c2-c4                                                                                     | g7-g6                                                                                     |
| 3. |  b1-c3 | d7-d5                                                                                     |

Защита Грюнфельда — защита позднего происхождения, черные позволяют противнику создать развернутый пешечный центр, а затем атакуют его с помощью фигур и пешек. Обычно создается напряженная ситуация, в которой черные должны быть очень осторожны, так как при неточной игре могут легко попасть под атаку. Главный вариант защиты следующий:

4. c4:d5 ♘f6:d5

5. e2-e4 ♘d5:c3

На 5... ♘b6 белые, продолжая 6. h3! (чтобы предупредить связку коня f3 белополюсным слоном черных) 6... ♙g7 7. ♘f3 0-0 8. ♙e2 ♘c6 9. ♙e3, прочно удерживают позиции в центре.

6. b2:c3 c7-c5

Можно играть 6... ♙g7 и затем 7...c5, это ведет лишь к перестановке ходов.

7. ♙f1-c4 ♙f8-g7

8. ♘g1-e2 ...

В данной позиции конь здесь стоит лучше, чем на f3, так как после 9. ♘f3 ♙g4 10. ♙e3 ♙a5 черные, атакуя пешки c3 и d4, развивают сильное давление.

8. ... c5:d4

9. c3:d4 ♘b8-c6

10. ♙c1-e3 0-0

На 10... ♙a5+ следует 11. ♙d2 ♙h5 12. d5!, и плохо 12... ♙:a1? 13. ♙:a1 ♘e5 14. f4, и белые выигрывают.

11. 0-0.




Белые укрепили пешечный центр и стоят более свободно. Черным лучше всего продолжать 11... ♘a5 12. ♙d3 b6, развивая слона на b7. Как только белая ладья уйдет с поля a1, черные должны сыграть e7-e6, чтобы не пустить белую пешку на d5.




## Староиндийская защита


Из всех индийских начал староиндийская защита является наиболее популярной. Этот дебют ведет к сложной и острой борьбе. Приводим две основные системы староиндийской защиты.



### Вариант Земиша

1. d2-d4  g8-f6 2. c2-c4 g7-g6 3.  b1-c3  f8-g7 4. e2-e4 d7-d6 5. f2-f3.

Белые заняли центр пешками и стараются укрепить его. Черные готовят контригру в центре посредством e7-e5 или c7-c5.

5.	...	0-0
6.	 c1-e3	e7-e5
7.	d4-d5	...





Белые могут и не запирать центр, а продолжать 7.  ge2, черные в этом случае играют 7...c6, затем в удобный момент размениваются на d4 и ходом d6-d5 производят ликвидацию центра.

7.	...	 f6-h5
8.	 d1-d2	f7-f5
9.	0-0-0.	

Рокировки совершены в разные стороны, и предстоит напряженная обоюдоострая борьба.


Белые готовят продвижение g2-g4 (после размена на f5), черные, в свою очередь, стремятся вскрыть линии на ферзевом фланге.


### Система с развитием слона на g2



1. d2-d4  g8-f6 2. c2-c4 g7-g6 3.  g1-f3  f8-g7 4. g2-g3 d7-d6 5.  f1-g2.

В этом варианте обе стороны развивают слонов на g2 и g7 и рокируют в короткую сторону.

5. ... 0-0  
 6. 0-0 b8-d7

Употребляются также ходы 6...c5 или 6...c6.

7. b1-c3 ...

Иногда белые играют 7. c2 e5 8. d1, стремясь скорее развить давление по линии «d».

7. ... e7-e5  
 8. e2-e4.

Игра белых свободнее, но черные могут развивать фигурное давление на пункты c4, d4, e4, получая серьезную контригру.




Приводимая далее партия является хорошей иллюстрацией возможной инициативы черных.








### Бранц Вересов



Первенство Белоруссии, 1956

Первые восемь ходов были разыграны как в варианте II.




8. ... c7-c6

Точнее здесь 8...e8 9. h3 ed 10. :d4 c5, стремясь скорее развить давление на пешку e4.

9. h2-h3 e5:d4  
 10. f3:d4 a7-a5  
 11. c1-e3 f8-e8  
 12. d1-c2 d7-c5  
 13. a1-d1 f6-d7

Ошибкой было бы 13...a4? из-за 14. :c6! bc 15. :c5, выигрывая пешку.

14. f1-e1 ...

Лучше 14. b3! e7 15. :c5 dc 16. f4, как было сыграно в матчевой партии Ботвинник — Смыслов.

14. ... a5-a4  
 15. ♘d4-e2 ♙d8-a5

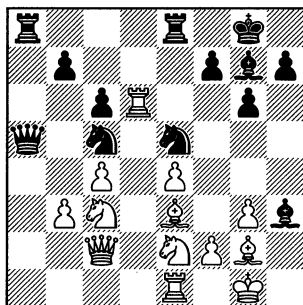
Черные жертвуют пешку в расчете на следующую интересную комбинацию.

16. ♖d1:d6 ♘d7-e5  
 17. b2-b3? ...

Необходимо было играть 17. ♖dd1, возвращая пешку обратно.

17. ... a4:b3  
 18. a2:b3 ♙c8:h3!

*Диаграмма 253*



Начало сложной, далеко рассчитанной комбинации. На 19. ♙h3 последует 19... ♘f3+ 20. ♙f1 ♘:e1 21. ♙:e1 ♘:e4 22. ♖d3 ♘:c3 23. ♘:c3 ♙a1+ 24. ♘d1 ♖a2!, и белые теряют ферзя.

19. b3-b4 ♙h3:g2!

Остроумный ответ! Если теперь 20. ba, то 20... ♘f3+ 21. ♙:g2 ♘:e1+ 22. ♙f1 ♘:c2, и черные выигрывают. Тема двойного удара в этой комбинации нашла эффектное выражение.

20. ♖e1-b1 ♙g2:e4!  
 21. ♘c3:e4 ♙a5-a4!

22. ♔c2:a4 ♘c5:a4

В результате комбинации черные выиграли пешку. У белых неизбежны дальнейшие потери.

23. ♘e4-f6+ ...

Белые отдают вторую пешку. Плохо 23. ♖c1 ♘b2! 24. c5 из-за 24... ♘ec4! 25. ♘f6+ ♕:f6 26. ♖:f6 ♘:e3 и т. д.

23. ... ♕g7:f6

24. ♖d6:f6 ♘e5:c4

Имея две лишние пешки, черные легко добились победы.

**Летелье**  
Лейпциг, 1960

**Фишер**

1. d2-d4 ♘g8-f6

2. c2-c4 g7-g6

3. ♘b1-c3 ♕f8-g7

4. e2-e4 0-0

5. e4-e5 ...

Преждевременное продвижение, только ослабляющее центр белых. Надо было продолжать развитие.

5. ... ♘f6-e8

6. f2-f4 d7-d6

7. ♕c1-e3 ...

Точнее 7. ♘g1-f3, хотя и в этом случае белые не могут рассчитывать на преимущество.




7. ... c7-c5!

Начинается подрыв центра белых.


8. d4:c5 ♘b8-c6


Черные целеустремленно развиваются, не останавливаясь перед жертвами.

9. c5:d6 ...


Типичное «пешкоедство». Надо было подумать о развитии, избегая вскрытия линий: 9. f3 g4 10. e2.












9. ... e7:d6

10. c3-e4 ...

После этого хода белым уже не удастся рокировать. Лучше было 10. f3.


10. ... c8-f5!

11. e4-g3 ...

Меньшим из зол было 11. :d6 :d6 12. :d6 :d6 13. ed :b2 14. d1 b4! (грозит 15...c2) 15. f2 :a2 16. e2 a5 с преимуществом у черных, но белые все же еще сохраняли некоторые шансы на ничью.

11. ... f5-e6

12. g1-f3 d8-c7








13. d1-b1 d6:e5

14. f4-f5 ...

Этот выпад встречает неожиданное возражение.

14. ... e5-e4!

15. f5:e6 ...

Плохо 15. :e4 из-за 15...:f5, а на 15. :e4 следует 15...gfl 16. h4 (16. :f5? a5+) 16...:b2.

15. ... e4:f3

16. g2:f3 f7-f5!


17. f3-f4 e8-f6

18. f1-e2 f8-e8

19. e1-f2 e8:e6

Черные отыграли пешку, сохранив инициативу.

20. h1-e1 a8-e8

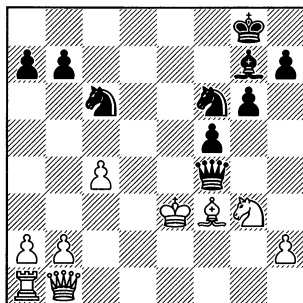
21. e2-f3 ...

Король белых едва прикрыт, их ферзь и ладья находятся вдали от боя, черные владеют почти всей

доской. Неудивительно, что у них находится решающий комбинационный удар.

- |     |        |           |
|-----|--------|-----------|
| 21. | ...    | ♖e6:e3!   |
| 22. | ♖e1:e3 | ♖e8:e3    |
| 23. | ♔f2:e3 | ♚c7:f4+!! |

*Диаграмма 254*



Великолепная комбинация на завлечение! Если взять ферзя, черные дают мат: 24...♔h6#. На 24. ♔f2 могло последовать 24...♘g4+ 25. ♔g2 ♘e3+ 26. ♔f2 ♘d4 27. ♚h1 ♘g4+ 28. ♔f1 ♘:f3 и выигрывают. Белые сдались.

### **Новоиндийская защита**

1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. ♘g1-f3 b7-b6.

Это начало обычно ведет к спокойной игре. В основном варианте защиты белые развивают слона на g2.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | g2-g3  | ♙c8-b7 |
| 5. | ♙f1-g2 | ♙f8-e7 |

В ответ на 5...♙b4+ лучше всего отвечать 6. ♙d2 ♙:d2+ 7. ♚:d2 0-0 8. ♘c3, и нехорошо 8...♘e4 9. ♚c2 ♘:c3 из-за 10. ♘g5!

6. 0-0 0-0  
 7. ♖b1-c3 ♗f6-e4

Слабее 7...d5 из-за 8. ♗e5 с неприятной связкой и давлением на ферзевом фланге, а на 7...d6 следует 8. ♔c2! ♖bd7 9. e4 с преимуществом в центре у белых.

8. ♔d1-c2 ♗e4:c3  
 9. ♔c2:c3 ...

Здесь комбинация с 9. ♗g5 опровергается путем 9...♗:e2+! 10. ♔:e2 (или 10. ♖h1 ♕:g2+) 10...♕:g2 11. ♖:g2 ♕:g5, и черные выигрывают.

9. ... f7-f5

Черные удерживают контроль над пунктом e4, шансы сторон примерно равны.

## ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА

1. d2-d4 e7-e6 2. c2-c4 f7-f5.

В этом начале, так же как и в ферзевом гамбите (1. d4 d5 2. c4 e6) или в защите Нимцовича (1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♕b4), черные берут под контроль поле e4. Сравнительно реже на 1. d4 отвечают 1...f5, так как белые могут с успехом пожертвовать пешку путем 2. e4!

Если после 1. d4 e6 белые играют 2. e4, то при ответе черных 2...d5 игра сводится к французской защите.

3. g2-g3! ...

Лучший ход, имеющий целью затруднить развитие слона с8. Если теперь черные ответят 3...b6?, то после 4. ♕g2 ♗c6 5. d5! они попадут в затруднительное положение.

3. ... ♗g8-f6  
 4. ♕f1-g2 ♕f8-e7

5.      ♖g1-f3                      0-0

6.      0-0.

Теперь черные могут играть 6...d5 7. b3 c6, получая прочное, но несколько стесненное положение (трудно ввести в игру слона c8).

Этот вариант называется «стоневаль» или «каменная стена». Другой путь после 6...d6 7. ♖c3 ♔e8 готовит продвижение e6-e5 (вариант Ильина-Женевского).

В обоих вариантах черные испытывают известные трудности с развитием сил, и поэтому голландская защита менее популярна, чем ферзевый гамбит или индийские начала.

## АНГЛИЙСКОЕ НАЧАЛО

1.      c2-c4                      ...

Ход 1. c4 часто встречается в практике сильных шахматистов. В этом гибком начале игра зачастую сводится к уже знакомым вариантам других дебютов (например, после 1. c4 e6 2. ♖c3 d5 3. d4 получается ферзевый гамбит). Часто после 1. c4 получается староиндийская защита или защита Грюнфельда. Но если черные на 1. c4 отвечают 1...c5 или 1...e5, то игра приобретает своеобразный характер и дебют носит название английского начала.

Приводим одну из возможных схем развития.

1.      ...                              e7-e5

2.      ♖b1-c3                          d7-d6





3.      g2-g3                              ...




После 3. ♖f3 ♖f6 4. d4 ♖bd7 5. g3 g6 игра сводится к главному варианту староиндийской защиты.

3.      ...                              ♖b8-c6

4.      ♔f1-g2                          g7-g6












- |    |                                                                                          |                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | d2-d3                                                                                    |  f8-g7  |
| 6. |  g1-f3  |  g8-e7 |
| 7. | 0-0                                                                                      | 0-0                                                                                     |
| 8. |  a1-b1. |                                                                                         |

Белые намечают движение пешки «b» с целью добиться преимущества на ферзевом фланге. Черным следует подготовить контригру на королевском фланге (например, в связи с движением пешки «f» или играя  d7,  c8 и  h3).

Если в этом варианте белые завязывают игру на ферзевом фланге, то следующая партия весьма характерна для развития инициативы белых на королевском фланге.




<b>Бортвинник</b>	<b>Портиш</b>
Монте-Карло, 1968	

- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | c2-c4                                                                                     | e7-e5                                                                                     |
| 2. |  b1-c3   |  g8-f6   |
| 3. | g2-g3                                                                                     | d7-d5                                                                                     |
| 4. | c4:d5                                                                                     |  f6:d5  |
| 5. |  f1-g2 |  c8-e6 |
| 6. |  g1-f3 |  b8-c6 |
| 7. | 0-0                                                                                       |  d5-b6 |
| 8. | d2-d3                                                                                     |  f8-e7 |

Разыгранный вариант напоминает построение сицилианской защиты с переменной цвета. Следовательно, белые имеют как бы лишний темп.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 9. | a2-a3 | a7-a5 |
|----|-------|-------|

Сделанным ходом черные ослабляют ферзевый фланг. Лучше было рокировать.

- |     |                                                                                           |                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. |  c1-e3 | 0-0                                                                                       |
| 11. |  c3-a4 |  b6:a4 |

12. ♔d1:a4                      ♙e6-d5  
 13. ♖f1-c1                      ♖f8-e8  
 14. ♖c1-c2                      ♙e7-f8

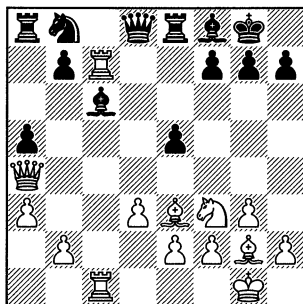
Слона следовало поставить на d6, защищая пешку c7.

15. ♖a1-c1                      ♘c6-b8

Портиш полагал, что белые не могут взять пешку c7, и собирался укрепить позицию ходом c7-c6.

16. ♖c2:c7!                      ♙d5-c6

*Диаграмма 255*



Впечатление таково, что черные добиваются преимущества. Ладья белых оказалась в западне. Однако Ботвинник предвидел такой оборот событий. Далее следует каскад красивых жертв!

17. ♖c1:c6                      b7:c6

18. ♖c7:f7!!                      h7-h6

Брать ладью нельзя. На 18...♔:f7 последует 19. ♙c4+ ♔g6 20. ♙g4+ ♔f7 21. ♘g5+ ♔g8 22. ♙c4+ ♔h8 23. ♘f7+ ♔g8 24. ♘h6++ ♔h8 25. ♙g8#.

19. ♖f7-b7                      ♙d8-c8

20. ♙a4-c4+                      ♔g8-h8

21. ♘f3-h4!!                      ♙c8:b7

22. ♖h4-g6+ ♔h8-h7

23. ♕g2-e4! ...

Угрожает 24. ♖e7+ и 25. ♚g8#. Черные отводят слона, защищая поле g8.

23. ... ♕f8-d6

24. ♖g6:e5+ g7-g6

Относительно лучшая защита. В случае 24...♔h8 25. ♖f7+ ♔g8 26. ♖:d6+ черные теряют ферзя.

25. ♕e4:g6+ ♔h7-g7

26. ♕e3:h6+! ...

Последняя жертва, форсирующая победу. Черные сдались. На 26...♔:h6 белые сыграют 27. ♚h4+ ♔g7 28. ♚h7+ ♔f6 29. ♖g4+! ♔e6 30. ♚:b7, и черные не только потеряли ферзя, но и несут дальнейшие потери. Исключительно красивая партия!

## ДЕБЮТ РЕТИ

1. ♖g1-f3 ...





В дебюте Рети, так же как в английском начале, продвижение центральных пешек откладывается до подходящего момента, и в первую очередь происходит развитие фигур и фигурное воздействие на центральные поля. Слоны обычно fianкеттируются. Все это характерно для относительно молодых дебютов, ставших популярными за последние годы. Большой вклад в теорию дебюта Рети внесли также советские шахматисты.


1. ... d7-d5



2. c2-c4 c7-c6



На ход 2...d4 белым лучше всего сыграть 3. b4 и затем 4. ♕b2, атакуя зарвавшуюся пешку. Кроме 2...c6 часто играют 2...e6. Слабее 2...dс из-за 3. ♖a3.

3. b2-b3 ♖g8-f6

- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. |  c1-b2  |  c8-f5  |
| 5. | g2-g3                                                                                   | e7-e6                                                                                   |
| 6. |  f1-g2 |  b8-d7 |
| 7. | 0-0                                                                                     | h7-h6                                                                                   |

Здесь это необходимо, чтобы на 8.  h4 увести слона на h7, сохраняя его от размена.

- |    |                                                                                         |                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 8. | d2-d3                                                                                   |  f8-e7 |
| 9. |  b1-d2 | 0-0                                                                                     |





Основная позиция дебюта Рети. Белые могут сыграть 10.  c1 или 10.  e1, готовя e2-e4. Позиция черных, однако, настолько прочная, что белым не легко развивать инициативу.



## ДЕБЮТ СОКОЛЬСКОГО

- |    |       |     |
|----|-------|-----|
| 1. | b2-b4 | ... |
|----|-------|-----|

Хотя мы говорили о том, что белые обычно начинают игру центральными пешками «с», «d» и «е», ход 1. b4 отнюдь не является нарушением каких-либо дебютных принципов. Белые с первого хода намечают план игры на ферзевом фланге и этому плану подчиняют всю дальнейшую расстановку фигур и пешек. Все основные варианты дебюта 1. b4 разработаны А. Сокольским, именем которого он и назван. Турнирная практика подтвердила жизнеспособность этого начала.

- |    |     |       |
|----|-----|-------|
| 1. | ... | d7-d5 |
|----|-----|-------|

Другое продолжение здесь 1...e7-e5, которое после 2.  b2 f6 3. b5 d5 4. e3  e6 5. d4 e4 6.  d2 c6 7. a4  d6 8. c4 ведет к сложной борьбе с обоюдными шансами.

- |    |                                                                                           |                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. |  c1-b2 |  g8-f6 |
| 3. | e2-e3                                                                                     | ...                                                                                       |

3. g3 с последующим развитием слона на g2 было

бы здесь неправильным, так как белым в этом случае трудно подготовить важный ход с2-с4.

3. ... ♖c8-f5

4. ♘g1-f3 e7-e6

Слабее 4...♘bd7 из-за 5. c4 dc (на 5...e6 белые могут ответить 6. c5!) 6. ♖:c4 e6 7. b5 с лучшей игрой у белых.

5. c2-c4 ♘b8-c6

Плохо 5...♖:b4 из-за 6. ♔a4+ ♘c6 7. ♘d4 ♔d6 8. ♘:c6 bc 9. a3 ♖c5 10. d4. На 5...♘bd7 или 5...♖e7 белые могут продолжать 6. c5!

6. a2-a3 d5:c4

Иначе последует 7. b4-b5.

7. ♖f1:c4 ♖f5-d3

В случае 7...♖d6 8. d4 белые имеют преимущество в центре.

7. ♖c4:d3 ♔d8:d3

8. ♔d1-e2.

Черные не могут удержать пункт d3; как после размена ферзей, так и после отступления черного ферзя белые получают небольшое преимущество.

**Сокольский**

**Стругач**

Первенство Белоруссии, 1958

1. b2-b4 e7-e5

2. ♖c1-b2 f7-f6

3. e2-e4 ...

Гамбитный вариант. Жертвуя пешку b4, белые стремятся использовать ослабление позиции королевского фланга черных после хода f7-f6.

3. ... ♖f8:b4

Принятие жертвы дает белым возможность развить сильную атаку. Однако и при отказе от взятия пешки b4 белые могут развить инициативу.

4. ♖f1-c4 ♜b8-c6

Слабее 4...♜e7 из-за 5. ♚h5+ g6 (на 5...♜g6 может последовать 6. f4 ef 7. ♜h3 ♚e7 8. e5 fe 9. ♜g5 с опасными угрозами) 6. ♚h4 ♜ec6 7. f4 ♖e7 8. f5! с атакой.

5. f2-f4 e5:f4

Больше шансов на защиту у черных после 5...d6, после чего белые имеют выбор между 6. f5 и 6. c3.

6. ♜g1-h3 ♜g8-e7

7. ♜h3:f4 ♜c6-a5

Ошибка в трудной позиции. Неясно, однако, как могли черные защищаться от угрозы 8. ♚h5+.

8. ♖b2:f6! ♜h8-f8

На 8...gf последует 9. ♚h5+ ♜g6 10. ♜: g6 с легким выигрышем. В случае 8...♜:c4 возможно 9. ♖:g7 или 9. ♚h5+.

9. ♜f4-h5! ♜a5:c4

Нельзя 9...gf? из-за 10. ♜g7#. На 9...♜:f6 могло последовать 10. ♜:f6+ gf 11. ♚h5+ ♜g6 12. ♖g8! ♚e7 13. a3 ♖c5 14. ♖:h7 ♚:e4+ 15. ♚d1, и белые выигрывают.

10. ♜h5:g7+ ♚e8-f7

11. 0-0 ♚f7-g8

12. ♚d1-h5

Самое точное. Слабее 12. ♚g4 из-за 12...♜:f6 13. ♜:f6 ♜e5 14. ♚g3 ♜7g6. На 12. ♜h5 черные ответят 12...♚e8! Теперь же угрожает 13. ♚g5.

12. ... ♜f8:f6

13. ♜f1:f6 ♜e7-g6

14. ♜f6:g6! h7:g6

15. ♔h5:g6 ♔g8-h8

В случае 15...♞e5 белые, продолжая 16. ♚g3 ♚f6 17. ♞h5+ ♚g6 18. ♚:e5 d6 19. ♚g3!, остаются с двумя лишними пешками.

16. ♞g7-e8! ...

Сильнее, чем 16. ♞h5, на что черные ответили бы 16...♚g8!

Так же и в случае 16. ♞f5, черные, продолжая 16...♚f8, могли сопротивляться.

16. ... ♚d8-e7

И после 16...♞c5+ 17. ♚h1 ♞d4 18. ♚h5+ (хорошо и 18. c3) 18...♚g8 19. ♚d5+ черные проигрывают.

17. ♞e8-f6.

Черные сдались.

## Х. ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ ШАХМАТ

Когда и где зародились шахматы? Хотя точных сведений на этот счет нет и имя изобретателя неизвестно, тем не менее можно считать, что шахматы появились в Индии примерно полторы тысячи лет назад. Они носили тогда название «чатуранга».

Название («чатуранга» — четырехсоставный) связано с тем, что наименования фигур в чатуранге соответствовали четырем родам войска Древней Индии, которое составляли слоны, конница, боевые колесницы, пехота. Позднее, вероятно уже за пределами Индии, в странах, входивших в состав арабского халифата, чатуранга превратилась в «шатрандж».

Правила шатранджа значительно отличались от принятых в современных шахматах. Ферзь ходил лишь по диагонали всего на одно поле. Слон передвигался по диагонали через одно поле, при этом он мог перескакивать через свою или неприятельскую фигуру. Пешка даже с первоначальной позиции продвигалась лишь на одно поле. Рокировки не было. По современным правилам ходили только король, ладья и конь. Игра была крайне медлительна. Несколько облегчало дело создание специальных дебютных позиций — «табий», с которых обычно начинали игру.

В VIII-IX вв. через арабов шахматная игра проникла в Европу.

Одновременно — а может быть и ранее — появились шахматы в Древней Руси, имевшей торговые связи с Индией и Средней Азией. Раскопки архео-



логов показали, что шахматы были известны в Киевской Руси и Новгороде уже в X-XII вв.

О том же свидетельствуют русские былины. В шахматы играют легендарные русские богатыри Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович. Торговый гость Садко берет с собой на дно озера Ильмень драгоценную шахматную доску с золотыми фигурами. Широко распространены были шахматы в Древней Грузии. В поэме «Витязь в тигровой шкуре» (XII в.) Шота Руставели упоминает о шахматах.

Новый расцвет переживают шахматы начиная с XIII-XVI вв. благодаря введению современных правил, в результате чего игра становится живой и динамичной.

Появляются первые шахматные книги: трактат испанца Лусены (1497) и Дамиано (Рим, 1512). Особенное впечатление на шахматистов того времени производит книга испанца Рюи Лопеса «Об изобретательности в шахматах» (1561).

Большую известность в XVI в. получили итальянцы Джованни Леонардо и Паоло Бои, а в XVII в. — их соотечественник Джоакино Греко по прозванию Калабриец. Рукопись Греко, изданная впервые уже после его смерти в 1656 г. в английском переводе, приобрела большую популярность и была переведена на несколько языков.

Лучшим шахматистом XVIII в. был француз Франсуа Андре Флидор. Интересно, что он был также отличным композитором. Книга Флидора «Анализ шахматной игры» (1749) выдержала ряд изданий и была переведена на многие языки. Его именем названо начало — «защита Флидора».

Начиная с XIX в. организуются международные соревнования по шахматам. Серия матчей между французом Луи Шарлем Маэ де Лабурдоннэ и

сильнейшим английским шахматистом Александром Мак-Доннелем вызвала всеобщий интерес. Победил с общим счетом  $+45-27 = 13$  Лабурдоннэ.

В Лондоне в 1851 г. в связи с промышленной выставкой состоялся Первый международный турнир. Победителем его вышел немецкий мастер Адольф Андерсен из г. Бреславля. Творчество Андерсена, его красивые комбинации привлекали большое внимание современников. Одна из его партий, в которой Андерсен осуществил блестящую комбинацию с многочисленными жертвами, была названа «бессмертной»:

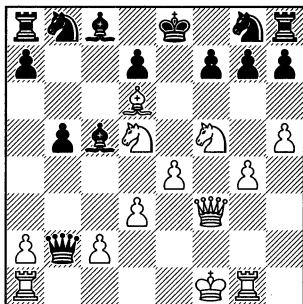
### Андерсен - Кизерицкий

Лондон, 1851

Королевский гамбит

1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♖c4 ♜h4+ 4. ♔f1 b5 5. ♙:b5 ♞f6  
6. ♞f3 ♜h6 7. d3 ♞h5 8. ♞h4! ♜g5 9. ♞f5 c6 10. g4!  
♞f6 11. ♚g1! cb 12. h4 ♜g6 13. h5 ♜g5 14. ♜f3 ♞g8 15.  
♙:f4 ♜f6 16. ♞c3 ♙c5 17. ♞d5!? ♜:b2 18. ♙d6!!

*Диаграмма 256*



Исключительно эффектная комбинация! Ради атаки белые жертвуют две ладьи.

18...♙:g1 (лучшим шансом являлось 18...♚:a1+ 19. ♔e2 ♚b2) 19. e5!! (этим тихим ходом белые выключают черного ферзя от защиты пункта g7) 19...♚:a1+ 20. ♔e2 ♞a6 (Чигорин доказал, что и лучшее 20...♙a6 не спасало) 21. ♞:g7+ ♔d8 22. ♚f6+!! ♞:f6 23. ♙e7#.

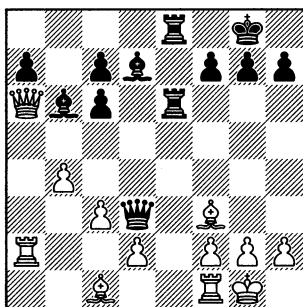
В числе участников Первого международного турнира в Лондоне был также знаменитый английский шахматист Говард Стаунтон. Его книга «Руководство для шахматистов» (1847) была весьма ценна в свое время.

Звездой первой величины на шахматном небосклоне явился выдающийся американский шахматист Поль Чарльз Морфи. Всего два года, с 1857-го по 1859-й, выступал Морфи в соревнованиях. В матчах он победил сильнейших шахматистов Европы, в том числе Андерсена (счет +7-2=2 в пользу Морфи). Блестящий стиль его побед, удивительно красивые комбинации, проведенные им, оставляют глубокое впечатление.

Вот один из его комбинационных шедевров:

**Паульсен — Морфи**  
Нью-Йорк, 1857

*Диаграмма 257*



1...♔:f3!! (блестящая жертва, после которой позиция черных незащитима) 2. gf ♖g6+ 3. ♔h1 ♕h3 (грозит 4...♕g2+ и 5...♕:f3#) 4. ♖d1 ♕g2+ 5. ♔g1 ♕:f3+ 6. ♔f1 ♕g2+ 7. ♔g1 ♕h3+ (Морфи переходит в выигранный эндшпиль) 8. ♔h1 ♕:f2 9. ♖f1 ♕:f1 10. ♖:f1 ♖e2 11. ♖a1 ♖h6 12. d4? ♕e3. Белые сдались.

Игра Морфи была основана на здоровой позиционной основе. Весьма энергично использовал он перевес в развитии в позициях открытого типа. Гармонично располагая фигуры и пешки в центре доски, он обычно добивался преимущества уже в ранней стадии партии и вскоре переходил к решительным действиям. «Сыграно в стиле Морфи» — звучит и сейчас похвалой для шахматиста. К сожалению, в связи с тяжелым заболеванием Морфи рано оставил шахматы.

Второй международный турнир, состоявшийся в Лондоне в 1862 г., снова закончился победой Андерсена.

В конце XIX века организуются соревнования на выявление лучшего шахматиста мира. Первым чемпионом мира был официально признан Вильгельм Стейниц (уроженец Праги) после выигрыша матча в 1886 г. у Иоганна Цукерторта (счет матча +10-5=5).

Стейниц заложил основы научной теории шахмат. В его учении большое место занимает вопрос о слабых и сильных пунктах о накоплении мелких позиционных преимуществ. Именно он поставил во главу угла вопросы оценки позиции и составления плана игры. Особенно умело вскрывал Стейниц теневые стороны преждевременной атаки, удачно используя малейшее ослабление позиции.

Следующая партия характерна для стиля его игры.

### Цукерторт — Стейниц

Матч, 1886.

#### Ферзевый гамбит

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. e3 c5 5. ♘f3 ♘c6 6. a3 dc 7. ♕:c4 cd 8. ed ♕e7 9. 0-0 0-0 10. ♕e3 ♕d7 11. ♖d3 ♖c8 12. ♖ac1 ♖a5 13. ♕a2 ♖fd8 14. ♖fe1 ♕e8 15. ♕b1 g6 16. ♖e2 ♕f8 17. ♖ed1 ♕g7 18. ♕a2 ♘e7 19. ♖d2 ♖a6 20. ♕g5 ♘f5 21. g4? ♘:d4! 22. ♘:d4 e5 23. ♘d5 ♖:c1 24. ♖:c1 ed 25. ♖:d4 ♘:d5 26. ♖:d5 ♖:d5 27. ♕:d5 ♖e2 28. h3 h6 29. ♕c4 ♖f3 30. ♖e3 ♖d1+ 31. ♖h2 ♕c6 32. ♕e7 ♕e5+! 33. f4 ♕:f4+ 34. ♖:f4 ♖h1+ 35. ♖g3 ♖g1 + . Белые сдались.

Стейницу принадлежат многочисленные исследования по теории шахмат. Широко известна защита Стейница в испанской партии. Его труд «Современное шахматное руководство» (1889) оказал большое влияние на дальнейшее развитие теоретической шахматной мысли.

Русские люди издавна славились искусством игры в шахматы. Во времена Ивана Грозного посетивший Москву иностранец Одерборн писал: «Русские, или московиты, с большим искусством играют в шахматы. В этой игре они настолько искусны, что я не знаю народа, который мог бы с ними сравниться». Сам Иван Грозный умел играть в шахматы. Петр Первый ввел на ассамблеях среди придворных шахматную игру.

Все же условия культурной жизни в царской России не благоприятствовали развитию шахмат-

ной жизни. Длительное время русские мастера не принимали участия в международных турнирах.

Первым известным русским шахматистом был Александр Петров. Его перу принадлежало отличное руководство «Шахматная игра, приведенная в систематический порядок...» (1824).

В библиотеке Пушкина сохранилась книга Петрова с собственноручной дарственной надписью автора великому поэту. Петров был широко известен не только как сильный шахматный мастер, но и как шахматный композитор, составивший множество сложных, превосходных задач. Одна из них («Бегство Наполеона из Москвы в Париж») нам уже знакома.

Видным теоретиком шахмат в России являлся профессор Карл Яниш. Его книга «Новый анализ начал шахматной игры» (1842) — фундаментальное исследование в теории дебютов.

Из других русских мастеров заметный след в отечественной шахматной истории оставили Илья Шумов, братья Сергей и Дмитрий Урусовы, Эммануил Шифферс.

Исключительную роль в развитии шахматного движения в России сыграл основоположник русской шахматной школы Михайл Чигорин. Он с успехом выступал в различных международных шахматных соревнованиях, а также много сделал для популяризации шахмат в России. В 1899 г. Чигориным был организован Первый всероссийский турнир, в котором он занял первое место. Большую роль в развитии шахмат сыграл журнал «Шахматный листок», который Чигорин выпускал на свои средства.

Много нового внес Чигорин в теорию шахмат. Его защита в испанской партии сохраняет свое значение и в настоящее время. Велики успехи Чигорина в международных соревнованиях. Ряд призов в крупных турнирах, выигрыш матча по телеграфу из двух партий у чемпиона мира Стейница послужили основанием для единоборства Чигорина со Стейницем за звание чемпиона мира (1889 и 1892). Хотя оба матча выиграл Стейниц, ряд партий, превосходно проведенных Чигориным, свидетельствовали о высоком классе игры русского мастера.

Вот одна из партий второго матча.

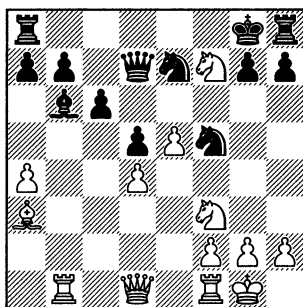
### Чигорин — Стейниц

Матч, 1892

Гамбит Эванса

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4 ♙:b4 5. c3 ♙a5 6. 0-0 d6 7. d4 ♙g4 8. ♙b5 ed 9. cd ♙d7 10. ♙b2 ♘ce7 11. ♙:d7+ ♚:d7 12. ♘a3! ♘h6 13. ♘c4 ♙b6 14. a4! c6 15. e5! d5 16. ♘d6+ ♚f8 17. ♙a3 ♚g8 18. ♖b1! ♘hf5 19. ♘:f7!

*Диаграмма 258*



Необычная жертва, основанная скорее на интуиции, чем на точном расчете. Черный король оказывается в центре доски. Белые получают сокрушительную атаку.

19...♔:f7 20. e6+! ♔:e6 21. ♘e5! ♚c8 22. ♖e1 ♔f6 23. ♚h5 g6 24. ♙:e7+ ♔:e7 25. ♘:g6++ ♔f6 26. ♘:h8 ♙:d4 27. ♖b3! ♚d7 28. ♖f3 ♔:h8 29. g4 ♖g8 30. ♚h6+ ♖g6 31. ♔:f5+. Черные сдались.

Следующим чемпионом мира стал Эммануил Ласкер, уроженец Берлинхена (ныне Барлинек, Польша), выигравший матч у Стейница в 1894 г. (счет + 10-5=4). Это звание Ласкер сохранял в течение 27 лет, победив в ряде матчей своих соперников. Доктор математики и философии, Ласкер был тонким психологом и обладал исключительными спортивными и волевыми качествами. Ему удалось сохранить шахматную силу до глубокой старости. Участвуя в международном турнире в Москве в 1935 г. в возрасте 67 лет, Ласкер занял третье место без единого поражения, опередив многих сильнейших шахматистов, в том числе и Капабланку, которому он ранее был вынужден уступить шахматную корону.

С поразительной энергией провел Ласкер следующую партию из этого турнира.

### Ласкер — Пирц

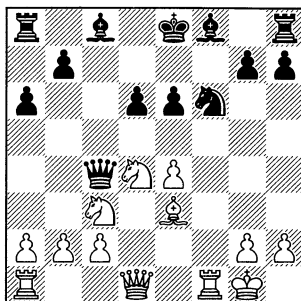
Москва, 1935

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙e2 e6 7. 0-0 a6 8. ♙e3 ♚c7 9. f4 ♘a5 (преждевременно. Лучше 9...♙e7) 10. f5! ♘c4 11. ♙:c4 ♚:c4 12. fe fe.



Диаграмма 259



Уже на тринадцатом ходу Ласкер, жертвуя качество, приступает к разгромной атаке.

13. ♖:f6! gf 14. ♔h5+ ♕d8 15. ♔f7 ♘d7 (на 15... ♘e7 решает 16. ♘f5! ♔c7 17. ♕h1 с угрозой ♘b6) 16. ♔:f6+ ♕c7 17. ♔:h8 ♘h6 18. ♘:e6+! ♔:e6 19. ♔:a8 ♘:e3+ 20. ♕h1. Черные сдались.

Книги Ласкера «Здравый смысл в шахматах» и «Учебник шахматной игры» издавались на многих языках, в том числе и на русском.

Яркий след в истории шахмат оставил кубинский шахматист Хосе-Рауль Капабланка-и-Граупера. Выиграв матч у Ласкера в 1921 г. (счет+4-0=10), он стал третьим чемпионом мира. Его игра отличалась исключительной легкостью, быстротой и безупречной техникой. Вершиной его успеха явился международный турнир в Нью-Йорке в 1927 г., где он занял первое место. Приз за лучшую партию турнира был присужден Капабланке за его блестящую победу над Шпильманом.

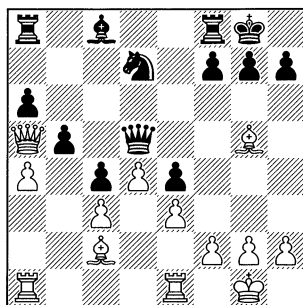
## Капабланка – Шпильман

Нью-Йорк, 1927

### Ферзевый гамбит

1. d4 d5 2. ♘f3 e6 3. c4 ♘d7 4. ♘c3 ♘gf6 5. ♙g5  
♙b4 6. cd ed 7. ♚a4 ♙:c3+ 8. bc 0-0 9. e3 c5 10. ♙d3  
c4 11. ♙c2 ♚e7 12. 0-0 a6 13. ♚fe1 ♚e6 14. ♘d2! b5  
15. ♚a5 ♘e4? (лучше 15...♙b7) 16. ♘:e4 de 17. a4!  
♚d5.

Диаграмма 260



Капабланка жертвует слона, точно рассчитав последствия комбинации.

18. ab!! ♚:g5 19. ♙:e4 ♚b8 (или 19...♚a7 20. b6 ♚:a5 21. ba! ♚:a1 22. ♚:a1 ♘b6 23. a8♚, и белые выигрывают) 20. ba ♚b5 21. ♚c7 ♘b6 22. a7 ♙h3 23. ♚fb1! ♚:b1+ 24. ♚:b1 f5 25. ♙f3 f4 26. ef. Черные сдались.

На русском языке были изданы книги Капабланки «Моя шахматная карьера», «Основы шахматной игры» и «Учебник шахматной игры».

Одним из самых интересных и напряженных соревнований во всей истории шахмат явился матч на первенство мира между Капабланкой и

Алехиным. Этот матч происходил в конце 1927 г. в Буэнос-Айресе. Борьба продолжалась два с половиной месяца. Шесть партий выиграл Алехин, три — Капабланка, и двадцать пять партий закончились вничью. Так впервые русский шахматист стал чемпионом мира.

Александр Алехин обладал неистощимой фантазией, позволявшей ему проводить самые неожиданные, далеко рассчитанные комбинации. В этой области он является непревзойденным шахматистом. Победы Алехина на турнирах в Баден-Бадене (1925), Сан-Ремо (1930), Бледе (1931) при участии сильнейших шахматистов мира утвердили его славу. Много ценного внес Алехин в теорию шахмат. Его именем назван дебют — «защита Алехина». Сборник избранных партий Алехина — настольная книга каждого шахматиста, любящего красоту в шахматной партии.

В 1935 г. Алехин проиграл матч голландскому шахматисту Максу Эйве (счет  $+9-8 = 13$  в пользу Эйве). Таким образом, доктор математики, известный шахматный теоретик гроссмейстер Эйве стал пятым чемпионом мира. Однако в 1937 г. состоялся матч-реванш, и Алехин с убедительным счетом ( $+10-4 = 11$ ) выиграл матч, возвратив звание чемпиона мира, которое он сохранял до смерти. Умер он в 1946 г.

Из большого наследия Алехина приведем его партию с Рети из турнира в Баден-Бадене (1925). Сам Алехин считал, что в этой партии ему удалось осуществить лучшую из своих комбинаций.

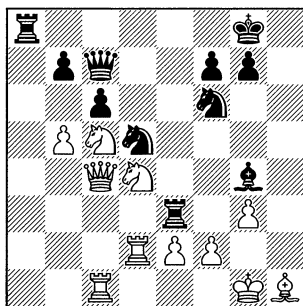
## Рети – Алехин.

Баден-Баден, 1925

### Дебют Рети

1. g3 e5 2. ♘f3 e4 3. ♘d4 d5 4. d3 ed 5. ♔:d3 ♘f6  
6. ♕g2 ♕b4+ 7. ♕d2 ♕:d2+ 8. ♘:d2 0-0 9. c4 ♘a6!  
10. cd ♘b4 11. ♔c4 ♘b:d5 12. ♘2b3 c6 13. 0-0 ♔e8  
14. ♖fd1 ♕g4 15. ♔d2 ♔c8 16. ♘c5 ♕h3! 17. ♕f3 (не  
17. ♕:h3 ♔:h3 18. ♘:b7 из-за 18...♘g4 19. ♘f3 ♘de3!  
с решающими угрозами) 17...♕g4 18. ♕g2 ♕h3 19.  
♕f3 ♕g4 20. ♕h1 (белые отказываются от ничьей, и  
напрасно) 20...h5! 21. b4 a6 22. ♖c1 h4 23. a4 hg 24. hg  
♔c7! 25. b5 ab 26. ab ♖e3!!

Диаграмма 261



Эффектным вступительным ходом Алехин начинает прямую атаку. Ладью нельзя брать из-за 27...♔:g3+ и 28...♘:e3. Черные грозят пожертвовать ладью на g3. Интересно, что шесть ходов остается черная ладья под ударом, и все же белые не успевают ее взять.

27. ♘f3 cb 28. ♔:b5 ♘c3! 29. ♔:b7 ♔:b7 30. ♘:b7 ♘:e2+ 31. ♔h2 (или 31. ♔f1 ♘:g3+! 32. fg ♕:f3 и т. д.) 31...♘e4!! 32. ♖c4! (или 32. fe ♘:d2! с выигрышем

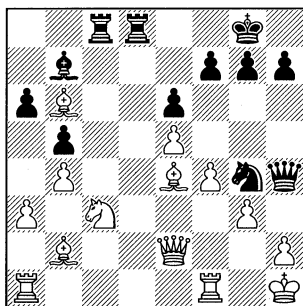
качества) 32...♘:f2! 33. ♖g2 ♕e6! 34. ♖cc2 ♘g4+ 35. ♔h3 ♘e5+ 36. ♔h2 ♖:f3! 37. ♖:e2 ♘g4+ 38. ♔h3 ♘e3+ 39. ♔h2 ♘:c2 40. ♕:f3 ♘d4! Белые сдались. На 41. ♖f2 по следует 41...♘:f3+ 42. ♖:f3 ♕d5! с выигрышем фигуры.

В борьбе за первенство мира не смогли принять участия, лишь из-за отсутствия средств, два виднейших шахматиста дореволюционной России — гроссмейстеры Акиба Рубинштейн и Арон Нимцович. Творчество Рубинштейна отличали железная логика и последовательность. Разработанные им системы до сих пор живут в практике современных шахматистов.

Редкой красоты комбинацию осуществил Рубинштейн, игравший черными в партии против Ротлеви (V всероссийский турнир, 1907).

Используя силу слонов, расположенных на открытых диагоналях, Рубинштейн создает матовые угрозы белому королю.

*Диаграмма 262*



22...♖:c3!! 23. gh (или 23. ♕:c3 ♕:e4+ 24. ♖:e4 ♖:h2#) 23...♖d2!! (идея отвлечения! Черные отдали ферзя, и из оставшихся пяти фигур четыре находят-

ся под ударом!) 24. ♔:d2 ♕:e4+ 25. ♔g2 ♖h3! Белые сдались.

Новатором, чуждым всякого шаблона, был Нимцович, не только выдающийся шахматист, но и литератор, автор превосходных книг: «Блокада», «Моя система», «Моя система на практике». Популярными началами до сих пор являются «Защита Нимцовича» и система Нимцовича во французской защите.

«Бессмертной партией цугцванга» называют в шахматной литературе следующую партию:

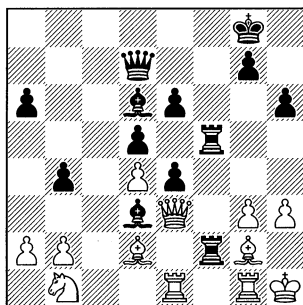
### Земиш — Нимцович

Копенгаген, 1922

Новоиндийская защита

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘f3 b6 4. g3 ♕b7 5. ♕g2 ♕e7  
6. ♘c3 0-0 7. 0-0 d5 8. ♘e5 c6 9. cd cd 10. ♕f4 a6!  
11. ♖c1 b5 12. ♗b3 ♘c6! 13. ♘:c6 (иначе последует ♘a5) 13...♕:c6 14. h3 ♗d7 15. ♖h2 ♘h5 16. ♕d2 f5!  
17. ♗d1 b4! 18. ♘b1 ♕b5 19. ♖g1 ♕d6 20. e4 fe!!  
(жертва фигуры продиктована стремлением максимально теснить игру белых) 21. ♗:h5 ♖:f2 22. ♗g5 ♖af8 23. ♖h1 ♖8f5 24. ♗e3 ♕d3 25. ♖ce1 h6!!

Диаграмма 263



В этой позиции белые сдались. При наличии почти всех фигур на доске они не имеют ходов, находятся в цугцванге.

Любой ход ухудшает их положение или ведет к материальным потерям. Так, например, на 26. ♖h2 или 26. g4 последует 26... ♜5f3!

В советское время в нашей стране созданы все условия для развития шахмат. Замечательные творческие и спортивные достижения советских шахматистов получили широкое признание во всем мире.

Одержав убедительную победу над всеми своими соперниками в матч-турнире на звание чемпиона мира (Гаага — Москва, 1948), шестым чемпионом мира стал Михаил Ботвинник. Многолетний лидер советских шахматистов Ботвинник являлся глубоким знатоком шахматной теории. Для него характерен научный подход к шахматам. Анализ дебютных систем, позиций из середины игры и эндшпиля отличался у Ботвинника предельной точностью. Весьма умело проводил он подготовку к соревнованиям. Ботвинник является автором ряда книг и статей, представляющих ценный вклад в шахматную литературу.

Ботвинник многократно отстаивал свое звание и владел шахматной короной с небольшими перерывами по 1963 год.

Михаил Ботвинник — доктор технических наук совмещал шахматы с большой научной работой.

Длительное время основным соперником Ботвинника являлся Василий Смыслов, седьмой чемпион мира. Три матча сыграл он с Ботвинником. Первый, в 1954 г., закончился вничью (счет +7-7=10). Второй матч принес Смыслову победу

(счет  $+6-3=13$ ) и звание чемпиона мира. В 1958 г. победил Ботвинник ( $+7-5=11$ ).

Для Смыслова характерны редкое понимание позиции, отличная техника эндшпиля.

Ряд его партий и эндшпилей вошли в учебники.

Серию выдающихся успехов и блестящую игру продемонстрировал в 1957-1961 гг. гроссмейстер Михаил Таль. Кроме побед в чемпионатах СССР и международных турнирах Таль выиграл матч у Ботвинника в 1960г. ( $+6-2=13$ ). Однако матч-реванш Таль проиграл Ботвиннику со счетом  $+5-10=6$ .

Восьмой по счету чемпион мира Михаил Таль — шахматист острокомбинационного, бескомпромиссного стиля. Атака на короля — его стихия. Его блестящая игра завоевала всеобщую симпатию, вот почему у Таля большое число поклонников в шахматном мире.

На далеком острове Кюрасао в Карибском море в 1962 г. происходил один из самых интересных и представительных турниров претендентов на звание чемпиона мира. В длительной, упорной борьбе победил своих соперников Тигран Петросян. Нелегко далась ему эта победа. Ведь среди соперников были такие гроссмейстеры, как П. Керес, Е. Геллер, Р. Фишер, и др. Еще более трудную задачу пришлось решать Петросяну годом позже.

В 1963 г. состоялся матч Петросяна с Ботвинником. Со счетом  $+5-2 = 15$  победил Петросян, став девятым чемпионом мира.

Главное в игре Петросяна — умение вести позиционную, маневренную игру. Гармонично расположив фигуры и пешки, Петросян обычно ставит перед противником нелегкую задачу овладеть инициативой.



Бдительно парируя попытки партнера осложнить игру, Петросян постепенно усиливает давление.

Интересно высказывание Петросяна об одной из партий матча со Спасским, игранного в 1966 г. (со счетом 12,5:11,5 победил Петросян): «Эта партия демонстрирует мои творческие воззрения: ограничение возможностей соперника, стратегию игры по всей доске, окружение и постепенное снятие кольца вокруг неприятельского короля».

Разносторонняя игра, отличная теоретическая подготовка в сочетании с творческим подходом отличала в ответственных соревнованиях победителя турниров претендентов 1965 и 1968 гг. гроссмейстера Бориса Спасского.

Матч с Петросяном в 1966 г., хотя и закончился победой Петросяна, показал, насколько приблизился к заветной цели Спасский. Большой интерес вызвал повторный матч этих же соперников в 1969 г., когда победу одержал В. Спасский, став, таким образом, десятым чемпионом мира.

Столь же успешно отстаивали честь нашей страны советские шахматистки.

После трагической гибели первой чемпионки мира Веры Менчик во время воздушного налета гитлеровской авиации на Лондон, в 1949-1950 гг. по решению ФИДЕ был организован турнир претенденток. Победительницей этого турнира и второй в истории шахмат чемпионкой мира стала советская шахматистка Людмила Руденко.

После матча в 1953 г. между Руденко и победительницей турнира претенденток Быковой третьей чемпионкой мира становится Елизавета Быкова. С 1956 г., после матч-турнира трех (Рубцова, Быко-

ва, Руденко), звание чемпионки мира завоевывает Ольга Рубцова. Это звание Рубцова вновь передала Быковой после матча в 1958 г.

На смену прославленным шахматисткам пришла плеяда талантливой молодежи. В 1962 г. в возрасте всего 21 года грузинская шахматистка Нона Гаприндашвили выиграла матч у Быковой и стала пятой чемпионкой мира. Смелая, энергичная игра Гаприндашвили обеспечила ей успех не только в женских соревнованиях, но и в мужских международных турнирах.

В 1952 г. советские шахматисты впервые приняли участие в международных командных соревнованиях X шахматной олимпиады, происходившей в Хельсинки. Шахматные олимпиады, или, как иногда их еще называют, «турниры наций», имеют для шахмат не меньшее значение, чем олимпийские игры для спорта.

Начиная с X Олимпиады и вплоть до сегодняшних дней победителями этих замечательных соревнований неизменно становятся представители нашей страны.

\*\*\*

**От редакции.** В этой главе, разумеется, не могли получить отражение последующие события шахматной жизни. В 1972 г., выиграв матч у Б. Спасского, чемпионом мира стал высокоодаренный американский гроссмейстер Р. Фишер. К сожалению, став чемпионом мира, Р. Фишер перестал играть в шахматы. В 1975 г. звание чемпиона мира перешло к 24-летнему советскому гроссмейстеру Анатолию Карпову, который вплоть до 1985 г. восседал на шахматном троне, доказывая свое

бесспорное превосходство не только в матчах на первенство мира, но и в самых представительных международных и всесоюзных соревнованиях. Но в 1985 г. и он был вынужден сложить свои полномочия перед уникальным талантом 22-летнего гроссмейстера из Баку Гарри Каспарова. За два года (1985-1987) Карпов и Каспаров сыграли четыре матча (правда, первый, безлимитный, был прерван после 48 партий президентом ФИДЕ Ф. Кампоманесом), 120 партий. И за столь короткое время Г. Каспаровым был установлен рекорд, который вряд ли когда-нибудь будет побит: молодой шахматист стал трехкратным чемпионом мира.

В период с 1993 по 2008 год в мужских шахматах по вопросу о чемпионе мира существовали разногласия. Различные организации проводили независимые соревнования объявляя их победителей чемпионами мира по собственной версии.

Можно считать что чемпионом мира в «классическом понимании» Каспаров оставался до 2000 года, пока его не победил в матче Владимир Крамник.

В 2008 году Крамник уступил в матче шахматную корону индийскому гроссмейстеру Вишванатану Ананду.

Происходила смена и на женском шахматном троне.

С 1978 по 1991 год звание чемпионки мира принадлежало грузинской шахматистке гроссмейстеру Майе Чибурданидзе.

В периоды с 1991 по 1996 год и с 1999 по 2001 год высшее звание принадлежало китайке Се Цзюнь.

С 1996 по 1999 год чемпионкой мира была венгерская шахматистка Жужа Полгар.

С 2001 по 2004 год чемпионкой мира была китаянка Чжу Чень.

С 2004 по 2006 год чемпионкой мира была болгарка Антонета Стефанова

С 2006 по 2008 год чемпионкой мира была китаянка Сюй Юйхуа

С 2008 по 2010 год чемпионкой мира была россиянка Александра Костенюк

С 2010 года чемпионкой мира является китаянка Хоу Ифань

## ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

**№ 3.** h1, g3, h5, g7, e8, c7, a8, b6, a4, c3, e4, f6, d5, e3, c4, b2, d1, f2, h3, g5, h7, f8, d7, b8, a6, b4, a2, c1, e2, g1, f3, h4, g6, h8, f7, d8, b7, a5, b3, a1, c2, e1, g2, f4, e6, c5, d3, e5, g4, h6, g8, e7, c8, a7, c6, d4, f5, d6, b5, a3, b1, d2, f1, h2.

**№ 5.** 1. a7, b7, c7, d7, e7, g7, h7, f4, f5, f6, f8. 2. f1, f2, f3.

**№ 6.** 1. a5, b6, c7, h4, g5, f6, e7. 2. d5, c6, b7, a8.

**№ 7.** 1. g1, h2, h3, h4, h5, h6, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8. 2. Нет, мешает пешка, занимающая поле h7.

**№ 9.** 1. f4, e5, e7, f8, h8, 2. Между всеми соседними по нумерации полями дистанция хода коня. Это одно из решений задачи о коне.

**№ 10а, 10б.** b8, b7, c7, d7, d8; g8, g7, h7.

**№ 16.** 1. Kpf1:f2, 1. Лс3:c4, 1. Са3:d6, 1. Kg5:e4.

**№ 17.** 1...Лс8-c2, 1...Сb6-d4.

**№ 24.** а) 1. ♘b3-c5+; б) 1...♔d7-d1+.

**№ 27.** а) 1. ♔a3-e7#; б) 1...♔g8-g2#.

**№ 31.** а) Да, 1...c4:d3 или 1. e4:d3, 2. e5:d6; б) Нет,

фигуры на проходе не берутся; в) Нет, пешка «f» ходила на одно поле.

**№ 37.** а) 1. Ла3-а8#; б) 1...а2-а1Ф+ 2. Ла3:а1. Пат.

**№ 40.** 1. Белые: Кpg1, Фе2, Ла1, е1, Сb2, пп. а2, b3, с4, f2, g2, h2 (11); черные: Кpg8, Фh4, Ла8, d7, Kg4, пп. а7, b7, с6, f7, g6, h7 (11). 2. а) 1. Фе2-е8+ Ла8:е8 2. Ле1:е8#; б) 1...Фh4:h2+ 2. Кpg1-f1 Фh2-h1#.

**№ 46.** 1. ♔c1-f4 ♕e8-d8 2. ♔f4-f8#.

**№ 50.** 1. ♔d5-d6 ♕d8-e8 2. ♖d1-f1 ♕e8-d8 3. ♖f1-f8#, 1...♕d8-c8 2. ♖d1-b1! ♕c8-d8 3. ♖b1-b8#.

**№ 53.** 1. ♔f6-c3! c5-c4 2. ♕f5-f6! ♕h7-h8 3. ♕f6-g6#.

**№ 66.** Проигрывающий ход. После 2. ♘b4:c6 b7:c6 у белых образуется отдаленная проходная пешка, обеспечивающая им выигрыш, несмотря на отсутствие пешки; например: 3. а2-а4 ♕c8-b7 4. ♕d4-c5 ♕b7-c7 5. а4-а5 ♕c7-b7 6. а5-а6+ ♕b7:a6 7. ♕c5:c6 ♕a6-a7 8. ♕c6-d7 ♕a7-b7 9. ♕d7-e7 и т. д.

**№ 70.** а) 1...♔f6:c6 (b7:c6) 2. ♔d2-d8#; б) 1. ♔d2-d8+ ♔e7:d8 2. ♖e1-e8#.

**№ 73.** 1...♔d8:g5 2. ♔c5:g5 ♔f2:e3+ 3. ♕c1-d1 ♖f4:f1 + 4. ♖h1:f1 ♔e3:g5.

**№ 76.** а) 1. ♔e4:h7+ ♕h8:h7 2. ♖d3-h3#; б) 1...♔a6-a1 + 2. ♕b1:a1 ♔a7-d4++ 3. ♕a1-b1 ♖a8-a1#.

**№ 77.** 1. е4-е5 ♔c4:b3 2. е5:f6!

**№ 78.** 1. ♘d5-e7++ ♕g8-h8 2. ♘e7-g6+! h7:g6 3. h2:g3+ ♔d8-h4 4. ♖h1:h4#.

**№ 79.** 1. ♔d3-d8+! ♕e8:d8 2. ♔d2-a5++ ♕~ 3. ♖d1-d8#.

**№ 80.** 1...♔d7-b5! и выигрывают (2. ab ♔:e2#).

**№ 93.** Позиция черных незащитима. Например: а) 8...♘ge7 9. ♔:c7+ ♕e8 10. ♘d6+ ♕f8 11. ♔d8#;

б) 8...♘h6 9. ♘:c7 ♖b8 10. ♘d5, и от угроз 11. ♚c7+ или 11. ♚e7# защиты нет; в) 8...♚e7 9. ♚:c7+ ♘e8 10. ♘d6+ ♘f8 11. ♘:c8; г) 8...♚e6 9. ♘:c7; д) 8...♘g6 9. ♙g5.

**№ 100.** 1. ♚:d7+ (но не 1. ♖e8 ♖d6, и черные за-  
щитились) 1...♖:d7 2. ♖e8+ ♖d8 3. ♖e:d8#.

**№ 102.** 1. ♙:d5+ cd 2. ♚:f8+ ♘:f8 3. ♖c8+.

**№ 104.** 1. ♘c5+ ♘b8 2. ♘d7+ ♘c8 3. ♘b6++  
♘b8 4. ♚c8+ ♖:c8 5. ♘d7#.

**№ 106.** 1. ♚:h5+ ♘:h5 2. ♖:h5+ ♘g8 3. ♙h7+  
♘h8 4. ♙:e4+ ♘g8 5. ♙h7+ ♘h8 6. ♙:d3+ ♘g8 7.  
♙h7+ ♘h8 8. ♙:c2+ ♘g8 9. ♙h7+ ♘h8 10. ♙:b1+  
♘g8 11. ♙h7+ ♘h8 12. ♙b1+ ♘g8 13. ♙:a2 и выи-  
грывают.

**№ 109.** 1. ♚h8+! ♘:h8 2. ♘:f7+ ♘g7 3. ♘:g5 и  
выигрывают.

**№ 112.** 1. ♚a7!! ♚a5 2. ♚:a6 ♚c7 3. ♚a7.

**№ 115.** 1...♚f1+ 2. ♙g1 ♚f3+ 3. ♙:f3 ♙:f3#.

**№ 117.** 1. ♙d5! ed 2. ♚:c6+ ♘d8 3. ♚:a8+ ♘d7 4.  
♚b7+ (но не 4. ♚:d5+? из-за 4...♚:d5 5. ♘:d5 ♙f3)  
4...♘e6 5. ♚c6+ ♙d6 6. ♙f4! Черные сдались.

**№ 119.** 1. ♚:b8+! ♖:b8 2. ♙:b5#.

**№ 121.** 1. ♖f8++ ♘:f8 2. ♚f7#.

**№ 123.** 1. ♖c5! ♚:c5 2. ♖:h7+ и 3. ♚g7#.

**№ 126.** 1. f8♖! ♘h6 2. ♖h8#.

**№ 131.** 1...♖g6+! 2. ♘h5 ♖g5+ и т. д.

**№ 141.** 1. ♖h8+! Черные сдались (1...♘:h8 2.  
♚h7#).

**№ 142.** 1. ♚h6! ♚:e1+ 2. ♙f1 ♖e8 3. ♚g7#.

**№ 143.** 1. ♖:c5! Черные сдались. Если 1...bc  
(♚:c5), то 2. ♚h4 и выигрывают.

**№ 144.** 1. ♘f6+ gf 2. ef, и от угроз 3. ♚:f8+ и 4.  
♖d8# или 3. ♚g3+ и 4. ♚g7# защиты нет.

**№ 145.** 1...♙h2+ 2. ♔h1 ♙g1! Белые сдались.

**№ 146.** 1. ♖f3!! ♗:f3 2. ♖g1+ ♙h8 3. ♙g7+ ♙g8 4. ♙:f6+ ♗~ 5. ♖:♗#.

**№ 147.** 1. g6! f5 2. ♖b8! Черные сдались. Если 2...♗:b8, то 3. ♗:h4 и затем 4. ♗h7+ и 5. ♗h8#.

**№ 148.** 1...♖:e4! 2. ♗:e4 ♘g3 3. ♗:d4 (3. ♗:h7 ♘de2#) 3...♘e2+ 4. ♙h1 ♗:h2+ 5. ♙:h2 ♖h8+ 6. ♗h4 ♖:h4#.

**№ 152.** 1...♘:f2+! 2. ♙:f2 ♗h4+ 3. ♙e2 ♗:h2+ 4. ♙d3 (4. ♙f1 ♙g3 с неизбежным матом) 4...♘b4#.

**№ 153.** 1. ♙:g6! e5 (1...hg 2. ♖h2 с неотразимой атакой) 2. ♗h2 hg 3. ♖:g6! ♗:g6 4. ♘f7++ ♙g8 5. ♗h8#.

**№ 154.** 1...♙:h2+ 2. ♙:h2 ♘g4+ 3. ♙h3 ♖d6 4. ♙:e4 ♖h6+ 5. ♙g3 ♗h4+ 6. ♙f4 ♗h2+ . Белые сдались. Мат неизбежен.

**№ 155.** 1. ♙:h6 gh 2. ♖d7! ♘:d7 (2...♗:d7 3. ♘f6+) 3. ♗:g6+ ♙f8 4. ♗h7! Черные сдались.

**№ 157.** 1. ♙:h7+! ♙:h7 2. ♖h3+ ♙g8 3. ♙:g7+! Черные сдались. На 3...f6 следует 4. ♙h6! ♗h7 5. ♗h5 ♙f8 6. ♗g4+ ♙h8 7. ♙:f8.

**№ 175.** 1. b5-b6! a7:b6 2. c5-c6! b7:c6 3. a5-a6, и пешка «а» проходит в ферзи. 1...c7:b6 2. a5-a6! b7:a6 3. c5-c6. Пешка «с» проходит в ферзи.

**№ 176.** 1. a5-a6 b7:a6 2. b5:a6 f4-f3 3. a6-a7 f3-f2 4. a7-a8 ♗ f2-f1 ♗ 5. ♗a8-e8+ ♙e6-f5 6. ♗e8-f8+, и белые выигрывают. 1...b7-b6+ 2. ♙c5-c6! f4-f3 3. a6-a7 f3-f2 4. a7-a8 ♗ f2-f1 ♗ 5. ♗a8-e8+ ♙e6-f5 6. ♗e8-f8+, и белые выигрывают.

**№ 177.** 1. g4-g5! h6:g5+ (или 1...b4 2. g6! b3 3. g7 b2 4. g8 ♗+ и т. д.) 2. ♙f4-e3! b5-b4 3. h5-h6 b4-b3 4. ♙e3-d2!, и белые выигрывают.

**№ 178.** 1. ♙c2-b1! (но не 1. ♙c3? из-за 1...a3!

2. b4 ♖e6 3. ♜b3 ♜d6 4. ♜:a3 ♜c6 5. ♜a4 ♜b6, и ничья) 1...a4-a3 2. b2-b3! ♜f6-e6 3. ♜b1-a2 ♜e6-d6 4. ♜a2:a3 ♜d6-c6 5. ♜a3-a4! ♜c6-b6 6. ♜a4-b4! ♜b6-c6 7. ♜b4-a5, и белые выигрывают.

**№ 179.** 1. ♜d4-d5! (дальняя оппозиция!) 1... ♜h5-h6 (или 1...♜h4 2. ♜e6! ♜g4 3. ♜e5) 2. ♜d5-e6 ♜h6-g6 3. ♜e6-e5 ♜g6-g7 4. ♜e5:f5 ♜g7-f7 5. ♜f8-e5 ♜f7-e7 6. ♜e5-d5! ♜e7-f6 7. ♜d5-c5 ♜f6-f5 8. ♜c5:b5 ♜f5:f4 9. ♜b5-c6, и белые выигрывают.

**№ 180.** 1. ♜g2-h1! (только так! Легко убедиться, что после 1. ♜g3 ♜e1! 2. ♜g4 ♜f2 3. ♜:g5 ♜:f3, или 1. ♜f1 ♜d2 2. ♜f2 ♜d3! 3. ♜g3 ♜e3 4. ♜g2 ♜e2 5. ♜g3 ♜f1 6. ♜g4 ♜f2, и белые проигрывают) 1... ♜d1-d2 2. ♜h1-h2! ♜d2-d3 3. ♜h2-h3! ♜d3-e2 4. ♜h3-g2 белые удерживают оппозицию, добиваясь ничьей.

**№ 185.** 1. ♜a7-b6! ♜a1-b2 2. ♜b6-a5+ ♜b2-c1 (или 2...♜a1 3. ♜b4 и т. д.) 3. ♜b7-h1+ ♜c1-b2 4. ♜h1-g2+ ♜b2-b1 5. ♜a5-a4! (можно и 5. ♜b4) 5... a2-a1♜+ 6. ♜a4-b3, и белые выигрывают.

**№ 186.** 1. b4-b5 a6:b5 2. a4-a5! h4-h3 3. a5-a6 h3-h2 4. a6-a7 ♜f3-g2 (или 4...h1♜ 5. a8♜+, и белые выигрывают) 5. a7-a8♜+ ♜g2-g1 6. ♜a8-g8+ ♜g1-h1 7. ♜g8-g3! b5-b4 8. ♜g3-f2 b4-b3 9. ♜f2-f1#. 1...a6-a5 2. b5-b6 h4-h3 3. b6-b7 h3-h2 4. b7-b8♜ ♜f3-g2 (или 4...h1♜ 5. ♜b7+) 5. ♜b8-a8+ ♜g2-g1 6. ♜a8:a5 h2-h1♜ 7. ♜a5-e1+, и белые выигрывают.

**№ 191.** 1...f7-f5+! 2. g5:f6 (или 2. ♜h4 ♜h1#) 2... ♜f1-f5+ 3. ♜g4-h4 ♜f5-h5#.

**№ 192.** 1. ♜e1-e4+ ♜g4-h5 2. ♜e4-h7+ ♜e6-h6 (2...♜g4 3. ♜h3+ с выигрышем ферзя) 3. ♜h7-f5! c6-c5 4. e5-e6 c5-c4 5. e6-e7 ♜h6-c6+ 6. ♜f5-f3+, и белые выигрывают.



**№ 201.** 1. ♔c8-b7 ♚c2-b2+ 2. ♔b7-a7 ♚b2-c2  
3. ♚h7-h5+ ♔a5-a4 (3...♔b4 4. ♔b7!) 4. ♔a7-b7  
♚c2-b2+ 5. ♔b7-a6! ♚b2-c2 6. ♚h5-h4+ ♔a4-a3 7.  
♔a6-b6 (угрожая 8. ♚:h2!) 7...♚c2-b2+ 8. ♔b6-a5!  
♚b2-c2 9 ♚h4-h3+ ♔a3-a2 10. ♚h3:h2!, и белые вы-  
игрывают.

**№ 202.** 1. d5-d6 g3-g2 2. ♚d2:g2! ♚g4:g2 3. d6-d7  
♚g2-g3+ 4. ♔e3-d2! (но не 4. ♔e4 ♚g4+ 5. ♔e5 ♚g5+  
6. ♔e6 ♚g6+ 7. ♔e7 ♚g1! 8. d8♚ ♚e1+, и ничья) 4...  
♚g3-g2+ 5. ♔d2-c3 ♚g2-g3+ 6. ♔c3-c4 ♚g3-g4+ 7.  
♔c4-c5 ♚g4-g5+ 8. ♔c6-c6 ♚g5-g6+ 9. ♔c6-c7, и  
белые выигрывают.

**№ 210.** 1. g5-g6 a4-a3 2. ♙h4-e7 a3-a2 3. ♙e7:d6+!  
♙e5:d6 4. g6-g7 a2-a1♚ 5. g7-g8♚ ♚a1-a2+ 6.  
♙e6-d7 ♚a2:g8. Пат.

**№ 216.** 1. ♘e1-d3 ♔d1-e2 2. ♘d3-e5 ♔e2-f1!  
(или 2...♔:f2 3. ♘:g4+! ♘:g4. Пат) 3. ♘e5:g4! ♘h6:g4  
4. f2-f4! ♘g4-f2+ 5. ♔h1-h2 g5-g4 (или 5...gf. Пат!) 6.  
♔h2-g3. Ничья.

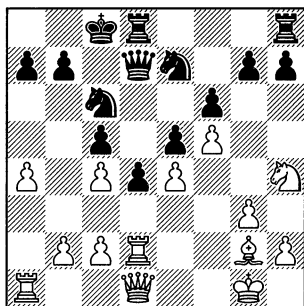
## ХІ. ПРИЛОЖЕНИЕ

В приложении приводится дополнительный материал к теме «Миттельшпиль», взятый из книги А. П. Сокольского «Шахматная партия в её развитии» (Минск: Беларусь, 1966).

### СИЛЬНЫЙ КОНЬ ПРОТИВ ПЛОХОГО СЛОНА

В партии **Савон — Спасский** (24-е первенство СССР, 1961) было разыграно староиндийское начало: 1.  $\text{Ng1-f3}$   $\text{d7-d5}$  2.  $\text{g2-g3}$   $\text{c7-c5}$  3.  $\text{Bf1-g2}$   $\text{Nb8-c6}$  4.  $\text{O-O}$   $\text{e7-e5}$  5.  $\text{d2-d3}$   $\text{f7-f6}$  6.  $\text{e2-e4}$   $\text{d5-d4}$  7.  $\text{Nf3-h4}$   $\text{Bc8-e6}$  (с переменой цветов получилась позиция из варианта Земиша в староиндийской защите) 8.  $\text{f2-f4}$   $\text{Kd8-d7}$  9.  $\text{Nb1-d2}$   $\text{O-O-O}$  10.  $\text{a2-a4}$   $\text{Bf8-d6}$  11.  $\text{Nd2-c4}$   $\text{Bd6-c7}$  12.  $\text{Bc1-d2}$   $\text{Ng8-e7}$  13.  $\text{f4-f5?}$  (ошибка, после которой черные перехватывают инициативу. Лучше 13.  $\text{Nf3}$ ) 13...  $\text{Be6:c4}$  14.  $\text{d3:c4}$   $\text{Bc7-a5!}$  15.  $\text{Rf1-f2}$  (уклониться от размена слонов белые не могут. На 15.  $\text{Bc1}$  очень сильно 15...  $\text{d3!}$ ) 15...  $\text{Ba5:d2}$  16.  $\text{Rf2:d2}$  (диагр. 1).

*Диаграмма 1*



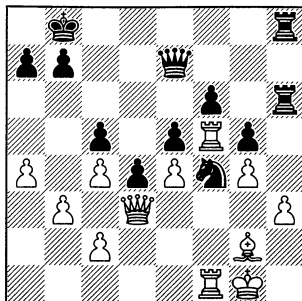
В результате дебюта получилась позиция с несколько лучшими шансами у черных. У белых остался плохой слон, упирающийся в собственные пешки. Впрочем, позиция носит замкнутый характер, и многое зависит от правильного плана, включающего вскрытие линий.

Спасский намечает отвести короля на b8, совершить рейд по маршруту ♖e7-c8-d6 и осуществить подрыв g7-g6.

16...♙c8-b8 17. ♚d1-f3 ♚d7-c7 18. ♔g2-f1 ♜e7-c8 19. g3-g4 ♜c8-d6 20. ♜d2-g2 ♚c7-f7 21. ♚f3-e2 g7-g6! (надежды белых на прорыв g4-g5 не оправдались. Черные их опередили. Не желая придерживаться выжидательной тактики, белые решают разменяться на g6, но это лишь ухудшает дело. Вскрытая линия «h» позволяет активизировать ладьи, и позиция белых вскоре становится критической) 22. f5:g6 h7:g6 23. ♜h4-f3 g6-g5! (таким образом черные ликвидируют угрозу прорыва g4-g5 и фиксируют пешку g4 на белом поле. Ближайшие планы черных состоят в сдвоении ладей по линии «h» и переводе коня на важное поле f4) 24. ♜g2-f2 ♚f7-e6 25. ♜f3-e1 ♜h8-h6 26. b2-b3 ♚e6-e7 27. ♜e1-d3 ♜d6-e8 28. ♔f1-g2 ♜e8-c7 29. ♜a1-e1 ♜c7-e6 30. ♜f2-f5 ♜d8-h8 31. h2-h3 ♜c6-b4! (Необходимо разменять коня d3, защищающего поле f4) 32. ♜e1-f1 ♜b4:d3 33. ♚e2:d3 ♜e6-f4 (*диагр. 2*).

Удивительная позиция! Белые начисто переиграны. Все их пешки расположены по белым полям, и черные поля соответственно слабы. Слон g2 намного слабее идеально расположенного коня черных. По полуоткрытой линии «h» слаба пешка. Белые решают отдать качество, но это, разумеется, не спасает партии.

Диаграмма 2

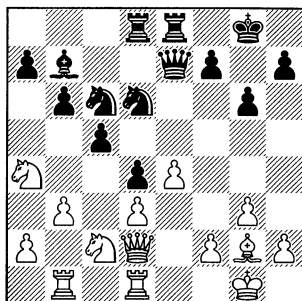


34. ♖f1:f4 g5:f4 35. ♔g1-f2 ♕e7-c7 36. ♕d3-d2  
 ♜h8-g8 37. ♔f2-e2 ♜g8-g5 38. ♜f5:g5 f6:g5 39.  
 ♔e2-f3 ♕c7-b6 40. ♙g2-f1 ♕b6-b4 41. ♕d2:b4 c5:b4  
 42. ♔f3-g2 d4-d3! (простейший путь к выигрышу —  
 дать дорогу черному королю для проникновения в  
 лагерь белых. На другие ходы белые успевали сы-  
 грать ♙d3) 43. ♙f1:d3 ♔b8-c7 44. ♙d3-f1 ♔c7-d6.  
 Белые сдались.

## СИЛЬНЫЙ СЛОН ПРОТИВ ПЛОХОГО КОНЯ

В противоположность предыдущему примеру рассмотрим партию, в которой отлично распо-  
 ложенный слон оказался явно сильнее коня, что  
 сказалось как в середине игры, так и в эндшпиле.  
 Такие случаи достаточно часто встречаются. Ка-  
 пабланка ввел термин «маленькое качество», под-  
 разумевая под этим превосходство слона над пло-  
 хо стоящим конем.

### Диаграмма 3

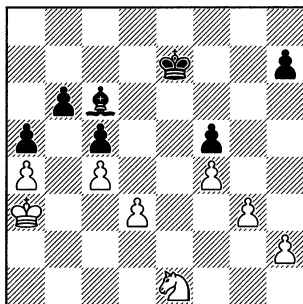


В этом положении **Таль**, игравший черными против **Смыслова** (командное первенство СССР, 1964), провел тонкий маневр: 20...f7-f5 21. e4:f5 ♘c6-e5! (теперь для белых плохо 22. ♕:b7? ♔:b7, и убийственная угроза ♘f3+ решает. Поэтому белым приходится соглашаться на размен белопольного слона на коня противника) 22. f2-f4 ♘e5-f3+ 23. ♕g2:f3 ♕b7:f3 24. ♖d1-e1 (впечатление таково, что белые успешно защищаются, но их ждет сюрприз) 24...♔e7-e2!! 25. ♖e1:e2 ♖e8:e2 26. ♔d2:e2 (приходится возратить обратно материальное преимущество. На 26. ♔c1 могло последовать 26...♖g2+ 27. ♔f1 ♖:h2 28. ♘e1 ♕d5 29. ♖b2 ♖h1+ 30. ♔f2 ♖e8, и не видно, как белым продолжать дальше игру) 26...♕f3:e2 27. ♘a4-b2 g6:f5 (итак, равенство сил восстановлено. Преимущество черных главным образом в наличии дальнобойного слона) 28. ♖b1-e1 ♕e2-h5 29. ♘b2-c4 (на 29. ♖e7 черные ответят 29...♖e8, и если ладья покинет линию «е», то последует с большим эффектом ♖e8-e2) 29...♘d6:c4 30. b3:c4 ♖d8-e8 31. ♔g1-f2 ♖e8:e1 32. ♔f2:e1.

Лучше было играть 32. ♖:e1. Единственная возможность активизировать белого коня заключалась в переводе его на центральное поле e5. После хода в партии преимущество черных, имеющих активного слона против бездействующего коня, достаточно очевидно.

32...♔g8-f8 33. ♔e1-d2 ♔f8-e7 34. ♘c2-e1 a7-a6 35. a2-a4 a6-a5 (это сильнее, чем 35...♙e8 36. a5 ba 37. ♘f3, и лишняя пешка черных сдвоена, а белый конь попадает на e5) 36. ♔d2-c2 ♙h5-e8 37. ♔c2-b3 ♙e8-c6 38. ♔b3-a3.

*Диаграмма 4*



Интересный и поучительный эндшпиль. Черный слон, расположенный на главной диагонали, очень активен. Он держит под прицелом пешку a4, связывая белого короля защитой этой пешки. Вместе с тем на королевском фланге слон отнимает у белого коня поля f3 и g2, в связи с чем и вторая фигура белых ограничена в своих действиях. Для достижения выигрыша черные осуществляют следующий план: они переводят короля на h5, вынуждая ход h2-h3 (иначе черный король проникнет к бе-

лым пешкам), затем, вернувшись королем на f6, перебрасывают слона на поле f1, атакуя пешку h3. Как в случае h3-h4, так и при отдаче пешки h3 появляется возможность решающего путешествия короля на g4. Следует подчеркнуть, однако, что, несмотря на большое преимущество черных, их задача далеко не проста, так как позиция носит замкнутый характер и проходные пешки отсутствуют.

38...♔e7-f6 39. ♔a3-b3 ♕f6-g6 40. ♔b3-a3 ♕g6-h5 41. h2-h3 ♕h5-g6 42. ♔a3-b3 ♕g6-g7 43. ♔b3-a3 ♕g7-f6 44. ♔a3-b3 ♖c6-e8 45. ♘e1-g2 (или 45. ♘f3 ♖h5 46. ♘e5 ♖d1+ 47. ♔a3 ♕e6 48. ♘c6 ♖c2 49. ♘e5 h6!, и черные выигрывают) 45... ♖e8-h5 46. ♔b3-c2 ♖h5-e2 47. ♘g2-e1 ♖e2-f1 48. ♘e1-f3 ♖f1:h3 49. ♘f3-g5 ♖h3-g2 50. ♘g5:h7+ ♕f6-g7 51. ♘h7-g5 ♕h7-g6 52. ♕c2-d2 ♖g2-c6 53. ♕d2-c1 ♖c6-g2 (после 53...♖:a4 54. ♘f3 белый конь попадал на e5, преграждая путь черному королю к полю g4) 54. ♕c1-d2 ♕g6-h5 55. ♘g5-e6 (если белые уведут короля на f2, то решит взятие пешки a4) 55...♕h5-g4 56. ♘e6-c7 ♖g2-c6 57. ♘c7-d5 ♕g4:g3, и черные выиграли эндшпиль.

## ПЕРЕСТРОЙКА ПЕШЕЧНОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ

Расстановка пешек во многом определяет характер позиции. Неудачное расположение пешек часто ведет к ослаблению полей. Иногда у одного из противников собственными пешками ограничивается подвижность слона. Образуется так называемый плохой слон.

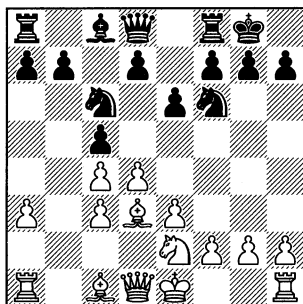
Перестройка расположения пешек для создания

гармоничной позиции — один из элементов позиционной игры.

Иногда в процессе игры один из слонов разменивается и начинается перестройка пешек на поля противоположного цвета по отношению к оставшемуся на доске слону.

**Черепков - Корчной** (спартакиада Ленинграда, 1959). Защита Нимцовича. 1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. ♘b1-c3 ♙f8-b4 4. e2-e3 c7-c5 5. ♙f1-d3 0-0 6. a2-a3 ♙b4:c3+ 7. b2:c3 ♘b8-c6 8. ♘g1-e2.

*Диаграмма 5*



Чернопольный слон разменен. В духе позиции теперь перестроить пешки, расположив их по черным полям, чтобы создать гармоничную позицию, в которой охрану черных полей берут на себя пешки, а белые поля будет сторожить слон. Поступая таким образом, черные сами превращают своего слона в «хорошего» и ставят преграды на пути чернопольного слона противника.

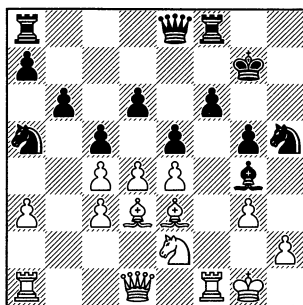
8...b7-b6 (шаблонное 8...d5 слабее: белые разменами могут вскрыть диагонали для слонов. Легко



включается в игру слон c1 после a3-a4 и ♖c1-a3)  
 9. e3-e4 d7-d6 (лучшим продолжением здесь считалось 9...♘e8, например: 10. ♘g3 ♖a6 11. ♖e3 ♘a5 12. ♔e2 ♚c8 с нажимом на пешку c4. Корчной решает немедленно приступить к перестройке пешек по черным полям, не опасаясь связки после 10. ♖g5) 10. ♖c1-g5 (другая возможность здесь 10. f4, на что Корчной предполагал отвечать 10...♖a6 11. e5 ♘e8 с острой игрой) 10...h7-h6 11. ♖g5-h4 e6-e5! 12. 0-0 (в некоторых случаях движение h7-h6 может быть использовано как веха для удобного вскрытия линий. Здесь, однако, после 12. f3 ♘a5 13. g4 ♖a6 черные имеют достаточные контршансы на ферзевом фланге, длинная рокировка исключается, а в центре белый король может оказаться в опасности) 12...g7-g5 13. ♖h4-g3 ♔g8-g7 (типичный маневр 13...♘h5! с дальнейшим переводом коня на f4 более соответствовал характеру создавшейся позиции. Теперь белые могли рискнуть на гамбитное 14. f4!? ef 15. ♘:f4 gf 16. ♖:f4, вскрывая с помощью жертвы фигуры линии для атаки. Предугадать исход борьбы в этом случае невозможно, но черным пришлось бы вести трудную оборону) 14. f2-f3 ♔d8-e8 15. ♖g3-f2 ♘f6-h5 16. g2-g3 (белые не хотят пустить коня на f4. Здесь можно было запереть позицию, продолжая 16. d5 ♘a5 17. g4 ♘f4. В этом случае все же черные кони оказывались сильнее белых слонов, а добиться ничьей вряд ли возможно, так как в распоряжении черных есть прорывы h6-h5, а при случае и b6-b5) 16...♘c6-a5 17. f3-f4? (надежда вскрыть позицию после 17...gf 18. gf ef? не оправдывается. Лучше было играть 17. ♘c1 и затем 18. ♘b3, устраняя неприятного коня a5) 17...♖c8-g4! 18. f4:g5 (и после

18. f5 ♘f6 19. ♔c2 b5! или 18. fe de 19. d5 f5! шансы на стороне черных) 18...h6:g5 19. ♙f2-e3 f7-f6.

*Диаграмма 6*

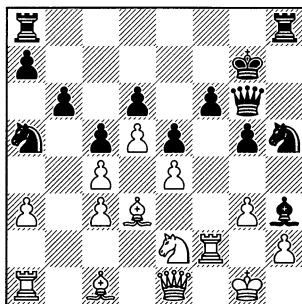


Перестройка пешечной цепи завершена. Расположив пешки по черным полям при наличии сильного белопольного слона, черные создали гармоничную позицию. Они могут рассчитывать на создание атаки по полуоткрытой линии «h». Активную роль играет конь a5. Он держит под прицелом пешку c4 и не дает белым провести прорыв a3-a4-a5 на ферзевом фланге. Единственная слабость черных — отсталая пешка f6 хорошо защищена. В то же время у белых не видно хорошего плана игры. Размен на c5, вскрывающий линию «d», лишь на руку черным. Оба слона ограничены в своих действиях: белопольный слон собственными пешками, чернопольный — неприятельскими. Дальнейшие события развиваются в быстром темпе.

20. d4-d5 ♔f8-h8 21. ♔d1-e1 ♔e8-g6 (достаточно сильно и 21...♔a4, но черные играют на атаку) 22. ♙e3-c1 (иначе может последовать 22...♘:c4! 23. ♙:c4 ♔:e4 с нападением на обоих слонов) 22...♙g4-h3 23.

♖f1-f2. Позиция созрела для решительных действий. Черные проводят заключительную атаку энергично, не останавливаясь перед жертвами.

Диаграмма 7



23... ♘a5:c4! 24. ♙d3:c4 ♚g6:e4 25. ♙c4-a2 ♘h5:g3! 26. h2:g3 ♙h3-f1! 27. ♚g1:f1 ♖h8-h1+ 28. ♘e2-g1 ♖h1:g1+ 29. ♚f1:g1 ♚e4:e1+ 30. ♚g1-g2 ♖a8-h8. Белые сдались.

Нет правил без исключений. В партии **Сокольский - Шагалович** (первенство Белоруссии, 1959) белые расставили пешки по полям цвета своего слона.

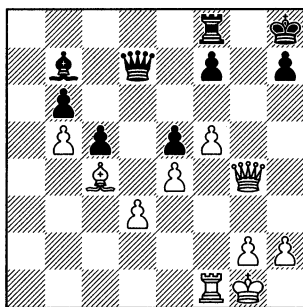
1. b2-b4 e7-e6 2. ♙c1-b2 ♘g8-f6 3. b4-b5 a7-a6 4. a2-a4 a6:b5 5. a4:b5 ♖a8:a1 6. ♙b2:a1 (оригинальный вариант, ведущий к весьма интересной борьбе) 6... d7-d5 7. e2-e3 c7-c5 8. ♘g1-f3 ♙f8-d6 9. c2-c4 0-0 10. ♙f1-e2 ♘b8-d7 11. 0-0 d5:c4 (типичная ошибка. Черные уступают важный пункт c4 поблизости от центра, на котором удобно расположится одна из легких фигур белых. Лучше 11...b6 и ♙b7, завершая развитие) 12. ♘b1-a3 ♘d7-b6 (черные не должны допускать появления белого коня на поле c4) 13. ♘a3:c4

♘b6:c4 14. ♖e2:c4 b7-b6 15. ♘f3-e5 (пользуясь отсутствием коня d7, белые занимают центральный пункт e5) 15...♖c8-b7 16. f2-f4 ♔d8-c7 17. ♘e5-g4! ♖d6-e7 (плохо 17...♘:g4 18. ♔:g4 g6 19. ♔g5 ♖e7 20. ♔h6 f6 21. ♖:e6+. На 17...♘d5 последует 18. f5! с сильной атакой) 18. ♘g4:f6+ ♖e7:f6 19. ♖a1:f6 g7:f6.

Перед белыми возникает сложная проблема: как использовать ослабление королевского фланга черных и не дать противнику получить контригру по линии «g»? В связи с наличием превосходно расположенного на главной диагонали слона b7 эта контригра может быть опасна. Белые начинают перестройку пешек, располагая их по полям цвета своего слона, после чего слон черных окажется весьма ограниченным в своих действиях.

20. f4-f5! e6-e5 21. ♔d1-g4+ ♔g8-h8 22. e3-e4! ♔c7-d7 23. d2-d3.

*Диаграмма 8*



При наличии белопольных слонов белые расположили свои пешки по белым полям. В данной позиции, как исключение, это решение оказывается правильным. Слон черных крайне ограничен в сво-

их действиях, слон же белых весьма активен. Угрожает атака на ослабленный фланг, где находится черный король. Черные ищут спасения в размене ферзей, но получающийся при этом эндшпиль явно к выгоде белых.

23... ♖d7-d4+ 24. ♔g1-h1 ♜d4-e3 25. ♜g4-h5 ♔h8-g7 26. h2-h4 ♜e3-h6 27. ♜h5:h6+ ♔g7:h6 28. ♜f1-a1! (занимая единственную открытую линию «а», белые успевают проникнуть на седьмую горизонталь, связывая фигуры черных) 28... ♜f8-d8 29. ♜a1-a7 ♜d8-d7 30. ♔h1-g1 ♔h6-g7 (не 30... ♔h5 31. g3 ♔g4 из-за 32. ♔f2 ♔h5 33. ♙d5! ♙c6 34. ♜:d7 ♙:d7 35. ♙c6! ♙c8 36. ♙e8 и т. д.) 31. ♔g1-f2 ♔g7-f8 32. ♔f2-e3 ♔f8-e7 33. ♔e3-d2? (следовало продолжать 33. ♙d5!, вынуждая размен ладей. После 33... ♙c6 34. ♜:d7 ♙:d7 35. ♙c6, получающийся слоновый эндшпиль сулил белым большие шансы на выигрыш) 33... ♙b7-c6! (остроумно сыграно. Раньше этот ход был не возможен из-за ответа ♜a6. Теперь же на 34. ♜a6 последует 34... ♙:e4. Размен ладей в данной позиции уже не дает нужного эффекта).

34. ♜a7:d7 ♙c6:d7 35. ♔d2-c3 ♔g7-f8 36. ♔c3-b3 ♔f8-e7 37. ♔b3-a4 ♙d7-e8! 38. ♙c4-d5 ♔e7-d6 39. ♙d5-b7 ♔d6-c7 40. ♙b7-d5 ♔c7-d6. Ничья.

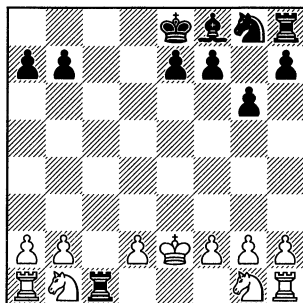
## ВЫКЛЮЧЕНИЕ ФИГУР

Одним из приемов позиционной борьбы, порою очень эффективным, является выключение из игры одной, а иногда и целой группы фигур противника. Барьером, стесняющим движения выключенных фигур, обычно служат пешки, но иногда роль «сторожа» выполняет одна из фигур активной стороны.

Довольно забавным примером такой ситуации является следующая короткая партия.

**Эскали - Р. Андерсен.** Защита Каро-Канн. 1. e2-e4 c7-c6 2. c2-c4 d7-d5 3. c4:d5 c6:d5 4. ♖f1-b5+ ♙c8-d7 5. ♚d1-a4? (преждевременная прогулка ферзем ведет к большим неприятностям для белых в дальнейшем) 5...d5:e4 6. ♖b5:d7+ (лучше 6. ♘c3) 6...♘b8:d7 7. ♚a4:e4 ♘d7-c5 8. ♚e4-c4 ♘c5-d3+ 9. ♙e1-e2 ♖a8-c8! 10. ♚c4:d3? ♚d8:d3+ 11. ♙e2:d3 ♖c8:c1 12. ♙d3-e2 g7-g6! Белые сдались.

*Диаграмма 9*



Трагикомическое положение. Белые фигуры не имеют ходов. Роль сторожа взяла на себя активная ладья черных.

Чаще всего в плену у пешек оказывается слон. Впрочем, и другие фигуры не гарантированы от подобной печальной участи.

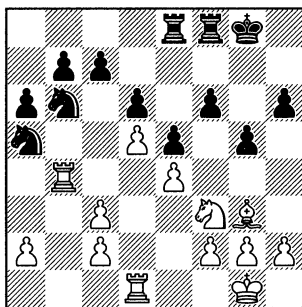
Вот пример из современной практики.

**Головко - Васильчук** (Москва, 1958). Дебют четырех коней. 1. e2-e4 e7-e5 2. ♘g1-f3 ♘b8-c6 3.

♘b1-c3 ♘g8-f6 4. ♖f1-b5 ♖f8-b4 5. 0-0 0-0 6. d2-d3 d7-d6 7. ♖c1-g5 ♖b4:c3 8. b2:c3 h7-h6 9. ♖g5-h4 ♖c8-d7 10. ♖f1-e1 (лучше 10. ♔d2) 10...♘c6-e7 11. ♖b5:d7 (на 11. ♖:f6 черные ответят 11...♖:b5) 11...♘f6:d7 12. ♖a1-b1? (необходимо было разменять слона. Хотя после 12. ♖:e7 ♔:e7 минимальное преимущество за черными ввиду слабости белых пешек на ферзевом фланге, но наиболее вероятный исход партии – ничья).

12...f7-f6! 13. d3-d4 (после 13. ♖:b7? ♘b6 ладья попадала в западню) 13 ♘d7-b6 14. ♔d1-d3 (комбинация 14. de de 15. ♔:d8 ♖a:d8 16. ♘:e5 опровергается посредством 16...g5!) 14...♔d8-e8 15. ♔d3-b5 (белым не следовало меняться ферзями, так как в упростившейся позиции они окажутся в худшем положении из-за выключенного слона) 15...♔e8:b5 16. ♖b1:b5 a7-a6 17. ♖b5-b2 ♘e7-c6 18. ♖e1-d1 (защитив пешку d4, белые хотят сыграть ♘e1, f3, ♖f2, включая слона в игру, черные, однако, препятствуют этому плану) 18...♖a8-e8! 19. d4-d5 ♘c6-a5 20. ♖b2-b4 (на 20. ♘e1 черные ответят 20...♘a4 с выигрышем пешки) 20...g7-g5 21. ♖h4-g3.

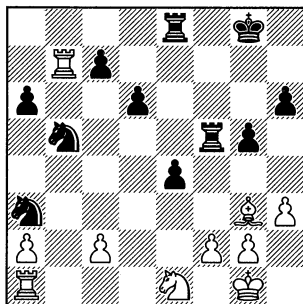
*Диаграмма 10*



Итак, белый слон основательно ограничен в своих действиях. Черные кони весьма активны, в лагере белых имеются слабости. Исход борьбы, очевидно, предрешен.

21...f6-f5! 22. e4:f5 e5-e4 23. ♘f3-e1 (не лучше и 23. ♘d4 ♘d5) 23...♙f8:f5 24. ♜b4-d4 ♘a5-c4 25. h2-h3 ♘c4-a3 26. ♜d4-b4 (на другие ходы черные отвечали 26...♘b5) 26...♘b6:d5 27. ♜b4:b7 ♘d5:c3 28. ♜d1-a1 ♘c3-b5!

*Диаграмма 11*



Теперь выключенной оказалась ладья. Она не имеет ходов. Угрожает ♘a3-c4-a5 с выигрышем качества.

29. f2-f3 e4:f3 30. ♘e1:f3 ♘a3:c2 (возможно и 30... ♘c4, но черные хотят оставить злополучную ладью в изоляции) 31. ♜a1-c1 ♘c2-a3 32. ♜c1-c6 ♜e8-a8 33. ♙g3-e1 ♜f5-c5! 34. ♜c6:c5 d6:c5 35. ♙e1-g3 ♜a8-c8 36. ♘f3-e5 c5-c4 37. ♘e5-c6 c4-c3! 38. ♙g3-e5 (не 38. ♘e7+ ♙f7 39. ♘c8 из-за 39...c2!) 38...c3-c2. Белые сдались.

В следующей партии белые пешки выключили из игры черного слона.



## Сокольский - Гуторев

Первенство Белоруссии, 1960

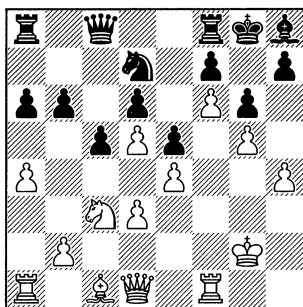
Английское начало.

1. c2-c4 ♘g8-f6 2. ♘b1-c3 g7-g6 3. e2-e4 d7-d6 4. g2-g3 ♕f8-g7 5. ♕f1-g2 e7-e5 6. ♘g1-e2 0-0 7. d2-d3 ♕c8-e6 8. 0-0 ♔d8-c8 9. f2-f4 ♖e6-h3?

При замкнутой позиции пешек в центре слон g2, — плохой слон. Разменивая своего хорошего слона, черные совершают ошибку.

10. f4-f5! ♕h3:g2 11. ♔g1:g2 ♘b8-c6 12. ♘c3-d5 ♘f6:d5? 13. c4:d5 ♘c6-b8 14. f5-f6! ♕g7-h8 15. ♘e2-c3 c7-c5 16. g3-g4 a7-a6 17. a2-a4 ♘b8-d7 18. g4-g5 b7-b6 19. h2-h4.

Диаграмма 12



Продвижение белых пешек на королевском фланге привело к позиции, где черные фактически остались без фигуры. Вдобавок белые имеют возможность развить сильную атаку, подготовив вскрытие линии «h» после h4-h5 и перевод коня на h6.

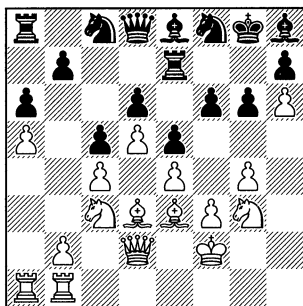
19... ♖a8-a7 20. ♕c1-e3 ♖f8-d8 21. ♔d1-f3 ♘d7-f8 22. ♘c3-d1 h7-h5 (вынужденно из-за угрозы ♘d1-

f2-g4-h6#) 23. g5:h6 ♘f8-h7 24. ♔e3-g5 ♖d8-d7 25. ♘d1-e3 ♜c8-d8 26. ♜f3-g3 ♙h8:f6 иначе решает h4-h5!) 27. ♜f1:f6! ♘h7:f6 28. ♜g3-f3. Черные сдались.

Выключить на длительное время одну из фигур противника полезно. В дальнейшей борьбе, имея в игре больше действующих фигур, активная сторона получает реальное преимущество.

В таком духе развивались события в партии **Петросян - Верток** (Блед, 1961). Староиндийская защита. 1. d2-d4 ♘g8-f6 2. c2-c4 d7-d6 3. ♘b1-c3 g7-g6 4. e2-e4 ♙f8-g7 5. f2-f3 0-0 6. ♙c1-e3 e7-e5 7. ♘g1-e2 ♘b8-c6 8. d4-d5 ♘c6-e7 9. g2-g4! c7-c5 10. h2-h4 ♘f6-d7 11. ♘e2-g3 ♜f8-e8 12. ♙f1-d3 a7-a6 13. h4-h5 ♘d7-f8 14. ♜d1-d2 ♙c8-d7 15. a2-a4 ♘e7-c8 16. ♙e1-f2 f7-f6 17. a4-a5 ♜e8-e7 18. ♜h1-b1 ♙d7-e8 19. h5-h6! ♙g7-h8.

*Диаграмма 13*



Редкий случай, когда в течение девятнадцати ходов не разменяна ни одна фигура или пешка. Черные пассивно разыграли дебют и позволили выключить

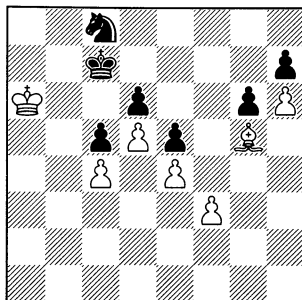
чить из игры одну из своих фигур. Действительно, слон h8 на долгое время останется не у дел. План белых прост: вскрыть линии на ферзевом фланге, осуществить размены фигур и перейти к эндшпилю, в котором все шансы будут на стороне белых.

20. ♘c3-a4 ♚e7-c7 21. b2-b4! ♙e8:a4 22. ♚a1:a4 ♘f8-d7 23. b4-b5 ♘d7-f8 24. ♚a4-a2 ♚c7-f7 25. ♚a2-b2 a6:b5 26. ♚b2:b5 b7-b6 27. a5:b6 ♚f7-b7 28. ♙d3-f1 ♚b7:b6 29. ♚b5:b6 ♘c8:b6 30. ♚d2-b2 ♘b6-a4 31. ♚b2-c1 ♘f8-d7 32. ♚b1-a1 ♘a4-b6 33. ♚a1:a8 ♚d8:a8 34. ♚c1-c2 ♙g8-f7 35. ♘g3-e2 ♚a8-a4 36. ♚c2:a4 ♘b6:a4.

Все тяжелые фигуры разменяны, и игра перешла в эндшпиль. Преимущество белых несомненно, однако реализация его требует точности. Позиция носит замкнутый характер. Белые намечают создать угрозу проникновения белого короля на ферзевом фланге в тыл противника, а также подготовить прорыв g4-g5.

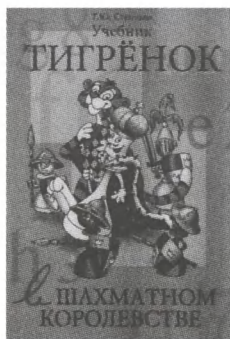
37. ♘e2-g3 ♘d7-b6 38. ♙e3-c1 ♘a4-c3 39. ♙f2-e1 ♙f7-e7 40. ♙e1-d2 ♘c3-a4 41. ♙d2-c2 ♘b6-c8 42. ♙c2-b3 ♘a4-b6 43. ♙f1-h3 ♙e7-d7 44. ♙c1-d2 ♘c8-e7 45. g4-g5+ ♙d7-e8 46. ♙d2-a5 ♘e7-c8 47. ♘g3-h1! f6:g5 48. ♘h1-f2 ♙h8-f6 (наконец-то слон, простоявший 28 ходов в заточении, вышел на свободу, но теперь у белых все подготовлено к решающим действиям) 49. ♙h3-g4 ♙f6-d8 50. ♘f2-h3 ♙d8-f6 51. ♙a5-d2 ♘c8-e7 52. ♘h3:g5 ♙f6:g5 53. ♙d2:g5 ♙e8-f7 54. ♙g5-d2 ♘e7-c8 55. ♙g4:c8! ♘b6:c8 56. ♙d2-g5 ♘c8-b6 57. ♙g5-d8 ♘b6-c8 58. ♙b3-a4 ♙f7-e8 59. ♙d8-g5 ♙e8-d7 60. ♙a4-b5 ♙d7-c7 61. ♙b5-a6.

Диаграмма 14



Вторжение короля состоялось! Черные в цугцванге — они не имеют ходов. Окончание напоминает этюд!

61...♘c8-b6 62. ♔g5-d8+! Черные сдались. Петросян продемонстрировал большое стратегическое искусство. Стоит обратить внимание на спокойную, неторопливую манеру игры девятого чемпиона мира. Обладая перевесом в пространстве и в силах, белые постепенно осуществили свой план и добились заслуженной победы.



## ***Тигренок в шахматном королевстве. Учебник*** **Степовая Т.**

**Russian CHESS House, 56 стр., обложка**

Маленький друг!

Прочитай эту сказку, сделай первый шаг в мир, волшебный и незабываемый. Ты научишься многому, что поможет тебе в жизни: станешь внимательным и терпеливым, решительным и быстрым, узнаешь, что такое победа и поражение.

И пусть побед в твоей жизни будет намного больше. Удачи!

Автор этой красочной и увлекательной книги — международный гроссмейстер, опытный тренер и педагог Татьяна Юрьевна Степовая.

## ***Гроссмейстерский репертуар*** **1.d4. Том третий** **Аврух Б.**

**Russian CHESS House, 528 с., переплёт**

Многие шахматисты знают немало хороших защит против 1.d4 с дальнейшим c2-c4, но не всегда способны найти противоядие от боковых линий, имеющих в распоряжении белых. От безрассудного гамбита Блэкмара-Димера до хитрого дебюта Вересова и дьявольских систем с фианкетто, не говоря уже о коварном Тромповском — черные должны быть готовы к целому ряду скользких систем, каждая из которых несет свои опасности и предоставляет свои возможности выбора.

«Гроссмейстерский репертуар» — новая серия высококачественных книг, написанных ведущими шахматистами мира. Базируясь на основных теоретических вариантах, они предлагают полный репертуар, который верой и правдой прослужит долгие годы как профессионалам, так и любителям.

Увеличенный формат (170x235 мм).

- Важнейшие варианты с объяснениями эксперта
- Сотни дебютных новинок
- Опровержение многих теоретических вариантов
- Дебютный репертуар на всю жизнь



## ***Мои лучшие партии*** **Петросян Т.**



**Russian CHESS House, 500 с., переплёт**

В ряду «небожителей» – чемпионов мира – Тигран Петросян занимает особое место: именно ему довелось закрыть 15-летнюю эпоху Михаила Ботвинника. Поражает стабильность силы игры Петросяна на протяжении всей его карьеры – он трижды играл матчи на первенство мира (а в претендентских циклах неизменно участвовал в течение трех десятков лет!), четыре раза был чемпионом СССР, 9 раз –

олимпийским

чемпионом...

Тигран Вартанович по праву считается самым труднопобедимым игроком в истории шахмат, безупречно владевшим техникой предупреждения угроз соперника уже в зародыше. В предлагаемой книге около 2/3 партий прокомментированы самим Петросяном, а оставшиеся – в основном известными гроссмейстерами. Многие поединки носят учебный характер. Поэтому шахматистам, желающим повысить свой спортивный уровень, очень важно изучать творчество 9-го чемпиона мира, создававшего множество позиционных и комбинационных шедевров. Книга прошла компьютерное тестирование «по Каспарову». Для широкого круга любителей шахмат.

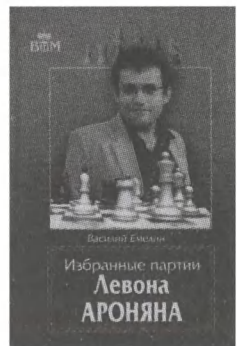
## ***Избранные партии Левона*** **Ароняна** **Емелин В.**

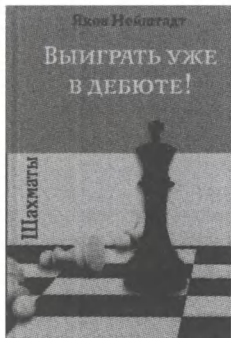
**Russian CHESS House, 384 с., переплёт**

Выдающийся гроссмейстер современности Левон Аронян многие годы удерживает вторую строчку в мировой рейтинг листе с ЭЛО более 2800!

Попробуем же проследить вместе с автором, известным гроссмейстером, путь от первых детских побед Левона до сегодняшних вершин.

Изучив подробно и качественно прокомментированные в книге партии, вы обязательно выйдете на новый уровень понимания шахмат, почерпнете множество новых идей и усилите свою игру.





## ***Шахматы. Выиграть уже в дебюте!*** **Нейштадт Я.**

**Russian CHESS House, 384 с., переплёт**

Автора этой книги можно не представлять. Тем, кто серьезно занимался шахматами, его имя хорошо известно. На протяжении полувека один из старейших наших мастеров Яков Исаевич Нейштадт написал много хороших книг, а такие его работы,

как «Шахматы до Стейница», «Первый чемпион мира», «Шахматный практикум», «По следам дебютных катастроф», стали уже классикой.

Перед вами расследования чрезвычайных происшествий – случившихся и возможных – в начале игры и раннем миттель шпиле. Новая авторская версия книг «По следам дебютных катастроф» (1979) и «Дебютные ошибки и поучительные комбинации» (2003), кардинально переработанных и дополненных примерами из современной турнирной практики. Поймите противника в дебютную ловушку и не попадитесь сами! Для широкого круга любителей шахмат.

## ***Владимир Крамник. Избранные партии 14-го чемпиона мира по шахматам*** **Гулиев С.**

**Russian CHESS House, 440 с., переплёт**

Творчество Владимира Крамника – отдельная большая глава в летописи мировых шахмат. Универсальность дарования позволила ему за долгую карьеру создать множество шедевров, раскрывающих различные грани борьбы за шахматной доской.

Менджународный гроссмейстер и опытный тренер Сархан Гулиев подверг партии 14-го чемпиона мира всестороннему анализу, учтя как более ранние комментарии самого Крамника и других исследователей, так и достижения современного компьютерного метода. Являясь творческим портретом одного из самых выдающихся шахматистов наших дней, книга также содержит сведения и рекомендации учебного характера. Для широкого круга любителей шахмат.





## ***Учебник шахматной игры*** **Капабланка Х.Р.**

**Russian CHESS House, 304 с., переплёт**

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

педагогики.

В настоящем издании увеличено количество глав и параграфов, в основном, за счет (Основ шахматной игры), которые в других изданиях были опущены или содержание которых вскользь упомянуто в тексте.

Применительно к современному шахматному языку улучшена стилистика первоначального перевода.

## ***Шахматное Творчество*** **М. И. Чигорин**

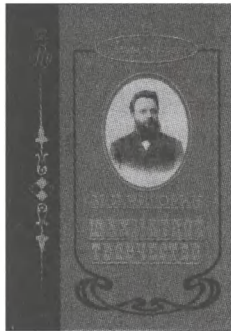
**Russian CHESS House, 453 с., переплёт**

Подарочное издание. Книга рассказывает о жизненном и творческом пути русского гения Михаила Чигорина, который по праву считается основоположником отечественной шахматной школы.

Приводятся около 250 партий с комментариями прежде всего самого Чигорина, а также таких корифеев, как В.Стейниц, Е.Боголюбов, З.Тарраш, Г.Левенфиш и др. Книга в биографической части основана на знаменитом труде Грекова, но значительно пополнено собрание партий.

Михаил Иванович намного опередил свое время и фактически играл в шахматы XXI века, а его немеркнущие идеи оказали огромное влияние на последующие поколения. Изучив эту книгу, вы значительно усилите свою игру и существенно пополните запас идей во всех стадиях партии.

Для широкого круга любителей шахмат.







## ***Как стать шахматным мастером*** **Эйве М., Мейден В.**

**Russian CHESS House, 272 с., переплёт**

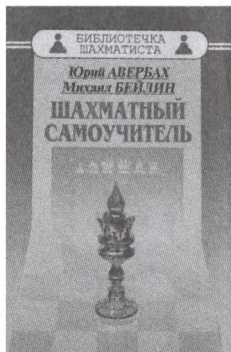
Книга чемпиона мира по шахматам Макса Эйве — превосходный учебник для тех любителей, кто уже знаком с правилами игры. Структура книги проста, а подача материала дозирована и основательно продумана — автор по профессии педагог. Обучение строится на базе увлекательных партий, подробно прокомментированных и выстроенных по нарастанию сложности. В

книге рассмотрены все основные позиционные принципы игры. Рекомендуется любителям шахмат в качестве учебника, а преподавателям для подборки примеров для занятий.

## ***Шахматный самоучитель*** **Авербах Ю.Л., Бейлин М.А.**

**Russian CHESS House, 128 с., обложка**

Классический самоучитель шахмат для начинающих от знаменитых авторов. Его отличает простота и четкость изложения материала, основанного на принципе "необходимо и достаточно" - в нем нет ничего лишнего, но есть всё необходимое. Излагаются основные правила и законы шахмат, приводятся лучшие партии и комбинации. По прочтении книги начинающий готов к самостоятельному плаванию.



Книга для начинающих шахматистов «Ваш первый ход» написана известным шахматным мастером и заслуженным тренером СССР А.П.Сокольским. Алексей Павлович Сокольский был исследователем и теоретиком, одним из нескольких игроков на Земле, чьим именем назван дебют. Многие годы он был тренером и секундантом замечательного гроссмейстера Исаака Болеславского, и также учителем, работающим с молодыми игроками. Эта книга – последняя работа автора, в какой-то мере итог всей его исследовательской и преподавательской деятельности.

Для широкого круга читателей.

# ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД

ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Алексей  
СОКОЛЬСКИЙ



ISBN 978-5-946933-38-4



9 785946 933384