

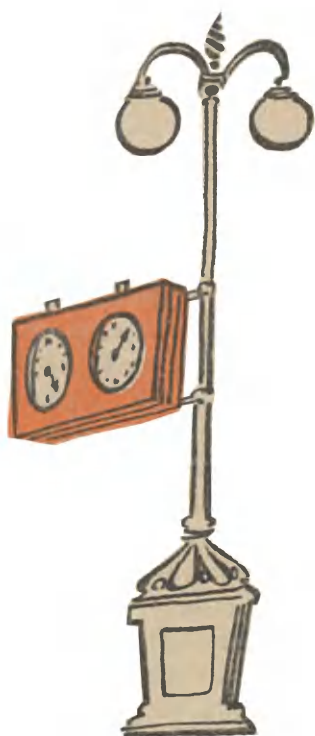
**Издательство  
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»  
1 9 6 6**



**Второе издание,  
исправленное и дополненное**



М. ЮДОВИЧ



# Занимательные ШАХМАТЫ

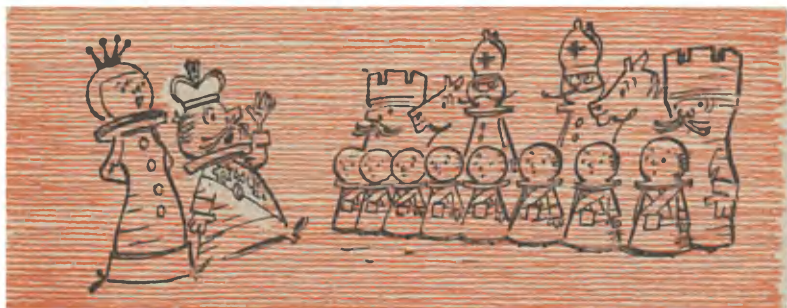
## ДОРОГОЙ ЮНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

В этой небольшой книге опытный международный мастер дает тебе практические советы, делится с тобой своим опытом.

У начинающих часто возникают вопросы о том, «что такое хорошо и что такое плохо» в шахматах. На страницах этой книги ты найдешь ответы на многие из этих вопросов.

В книге собраны занятные позиции, веселые шахматные приключения, необычайные происшествия на шахматной доске. Во второе издание внесены некоторые исправления и дополнения.

Издательство надеется, что эта книга поможет тебе лучше узнать и больше полюбить чудесную страну шахмат.



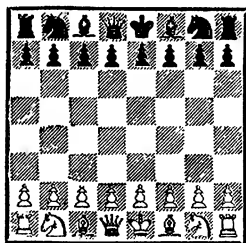
## Глава первая

### РАССКАЗЫ О ДОСКЕ И ФИГУРАХ

#### Это — твоё войско

Пожалуйста, не удивляйся, дорогой друг! Сейчас ты стал полководцем. Твоё войско заняло свои места — расставлены на шахматной доске фигуры и пешки. В грозном строю расположились восемь пешек, король, ферзь, слоны, кони, ладьи. Эти «деревянные войска рассеивают сон невежества» —

1



так говорит старинная монгольская легенда.

Итак, все на местах, все готово к сражению. А вдали уже расположились войска твоего противника.

Вот и пришло время тебе вести в опасные походы отряды смелых пешек, воинственных слонов, стремительных коней. Ты распорядишься судьбами дальнбойных ладей, отважного ферзя и самого короля — «его величества».

Готов ли ты к трудным испытаниям? Известно ли тебе, как лучше ввести в сражения свои деревянные войска? Какими тайными тропами совершать обходы, где устраивать засады, как готовить прорывы?

Правила игры ты знаешь. Не раз приходилось тебе и проверять свои силы во встречах с друзьями. Но этого еще очень мало. Ведь совсем не просто быть хорошим шахматным полководцем. Еще много лет назад известный русский мастер И. Шумов писал:

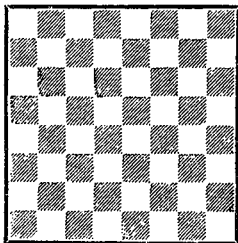
«Для успеха в шахматах требуется умение двигать массами разнородных сил, выигрывать время, пользоваться ошибками неприятеля, заменять малочисленность выгодной позицией. В шахматной игре, как и в битве, есть минуты вдохновения, внезапно решающие участь сражения, дающие ему неожиданный оборот».

Вот и давай учиться этому умению, разберемся в том, «что такое хорошо и что такое плохо» на шахматной доске.

### Поле сражения

Шестьдесят четыре черных и белых клетки — вот поле предстоящего сражения, вот где развернутся события шахматного поединка.

2



Сейчас доска пустынная и все клетки ее, казалось бы, совершенно равноценны. Но так ли это будет, когда начнется шахматная партия?

Тебе, конечно, хорошо знакомы географические карты, их условные цвета. Голубые извилистые линии показывают прихотливое течение рек. Резко выделяются намеченные коричневым цветом горные хребты. Широко раскинулись зеленые пространства низменностей.

Представь себе, что и на шахматной доске можно было бы сделать немало условных пометок. Здесь есть и удобные пути движения, и трудные перевалы, и даже свои «горные хребты».

3

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

Возьмем такой простой случай. Твои фигуры расположены на одном фланге, а противник начал наступление на другом. Для обороны тебе надо перебросить резервы. Вот и начнут марши-

ровать твои фигуры через всю доску. Хорошо, если успеют, но ведь немудрено и опоздать.

А что, если бы твои фигуры были расположены в центре доски? Тогда бы им легче было попасть на любой участок сражения, путь их был бы короче, удобнее.

Центральные поля доски — это своего рода горы. Отсюда и обзор лучше, и путь короче.

### **Конь сильнее... коня**

Что такое сила шахматной фигуры? Постоянная или меняющаяся это величина?

Ответить на эти вопросы нетрудно. Ведь потому и красива шахматная борьба, что сила фигур и пешек часто изменяется. Сила фигур зависит от того, какую позицию они занимают и ка-

кую роль выполняют в осуществлении общего плана. Часто бывает и так, что одна скромная пешка становится более сильной, чем многие фигуры и пешки противника.

Но для того, чтобы так получилось, ты должен вдохнуть жизнь в свои фигуры и пешки, заставить их как следует поработать, проявить свою мощь в полной мере.

Если рассуждать теоретически, то сила фигуры — это ее способность держать под своим контролем определенный участок доски. Ферзь, скажем, потому сильнее слона, что ходит по любым диагоналям и по горизонталям.

Но в практической борьбе бывает и так. Один из играющих так «законопатит» своего ферзя где-либо в углу, что у бедняги не



окажется ни одного подходящего хода ни по диагонали, ни по горизонтали. Где уж ему тогда сравниться даже со слоном!

Поставь на центральное поле е4 коня. Посчитай, сколько полей он контролирует. Видишь, какой размах — настоящий круговой обстрел.

А теперь поставь этого же коня на поле h1. Как ограничены стали его возможности! Всего лишь два поля держит он под своим контролем. Конь стал слабее... коня!

Подобные изменения произойдут и с любой другой фигурой. На центральных полях доски фигура, как правило, становится сильнее, активнее. Вот почему, начиная сражение, ты должен бороться за овладение центром доски, командными высотами на ней.

### **«География» шахматной доски**

Взгляни еще раз на диаграмму № 3. Для тебя не ново, что каждый квадрат доски имеет свое название. Легко ли разобраться в лабиринте цифр и букв? Оказывается, это очень просто. Я говорю об этом потому, что многие ребята не любят записывать партии, и им кажется, что это только отнимает время.

Итак, все горизонтальные ряды доски отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикали — буквами латинского алфавита — «a», «b», «c», «d», «e», «f», «g», «h». Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и номером горизонтали. Вот и вся премудрость.

Для удобства описания событий на шахматной доске крайние вертикали «a», «b», «c» принято называть ферзевым, а вертикали «f», «g», «h» — королевским флангом. Поля e4, d4, e5 и d5 — это «географический центр» доски.

Приняты в шахматной нотации (так называется система записи шахматных ходов) и сокращенные названия фигур: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, и лишь пешка не получила никаких дополнительных наименований.

### **Для чего это надо**

Шахматная нотация необходима для того, чтобы записывать партии. Повторяю. Некоторым любителям кажется, что вести запись партий — это просто лишняя обуза. Такое мнение глубоко ошибочно. Если бы не было шахматной азбуки, нельзя было бы накапливать полезный опыт, учиться шахматному искусству, совершенствоваться.



Сотни раз люди повторяли бы одни и те же ошибки, каждому приходилось бы искать и находить то, что много раз до него находили другие любители шахмат.

Это поняли уже давно. Более тысячи лет назад стали записывать партии и задачи, чтобы можно было их разбирать и проверять. Долгое время запись ходов была очень неудобной; чтобы записать только одну партию, требовалось много времени. В ту пору это была действительно трудная работа.

Вот, например, отрывок из шахматной рукописи XV века. Автор этой рукописи, видимо, сильный по тому времени шахматист, поучает в своем произведении некоего высокопоставленного князя и дает ему советы, как правильно разыгрывать партию.

«Ваше высочество, — говорится в одной из глав, — играет королевской пешкой на четыре пункта, считая от позиции короля. И если противник играет так же, вы играете королевским конем на три пункта, считая от позиции королевского слона. И если тот защищает пешку пешкой королевского слона, вы берете его пешку конем. И если он берет пешкой, вы даете ему шах ферзем на четыре пункта, считая от его королевской ладьи. И если он закрывается пешкой,

вы берете его королевскую пешку и даете шах, атакая на ладью».

Длинно, сложно, непонятно. А если перевести это странное описание на язык современной шахматной нотации, то пять ходов, о которых рассказано в рукописи, займут всего лишь три строчки: 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f6 3. Kf3 : e5 f6 : e5 4. Фd1—h5+ g7—g6 5. Фh5 : e5+.

Это сопоставление наглядно показывает удобство принятой у нас так называемой алгебраической системы шахматной нотации. Система эта также, правда, не очень уж молода — ей почти двести лет.

### **Случаи из жизни шахматных фигур**

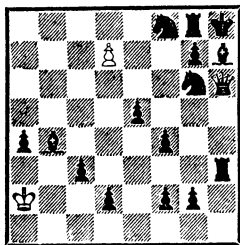
Начнем с разговора о скромной пешечке.

Неопытным любителям подчас кажется, что значение пешки невелико: эка беда, пешкой больше, пешкой меньше.

Это неправильно. Не только в конце игры, где роль пешки, естественно, возрастает, но и в середине каждая пешка имеет немаловажное значение. И, конечно, особенно рельефно сила пешки проявляется в связи с возможностями ее превращения.

Посмотри на комичную позицию, приведенную на диаграмме.

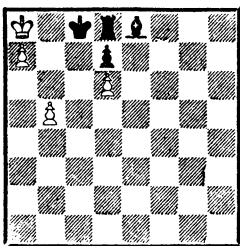
4



Здесь одна белая пешка побеждает все неуклюже расположенные черные фигуры. Белые превращают пешку d7 в коня, и у черных нет защиты от мата на f7.

Ты скажешь, таких позиций в партиях не бывает. Верно. Трудно представить себе, как могло бы возникнуть это положение в борьбе двух противников за шахматной доской. Это придуманная позиция, задача, в которой мат достигается в два хода. Но о силе скромной шахматной пешки позиция эта говорит очень красноречиво.

5



А вот другая задача, в которой пешка также наносит решающий удар.

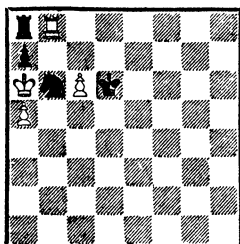
После простого хода 1.b5—b6 у черных нет защиты от мата на b7. Неповоротлива черная ладья d8. Стой на этом поле у черных другая фигура, они бы избежали поражения.

В следующей позиции пешка также героиня боя. Неожиданно и здесь решающим является превращение пешки. Это этюд М. Кляцкина, в котором белые начинают и добиваются победы.

Обрати, кстати, внимание на разницу между задачей и этюдом. В задаче ставится цель дать мат в точно определенное число ходов. В этюдах количество ходов, ведущих к цели, не устанавливается. Здесь надо выполнить требование — выиграть или сделать ничью. Этюды почти всегда бывают ближе к практической игре.

Так вот он, этюд М. Кляцкина.

6



Ничью здесь можно сделать без труда. Проверь хотя

бы такой вариант: 1. а5 :b6 Лa8 : b8 2. Кра6 : а7 Крd6 : с6 3. Кра7 : b8 Крс6 : b6.

Да, но как здесь выиграть? Это достигается лишь очень хитрым способом.

1. с6—с7! Крd6 : с7 (Надо брать пешку, иначе после 2. Л : а8 К : а8 она превратится в ферзя, а если 1... Кс8, то просто 2. Крb7) 2. а5 : b6+ Крс7 : b8 3. b6—b7!

Удивительно! У черных лишняя ладья, но они вынуждены уйти королем, и белая пешка, превращаясь в ферзя или ладью, обеспечивает победу.

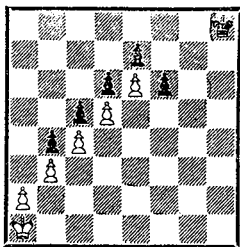
Решающий удар наносит пешка и в позиции, автором которой является известный шахматист XVIII века Ф. Стамма. Позиция эта опубликована в 1737 году. Белые: Крf2, Лd4, п. b4 (3). Черные: Крh1, Лg6, п. а6, b5, h2(5).

Белые выигрывают, используя цугцванг. Так называются позиции, в которых одна из сторон вынуждена, за неимением других, сделать невыгодный ход.

1. Лd1+ Лg1 2. Лf1! Л : f1+ 3. Кр : f1 а5 (Другого хода у черных нет) 4. ба b4 5. а6 b3 6. а7 b2 7. а8Ф, мат. Диагональ h1—а8 оказалась для черных роковой, к мату вело и 7. а8С.

Поучительна позиция, приведенная на следующей диаграмме.

7

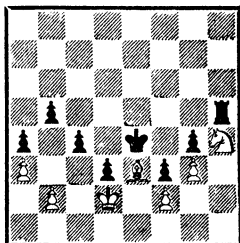


Главные действующие лица здесь пешки. Сейчас ход белых. Они выигрывают, продолжая 1. а4! ба 2. b4 сb 3. с5 dс 4. d6 ed 5. e7, и белые, пожертвовав четыре пешки из пяти, которыми они располагали, прорвались в ферзи.

А теперь подумай над такими вопросами: приводило ли к цели 1. а3 (вместо 1. а4!), каким был бы результат сражения при ходе черных?

Казалось бы, белые надежно забаррикадировались в положении из партии Лунд — Нимцович, игранный в 1921 году.

8



Однако черные успешно осуществили штурм линии

укреплений противника. Игра продолжалась так:

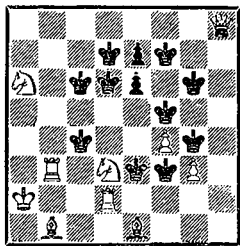
1 ... b5—b4! 2. a3 : b4 (Иначе решает 2 ... c3+) 2 ... Lh5 : h4! 3. g3:h4 g4—g3! 4. f2 : g3 (Грозило 4 ... g2) 4 ... c4—c3+! 5. b2 : c3 a4—a3, и пешка «а» стала неудержимой.

А вот пример того, как отличилась пешка уже в начале сражения. Это произошло в партии Роганов — Комаров,гранной в турнире колхозников 1949 года.

1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5 : d4 3. Kg1—f3 c7—c5? (Надо было продолжать 3 ... Kc6) 4. Cf1—c4 Kg8—f6 5. e4—e5 Kf6—g4? (Правильно 5 ... d5) 6. Cc4 : f7 + Kre8 : f7 7. Kf3—g5 + Kpf7—g8 8. Фd1 : g4 d7—d5 (Необходимо было 8 ... h6) 9. Фg4—f3 Фd8—d7 10. e5—e6 Фd7—e7 11. Фf3—f7 + Фе7 : f7 12. e6 : f7 ×.

Теперь посмотрим позиции, в которых «солистом» будет конь.

9

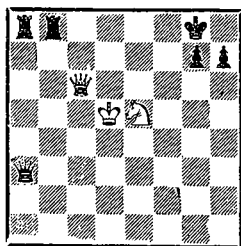


Автором этой шутки, опубликованной в 1882 году, является Г. Рейхельм.

У черных десять королей, и все они получают мат в один ход после 1. Kd3—e5. Обрати внимание на то, что конь на центральном поле e5 благодаря своему круговому обстрелу атакует сразу семь королей.

Давай возвратимся к позиции, которую мы уже видели на диаграмме № 4. Там после превращения пешки в коня черные получали так называемый «спертый мат». В комбинациях на «спертый мат» обычно действует конь. Подробно об этих комбинациях ты можешь узнать на стр. 95. А сейчас посмотри классический пример из старинного руководства испанца Лусены (1497 г.)

10



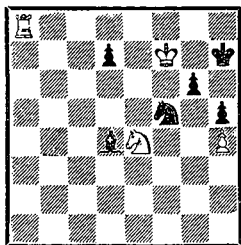
Вот как развиваются здесь события.

1. Фc6—e6+ Kpg8—h8 (1 ... Kpf8 2. Фf7×) 2. Ke5—f7+ Kph8—g8 3. Kf7—h6++ Kpg8—h8 4. Фе6—g8+ Lb8 : g8 5. Kh6—f7×.

Обрати внимание на разрушительную мощь двойного шаха. От такого шаха король

не может ничем загородиться, единственное спасение для него — бегство.

11



Поучительна задача замечательного русского мастера прошлого века А. Петрова, опубликованная в 1845 году.

Белые дают мат в пять ходов, используя в максимальной мере силу своего коня. Задача решается так:

1. Ke4—g5+ Kph7—h6 2. Ла8—h8+ Cd4 : h8 3. Kpf7—g8 (Обрати внимание на то, что и король может принимать участие в атаке. Грозит мат конем на f7) 3 . . . Kf5—d6 4. Kpg8 : h8.

Черные неожиданно попали в цугцванг и получают мат на f7.

А здесь на доске все четыре коня. Белые: Kpd8, Kd6, Kc5(3). Черные: Kpb8, Kc8, Ka7(3). Не пора ли соглашаться на ничью?

Нет, не время! Используя неудачное положение черного короля и цугцванг, белые неожиданно добиваются победы.

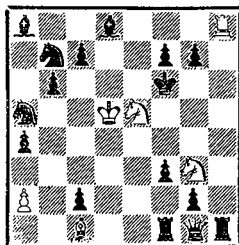
1. Kd7+ Кра8 2. Kpc7! Kc6 (Черные охотно отдают

любого из своих коней, лишь бы вырваться королем из западни. Если 2 . . . K : d6, то 3. Kb6×, или 2 . . . Kb5+ 3. K : b5, и из-за цугцванга мат на b6 неизбежен) 3. Kd6 : c8, и мат следующим ходом.

Вот еще смешные случаи цугцванга. Расставь на доске такую позицию: Белые: Кра1, Ка6, Kb5, Kd3, Kd1 (5). Черные: Kpd5, Kc4, Kc6, Ke4, Ke6(5). У белых и черных по четыре коня. Так не бывает в практической игре, но теоретически это вполне возможно. Ведь пешки вовсе не обязательно превращать в ферзей.

После 1. Кра2! черные попадают в цугцванг, любой ход любым конем приводит к мату.

12



«Белые начинают. Через сколько ходов они получат мат?» Такой шуточный вопрос задал любителям шахмат автор позиции № 12 Г. Майер. И действительно, положение белых кажется катастрофическим. У чер-

ных подавляющий материальный перевес, и белый король находится под обстрелом всех черных фигур.

Чтобы спастись, белые должны с максимальной энергией использовать все свои возможности. Выручают их прежде всего расположенный в центре конь е5. Очень удачно работает и другой белый конь — g3.

Оказывается, преследуемый белыми конями черный король вынужден совершать кругосветное путешествие по всей доске. Исход борьбы — ничья вечным шахом.

1. Ke5—g4+ Kpf6—e7 (Уходить на g6 бесполезно из-за 2. Ke5+) 2. Kg3—f5+ Kpe7—d7 3. Kg4—e5+ Kpd7—c8 4. Kf5—e7+ Kpc8—b8 5. Ke5—d7+ Kpb8—a7 6. Ke7—c8+ Кра7—a6 7. Kd7—b8+ Кра6—b5.

Просто удивительно, до чего ловко теснят черного короля верткие кони.

8. Kc8—a7+ Kpb5—b4 9. Kb8—a6+ Kpb4—c3 10. Ka7—b5+ Kpc3—d3 11. Ka6—b4+ Kpd3—e2 12. Kb5—c3+ Kpe2—f2 (Только не на e1, тогда конь дал бы мат черному королю) 13. Kb4—d3+ Kpf2—g3 14. Kc3—e4+ Kpg3—g4 15. Kd3—e5+ Kpg4—f5 16. Ke4—g3+ Kpf5—f6, и вновь возникла позиция, изображенная на диаграмме. Путешествие короля можно продолжать до бесконечности.

Позиция эта впервые появилась на страницах шахматной печати в 1880 году. В первой редакции кони белых были расположены на a3 и a6, черный король на c3.

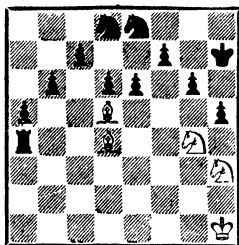
А вот еще пример «кругосветного путешествия» черного короля, преследуемого кавалерией белых.

Белые: Kpb1, Лб7, Ch8, Cg2, Kc1, Kc2, п.а2, h4, h5 (9). Черные: Kpf4, Лб8, Лг8, Са4, Сс3, п.а3, d2, e2, f2, g3, g4 (11).

После 1. Kd3+ Kpf5 2. Ke3+ Kpe6 3. Kf4+ Kpd6 4. Kf5+ Kpc5 черному королю в конце концов приходится возвратиться восвояси.

Трагически для черных обрывается дальнейшее путешествие их короля в следующей задаче А. Петрова (1866 г.)

13



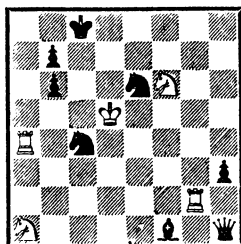
1. Kh3—g5+ Kph7—g8 2. Kg4—h6+ Kpg8—f8 3. Kg5—h7+ Kpf8—e7 4. Kh6—g8+ Kpe7—d7 5. Kh7—f8+ Kpd7—c8 6. Kg8—e7+ Kpc8—b8 7. Kf8—d7+ Kpb8—

а7 8. Ke7—с8+Кра7—а6 9. Kd7—b8+Кра6—b5.

Кажется, что черный король вырвался на простор, но не тут-то было...

10. Kc8—a7+ Kpb5—b4 11. Kb8—a6+ Kpb4—a3 12. Ka7—b5×. Кони прекрасно трудятся и в следующей позиции. Здесь объединенными усилиями немногочисленных белых фигур также достигается «вечное движение» черного короля.

14



1. Ла4—a8+ Kpc8—c7 2. Kf6—e8+ Kpc7—d7 3. Ke8—f6+ Kpd7—e7 4. Kf6—g8+ Kpe7—f7 5. Kg8—h6+ Kpf7—f6 6. Kh6—g8+ Kpf6—f5 7. Kg8—e7+ Kpf5—f4 8. Ke7—g6+ Kpf4—e3.

А теперь на помощь приходит и находившийся в за- саде конь a1.

9. Kа1—c2+ Kpe3—d3 10. Kc2—b4+ Kpd3—c3 11. Kb4—a2+ Kpc3—b3 12. Ka2—c1+ Kpb3—b4 13. Kc1—a2+ Kpb4—b5 14. Ka2—c3+, и ничейный исход борьбы неизбежен.

Характерные боевые свойства коня удачно раскрывает

и следующий остроумный этюд выдающегося советского мастера, заслуженного деятеля искусств А. Троицкого.

Белые: Kpf1, Kd3, п.с6 (3). Черные: Kph3, Kd8, п.а3, f4, h2 (5).

Положению белых не позавидуешь. Ведь черные угрожают провести пешку в ферзи с шахом. Не спасает, например, вариант: 1. Kd3 : f4+ Kph3—g4 2. Kpf1—g2 а3—a2, и черные выигрывают.

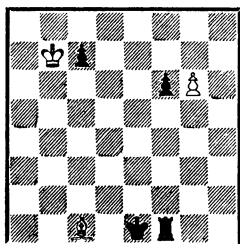
Как же быть? Решение этюда неожиданно и интересно.

1. Kd3—f2+ Kph3—g3 (Только не на h4, тогда 2. с7, и пешка на d8 превращается в ферзя с шахом) 2. с6—с7 а3—a2 3. Kf2—e4+ (Плохо 3. с8Ф или 3. cdФ, после 3. a1Ф+ белые теряют коня f2 и должны проиграть) 3 ... Kpg3—f3 (Черные должны все время отступать королем так, чтобы пешка с7 не превратилась в ферзя с шахом) 4. Ke4—d2+ Kpf3—e3 5. Kd2—c4+ Kpe3—e4 6. Kc4—d2+ Kpe4—e5 7. Kd2—c4+.

«Король не в состоянии уйти от шахов. При обилии свободных полей у черного короля и незначительности материала конь, несомненно, выполняет колоссальную работу», — писал бывший чемпион мира Эм. Ласкер об этой позиции.

В следующих двух положениях героем событий оказывается слон. Он превосходно действует по диагоналям и в одном случае справляется с ладьей, в другом — даже с ферзем противника.

15

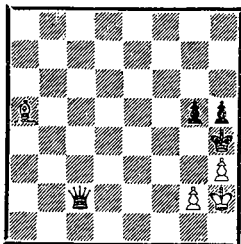


Это позиция этюда Г. Ринка. Белые здесь добиваются победы. Казалось бы, черные без труда могут удержать белую пешку g6, стремящуюся к восьмой горизонтали. Линия «g» открыта, и ладья готова к тому, чтобы ее занять.

Прежде всего слон белых отнимает у ладьи поле g1. Игра развивается так: 1. Сс1—e3 Лf1—f3 (Другой возможности попасть на линию «g» у черных нет) 2. Се3—g5!

Этот красивый ход решает исход борьбы. Если 2... fg, то пешка черных мешает своей же ладье удержать белую пешку. Но основная хитрость хода в том, что невозможно продолжение 2... Лg3, так как слон с h4 свяжет черную ладью.

16



В позиции из этюда С. Каминера черный король расположен так плохо, что это решает его судьбу. Присмотрись внимательно к диаграмме № 16. Черные не могут освободить своего короля ходом g5—g4, тогда они получат мат с поля d8. Ферзь черных скован, он должен караулить пешку g2, ведь при случае возможен и мат путем g2—g3. А к тому же еще белый слон угрожает дать мат с поля e1.

1... Фс2—e2 2. Са5—c7! (Грозит мат слоном на g3. Если бы ферзь черных сразу пошел на f2, то маневр слоном на c7 выигрывал еще быстрее) 2... Фе2—f2 3. Сс7—d6! (Тонкий выжидательный ход. У черных не остается выбора) 3... Фf2—f4+.

Черные собираются вздохнуть свободно. После 4. С : f4 gf ничья им обеспечена, но...

4. g2—g3+ Фf4 : g3+ 5. Cd6 : g3 приводит к мату.

Слон перехитрил ферзя!

Расставь на доске позицию этюда А. Троицкого. Белые:



Кре8, Cf8, п.d3, е5, g6, h6 (6). Черные: Kpg8, Лh8, п. f3, h7 (4).

Что делать белым? Ведь пешка черных неудержимо движется в ферзи. Не проходит вариант 1. g7 f2 2. ghФ+ Кр : h8 3. Kpf7, и мат слоном на g7 не получается, так как пешка f2 превращается в ферзя с шахом.

Казалось бы, разгадка в том, чтобы после 1. g7 f2 2. Се7 f1Ф 3. Cf6 забрать ладью h8, матуя черного короля. Но и черные очень хитры. После 3. Cf6 они ответят 3... Ф : f6, и если 4. ef, то добиваются спасительного пата.

Удивительным образом белые могут все же выиграть, используя крайне стесненное положение черных. На 3... Ф : f6 надо играть 4. ghФ+. В случае 4... Кр : h8 5. ef белая пешка проходит в ферзи с матом. А после 4... Ф : h8 5. d4! создается прямо-таки невероятное положение. У черных нет лучшего хода, чем 5... Фg7, тогда после 6. hg h5 7. е6 белая пешка «е»

раньше достигает восьмой горизонтали

А можно ли вести матовую атаку при помощи короля при большом количестве фигур? Оказывается, есть немало таких позиций, где король покидает свою резиденцию и штурмует укрепления неприятеля во главе своих боевых сил. Вот один такой пример.

Белые: Кре6, Фg6, Cf7, п. f5 (4). Черные: Kph8, Ld8, Cg5, п.c2 f6, h6 (6).

Черные рассчитывали, превратив пешку c2 в ферзя, легко добиться победы. Но сейчас ход белых, и они провели решающее наступление:

1. Cg8! Л : g8 2. Kpf7! Л : g6 3. fg, и черные получают мат в два хода.

Примеров, подобных тем, которые мы разобрали, очень много. Они убеждают в том, что все шахматные фигуры обладают большими возможностями, надо только раскрыть эти возможности, поставить свои фигуры «трудиться» как следует.

## ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

*(головоломки, задачи, шутки)*

Знакомство с этими происшествиями поможет тебе лучше разобраться в свойствах фигур, и ты увидишь красоту и остроумие шахматной выдумки.

Не спеши только загляды-

вать в решения. Вначале подумай, сам попробуй справиться с заданием, а потом уже сверь свои предположения с тем, что рекомендуется на стр. 35—37.

## Восемь и пять

Попробуй на пустой доске расставить восемь ферзей так, чтобы ни один не мог взять другого.

А как расставить восемь ферзей, чтобы при этом оставалось наибольшее число неатакованных ферзями полей?

Удастся ли тебе так расположить пять ферзей, чтобы они держали под ударом все клетки доски?

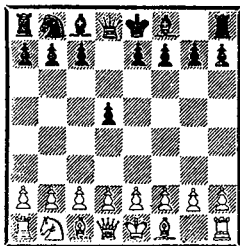
## Конь-путешественник

Обойди конем все поля доски, не становясь дважды ни на одно из них. В этой головоломке есть еще одно важное дополнительное условие. Конь должен путешествовать так, чтобы, завершив обход, он мог попасть на поле, с которого начал путешествие.

## Таинственные исчезновения

Позиция, приведенная на диаграмме № 17, возникла после четырех ходов. Ходы эти были, конечно, отнюдь

17

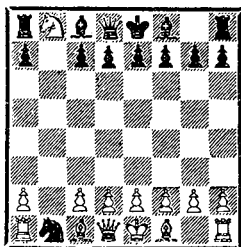


не лучшие, но вполне допустимые по правилам игры.

А теперь сними с доски и коней b1 и b8. Такую позицию можно получить за пять ходов. Как происходят эти таинственные исчезновения?

И еще один комичный пример. К положению, приведенному на следующей диаграмме, можно прийти после седьмого хода черных. Какие сделаны ходы?

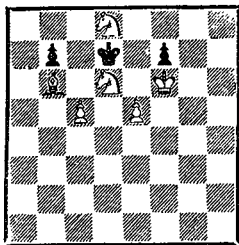
18



## Все ли правила!

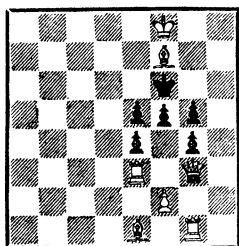
Хорошо ли ты знаешь все правила шахматной игры? Расставь на доске такую позицию. Белые: Kpg6, Фc5, Лb2, Лg5, Ca1, Cd5, Kf4, Kf5, п. a7, d3, d7, f7, g3, h7 (14). Черные: Кре5, Се8, Kb8 (3). В этой задаче-шутке белые могут дать мат в один ход черному королю сорока семью способами.

А следующую задачу русского мастера композиции А. Галицкого можно решить, лишь зная все особенности пешки. В позиции № 19 белые дают мат в четыре хода черному королю.



Проверь и такое положение, впервые опубликованное еще в 1859 году. Белые: Кра7, Кс7, Ке6, п. b2, e5 (5). Черные: Крс6, п. e7 (2). Как здесь дать мат в пять ходов черному королю?

Новички часто забывают о правиле взятия «на проходе». Но в следующей позиции даже это взятие не спасает черных.



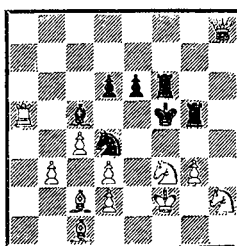
Мат в два хода достигается здесь только путем 1. f4. Смелая пешка белых бросается под четыре удара, и любой ответ черных неизбежно ведет к мату.

### Десять шахов подряд

Есть такая шахматная поговорка: шах — это четверть

мата. Увы, поговорка эта почти никогда не оправдывается в шахматной партии. Наоборот, излишнее увлечение шахами может принести только вред.

Вот, например, в такой позиции — белые: Крh3, Cf1, Ca7, п. b6, c5 (5); черные: Крb7, Cс8, Cg3, п. a6, d7, h4 (6) — стоит белым дать поспешный шах 1. Cg2, как в ответ последует неожиданный мат 1... d5×. Но в следующей занятой позиции белые могут дать мат черному королю, объявляя подряд шесть шахов. Интересно, что и черные, защищаясь от угроз, также непрерывно дают шахи белому королю. Какие же это шахи?



### Где их места!

Расставь на доске такую позицию. Белые: Кра4, Фh4, Cf3, п. b2, f6, h6 (6). Черные: Са3 (1).

Как? Наверное, произошла ошибка в записи! Ведь не могут же черные вести борьбу, не имея короля? Так решишь ты.

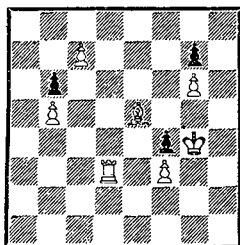
И будешь прав. Задача в том и заключается, что надо поставить на любое поле доски черного короля. Но так, чтобы белые могли, начиная игру, дать ему мат в два хода. Где же место черного короля?

А вот другая позиция, в которой также надо определить, где должен находиться черный король. И здесь, после того как король займет свое место, он получает мат в два хода.

Белые: Kpd8, Фс1, Лб2, Сg7, Кd2, Ке7, п. а3, с3, d4, е3, f5, g4, h7 (13). Черные: Фh2, Лg2, Са7, Кb6, Кf2, п. g5 (6).

Очень интересна следующая задача. В ней черного короля можно поставить на четыре различных поля, и каждый раз черные получают мат в два хода, причем пешка с7 во всех решениях превращается в разные фигуры.

22

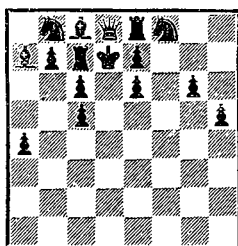


Вот как решается задача: 1) черный король на b1. 1. с8Ф; 2) черный король на е7. 1. с8Л; 3) черный король

на а7. 1. с8С; 4) черный король на е8. 1. с8К.

А в этом удивительном положении белых пока еще нет. Поставь сам короля и одну пешку, но так, чтобы белые могли дать мат в три хода черному королю.

23



Следующая позиция содержит три каверзных вопроса, связанных с таинственным пребыванием черного короля. Куда надо поставить его, чтобы он был заматован, чтобы он был запатован, чтобы белые могли дать ему мат в один ход?

Белые фигуры расположены так: Kрс3, Фg4, Сg1.

Представь себе, что тебе поручено... вести следствие по делу о пропаже белой пешки. И куда она только запропастилась? Расставь на доске такую позицию. Белые: Кре2, Лg3, Сf7, Кf5(4). Черные: Крh5, п. g4, g6 (3). Найди теперь пропавшую белую пешку и поставь ее на такое поле, чтобы белые смогли заматовать в два хода черного короля.

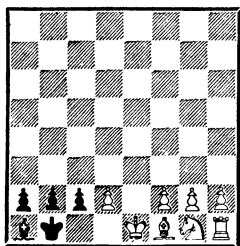
## Сделана ли рокировка?

Многие позиции, и особенно шуточные, связаны с возможностью сделать рокировку. На эту тему есть различные задачи, даже в так называемые «полхода». Вот, например, одна из таких задач. Белые: Крс1, Ла1, Лб2 (3). Черные: Крh1 (1). Мат в «полхода». Белые уже сделали половину рокировки, переставив короля с поля е1 на с1. Теперь они ставят ладью а1 на d1 и дают мат черному королю.

Или вот задача: мат в один ход. Белые: Крe1, Ла2, Лh1(3). Черные: Крс1, Ла1, Лh2(3). Решает рокировка в короткую сторону.

В позиции следующей диаграммы белые еще не рокировали! А раз так, то они могут не только удержать проходные пешки черных, но дать мат в три хода.

24



1. Cd3! Крс1 2. Ke2+ Крb1 3. 0—0×

Удастся ли белым выиграть в таком положении? Белые: Крe1, Ла1, Лd4 (3). Черные: Кре3, Лh5 (2).

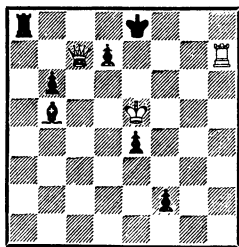
И здесь ответ на вопрос связан с тем, могут ли белые рокировать в длинную сторону. Только ход 1. 0—0—0 спасает их от мата или потери ладьи.

Неожиданным маневром достигается мат в два хода в следующем положении, в котором черный король и ладья а8 еще не двигались с исходных рубежей. Белые: Крг7, Фd5, Сb7, Ка6 (4). Черные: Кре8, Ла8, Лс6, п. а7, d7, е7, е5, g6 (8).

К цели ведет 1. Ссb1!, и если 1... 0—0—0, то 2. Сb7×

А теперь попробуй решить задачу, в которой белые дают мат в четыре хода черному королю. Учти только, что черные еще не рокировали.

25



Расставь такую позицию: Белые: Крe1, Ла1, п. а2, а3, а4, а5, а6, а7 (8). Черные: Кра8 (1).

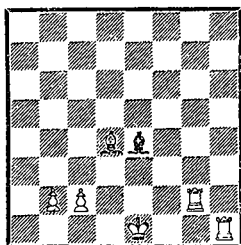
Как здесь дать мат в восемь ходов? К цели ведет лишь рокировка: 1. 0—0—0 Кр : а7 2. Лd8 Кр : а6 3. Лd7 Кр : а5 4. Лd6 Кр : а4

5. Лd5 Кр : а3 6. Лd4 Кр : а2  
7. Лd3, черный король попадает на а1 и получает мат — 8. Ла3 ×.

### Возможное и невозможное

А вот в следующей занятой позиции неизвестно куда скрылся черный король.

26

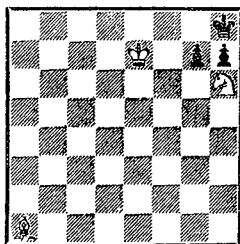


Как ты думаешь, куда его надо поставить, чтобы белые могли заматовать беглеца в один ход?

### Куда идут пешки?

Такой вопрос иногда задают начинающие любители, когда видят в газете или журнале шахматную диаграмму. Напоминаю тебе, что на этих диаграммах белые всегда идут снизу вверх. Но в следующей шуточной позиции это правило, оказывается, можно и не принимать во внимание. В какую бы сторону ни шли черные пешки, белые, начиная игру, дают мат в три хода.

27



Попробуй решить эту остроумную задачу.

### Четыре ладьи

Занятные примеры атаки ты увидишь в следующих позициях, где чудеса храбрости показывают неповоротливые ладьи.

Расставь такое положение: белые — Крh5, Лd1, Лe1 (3); черные — Крh7, Лg8, Лd8 (3).

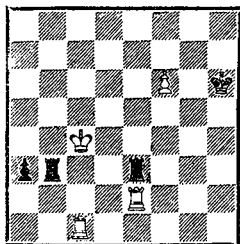
Был бы здесь ход черных, они бы разменялись ладьями и это привело бы к явной ничьей. Но игру начинают белые:

1. Ле7+ Крh8 (1...Лg7 проигрывает ладью) 2. Крh6! Лge8 (Грозил мат на h7, если 2...Лgf8, то 3. Лh7+ Крg8 4. Лg1×).

Найди теперь, как белые выигрывают в этом положении?

А в позиции № 28 белые ловко используют силу своей проходной пешки.

1. f6—f7! Крh6—g7 2. f7—f8Ф+! Кpg7 : f8 3. Лc1—f1+ Крf8—g7 (Или 3...Кре7 4. Лfe1!) 4.



Ле2—g2+ Кpg7—h6 (Плохо и 4 ... Лg3 5. Лf1!) 5. Лf1—h1+ Ле3—h3 6. Лg2—h2! (Как теперь черным спасти одну из своих ладей? Остается только преследовать белого короля) 6. ... Лb3—c3+ 7. Крс4—b4! Лс3—b3+ 8. Кrb4—a4!

Белый король спрятался за черной пешкой. Избежать потери ладьи черные не могут.

### Сквозь пешечный строй

Пешки в практической борьбе обычно создают прочный оборонительный вал, цементируют всю позицию. И в задачах им отведена важная роль. Существует немало занимательных задач, в которых фигуры борются с пешками, построившимися в своеобразное каре.

Белые: Кре2, Фа5, Лb4 (3). Черные: Крд5, п. с6, с5, с4, d6, d4, е6, е5, е4 (9). Мат в четыре хода.

Можно изменить эту позицию, переставив белого короля на е8, ферзя на d2 и

ладью на b7. И здесь мат дается в четыре хода.

Ясно, что белым надо предпринять какие-то выжидательные маневры в расчете на то, что в пешечном строю черных возникнут незащитимые бреши.

Вот позиции, в которых ладью заменил слон.

Белые: Кpg1, Фh5, Cd2 (3). Черные: Крд5, п. с6, с5, с4, d6, d4, е6, е5, е4 (9). Белый король может находиться на d7, ферзь на а5 и слон на h5.

Здесь мат достигается также в четыре хода.

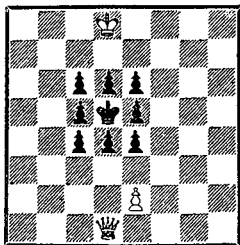
И еще одна четырехходовка, в которой ферзь и конь прорывают оборону черных.

Белые: Кph1, Фh2, Кb2 (3). Черные: Кре5, п. d4, d5, d6, е6, е4, f6, f5, f4 (9).

Попробуй найти ее решение.

И, наконец, последняя из этой серии задач, в которой ладью, слона и коня заменила пешка.

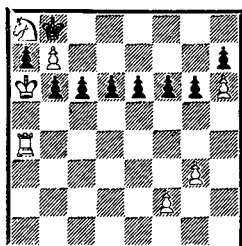
29



Задача также решается в четыре хода.

По-иному расположились пешки в следующей позиции, где решающее слово снова принадлежит ладье.

30



Как быстро добраться до короля черных и дать ему мат в пять ходов? Казалось бы, проще всего перевести ладью на g4, взять пешку g6 и повести пешку h6 в ферзи. Но посчитай ходы. В короткий срок этот план не осуществить, ведь на 1. Лg4 черные ответят 1... g5.

А что если взять конем пешку b6, взламывая оборонительные линии черных?

Но черные тогда ответят 1... Крс7, вовремя выбираясь из западни.

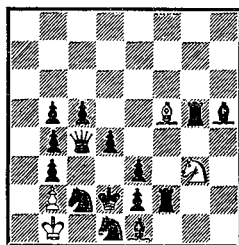
Так как же играть белым? Эту пятиходовку решить не просто, но не торопись заглядывать в решение. Хотелось бы, чтобы ты сам поискал верный путь к цели.

### Коньки-горбунки...

Помнишь, как выручал конек-горбунок Иванушку? Шахматные коньки-горбунки так же старательны, на-

ходчивы, не боятся опасностей. Множество различных красивых комбинаций связано с атаками шахматных коней. Особенно опасны кони в стесненных положениях, где другим фигурам трудно проявить свою активность. Вот несколько таких позиций, где «чудо-кони» делают, казалось бы, невозможное.

31



Трудно представить себе, что белые здесь добиваются победы, но это действительно так. Героем событий является белый конь, причем белые хорошо используют грозную силу двойного шаха. Даже при лучшей защите черные неизбежно получают мат не позднее восьмого хода. Вот как это происходит.

1. Ke4+ Kpd3 2. К: f2++ Kpd2 3. Ke4+ Kpd3 4. К: g5+ Kpd2 5. Ke4+ Kpd3.

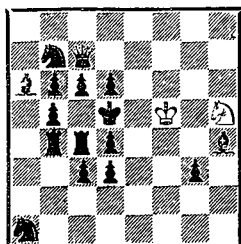
Сделано пять ходов, осталось еще три до контрольного срока. А теперь попробуй найти сам, как белые матуют черного короля.

Белому коню в выполнении его боевой задачи усерд-



но помогал слон. А теперь позиция, в которой один конь справляется с громадной армией черных фигур.

32



Плохо распорядились черные своими силами, фигуры их лишь мешают друг другу. За это следует жестокое наказание.

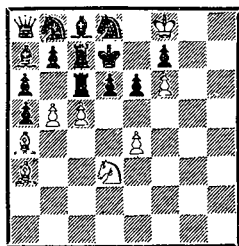
1. Kf4+ Kpc5 2. Ke6+ Kpd5 3. K : c7+ Kpc5 4. K : a6+ Kpd5 5. Kc7+ Kpc5 6. Ke6+ Kpd5 7. Kf4+ Kpc5.

А теперь в наступление переходит и белый король.

8. Kpe4 d5+ 9. Kpe5 Cf6+ 10. Kpe6 Kd8+ 11. Kpd7, и мат конем на d3 стал неизбежным.

Трагикомическая позиция приведена и на этой диаграмме.

33



Зажаты в угол черные фигуры. Реальная сила ферзя, например, забравшегося на поле a8, близка к нулю, и не случайно, что белые могут добиться победы. Вначале они жертвой коня окончательно патуют фигуры противника, а затем спокойно проводят в ферзи свою пешку, превращают ее в нового коня и матают черного короля.

Белые дают мат в пять ходов. Каким образом?

А теперь попробуй решить несколько задач-двухходовок, в которых черных губит крайняя стесненность их позиции.

I. Белые: Kpc6, Cb2, Ke3 (3). Черные: Kpe5, Lf5, Kd6, Kf6, п. d4, e6, e4, f4(8).

II. Белые: Kpf7, Cb2, п. g6 (3). Черные: Kph6, Cf8, Ke7, п. g5, h7, h5, h4 (7).

III. Белые: Kpg4, Kb6, Ke8 (3). Черные: Kpe4, Фb2, Ld4, Ld8, Cd3, Cg7, п. b3, c4, d5, e5, e3, e2 (12).

IV. Белые: Kpg1, Kc4, Ke3 (3). Черные: Kpe1, Фа2, Ld1, Ld7, Cc1, Ch3, п. d2, e2, g6 (9).

V. Белые: Кра7, Kd4, Ke4, (3). Черные: Кра5, Ла4, Лb1, Cc8, Cg1, Ke3, п. a3, b4 (8).

VI. Белые: Kpd8, п. d7, f7 (3). Черные: Kpe6, Фd4, Лc7, Лg7, Ce5, Kf4, п. d6, d5, f6, f5 (10).

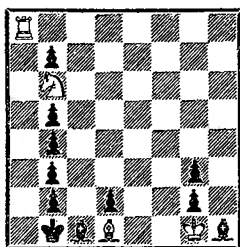
VII. Белые: Kpe8, Ke2, п. c6 (3). Черные: Kpe6, Ле5, Лf3, Ca6, Ca7, Kb7, Ke4,



п. а5, b5, d4, d5, d6, f5, f6 (14).

VIII. Белые: Kpd8, п. b7, f6 (3). Черные: Kpd6, Лd5, Лb2, Cd4, Ch5, Ka7, Kf8, п. c6, c5, d7, e7, e6, e5, e4, h7 (15).

34



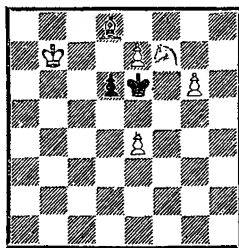
Частокол черных пешек стоит на пути белых фигур. Только ловкий конь чувствует себя здесь отлично. Белые дают мат в двенадцать ходов черному королю. Вот как начинается решение: 1. Кс8 b6 2. Ка7 Кра2 3. К : b5+ Kpb1.

А дальше попробуй сам разобраться в хитрой механике, которую придумали белые.

## Ряд чудесных изменений

Удивительная позиция приведена на следующей диаграмме. Это положение говорит о различных возможностях, связанных с превращением пешки.

35



Превращая свою пешку в различные фигуры, белые могут дать мат черному королю в один, два, три и четыре хода. Вот как это происходит:

Мат в один ход 1. e8Ф×.

Мат в два хода 1. e8Л+ Kpd7 2. Ле7×.

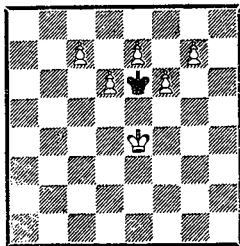
Мат в три хода 1. e8С d5 2. Крс6 de 3. Cd7×.

Мат в четыре хода 1. e8K Kpd7 2. Kg7 d5 3. e5 d4 4. e6×.

Необычные случаи превращения пешки содержит и следующая оригинальная задача. Занятно, что эта задача была предложена для решения созданной у нас кибернетической машине, умеющей играть в шахматы. Машина решила задачу за десять минут.

Как же дать мат в три хода черному королю? Надеюсь, что ты не отстанешь от хитрой машины.

36



### Мат неизбежен

Не кажутся ли тебе трудными задачи, которые мы разбираем? Наверное, нет. Найти решения этих позиций вовсе не так уж сложно. Но знаешь ли ты, что есть такие смешные положения, в которых просто нельзя не дать мат. Вот одно из них.

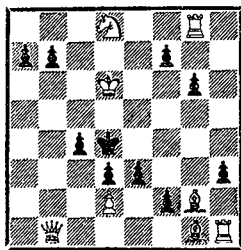
Расставь на доске такую позицию. Белые: Kpc3, Lf7, Lh6, Cg8, Kg6, Kh8, п. a3, e6, d3, d4, g4, g5, h5, h7 (14). Черные: Kpe6, La2,

Lb2, Ca1, п. a4, a5, c7, d6, d5 (9).

Кто бы здесь ни начинал игру, белые или черные, любое продолжение ведет к мату в один ход. Вот уж действительно неизбежный мат!

А в позиции следующей диаграммы допущена одна весьма серьезная ошибка. По существу, эта позиция невозможна. Ошибку можно исправить многими различными способами, и как только она будет исправлена, станет неизбежным для черных мат в один ход.

37



### По горизонталям и вертикалям

Ферзь, ладьи, слон путешествуют по горизонталям и вертикалям в следующих позициях, вынуждая противника занять невыгодное, гибельное для него положение.

Расставь фигуры так. Белые: Kpf4, La1, Cf5, п. a7 (4). Черные: Кра8, п. b7, b6, b5, b4, b3 (6).

Смотри, как, поднимаясь ладьей все выше и выше по

вертикали «а», белые дают мат в шесть ходов черному королю.

1. Сb1! b2 2. Ла2 b3 3. Ла3 b4 4. Ла4 b5 5. Ла5 b6 6. Се4×.

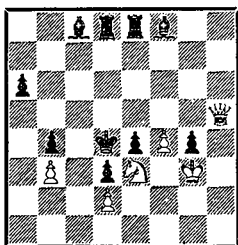
Занятно, не правда ли? Но вот маневр и похитрее на ту же тему — одна из сторон вынуждает противника делать невыгодный ход, или, как говорят шахматисты, играет на цугцванг.

Белые: Кре1, Са7, Се2, п. b4, с6, d5, е4, f3 (8). Черные: Кpg2, Лh2, Ch1, п. b7, b5, g3, h3 (7). Мат в пять ходов.

1. Сb6! bc 2. Сс5! cd 3. Cd4! de 4. Се3 ef 5. Cf1×.

В этих позициях цугцванг был очевидным. У черных просто не было никакого выбора, им все время приходилось делать единственные ходы. Но цугцванг возникает подчас и в таких позициях, где, казалось бы, возможен большой выбор продолжений. Вот характерный пример.

38

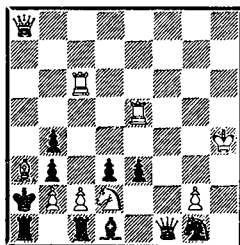


Это — задача двухходовка. Первое впечатление та-

кое, что у черных громадный выбор оборонительных ходов. Но смотри, что получается после переброски ферзя на а5. Любой ход ладьями или слонами ослабляет защиту какого-либо важного пункта, и мат становится неизбежным. Проверь ход за ходом все возможности черных, и ты в этом убедишься.

Возвратимся, однако, к путешествиям по вертикалям и диагоналям. В следующей позиции белые хорошо используют могучую силу вскрытого шаха и дают мат в семь ходов.

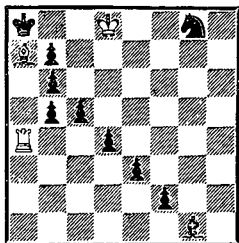
39



1. С : b4+ Кр : b2 2. Сс3+ Кр : с2 3. Cd4+ Кр : d2 4. С : е3+ Кре2 5. Cf4+ Кpf2 6. Сg3+ Кр : g2.

И в заключение двойной шах, еще более разрушительный, чем вскрытый: 7. Лс2×.

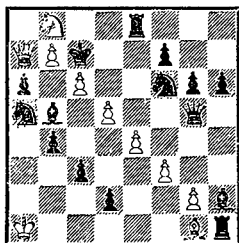
У черных подавляющий материальный перевес в следующем положении, но король их в большой опасности. Используя возможность вскрытого шаха, белые могут заматовать черных в 13 ходов.



1. Ла2! Ch2 (Грозило 2. С : b6+ и 3. Сс7×. Плохо для белых 1. Ла1? из-за 1... f1Ф) 2. С : b6+ Kpb8 3. Са7+ Кра8 4. С : c5+ Kpb8 5. Са7+ Кра8 6. С : d4+ Kpb8 7. Са7+.

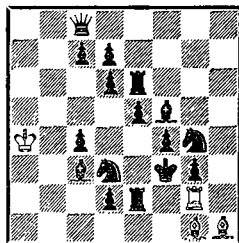
Белые забирают все черные пешки, затем играют 12. Сg1+ и на 12... Kpb8 дают мат—13. С : h2×.

Туда и обратно приходится путешествовать черному королю в юмористической задаче Г. Ринка. Путешествие к полю g3 проходит без помех, а на обратном пути короля белые постепенно сужают длинный коридор, по которому бродит «его величество». В итоге черные получают мат на пятнадцатом ходу.



Вот как это происходит: 1. Фb6+ Kpd6 2. Фс5+ Кре5 3. Фd4+ Kpf4 4. Фе3+ Kpg3 5. Фf2+ Kpf4.

Первая часть путешествия осуществлена. Подумай над тем, какие ходы завершают «туристский поход» черного короля.



А теперь давай проследим за белой ладьей g2 и ее занятным движением, напоминающим подъем по лестнице. И снова для решения этой задачи белые приводят в действие безотказный механизм двойного шаха. Черный король постепенно оттесняется в угол доски, где ладья и наносит решающий удар.

Найди двенадцатиходовое решение этой задачи.

Как выиграть белым в следующей позиции? Белые: Kpf1, Лh7, Ch8, п. g6 (4). Черные: Kpg8, Лf8, Kg7, п. f7 (4)?

Казалось бы, проще всего 1. С : g7, но тогда последует шах по вертикали 1... fg+ с ничьей. Решает 1. Л : g7+ Кр : h8 2. Лh7+ Kpg8 3. g7!, и по восьмой

горизонтالي у черной ладьи нет ни одного подходящего поля для отступления.

И, наконец, необычная задача, в которой все фигуры белых и черных расположены на вертикали «е».

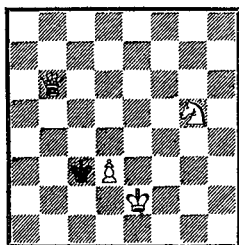
Расставь такую позицию: белые — Кре2, Фе6, Се5 (3); черные — Кре4, п. е7 (2). Найди, как в этом положении белые дают мат в три хода черному королю.

### От перемены мест слагаемых...

От перемены мест слагаемых сумма в задачах по арифметике не меняется. И не только сумма, даже действия ты будешь проводить примерно те же и в таком же порядке. Но в шахматах все обстоит иначе. Поменяй различные фигуры и пешки местами, и совсем по-иному могут развернуться события, другим может быть и результат борьбы.

Давай проверим, что происходит от перемены мест слагаемых в некоторых, даже и не очень сложных, позициях.

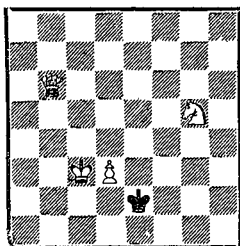
43



На диаграмме приведена задача, в которой белые дают мат в три хода черному королю. Решается она так: 1. Крd1 Кр : d3 2. Фb4 Кре3 3. Фd2×

А теперь посмотри на следующую диаграмму. Позиция претерпела самые небольшие изменения, поменялись местами лишь белый и черный короли. Сумма на этот раз не изменилась, мат и теперь достигается в три хода, но решение стало совсем другим.

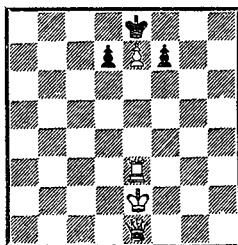
44



Найди, как решается эта задача, столь похожая на предыдущую, что ее можно назвать «задачей-близнецом».

Черный король спрятался за пешку, но ненадежно это укрытие.

45



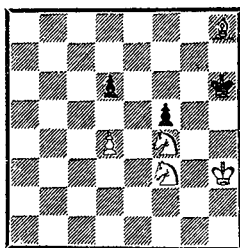
Найди, как белые дают здесь мат в два хода черному королю. А потом представь себе, что все фигуры и пешки шагнули на одну клетку вправо. Тогда положение станет таким:

Белые: Kpf2, Фf1, Лf3, п. f7 (4). Черные: Kpf8, п. e7, g7 (3). И здесь мат достигается в два хода. Каким образом?

С пешкой и без нее. Так можно было бы назвать следующую занятную задачу. Белые: Kph5, Фb5, Лd4, Лf6, Се1, Kb4, Kh4, п. e2 (8). Черные: Кре5, п. b6, c5, e7, e6, e4, e3, f7 (8). В этой позиции мат достигается в два хода. После того как ты найдешь решение, сними с доски пешку f7. Задание не изменится — мат в два хода, но решение будет уже иное.

А вот и целая семья «задач-близнецов». «Близнецы» происходят от позиции, приведенной на диаграмме.

46



К мату в три хода здесь ведет продолжение 1. Kpg3 d5 2. Ke5 Kpg5 3. Kf7×.

А теперь сам разбери сходные позиции.

I. Белые: Kph3, Ch8, Kf3, Kf4, п. g6, d4 (6). Черные: Kph6, п. f5, h4 (3). Мат в три хода.

II. Белые: Kph3, Ch8, Kf3, Kf4, п. g6 (5). Черные: Kph6, п. f5, h4 (3). Мат в три хода.

III. Белые: Kph3, Ch8, Kf3, Kf4, п. d4, g6 (6). Черные: Kph6 (1). Мат в пять ходов.

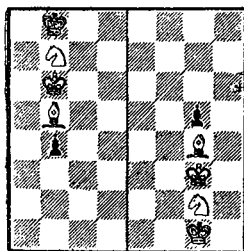
IV. Белые: Kph3, Ch8, Kf4, п. d4, g6 (5). Черные: Kph6, п. f5, h4 (3). Мат в четыре хода.

V. Белые: Kph3, Ch8, Kf3, п. d4, g6 (5). Черные: Kph6, п. f5, h4 (3). Мат в семь ходов.

Все позиции занятой семьей «близнецов» придумал известный чешский составитель задач Я. Добруский.

Следующая диаграмма необычная, на ней сразу изображены две разные задачи. Фигуры поменялись местами, изменилось и решение, но любопытно, что в обоих случаях белые дают мат в четыре хода.

47

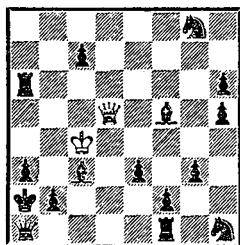


А. 1. Cd7 Кра8 2. Кс5 Крb8  
3. Ка6+. Б. 1. Ке3 Крh12.  
Крf2 Крh2 3. Кf1+.

### Король, ферзь и другие...

И в заключение этой главы — забавные позиции, в которых белые ферзь, слон, конь и пешка проявляют чудеса храбрости. В некоторых позициях важную миссию в атаке выполняет также белый король.

48



«Только» шестьдесят четыре хода требуется здесь белым, чтобы при помощи шахов и нескольких сильных выжидательных ходов заматовать черного короля. Вот как это происходит:

1. Кр : c3+ Крb1 2. Ф : f5+ Кра2 3. Фf7+ Крb1 4. Фh7+ Кра2 5. Ф : g8+ Крb1 6. Фh7+ Кра2 7. Фf7+ Крb1 8. Фf5+ Кра2 9. Фd5+ Крb1 10. Фе4+ Кра2 11. Фс4+ Крb1 12. Ф : f1+ Кра2 13. Фс4+ Крb1 14. Фе4+ Кра2 15. Фd5+ Крb1 16. Ф : h1+ Кра2 17. Фd5+ Крb1 18. Фd3+ Кра2 19. Фс4+ Крb1

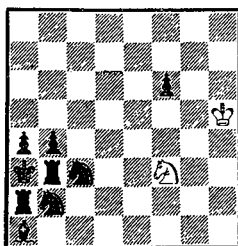
20. Ф : a6! Кра2 21. Фс4+ Крb1 22. Фе4+ Кра2 23. Фе6+ Крb1 24. Фс4! g2 25. Фе4+ Кра2 26. Фd5+ Крb1 27. Ф : g2 Кра2 28. Фd5+ Крb1 29. Фс4 h4 30. Фе4+ Кра2 31. Фе6+ Крb1 32. Фс4 h5.

Внимательно разбери все ходы этого решения. Они очень поучительны. Обрати особое внимание на то, как белые ставят черных в положение цугцванга.

Доведи сам до конца решение задачи. Ясно, что белые вынуждают движение черных пешек и затем забирают их знакомым уже тебе способом. Затем белые заставляют черных сыграть а3—а2 (или Фа2) и на шестьдесят четвертом ходу дают мат на поле f1.

А теперь посмотри такую позицию.

49



Играя 1. Кd2, белые ставят противника в положение цугцванга. Все фигуры черных парализованы, ибо кони b2 и c3 вынуждены нести караульную службу, оберегая роковые поля b1 и c4. Как в сказочном царстве,

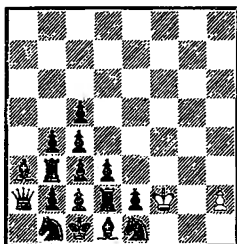




все фигуры черных заколдованы и погрузились в сон. Но чары волшебства может разрушить храбрая пешечка f6, она начинает свой путь вперед.

1 ... f5 2. Kph4! (Пешку надо задержать, но сделать это необходимо, не давая развязаться черным. Плохо 2. Kpg5 Ke4+) 2 ... f4 3. Kpg4! (Только не 3. Kph3, тогда конь c3 с шахом вырвался бы на свободу) 3 ... f3 4. Kph3! f2 5. Kpg2 f1Ф+ 6. Кр : f1, и следующим ходом черные получают мат.

50



Здесь «герой сражения» — пешка h2. Белые играют 1. Кр : e1 и после 1 ...

Фa1 продвигают пешку только на одно поле — 2. h3! Это очень важно для того... чтобы после превращения пешки в коня черные не смогли защитить ферзем ладью b3!

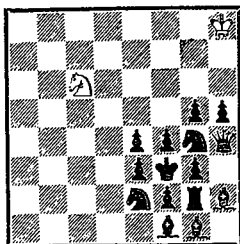
Мат в этом занятом положении достигается в 16 ходов.

Проверь это решение: 2 ... Фа2 3. h4 Фа1 4. h5 Фа2 5. h6 Фа1 6. h7 Фа2 7. h8К Фа1 8. Kg6 Фа2 9. Ke5 Фа1 10. Kd7 Фа2 11. К : c5 Фа1 12. Kb7 Фа2 13. Kd6 Фа1 14. К : c4 Фа2 15. Ka5 Фа1 16. К : b3×

А теперь попробуй сыграть вторым ходом h4? и посмотри, удастся ли тебе заматовать черного короля.

Трудно представить себе, как маневрами короля можно выиграть... ферзя. Но в шахматах поистине нет ничего невозможного, это подтверждает и следующая комичная позиция (№ 51).

Черные фигуры и пешки в железной клетке. У черных



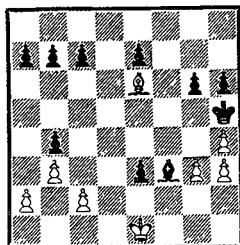
даже два слона одного цвета (на g1 и h2) и оба, как и все остальные фигуры, не могут двинуться. Едва шевелится только ферзь.

Маневрируя королем, белые дают мат в двенадцать ходов. Вот как это происходит: 1. Kpg7 Фh3 2. Kpf8 Фh4 (Или 2... h4 3. Kpg7, и мат достигается уже на четвертом ходу) 3. Кре7 Фh3 4. Kpd6 Фh4 5. Кре6 Фh3 6. Кре7 Фh4 7. Kpf8 Фh3 8. Kpg7 Фh4 9. Kpg6 Фh3 10. Кр: g5, и мат в два хода неизбежен.

Интересно проследить за причудливым маршрутом короля.

Любопытные, но, как говорят шахматисты, неестественные, громоздкие позиции. Но ведь ты уже знаешь, что и в самых простых положениях на шахматной доске возможны чудеса. Вот еще один тому пример:

Если бы тебя попросили оценить в позиции № 52 шансы сторон, кому бы ты отдал предпочтение? Может показаться, что в эндшпиле материальный перевес черных ре-



шает. Это бы, конечно, и произошло, стой их король на g7 или f8. Но черные неосторожно загнали своего короля в угол, и теперь дела их плохи, больше того — безнадёжны.

Эта позиция — своего рода задача. Тонко маневрируя слоном и королем, белые дают мат черным не позднее... 92 ходов.

Посмотри, что происходит на дороге к мату, дороге длинной в две, а то и в три целые партии. Привожу только основной вариант.

1. Kpf1 Cd1 2. Kpg2 Ce2 (Черные обязаны охранять поле g4, а g6—g5 невозможно из-за мата на f7) 3. Kph2! Cd1 4. Kph1 Cf3+ 5. Kpg1 Ce2 6. Kpg2 Cd1 7. Kpf1 Cf3 8. Кре1.

Ходы белого короля кажутся бесцельными, но в них есть большой смысл. Белые старались получить ту же позицию, что на диаграмме, но с ходом черных. Теперь слон f3 попал в тупик, черные должны делать ход пешкой.

8... а6.

Теперь белый король снова начинает свой «священный танец», и еще через восемь ходов черным снова придется шагнуть какой-либо пешкой вперед. Вся эта процедура занимает много времени, но тайну ее мы с тобой уже разгадали. Включим наш шахматный арифмометр. Итак, серия из восьми ходов вынуждает черных двигаться пешкой. В итоге на 87-ходу может получиться такая позиция: белые — Kpf1, Ce6, п. b3, c2, g3, h3, h4 (7); черные — Kph5, Cf3, п. b5, b4, c3, e7, e3, g6, h6 (9).

Заканчивается этот титанический поединок так: 88. Kpe1 e2 89. Kpf2 e1  $\Phi$ + 90. Kp : e1 Cd1 91. Kp : d1 g5 92. Cf7 $\times$ . Наконец-то!

### Решения

**Восемь и пять.** Головоломка имеет занятую историю. Более ста лет назад (в 1862 г.) русский мастер, математик К. Яниш доказал, что таких расстановок может быть девяносто две. Девяносто две, а найти не просто даже одну! Вот пример двух таких расстановок: ферзей надо поставить на поля a6, b4, c7, d1, e8, f2, g5 и h3 или на поля a3, b5, c2, d8, e1, f7, g4 и h6.

Наибольшее число полей, не атакованных восемью ферзями, — одиннадцать. Вот необходимая для этого расстановка ферзей: b1, b2, f2, g1, g3, g7, h2, h7.

Пять ферзей, на a2, c4, d5, e6, g8, держат под ударом все клетки доски. Задача имеет более 4000 решений.

**Конь-путешественник.** И у этой головоломки множество решений.

Закономерности задачи лучше всего вскрыл К. Яниш, много внимания уделявший изучению своеобразной математики шахмат. К. Яниш пронумеровал все поля шахматной доски в соответствии с ходом коня. При этом сумма чисел по вертикалям и горизонталям составляет 260. Вот одна из позиций К. Яниша. Начни путешествие с цифры 1 и закончи его на цифре 64.

53

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

### Таинственные исчезновения.

К позиции на диаграмме № 17 приводят ходы 1. Kf3 d5 2. Ke5 Kf6 3. Kc6 Kfd7 4. K : b8 K : b8. Без четырех коней позиция получается после 1. Kf3 Kf6 2. Kc3 Kc6 3. Kd4 Kd5 4. K : c6 dc 5. K : d5 cd.

**Семь ходов.** 1. Kf3 Kf6 2. Ke5 Ke4 3. Kc3 b5 4. K : e4 b4 5. Kc3 bc 6. Kc6 cb 7. K : b8 b1K.

**Все ли правила?** В первой задаче мат достигается вскрытыми шахами, нападениями ферзя и пешки d3, а также превращениями пешек a7, d7, f7 и h7 в различные фигуры.

Задача А. Галицкого решается так: 1. Ca5 b6 2. cb Kp : d8 3. b7+ Kpd7 4. b8K $\times$ .

Мат в 5 ходов достигается путем 1. b4 Kpd7 2. b5 Kpc8 3. b6 Kpd7 4. b7 Kpc6 5. b8K. Пешка превращается в третьего коня.

**Десять шахов подряд.** 1. Kh4+ Kpe5+ 2. K2f3+ K : f3+ 3. d4+

К: d4+ 4. Кf3+ К: f3+ 5. d4+ К: d4+ 6. Cf4×

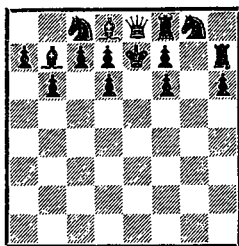
**Где их места?** В первой позиции черный король должен стоять на с5. К мату в два хода ведет продолжение 1. Fe1!

Во второй позиции место короля на d6. Мат в два хода достигается после 1. Фh1!

В положении на диаграмме № 23 белые ставят своего короля на е5 и пешку на b6. Решается задача так: 1. ba Ка6 2. a8K с неизбежным матом на b6.

Сходная задача была опубликована сто лет назад немецким мастером М. Ланге.

54



Белые ставят короля на f5, пешку на a6. Решает 1. ab с неизбежным 2. bcK×

**Три вопроса.** А. На e3. Б. На h1. В. На a8 (1. Фс8×).

**Пропавшая пешка.** Белая пешка на h2. 1. h4! Подумай, почему пешка не может находиться на f2?

**Сделана ли рокировка?** 1. Kpd4! (1. Фd6? 0—0—0) 1... Ла4+ 2. Крe5 Ла8 3. Фd6!, и мат следующим ходом.

**Возможное и невозможное.** Позиция, казалось бы, имеет два решения. Черного короля можно поставить на f3 или c1. В обоих случаях матует 1. 0—0. Но на c1 король не может находиться. При белых пешках b2 и c2 он не проникает на первую горизонталь с поля a2, а если он попал туда с d2, то, значит, белый король уходил с поля e1. Таким образом,

при черном короле на c1 рокировка невозможна.

**Куда идут пешки?** При пешках h7, g7: 1. Cf6! gf 2. Kpf8 f5 3. Kf7×, при пешках a2, b2: 1. Kpc3! b1Ф 2. Кс2+.

**Сквозь пешечный строй.** А. 1. Фа1 d3+ 2. Кре3 d2 3. Лb5! или 1... e3 2. Фh1+. Б. 1. Лd7 c3 2. Фа2+; 1... d3 2. Л: d6+ Кр: d6 3. Фа5. В. 1. Сс3! d3 2. Фh1 d2 3. Kph2! Г. 1. Cg6 d3 2. Фс3 e3 3. С: d3. Д. 1. Фс2 e3 2. Кd3+ Кре4 3. Кс5++, или 1... f3 2. Фh2+ и 3. Фh5+, или 1... d3 2. Фс3+ d4 3. Фа5+. Е. 1. Фа1! e3 2. Фh1+ e4 3. Фh5+, или 1... c3 2. Фа2+ c4 3. Фа5+, или 1... d3 2. Фс3 e3 3. еd.

**Пятиходовка.** 1. Ла3! e5 2. Лс3! c5 3. Лd3 и т. д. А теперь уже найди сам, как играли бы белые в ответ на 1... b5, 1... c5, 1... d5, 1... f5, 1... g5.

**Коньки-горбунки.** № 31.6. Kpc1! К: b2 (6... Фd5 7. Kf2+ Kpc4 8. Cd3×) 7. Кd2+ Kpc3 8. Кb1×. № 33. 1. Ке5+ de 2. b6 С: b6 3. cb Фа7 4. ba и 5. abK×

I. 1. Ca3! II. 1. g7! III. 1. Ka4! IV. 1. Ke5! V. 1. Kd6 VI. 1. Кре8! VII. 1. c7! VIII. 1. fe1

**Хитрая механика.** 4. Кс7 5. Ка6 6. К: b4+ 7. Кс6 8. Ка5 9. К: b3+ 10. Кс5 11. Ka4. Все ответы черных очевидны, и мат на двенадцатом ходу неизбежен.

**Ряд чудесных изменений.** 1. e8C Кр: d6 2. с8Л и 3. Лс6× или 1... Кр: f6 2. g8Л и 3. Лg6×

**Мат неизбежен.** У черных на диаграмме № 37 девять пешек. Надо снять любую из них, и тогда белые дают мат в один ход.

**По горизонталям и вертикалям.** № 41. 6. g3+ Ф: g3 (Не меняет дела и 6... С: g3) 7. Фе3+ Кре5 8. f4+ Ф: f4 9. Фd4+ Крд6 10. e5+ Ф: e5 11. Фс5+ Крс7 12. d6+ Ф: d6+ 13. Фb6+ Кр: b8 14. c7+ Ф: c7 15. Фа7×.

№ 42. 1. Лf2+ Кре3 2. Лf3+ Кре4 3. Ле3+ Крд4 4. Ле4+ Крд5 5. Лd4+ Крс6 6. Лd5+ Крс6

7. Лс5+ Крb6 8. Лс6+ Крb7 9. Лb6+ Кра7 10. Лb7+ Кра8 11. Ла7+ Крb8 12. Ла8×

**Трехходовка.** 1. Крe1!

**От перемены мест слагаемых...**  
№ 44. 1. Ке6 Крf1 2. Кf4 Крe1 3. Фg1×; 1... Крf3 2. Фg1 Крe2 3. Кd4×

**Шаг направо.** а) 1. Фh4, б) 1. Фa1.

**С пешкой и без нее.** а) 1. Лd6!, б) 1. Лf4!

I. 1. Кd2 Кpg5 2. Сg7 Кр : f4 3. Ch6×

II. 1. Кd4 Кpg5 2. Kde6 + Крh6 3. Сg7×

III. 1. Кh4 Кpg5 2. Кpg3 Крh6 3. Кf5+ Кpg5 4. Кd6 Крh6 5. Кf7×

IV. 1. Се5 Кpg5 2. g7 Крh6 3. g8Л Крh7 4. Лh8×

V. 1. g7 Крh7 2. Kg5+ Кpg8 3. Кр : h4 f4 4. Крh5 f3 5. Кpg6 f2 6. Кf7 f1Ф 7. Кh6×





## Глава вторая

### «ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО» В ШАХМАТАХ

#### Справедливые слова

Пожалуй, стоит вновь напомнить слова И. Шумова, с которыми ты познакомился в начале первой главы. Помнишь, старинный русский мастер говорил о том, что для успехов в шахматах «требуется умение двигать массами разнородных сил, выигрывать время, пользоваться ошибками неприятеля, заменять малочисленность выгодной позицией».

Хорошие, справедливые слова! Но как научиться этому умению? Ведь для того, чтобы «пользоваться ошибками неприятеля», надо самому делать их поменьше. Вот и давай поговорим сейчас о том, как лучше

разыгрывать начало партии, как лучше расположить свои силы.

#### Ошибки, которые делают многие...

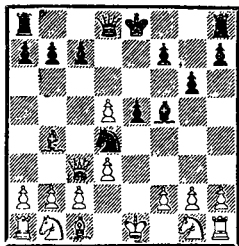
За доской два любителя шахмат. Вот партия, которую они разыграли:

1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5 Кb8—c6 3. Cf1—c4 g7—g6 4. Фh5—f3 Kg8—f6 5. Фf3—b3 Kc6—d4 6. Фb3—c3 d7—d5 7. Cc4 : d5 Kf6 : d5 8. e4 : d5 Cc8—f5 9. d2—d3 Cf8—b4.

(См. диагр. 55)

10. Фc3 : b4 Kd4 : c2+, и черные, выиграв ферзя, вскоре одержали победу.

Катастрофа случилась быстро. Но что к ней привело?



Ход за ходом рассмотрим все, что делали и белые, и черные в этой встрече, или, как говорят шахматисты, прокомментируем партию.

Вначале перед обоими противниками стоят очень серьезные задачи. Ты уже знаешь, что сила фигур — величина непостоянная; она меняется в зависимости от того, как расположены эти фигуры. Когда ты начинаешь игру, фигуры находятся на исходных рубежах, они скованы в действиях и свою реальную силу проявляют еще очень слабо.

Им надо расчистить дорогу к удачным позициям. Вот поэтому белые и сделали ход 1. е4. Это логичный и сильный ход.

Теперь слон f1 получил возможности маневрировать, а при случае и ферзь с d1 может стремительно броситься вперед.

Почему белые сыграли 1. е4, а не 1. е3? И это понять не трудно. Мы уже говорили о значении центральных полей, о том, как важно поставить фигуры на эти поля. Но

можно ли это сделать без поддержки пешек? В начале партии нельзя. Ведь противник не будет бездействовать, он просто оттеснит твои фигуры пешками. Представь себе, что первым ходом ты сыграл 1. Кf3, а на 1... d5 ответил 2. Кс3. Тогда черные продолжали бы 2... d4 и на ход 3. Кb5 защитили бы пешку d4 путем 3... с5. Теперь конь b5 явно не у дел, черные всегда могут оттеснить его на край доски ходом а7—а6. Белые не позаботились о создании надежного оплота в центре, и их положение малообещающе.

Есть и еще одно соображение в пользу хода 1. е4 по сравнению с ходом 1. е3. Ведь белым надо заботиться о целесообразном развитии всех фигур, а не только слона f1. Пройдет несколько ходов, и настанет очередь слона с1 выходить «в люди». А на пути у этого слона будет стоять прочный заслон — своя же пешка е3.

Если взвесить эти соображения, легко понять, почему так часто партии начинаются ходом королевской пешки. Так охотно играют и рядовые любители, и гроссмейстеры, и чемпионы мира.

Примерно теми же соображениями руководствовались и черные, когда они ответили 1... е5. А теперь о втором ходе белых. Как

отнестись к этому лихому набегу белого ферзя?

Ход этот может показаться неопытному шахматисту хорошим, но, увы, на самом деле он неудачен. Ферзь — сильнейшая фигура. Если он в одиночестве бросается вперед, то возникает опасность, что при любом нападении ферзь будет вынужден отступать, теряя драгоценное время. Самое неприятное в том, что это время (темпы — на шахматном языке) противник использует, чтобы ввести в бой свои силы, и получит, таким образом, преимущество в позиции.

Ход черных 2 . . . Кс6 вполне логичен. Черные вводят в игру коня и одновременно парируют очевидную угрозу белых: взять с шахом пешку е5.

Продолжение 3. Сс4 таит в себе угрозу. Белые намереваются взять ферзем пешку f7 и дать мат черному королю. Удар направлен против самого уязвимого пункта лагеря черных в начале партии. Это пункт — f7, защищенный до рокировки одним королем. Такой же пункт в лагере белых — f2.

Возвратимся, однако, к угрозе белых. Она бросается в глаза, и поэтому ее легко отразить. Это и произошло в партии, которую мы анализируем.

Ход 4. Фf3 показывает, что белые упорствуют в своем

стремлении сломить оборону черных одним ферзем. Благоразумнее было бы признать свою ошибку и возвратиться ферзем на d1. И уж совсем не следовало белым метаться ферзем по всей доске и перебрасывать его на b3. Вместо 5. Фb3 белым не мешало вспомнить о застоявшихся на первой линии фигурах и сыграть 5. Ке2.

Сильное возражение черных 5 . . . Кd4 сразу поставило белых перед трудными задачами. Еще бы! Заманчивое 6. С : f7+ после 6 . . . Кре7 7. Фс4 b5 привело бы к потере фигуры. На 6. Фd3 очень опасен контрудар в центре 6 . . . d5. Если тогда 7. ed, то 7 . . . Cf5.

Вот так и получилось, что после пяти ходов у белых, по существу, уже проигрышное положение.

Вместо продвижения 6 . . . d5 черные могли и просто взять пешку e4. Это тоже было бы достаточно для победы.

Отметим еще одно обстоятельство. После 6 . . . d5 белым лучше было бы взять на d5 пешкой: 7. ed К : d5 8. С : d5 Ф : d5, и они еще могли кое-как держаться.

И, конечно, если бы вместо 9.d3 белые сыграли бы 9. Ка3, то после 9 . . . С : a3 удар на c2 стал бы непредотвратимым.



Вот как сложились дела в поединке, что нас заинтересовало. А ты не узнаешь этой партии? Не приходилось тебе самому играть так?

### Кто первый! Я за вами...

Итак, сразу бросать в бой ферзя нецелесообразно. Как же надо проводить развитие фигур, какие фигуры первыми должны начинать боевые действия?

Рассмотрим, например, начало, которое называется дебют четырех коней.

1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 (Белые выводят фигуру и создают нападение на центральную пешку черных) 2... Kb8—c6 (Черные также решают две задачи — выводят фигуру и защищают пешку) 3. Kbl—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5.

Для развития слона было много полей. Найдем наиболее подходящие из них. Возможно было 4. Ce2, но слон здесь занимал бы довольно пассивную позицию, имея мало возможностей для дальнейшей игры. В некоторых случаях он мешает движению ферзя с d1.

А вот поле d3. Годится ли оно для развития слона? На этот вопрос можно сразу ответить — нет. Ведь на d3 слон упирался бы в собственную пешку e4 и затруднял бы дальнейшую активизацию слона с1.

Развитие слона на c4 уже вполне приемлемо. Здесь слон занимал бы удачную позицию. Это был другой возможный план игры.

4... Cf8—b4 5. 0—0 0—0.

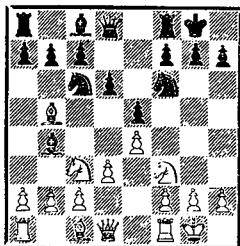
Обрати особое внимание на рокировку. Это очень важный момент в партии. Рокировка обычно решает две задачи.

Первая. Таким путем достигается переброска короля из центра, где обычно происходит начальная стадия сражения, в более спокойное и надежное убежище.

И вторая. Противники получают возможность включить в битву резервы — свои ладьи.

6. d2—d3 d7—d6.

56



Вот пример правильного развития сил в дебюте. Создав пешечные заслоны в центре, обе стороны ввели в бой свои легкие фигуры, рокировали, создали возможности для переброски резервов. Ферзи и ладьи пока находятся в тылу, они скажут

свое веское слово в дальнейшей борьбе, когда планы противников станут конкретнее.

А теперь ответим на вопрос о том, что надо развивать раньше. После движения центральных пешек, как правило, надо вводить в игру коней и слонов. Многие теоретики считают, что первенство надо предоставлять коням, ибо удобных полей для их развития в начале партии меньше, чем у слонов. Значит, меньше и возможностей ошибиться.

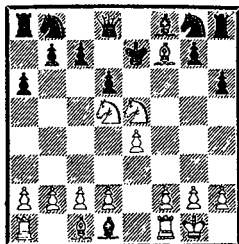
### На всякий случай

Что ты скажешь о такой «короткометражной» партии?

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4 h7—h6 4. Kb1—c3 a7—a6 5. 0—0 Cc8—g4 6. Kf3 : e5 Cg4 : d1 7. Cc4 : f7+ Кре8—e7 8. Kc3—d5×

Коротко и красиво, не так ли?

57



А почему все же черные так быстро получили мат? Давай разберемся и в этом.

Второй ход (2. . .d6), хотя и приводит к некоторому ограничению линии действия слона f8, вполне приемлем, но, поскольку черные отстают с развитием фигур, они должны быть весьма осторожны в своих следующих маневрах.

А вот уже третий ход черных является серьезной ошибкой.

Какие цели преследует продвижение пешки? С таким вопросом я обратился как-то к одному из участников сеанса одновременной игры, после того как закончилась наша партия. Мой противник сделал этот ход, смысл которого уловить не легко.

Ответ был для меня несколько неожиданным. «Я сыграл так на всякий случай», — сказал мой партнер. — Пусть поле g5 будет прикрито».

«На всякий случай». Это значит, что определенной цели ход не преследовал и был сделан потому, что мой противник просто не знал, как ему надо играть уже в этой ранней стадии партии. Ведь вторжение на g5 было для черных совершенно безопасным. Подобные бесцельные ходы обычно ведут за собой самые неприятные последствия.

А ход 4 . . . a6 также, несомненно, был из той же группы ходов «на всякий

случай». В итоге черные значительно отстали в развитии фигур.

Вместо выпада 5... Cg4 лучше было 5... Kf6. Этот пример подтверждает и правильность замечания о том, что чаще всего целесообразно раньше выводить коней.

Комбинация с взятием на e5 известна уже давно. Впервые подобную комбинацию осуществил еще в конце XVIII века французский шахматист К. Легаль. С той поры эта красивая комбинация так и называется — «мат Легалья».

Вместо взятия ферзя на d1 черные могли играть 6... de, но тогда после 7. Ф : g4 белые выигрывали пешку при превосходном положении.

### И я так...

Давно это было. Встретился я как-то в клубе с одним начинающим любителем шахмат. Разговорились.

«А я вот думаю, что смогу и против мастеров играть», — сказал мне мой новый знакомый.

«В будущем — наверняка», — ответил я.

«Да не в будущем, а сейчас. Буду повторять ходы, куда мастер, туда и я. Вот и пусть попробует выиграть».

«Что ж, давай попытаюсь», — сказал я. Сели за доску, и вскоре моему

знакомому стало ясно, что симметрия в шахматах очень опасна для того, кто слепо копирует, не вникая в существо создающихся положений. Неизбежно наступает такой момент, когда повторять ходы невозможно, скажем, объявят тебе шах. Придется защищаться от шаха, вряд ли при этом удастся сделать встречный шах. А если уж объявят тебе мат, какая польза будет в том, что следующим ходом и ты сможешь дать мат? Будет уже поздно.

Да, неспроста любил говорить известный мастер С. Белавенец, что «шахматы — это трагедия одного темпа. То не хватает темпа для выигрыша, то не хватает темпа для ничьей».

Вот что получается, если бездумно, механически копировать ходы противника.

1. d2—d4 d7—d5 2. Фd1—d3 Фd8—d6 3. Фd3—h3 Фd6—h6 4. Фh3 : c8×.

Рассказывают, что такая партия была сыграна между известным шахматным композитором С. Лойдом и начинающим любителем, отстаивавшим целесообразность повторения ходов противника.

«В таком случае белыми объявляю вам мат в четыре хода», — сказал Лойд. Было заключено пари, и состоялась «партия», которую ты видел.

А вот другой пример нелепого копирования.

1. g2—g3 g7—g6 2. Cf1—g2 Cf8—g7 3. Kpe1—f1 Kpe8—f8 4. c2—c4 c7—c5 5. d2—d4 d7—d5 6. d4 : c5 d5 : c4.

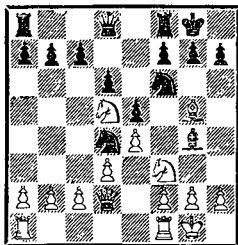
Черные достигли своей цели. Симметрия полная и безупречная, но ход белых, и они берут ферзя, матуя черного короля.

Однако шутки в сторону. Надо иметь в виду, что в симметричных положениях в дебютах обладающий правом делать очередной ход может рассчитывать на получение перевеса.

Вернемся, например, к диаграмме № 56, показывающей позицию, возникшую из дебюта четырех коней. Продолжим игру из этого положения.

7. Cc1—g5 Cc8—g4? (Этот симметричный ход неудачен. Черные должны были менять слона b4 на коня) 8. Kc3—d5 Kc6—d4 9. Kd5 : b4 Kb4 : d5 10. Kb4—d5 Kb5—d4 11. Фd1—d2!

58



Белые первые и с разрушительным эффектом отказываются от симметрии. Те-

перь возможны следующие варианты:

а) 11 ... К : f3+ 12. gf Ch3 13. С : f6 Фd7 (13 ... gf 14. Фh6) 14. Ke7+ Kph8 15. С : g7+ Кр : g7 16. Фg5+ Kph8 17. Фf6×

б) 11 ... С : f3 12. С : f6 gf 13. Фh6 Ke2+ 14. Kph1 С : g2+ 15. Кр : g2 Kf4+ 16. К : f4 ef 17. Kph1 Kph8 18. Лg1 Лg8 19. Л : g8+ Ф : g8 20. Лg1, и белые выигрывают.

Разбери внимательно эти варианты, они будут полезными для тебя.

### **«Пешкоедство» — опасная болезнь**

Ты не слыхал о такой болезни? Возможно. Она не числится в медицинских справочниках. Заболевшему «пешкоедством» врачи не выписывают бюллетень, но зато спортивные судьи обычно вписывают нули в таблицы результатов турниров и матчей.

Каковы ее симптомы? Представь себе, что один из играющих, забыв о развитии своих фигур, увлекся в начале партии забираaniem пешек противника. Конечно, пешка — это серьезная величина в шахматном хозяйстве. Но ты уже видел, как карается отсталость в развитии, а потому «пешкоедством» прельщаться не следует.

Давай рассмотрим такой пример:



1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3  
Фd8—f6 3. Cf1—c4 Фf6—g6  
4. 0—0 Фg6 : e4 5. Сс4 : f7+  
Кре8—d8 6. Kf3 : e5 Фе4 : e5  
7. Лf1—e1 Фе5—f6 8. Ле1—  
e8×.

Второй ход черных, как мы уже знаем, — серьезная ошибка. Ни к чему так рано вводить в игру ферзя. Кстати, несколько слов о других возможных защитах пешки e5. О ходе 2... d6 мы уже говорили. Неудачен ход 2... Сd6. Играя так, черные сами тормозят движение своей центральной пешки d7 и стесняют действия слона с8. На 2... f6 возможно 3. К : e5!

Особенно слаб продиктованный стремлением к «пешкостову» третий ход черных (3... Фg6). Нападая на две пешки, черные вновь делают ход ферзем и отстают с мобилизацией сил.

Взятие пешки e4 приводит черных к быстрому разгрому. Если 5... Кр : f7, то 6. Kg5+ выигрывает ферзь.

### Несколько советов

А теперь несколько советов. Чтобы правильно разыграть дебют и получить хорошую позицию:

Постарайся занять пешками позиции в центре — это обеспечит возможности удобного развития твоих фигур.

Вначале вводи в игру легкие фигуры и лишь затем ферзя и ладьи.

Не надо в дебюте без серьезных оснований делать несколько ходов одной фигурой. Ведь если ты все время играешь одной фигурой, другие бездействуют.

Если ты играешь черными, не копируй ходы белых. Симметрия обычно выгодна тому, кто обладает правом выступки.

Не делай ходы «на всякий случай», без конкретной цели. Такие ходы чаще всего ошибочны.

Не увлекайся материальными завоеваниями в дебюте, если это ведет к значительному отставанию в развитии.

Не делай в дебюте ходы пешками, если эти ходы не связаны с задачами завоевания центра и развития фигур.

### В твое распоряжение...

В твое распоряжение отдаю я сейчас много коротких партий, в которых или белые или черные допускали серьезные ошибки в дебюте и быстро погибали.

Попробуй разобрать эти партии так, как мы с тобой разбирали примеры из этой главы. У тебя будет надежный компас в этом плавании

по вариантам. Следи за восклицательными знаками, которыми в шахматной нотации отмечаются хорошие ходы, и за вопросительными, которые «украшают» плохие.

Партии с примечаниями перепиши в тетрадь, сгруппируй их по темам комбинаций, пусть это будет первый опыт твоего самостоятельного комментирования. Не торопись. Старайся разобраться во всем, что происходило в партии. Определив, в чем ошибка, допущенная одним из играющих, найди правильное продолжение для него.

### ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДСКЕ

(короткие партии, головоломки, шутки)

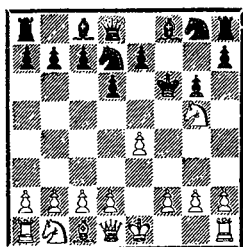
#### До десяти ходов

1. e4 b6? 2. Cc4 Cb7 3. Фf3? Kf6 4. Kh3 C : e4? 5. Kg5 C : f3? 6. C : f7×

1. e4 e5 2. Cc4 Cc5 3. Фf3? Kh6? 4. d4 C : d4 5. C : h6 gh 6. Ф : f7×

1. e4 d6 2. Cc4 Kd7 3. Kf3 g6? 4. C : f7+! Kp : f7 5. Kg5+ Kpf6.

59

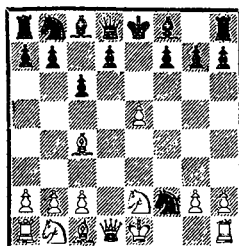


6. Фf3+ Kp : g5 7. d4+ Kph4 8. Фh3×

1. e3 e5 2. Фf3? d5 3. Kc3 e4 4. Фf4? Cd6, и белые теряют ферзя.

1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. d4 K : e4 4. de c6 5. Ke2 K : f2?

60



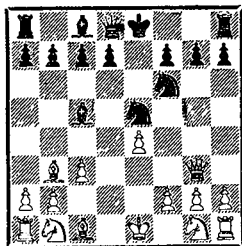
6. 0—0 K : d1? 7. C : f7+ Kpe7 8. Cg5×

1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. Kf3 K : e4 4. Kc3 K : c3 5. dc d6

6. 0—0 Cg4? 7. К : e5 С : d1  
8. С : f7+ Кpe7 9. Cg5×

1. e4 e5 2. d4 ed 3. Ф : d4  
Кс6 4. Фе3 Кf6 5. Сс4 Ке5  
6. Сb3 Сb4+ 7. с3? Сс5  
8. Фg3?

61

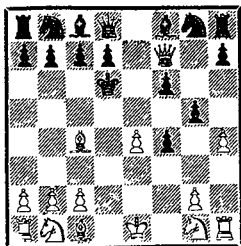


8... С : f2+! Белые сда-  
лись, так как неизбежно те-  
ряют ферзя.

1. e4 e5 2. f4 f5? 3. ef e4?  
4. Фh5+ g6 5. fg h6 6. g7+  
Кpe7 7. Фе5+ Кpf7 8. ghK×

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Сс4 g5  
4. h4 f6? 5. Фh5+ Кpe7  
6. Фf7+ Кpd6.

62



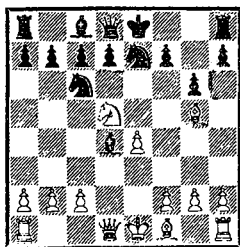
7. e5+! fe 8. Фd5+ Кpe7  
9. Ф : e5×

1. e4 e5 2. Кf3 f6? 3. К : e5!  
fe? 4. Фh5+ Кpe7 5. Ф : e5+  
Кpf7 6. Сс4+ d5 7. С : d5+  
Кpg6 8. h4 h6 9. С : b7  
С : b7? 10. Фf5×

1. e4 e5 2. Кf3 Фf6? 3.  
Сс4 Фg6? 4. d4 Ф : g2? 5.  
Лг1 Фh3 6. С : f7+ Кpe7  
7. Лg3, и у черного ферзя нет  
ни одного поля для отступле-  
ния.

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. d4  
ed 4. К : d4 Kge7 5. Кс3 g6?  
6. Cg5 Cg7 7. Kd5! С : d4.

63



8. Ф : d4! К : d4 9. Кf6+  
Кpf8 10. Ch6×

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3  
Сс5 4. К : e5 К : e5 5. d4  
Фe7? 6. Kd5 Фd6 7. dc Ф : c5  
8. Cf4 d6 9. b4 Фс6 10. Сb5!,  
и белые выигрывают ферзя.

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5  
Kd4 4. Сс4 b5? 5. С : f7+!  
Кр : f7 6. К : d4 ed 7. Фh5+  
Кpf6 8. Фf5+ Кpe7 9. Фе5+  
Кpf7 10. Фd5+, и белые  
выигрывают ладью a8.

1. d4 Кf6 2. Кf3 e6 3. Cg5  
с6? 4. e4 Фb6? 5. Kbd2  
Ф : b2? 6. Кс4 Фb4+ 7. с3  
Ф : c3+ 8. Cd2, и ферзь  
черных гибнет.

1. d4 Кf6 2. c4 e5 3. de Kg4  
4. Cf4 Кс6 5. Кf3 Сb4+  
6. Kbd2 Фе7 7. a3 Kg : e5  
8. ab? Kd3×

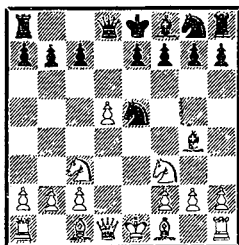
1. f4 e5 2. fe d6 3. ed С : d6  
4. Кf3 g5 5. e4 g4 6. e5?

gf 7. ed Фh4+ 8. g3 Фе4+ 9. Kpf2 Фd4+! 10. Kpe1 f2+ 11. Kpe2 Cg4×.

1. e4 d5 2. Kf3? de 3. Kg5 Cf5 4. Kc3 Kf6 5. Фе2 c6? 6. Kg : e4 Kbd7? 7. Kd6×.

1. e4 d5 2. ed Ф : d5 3. Kc3 Фd8 4. d4 Kc6 5. Kf3 Cg4 6. d5 Ke5?

64



7. K : e5! C : d1 8. Cb5+ c6 9. dc a6 10. c7+, и белые выигрывают.

1. e4 d5 2. ed Ф : d5 3. Kc3 Фа5 4. d4 Kf6 5. Cc4 Cf5 6. Cd2 e6? 7. Kd5! Фа4 8. Cb5+! Ф : b5 9. K : c7+, и черные теряют ферзя.

1. e4 g6 2. Kc3 Kf6 3. Kd5? K : e4 4. Фе2 Kd6? 5. Kf6×.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 d6 4. 0—0 Kf6 5. Ле1 Cg4 6. d4 ed? 7. e5! de 8. K : e5! C : d1 9. K : c6+. Черные сдались.

1. e4 e5 2. Cc4 Kf6 3. d4 ed 4. e5 Фе7? 5. Фе2 Kg8 6. Kf3 c5? 7. 0—0 Kc6 8. Cg5 f6 9. ef! Ф : e2 10. f7×.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 Cf5 4. Cd3 C : d3 5. Ф : d3 e6 6. Ke2 c5 7. c3 Ke7 8. Фb5+? Фd7 9. Ф : c5? Kf5 10. Фа5 b6. Белые сдались.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5 4. Cf4? cd 5. C : b8? dc! 6. Ce5 cb! Белые сдались. Если 7. C : b2, то 7... Cb4+, а на 7. Фа4+ черные ответят 7... Cd7.

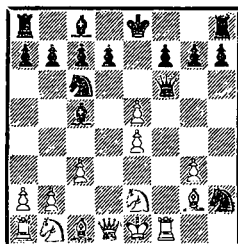
1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K : d4 e5 5. Kf5 Kge7? 6. Kd6×.

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. K : e5 K : e4? 4. Фе2 Kf6? 5. Kc6+, и черные теряют ферзя.

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 d5 4. Kc3 de 5. K : e4 Cg4 6. Фе2 C : f3? 7. Kf6×.

1. e4 e5 2. Ke2? Cc5 3. f4 Фf6? 4. c3 Kc6 5. g3 Kh6 6. Cg2 Kg4 7. Лf1 K : h2 8. fe.

65



8... Ф : f1+ 9. C : f1 Kf3×.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kd4? 4. K : e5? Фg5! 5. K : f7? Ф : g2 6. Лf1 Ф : e4+ 7. Ce2 Kf3×.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. d3 Kge7? 5. Kg5 0—0 6. Фh5 h6 7. K : f7 Фе8? 8. K : h6++ Kph8 9. Kf7++ Kpg8 10. Фh8×.

1. e4 b6 2. Cc4 Cb7 3. Kf3 C : e4 4. Kg5 Cg6 5. h4 f6? 6. h5! C : c2? 7. Cf7×.



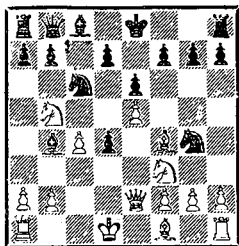
1. e4 Kc6 2. Kf3 d5 3. ed  
Ф : d5 4. Kc3 Фа5 5. d4 Cf5  
6. Cb5 e6 7. Ke5 Cb4 8. Cd2  
Kge7? 9. Kc4! Черные сда-  
лись.

1. e4 d5 2. ed Kf6 3. c4 c6  
4. dc K : c6 5. d3 e5 6. Kc3 Cc5  
7. Cg5 0—0 8. Ke4? K : e4!  
9. C : d8 C : f2+ 10. Kpe2  
Kd4×.

А в этой партии, игранный  
в Дрездене в 1950 году, чер-  
ными вела сражение одна из  
лучших шахматисток ГДР  
Э. Келлер-Герман.

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. c4  
e6 4. Kc3 Kf6 5. e5? Kg4 6.  
Фe2 Фc7! 7. Kb5 Фb8 8. d4  
cd 9. Cf4 Cb4+ 10. Kpd1?

66



В следующей партии против одного венского любителя черными играл гроссмейстер К. Шлехтер (1913 г.).

1. d4 d5 2. Cf4 Kf6 3. Kf3 e6 4. e3 c5 5. c4 Kc6 6. Kc3 a6 7. Фa4? Cd7 8. Фd1 Фa5 9. Фb3? dc 10. Ф : b7? Ла7. Белые сдались.

1. e4 d6 2. d4 Kd7 3. Cc4 g6 4. Kf3 Cg7? 5. C : f7+ Kp : f7 6. Kg5+ Kpf6 7. Фf3×.

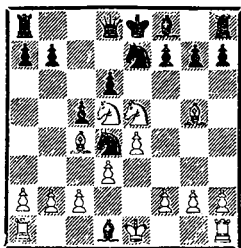
1. d4 g6 2. e4 Cg7 3. Kf3 d6 4. Kc3 Kd7 5. Cc4 Kgf6? 6. e5! de 7. de Kh5 8. C : f7+! Kp : f7 9. Kg5+ Kpg8 10. Фd5+. Черные сдались.

1. c4 c5 2. Kc3 e6 3. Kf3 Ke7? 4. Ke4 f5? 5. Kd6×.

1. e4 e5 2. Cc4 Kc6 3. Kf3 f6? 4. Kh4 g5? 5. Фh5+ Kpe7 6. Kf5×.

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. Kc3 e5 4. Cc4 Kc6 5. d3 Kge7 6. Cg5 Cg4 7. Kd5 Kd4? 8. K : e5! C : d1?

69

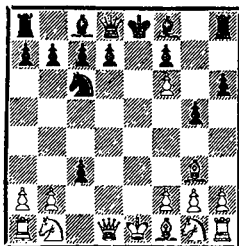


9. Kf6+! gf 10. C : f7×.

1. e4 e5 2. Kc3 Kf6 3. f4 ef? 4. e5 Фе7 5. Фе2 Kg8 6. Kf3 Kc6 7. d4 d6? 8. Kd5 Фd8 9. K : c7+! Черные сдались.

Русаков — Верлинский (играна в 1947 г.). 1. e4 e5 2. c3? Kc6 3. d4 Kf6 4. Cg5 h6 5. Ch4 g5 6. Cg3 ed 7. e5 dc 8. ef?

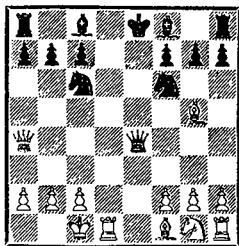
70



8... cb! 9. Фе2+ Фе7! 10. fe Cg7! Белые сдались.

Д. Бронштейн — любитель (играна в 1950 г.). 1. e4 e5 2. d4 ed 3. Ф : d4 Kc6 4. Фа4 Kf6 5. Kc3 d5 6. Cg5 de 7. K : e4 Фе7? 8. 0—0—0! Ф : e4?

71



9. Лd8+! Kp : d8 10. Ф:e4. Черные сдались.

### Замечания о примечаниях

Итак, условились. Ты сам составишь примечания ко всем этим «короткометражным» партиям. Но еще раз хочу тебе напомнить — не

торопись с выводами. Ведь комментировать партию — значит хорошо разобраться в смысле событий, происшедших на шахматной доске.

Как уже говорилось, плохие ходы в партиях отмечены вопросительными знаками. В примечаниях надо не только объяснить, почему эти ходы неудачны, но и, самое главное, указать, каким должно было быть правильное продолжение.

А для того, чтобы дать хороший совет, надо многое продумать, проверить. Вот, например, очень слабо игранная черными партия:

1. e4 b6 2. d4 Cb7 3. Cd3 f5 4. ef C : g2 5. Фh5+ g6 6. fg Kf6 7. gh+ K : h5 8. Cg6×.

Казалось бы, что о ней сказать, что комментировать? Но ведь даже позиция после 6. fg, возникшая в канун развязки, вовсе не такая уж простая. Черные могли, например, сыграть 6. . . Cg7 (вместо 6. . . Kf6?), и далее 7. gh+ Kpf8 8. hgФ+ Kp : g8 приводило к острой борьбе.

И в каждой партии-малышке можно найти варианты, скрытые за кулисами этих коротких драм. Вот почему не комментируй более двух-трех партий-малышек в неделю. Составляя примечания, обязательно сверь свои заметки о дебютах и с нашим дебютным путеводителем и с каким-либо руко-

водством по дебютной теории.

Составишь примечания — не спеши переписывать их в тетрадь. Подожди денька два, покажи свои примечания товарищам или сам проверь их снова.

### Из турнирной практики

Партии, которые ты смотрел до сих пор, сыграны рядовыми любителями шахмат. Некоторые из этих партий встретились в сеансах одновременной игры, которые проводили мастера.

Конечно, опытные шахматисты гораздо реже допускают столь серьезные дебютные ошибки, которые приводят к молниеносным разгромам. Но и это случается. Вот несколько примеров из партий различных соревнований.

#### Жибо — Лазар

Чемпионат Парижа, 1924 г.

1. d4 Kf6 2. Kd2 e5 3. de Kg4.

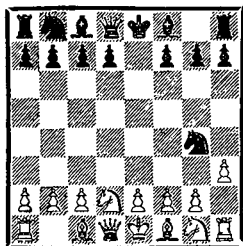
Здесь белые должны были играть 4. Kg3, что после 4. . . Kc6 приводило к позиции с обоюдными шансами, но они сделали другой и очень слабый ход.

4. h3?

Белые решили на 4. . . K : e5 продолжать 5. e4, занимая центр, но они не учли...

Впрочем, подумай сам, чего они не учли. **Найди четвертый ход черных, после которого белым пришлось сдаться.**

72



**Керес — Арламовский**  
Международный турнир.  
Щавно-Здруй, 1950 г.

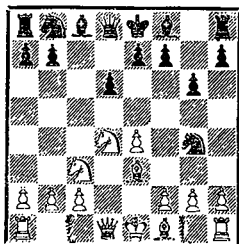
1. e4 c6 2. Kc3 d5 3. Kf3 de 4. K : e4 Kf6 5. Фе2 Kbd7? 6. Kd6×

**Сабо — Шоош**  
Турнир в Бухаресте, 1946 г.

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Kg4?

Это скороспелый выпад, так как развитие черных фигур далеко не закончено. **Найди ход, который сейчас сделали белые и который немедленно решил исход борьбы.**

73



**Фразер — Таубенгауз**

Играна в Париже в 1888 г.

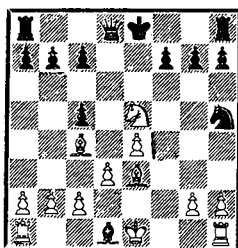
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K : d4 Фh4 5. Kc3 Kf6? 6. Kf5 Фh5 7. Ce2 Фg6 8. Kh4, и черным пришлось расстаться с ферзем.

**Алехин — Теннер**

Играна в 1911 г.

1. e4 e5 2. f4 Cc5 3. Kf3 (Только не 3.fe? из-за Фh4+) 3. . . d6 4. Kc3 Kf6 5. Cc4 Kc6 6. d3 Cg4 7. Ka4 ef 8. K : c5 dc 9. C : f4 Kh5 10. Ce3 Ke5? (Следовало играть 10 . . . Фе7) 11. K : e5! C:d1.

74



**Найди, как теперь белые выиграли.** Партия продолжалась пятнадцать ходов.

**Рети — Дункельблум**

Турнир в Вене, 1914 г.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Cc5 (Этот ход неудачен. Теперь белые получают преимущество в центре) 4. K:e5! K : e5.

После 4. . . C : f2+ 5. Kр : f2 K : e5 6. d4 центральные пешки белых контролируют все важнейшие пункты. Лишение рокировки здесь не имеет существен-

ного значения. На 6. . . Кс6 белые сыграют 7. Сс4, затем Лf1 и уйдут королем на g1. Это будет так называемая искусственная рокировка. Найди, что должны делать белые в случае 6. . . Фf6+ 7. Кpg1 Кg4?

5. d4 С : d4 (Лучше 5. . . Cd6) 6. Ф : d4 Фf6?

Заманчивый, но слабый ход. Черные рассчитывают на ловушку, они угрожают выиграть ферзя путем 7. . . Кf3+.

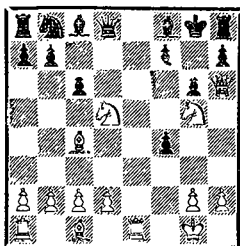
7. Kb5! (Ферзь защищен, а как парировать нападение на пункт с7?) 7. . . Kpd8 (Или 7. . . с6 8. Kd6+ с преимуществом у белых, но не 8. Кс7+ Kpd8 9. К : а8 Кf3+) 8. Фс5! Теперь от двух угроз — 9. Фf8× и 9. Ф : с7+ у черных нет удовлетворительной защиты, и они признали себя побежденными.

**Нильсен — Иенсен**  
Играна в 1926 г.

1. е4 е5 2. Кс3 Кf6 3. f4 ef (Здесь этот ход неудачен. Черным надо было играть 3. . . d5 или 3. . . d6) 4. е5 Kg8 5. Сс4 d6 6. Кf3 с6 (Черные теряют много времени на бесполезные ходы и сильно отстают с развитием своих фигур. Следовало играть 6. . . Кс6) 7. ed С : d6 8. 0—0 Ке7 (Лучше 8. . . Cf5) 9. Kg5 Kd5 (Вынужденно. Если 9. . . 0—0, то 10. Фh5 с нападением на пункты f7

и h7) 10. Ле1+ Kpf8 (Сильная атака у белых и в случае 10. . . Се7 11. Фh5) 11. Фh5 g6 12. Фh6+ Kpg8 13. К : d5 Cf8.

75

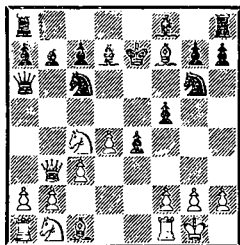


**В этом положении белые сделали ход, сразу решивший партию. Что это за ход?**

**Чигорин — Госсип**  
Международный турнир,  
Нью-Йорк, 1889 г.

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. с3 d5 4. Фа4 f6 5. Сb5 Kge7 6. ed Ф : d5 7. 0—0 Cd7 8. d4 е4? (Значительно сильнее 8. . . а6) 9. Kfd2 Kg6 10. Сс4 Фа5 11. Фb3 f5 12. Cf7+ Kpe7 (Упорнее 12. . . Kpd8) 13. Кс4 Фа6.

76

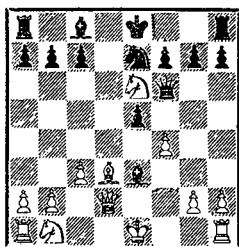


**Белые дают мат в два хода черному королю. Каким образом?**

**Паульсен — Бир**  
Играна в 1883 г.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K : d4 Cc5 5. Ce3 Фf6 6. c3 Kge7 7. Фd2 Kd8? (Следовало играть 7. . . d5, связывая борьбу за центральные пункты) 8. f4 d6 9. Cd3 Ке6 10. e5! (Белым, обладающим перевесом в развитии, выгодно вскрытие линий) 10. . . de 11. К : e6 С : e3.

77

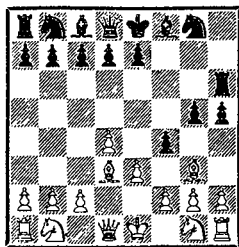


Найди, как белые получили решающее преимущество. Через пять ходов черные вынуждены были признать свое поражение.

**Тид — Дельмар**  
Играна в 1896 г.

1. d4 f5 2. Cg5 h6 3. Ch4 g5? (Преследуя белого сло-

78



на, черные резко ослабляют позицию своего короля. Следовало играть 3. . . c5) 4. Cg3 f4 5. e3 h5 6. Cd3 Лh6 (Необходимо было 6. . . e5).

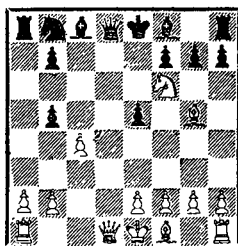
(См. диагр. 78)

**Найди, как белые дают мат в два хода.**

**Файн — Юдович**  
Турнир в Москве, 1937 г.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Kf3 c5 5. Cg5 cd 6. К : d4 e5 7. Kdb5 a6 8. К:d5? (Поучительная ошибка. Белые должны были играть 8. Фа4) 8. . . ab! 9. К : f6+.

79

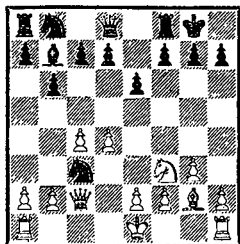


**Как продолжали черные, выигравшие фигуру и партию?**

**Эйве — Капабланка**  
Играна в 1931 г.

1. d4 Kf6 2. Kf3 e6 3. c4 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Cb4+ 6. Cd2 С : d2+ 7. Ф : d2 0—0 8. Kc3 Ке4 9. Фc2 К : c3?

Следовало продолжать 9. . . d5 или 9. . . f5. Теперь белые добиваются значительного материального перевеса. Каким путем?



А что было бы, если конь с3 мог бы с темпом уйти из-под удара?

Посмотри, что случилось в партии О'Сулливан — Россолимо, игранный в одном из турниров много лет спустя.

1. d4 Kf6 2. Kf3 b6 3. g3 Cb7 4. Cg2 e6 5. 0—0 Ce7 6. c4 0—0 7. Kc3 Ke4 8. Фс2 К : с3 9. Kg5? (Здесь уже к этому ходу надо ставить вопросительный знак) 9... К : e2+ 10. Ф : e2 (Или 10. Kph1 С : g2+) 10... С : g2 11. Кр : g2 С : g5, и черные выиграли.

Значит, если бы в позиции последней диаграммы белый король стоял на g1 (после рокировки), выпад конем на g5 был бы невозможен.

**Норман — Видмар**  
Международный турнир,  
Гастингс, 1925 г.

1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. e4 d6 5. Kf3 0—0 6. Cd3.

Здесь лучше развивать слона на e2, чтобы пешка d4 была надежнее защищена.

6... Cg4 7. h3 С : f3 8. Ф : f3 Kc6 9. Ce3 Kd7! 10. Ke2?

Следовало играть 10. d5. 10... Kde5!

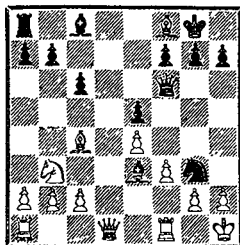
Белые сдались. После 11. de К : e5 12. Фg3 К : d3+ и затем 13... К : b2 у черных решающий материальный перевес.

**Васюков — Гитерман**  
Полуфинал XXVIII первенства  
СССР

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Cc5 4. c3 f5 5. d4 fe 6. Kg5 Ce7? 7. de К : e5 8. Ke6. Черные сдались, они теряют ферзя.

**Мардль — Гаприндашвили**  
Международный турнир,  
Гастингс, 1965 г.

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. К : d4 e6 5. Ce3 Kf6 6. Kd2 e5 7. К : c6 dc 8. f3 Ce7 9. Cc4 0—0 10. 0—0 Kh5 11. Kb3 Cg5 12. Cc5 Фf6! 13. С : f8? Ce3+ 14. Kph1? (Необходимо было 14. Лf2) 14... Kg3+. Белые сдались.



### Ротлеви — Лебедев

Всероссийский турнир любителей,  
1909 г.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3  
c6 4. e3 Cd6 5. Kc3 Kd7 6.  
Cd3 f5 7. 0—0 Kh6 8. Фе2  
0—0 9. b3 Фf6 10. Cb2 g5  
11. Kd2 Лf7 12. f3 g4 13. e4?

Это продвижение прежде-  
временно и энергично опро-  
вергается черными. Уже че-  
рез два хода белые сдались.  
Как же развернулись собы-  
тия дальше?

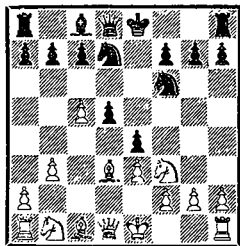
### Найдорф — Доннер

Международный турнир,  
Амстердам, 1950 г.

1. Kf3 Kf6 2. d4 d5 3. e3  
e6 4. Cd3 Kbd7 5. b3 Cb4+  
6. c3 Cd6 7. c4 e5? (Следо-  
вало играть 7. . . c6) 8. c5  
C : c5? 9. dc e4.

Черные считали, что они  
могут отыграть фигуру, но  
белым удалось сохранить  
материальный перевес. Ка-  
ким образом?

82



### Стейнер — Капабланка

Международный турнир,  
Будапешт, 1929 г.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5  
a6 4. Ca4 d6 5. d4 b5 6. Cb3

K : d4 7. K : d4 ed 8. Ф : d4?  
(Надо играть 8. Cd5 или  
8. c3) 8. . . c5 9. Фd5 Ce6  
10. Фc6+ Cd7 11. Фd5 c4.  
Белые потеряли фигуру и  
сдались.

### Не повторяй ошибок

Помнишь советы, которые  
ты прочитал в этой главе?  
В них говорилось о том, чем  
надо руководствоваться, ра-  
зыгрывая дебюты.

Сейчас ты увидел много  
партий и наверняка узнал  
в них промахи, которые не  
раз допускал и сам. Пусть  
эти партии предостерегут  
тебя от подобных ошибок.

А советы, которые тебе  
были даны, стоит дополнить,  
руководствуясь опытом уже  
изученных партий.

Упорно борись в дебюте  
за овладение центром. Будь  
осторожен с ходами пешек.  
Ведь неудачный маневр фи-  
гуры часто можно исправить,  
уведя фигуру обратно. Ослаб-  
ления позиции, созданные  
непродуманными движения-  
ми пешек, ведут обычно к тя-  
желым последствиям.

Будь внимателен к угро-  
зам противника. Никогда не  
считай самоуверенно, что  
противник не понимает твоих  
замыслов. Старайся понять  
цель каждого хода, который  
делает противник.

Если получишь большое  
преимущество в развитии и  
захватишь центр, непременно



но ищи пути к тому, чтобы использовать это преимущество. Промедлишь — противник сможет восстановить равновесие.

При лучшем развитии полезно вскрывать линии. Фигурам тогда легче будет обрушиться на позицию противника.

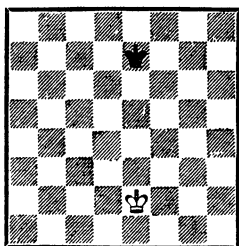
Ты познакомился и с различными способами начинать партию, со многими дебютами. Подробнее о них ты узнаешь в шестой главе.

### В начальной позиции

А теперь познакомься с несколькими шутками и головоломками, которые придуманы даже в позициях с начальным расположением фигур. Вот, например, такая головоломка.

### В семнадцать ходов

83



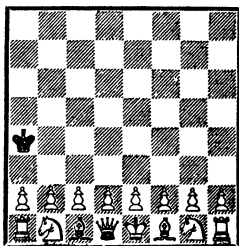
Как могла появиться такая «пустыня» всего лишь за семнадцать ходов? Конечно, ходы эти не выдерживают критики с точки зрения требований шахматной теории.

Это своего рода шахматные «поддавки».

Решение ты увидишь на стр. 59.

Такие же «поддавки» привели и к позиции следующей диаграммы всего лишь в шестнадцать ходов. Каждым ходом белые брали какую-либо фигуру или пешку противника.

84



1. Кс3 b5 2. К : b5 Кf6 3. К : a7 Ке4 4. К : c8 Кс3 5. К : e7 c6 6. К : c6 Кb1 7. К : b8 Ла3 8. К : d7 g5 9. К : f8 Фd6 10. К : h7 Кpd7 11. К : g5 Лh4 12. К : f7 Лс4 13. К : d6 Крс6 14. К : c4 Кpb5 15. К : a3 Кра4 16. К : b1.

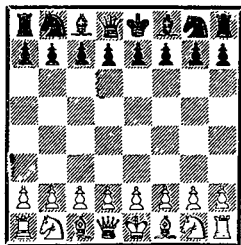
### Пять заданий

(См. диагр. 85)

Эта остроумная головоломка С. Лойда уже сто лет восхищает любителей шахмат. Головоломка эта впервые была опубликована в 1866 году.

Попробуй ответить на такие вопросы:

1. Как белые могут дать мат черным в четыре хода,



если обе стороны будут делать симметричные ходы? (ответ на это задание см. на стр. 43).

2. Как белые могут добиться обратного мата в восемь ходов, если обе стороны будут делать симметричные ходы? Учти, что «обратным матом» называется такое шуточное задание, при котором белые заставляют черных дать себе мат.

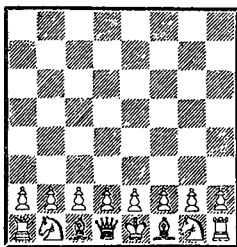
3. Как можно четвертым ходом дать мат белым, объявив вскрытый шах?

4. Как сделать пат черным на десятом ходу?

5. Как объявить вечный шах уже после третьего хода?

### Где черный король!

86



А здесь на доске только белые фигуры. Найди, куда

надо поставить черного короля, чтобы белые могли дать ему мат в три хода.

### Пат в двенадцать ходов

Следующая партия-пародия была составлена С. Лойдом в 1906 году. Партия эта, как писал Лойд, ему... при снилась. В примечаниях Лойд высмеял псевдоученые комментарии с многочисленными ссылками на авторитеты, но без собственных мыслей. К сожалению, такие комментарии и сейчас еще нет-нет да и появляются на страницах шахматной печати. Вот эта партия.

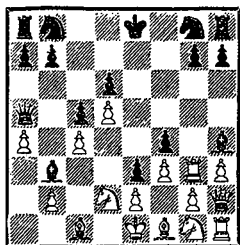
1. d4 d6 (Хорошая защита, рекомендуемая авторитетами) 2. Фd2 (Так играл Гунсберг против Блекберна) 2... e5 (Сейчас в стиле Стейница было 3. de, и если 3... de, то 4. Ф : d8+ Кр : d8 и пешечная цепь черных безупречна, а король для эндшпиля стоит активнее) 3. a4 (Это позиционное продвижение испытано профессором Вере против Стейница на турнире в Вене) 3... e4 (Рискованная идея Ласкера, однако черные получают хорошую позицию) 4. Фf4 (Попытка выиграть королевскую пешку) 4... f5 (Подготовка атаки с ходом g5) 5. h3 (Подготавливая пути отступления для белого ферзя) 5... Се7 (Еще более усиливая угрозу g5) 6. Фh2 (Мастерская пере-

броска ферзя) 6. . . Се6 (Предупреждая продвижение белой пешки на с4) 7. Ла3 (Неожиданная переброска ладьи, найденная одним из мастеров в Бостоне) 7 . . . с5 (Попытка прорыва на ферзевом фланге) 8. Лг3 (Намереваясь забрать пешку «g» в обмен на пешку «d») 8 . . . Фа5+ (Сильное продолжение. Если 9. Кс3, то 9 . . . cd, а на 9. Cd2 последует 9. Ф : a4, затем 10 . . . Фа1 и 11 . . . Ф : b1) 9. Кd2 Ch4 (Тонкая комбинация. Если 10. Л : g7, то 10 . . . e3) 10. f3 (Угрозы отражены, и белые намечают перестройку) 10 . . . Сb3 (Черные получили сильнейшую позицию и готовят атаку пешки c2) 11. d5 e3 12. c4.

Здесь черные «упустили» возможность заматовать белых в пять ходов после 12. . . С : a4 13. f4 Сс2 14. Kgf3 Фа1 15. Кb3 С : b3 или 13. b3 С : b3 14. f4 Фс3. Эту «тонкую возможность» не смогли бы обнаружить 999 мастеров из 1000.

Черные сыграли 12 . . . f4, после чего белым пат.

87



## Решения

**Жибо — Лазар.** 4 . . . Ке3f

**Сабо — Шоош.** 7. Сb5+ Cd7 8. Ф : g4.

**Алехин — Теннер.** 12. С : f7+ Кре7 (или 12 . . . Крf8 13. С : c5+ выигрывая фигуру) 13. С : c5+ Крf6 14. 0—0+ Кр : e5 (Если 14 . . . Крg5, то 15. Се3+ Крh4 16. g3+ К : g3 17. Лf4+, на 16 . . . Крh3 решает 17. Се6+) 15. Лf5×.

**Нильсен — Иенсен.** 14. Ле8!

**Чигорин — Госсип.** 14. Сg5+ Кр : f7 15. Кd6×.

**Паульсен — Бир.** 12. Сb5+! Кс6 (Грозил мат ферзем на d8) 13. К : c7+ Крf8 14. Ф : e3 Лb8 15. Фс5+ Фе7 16. Ф : e7+. Черные сдались. На 16 . . . Кр : e7 следует 17. Кd5+ с лишней фигурой у белых.

**Тид — Дельмар.** 7. Ф : h5+! Л : h5 8. Сg6×.

**Файн — Юдович.** 9 . . . Ф : f6! 10. С : f6 Сb4+ 11. Фd2 С : d2+ 12. Кр : d2 gf.

**Ротлеви — Лебедев.** 13 . . . С : h2+! 14. Крh1 Сg3. Если 14. Кр : h2, то 14 . . . Фh4+ 15. Крg1 g3.

**Найдорф — Доннер.** 10. сb! bc 11. Кd4!, и из-за угрозы 12. К : с6 черные не успевают взять слона d3.

**В семнадцать ходов.** 1. c4 d5 2. cd Ф : d5 3. Фс2 Ф : g2 4. Ф : c7 Ф : g1 5. Ф : b7 Ф : h2 6. Ф : b8 Фе5 7. Ф : с8+ Л : с8 8. Л : h7 Ф : b2 9. Л : h8 Ф : a2 10. Л : g8 Ф : d2+ 11. Кр : d2 Л : c1 12. Л : g7 Л : b1 13. Л : f7 Л : f1 14. Л : f8+ Кр : f8 15. Л : a7 Л : f2 16. Л : e7 Л : e2+ 17. Кр : e2 Кр : e7.

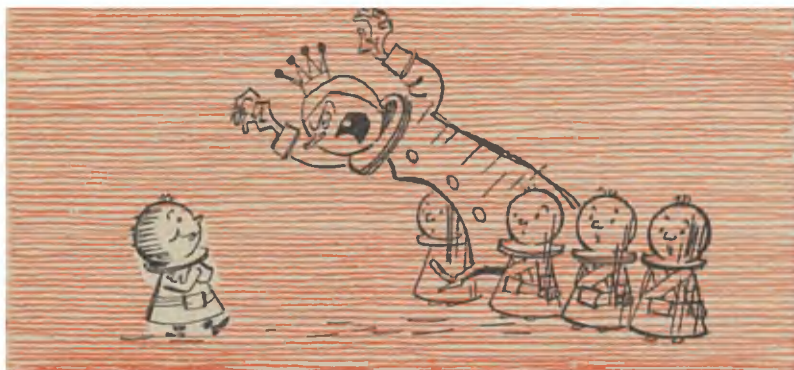
Также за семнадцать ходов можно получить позиции с королями на f1 и f8, f2 и f8, f1 и e7, f2 и e7, e2 и f8, e2 и d7.

**Пять заданий.** II. 1. e4 e5 2. Кре2 Кре7 3. Кре3 Кре6 4. Фf3 Фf6 5. Ке2 Ке7 6. b3 b6 7. Ca3 Ca6 8. Кd4+ ed×. III. 1. f3 e5 2. Кpf2 h5 3. Кpg3 h4+ 4. Кpg4 d5×. IV. 1. e3 a5 2. Фh5 Ла6 3. Ф : a5 h5 4. Ф : c7 Лaн6 5. h4 f6 6. Ф : d7+ Кpf7 7. Ф : b7 Фd3 8. Ф : b8 Фh7 9. Ф : c8 Кpg6 10. Фе6, пат. Много лет спустя английский шахматист Эдельштейн показал, что и черные могут запатовать белых за десять ходов. Вот как это про-

исходит: 1. h4 e5 2. c4 d5 3. Фb3 dc 4. e4 cb 5. ab Ф : h4 6. Ла4 Ф : h1 7. g4 С : g4 8. Кf3 С : f3 9. Ка3 С : a3 10. Лb4 С : b4 пат. V. 1. f4 e5 2. Кpf2 Фf6 3. Кpg3 Ф : f4+, и в распоряжении черных вечный шах по полям h6 и f4.

**Где черный король?** Черного короля надо поставить на h4. 1. d4 Кpg4 2. e4+ Кph4 3. g3× или 1 . . . Кph5 2. Фd3 Кpg4 3. Фh3×.





### *Глава третья*

## **О ШАХМАТНЫХ ПЛАНАХ**

### **Обдуманное предположение**

Ты, конечно, знаешь, что такое план. Ведь и школьные твои занятия и спортивные тренировки — все они ведутся по определенному, заранее намеченному плану.

План — это последовательность и сроки проведения в жизнь каких-либо дел. Очень хорошо раскрывает смысл слова план «Толковый словарь» В. И. Даля. План здесь определен как «обдуманное предположение, порядок действий для достижения чего-либо».

Умеешь ли ты в шахматных осуществлять «обдуманные предположения», вести борьбу по плану? И вообще,

нужна ли такая плановая игра? Давай разберемся и в этом.

### **Разве это план!**

Разговорился я как-то с одним начинающим любителем шахмат. Стали толковать о том, как строить игру. «У меня всегда есть план в партии, — сказал мне мой собеседник. — Я хочу дать мат королю противника».

Можно ли считать такое намерение планом? Конечно, нет. Обдуманного в этом предположении пока очень мало.

«Человек может создать бесчисленное количество планов; об основаниях этих планов можно сказать словами

Гамлета, что они дешевы, как ежевика. «План должен иметь верное обоснование», — так справедливо писал много лет назад Эм. Ласкер.

Вернемся к плану сразу дать мат. Совершенно очевидно, что заматовать короля немедленно не удастся. Осуществлению этого «плана» могут помочь лишь грубые ошибки противника. А если он их не сделает? Создавать планы лишь в расчете на то, что противник ошибется, — это все равно, что строить карточные домики. Дунешь на такой домик, и он разлетится.

Мат королю противника — это цель, к которой можно прийти лишь постепенно, наметив и осуществив определенный порядок действий.

### **Я буду защищаться**

«Сегодня я буду защищаться», — сказал мне мой сосед Володя, отправляясь на школьный турнир.

«А если твой противник не будет атаковать?» — спросил я.

На этот вопрос ответа не последовало. Да и что мог сказать Володя?

В самом деле, разве можно заранее, не зная того, как будет играть противник, безоговорочно определять план своих действий? Мы уже говорили о том, что на шахматной доске действуют две «не-

приятельские армии». Если хочешь победить, старайся разгадать намерения «неприятеля», парируй его угрозы, используй все возможности, которые предоставляет тебе позиция.

Может быть, тебе придется и защищаться, а быть может, необходимо будет атаковать, чтобы использовать те слабости, которые возникли в лагере противника.

### **Как создается план**

Ты, конечно, умеешь давать мат одинокому королю королем и ферзем, королем и ладьей, королем и двумя слонами. Вспомни, как ты добиваешься своей цели.

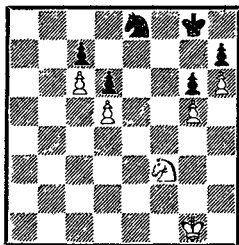
Первая часть плана — теснишь короля противника в угол. Для этого тебе надо организовать взаимодействие своего короля и атакующих фигур.

Постепенно, шаг за шагом, ты добиваешься осуществления своего замысла.

Вот король противника оттеснен. Теперь нужна осторожность. Не допуская пата, ты перестраиваешь свои фигуры, и наконец мат становится неизбежным.

А как создавать планы в более сложных положениях?

В позиции № 88, приведенной экс-чемпионом мира М. Эйве в одной из его книг, на доске материальное равен-



ство, но преимущество белых бесспорно. Конь черных вообще не имеет ни одного хода, а король также скован в своих действиях.

Давай наметим план реализации преимущества белых.

Прежде всего ясно, что один конь белых не в состоянии создать решающие угрозы. Ведь пешки черных пока надежно защищены. Значит, белым надо активизировать своего короля, наметить для него удобные поля вторжения.

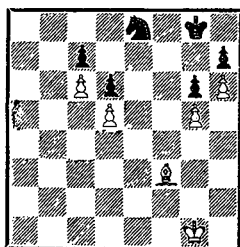
Куда должен направиться белый король?

Маршрут его рейда довольно очевиден. В центре и на королевском фланге возможностей прорыва нет. Значит, король должен отправиться в далекое путешествие на поле b7. Коня надо перевести на e6. Тогда пешка c7 погибнет и исход борьбы будет решен.

Это составные звенья одной цепи, твоего плана. Давай попробуем осуществить этот план.

1. Kf3—d4 Kpg8—f7 2. Kd4—e6. Теперь черный король уже не может приблизиться к обреченной на гибель пешке c7. Белый король отправляется в поход и борьба решена.

А теперь рассмотрим такую позицию.



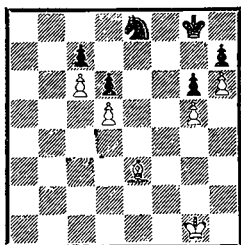
Как ты видишь, вместо коня здесь в распоряжении белых слон f3. Изменит ли это значительным образом план игры?

Нет, появление белопольного слона не сказывается существенно на развитии событий. Белым опять надо вести короля на ферзевый фланг, затем перебросить слона через g4 на e6 или d7 и, разменяв коня e8, выиграть пешку c7.

Это общие соображения, на основе которых нетрудно будет составить и оперативный план действий.

Но представим себе, что вместо слона f3 у белых чернопольный слон e3. Что изменится теперь?

Характер борьбы здесь уже становится совсем иным.



План белых можно охарактеризовать так:

а) короля надо перевести на b7;

б) слона следует перебро- сить на а5, что создаст двой- ной удар на пешку с7.

Этого будет достаточно для победы, даже если черный король подкрепит пешку с7 с поля d8. Ведь тогда любой выжидательный ход белых, скажем, королем на b8, поставит черных в положение цугцванга.

Могут ли черные предупред- ить вторжение белого коро- ля на b7 и даст ли это им спасение?

Не торопись с ответом. Хотя это и возможно, но тогда белые выигрывают, используя все тот же зловещий цугцванг. Черные по- гибнут потому, что все их силы блокированы, а конь е8 не имеет ни одного хода.

План белых надо уточ- нить.

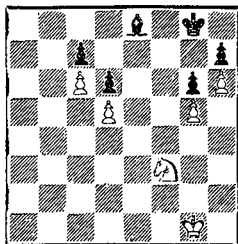
а) король с g1 отправляет- ся на ферзевый фланг, имея целью вторжение на b7. Черные вынуждены держать

своего короля на b8. Если черный король будет стоять на с8, то белый король по- падет на а7 и затем прину- дит черных к отступлению. Тогда уже и слона можно переводить на а5;

б) предположим, что чер- ные держат своего короля на а8. Тогда при положении короля белых на а6 слон пой- дет на а7 и черные попадают в цугцванг. Им приходится отдавать коня на f6 или g7.

Все несчастья черных про- исходят потому, что их конь е8, по существу, парализо- ван. А теперь давай заменим этого коня другой легкой фигурой.

91



Все сразу переменялось. И планы белых должны быть совершенно иными. Ведь при коне на е8 пешки с6 и d5 были очень сильными, они блокировали позицию черных. А теперь черные хотят переводом слона на f7 выиграть пешку d5.

Как защищаться от этой угрозы, какой план игры следует избрать белым? Яс- но, что белый король не



успевает защитить пешку d5. А конь?

Подумай над этой позицией, составь план игры за белых и определи, каким должен быть результат борьбы.

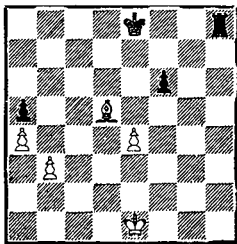
А потом давай продолжим наши упражнения. Замени коня f3 слоном. Каким может быть результат партии в этом случае? Какого плана игры надо придерживаться белым?

И, наконец, проверь такую позицию. Вместо коня f3 поставь на доску слона на e3. Что произойдет в этом случае?

### Шаг за шагом

Мы с тобой рассматривали вопросы шахматного планирования в позиции, где было материальное равенство, а одна из сторон имела несомненное позиционное преимущество. Еще раз потолкуем о плане, на этот раз уже в позициях с материальным превосходством у одного из противников.

92



У черных в эндшпиле лишнее качество. Ладья ведь сильнее слона или коня, и перевес ладьи над легкой фигурой принято в шахматной литературе называть качеством.

И все же можно сделать предположение, что позиция белых вполне защитима. Ведь пешки их надежно обороняются слоном, и у черных нет путей к тому, чтобы осуществить прорыв одной из своих пешек в ферзи. Но такое предположение ошибочно.

Прежде всего отметим, что черные могут резко ограничить подвижность белого короля, в то время как их король остается свободным в своих действиях. В подобной игре на ограничение подвижности обычно убедительно выявляется сила ладьи, ведь она может сразу преградить доступ на многие поля доски.

Отрезав белого короля, ты сможешь начать наступление своим. Никто не помешает тебе перевести его на d4, e3 или b4.

Скажем, ты приводишь короля на b4, берешь ладьей пешку b3. Затем погибает пешка a4.

Следующий этап — ты уйдешь королем к пешке e4, заберешь ее и проведешь пешку f6 в ферзи.

Такова ориентировочная схема. В ходе реализации

плана обрати внимание на такие важные факторы:

а) у белых неудачно расположен король;

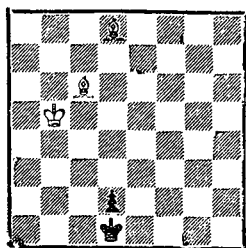
б) пешки а4 и б3 занимают невыгодное положение, удерживаются одной пешкой черных.

Теперь, когда мы наметили план игры, становится совершенно очевидным, что пешку f6 разменивать на пешку е4 не стоит. Это значительно облегчило бы белым защиту.

Посмотрим, как реализуется практически наше обдуманное предположение.

1 . . . Лh8—h2 2. Кpe1—f1  
Кpe8—e7 3. Кpf1—g1 Лh2—  
b2 4. Кpg1—f1 Кpe7—d6 5.  
Кpf1—e1 Кpd6—c5 6. Кpe1—  
d1 Кpc5—b4 7. Кpd1—c1  
Лb2 : b3 8. Cd5 : b3 Кpb4 : b3  
9. Кpc1—d2 Кpb3 : a4  
10. Кpd2—c3 Кра4—b5 11.  
Кpc3—b3 Кpb5—c5 12.  
Кpb3—a4 Кpc5—d4 13.  
Кра4 : a5 Кpd4 : e4, и пеш-  
ка f6 готова начать свое  
победоносное продвижение.

93



Материальное преимущество белых в данный момент

очевидно. У них два слона, в то время как черные располагают только одной пешкой. Да, но зато эта коварная пешечка уже добралась до второй горизонтали и вот-вот превратится в ферзя.

Конечно, ничего не стоит ее обезвредить. Можно сыграть, скажем, 1. Cd8—a5, затем отдать слона за пешку. Но тогда белым не удастся одержать победу, ведь одним слоном мат дать нельзя.

Каким должен быть план белых? Несомненно, им надо блокировать поле d1, оттеснить черного короля от пешки d2 и затем забрать эту пешку.

План ясен, а как его осуществить?

Прямолинейные попытки вроде 1. Сс6—f3+ или 1. Кpb5—c4 черные парируют, играя в первом случае 1 . . . Кpd1—c2 2. Cf3—e4+ Кpc2—b3 3. Се4—f3 Кpb3—c2, а во втором — 1 . . . Кpd1—e2. Посмотри, как хитро обеспечивают белые оперативный простор своим слонам.

1. Кpb5—a6!

Временное отступление, теперь для слона с6 открываются многие пути атаки.

1 . . . Кpd1—e2 (разбери варианты, возникающие после всех других ходов короля) 2. Сс6—b5+ Кpe2—f2 (И здесь тебе надо найти, как играли бы белые при 2 . . .

Kpe1 или 2... Kpd1) 3. Cd8—b6+ Kpf2—f3 (Если 3... Kpg2, то 4. Ce2, и пешка d2 незащитима).

Ну, а как теперь продолжать игру? Интересный и неожиданный маневр решает борьбу.

4. Cb5—e8! d2—d1Ф (определи, почему проигрывает 4... Kpe2 или 4... Kpg4)

5. Ce8—h5+, и черным остается только сдаться.

Советую тебе не торопясь, внимательно разобрать эту поучительную позицию и многочисленные варианты, которые в ней возникают.

### В середине игры

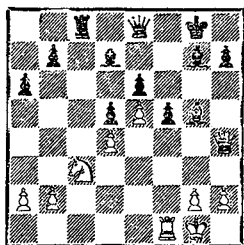
Мы рассмотрели с тобой примеры осуществления планов в сравнительно простых позициях. Конечно, в осложнениях середины игры, там, где много действующих лиц—фигур и пешек, наметить верные планы, и особенно осуществлять их, значительно труднее. Но и в этих положениях план, последовательность действий являются основой игры. Недаром шахматисты говорят, что лучше играть даже по неверному плану, чем вообще без плана.

Рассмотрим несколько примеров того, как составляются планы.

Вот позиция, встретившаяся более ста лет назад в матче двух сильнейших шахма-

тистов того времени П. Морфи и А. Андерсена.

94



Ясно, что белым надо, не теряя времени, наращивать угрозы на королевском фланге. Проследим, как П. Морфи провел атаку:

1. Лf1—f3 Сd7—b5 2. Лf3—g3 Лс8—c7 3. Сg5—f6.

«С угрозой Фh6. Черные совершенно связаны и беззащитны. Если, например, 3... Крh8 4. Фh6 Фf8 5. К : b5 ab, то партию решает вторжение белого короля, который устремляется на b4, в то время как все черные фигуры связаны и не могут избежать размена — 6. Л : g7 Л : g7 7. Крf2 и т. д.» (Эм. Ласкер).

3... f5—f4.

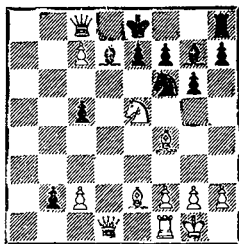
«Жертва, продиктованная отчаянием. Черные надеются при случае, если, например, белые сыграют Фh6, перевести слона через d3 на защиту пешки h7» (Эм. Ласкер).

4. Кс3 : b5 a6 : b5 5. Фh4 : f4 Фе8—f8 6. Фf4—h6 Кpg8—h8 7. Лg3 : g7 Лс7 : g7.

Теперь фигуры черных связаны, и белые бросают в бой последние резервы.

8. Кpg1—f2 Крh8—g8 9. Фh6 : g7+ Фf8 : g7 10. Cf6 : g7 Кpg8 : g7, и через несколько ходов черные сдались.

А теперь рассмотрим положение из партии М. Ботвинник — Л. Шмид, игранный на XIV Олимпиаде в Лейпциге (1960 г.).



Как оценить здесь шансы сторон? Прежде всего обращает на себя внимание тот факт, что две пешки — c7 и b2 далеко оторвались от своих баз и находятся уже на предпоследних линиях, накануне превращения в ферзя.

Следующее, весьма важное, обстоятельство. Белые опередили противника в развитии фигур. Ладья h8 у черных пока лишь выполняет роль статиста.

Этими двумя факторами определяется план белых. Им надо, используя свой временный, но вполне реальный перевес в силах, попытаться организовать угрозы, связанные с положением пешки c7.

1. Кe5 : d7! Кf6 : d7.

Неприятное следствие того, что черные еще не успели рокировать. Если 1... Ф : d7, то 2. Сb5!

2. Се2—b5 Сg7—d4.

Угрожало 2. Ф : d7+ Ф : d7 3. c8Ф×.

3. c2—c3!

План белых претворяется в жизнь. Если 3... С : c3,

то осуществляется удар на d7. Не проходит и отвлекающее ферзя с линии «d» 3... b1Ф 4. Ф : b1 С : c3 из-за 5. Фd3 и затем 6. Са6.

3... e7—e5 4. c3 : d4.

И верный план надо проводить в жизнь, не забывая о кознях противника. На заманчивое 4. С : e5 черные ответили бы b1Ф.

4... e5 : f4 5. Сb5 : d7+.

Снова очень сильный ход. Теперь белые добиваются материального перевеса, успевая устранить «главный козырь» черных — пешку b2.

5... Фс8 : d7.

Или 5... Кр : d7 6. dc+ Кр : c7 7. Фd6+ Крb7 8. Фb6+ Кра8 9. Ф : b2, и от угрозы 10. Ла1+ удовлетворительной защиты нет.

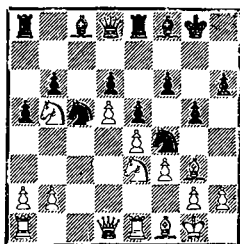
6. Фd1—e2+ Кре8—f8 7. Фе2—e5 Крf8—g8 8. Лf1—b1 f7—f6.

Иначе черные фактически будут играть без ладьи.

9. Фе5 : c5 Кpg8—g7 10. Лb1 : b2 Лh8—e8 11. Лb2—b1 f4—f3 12. g2 : f3 (Только не 12. g3? Фh3) 12... Фd7—h3 13. Фс5—с6. Черные сдались.

Правильный план белые провели решительно и смело.

Интересна и поучительна следующая позиция из партии гроссмейстера М. Тайманова с одним из лучших шахматистов Индии М. Аа-роном. Партия эта игралась в Мадрасе, в 1964 году.



Почти все фигуры черных лишены подвижности. Лишь их кони расположены активно и взяли под контроль ряд важных пунктов. Поэтому первая часть плана белых — оттеснить коней f4 и c5.

1. Сg3—f2 Ле8—e7 2. g2—g3 Кf4—g6 (Только не 2... Kh3+ 3. С : h3 С : h3 4. g4!, и черный слон попадает в западню) 3. b2—b3.

Характерный момент. Белые хотят попасть пешкой на b4, чтобы прогнать коня, но если сразу 3. a3, то 3... a4! и конь укрепитесь на c5.

3... Ле7—f7 4. a2—a3 Сс8—d7.

Не выручает черных и 4... a4 5. b4 Кb3 6. Лb1 с угрозой 7. Сс4. На b3 конь занимал бы неустойчивое положение.

5. Ке3—f5 Cd7 : f5 6. e4 : f5 Kg6—e7 7. g3—g4 Ке7—c8 8. b3—b4 Кс5—a6 9. Фd1—b3.

«Первая часть плана выполнена, — писал, комментируя эту партию, М. Тайманов, — фигуры черных отброшены. При этом разменен их белопольный слон, за-

щищавший важные поля на ферзевом фланге. Следующая задача — проникнуть в неприятельский лагерь по открывшейся вертикали».

9... Ка6—с7 10. Кb5—с3.

Тоже важный момент. Если позиция противника очень стеснена, нет никакого смысла проводить размены фигур. Обычно это лишь облегчает защиту. К тому же белый конь с с3 может попасть на удобные стоянки е4 или а4.

10... Фd8—d7 11. Ле1—с1 Cf8—e7 12. b4—b5.

Очень сильно было и 12. Ка4.

12... Се7—d8 13. Кс3—а4 Ла8—b8 14. Лс1—с6 Кс7—а8 15. Лa1—с1.

Теперь черные совершенно зажаты, и белые без помех могут готовить штурм.

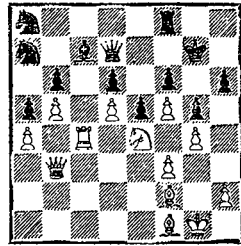
15... Кс8—а7 16. Ка4—с3 Кpg8—g7.

Проигрывало 16... К : с6 17. dc, и затем 18. Сс4. Теперь черные угрожают взять ладью.

17. Лс6—с4 Лb8—с8 18. Кс3—е4 Лс8 : с4 19. Лс1 : с4 Cd8—с7 (Или 19... Ф : b5 20. Ф : b5 К : b5 21. Лс8, а если 19... К : b5, то 20. Лс6) 20. а3—а4 Лf7—f8.

(См. диагр. 97)

Черные стремятся перевести ладью на с8 и затем, уведя слона с7, предложить размен. Сейчас белые осуществляют еще один важный принцип шахматной страте-



гии. Сковав фигуры черных на одном фланге, они начинают активные действия на другом. Легко понять, что на участок прорыва они быстрее подбросят резервы, чем черные.

21. h2—h4!

Сильный и метко направленный удар. Плохо 21... gh 22. С : h4, и у черных возникают новые уязвимые пункты.

21... Лf8—с8 22. h4 : g5 h6 : g5 23. f3—f4!

Штурм продолжается. Этот прорыв быстро приводит к цели.

23... g5 : f4 (или 23... ef 24. Cd4 Cd8 25. К : g5) 24. g4—g5! Сс7—d8.

Хорошей защиты уже нет. Плохо 24... Ф : f5 из-за 25. Ch3. На 24... fg последовало бы 25. Фh3! с угрозой выиграть ферзя путем 25. f6+. Атака белых развивается как бы сама собой.

25. Фb3—h3 Лс8 : с4 26. Cf1 : с4 Ка7—с8.

Наконец-то запоздавшая кавалерия двинулась в путь, но она успевает лишь к «шапочному разбору».

27. g5 : f6+ Kpg7—g8  
(При 27 . . С : f6 решает комбинация 28. Фh7+ Кр : h7  
29. К : f6+) 28. Cf2—h4  
Ka8—c7 29. Фh3—g4+  
Kpg8—f8 30. Фg4—g7+!  
Черные сдались, они теряют фигуру.

Полное торжество плановой игры!

### Советы и пожелания

Вот мы немного разобрались в вопросах шахматного планирования. В заключение хочу дать тебе несколько советов.

В каждой позиции ты должен знать, чего ты добиваешься, к чему стремишься. Твой план действий необходимо связывать с реальной обстановкой на доске.

Осуществляя свои замыслы, надо следить и за планами противника, не давать ему беспрепятственно выполнять задуманное, если план противника опасен.

В начале партии твой план — быстрое развитие фигур и овладение центром.

Получив преимущество в развитии, ты должен действовать решительно. Ведь такое преимущество непостоянно. Потеряешь время — и противник успеет наверстать упущенное.

К главной цели — мату королю противника — надо идти постепенно, шаг за шагом. Вначале решай задачи на более короткие дистанции. Создавай опорные пункты для своих фигур, старайся завладеть открытыми линиями, готовь атаку.

Нападение может быть направлено не только против неприятельского короля. Скажем, в лагере противника образовалась слабая пешка. Игра на завоевание такой пешки может быть основой твоего плана.

Если ты выиграешь пешку, сохранив хорошую позицию, это будет верным залогом победы.

Будь последователен в своих действиях. Принял решение — старайся провести его в жизнь.

### ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

*(примеры из партий, задачи, шутки)*

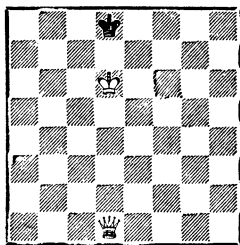
А сейчас давай проверим, как ты ведешь игру по обдуманному предположению. Разбирая примеры, которые ты найдешь в этом разделе, прежде всего попытайся оце-

нить возможности сторон, наметить для себя план действий и лишь затем приступай к поискам тех ходов, которые обеспечивают выполнение твоего плана.

## Все на одного

Матовать одинокого короля, если ты имеешь подавляющий перевес в силах, — дело, конечно, не хитрое. Ты знаешь, что по правилам шахматного кодекса на такое матование «ассигновано» очень много ходов — пятьдесят. Но вот представь себе, что игру вел неопытный шахматист. Он потерял много времени понапрасну. Почти все ходы из пятидесяти он использовал на беспланные шахи.

98



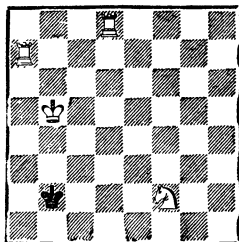
В этой позиции в распоряжении белых осталось только два хода. И все же у них есть еще три способа заматовать черного короля. Как достигается мат?

Найди кратчайшее количество ходов, в которое можно дать мат белым в позиции: белые — Krb2 (1), черные — Kpd4, Фh7 (2).

Как дать мат в семь ходов черным в таком положении: белые — Кре5, Ла6 (2); черные — Kpg7 (1)?

Найди мат в три хода в позиции: белые — Kpg6, Kd7, Се7 (3); черные — Kpg8 (1).

99



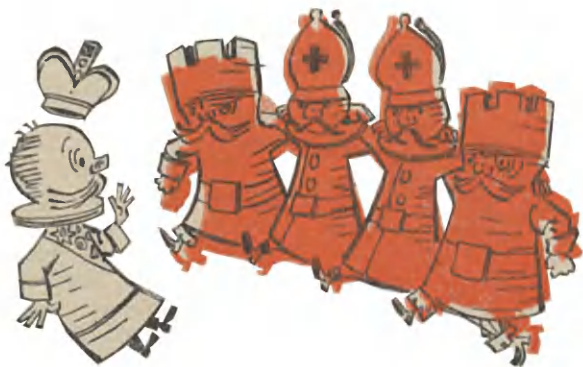
Король черных оттеснен к крайним горизонталям, его атакуют две ладьи и конь, и все же мат в три хода дать королю совсем не просто. Для этого нужен хороший план.

А теперь попробуй дать мат в три хода черному королю в такой позиции: белые — Krb2, Фс8, Са4 (3); черные — Krb6 (1). И здесь задача белых сложнее, чем это кажется на первый взгляд.

Обрати внимание на необходимость организации взаимодействия всех фигур для выполнения этого и всех других заданий, которые мы разбираем.

Такое взаимодействие является одним из основных требований шахматной стратегии. Оно предусматривает наилучшее использование силы каждой фигуры, причем все фигуры должны действовать согласованно для выполнения поставленной задачи.





Вот несложный пример взаимодействия. Белые: Kpf5, Ld3, Сb1 (3). Черные: Kph7 (1). Как кратчайшим путем белые могут заматовать черного короля?

К мату в два хода ведет продолжение 1. Kpf6. Таким путем белые отнимают поле g7 у черного короля, препятствуют ходу 1... Kph6 из-за мата ладьей на h3 и создают решающее взаимодействие ладьи, действующей по горизонталям, и слона, атакующего из засады диагональ b1—h7.

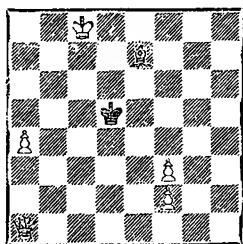
Как бы черные ни играли, они получают мат следующим ходом.

Взаимодействие фигур проявляется на всех этапах шахматной борьбы. Основам этого стратегического закона лучше всего учиться на упражнениях в матовании одинокого короля.

Только правильно налаженное взаимодействие фер-

зя, слона и белых пешек может привести здесь к мату в три хода.

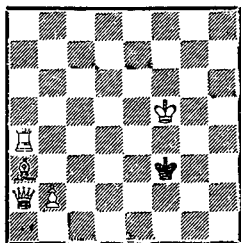
100



Хотя в этой позиции возможны два решения, но найти их не так просто, как кажется. Поэтому не торопись со своими выводами.

Во сколько ходов кратчайшим способом можно дать мат черному королю в следующем положении? Белые: Кре4, Ле5, Лг5, п. a6, b4, h6 (6); черные: Kpd7 (1).

А теперь найди мат в три хода при таком расположении фигур и пешек: белые — Кре8, Фа8, Лf8, п. a2, e3, e7 (6); черные: Kpd6 (1).



Вот еще одно очень полезное упражнение. План белых должен заключаться в том, чтобы прежде всего объединить усилия ферзя и ладьи, преследующих черного короля. Как это сделать? При лучшем продолжении белые могут заматовать черных в три хода.

Попробуй организовать взаимодействие ферзя и двух коней так, чтобы дать мат в три хода черным в такой позиции: белые — Kpg8, Фb2 Кe6, Kh3 (4); черные — Kpf3 (1).

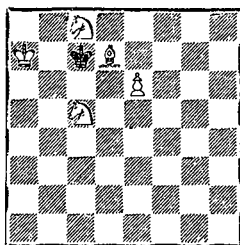
Что может быть проще, чем мат одинокому королю ферзем и ладьей? Но, как я уже тебе говорил, игравший белыми упустил слишком много драгоценного времени, в его распоряжении осталось всего четыре хода. Как за такой срок дать мат черным в этом положении? Белые: Кра3, Фh5, Лh2 (3). Черные: Кре4 (1).

Расставь на доске такую позицию: белые — Кра8, Лс6, Сf5, п. d5, h5 (5); черные — Кре8 (1). Это задача Г. По-

номарева, опубликованная в журнале «Шахматный листок» еще в 1862 году. Как здесь заматовать в четыре хода черного короля?

Взгляни на следующую диаграмму. Король черных попал в западню. У него остался только один ход на d8. Белые фигуры хорошо взаимодействуют друг с дру-

102



Найди, как дать мат черным в четыре хода, используя в нужный момент превращение пешки e6 в фигуру.

И еще примеры охоты за одиноким королем:

Белые: Kpf5, Фh7, Лс1, Лb2, Кс2 (5). Черные: Kpd3 (1). Мат в два хода.

Белые: Кра6, Фс6, Ла8, п. f2 (4). Черные: Кре5 (1). Мат в четыре хода.

Белые: Крс4, Сg4, Кс6, Кd2 (4). Черные: Кра4 (1). Мат в четыре хода.

Белые: Кре7, Лb2, Сg1, Сg4, Ке3, п. e6 (6). Черные: Крс6 (1). Мат в четыре хода.

Белые: Крс6, Сb8, п. c7 (3). Черные: Кра8 (1). Мат в три хода.

Белые: Kpf4, Лс8, Kd8, п. с2 (4). Черные: Kpd4 (1). Мат в семь ходов.

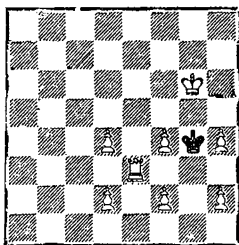
Белые: Kph4, Лh3, Ле6 (3). Черные: Kpg2 (1). Мат в три хода.

Белые: Kpb5, Лh8, Сс2 (3). Черные: Кра3 (1). Мат в четыре хода.

Белые: Kрс2, Лb5, Kd6 (3). Черные: Кра3 (1). Мат в три хода.

Крутится, вертится юркий черный король между белыми пешками. А задание дается точное и определенное — заматовать бродягу в четыре хода.

103

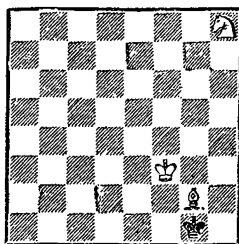


Этой задаче румынского мастера В. Паули уже шестьдесят лет от роду. Многие любители шахмат решали ее. Проверь свою шахматную сноровку и ты.

Для того, чтобы дать мат слонем и конем, надо хорошо продумать план действий. Мат возможен лишь на угловом поле цвета слона. Постепенно король, слон и конь оттесняют вражеского короля на такое поле, и затем, не выпуская короля из угла, фигуры перестраи-

ваются для нанесения решающего удара.

104



Здесь конь находится пока вдали от театра военных действий. Как дать мат в шесть ходов черному королю?

Белые: Kpe1, Фh4, Ca1, Сg8 (4). Черные: Кра3 (1). Мат в три хода.

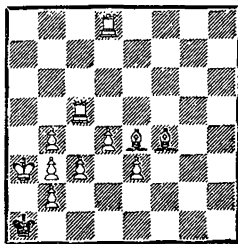
Белые: Kpd7, Лh1 (2). Черные: Kpg8 (1). Мат в шесть ходов.

Белые: Kpb7, Лb3, п. с2 (3). Черные: Кра4 (1). Мат в четыре хода.

Белые: Kpg7, Ле3, Кс4, Kg2 (4). Черные: Kpd1 (1). Мат в четыре хода.

Комичная позиция приведена на следующей диаграмме:

105



Черный король укрылся за частоколом белых пешек, к тому же он находится сейчас в патовом положении. Остроумно маневрируя, белые могут все же заматовать хитрого короля в пять ходов. Смотри, как это происходит.

1. Ch1! Kpb1 2. Lh8 Kpc2 3. Lh2+ Kpd3 4. Lg2! Kpe4 5. Ld2, мат.

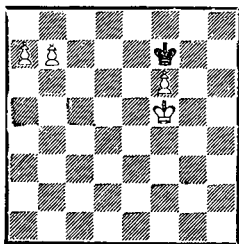
Есть в задаче и другие занятные варианты. Советую тебе их найти.

Поучительна и красива серия позиций, разработанных в конце прошлого века знаменитым американским шахматным композитором С. Лойдом. Все они связаны с превращением далеко проравшихся пешек в различные фигуры.

Белые: Кре2, Фd7, п. e7 (3). Черные: Кpf7 (1). Мат в три хода.

Белые: Кре6, п. f4, f7, h7 (4). Черные: Kpg7 (1).

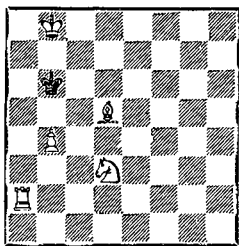
106



И в этом положении мат достигается также в три хода.

В заключение этого раздела — позиции, уже в течение полувека радующие любителей шахмат остроумием выдумки и тонким осуществлением взаимодействия фигур.

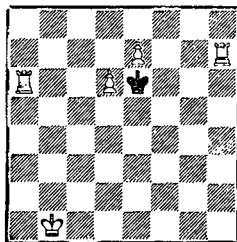
107



Как дать мат в три хода? Решающее значение в этой позиции приобретают действия белого короля, отесняющего короля черных. Задача решается так: 1. Ла8! Крb5 2. Кра7! Кра4 3. Крb6 ×. Снова безотказно сработал механизм вскрытого шаха.

Очень трудно решить задачу-трехходовку, составленную известным латышским мастером К. Бетиньшем, хотя охоту на одинокого черного короля ведут две грозные ладьи белых.

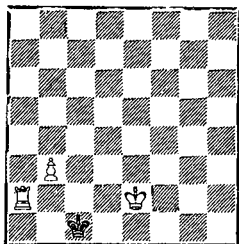
108



Здесь не обойтись без превращения пешки и притом еще в три различные фигуры!

И, наконец, составь план действий, который позволит тебе в кратчайший срок заматовать короля черных в этом положении.

109



Учти, что наиболее короткий путь к цели — пять ходов.

### Расчеты и просчеты

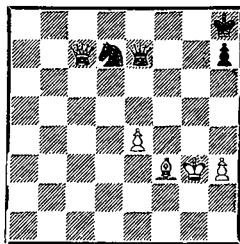
Велико значение лишней пешки. Ты знаешь, конечно, что в эндшпиле очень часто перевес на пешку является решающим. Это и определяет план игры получившего материальное преимущество. Выиграет шахматист в середине партии пешку, затем проведет ряд разменов, как говорят, упростит позицию, и переведет борьбу в эндшпиль, чтобы реализовать свой перевес.

Но, конечно, такой, в основе своей правильный, план надо проводить в жизнь обдуманно, чтобы не прийти

и с материальным перевесом к ничейной позиции.

Возьмем, например, такое положение.

110



У белых лишняя проходная пешка, но добиваться ее продвижения вперед очень трудно. Во всяком случае белым не следовало здесь сразу разменивать ферзей, хотя этот размен и казался очень заманчивым.

Борьба продолжалась так:  
1. Фс3+ Фе5+ 2. Ф : е5+ К : е5 3. Крf4.

Попробуем теперь наметить план защиты для черных. Прежде всего следует установить два важных момента:

а) Разменивать коня на слона черным невыгодно: тогда пешечный эндшпиль будет для них безнадежен. Схема выигрыша для белых такова. Их король направится к пешке h7. Затем белые подтянут пешку h3 поближе к восьмой горизонтали. Наконец движением пешки «е» они отвлекут черного короля от защиты пешки h7, забе-



рут эту пешку и прорвутся в ферзи.

Черные могли, конечно, и сами продвинуть пешку h7, но тогда для белых облегчаются возможности прорыва к ней. Ясно лишь, что для победы белым надо избегать таких положений, при которых они могут быть запатованы в углу, например: 3 ... К : f3 4. Кр : f3 Кpg7 5. Кpf4 Кpf6 6. h4 Креб 7. h5 Кpf6 8. e5+ Креб 9. Кpg5 Кр : e5 10. Кph6 Кpf6 11. Кр : h7 Кpf7 12. h6 Кpf8, и теперь у белых есть «приятный» выбор: либо самим попасть в патовое положение (13. Кph8 Кpf7 14. h7 Кpf8), либо запатовать черных (13. Кpg6 Кpg8 14. h7+ Кph8 15. Кph6);

б) Черные могут отдать коня за пешку «е», так как тогда их короля, расположенного на поле h8, белым не удастся отеснить и борьба должна будет закончиться вничью.

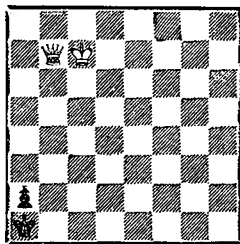
На этих соображениях и основана дальнейшая игра

черных. Они «охотятся» конем за пешкой «е», а королем не уходят далеко от поля h8.

Последовало: 3 ... Кd7 4. Кpf5 Кpg7 5. Се2 (Если 5. Креб, то 5 ... Кс5+ и 6 ... К : e4) 5 ... Кс5 6. e5 Кd7 7. e6 (Белые вынуждены продвигать пешку, иначе черные возьмут ее конем) 7 ... Кf8 8. e7 Кpf7 (Наконец-то черные уничтожают опасную пешку) 9. efФ+ Кр : f8.

Теперь белые не могут помешать черному королю пробраться на h8. На 10. Кpf6 черные играют 10 ... Кpg8, а если 10. Сс4, то 10 ... Кpg7 с ничьей.

111

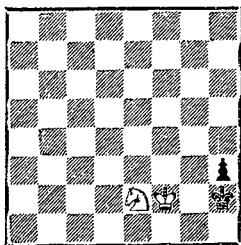


Вот еще одна позиция, в которой белым надо бороться с далеко продвинувшейся пешкой черных. Беда белых в том, что их король очень далек от главного участка боевых действий.

Найди план игры за белых, при помощи которого они успевают подтянуть короля и решить партию в свою пользу. Не надейся на шахи ферзем. После 1. Фh1+ Kpb2 белые уже не смогут выиграть, из-за угрозы превращения пешки a2 в ферзи у них не будет времени на ходы королем.

Известно, что два коня не могут заматовать одинокого короля противника. Такая задача, казалось бы, вовсе не по плечу одному коню. Но в позиции следующей диаграммы черных губит пешка h3, в прямом смысле этого слова она «лишняя» пешка.

112



Каким может быть план белых? Надо попытаться заставить черных при короле на h1 пойти пешкой на h2. Тогда конь с g3 мог бы дать мат королю, попавшему в западню.

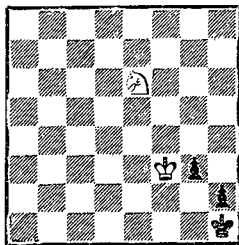
А теперь найди маршрут коня, обеспечивающий выполнение этого коварного плана. Белые могут здесь заматовать черных в пять ходов.

Разобрался? А сейчас спланируй матовую атаку в позиции: белые — Кра8, п. а6 (2); черные: Крс8, Кd7 (2). Здесь мат достигается в шесть ходов. И еще две сходные позиции.

Белые: Kpf2, Kg8 (2). Черные: Kph2, п. g6, h3 (3). Здесь у черных уже две «лишние» пешки, но снова их король беспомощно застрял в углу. Белые могут заматовать черных всего в четыре хода.

А в этой позиции, используя невыгодное положение черного короля, белые могут спастись, хотя пешки противника и забрались очень далеко.

113



Как бы ты здесь сыграл? Конечно, ты откажешься от «очевидного» хода 1. Кр : g3, тогда после 1... Kpg1 черные выигрывают. К ничьей

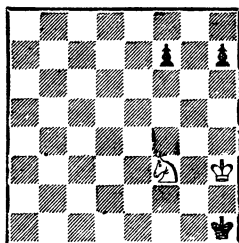
ведет 1. Kf4! g2 2. Kh3!  
(только не 2. K : g2 Kpg1,  
и пешка «h» неудержима)  
2 ... g1K+ (Последняя по-  
пытка. Если 2 ... g1Ф, то  
3. Kf2+ Ф : f2+ 4. Кр : f2  
пат). 3. Kpf2 К : h3+ 4.  
Kpf1. Ничья.

Тебя удивляет этот вывод,  
ведь у черных такое боль-  
шое материальное преиму-  
щество! Но вдумайся в скры-  
тую механику возникшей  
позиции. Чтобы вывести ко-  
роля из западни, где он за-  
перт, черные должны манев-  
рировать конем. Но как?  
Их беда в том, что белый ко-  
роль и конь сейчас распо-  
ложены на полях одного цвета.  
Каждым ходом конь будет  
менять цвет клетки, на кото-  
рую он становится. Это же  
будет делать и белый ко-  
роль.

Тебе все еще непонятно,  
к чему я это говорю. Сей-  
час все станет ясно. Суть  
дела в том, что конь h3 не в  
состоянии прогнать белого  
короля с полей f1 и f2. Про-  
верим: 4 ... Kf4 5. Kpf2  
Kd3+ 6. Kpf1 Ke1 7. Kpf2  
Kf3 8. Kpf1 Kd2+ 9. Kpf2  
Ke4+ 10. Kpf1 Kg3+ 11.  
Kpf2 и так далее.

Понял? А теперь проверь,  
что было бы, если бы черный  
конь находился на h4.

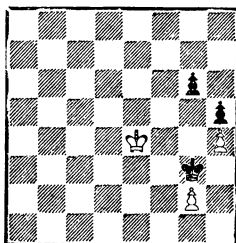
Продумай план действий,  
при помощи которых белые  
могут добиться победы в сле-  
дующей позиции, проанали-  
зированной еще К. Янишем.



После того как ты разбе-  
решься, попробуй найти вы-  
игрыш за белых в таком по-  
ложении: белые — Kph7, Ла2,  
Лf2 (3); черные — Kph1,  
Фg1, п. с4 (3).

Даже в самых простых по-  
ложениях, намечая план дей-  
ствий, всегда надо учитывать  
возможности противника.  
Грош цена таким «обдуман-  
ным» предположениям, ко-  
торые рассматривают разви-  
тие событий односторонне.

Вот любопытный пример:



Какую пешку взять чер-  
ным? Если бы они правильно  
оценили позицию и продол-  
жали 1 ... Кр : g2 2. Kpf4  
Kph3 3. Kpg5 Kpg3 4. Кр :  
g6 Кр : h4, то они доби-

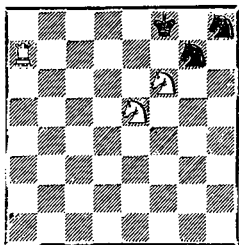


лись бы победы. Пешка «h» беспрепятственно проходит в ферзи.

Но черные играли небрежно и после 1... Кр : h4? 2. Крf4 g5+ 3. Крf3 g4+ 4. Крf4 g3 5. Крf5 оказались запатованными.

Шахматы не терпят поверхности, верхоглядства. Это поняли уже давным-давно. Следующая позиция приведена в латинской рукописи XIII века, в которой собрано 288 задач.

116



Эта позиция обычно предлагалась в ту пору для решения на пари. Можно ли здесь дать мат в два хода черному королю? Таков был первый вопрос. Предположим, ты захотел играть белыми, решения не нашел и пари проиграл.

Да, но на доске нет белого короля, говорит победитель. Поставим его сюда... и ставит на g5. Теперь уже, если ты захочешь дать мат в два хода, тебя постигнет разочарование. Раньше к цели вело 1. Лf7+ К : f7 2. Кg6+, а при положении ко-

роля на g5 ладья берется с шахом.

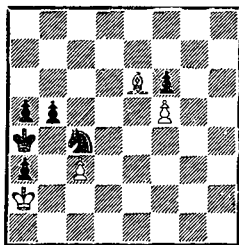
Затем белый король переставляется на h6. Не спешите, ведь очень легко ошибиться снова... Мат в два хода вдруг опять стал возможным, но теперь решает не 1. Лf7+, а 1. Л : g7.

Надо учитывать, что стесненное положение короля в углу доски всегда таит большие опасности. Посмотри несколько любопытных эпизодов.

Белые: Крс6, Лb8, п. b3, c2 (4). Черные: Кра5, п. a6, c7 (3). Мат в четыре хода.

У черных лишняя пешка в следующем положении: белые — Крг3, п. h2, h4 (3); черные — Крh5, п. g5, g6, h6 (4). Жертвуя еще одну пешку, белые дают мат в четыре хода черному королю.

117



Последний ход черных был 1... b5?, следовало продолжать 1... Крb5, сохраняя все шансы на победу.

Неосторожный ход пешкой поставил черного короля в катастрофическое поло-

жение. При минимальных силах белые провели неотразимую матовую атаку.

2. Cf7! Kd2 (Если 2 ... b4, то 3. Ce8, мат) 3. Cd5 Kc4 4. Cf3! Ke3 5. Ce4, и черные потерпели поражение.

Попробуй сам найти, как играли бы белые в случае 4 ... Kb2 (вместо 4 ... Ke3).

Мы уже говорили с тобой о том, что нельзя слепо копировать ходы противника. Такую же опасность таит в себе и следование шаблону. Никогда не добьется успеха шахматист, который главными для себя считает лишь пути, проверенные и испытанные авторитетами.

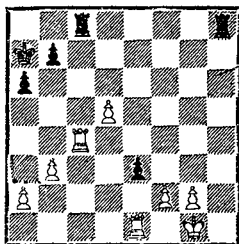
Шахматы, безусловно, требуют знаний основных приемов стратегии и тактики, не зачем изобретать «деревянные велосипеды», но лишь тому обеспечен путь к спортивным и творческим достижениям, кто не боится и в шахматах нехоженных дорог, кто стремится самостоятельно мыслить и по-своему разбираться во всех событиях шахматной борьбы.

Давай посмотрим еще две позиции.

Позиция № 118 возникла в одной из партий сеанса одновременной игры, который проводил в 1925 году известный гроссмейстер А. Нимцович.

Сейчас ход черных, и Нимцович провел эффектную ком-

118

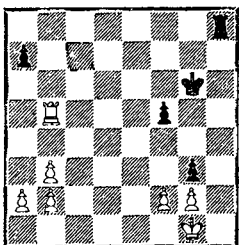


бинацию. Последовало: 1... Lh1+! 2. Kр : h1 ef!

Белые неожиданно попали в беду. Как говорится, для них «дорог хороший совет». Грозит мат ладьей на h8, а потому белые не успевают предупредить появление нового ферзя у черных.

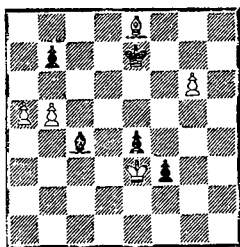
А теперь оцени следующее положение: могут ли черные здесь провести жертву ладьи на h1?

119



Красива и интересна позиция из партии между двумя известными шахматистами. Белыми играла международный мастер В. Борисенко, черными — перворазрядница Т. Страндстрем. (См. диагр. 120)

На доске материальное равенство, но проходные пешки черных заблокированы,



лишены подвижности, а пешки белых могут прорываться вперед, в ферзи.

Нужен хороший план действий, который позволил бы белым использовать силу их проходных пешек. Попробуй составить такой план, а потом сверь свои предположения с тем, что произошло в партии. Сейчас, конечно, ход белых, ведь их слон е8 находится под ударом.

И в заключение давай на примере одной партии проследим за тем, как планируется борьба в дебюте, середине игры и эндшпиле.

### *Защита Наро—Нанн*

**М. Юдович — Е. Загорянский**

Первенство Москвы 1949 года

1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. e4 : d5 c6 : d5 4. Cf1—d3.

Противники раскрыли линии действия для своих фигур и расположили свои пешки в центре доски.

4 . . Kb8—c6 5. c2—c3.

Почему белые отказались от хода 5. Kf3, который не

только защищал пешку, но и развивал фигуру? Дело в том, что в план белых в дебюте входит не только мобилизация своих сил, но и всемерное препятствие удобному развитию сил противника. На 5. Kf3 черные могли бы вывести слона на хорошую стоянку —g4.

5 . . . Kg8—f6 6. Cc1—f4.

И снова белые пока отказываются от хода 6. Kf3. Им очень хотелось бы, чтобы черные, сыграв 6 . . . e6, сократили активные возможности слона с8.

6 . . . g7—g6.

Черные не идут, конечно, навстречу намерениям белых. Они имели, однако, и возможность продолжать 6 . . . Cg4. Если тогда 7. f3, то это ослабило бы пешечное расположение белых и отняло бы у коня g1 важное поле. В случае 7. Фb3 возможно 7 . . . Ka5 8. Фа4+ Cd7 9. Фc2 Фb6, и у черных надежная позиция.

7. Kg1—f3 Cf8—g7.

Теперь развитие слона на g4 уже не так благоприятно. После 7 . . . Cg4 8. h3 черные не могут отступить на h5 из-за 9. g4, и им пришлось бы разменяться на f3, что дало бы возможность белым ввести в игру ферзя.

8. 0—0 0—0 9. Kb1—d2.

Белые закончили развитие легких фигур. Их план дальнейшей игры определяется

характером возникшей позиции. Белые имеют в виду поставить ладью на e1, затем организовать давление на пешку e7. Если удастся заставить черных сыграть e7—e6, то сильнее станет слон f4, действующий по ослабленным черным полям. При случае белые могут также занять конем центральное поле e5.

9 . . . . Kf6—h5.

Спорный момент. Черные могли избрать и такой план: сыграть слоном на f5 и ценой сдвоения пешек получить возможность вторгнуться конем на e4.

10. Cf4—e3 f7—f5 11. Kd2—b3 Фd8—d6.

Черные и таким путем взяли под контроль пункт e4, но теперь их слон с8 ограничен в своих действиях собственными пешками.

12. Лf1—e1 b7—b6 13. Cd3—b5.

Этот ход сделан для того, чтобы создать реальную возможность занять конем поле e5. Представь себе, что черные ответили бы 13 . . . a6, тогда после 14. С : с6 Ф : с6 15. Сg5 Cf6 16. С : f6 К : f6 17. Ке5 белые получили бы активную игру.

13 . . . Сс8—d7 14. Kb3—c1.

И здесь белым лучше всего было размениваться на с6 и переводить коня на e5, например: 14. С : с6 С : с6

15. Ке5, и если 15 . . . С : e5 16. de Ф : e5, то 17. Ch6.

14 . . . Kc6 : d4! 15. Kf3 : d4 Cg7 : d4 16. Ce3 : d4 Cd7 : b5.

Черным удалось выиграть пешку, но этого они добились ценой ослабления своей позиции. Пришлось расстаться со слоном g7, а он был нужен для защиты короля. За пешку у белых достаточная компенсация, им только надо всячески препятствовать продвижению e7—e5.

17. Kc1—d3.

Неточный ход. Значительно сильнее было 17. Се5 Фd7 18. Kb3, переводя коня на d4 и захватывая важные центральные пункты.

17 . . . Сb5 : d3 18. Фd1 : d3 Ла8—e8.

Намерения черных очевидны — они стремятся сыграть e7—e5. Этого допустить белые не должны.

19. Cd4—e5 Фd6—c6 20. Ла1—d1 e7—e6 21. Фd3—d2 Kh5—f6 22. f2—f3 Kf6—d7 23. Се5—g3.

Черным удалось оттеснить слона, но все равно пока e6—e5 невозможно, под ударом осталась бы пешка d5.

23 . . . Лf8—f7 24. Ле1—e2.

Казалось бы, белые могут раз и навсегда помешать продвижению e6—e5 путем 24. f4. Но этот ход явился бы большой позиционной ошибкой. Черные вернулись бы конем на f6, затем конь занял бы неприступную по-

зицию на е4. А слон g3 стал бы, как говорят шахматисты, «плохим слоном». Белые сами парализовали бы его активные действия.

Ход 24. f4? явился бы промахом, стратегически проигрывающим партию.

24 . . . Фс6—с4 25. b2—b3 Фс4—с6 26. Лd1—e1 b6—b5.

Маневрируя ферзем, черные вызвали ослабление пешки с3. Теперь они имеют в виду активные действия по линии «с».

27. h2—h4.

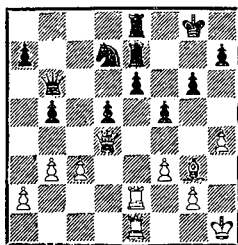
Белые в свою очередь не намерены, конечно, выжидать, пока черные завершат перестройку фигур. Они собираются создать угрозы на королевском фланге путем h4—h5, и затем, при случае, Фh6 или Фg5.

27 . . . Лf7—e7 28. Фd2—d4.

Продвижению е6—е5 белые должны мешать во что бы то ни стало.

28 . . . Фс6—b6 29. Kpg1—h1.

121



Возникла любопытная позиция, в которой шансы сто-

рон примерно равны. У черных лишняя пешка, но активное расположение белых фигур это компенсирует.

План игры белых: давление на центральные пешки и при возможности развитие активных операций на королевском фланге.

План игры черных: укрепление пешечного центра с тем, чтобы освободить ладьи и перестроиться для нажима на ферзевом фланге.

29 . . . Фb6 : d4?

Этот ход идет вразрез с планом, которого должны были придерживаться черные. Размен продиктован желанием упростить положение, но является тяжелой позиционной ошибкой. Белые сразу получают большое преимущество. Ведь, попав на d4, белая пешка надежно тормозит продвижение е6—е5, а открывающуюся линию «с» успевают занять белые ладьи. У белых исчезает единственная слабость — пешка с3.

Черные должны были играть 29 . . . Kpf7.

30. с3 : d4 Kd7—b6 31. Ле2—c2 Ле7—b7 32. Лe1—c1 h7—h6.

Новая попытка привести в движение пешечную цепь. Черные намерены играть g6—g5, но белые легко этому препятствуют.

33. Сg3—f4 Kpg8—g7 34. Лс2—с5 Kb6—a8.

Вот какие неуклюжие ходы приходится делать черным, избравшим ошибочный план. Плохо 34 ... а6 из-за 35. Лс7+ Ле7 36. Л : е7+ Л : е7 37. Лс6. На 34 ... Кd7 белые ответили бы 35. Лс7.

35. Лс5—с8! Лb7—е7.

Или 35 ... Л : с8 36. Л : с8 Кb6 37. Се5+ Кpf7 38. Лh8, и черным трудно защищаться.

36. Cf4—d6 Ле8 : с8 37. Лс1 : с8 Ка8—b6.

Только не 37 ... Лd7 ввиду 38. Cf8+, выигрывая коня.

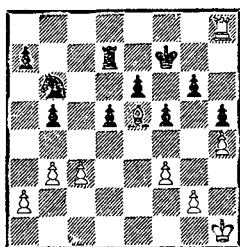
38. Лс8—b8!

Белые все более теснят противника. Теперь плохо 38 ... Кd7 из-за 39. Лb7. Черным приходится самим отнять важное поле у коня.

38 ... Ле7—d7 39. Cd6—е5+ Кpg7—f7 40. Лb8—h8 h6—h5.

Если бы черные попытались освободиться при помощи хода 40 ... g5, то белые ответили бы 41. h5!

122



Давай еще раз внимательно взглянем на позицию и по-

пытаемся определить планы сторон.

Белые заняли ладьей и слоном великолепные позиции, лишив фигуры и пешки черных всякой возможности проявить себя. Задача белых ясна. Им надо подтянуть короля на g5 или на е5 и затем приступить к «сбору урожая». Представь себе, что в позиции диаграммы белый король стоит на g5, тогда после шаха ладьей на h7 и хода Лh6 черные потеряли бы пешки g6 и h5.

Ясна и задача черных. Им надо постараться оттеснить слона с е5 и активизировать свою ладью. Но как это сделать?

41. Kph1—h2 Лd7—е7 42. Kph2—g3 Кb6—d7 43. Се5—d6 Кpf7—g7 44. Лh8—a8 Кd7—b6.

Проигрывало и 44 ... Лf7 45. Л : a7, затем a4, и пешка белых беспрепятственно движется вперед.

45. Ла8—b8.

Решало и 45. С : е7 К : a8 46. Cd8 и затем Кpf4.

45 ... Ле7—d7 46. Cd6—е5+ Кpg7—f7.

События показывают, что черным уже не удастся развязаться. Возникла вновь знакомая нам позиция, только белый король с h1 успел уже перебраться далеко вперед.

47. Кpg3—f4 Лd7—е7 48. Се5—d6 Ле7—d7 49. Кpf4—е5 b5—b4.

Попытка осложнить игру. На заманчивое 49 . . . Ле7 белые ответили бы не 50. С : е7? Кd7+, а 50. Л : b6! ab 51. С : е7 Кр : е7 52. b4, и пешечный эндшпиль безнадёжен для черных. Черные рассчитывают на то, что белые возьмут пешку b4, после 50. С : b4 Лс7 ладья черных получила бы возможность «дышать».

50. g2—g3.

Здесь уже многие пути вели к цели. Хорошо было и 50. Сс5 и 50. Лf8+ Кpg7 51. Ле8.

50 . . . Лd7—e7 51. Лb8—h8.

Самое простое. Теперь слабо 51. Л : b6 ab 52. С : е7 Кр : е7 53. f4? b5, и белые даже проигрывают.

51 . . . Kb6—d7+ 52. Кре5—f4 Кpf7—g7 53. Лh8—a8 Кd7—b6 54. Ла8—b8 Ле7—d7 55. Кpf4—e5 f5—f4.

Последняя попытка изменить неумолимый ход событий. На 55 . . . Кpf7 белые ответили бы 56. Сс5.

56. Cd6—f8+.

Выигрывало и 56. Кр : e6 Л : d6+ 57. Кр : d6 fg 58. Ле8 g5. В этой острой позиции решает тонкий ход 59. Ле5!

56 . . . Кpg7—h7.

Или 56 . . . Кpf7 57. Кр : f4 Лс7 58. С : b4. Не проходит и 57 . . . e5+ 58. Кр : e5 Лс7 59. Ch6, и если 59 . . . Кd7+, то 60. Кpd6.

57. g3 : f4.

К победе вело и 57. Кр : f4 Лf7+ 58. Кре3 Кd7 59. Лb7. Белые, однако, задумали создание матовой сети.

57 . . . Лd7—f7 58. Кре5 : e6 Лf7 : f4 59. Cf8—d6 Лf4 : f3.

Если 59 . . . Л : h4, то 60. Се5 g5 61. Кpf5 Лf4+ 62. Кр : g5 и т. д.

60. Cd6—e5 g6—g5 61. Лb8—h8+ Кph7—g6 62. Лh8—g8+.

Черные сдались. На 62 . . . Кph7 выигрывает 63. Лg7+.

Неправильный план привел черных к поражению.

### Опять советы!

Заканчивается еще одна глава нашей книги. Ну что же, снова дать тебе советы и рекомендации?

Нет. На этот раз обойдемся без них. Мне кажется, что внимательный разбор приведенных в этой главе примеров должен вооружить тебя пониманием важности обдуманных предположений и последовательного проведения их в жизнь.

И к тому же у меня возникло опасение, как бы эти советы не стали для тебя своего рода непреложными законами. Конечно, на советы мастеров надо надеяться, но и сам не плошай.

Грустное впечатление производит шахматист, который за доской не столько думает об очередном своем ходе,

сколько вспоминает, что об этой позиции писали гроссмейстеры и как здесь играл мастер А. против кандидата в мастера Б.

Ты должен вести шахматную борьбу так, как нравится тебе, должен искать в шахматах новое, свое. Хорошо об этом много лет назад писал замечательный русский шахматист М. И. Чигорин. Вот его слова:

«...что такое «теоретическое» в шахматах, как не то, что можно встретить в учебниках и чего стараются придерживаться, раз не могут придумать чего-либо более сильного или равного, самобытного».

## Решения

### Все на одного

Мат в два хода: 1. Фd5, 1. Фа4, 1. Фg4 (диагр. 98).

В четыре хода: 1... Фd3 2. Крc1 Фе2 3. Крb1 Крс3 4. Кра1 Фb2× или 2. Кра2 Крс3 3. Кра1 Фd2.

В семь ходов: 1. Лf6 Крг8 2. Крf5 Крг7 3. Крг5 Крh7 4. Лf7+ Крh8 (4... Крг8 5. Крг6) 5. Крг6 Крг8 6. Лf6 Крh8 7. Лf8×.

В три хода: 1. Cf8! Крh8 2. Сg7+ Крг8 3. Кf6×.

Диаграмма № 99. 1. Ле7! Крс2 2. Ле2+ Крс3 3. Лd3×; 1... Крc1 2. Ле2 и 3. Лd1×; 1... Крb3 2. Ле2 Кра3 3. Лd3×.

В три хода: 1. Сb3! Кра7 2. Фc7+; 1... Крb5 2. Фc7; 1... Кра5 2. Фc6 Крb4 3. Фb6×.

Диаграмма № 100. 1. Фb1 Крс4 2. Сb4 и 3. Фе4×; 1... Кре6 2. Фh7! и 3. Фе4×; 1... Крд4 2. Фc2! и 3. Фе4×; или 1. Фа2+ Крд4 2. Фc2 и 3. Фе4×, если 1... Кре5, то 2. Фc4!

Сколько ходов? 1. Лb5! Крд6 2. Лb7 и 3. Лg6×; 1... Кре6 2. Лg7 и 3. Лb6×.

В три хода: 1. Фа4! Крс7 2. Фа6! Крb8 3. Крд7×; 1... Кре6 2. Фа5 Крд6 3. Лf6×; 1... Крс5 2. Лf6 Крд5 3. Фd4×; 1... Крд5 2. Лf5+ Кре6 3. Фd7×.

Диаграмма № 101. 1. b3! Кре3 2. Лd4! Кр: d4 3. Фd2×; 2... Крf3 3. Лd3×; 1... Крг3 2. Лh4! Кр: h4 3. Фh2×; 2... Крf3 3. Лh3×.

В три хода: 1. Kgl+ Кре4 2. Фb5 Кре3 3. Фе2×; 1... Крг3 2. Фd2 Крh4 3. Фg5×; 1... Крг4 2. Фе5.

В четыре хода: 1. Фf7 Кре5 2. Крb4 Крд6 3. Лh5; 2... Кре4 3. Ле2+; 1... Крд4 2. Фе6 Крс5 3. Лh4; 2... Крс3 3. Фd7.

Сходная по идее позиция. Белые: Крf1, Фb4, Лf8 (3); черные: Кре5 (1) решается в четыре хода после 1. Фb6!

Задача Г. Пономарева: 1. Лg6 Крд8 2. d6 Кре8 3. Се6 Крf8 4. Лg8×.

Диаграмма № 102. 1. Кра8 Крд8 2. e7+ Крс7 3. e8С Крд8 4. Ке6×.

В два хода: 1. Фа7! Кре2 2. Фе3×.

В четыре хода: 1. Фd7 Крf6 2. f4 Крг6 3. Лh8; 1... Крf4 2. Фd5 Крг4 3. Лh8; 1... Кре4 2. Лf8 Кре5 3. Лf5+ Кре4 4. Фd5×.

В четыре хода: 1. Kb4 Кра3 2. Крс3 Кра4 3. Cd7+; 1... Кра5 2. Крс5 Кра4 3. Cd1+.

В четыре хода: 1. Се2 Крс7 2. Cf3 Крс8 3. Крд6 Крд8 4. Лb8×; 1... Крс5 2. Крд7 Крд4 3. Крд6 Кре4 4. Лb4×.

Позиция допускает и другое решение: 1. Кс4 Крд5 2. Лс2 Кре4 3. Се3 Крд5 4. Cf3×; 1... Крс7 2. Кd6 Крс6 3. Cf3+ Крс7 4. Лb7×.

В три хода: 1. Са7! Кр: a7 2. с8Л Кра6 3. Ла8×.

В семь ходов: 1. Лс7 Крд5 2. Лс6 Крд4 3. Кf7 Крд5 4. Ке5



Крd4 5. Кd3 Крd5 6. Кb4+ Крd4 7. с3×.

**В три хода:** 1. Лh1! Кр : h1 2. Крг3 Крг1 3. Ле1×; 1... Крf3 2. Лh2 Крf4 3. Лf2×; 1... Крf2 2. Крh3 Крf3 3. Лf1×.

**В четыре хода:** 1. Крс4! Крb2 2. Сd3! Кр куда угодно 3. Крс3, и мат ладьей на a8 или h1.

**В три хода:** 1. Ке4 Кра4 2. Кс3+ Кра3 3. Лb3×; 1... Кра2 2. Кс3+ Кра1 3. Лb1×.

**Задача В. Паули:** 1. Крf7! Крf5 2. h3 Кр : f4 3. d3 Крf5 4. Лf3×, или 1... Крh5 2. Лg3 Кр : h4 3. f3 Крh5 4. Лh3×, или 1... Кр : f4 2. f3 Крf5 3. Ле6 Крf4 4. Лf6×.

**В шесть ходов:** 1. Кf7! Крh2 2. Кg5 Крг1 3. Ch3 Крh2 4. Крf2 Крh1 5. Сg2+ и 6. Кf3×; или 3... Крh1 4. Крг3 Крг1 5. Кf3+ и 6. Сg2×.

**В три хода:** 1. Фg5! Крb4 2. Сс3+ Кр : с3 3. Фd2×, 2... Кра4 3. Фа5×.

**В шесть ходов:** 1. Кре6 Крг7 2. Лg1+ Крh6 3. Крf5 Крh7 4. Крf6 Крh8 5. Крf7 Крh7 6. Лh1×.

**В четыре хода:** 1. Крс7! Кра5 2. Крс6 Кра4 3. Крс5 Кра5 4. Ла3×.

**В четыре хода:** 1. Ке1! Крc1 2. Лd3! Крb1 3. Ла3 Крc1 4. Лa1×.

**Три задачи С. Лойда:** а) 1. Фd6! Кре8 2. Фе5 Крd7 3. e8Ф× или 1... Крг7 2. e8Ф и 3. Фdг6×; б) 1. f8Л! Крг6 2. h8Л! Крг7 3. Лfg8× или 1... Кр : h7 2. Крf6. Этот ход привел бы к пату, если белые превратили бы пешку f7 в ферзя; в) 1. a8С! Крf8 2. b8Ф+ Крf7 3. Сd5×.

**Задача К. Бетиньша:** 1. Ла5! Крf6 2. e8С Кре6 3. Лh6× или 1... Кр : d6 2. e8Л Крс6 3. Леб×. Ты обратил, конечно, внимание, что в этом варианте у белых действуют уже три ладьи. Ну что же. Теоретически это вполне возможно. И, наконец, такой вариант — 1... Крd7 2. e8Ф+ Кр : e8 3. Ла8×.

**Диаграмма № 109.** 1. Лd2 Крb1 2. Крd1 Кра1 3. Крс2 Кра2 4. Лd4 и 5. Ла4×.

## Расчеты и просчеты

**Диаграмма № 111.** 1. Крb6! Крb2 2. Крс5+ Крс2 (Или 2... Кра1 3. Крb4! Крb2 4. Крс4+ Кра1 5. Крb3 Крb1 6. Фh1×) 3. Фа6 Крb2 4. Фе2+ Крb1 (Плохо и 4... Кра3 5. Фе5, затем 6. Фа1, и белые выигрывают пешку a2) 5. Крb4! a1Ф 6. Крb3, и возникла уже знакомая тебе позиция, в которой от мата у черных нет защиты.

**Диаграмма № 112.** 1. Кс3! Крh1 2. Ке4 Крh2 3. Кd2 Крh1 4. Кf1 h2 5. Кg3×.

**В шесть ходов:** 1... Крс7 2. Кра7 Ке5 3. Кра8 Кс4 4. Кра7 Кd6 5. Кра8 Кс8 6. a7 Кb6×.

**В четыре хода:** 1. Кf6 g5 2. Кg4+ Крh1 3. Крf1 h2 4. Кf2×.

**Диаграмма № 114.** 1. Крг3 f5 2. Крf2 h5 3. Крf1 f4 4. Крf2 h4 5. Крf1 h3 6. Ке5 Крh2 7. Крf2 Крh1 8. Кg4 f3 9. Крf1 f2. Теперь белые берут конем пешку f2 и дают мат не позднее пятого хода.

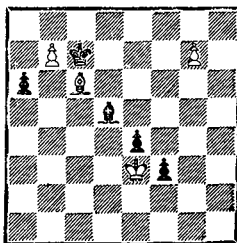
**Белые выигрывают.** 1. Крh8! с3 2. Лас2 Фе1 3. Лh2+ Крг1 4. Лсг2+ Крf1 5. Лh1+.

**В четыре хода:** 1. Лb6! cb 2. с3 b5 3. Крс5 b4 4. cb×.

**В четыре хода:** 1. h3! gh+ 2. Крf4 g5+ 3. Крf5 g4 4. hg×.

**Диаграмма № 119.** 1... Лh1+? 2. Кр : h1 gf 3. Л : f5! Кр : f5

123



4. g4+ Кр : g4 5. Крг2, и белые выигрывают.

**В. Борисенко — Т. Страндстрем.**

1. a6! ба 2. b6! Cd5 3. g7 Кpd8 (или 3 . . . Кр : e8 4. b7 С : b7 5. g8Ф+) 4. b7! Крс7 5. Сс6!

Этот ход решает борьбу. Черные теряют свои пешки и неиз-

бежно должны потерпеть поражение (диагр. 123).

5 . . . Сg8 6. С : e4 а5 7. Сс6 а4 8. С : а4 Кр : b7 9. Кр : f3.

Белыми уже многое сделано для выигрыша. Определи сам план, завершающий борьбу в их пользу.





## *Глава четвертая*

### **О ШАХМАТНЫХ КОМБИНАЦИЯХ**

#### **Гром среди ясного неба**

Иногда бывает так. Безоблачный, ясный летний день. И вдруг, совсем неожиданно, загремел гром, ослепительно сверкнула молния. Откуда-то примчались свинцовые тучи, сразу все переменялось.

Случается нечто похожее и в шахматах. Мирно и спокойно развивается игра. Безмятежно маневрируют фигуры. Ничто не предвещает близкой опасности. И вдруг, как гром среди ясного неба, грянет комбинация. Жертва пешки, фигуры. Король противника попал в западню, мат неизбежен.

Как же возникла эта комбинация? Что помогло ее осуществлению, слепой ли это случай или тонкий расчет?

#### **Что такое комбинация**

Что же характерно для комбинации, радующей сердца любителей шахмат остроумием, выдумкой, смелостью?

Основной частью комбинации является жертва. Жертвуя пешки или фигуры, активная сторона добивается того, что оставшиеся на доске фигуры развивают громадную энергию, а фигуры противника теряют возможность согласованных действий.

Жертва — это не самоцель, нельзя жертвовать фигуры наобум. Как говорит народная пословица, «не всякий гром бьет, а и бьет да не по нас». Комбинация ставит своей целью добиться выгодного изменения позиции.

Активность, сила фигур

после жертвы возрастают настолько, что оказывается возможным, несмотря на материальный перевес партнера, добиться определенных выгод.

### **Типы комбинаций**

Громадное количество разнообразных комбинаций можно разделить на три основные группы.

Первая группа — это комбинации на мат. Конечная цель их — дать мат королю противника. Ясно, что в таких комбинациях с пожертвованием материала можно не скупиться. Мат ведь главнее всего.

Вторая группа — комбинации, рассчитанные на завоевание материального перевеса. Здесь уже нужно очень точно соразмерять количество пожертвованного с тем, что получишь в итоге, взамен пожертвованного, чтобы не вышло, как в пословице «торговали — веселились, подсчитали — прослезились».

И, наконец, третья группа — это комбинации, рассчитанные на спасение в тяжелых позициях, как говорят шахматисты, — комбинации на ничью.

### **Комбинация и позиция**

Действительно ли комбинация возникает совершенно внезапно? Внешне часто бывает так. Но если разо-

браться основательнее, то можно сделать совсем другой вывод. Комбинация в шахматах — это не случайность. Для того, чтобы комбинация могла возникнуть, должны быть подходящие условия.

Ни талант играющего, ни его мастерство не помогут создать правильную комбинацию там, где в позиции противника нет слабостей, где расположение фигур противника не дает обоснованного повода для комбинационного удара.

«Комбинация должна быть подготовлена позиционной игрой», — справедливо говорил В. Стейниц. Вдумайся в смысл этой короткой, но очень важной формулы. Что она значит, чему учит?

Формула раскрывает природу шахматной комбинации. Ей предшествует плановая, позиционная борьба. Вот одной из сторон удалось создать слабости в расположении противника, нарушить взаимодействие его фигур. Тогда-то и появляется повод для комбинационного решения.

Особенно часто предпосылкой комбинации является превосходство в силах или большая подвижность фигур на каком-либо участке доски.

«А как же неожиданные, случайные комбинации?», — спросишь ты. По существу, и случайные комбинации

имеют позиционное обоснование. Просто бывает так, что один из играющих на какой-то момент допустит ослабление своей позиции, даст повод для комбинации. Вот она и появляется в партии.

Комбинацию часто сравнивают со своеобразным взрывом на шахматной доске. Действительно, такой взрыв в состоянии быстро изменить характер борьбы, опрокинуть все заслоны и привести к красивой развязке.

### **Много ли разных комбинаций!**

Я уже говорил, что комбинаций существует великое множество. Иногда они «лежат на поверхности», видны, как говорится, невооруженным глазом. Но чаще всего они замаскированы, их надо во время игры найти, мыслен-

но представить себе. Для этого шахматист должен обладать, как говорит М. Ботвинник, «комбинационным зрением». Чтобы лучше находить комбинации, воспитать «комбинационное зрение», надо разбирать примеры различных комбинационных ударов.

Очень полезны советы, которые дает гроссмейстер И. Бондаревский. Для того, чтобы стать шахматистом с «комбинационным зрением», он рекомендует самому составлять примеры комбинаций с жертвами, собирать такие примеры и распределять их по группам.

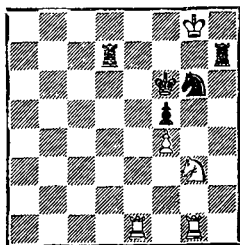
В разделе «Происшествия на шахматной доске» ты увидишь сейчас различные типы комбинаций. Много их приведено и в других главах этой книги. Пусть все эти примеры положат начало твоей коллекции шахматных комбинаций.

## **ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ**

### **Комбинации тысяча лет!**

Эта позиция встретила около тысячи лет назад в партии Наима — одного из лучших в ту пору шахматистов Средней Азии. Жертвой коня Наим заставил неприятельскую ладью занять поле, которое было нужно черному королю. Это дало возможность белым осуществить матовую комбинацию.

124



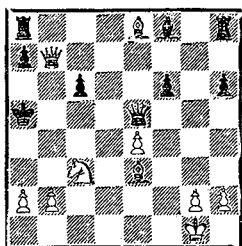
Последовало: 1. Kh5+ Л : h5 2. Л : g6+ Кр : g6 3. Ле6х.

Завлечение фигур противника на губительные поля — характерный комбинационный прием.

Расставь на доске позицию из книги арабского шахматиста Ф. Стаммы, вышедшей в 1737 году. Белые: Крд2, Са1, п. с5 (3). Черные: Крб1, п. а2, b7 (3). Найди, как белые выиграют при помощи хитрой комбинации.

А теперь давай оценим такую позицию.

125



Не требуется доказывать, что положение черного короля на а5 неудачно. Естественно, что планы белых должны быть связаны с возможностями атаки на короля. Казалось бы, проще всего взять ладью а8 с нападением на пешку а7 матовыми угрозами. Но после 1. Ф : а8? черные сыграют 1 ... Сс5 и смогут защищаться. На помощь приходит комбинация с завлечением фигур противника на губительные поля.

1. b4+! С : b4 2. Сb6+! ab. Черные слон и пешка создали вокруг своего же короля непроходимый кордон. Теперь уже продолжение 3. Ф : а8 ведет к мату.

Попробуй и сам найти сходные комбинации в таких позициях.

I. Белые: Крh1, Фh4, Се3, Се4, п. а2, с3, h2 (7). Черные: Крh8, Фf7, Сс6, п. а6, b6, с5, h7 (7). Ход черных, и они дают мат в три хода белому королю.

II. Белые: Крb4, Фf1, Лс5, Лf3, п. а2, b3, с3, d4 (8). Черные: Крс8, Фd8, Лd2, Лg8, п. а7, b5, с6, f4 (8).

Партия эта игралась по переписке в 1933 году. Белые считали, что у них преимущество. Каково же было удивление игравшего белыми, когда он получил письмо, в котором черные объявляли мат в три хода. Какой вариант приводился в письме?

III. Белые: Крг1, Фh5, Лh1, Кc1, Kg5, п. с2, e3, e6, h4 (9). Черные: Крг8, Фd8, Лс7, Ле8, Сс4, Cf6, Kd6, п. f7, g7 (9). Ход белых, и они добиваются победы.

IV. Белые: Крг2, Лh1, Лh8, Ch4, Ke4, п. f2, g3 (7). Черные: Крг7, Ле8, Ле6, Сс7, Kf8, п. e5, f7, g6 (8). Как выигрывают белые, начиная игру?

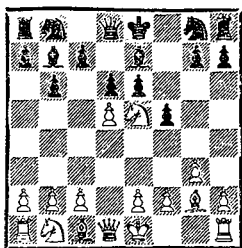
Очень красива следующая комбинация из одной партии, игранный в 1957 году.

Белые: Крe1, Фd2, Лa1, Лс3, Cf1, Сb4, Кd4, п. b5, с2, e5, f4, g5, h4 (13). Черные: Кpf7, Фd8, Ла8, Лh8, Се8, Кd7, Kg8, п. a7, b7, d5, e6, f5, g6, h7 (14).

Игра продолжалась так: 1. К : e6! Кр : e6 2. Ф : d5+! Кр : d5 (Пожертвовав ферзя и коня, белые завлекли черного короля на «минное поле») 3. Лd1+ Крe4 4. Лс4+ Кpf3 5. Лd3+ Кpg4 6. Се2+ Кр : h4 7. Лсс3! Черные сдались, все их фигуры не могут прийти на помощь обреченному на гибель королю.

Завлечение фигур противника на невыгодные поля встречается во всех стадиях шахматной партии. Вот пример, возникший в результате неудачно разыгранного черными дебюта.

126



Последний ход черных d7—d6. Они рассчитывали при отступлении коня на d3 укрепиться в центре путем e6—e5. Расчет этот, однако, был ошибочен и не учитывал скрытых комбинационных возможностей. Белые сыграли:

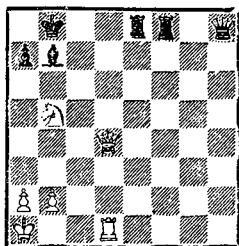
1. Кf7! и после 1... Кр : f7 2. de+ Кр : e6 3. С : b7 добились решающего материального перевеса. Смелым прыжком конь e5 завлек черного короля на гибельное поле f7.

## «Спертый мат»

Правда, очень красивы комбинации с привлечением фигур противника для блокировки полей вокруг короля? Ярким примером являются комбинации на «спертый мат». У них почтенный возраст, примерно 600 лет.

Вот такая комбинация из книги Дамиано, изданной в Риме в 1512 году.

127



Белые матают после 1. Фd6+ Кра8 2. Кс7+ Крb8 3. Ка6++ Кра8 4. Фb8+ Л : b8 5. Кс7×

Другие такие комбинации ты уже видел в первой главе, конечно, ты обратил внимание, что в механизм комбинаций на «спертый мат» обычно входит двойной шах.

А вот пример комбинации, в которой соседнее с коро-

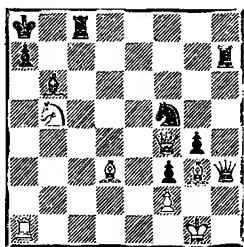


лем поле блокируется конем. Позиция взята из книги Греко (1624 г.).

Белые: Kpd1, Фd5, Ла1, Сс1, Се2, Кb1, Кf3, п. a2, b2, c2, d2, f5 (12). Черные: Kpd8, Фg3, Ла8, Cf8, Cd7, Кb8, Kg4, п. a7, b7, c7, g7 (11). Черные начинают и дают мат в 4 хода.

А теперь давай разберем еще две комбинации Ф. Стаммы.

128



Положение белого короля критическое — ему неотвратимо грозит мат. Но ... ход белых, и они приводят в действие механизм «спертого мата».

1. Се4+ Лb7 2. Фb8+! Лс : b8 3. Л : a7+! С : a7 4. Кс7×.

Любопытно, как фигуры черных сами взяли своего короля в железное кольцо окружения! В этой комбинации все форсировано, каждый ход белых вынуждает определенный и совершенно единственный ответ черных. Такие комбинации, конечно, легче находить и рассчитывать, чем комбинации с многообразными защитительными возможностями у противника.

Следующая позиция Ф. Стаммы уже сложнее. Комбинационным путем белые сначала открывают линию действия своему ферзю и лишь затем проводят комбинацию «спертого мата». Найдите, как это осуществляется.

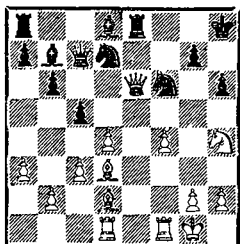
Белые: Kpe1, Фb3, Лс1, Лс4, Кс6, Ке5, п. a3, b4, e3, f3 (10). Черные: Kph8, Фh3, Ла8, Лf8, Кb8, Кf2,



п. а5, b6, f6, g7, g3, h7 (12). Белые начинают и выигрывают.

И еще два упражнения на эту тему.

129



Это положение возникло в партии сеанса одновременной игры, который проводил А. Алехин в 1933 году. Как белые разгромили укрепления черного короля?

Расставь такую позицию. Белые: Kpg1, Фс3, Ле1, Лh4, Сb2, Сd3, Кf3, п. а2, f2, g2, h2 (11). Черные: Kph8, Фg6, Ла8, Лg8, Се6, Кс6, Ке7, п. а6, b7, с7, d5, f5, g7, h7 (14). Найди, как серией жертв белые, начиная игру, добиваются победы.

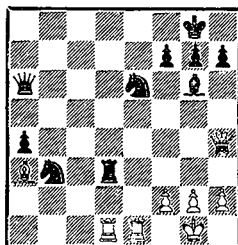
### Роковая горизонталь

После рокировки короли обычно располагаются за плотным заслоном своих пешек и находятся под бдительной охраной фигур. Но не следует забывать и того, что при удобном случае королю надо предоставить возможность убежища на седьмой (второй) горизонтали. Ведь

иначе вторжение тяжелых неприятельских фигур (ферзь, ладья) может привести к мату на последней горизонтали. «Форточку» королю обычно открывают продвижением на одно поле ладьей или коневой пешки, в зависимости от того, какие фигуры противника действуют в направлении короля. Ясно, что целесообразно ставить заслоны на их пути, а не облегчать возможности нападения.

Рассмотрим несколько примеров комбинаций, связанных со слабостью роковой горизонтали.

130



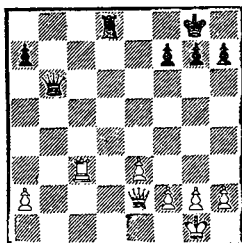
Первое впечатление такое, что все поля вторжения белых фигур на восьмую горизонталь надежно прикрыты. И все же у белых есть возможность неотразимой атаки.

1. Фd8+! Л : d8 2. Л : d8+ К : d8 3. Ле8×

Часто возникают комбинации, рассчитанные на отвлечение фигур от защиты роковой горизонтали. Вот пример из партии О. Бернштейн — Х.-Р. Капабланка,

игранной в Москве в 1914 году.

131

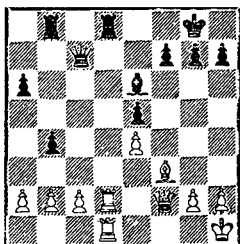


Заманчиво сейчас 1 ... Фb1+ 2. Фf1 Лd1, выигрывая ферзя. Но тогда черные оставляют без присмотра восьмую горизонталь, и белые матуют после 3. Лс8+. К победе черных ведет коварный ход 1 ... Фb2!, отвлекая белого ферзя. Теперь у белых нет удовлетворительной защиты. Ведь черные одновременно напали и на ладью.

Найди, как выигрывают белые при 2. Лс2 или 2. Лd3? Что последует на 2. Фe1?

Разобрав эти примеры, ты наверняка сможешь найти путь к победе в позиции из партии Д. Ровнер—М. Камышов (Москва, 1947 г.).

132



Используя неудачное положение черного короля и давление по линии «d», белые смелой комбинацией решили исход сражения в свою пользу.

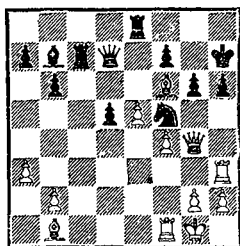
### «Комбинационное зрение»

Хорошо ли ты «видишь» за шахматной доской? Проверь свое «комбинационное зрение» и найди решение следующих примеров. Они говорят о разных комбинационных возможностях, о том, как богаты идеями шахматные сражения.

### Объединенными усилиями

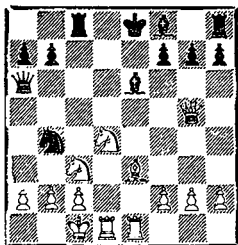
В следующей позиции у белых явное превосходство в силах на королевском фланге. Найди, как белые форсированно завершают атаку на черного короля.

133



### Ударом на удар

Черные решили начать атаку на белого короля и сыграли 1 ... Л : с3. Найди, как белые комбинационным путем опровергают этот замысел.



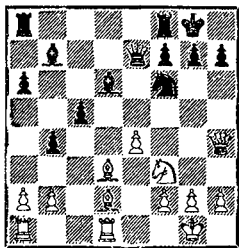
Любопытно следующее положение. Белые: Крh2, Фd3, Лf5, Кd6, п. f6, h3 (6). Черные: Крh8, Фg6, Ла8, Лf8, п. а6, b7, f7, h7 (8).

Подумай над таким вопросом — стоит ли черным играть на мат 1 ... Лg8. К чему привел бы этот ход? Какое продолжение, по-твоему, черным надо избрать?

#### Отвлечение и связка

Найди, как, используя отвлечение одной из черных фигур и связку другой, белые добиваются победы в следующей позиции.

135



А это положение возникло в партии Штальберг — Лундин. Белые: Крг2, Фb3, Ла1, п. а5, b2, e4, f2, g3,

h2 (9). Черные: Крг7, Фd6, Лd7, п. а7, b7, c6, e6, g6, h7 (9). Белые дали шах ферзем на c3 (1.Фс3+), стоит ли черным отвечать 1 ... Фd4? (Этот ход сделал Лундин).

Могут ли спастись черные в такой очень опасной для них позиции?

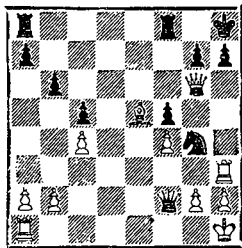
Белые: Крг1, Фf6, Ле1, Сh6, п. а2, c3, f2, g3, h2 (9). Черные: Крг8, Фb2, Лd5, Се5, п. а7, b7, c6, f7, g6 h7 (10).

Чтобы получить это положение, белые пожертвовали пешку. Сейчас грозит 1. Фg7+ С: g7 2. Ле8+ с матом на f8. Под ударом слон е5. Как должны защищаться черные?

#### Кто первый!

Белые угрожают матом на h7 и g7. Как же черным не только избавиться от грозящих опасностей, но и добиться решающего перевеса?

136

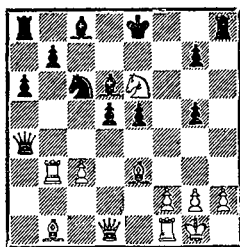


Представь себе, что ты играешь турнирную партию и доволен своей позицией. Неожиданно противник проводит комбинацию с жерт-

вами. Часто эффект такой комбинации ослепляет, выводит из равновесия. Тут очень важно не растеряться, хладнокровно разобраться в обстановке, найти лучшее возражение.

Посмотри, какой занятый случай произошел в партии В. Симагин—Л. Аронин из чемпионата Москвы 1947 года.

137



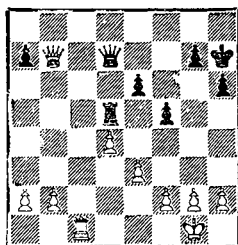
Здесь неожиданно последовало 1. Л : b7! с угрозой мата слоном на g6. К тому же под ударом и ферзь; если 1 ... С : b7, то просто 2. Ф : a4. Но черные не растерялись и нашли спасение в ответной комбинации. Как они сыграли?

#### Связка по горизонтали

В следующем примере белые сделали «естественный» ход 1. Лс7? Им казалось, что это вторжение сразу решает партию. Вместо хода 1. Лс7? выигрывал простой размен ферзей с дальнейшей переброской белого короля в центр.

Найди, как опровергли черные ход 1. Лс7?

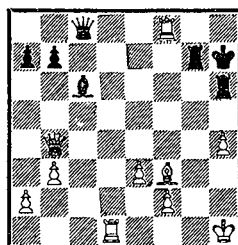
138



#### Связка по диагонали

Очень интересна следующая позиция из партии В. Силич — Я. Рохлин (первенство СССР, 1929 г.), в которой черные осуществили остроумную связку по диагонали.

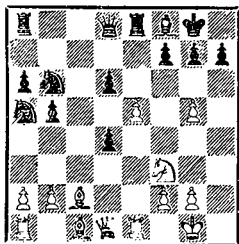
139



Найди, как выигрывают черные в этом положении после 1. Се4+? Как следовало продолжать белым?

#### Прорыв линии обороны

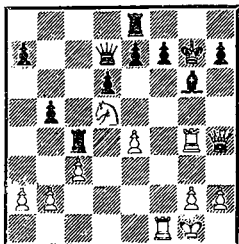
При атаке на короля противника очень важно прорвать линию обороны вокруг «его величества», обрушить превосходящие силы на королевские бастионы.



Это позиция из матчевой партии Б. Спасский — Е. Геллер (Рига, 1965 г.). Смелой жертвой фигуры белые начали решающий штурм. Как добились они здесь победы?

Я сказал «превосходящие силы». Это вовсе не значит, что для успеха атаки необходим материальный перевес. Часто бывает и так — атакующий идет на ряд жертв, учитывая, что фигуры противника расположены плохо и не успевают вовремя прийти на выручку королю. Об этом мы уже говорили. А теперь посмотри еще один пример прорыва укрепленной линии.

141



К этому положению пришла партия В. Рагозин — Г. Вересов (Москва 1945 г.).

Казалось бы, черный король может чувствовать себя превосходно, все подступы к нему прикрыты. И все же блестящий мастер комбинаций Рагозин нашел возможность разгромить королевский фланг черных. Как он играл?

### Проверь свои решения

I. 1. . . . Фf1+ 2. Cg1 Фf3+ 3. C : f3 C : f3× (стр. 94).

II. 1. . . . Фа5+! 2. Кр : а5 Л : а2+ 3. Крb4 а5×.

III. 1. е7 C : g5 2. hg.

IV. 1. Cf6+ Л : f6 2. Лg8+ Кр : g8 3. К : f6+ Кpg7 4. К : е8+ Кpg8 5. К : с7.

**Позиция Греко:** 1. . . . Кf2+ 2. Крe1 Кd3++ 3. Крd1 Fe1+ 4. К : e1 Кf2×.

**Позиция Стаммы:** 1. Лh4! Ф : h4 2. Фg8+! Кр : g8 3. Ке7+ Крh8 4. Кf7+ Л : f7 5. Лс8+.

**Позиция Алехина:** 1. Кg6+ Крh7 2. Ке5+ Крh8 3. Кf7+ Кpg8 4. К : h6++ Крh8 5. Фg8+ и 6. Кf7×.

**Серия жертв:** 1. Л : е6! Ф : е6 2. Кg5 Фg6 3. Л : h7+ Ф : h7 4. Кf7×.

**Бернштейн — Капабланка.** 1. . . . Фb2 2. Лс2 Фb1+, 2. Лd3 Фb1+. Если 2. Fe1, то 2. . . . Ф : с3. Вот почему белые сдались.

**Ровнер — Камышов.** 1. Фа7! Фа5 (1. . . . Ф : а7 2. Л : d8+) 2. Ф : а6! Фс7 3. Фа7!, и белые выигрывают.

**Диаграмма № 133.** 1. Лh5! Кg7 2. Л : h6+! Кр : h6 3. Фh4+ Кh5 4. Фg5+ Крh7 5. Ф : h5+.

**Диаграмма № 134.** 1. . . . Л : с3 2. Фd8+! Кр : d8 3. К : е6+ Крe7 (Или 3. . . . Крс8 4. Лd8×, а если 3. . . . Крe8, то 4. К : g7+ C : g7 5. Cg5+ и 6. Лd8×) 4. Cg5+ f6 5. Кd8+, и черные сдались.

а) Если 1. . . . Лg8?, то 2. Лg5! Ф : f6 3. Фd4!, и у черных нет

удовлетворительной защиты, на 3 . . . Лg6 решает 4. Л : g6.

**Диаграмма № 135.** 1. e5! С : e5 2. С : h7+ Кph8 3. К : e5 Ф : e5 4. Се4+ Кpg8 5. С : b7 Ла7 6. Cf3. Черные сдались.

**Штальберг — Лундин.** Проигрывает 1 . . . Фd4? из-за 2. Лd1! В следующей позиции черные должны играть 1 . . . Фc1!

**Диаграмма № 136.** 1 . . . Фe1+ 2. Л : e1 Kf2+ 3. Кpg1 К : h3+ 4. gh hg, и черные выигрывают.

**Симагин — Аронин:** 1. Л : b7! e4! 2. Ф : a4 С : h2+ 3. Кph1 Cf4+ 4. Кpg1 Ch2+. Ничья.

**Связка по горизонтали:** 1. Лс7? Лс5!, и черные выигрывают. Если 2. dc, то 2 . . . Фd1×, а на 2. Л : c5 решает 2 . . . Ф : b7.

**Связка по диагонали:** 1. Се4+?

Фf5! 2. Сg2 Фh3+. Белым следовало продолжать 1. Фе4+ С : e4 2. С : e4+ Лgg6 3. С : g6+ и 4. Л : c8.

**Спасский — Геллер.** 1. С : h7+! Кр : h7 2. g6+! Кpg8 (или 2 . . . Кр : g6 3. Фd3+ f5 4. ef+ с разгромом) 3. Kg5 fg 4. Фf3. Этот ход решает. Если 4 . . . Се7, то 5. Фf7+ Кph8 6. Ке6 или 4 . . . Л : e5 5. Фf7+ Кph8 6. Л : e5 de 7. Ф : g6.

**Рагозин — Вересов.** 1. Л : g6+! fg 2. Лf7+ Кр : f7 3. Ф : h7+ Кре6 (на 3 . . . Кpf8 последовало бы 4. Кf4, и черные фигуры не могут спасти атакованного короля — 4 . . . Лсc8 5. К : g6+ и 6. Фg8×) 4. Ф : g6+ Кре5 5. Фg7+ Кр : e4 6. Кf6+. Белые выиграли ферзя.





### *Глава пятая*

## **КОНЕЦ — ДЕЛУ ВЕНЕЦ**

### **Давно это было**

Да, давно это было, около сорока лет назад. Был я тогда начинающим любителем шахмат, хотя и знал немного теорию и даже побеждал в школьных турнирах. У себя в школе считался «непобедимым чемпионом».

Как-то решили ребята организовать мой матч с другим школьным «гроссмейстером» — Сережей Белавенцем.

И вот наш поединок состоялся. Увы, я не оправдал надежд своих друзей. Все партии матча развивались на редкость однообразно. Я атаковал, искал комбинации, а Сережа хладнокровно защи-

щался, принимал все жертвы, потом разменивал ферзей, переводил партию в эндшпиль и выигрывал.

Ох уж этот эндшпиль! Я считал в ту пору, что это на редкость скучная часть шахматной партии. «Без ферзей на доске и настоящей игры нет», — так казалось мне.

А Сережа играл совсем по-другому. Он умел и в эндшпиле находить интересные возможности, умел создавать и здесь комбинации, неплохо владел техникой реализации преимущества.

После того как матч закончился моим поражением, я попросил Сережу помочь мне заняться изучением эндшпиля. Он посоветовал мне

прежде всего разобраться в основах эндшпиля по старой книге «Самоучитель шахматной игры» русского мастера Э. С. Шифферса. И верно. В этой книге я нашел много полезного.

Несколько лет спустя, когда Сережа и я сами стали мастерами, мы не раз вместе анализировали красивые позиции, приведенные в книге Э. С. Шифферса.

### **А как думаешь ты!**

А каково твое мнение об эндшпиле, дорогой друг? Может быть, и тебе он кажется нудным, неинтересным?

Если так, то ты допускаешь большую ошибку. Причем такую, которая неминуемо снизит твои спортивные успехи.

Представим себе такой пример. Ты ведешь атаку. Нападение на короля очень опасно, но противник защищается упорно. Мат не получается. Но и атака не бесплодна: ты выиграл пешку. Правда, при этом неизбежными стали размены многих фигур.

Пешка — не малое приобретение. В турнирной практике мастеров подавляющее большинство партий с лишней пешкой у одной из сторон (конечно, при прочих равных условиях) заканчивается победой шахматиста, имеющего материальный пе-

ревес. Про такие позиции даже говорят так: «Выигрыш здесь — дело техники».

А как у тебя обстоит с «делом техники»? Раз ты не любишь, не уважаешь эндшпиль, наверное, плохо. Вот и перейдешь ты в окончание с лишней пешкой, а выигрыша не добьешься. Обидно, но по заслугам.

Чтобы этого не получалось, изучай эндшпиль, а пока давай побеседуем об его основах.

### **Король — сильная фигура**

Как определить, когда в партии начинается эндшпиль? Конечно, очень неубедительным было бы утверждение, что эндшпиль начинается с размена ферзей. Ведь часто и без ферзей на доске ведутся ожесточенные сражения, организуется матовая атака.

Принято считать, что эндшпиль начинается, когда король не нуждается больше в постоянной защите своих фигур и может активно участвовать в игре. В эндшпиле король — важнейшая боевая единица, и очень часто именно возможности короля активно вмешаться в ход сражения определяют перевес одной из сторон.

Надо обратить внимание также и на то, что в эндшпиле значительно увеличивается роль пешек. «Почему?» — спросишь ты. По той



причине, что в этой стадии партии реальным становится превращение пешки в какую-либо фигуру, а стремительное движение пешек к восьмой (первой) горизонтали часто является центральным событием поединка.

Из фигур особенно отличаются в эндшпиле ладьи. И это легко понять. Ведь ладьи обычно действуют за пешечным частоколом и размениваются позднее других фигур. После разменов многие вертикали и горизонтали освобождаются и ладьи находят для себя обширное поле действий.

### Две основные задачи

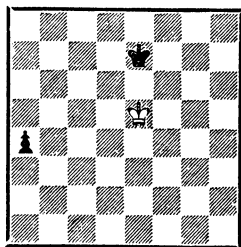
Каковы основные задачи, которые решаются противниками в эндшпиле?

Как правило, таких задач две. Довести до победы преимущество, полученное в середине игры, или попытаться добиться ничьей в позициях, где дело идет к проигрышу.

Реже бывает так, что в эндшпиль оба противника вступили с совершенно равными возможностями и в заключительной стадии шахматной партии, по существу, начинают борьбу заново. «Пешка! Когда же ты стала ферзем?» Есть такая арабская поговорка. Но пешке не так просто стать ферзем.

Представь себе, что партия, которую ты играешь, пришла к такой позиции.

142



Это типичное положение эндшпиля: «король и пешка против короля». Ясно, что теперь исход партии зависит только от того, сможет ли единственная оставшаяся на доске пешка прорваться в ферзи.

Как обстоит дело здесь?

Решающее значение приобретает очередь хода. Если твой ход и ты играешь белыми, то тебе удастся задержать пешку. Если же ход черных, то пешка неминуемо проходит в ферзи и тебе остается только сдаться.

### Геометрия шахматной доски

А как быстро определить, проходит пешка в ферзи или нет? Возвратимся к предыдущей диаграмме. Можно, конечно, в уме рассчитать маршруты движения белого короля и пешки: скажем, так: я пойду королем на d4, он — пешкой на a3. Я — королем на c3, он — пешкой на a2. Я — королем на b2,

и пешка черных погибает. Но такие расчеты довольно длинны и требуют много времени.

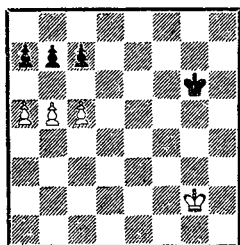
В подобного рода окончаниях существуют и своего рода геометрические способы расчета. Есть такое «правило квадрата». Построй мысленно квадрат, взяв прежде всего ту его линию, по которой пешка марширует в ферзи.

Квадрат пешки а4— это прямоугольник а4—а1—d1—d4.

Если твой король при своем ходе вступает в этот квадрат или уже находится в нем, пешка будет задержана. В противном случае она пройдет беспрепятственно в ферзи.

Правило квадрата имеет серьезное практическое значение. Вот, например, такая позиция:

143



Как здесь играть белым? Очевидно, что если они станут приближать своего короля к пешкам, то черный король также направится туда и окажется у пешек рань-

ше. Вот характерный вариант: 1. Крг2—f3 Крг6—f5 2. Кpf3—e3 Кpf5—e5 3. Кре3—d3 Кре5—d5, и пешки белых обречены на гибель.

В распоряжении белых есть, однако, красивая комбинация: 1. b5—b6 c7 : b6 (Не меняет дела и 1 ... ab 2. c6!) 2. a5—a6! b7 : a6 3. c5—c6, и пешка прорывается к восьмой горизонтали. Король черных задержать ее не может. Квадрат пешки c6—c8—e8—e6. Черный король в этот квадрат не попадает.

Давай сдвинем королей на f2 и f6. Теперь уже прорыв 1. b5—b6 не получится. Король с f6 попадает в квадрат пешки c6, и черные легко добьются победы.

Применяя правило квадрата, надо помнить, что оно обычно действует для позиций, в которых ничто не мешает маневрированию королей. Стоит, скажем, поставить в положении диаграммы № 142 белую пешку на c3, и белым не избежать поражения, хотя их король и вступает в квадрат пешки a4. Дело в том, что собственная пешка c3 мешает королю приблизиться к нужным полям.

### Взаимодействие короля и пешки

Очень часто встречаются позиции, в которых король помогает своей пешке про-

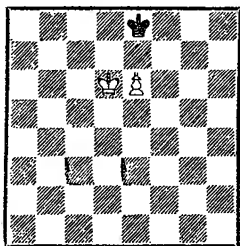


рываться вперед, в то время как другой король всячески препятствует ее продвижению. В таком эндшпиле решающее значение имеет использование пата как средства защиты.

Рассмотрим несколько типичных позиций.

Представь себе, что твоя пешка уже достигла шестой горизонтали, а король расположен рядом с ней. В такой позиции выигрыш зависит от того, какое положение занимает неприятельский король.

144



Если сейчас ход белых, то им удастся оттеснить черного короля. После 1. е6—

е7 Кре8—f7 2. Крд6—d7 черным остается только сдать. А что будет, если здесь ход черных? Тогда, оказывается, ничья неизбежна. Черные играют 1... Кре8—d8, и после 2. е6—е7+ Крд8—е8 3. Крд6—е6 возникает пат.

«Зачем торопиться с движением пешки?» — скажешь ты. Ну что же, давай попробуем маневрировать королем.

1... Кре8—d8 2. Крд6—d5 Крд8—е7 3. Крд5—е5.

Наступает критический момент борьбы. У черного короля три поля для отступления, спасительным является только одно. В таких позициях королем надо всегда отступать прямо против пешки, чтобы в ответ на маневр короля противника поставить своего короля на удачное поле, занять, как говорят шахматисты, оппозицию.

Итак, 3... Кре7—е8! (Плохо 3... Крд8 4. Крд6 Кре8 5. е7 и 3... Крf8

4. Крf6 Кре8 5. е7) 4. Кре5—f6 Кре8—f8 5. е6—е7+ Крf8—е8 6. Крf6—е6. Пат.

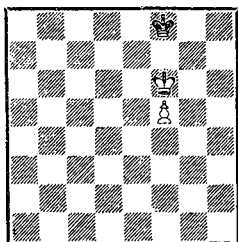
Верная примета для таких положений заключается и в том, что если пешка приходит на седьмую (вторую) горизонталь с шахом, то при правильном ответе слабейшей стороны ничья неизбежна.

### Правила шахматной оппозиции

Если ты согласишься в словарь иностранных слов, то узнаешь, что оппозиция — это несогласие, противодействие. В шахматных окончаниях этим словом обозначают такое положение королей, когда они отнимают друг у друга наибольшее количество полей для маневрирования, оказывая сильнейшее противодействие осуществлению планов противника.

Владение оппозицией в эндшпиле очень часто имеет решающее значение для исхода борьбы.

145

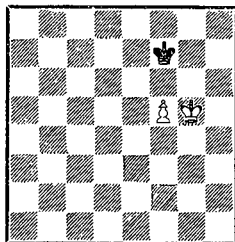


Если пешка достигла пятой горизонтали от своего лагеря и король стоит впереди пешки, то выигрыш достигается всегда, так как король противника не в состоянии удержать оппозицию.

Скажем, сейчас ход белых. После 1. Крf6—g6 (или 1. Кре6) 1... Крf8—g8 2. f5—f6 черные утрачивают оппозицию и погибают. (Найди сам, как белые должны играть после 2... Крh8, чтобы избежать пата). Еще проще завершается борьба при ходе черных: 1... Крf8—g8 2. Крf6—е7, и затем пешка f6 спокойно идет вперед.

В позициях, где пешка находится на пятой горизонтали, а король сильнейшей стороны расположен позади или рядом с пешкой, выигрыша нет, чей бы ход ни был.

146



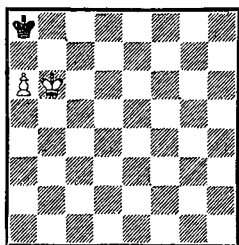
При своем ходе черные играют 1... Крf7—g7, занимая оппозицию, а на ход 2. f5—f6+ отступают королем на f7, и возникает уже

знакомая нам картина. Точно выбрать поле для отступления надо, если игру начинают белые: 1. f5—f6 Крf7—f8! 2. Кpg5—g6 Кpf8—g8, и спасительная оппозиция выручает черных.

### Пат, где ты!

В том случае, если речь идет о крайних пешках, расположенных на вертикалях «а» и «h», задачи слабейшей стороны проще. Здесь особенно часто возникают патовые возможности.

147

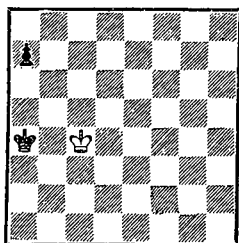


Ничья неизбежна как при ходе белых, так и при ходе черных. У белых нет возможности вытеснить короля из угла a8, а после a6—a7 возникает пат.

Другая типичная для этого рода окончаний позиция приведена на следующей диаграмме.

Если черные после 1 ... a7—a5 2. Крс4—с3 уйдут королем на b5, то постепенно возникнет позиция, сходная с приведенной на предыдущей диаграмме. А при

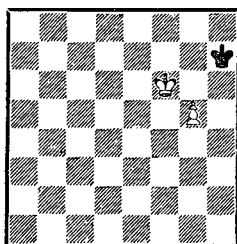
148



2 ... Кра4—a3 3. Крс3—с2 Кра3—a2 4. Крс2—с1 a5—a4 5. Крс1—с2 a4—a3 6. Крс2—с1 дело закончится патом после 6 ... Кра2—a1 7. Крс1—с2 a3—a2 8. Крс2—с1 или 6 ... Кра2—b3 7. Крс1—b1 a3—a2+ 8. Крb1—a1 Крb3—a3.

На возможность пата надо все время обращать внимание в пешечных окончаниях. Вот, например, типичная позиция для коневых пешек (пешек, расположенных на линиях «b» и «g»).

149



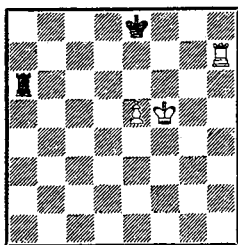
Здесь ошибкой явилось бы естественное 1. g5—g6+ из-за 1 ... Кph7—h8, и 2. Кpf6—f7 ведет к пату, а после 2. g6—g7+ Кph8—g8 ничья очевидна. Правильно

1. Kpf6—f7! Kph7—h8 2. Kpf7—g6! Kph8—g8 3. Kpg6—h6 Kpg8—h8 4. g5—g6. Черные теряют оппозицию и проигрывают партию.

### Они встречаются часто

А теперь познакомимся с несколькими другими окончаниями, которые часто встречаются в практической игре.

150



Здесь черные должны держать ладью на шестой горизонтали, мешая вторжению белого короля, что создало бы угрозу мата. Ладья остается на этой горизонтали, пока белые не продвинут пешку на e6. Тогда ладья отправляется на первую горизонталь и начинает непрерывно шаховать белого короля. Если король уйдет далеко от пешки, ладья нападет на нее. Попытки закрыться от шахов ладьей во многих случаях приводят к ничейным пешечным окончаниям.

Если черные выберут неверный план защиты, скажем, сыграют 1... Ла6—a5?, то они не смогут избежать поражения. Вот примерный

вариант: 2. Kpf5—f6! Ла5—a6+ 3. e5—e6 Kpe8—d8 4. Лh7—h8+ Kpd8—c7.

Семафор открыт, и пешка e6 скоро начнет свой путь в ферзи.

5. Kpf6—f7 Ла6—a1 6. e6—e7 Ла1—f1+ 7. Kpf7—e8 Лf1—f2 8. Лh8—h4!

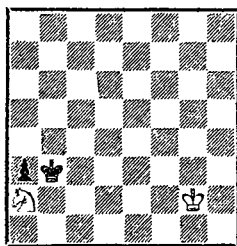
Обрати особое внимание на этот маневр. Белые строят так называемый мост и готовятся укрыть своего короля, убрав его с пути движения пешки.

8... Лf2—f1 9. Лh4—c4+ Kpc7—b6 (Или 9... Kpd6 10. Kpd8) 10. Kpe8—d7 Лf1—d1+ 11. Kpd7—e6 Лd1—e1+ 12. Kpe6—f6 Ле1—f1+ 13. Kpf6—e5 Лf1—e1+ 14. Лс4—e4.

«Мост» построен, и черные не могут предупредить появление нового белого ферзя.

В эндшпиле нередко называется то обстоятельство, что слон значительно более подвижен, чем конь, и лучше сражается против проходных пешек противника. Однако и конь может успешно постоять за себя.

151



Король белых далек от театра военных действий, и коню трудно противостоять соединенным усилиям короля и пешки черных. Все же это ему удастся. Отметим, кстати, что коню труднее всего бороться против крайних пешек. Если ты подумаешь, то без труда поймешь, почему это происходит.

В позиции № 151 белые играют 1. Ka2—c1+ Kpb3—b2 2. Kc1—d3+ Kpb2—c2 3. Kd3—b4+ Kpc2—b3 4. Kb4—d3. Ничья. Если 4 . . . a2, то 5. Kc1+, и белые жертвуют коня за пешку.

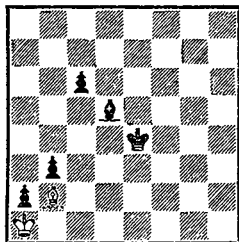
«Разноцветные слоны». Так называются слоны, которые действуют на полях разного цвета. В позициях, где у противников остались разноцветные слоны, этот фактор имеет немаловажное значение.

В середине игры при разноцветных слонах атака часто усиливается. Ведь давлению по полям определенного цвета, на которых действует слон, защищающейся стороне труднее что-либо противопоставить.

В эндшпиле разноцветные слоны, наоборот, обычно являются якорем спасения. При разноцветных слонах перевеса на одну, а иногда и на несколько пешек бывает недостаточно для выигрыша.

Белые достигают ничьей, маневрируя слоном по диа-

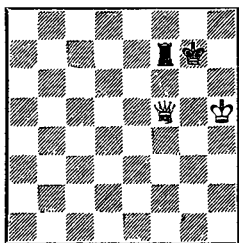
152



гонали b2—h8. Когда черные подойдут королем на c2 и затем начнут марш пешкой c6 на c3, белые отдадут слона на c3, и если слон будет взят, белый король окажется запатованным.

Вот еще одна важная позиция, в которой полезно ясно представлять себе пути достижения победы.

153



Здесь необходимо правильно организовать взаимодействие короля и ферзя. План белых состоит в том, чтобы оттеснить короля черных и вынудить черных уйти ладьей в сторону от своего короля. Тогда серия шахов приведет к выигрышу этой ладьи.

1. Фf5—g5+ Kpg7—h8 2. Фg5—e5+ Kph8—h7 (Ко-

нечно, не 2 ... Лg7 3. Крh6) 3. Крh5—g5 Лf7—a7 (Если 3 ... Лg7+, то 4. Крf6 и на 4 ... Лg6+ 5. Крf7) 4. Фе5—e4+ Крh7—g8 5. Фе4—c4+ Крg8—h7 6. Крg5—f6 Ла7—g7 (Или 6 ... Крh8 7. Фc8+ Крh7 8. Фh3+ Крg8 9. Фg3+ Крh7 10. Фh2+ Крg8 11. Фg1+, и

черные теряют ладью) 7. Фc4—h4+ Крh7—g8 8. Фh4—h5.

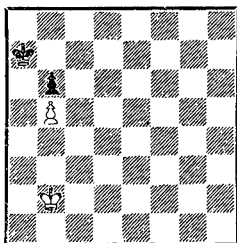
Белые достигли своей цели. У черных уже нет удовлетворительной защиты. Разбери сам эту позицию, найди, как выигрывают белые при 8 ... Крf8, 8 ... Лg1 и 8 ... Лg3.

## ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

### Необычное в простом

Много интересного и красивого в простеньких, казалось бы, пешечных окончаниях. Давай посмотрим сейчас несколько позиций, в которых при минимальном количестве действующих лиц на шахматной сцене разыгрываются драматические поединки.

154



На доске — равенство сил, но положение отнюдь не ничейное. Король белых значительно активнее, и это решает исход борьбы.

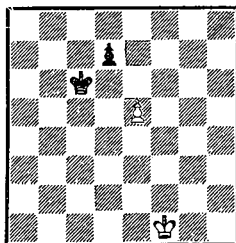
1. Крс3 Крb7 2. Крд4 Крс7 3. Кре5 Крд7 4. Крд5 Крс7 5. Кре6 Крс8 6. Крд6 Крb8 7. Крс6 Кра7 8. Крс7

Кра8 9. Кр : b6 Крb8 10. Кра6 (Точнее, чем 10. Крс6? Кра7 11. Крс7 Кра8, и если 12. b6, то черным пат) 10 ... Кра8 11. b6 Крb8 12. b7 Крс7 13. Кра7 и т. д.

А теперь разбери это окончание при ходе черных. Каким, по-твоему, будет результат?

Вот положение, в котором дела белых кажутся совсем плохими.

155



В самом деле, как им играть? Если, например, 1. Кре2, то 1 ... Крд5 2. Крд3 Кр : e5 3. Кре3 Крд5 4. Крд3 d6 5. Кре3 Крс4 6. Кре2 Крд4 7. Крд2 d5 (Белые все время вынуждены уступать оппозицию) 8.



Кре2 Крс3 9. Кре1 Крд3 10. Крд1 d4 11. Крс1 Кре2, и пешка проходит в ферзи.

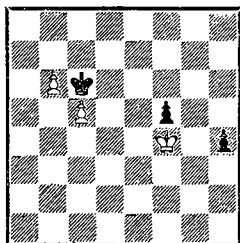
И все же белые могут сделать ничью. Найди, каким образом.

На первый взгляд, выигрыш белых в позиции: белые—Кре5, п. f5, g6 (3); черные—Кре7, п. g7 (2) не вызывает сомнений. У них лишняя пешка при активном положении короля. Однако и здесь требуется точность ведения эндшпиля.

К победе ведет такой маневр: 1. Крд5 Крf6 2. Кре4 Кре7 (Проверь вариант 2... Крг5) 3. Кре5 Кре8 4. Кре6 Крf8 5. Крд7 Крг8 6. Кре7 Крh8 7. f6! gf 8. Крf7, и черные получают мат в три хода.

Проходные пешки в эндшпиле — большая сила. А здесь на диаграмме четыре пешки, и все они проходные. Сейчас ход белых. Как, по-твоему, должна закончиться борьба?

156



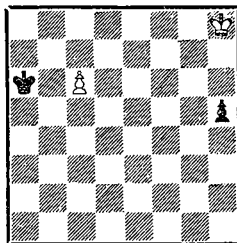
А теперь расставь на доске такую позицию. Белые: Кра2, п. d4, g6, h2 (4). Чер-

ные: Кре6, п. a7, b7, b6, c4, g7 (6). У черных две лишние пешки, а выиграивают белые потому, что они создают проходные, далеко расположенные друг от друга. Не разорваться же черному королю в погоне за ними!

События могут развернуться так: 1. h4 Крf6 (Или 1... a5 2. h5 a4 3. h6! gh 4. d5+, и черный король не попадает в квадрат одной из «ртутных пешек») 2. h5. Грозит 3. d5, а как только черный король устремится к пешке «d», последует решающий прорыв h5—h6.

Совершенно невыполнимая задача поставлена, казалось бы, перед белыми в следующем положении.

157



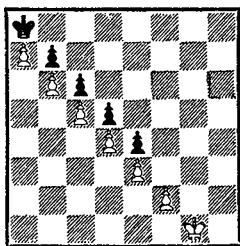
Как сделать ничью в этом замечательном этюде чехословацкого гроссмейстера Р. Рети? Ведь черный король очень близок к пешке c6, а черная пешка h5 не имеет преград на своем пути.

Но смотри, что может быть в пешечном окончании.

1. Kpg7 h4 2. Kpf6! Kpb6  
(Или 2 . . . h3 3. Кре6 h2  
4. с7 Kpb7 5. Kpd7) 3. Кре5!  
Кр : с6 (Если 3 . . . h3, то  
4. Kpd6 h2 5. с7) 4. Kpf4, и  
белый король попал в квадрат  
пешки h4. Ничья.

Еще одна любопытная позиция из области пешечных окончаний.

158



У белых две лишние пешки, но черный король запатован, а потому белым приходится применять сильнодействующие средства:

1. f3! ef 2. Kpf1 f2 3. e4!  
de 4. Кр : f2 e3+ 5. Kpe1 e2  
6. d5 cd 7. Кр : e2 d4 8.  
Kpd2 d3 9. с6! bc 10. Кр : d3  
Kpb7.

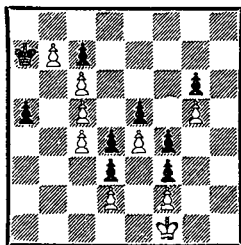
Черный король ожил, но приближаться к нему надо с большой осторожностью, снова могут появиться патовые возможности.

11. Крс4 Кра8 12. Крс5  
Крб7 13. Kpd6 c5 (Или 13 . . .  
Кра8 14. Крс7) 14. а8Ф+  
Кр : а8 15. Крс7, и белые  
выигрывают.

## Мат в 50 ходов

50 ходов! Это дистанция большого размера. Ведь средняя продолжительность партий в турнирах мастеров примерно 40 ходов. А здесь, на диаграмме, приведено пешечное окончание, в котором для достижения мата требуется полсотни ходов.

159



Только не думай, что решение этой задачи — непосильный труд. Я сначала расскажу тебе о плане, который должны избрать белые, чтобы осуществить свою цель. А потом ты сам без особого труда найдешь, как решается задача.

Итак, план белых. Он распадается на ряд составных частей.

а) белый король направляется к пешке а5 и забирает ее;

б) затем король отправляется обратно, перебирается на поля h3 и g4 и выигрывает пешку f3. Черные все это время беспомощно топчутся королем на полях а7 и b8. Вот что значит защи-

ценная проходная пешка. Она сковывает черных по рукам и ногам;

в) потом король снова отправляется в поход на ферзевый фланг. Он приходит на поле b5. В этот момент черным приходится отступить на b8. Тогда следует ход королем на a6. У черных остается единственный ход — f4—f3.

И снова в обратный путь. Король идет к пешке f3 и забирает ее, затем белые играют f2—f4, создают новую проходную пешку, проводят ее в ферзи и матают черного короля.

Вот и вся операция, не столь сложная, но достаточно продолжительная. Проверь на доске, как проводится в жизнь этот план, и ты убедишься, что для мата необходимо ровно 50 ходов.

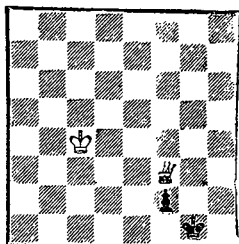
### Пешка, ферзь, ладья

Трудная это задача — пешке бороться против ферзя или ладьи. Но в окончаниях немало позиций, где проходные пешки показывают чудеса храбрости даже в таких сражениях.

На диаграмме 151 положение, в котором ферзь не может справиться с пешкой.

Белые дают шах ферзем на g3, а черные неожиданно уходят на h1. Выясняется, что пешку f2 нельзя брать из-за пата. Обрати внима-

160



ние на два обстоятельства, которые помогли черным сделать ничью:

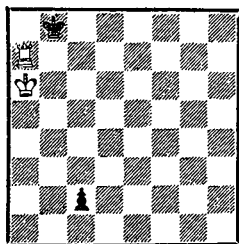
а) пешка эта слоновая (то есть расположена на вертикалях «f» или «с»). При слоновых пешках возникают патовые позиции;

б) белый король удален от поля сражения.

Представь, что в ответ на 1. Fg3+ последовало бы 1... Kpf1? Тогда белые приблизили бы короля. 2. Kpd3 Kpe1 3. Kpe3, и черным остается только сдаться.

Я уже говорил тебе о том, что пат — это важное средство защиты. Посмотри, как ловко используют белые это средство в следующем положении, опубликованном еще много лет назад.

161



Как удержать пешку с2? Ведь если черные проведут ферзя, то они добьются победы. Оказывается, для этого есть хитрое средство.

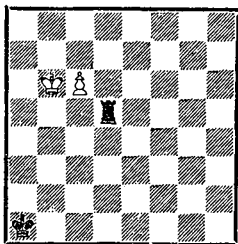
1. Лб7+ Крс8 (1 ... Кра8? 2. Лс7) 2. Лб5! с1Ф 3. Лс5+ Ф: с5, и белому королю пат.

Расставь на доске такую позицию. Белые: Кра1, Ла8 (2). Черные: Крг6, п. h4 (2). Сейчас ход белых, и они могут выиграть. Для этого не следует только давать беспорядочные шахи. Ясно, что пешка h4 может прорваться только при поддержке своего короля. Значит, надо разъединить эти фигуры.

Стоит подумать, и не трудно будет найти ход 1. Ла5!, отрезающий черного короля и решающий борьбу. Если теперь черные не двигают пешку, то белые успевают приблизить короля. В случае же 1 ... h3 выигрывает 2. Ла3 h2 3. Лh3. Вот и все.

В окончаниях, где ладья борется против пешки, есть прямо поразительные случаи.

162



В этом классическом этюде белые красиво добиваются победы при столь небольших силах:

1. с7 Лd6+ 2. Крb5! (Единственное. Если 2. Крb7, то 2 ... Лd7 с ничьей, а на 2. Крс5 следует 2 ... Лс1) 2 ... Лd5+ 3. Крb4 Лd4+ 4. Крс3 Лd1 5. Крс2.

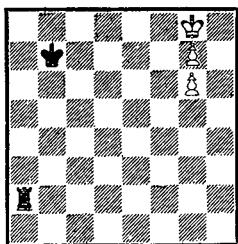
Казалось бы, все кончилось, но черные начинают играть на пат, 5 ... Лd4! Если теперь 6. с8Ф, то 6 ... Лс4+, как в одном из предыдущих примеров. Но в распоряжении белых есть удивительная возможность, основанная на том, что король черных занимает в углу крайне невыгодную позицию.

6. с8Л!

Ладья против ладьи, и белые все же выигрывают. Теперь грозит мат на a8, единственная защита 6 ... Ла4. Но после 7. Крb3 возникают сразу две угрозы — мата на c1 и взятия ладьи. Все кончено для черных. Вот тебе и скучная игра в эндшпиль!

Любопытно, что если бы черный король стоял на b1, то после 1. с7 к ничьей проще всего вело 1 ... Лd2 2. с8Ф Лb2+, и ничья вечным шахом.

Поучителен маневр, который применяют белые для достижения выигрыша в следующей позиции.

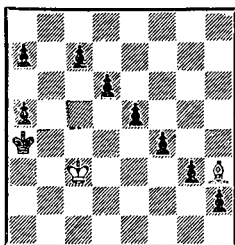


События развиваются так:  
 1. Kpf7 Lf2+ 2. Кре6 Ле2+  
 3. Kpf5 Lf2+ 4. Кре5 Ле2+  
 5. Kpf4 Ле8 6. Kpg5 Kpc7  
 7. Kph6 Kpd7 8. Kph7, и у  
 черных нет удовлетворитель-  
 ной защиты.

Внимательно разбери этот эндшпиль и сам составь к нему примечания.

Может ли один слон удерживать продвижение восьми пешек противника? Казалось бы, что это невыполнимая задача. Но взгляни на следующую диаграмму.

164



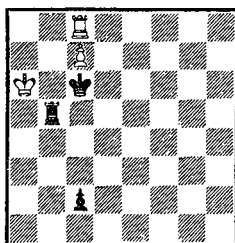
После 1. Cd7+ Кра3 2. Сс6 Кра2 3. Kpc2 а6 4. Ch1 ничья неизбежна. Черному королю не вырваться из угла, а пешки парализованы и не могут продвинуться.

## Семь раз примерь

А теперь испытай свои силы в эндшпилье. Предлагаю тебе несколько заданий, попробуй разобраться в этих позициях, на первый взгляд таких простых и ясных.

Как спастись белым в положении — белые: Kpf2, п. e2, h4 (3); черные: Kph1, п. d6, g4, h6 (4). На что могут рассчитывать белые?

165

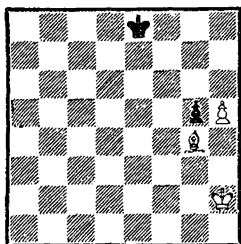


Сейчас ход белых. Как должны они играть, чтобы затормозить движение пешки c2 и избежать поражения?

Белыми или черными ты хотел бы сражаться в такой позиции? Белые: Kpb5, Сg5, п. a4, b2, b6, d4 (6). Черные: Kpf1, п. b7, d6, d5, g3, h3 (6). Наверное, черными. Ведь их пешки g3 и h3 уже финишируют, вот-вот станут ферзями. И все-таки белые еще имеют возможность спастись, как они должны защищаться?

(См. диагр. 166)

А это красивый этюд А. Троицкого. Задача черных ясна. Им надо прорваться королем на h8, и ничья ста-



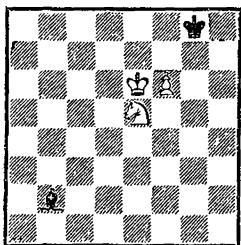
нет неизбежной. Ведь поле превращения ладейной пешки h5 черное, а слон g4 властвует на белых полях. Тогда и лишняя фигура не поможет, с h8 короля не выкурить.

Значит, ясно, что следует предпринять белым. Их главная цель — не пропустить на h8 черного короля.

А теперь сам спланируй игру белых, найди, как они достигают победы.

И еще одна позиция, которой отроду 115 лет. Проанализировали ее в 1851 году немецкие мастера Клинг и Горвиц.

167



Подумай над тем, удастся ли здесь белым при их ходе прорваться в ферзи? Конечно, дальнбойный слон чер-

ных возьмет под обстрел критическое поле f8.

Как выиграть белым в таком положении? Белые: Krc1, Cb8, п. h6 (3). Черные: Kph4, Cd4, п. e5 (3). Конечно, пешка h6 очень опасна, но черным стоит только сыграть 1 . . . e5—e4, и они возьмут под надежный контроль поле h8.

### Верны ли твои решения!

**Диаграмма № 155.** К ничьей ведет 1. e6!

Как спастись? 1. Kpg3! h5 2. e4 Kpg1 3. e5! de пат.

**Диаграмма № 165.** 1. Lb8! Kp : c7 2. Л : b5 Kpd6 (2 . . . c1Ф 3. Лc5+) 3. Лb6+ Kpd7 4. Лb7+ Krc8 5. Лb5! c1Ф 6. Лc5+ или 1 . . . Ла5+ 2. Kp : a5 Kp : c7 3. Лb4! c1Ф 4. Лc4+ Ф : c4 пат.

**Белыми или черными?** К ничьей ведет 1. Cd2! g2 2. Ca5 g1Ф 3. b4, замуравывая короля и слона.

**Этюд Троицкого** 1. Ce6! Kpe7 (Если 1 . . . Kpf8, то 2. h6 и затем к месту боя подоспеет белый король) 2. h6! Kpf6! 3. Cf5! Kpf7 4. Ch7! Kpf6 5. Kpg3 Kpf7 6. Kpg4 Kpf6 7. Kph5 g4 8. Kp : g4 Kpf7 9. Kpg5, и белые выигрывают.

**Клинг и Горвиц.** 1. Kpe7! Kph7 (1 . . . Ca3+ 2. Kpe8 Cf8 3. f7+ Kpg7 4. Kc6 Cd6 5. Ke7 и т. д.) 2. f7 Ca3+ 3. Kpe8 Kpg7 4. Kc4! Cb4 (Или 4 . . . Cc5 5. Kb6 Cd6 6. Kd5) 5. Ke3! Cc5 6. Kd5 Cd6 7. Ke7, и путь пешке f7 открыт.

**Как выиграть белым?** 1. Ca7! Ca1 (Если 1 . . . C : a7, то 2. h7) 2. Kpb1 Cc3 3. Krc2 Ca1 4. Cd4! (Блестящая идея; даже в таком простом положении позиция таит красивые комбинации) 4 . . . C : d4 (или 4. ed 5. Kpd3, и слон не успевает преградить дорогу пешке) 5. Kpd3 Ca1 6. Kpe4, и пешка «h» становится неудержимой.



## *Глава шестая*

### **ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДЕБЮТАМ**

#### **Зеленый свет светофора**

Давай немножко пофантазируем. Представь себе, что на основных магистралях шахматной доски установлены светофоры. Ты хочешь в дебюте сделать ход ферзем. Вдруг загорается красный свет. Внимание! Движение по вертикали закрыто.

Потом красный свет сменяется желтым. Будь осторожен, не попади в ловушку. И, наконец, через несколько ходов появляется долгожданный зеленый свет. Путь ферзю свободен, можно двигаться вперед.

Неплохо? Наверняка тебе легче было бы играть при таких регулировщиках. «Это все мечты, на шахматных

дорогах нет таких светофоров», — скажешь ты. И ошибешься.

Конечно, на шахматной доске не загораются сигнальные огни, предупреждающие об опасностях. Но ведь мы уже с тобой толковали о «правилах движения», которые надо соблюдать в дебютах. Надеюсь, ты запомнил советы, приведенные во второй главе этой книги. Они могут быть тебе полезными ориентирами в лабиринтах дебютных вариантов, своего рода сигнальными огнями.

#### **Кто больше знает!**

Поговори со своими друзьями. Попробуй узнать, какие недостатки замечают они

в своей игре. Уверен, что один ответ будет повторяться особенно часто: «Не знаю теории дебютов».

И это не случайно. Ведь в самом деле, некоторым ребятам кажется, что знание дебютной теории едва ли не основной показатель силы шахматиста.

Как-то мне пришлось беседовать с одним любителем шахмат. Он был искренне убежден, что мастер потому и играет мастерски, что «от корки до корки» изучил все толстые шахматные учебники.

И невдомек ему было, что есть шахматисты третьего разряда, которые знают теоретических вариантов не меньше иных мастеров. А вот сядет играть такой шахматный «ученый» третьего разряда и сделает его противник неожиданный ход, о котором в книге ничего не было написано... и все пропало, поражения не миновать.

Нет, на зубрежке и в шахматах далеко не уедешь. Чтобы хорошо играть, надо прежде всего ясно представлять себе смысл того, что происходит на шахматной доске.

### **Правила, которым подчиняются все**

Если ты решишь, что советы о том, как разыгрывать дебюты, адресованы только

начинающим, то сделаешь ошибку. Быстрое и удобное развитие фигур, борьба за центральные поля, стремление организовать взаимодействие своих фигур, создать слабости в лагере противника — вот основные принципы, которыми в начале партии руководствуются все шахматисты от новичков и до гроссмейстеров.

В истории шахмат, правда, было и такое время, когда в дебютах делали случайные, непродуманные, ничем между собой не связанные ходы.

«В течение многих столетий игру начинали на авось, — писал Эм. Ласкер. — После нескольких ходов осложнения создавались сами собой, и в этих осложнениях проявлялась сила шахматиста».

Постепенно накапливались знания, опыт, игра становилась целесообразнее, логичнее. Уже примерно сто лет ведется работа по изучению основных законов дебютной стратегии, мастера и теоретики серьезно анализируют разные дебютные системы.

Давным-давно сильные шахматисты не начинают игру «на авось». Они понимают задачи, которые стоят перед ними в дебюте, стараются правильно решить эти задачи.



## **В лабиринтах вариантов**

Иной любитель возьмет учебник дебютной теории, перелистает такую книгу, вздохнет и поставит обратно на полку. И в самом деле, если думать, что необходимо изучить все варианты, приведенные в таких руководствах, можно испугаться.

Вариантов ведь очень много, сотни и тысячи, попробуй запомни их все.

Но мы уже говорили, что запоминать варианты вовсе не требуется, зубрежка делу не поможет.

Для того, чтобы в этом разобраться, прежде всего решим, что такое дебютные варианты. Являются ли они обязательными и строго единственными?

Варианты — это примерные продолжения, которые были испытаны в турнирной практике. Значит ли это, что нет в позиции других вполне возможных продолжений? Конечно, не значит.

Шахматная борьба многообразна, она таит в себе бесчисленное количество различных возможностей. Уже много лет назад М. И. Чигорин говорил, что в каждом дебюте можно избежать шаблонных книжных вариантов, достигая при этом не худших, если не лучших, результатов.

И действительно. Важно понимать главные цели де-

бюта, идеи дебютных систем, это даст возможность находить верные пути при самых различных продолжениях.

Итак, дебютные варианты отражают многолетнюю турнирную практику, а потому они непрерывно меняются и совершенствуются. Если ты сравнишь рекомендации, которые делали теоретики 10—15 лет назад, с теми, которые даются сейчас, ты будешь поражен: так много перемен ты найдешь в этих оценках. И это вполне понятно. Ведь теория шахмат не стоит на месте, а изобретать, находить новые варианты вполне по плечу каждому любителю.

Небольшой путеводитель, который приведен в этой книге, конечно, не может рассказать о всех дебютных премудростях. Он должен познакомить тебя с некоторыми вопросами теории, с делением начал на основные группы, с тем, как возникли названия дебютов. В путеводителе ты найдешь краткие справки о важнейших началах, сможешь узнать, каковы главные идеи различных дебютных построений.

## **Страны, города, люди**

Французская защита. Русская партия. Латышский гамбит. Защита Алехина. Как возникли эти и многие

другие названия дебютов, как утвердились они в шахматной литературе?

Еще в середине прошлого века большинство дебютов не имело определенных названий. Вот, например, русское издание книги известного французского шахматиста Лабурдонне. Книга эта вышла в свет в 1838 году. Дебюты здесь именуются по номерам. А варианты в дебютах обозначаются цифрами и по-русски называются переменами.

Представь себе, как это выглядело: тринадцатая переменная двадцать седьмого начала. Разбираться в этой арифметике было совсем не просто. К тому же один теоретик мог считать какую-либо переменную тринадцатой, а другой с тем же успехом мог называть ее седьмой.

Это было и не совсем справедливо. Скажем, мастер придумал какой-либо новый план игры в дебюте. Почему же не стоило отметить заслугу этого шахматиста, назвав новое продолжение его именем?

В 1842—1843 годах появилась большая работа К. А. Яниша «Новый анализ шахматных дебютов». В этом исследовании было собрано все наиболее ценное, что знали в ту пору. Русский мастер положил начало систематизации дебютов, делению их

на определенные группы, рассмотрел ряд названий дебютных систем и сделал свои предложения.

С того времени и стала развиваться аналитическая теория шахматных дебютов, стали появляться названия разных вариантов и продолжений.

Нельзя, правда, сказать, что все эти названия вполне обоснованы. Подчас теоретики допускали ошибки, уснащивали отдельные дебютные наименования произвольно.

Ну что же. Ошибки эти можно исправить, постепенно они и будут исправлены, но в целом подход к названиям дебютов стал более правильным.

Существующие в наши дни дебютные системы получили свои наименования от названий стран или городов, в которых эти начала применялись или были изучены. Некоторые дебюты названы именами шахматистов, занимавшихся их разработкой или применявших в турнирах. Есть и дебюты, названные по наименованию фигур, развитие которых характерно для начала партии.

Следует, однако, подчеркнуть, что в современном перечне дебютов все еще лишь в незначительной мере отражена громадная работа, проведенная советскими теоретиками. А ведь без анализов

наших мастеров многие дебюты даже потеряли бы практическое значение.

### Три группы

Открытые, полуоткрытые, закрытые. Так называются три группы, на которые делятся все современные дебюты. К группе открытых дебютов относятся начала, в которых в ответ на ход 1. е4 черные отвечают 1... е5.

Почему такие дебюты получили название открытых?

Дело в том, что, как правило, в дебютах, разыгрываемых таким образом, фигуры развиваются быстро, и вскоре начинаются оживленные стычки в центре и на королевском фланге.

Открытые дебюты — самые старые из всех начал. Некоторые из них известны уже с XV века.

Полуоткрытые дебюты особенно большую популярность приобрели за последнее время. Так называются те начала, в которых на 1. е4 черные отвечают не 1... е5, а как-либо иначе.

Конечно, и в полуоткрытых дебютах черные не отказываются от борьбы за центр, эта борьба лишь развивается по-другому.

Позволяя белым создать пешечный центр, черные затем атакуют этот центр.

И, наконец, закрытые начала. Так называются те де-

бюты, в которых белые не играют 1. е4, а избирают какой-либо другой ход, например, 1. d4, 1. с4, 1. Кf3, 1. f4, 1. b4.

В этих дебютах обычно развитие фигур происходит несколько медленнее, чем в открытых, но, конечно, и здесь так же остро стоят вопросы борьбы за центр.

Итак, три различные группы дебютов. Только не думай, что между этими группами нет ничего общего, нет точек соприкосновения. Ты, конечно, видел, как поезд, который идет по одному пути, почти не снижая скорости, переходит на соседний путь, меняя направление движения. Так бывает и с дебютами. Иногда противники разыгрывают сицилианскую защиту, проходит несколько ходов — и возникает типичное положение испанской партии. Бывают и другие занятные превращения, когда из различных дебютов получаются сходные позиции.

А теперь давай отправимся в путь, познакомимся с различными дебютными системами.

### Дебюту 500 лет

Одним из старейших дебютов современных шахмат является **итальянская партия**. Варианты этого начала встречаются еще в работах итальянских авторов XV и XVI

веков. Поэтому дебют и получил свое название.

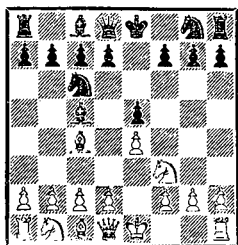
1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 ...

Быстро развивая фигуры, белые стремятся создать угрозы пункту f7, защищенному только королем.

3. ... Cf8—c5

Основное положение итальянской партии. Другие ходы черных ведут к иным дебютам.

168



4. c2—c3 ...

Белые стремятся создать пешечный центр путем d2—d4. К спокойной игре ведет 4. d3 Kf6 5. Kc3 d6 6. Ce3 Cb6.

4. ... Kg8—f6

На этот ход надо обратить особое внимание. Атакуя пешку e4, черные организуют нажим на центр. Одновременно решается задача развития фигур и становится возможной короткая рокировка.

5. d2—d4 ...

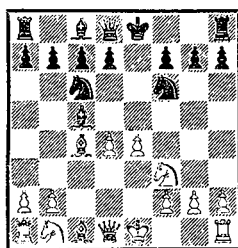
Непоследовательно было бы 5. d3. При этом продолжении лишился смысла ход 4. c3. Черные получили бы хорошую позицию путем 5... d5.

5. ... e5 : d4

Ошибочно 5... Cb6 6. de K ; e4 7. Фd5 с двойным падением — на f7 и e4.

6. c3 : d4 ...

169



Снова очень важный момент. Представь себе, что ты играешь черными. Какие задачи стоят перед тобой? Ведь белые создали пешечный центр и раскрыли линии для своих фигур.

Никогда нельзя в дебюте равнодушно взирать на активность противника в центре. Если вовремя не принять нужных мер, преимущество противника в центре может стать решающим.

Вот и сейчас. Мы уже говорили, что ход 4... Kf6 создал давление на центральную пешку e4, это обстоятельство имеет первостепенное значение.

Если отступить слоном на b6, то после 7. d5 Ke7 (7... Ka5 8. Cd3 с опасной угрозой 9. b4) 8. e5 Kg4 белые могут играть 9. d6! с сильнейшей атакой. В этом случае как 9... C:f2+, так и 9... K:f2 невыгодно для черных. Проверь сам, как опровергаются эти продолжения.

Черные должны в позиции диаграммы играть

6. ... Cc5—b4+

Белые могут ответить

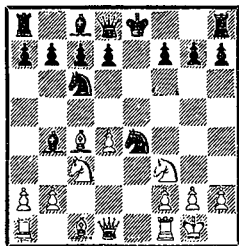
7. Kbl—c3 ...

Типичный прием дебютной стратегии. Белые жертвуют пешку, стремясь к тому, чтобы получить перевес в развитии. В случае 7. Cd2 C:d2+ 8. Kb:d2 d5 черные успевают ослабить центр белых разменом одной из пешек и добиваются вполне удовлетворительной игры.

7. ... Kf6:e4

8. 0—0 ...

170



Последовательное продолжение плана игры, связанного с быстрым развитием

фигур. Рассмотрим теперь два основных разветвления.

**A**

8. ... Ke4:c3

9. b2:c3 Cb4:c3

10. Фd1—b3 d7—d5

Двойной удар (на f7 и c3) заставляет черных прибегнуть к сильнодействующим средствам. Плохо заманчивое 10... C:a1 из-за 11. C:f7+ Kpf8 12. Cg5 Ke7 (12... K:d4 13. Фа3+ с выигрышем ферзя) 13. Ke5 C:d4 14. Cg6! d5 15. Фf3 Cf5 16. C:f5 C:e5 17. Се6+, и черные погибают.

11. Cc4:d5 0—0

В этом смысл хода 10... d5. Теперь слон c3 косвенно защищен нападением на слона d5.

12. Cd5:f7+ Kpg8—h8

На 12... Л:f7 хорошо 13. Kg5.

13. Фb3:c3 Lf8:f7

14. Фc3—b3.

Позиция белых активнее.

**B**

8. ... Cb4:c3

Это лучше, чем 8... K:c3.

9. d4—d5 ...

Анализы показали, что новое нападение на одну из черных фигур — сильнейшее продолжение. После 9. bc черные играли бы, конечно, не 9... K:c3? из-за 10. Фе1+, а 9... d5, укрепляясь в центре и получая отличную позицию.

9. . . . Сс3—f6

Если 9 . . . Ке5, то 10. bc К : с4 11. Фd4 с одновременным нападением на обоих коней и пункт g7. После примерного 11. . . f5 12. Ф : с4 d6 13. Кd4 белые имеют превосходные возможности.

Очень опасно для черных играть на удержание лишней фигуры, например, 11. . . Ксd6 12. Ф : g7 Фf6 13. Ф : f6 К : f6 14. Ле1+ с грозной атакой.

10. Лf1—e1 . . .

Стоит ли белым брать коня сb7? Конечно, нет. Тогда после 10. dc bc черные проведут ход d7—d5 и останутся с материальным преимуществом в позиции, где атакующие возможности белых сведены к нулю. Ведь центр будет в руках у черных!

10. . . . Кс6—e7

11. Ле1 : e4 d7—d6

Обрати внимание и на этот ход. Слабее 11 . . . 0—0, ведь после 12. d6 cd 13. Ф : d6 развитие слона с8 будет очень затруднено.

12. Сс1—g5 Cf6 : g5

13. Кf3 : g5 0—0

Планомерной защитой черные ликвидировали основные опасности и теперь намереваются вывести слона на f5. Это даст им хорошую позицию при лишней пеш-

ке. Белые должны принять срочные меры.

14. Kg5 : h7 . . .

Жертва коня ведет к ничьей.

14. . . . Kpg8 : h7

15. Фd1—h5+ Kph7—g8

16. Ле4—h4 f7—f5

17. Фh5—h7+ Kpg8—f7

Далее возможен такой вариант: 18. Лh6 Лg8 19. Ле1 Фf8 20. Сb5 Лh8 21. Ф : h8 gh 22. Фh7+ Kpf6 23. Л : e7 Ф : e7 24. Ф : h6+, и белые дают вечный шах.

### Гамбит Эванса

Прежде всего давай разберемся в названии этого начала.

Слово «гамбит». Этот коварный и острый метод игры получил свое название от итальянского выражения дать подножку, и верно, в гамбитах много опасных «подножек». В гамбитах один из противников обычно идет на материальные жертвы, чтобы захватить инициативу.

Эванс — изобретатель гамбита, о котором идет речь, — ввел его в практику в 1829 году.

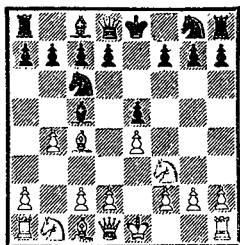
1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. b2—b4 . . .

Предлагая жертву пешки, белые рассчитывают после



4 ... С : b4 5. с3 и затем 6. d4 быстро захватить центр и получить возможности атаки.

Как лучше всего защищаться в гамбитах? Опыт показывает, что наиболее целесообразно принять жертву, а затем, в подходящий момент, вернуть противнику пожертвованный им материал, обеспечивая и для себя удобное развитие фигур.

4. ... Сс5 : b4  
5. с2—с3 Сb4—а5

Если 5 ... Сс5, то 6. d4. На 5 ... Се7 опасно для черных 6. Фb3 Kh6 7. d4 с нападением на коня h6.

6. 0—0 ...

Возможно и 6. d4 d6 7. 0—0 Сb6 с примерно такими же вариантами, какие возникают и при немедленной рокировке.

6. ... d7—d6  
7. d2—d4 Ca5—b6

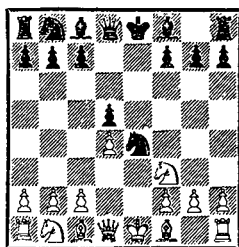
Хороший ход. Теперь белые могут путем 8. de de 9. Ф : d8+ К : d8 10. К : e5 отыграть пожертвованную

пешку, однако после 10 ... Се6 у черных надежная позиция.

## Другие открытые начала

**Русская партия.** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kg8—f6 (Белые напали на пешку e5, черные атакуют пешку e4) 3. Kf3 : e5 d7—d6 (Этот предварительный ход необходим. На 3 ... К : e4 белые ответили бы 4. Фе2, после чего отступление коня повело бы к проигрышу ферзя. Черным пришлось бы сыграть 4 ... Фе7, используя возможность связки: 5. Ф : e4 d6 6. d4 f6 7. Kc3 de 8. Kd5 Фd6.

Теперь путем 9. de fe 10. Cf4 Kd7 11. 0—0—0 белые получают грозную позицию) 4. Ке5—f3 Kf6 : e4 5. d2—d4 d6—d5.

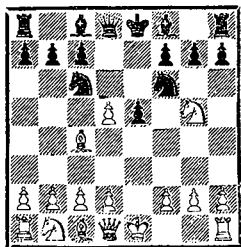


Такова основная идея черных. Они поставили коня на хорошую позицию в центре и теперь будут развивать другие фигуры.

Дебют разработан в середине прошлого века А. Д. Петровым.

**Защита двух коней.** 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—с4 Kg8—f6 (При этой защите черные обычно жертвуют пешку, получая взамен активную позицию) 4. Kf3—g5 d7—d5 5. е4 : d5.

173



Теперь на естественное 5 ... К : d5 может последовать 6. К : f7 Кр : f7 7. Фf3+ Кре6 (На всякое другое отступление короля белые возьмут коня d5 с выигрышем пешки) 8. Кс3 Ксе7 (Хуже 8 ... Кb4, так как после 9. Фе4 грозит 10. а3, оттесняя коня b4) 9. Фе4 с6 10. d4 Фd6 11. f4, и за пожертвованную фигуру у белых сильная атака.

Вместо 6. К : f7 очень хорошо для белых и 6. d4.

5 ... Кс6—а5 6. Сс4—b5+ с7—с6 7. d5 : с6 b7 : с6 8. Сb5—е2 h7—h6 9. Kg5—f3 е5—е4 (Черные последовательно и без потери времени оттесняют фигуры белых. В этом смысл жертвы пешки) 10. Kf3—е5 Фd8—с7 11. f2—f4 Cf8—d6 12. d2—d4 е4 : d3 13. Ке5 : d3 с6—с5 14.

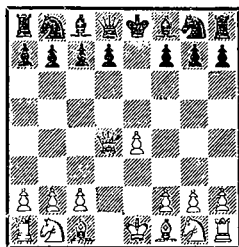
0—0 0—0 15. Кb1—с3 Ла8—b8.

Черная ладья занимает важную линию. В дальнейшем черные играют Лfд8, имея в виду продвижение с5—с4. За пешку у них отличная позиция.

Вместо 4. Kg5 играют и 4. d4 ed 5. 0—0. Тогда после 5 ... К : е4 6. Ле1 d5 7. С : d5 Ф : d5 8. Кс3 Фа5 9. К : е4 Се6 (Необходимо предупредить открытый шах) 10. Кег5 (Связка по линии «е», но черные, не теряя времени, рокируют и отражают натиск белых) 10 ... 0—0—0 11. К : е6 fe 12. Л : е6 Фd5 13. Фе2 h6 шансы сторон примерно равны.

**Центральный дебют.** 1. е2—е4 е7—е5 2. d2—d4 е5 : d4 3. Фd1 : d4.

174



Белые стремятся к быстрому развитию и активизации фигур в центре. Обычно они рокируют в длинную сторону. Недостаток этой системы в том, что ферзь рано входит в игру.

Продолжая 3 ... Кb8—с6 4. Фd4—е3 (Только не 4.



Фс3? Сб4) 4 . . . Kg8—f6, черные получают хорошие возможности. Они осуществляют короткую рокировку, ставят ладью на е8 и затем в подходящий момент играют d7—d5, освобождая свои фигуры.

**Шотландская партия.** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 e5 : d4 4. Kf3 : d4. Упоминания об этом дебюте встречаются еще в теоретических работах XVIII века, однако свое название начало получило в 1826 году, после того как шотландские шахматисты из Эдинбурга успешно играли по переписке против шахматистов Лондона.

Хорошо 4 . . . Kg8—f6 (Теперь уже слабо 4 . . . K : d4, ведь после 5. Ф : d4 черным трудно оттеснить белого ферзя с центральной позиции) 5. Kb1—c3 Cf8—b4. После рокировки черные добиваются возможности провести ход d7—d5.

Если вместо 4. K : d4 белые играют 4. Cf1—c4, то возникает шотландский гамбит. Это интересная попытка захватить инициативу ценой пешки. Борьба в гамбите часто приводит к переходу в другие дебютные системы. Так, например, после 4 . . . Kf6 получается один из вариантов защиты двух коней.

4 . . . Cf8—c5 5. c2—c3 d4—d3 (Возможно также 5 . . . Kf6 с переходом к вариантам

итальянской партии). Возвращая пешку, черные прощя всего ликвидируют попытки белых получить атаку. Позиция черных не хуже.

**Северный гамбит.** 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5 : d4 3. c2—c3 d4 : c3 (И здесь возможно 3 . . . d3) 4. Cf1—c4 c3 : b2 5. Cc1 : b2.

Жертвой двух пешек белые добились атакующего расположения своих слонов. Черные должны защищаться точно и продуманно.

5 . . . d7—d5 6. Cc4 : d5 (Или 6. ed Kf6, и атака белых становится значительно менее опасной) 6 . . . Kg8—f6 7. Cd5 : f7+ Kpe8 : f7 8. Фd1 : d8 Cf8—b4+ 9. Фd8—d2 Cb4 : d2+ 10. Kbl : d2 c7—c5 11. f2—f4 Kb8—c6.

Восстановилось материальное равновесие, и позиция черных вполне приемлема.

Кстати, о названии гамбита. Он назван так потому, что был разработан мастерами скандинавских стран в конце прошлого века.

**Английская партия** (или дебют Понциани). 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. c2—c3. Дебют впервые предложен итальянским теоретиком XVIII века Понциани, затем успешно применялся английскими мастерами.

Белые стремятся создать сильный пешечный центр, но делают это в ущерб развитию фигур, отнимая поле c3 у коня b1. После 3 . . . d5

черные получают хорошую позицию. Равной игры черные добиваются также посредством 3 ... Kf6.

**Королевский гамбит.** 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4.

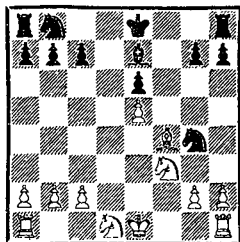
Теперь в случае 2 ... ef 3. Kf3 получается гамбит коня с многочисленными разветвлениями, называемыми именами различных мастеров (гамбит Муцио, гамбит Сальвио, гамбит Кохрена, гамбит Кеннингема и др.), а при 3. Cc4—гамбит слона.

Если черные не берут на f4, королевский гамбит называется отказанным. Возможно и 2 ... d5 3. ed e4—контргамбит Фалькбеера.

Идея королевского гамбита заключается в том, чтобы, не считаясь с материальными затратами, вскрыть линии для фигур и, быстро развиваясь, создать атаку на королевском фланге, чаще всего на пункт f7.

Самая надежная система защиты — это сначала взять пешку f4, а затем в нужный момент вернуть ее обратно, добиваясь удобного развития.

Примерный вариант 3. Kgl—f3 Cf8—e7 4. Cf1—c4 Kg8—f6 5. e4—e5 Kf6—g4 6. Kbl—c3 d7—d6 7. d2—d4 d6 : e5 8. d4 : e5 Фd8 : d1+ 9. Kc3 : d1 Cc8—e6 10. Cc4 : e6 f7 : e6 11. Ccl : f4. Белые восстановили материальное равновесие, но атаки у них нет.



После 3. Kf3 к очень острой борьбе ведет 3 ... g5 4. Cc4 или 4. h4.

**В гамбите слона** (3. Cc4) соблазнительен шах ферзем на h4 (3 ... Фh4+). Белые должны играть 4. Kpf1, лишаясь рокировки, но затем они отбрасывают черного ферзя ходом Kf3 и получают опасную инициативу. После 3. Cc4 благоприятнее для черных продолжение 3 ... d5 4. C : d5 (4. ed Cd6) 4 ... Kf6.

**Венская партия** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kbl—c3. В этом дебюте, исследованном в середине прошлого века шахматистами австрийской столицы, белые обычно играют в дальнейшем f2—f4, после чего получают варианты, сходные с разветвлениями королевского гамбита.

Вот возможное продолжение:

2 ... Kf6 3. f4 d5 (Слабо 3 ... ef 4. e5 Фе7 5. Фе2, и у черного коня нет удобных полей для отступления) 4. fe K : e4.

Открытая линия «f» может способствовать атаке бе-

лых на королевском фланге, поэтому черные должны играть осторожно и при случае путем f7—f6 разменять пешку е5, стесняющую их позицию.

**Защита Филидора.** 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 d7—d6.

Недостаток этого старинного метода игры заключается в том, что сразу ограничивается линия действия слона f8. Черные обычно получают довольно крепкую, но стесненную позицию.

Защита часто применялась выдающимся французским шахматистом XVIII века А. Филидором.

**Дебют четырех коней.** 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Кb1—с3 Кg8—f6. Игра в этом дебюте чаще всего развивается без особых обострений. Обе стороны без помех заканчивают размещение своих фигур на боевых рубежах.

Как мы уже говорили, черные не должны, однако, все время играть симметрично, так как в этом случае лишний темп белых может серьезно сказаться.

Если вместо 3... Кf6 черные играют 3... Сb4 или 3... Сс5, получается дебют трех коней. Он менее благоприятен для черных, так как при слоне на b4 возможен неприятный выпад 4. Кd5, а положение слона на с5 допускает типичную

комбинацию — 4. К : е5 К : е5 5. d4 с преимуществом в центре. Если черные продолжают 4... С : f2+, то после 5. Кр : f2 К : е5 6. d4 Фf6+ 7. Кpg1 у белых сильный пешечный центр. Это обычно гарантирует от опасностей фланговой атаки. Если 7... Кg4, то 8. Фd2!, и затем путем h3 или Кd5 белые начинают нападение на выдвинутые черные фигуры.

**Дебют слона.** 1. е2—е4 е7—е5 2. Cf1—с4. В этом дебюте у черных богатый выбор удобных продолжений. Лучшими считаются 2... Кf6 или 2... Кс6.

**Венгерская партия.** 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—с4 Cf8—е7. Слон на е7 занимает малоактивную позицию. Черные получают крепкое, но стесненное положение.

Дебют получил свое название в связи с партиями по переписке, проведенными в 1842—1845 годах между шахматистами Парижа и Будапешта. Победу черными одержали венгерские шахматисты.

**Латышский гамбит** — 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 f7—f5 — разработан шахматистами Риги в начале XX века. Черные стремятся сразу начать борьбу в центре и вскрыть линии для атаки. Однако, как всегда в подобных случаях, при правильной

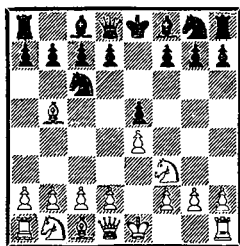
игре это выгодно лучше развитой стороне.

После 3. К : е5 Фf6 (Необходимо, грозило 4. Фh5+) 4. d4 d6 5. Кс4 fe 6. Кс3 белые получают преимущество в развитии.

### Один из самых популярных

Одним из самых популярных и часто встречающихся в турнирах дебютов является испанская партия. 1. е2—е4 е7—е5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—b5. В этом дебюте ведется упорная борьба за овладение центром, причем черным приходится преодолевать трудности.

176



В турнирах конца прошлого и начала нашего века более половины партий игрались этим дебютом, который гроссмейстер С. Тартаковер остроумно назвал «испанской пыткой». Некоторое время ход 3. Сb5 казался таким грозным, что в шутку предлагали даже начинать партии с позиции, в которой у черных пешка стоит не на а7, а на а6. Шли годы, и

постепенно и в испанской партии М. И. Чигориным и другими исследователями были найдены вполне приемлемые способы обороны и контратаки.

Испанская партия известна с XVI века. Этот дебют рассматривали испанские шахматисты Лусена и Рюи Лопес.

А

3. Cf1—b5 d7—d6

Защита, разработанная В. Стейницем.

4. 0—0 Kg8—f6

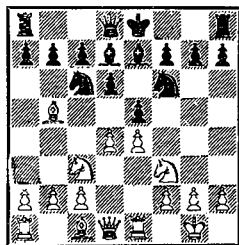
5. d2—d4 Cc8—d7

Взять на d4 значило бы для черных уступить свои позиции в центре; после 5... ed 6. К : d4 Cd7 7. С : с6 bc 8. Фf3 белые получили бы прекрасную игру. На 8... Ce7 возможно 9. е5 de 10. К : с6 с сильными угрозами. В случае 8... с5 хорошо 9. Кf5, и если 9... Сс6, то 10. Кс3 с сильным давлением.

6. Кb1—с3 Cf8—e7

7. Лf1—e1 ...

177



Этот ход заставляет черных все-таки уступить центр, так как теперь белые угрожают выиграть пешку е5. Если, например, 7 ... 0—0?, то 8. С : с6 С : с6 9. de de 10. Ф : d8 Ла : d8 (Не лучше и 10 ... Лf : d8) 11. К : е5 С : е4 12. К : е4 К : е4 13. Кd3 f5 f4. f3 Сс5+ 15. К : с5 (При 10 ... Лf : d8 здесь решало 11. Крf1) 15 ... К : с5 16. Сg5 Лd5 17. Се7 Ле8 18. с4 с выигрышем качества.

7. ... е5 : d4  
8. Кf3 : d4

У белых более свободное положение при наличии надежных опорных пунктов в центре.

## Б

3. Cf1—b5 a7—a6

Идея этого хода в том, чтобы, оттеснив слона b5, получить возможность удобно разместить свои фигуры и создать контригру на ферзевом фланге.

4. Сb5—a4 ...

Отступление на с4 привело бы к итальянской партии с лишним ходом у черных. Размен на с6 после 4 ... dс не выигрывает пешки е5. На 5. К : е5 последовало бы 5 ... Фd4. Вместо 5. К : е5 белым лучше играть 5. d4 или 5. d3, что приводит к так называемому размен-

ному варианту испанской партии.

4. ... Kg8—f6  
5. 0—0 Cf8—e7

Продолжение 5 ... Сс5 дает возможность белым после 6. с3 создать опасные угрозы в центре в связи с ходом d2—d4.

6. Лf1—e1 ...

Преждевременно здесь 6. d4 ed 7. К : d4? К : d4 8. Ф : d4 b5 9. Сb3 с5, и после отступления ферзя черные выигрывают слона, продолжая с5—с4.

6. ... b7—b5

Этим ходом черные парируют угрозу пешке е5.

7. Ca4—b3 d7—d6  
8. c2—c3 ...

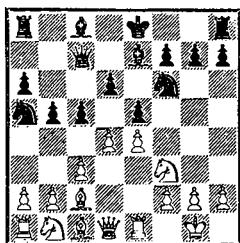
Самое сильное продолжение, не только обеспечивающее сохранение важного для атаки белопольного слона, но и подготавливающее образование пешечного центра путем d2—d4.

8. ... Кс6—a5  
9. Сb3—c2 c7—c5

Эта надежная система защиты была разработана М. И. Чигориним.

10. d2—d4 Фd8—c7

Черные поддерживают напряжение в центре, удобно расположив свои силы. Они развиваются путем 0—0, Cd7,



затем Лас8 и Лфе8. Если белые готовят агрессивные действия на королевском фланге, черные могут организовать контригру на ферзевом.

## В

- |           |          |
|-----------|----------|
| 3. Cf1—b5 | a7—a6    |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6   |
| 5. 0—0    | Kf6 : e4 |

Так называемый «открытый вариант».

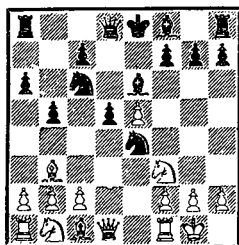
6. d2—d4 . . .

Типичный для подобных позиций ход. Пока черные не рокировали, им надо опасаться вскрытия линии «е» ввиду возможной связки фигур. Если, например, 6 . . . ed, то 7. Ле1, и после 7 . . . d5 8. К : d4 грозит как 9. К : c6, так и 9. f3.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 6. . . .  | b7—b5 |
| 7. Ca4—b3 | d7—d5 |

Черные, не теряя времени, заканчивают развитие и укрепляют положение своего коня в центре.

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. d4 : e5 | Cc8—e6 |
| 9. c2—c3   | . . .  |



Как мы уже говорили, белым надо охранять от размена своего активного «испанского» слона, полезно также взять под контроль поле d4.

9. . . . Cf8—e7

Возможно здесь 9 . . . Cc5 10. Kbd2 0—0 11. Cc2 f5 12. Kb3 Cb6 13. Kbd4 К : d4 14. К : d4 С : d4 15. cd с активной игрой у белых.

10. Kb1—d2 0—0

Если 10 . . . К : d2, то 11. С : d2 Ка5 12. Kd4, и белые угрожают характерным для этого варианта движением пешки f2—f4—f5.

11. Фd1—e2 Ке4—c5

На 11 . . . Cf5 очень сильно 12. Лd1.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 12. Kf3—d4   | Kc5 : b3 |
| 13. Kd2 : b3 | . . .    |

Промежуточный ход 13 . . . К : c1 спасает черных при 13. К : c6.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 13. . . .    | Фd8—d7   |
| 14. Kd4 : c6 | Фd7 : c6 |
| 15. Cc1—e3   |          |

У белых некоторое позиционное преимущество, так как в лагере черных слаб пункт с5. В дальнейшем белые могут играть f3, затем перевести ферзя на f2 и вторгнуться слоном на с5.

### **В тесноте, да не в обиде**

В группе полуоткрытых дебютов черные обычно получают на первых порах стесненное положение. Может возникнуть вопрос: зачем же им добровольно соглашаться на то, чтобы «жить в тесноте». Турнирная практика показала, однако, что, бдительно следя за активностью белых в центре, черные в состоянии, закончив развитие, получить полноправную контригру. Ты видел, как сжимается пружина и с какой силой вслед за тем она может развернуться? Так часто бывает, если черные умело разыгрывают полузакрытые дебюты. Стоит белым увлечься, переоценить свои возможности, и сжатая пружина развертывается с большой силой.

### **Французская защита**

1. e2—e4 e7—e6

Отказываясь от хода e7—e5, черные стремятся занять пункт d5, получая устойчивое положение в центре. Недостаток дебюта заключается в том, что черным трудно активизировать слона с8.

2. d2—d4 d7—d5

**А**

3. Kb1—c3 . . .

Продолжение 3. ed не может причинить затруднений черным, ведь после 3 . . . ed слон с8 получает хорошие возможности. Кстати, именно так было сыграно в партии, давшей название дебюту. Речь идет о партии по переписке между шахматистами Лондона и Парижа (1834—1836 гг.). Англичане разменялись на d5, и французские шахматисты получили удобную позицию.

3. . . . Kg8—f6

Легко развивается инициатива белых при продолжении 3 . . . de 4. K : e4 Kd7 5. Kf3 Kgf6 6. K : f6+ K : f6 7. Cg5 с возможностями атаки на королевском фланге.

4. Cc1—g5 Cf8—e7

Играют здесь и 4 . . . Cb4 5. e5 h6 6. Cd2 (6. ef hg 7. fg Lg8 8. h4 gh 9. Фh5 Фf6 с примерно равными шансами) 6 . . . C : c3 7. bc Ke4 8. Фg4 g6 с очень острой борьбой.

5. e4—e5 Kf6—d7

Хуже 5 . . . Ke4 ввиду 6. K : e4 C : g5 (6 . . . de 7. C : e7 Ф : e7 8. Фе2) 7. K : g5 Ф : g5 8. g3 c5 9. c3 Kc6 10. f4 Фе7 11. Kf3, и у белых шансы на атаку королевского фланга.

6. Cg5 : e7 Фd8 : e7

7. f2—f4 . . .

Таким путем белые получают небольшое, но длительное позиционное преимущество; идея дальнейшей игры в том, чтобы в ответ на с7—с5 разменяться на с5 (d4 : с5) и занять конем пункт d4. Черным нелегко решить задачу развития слона с8.

7. . . .	0—0
8. Kgl—f3	c7—c5
9. d4 : c5	. . .

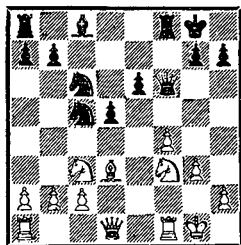
Заманчиво, но не опасно для черных 9. Kb5 а6 10. Kd6, так как после 10 . . . f6 центр белых расшатывается.

9. . . .	Kd7 : c5
10. Cf1—d3	f7—f5
11. e5 : f6	. . .

Иначе черный конь укрепится на е4.

11. . . .	Фе7 : f6
12. g2—g3	Kb8—c6
13. 0—0	. . .

180



У белых хорошая позиция. Они могут постепенно готовить перевод одного из коней на d4 или вторжение конем на е5.

**Б**

3. e4—e5 . . .

Эта старинная попытка создать прочный пешечный центр встречает энергичное противодействие черных.

3. . . .	c7—c5
4. c2—c3	. . .

Применяется здесь 4. Kf3 cd 5. Cd3 или 4. Фg4 cd 5. Kf3 с идеей, пожертвовав пешку d4, быстро развить фигуры и надежно укрепить пешку е5, стесняющую действия черных.

4. . . .	Kb8—c6
5. Kgl—f3	. . .

Превосходная игра у черных после 5. f4 cd 6. cd Фb6 7. Kf3 Kh6 с сильным нажимом на пешку d4.

5. . . .	Фd8—b6
6. Cf1—e2	. . .

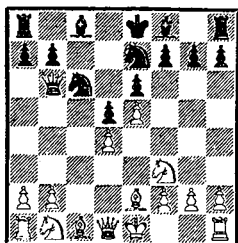
Если 6. Cd3, то, конечно, не 6 . . . cd 7. cd К : d4? 8. К : d4 Ф : d4 9. Сb5+, выигрывая ферзя, а просто 6 . . . cd 7. cd Cd7!, и белый слон должен отправляться во-свояси на е2. Плохо 8. Сс2 Kb4, и если 9. Сb3, то 9 . . . Сb5.

6. . . .	c5 : d4
7. c3 : d4	Kg8—e7

(См. диагр. 181)

У черных хорошая позиция. Пешка d4 — удобная мишень для атаки. Характерен такой вариант: 8. Ка3





Kf5 9. Kc2 Cd7 10. 0—0 Ce7  
11. a3 a5 с активной игрой  
у черных.

### В

3. Kb1—c3 Cf8—b4  
Острая система, предложенная  
гроссмейстером А. Нимцовичем и разработанная  
в основном советскими  
шахматистами.

4. e4—e5 c7—c5  
5. a2—a3 Cb4 : c3+  
6. b2 : c3

Возникла сложная позиция, в которой белые обычно ведут активные действия на королевском фланге, а черные — на ферзевом. Вот один из возможных вариантов: 6... Ke7 7. Фg4 Kf5 (На 7... Kg6 белые могли бы начать наступление ходом 8. h4. Плохо 7... g6. Тогда слон c1 стал бы очень опасен, его давлению по черным полям ничего нельзя было бы противопоставить) 8. Cd3 h5 9. Фh3 cd 10. cd Фh4 11. Ф : h4 (если 11. C:f5, то 11... Ф:d4) 11... К : h4 с примерно равными шансами.

## Другие полуоткрытые начала

**Сицилианская защита 1.**  
e2—e4 c7—c5 — один из самых сложных и трудных для обеих сторон дебютов. Ходом 1... c5 черные создают давление на пункт d4. После того как белые сыграют d4, черные размениваются и открывают для своих фигур линию «с».

Обычно в этом дебюте белые проводят активные действия в центре и на королевском фланге, черные — на ферзевом фланге.

Название дебюта малообоснованно. Его связывают с тем, что в Сицилии в XVII веке применялась эта защита. Однако продолжение это было известно и значительно раньше.

Из множества вариантов защиты приведем один, характерный для методов контригры черных: 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. К : d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce2 Cg7 7. 0—0 0—0 8. Ce3 Kc6. Черные удовлетворительно разрешили стоявшие перед ними задачи. Слон с g7 поддерживает давление на ферзевый фланг.

**Защита Каро-Канн. 1.**  
e2—e4 c7—c6. Обычное продолжение 2. d4 d5 3. Kc3. На 3. e5 черные, как и во французской защите, атакуют центр белых путем с5. Хотя пешка «с» черных попадает на c5 в два приема,

у хода 1 . . . с6 есть то достоинство, что он не запирает слона с8, как 1 . . . е6.

После 3. Кс3 применяется 3 . . . de 4. К : е4 Cf5, или 4 . . . Kf6, или же 4 . . . Kd7 с примерно равными шансами.

Любопытно, что в названии дебюта сплетены фамилии немецких мастеров конца прошлого века Г. Каро и М. Канна, разработавших ряд разветвлений защиты.

**Скандинавская защита.** 1. е2—е4 d7—d5. Старинный дебют, упоминания о котором встречались уже 500 лет назад. После 2. еd Ф : d5 3. Кс3 белые выигрывают время для развития фигур. Черным лучше всего отступить ферзем на а5 (но не на с6 из-за 4. Сb5).

В случае 2 . . . Kf6 проще всего 3. d4, и чем бы черные ни взяли на d5, белые выигрывают темп для развития, атакая на одну из фигур противника.

**Защита Алехина.** 1. е2—е4 Kg8—f6. Своеобразная защита, введенная в турнирную практику А. Алехиным сорок лет назад. Черные позволяют белым создать сильный пешечный центр, рассчитывая организовать на него нападение. Однако осуществление этой идеи — не простое дело. Вот примерный вариант: 2. е5 Kd5 3. с4 Kb6 4. d4 d6 5. f4 de 6. fe

Кс6 7. Се3 (Слабее 7. Kf3 из-за 7 . . . Cg4) 7 . . . Cf5 8. Кс3 е6 9. Се2 Се7 10. Kf3, и у белых активная позиция.

### Третья группа

Разговор о закрытых дебютах надо начать с **ферзевого гамбита**. 1. d2—d4 d7—d5 2. с2—с4.

**А**

2. . . . d5 : с4

Это принятый ферзевый гамбит, в котором обычно завязывается сложная борьба.

3. Kgl—f3 . . .

Белые могут не торопиться с возвращением пешки. После 3. е3 возможно 3 . . . е5 в расчете на продолжение 4. de Ф : d1+ 5. Кр : d1 Се6. Плачевно окончилась бы для черных попытка сохранить гамбитную пешку, например: 3. е3 b5? 4. а4 с6 5. ab cb 6. Фf3.

3. . . . Kg8—f6

4. е2—е3 е7—е6

Здесь также слабо 4 . . . b5 ввиду 5. а4 с6 6. ab cb 7. b3 с разрушением пешечной цепи черных.

5. Cf1 : с4 с7—с5

6. 0—0 а7—а6

В дальнейшем черные развиваются путем Се7, 0—0, b5, Кс6 или Kd7, получая неплохую игру.

## Б

2. . . . e7—e6

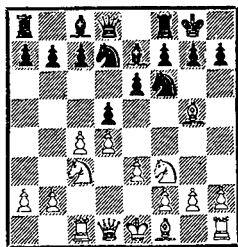
Так называемая «ортодоксальная защита». Она дает черным прочное, но стесненное положение. Ведь снова слон с8 — пленник в собственном лагере.

3. Kb1—c3 Kg8—f6  
4. Cc1—g5 Cf8—e7

Возможно и 4... Kbd7. Тогда белые не могут выигрывать пешку d5: если 5. cd ed 6. K : d5?, то 6... K : d5! 7. C : d8 Cb4+, и белые теряют фигуру. У белых есть выбор между продолжениями 5. Kf3, 5. e3 или 5. cd.

5. e2—e3 0—0  
6. Kg1—f3 Kb8—d7  
7. La1—c1 . . .

182



Пришло время решать проблему развития слона с8. Черные могут сыграть b6, но тогда в их лагере создаются серьезные слабости (поля a6 и c6).

7. . . . c7—c6

Казалось бы, этот ход еще более ограничивает подвижность слона с8, но дело обстоит вовсе не так. Черные укрепляют пункт d5, чтобы осуществить продвижение e6—e5.

8. Cf1—d3 d5 : c4  
9. Cd3 : c4 Kf6—d5  
10. Cg5 : e7 Фd8 : e7  
11. 0—0 Kd5 : c3  
12. Лc1 : c3 e6—e5

Теперь диагональ для слона с8 открыта. Позиция черных вполне обороноспособна.

## В

2. . . . c7—c6

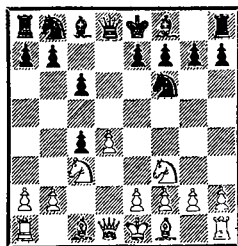
Этот ход определяет «славянскую защиту». Черные не закрывают диагональ слону с8, но у коня b8 отнимается важное поле.

3. Kg1—f3 Kg8—f6  
4. Kb1—c3 . . .

Часто играют здесь и 4. e3.

4. . . . d5 : c4

183



У белых есть две основные возможности.

1. 5. e3 b5 6. a4 b4 (Ошибочно 6... a6 7. ab cb 8.

К : b5) 7. Ka2 e6 (Слабо 7 . . . b3, после гибели пешки c4 — а черным трудно ее защитить — погибнет и пешка b3) 8. С : c4 Kbd7 9. 0—0 Cb7, и черные играют при удобном случае c6—c5, вскрывая диагональ слона b7.

II. 5. a4 (Таким образом белые предупреждают защиту пешки c4, но теперь черные успевают быстро развить слона c8) 5 . . . Cf5 6. e3 e6 7. С : c4 Cb4 (Если бы белым удалось без помех создать пешечный центр, они стояли бы превосходно. Поэтому черные контролируют поле e4) 8. 0—0 0—0 9. Fe2 Ke4, и у черных удовлетворительная игра.

Среди многих разветвленных ферзевого гамбита есть такие, в которых черные стремятся предпринять энергичное нападение на пешку d4.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 c5. Это защита, разработанная известным немецким гроссмейстером З. Таррашем. Попытка немедленно атаковать центр белых приводит к напряженной обстановке. Недостаток системы в том, что белые могут создать у противника изолированную пешку d5. Продолжая 4. cd ed 5. Kf3 Kc6 6. g3, белые выводят слона на g2, организуя нажим на эту пешку. Взамен черные получают активную фигурную игру.

**Контргамбит Альбина**—1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e5—получил свое название по фамилии известного румынского мастера. В интересах быстрого развития черные идут на жертву пешки.

После 3. de d4 4. Kf3 (Но не 4. e3? Cb4+ 5. Cd2 de! 6. С : b4 ef+ 7. Kpe2 fgK+!) 4 . . . Kc6 5. Kbd2 (Угрожая посредством Kb3 выиграть пешку d4) 5 . . . Cb4 6. a3 С : d2+ 7. С : d2 черным нелегко восстановить материальное равновесие. Пока они будут этого добиваться, белые усилят свою позицию.

**Другие закрытые дебюты.** Если после ходов 1. d4 d5 белые играют не 2. c4, а, например, 2. Kf3, то получается уже не гамбит, а дебют ферзевых пешек с многочисленными вариантами, как правило не создающими существенных трудностей для черных.

Сейчас особенно часто встречаются защиты, в которых на 1. d4 черные отвечают 1 . . . Kf6 (индийские защиты). Это сложные дебютные системы, в которых черные временно не занимают центр пешками, а оказывают на него давление фигурами.

**Староиндийская защита.** 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kbl—c3 Cf8—g7 4. e2—e4 d7—d6. Белые создали сильный пешечный

центр, который черные стремятся в дальнейшем подорвать продвижениями с5 или е5.

**Защита Грюнфельда** — 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 d7—d5 — названа так по фамилии ее изобретателя австрийского гроссмейстера Э. Грюнфельда. При этой системе черные также допускают создание у белых пешечного центра, затем атакуют этот центр.

4. cd K : d5 5. e4 K : c3 6. bc c5. В дальнейшем черные развивают слона на g7, а коня на c6 с нажимом на пешку d4.

**Новоиндийская защита.** 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kgl—f3 b7—b6. Развивая слона на b7, черные берут под контроль поле e4 и препятствуют усилению центра белых. Игра обычно продолжается так: 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. 0—0 0—0 7. Kc3 Ke4, и черные стоят удовлетворительно.

**Защита Нимцовича** названа так в честь известного гроссмейстера А. Нимцовича. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4. Черные создают фигурное давление на пункт e4 и препятствуют усилению центра белых. На 4. e3 возможно 4... c5, а на 4. Фс2—4... d5.

**Защита Рагозина.** 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Kgl—f3

Cf8—b4. Этот маневр советский гроссмейстер В. Рагозин не связывал с ходом c7—c5, что характерно для защиты Нимцовича. Идея черных в том, чтобы своевременно провести размен на c4 и затем осуществить продвижение e6—e5. Для выполнения этого плана слон с b4 часто возвращается на d6.

**Защита Чигорина.** 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 Kb8—c6. Черные готовы уступить пешечный центр, с тем чтобы создать фигурное давление на центральные пункты.

**Защита Уфимцева.** 1. d2—d4 d7—d6 2. e2—e4 Kg8—f6 3. Kb1—c3 g7—g6. Своеобразная дебютная система, разработанная советским мастером А. Уфимцевым. Черные стремятся фигурным давлением на пешечный центр белых получить контригру.

**Голландская защита.** 1. d2—d4 e7—e6 2. c2—c4 f7—f5 или сразу 1. d2—d4 f7—f5. Острая дебютная система, приводящая к напряженной и сложной борьбе.

**Гамбит Стаунтона.** 1. d2—d4 f7—f5 2. e2—e4 f5 : e4 3. Kb1—c3. Предложенная много лет назад английским мастером Г. Стаунтоном смелая попытка жертвой пешки захватить инициативу. После 3... Kf6 4. Cg5 черные не могут играть 4... d5 из-за 5. C : f6 ef 6. Фh5+ g6 7. Ф : d5 с преимуществом

у белых. Вместо 4 . . . d5 целесообразно 4 . . . Кс6.

**Дебют Рети.** 1. Kg1—f3 d7—d5 2. c2—c4. Затем белые после g2—g3 развивают слона на g2, усиливая давление на пункт d5. Идея дебюта, предложенного гроссмейстером Р. Рети, в том, чтобы организовать фигурный нажим на центральные поля.

**Дебют Берда** — 1. f2—f4 — назван так по фамилии английского мастера XIX века. Белые берут под контроль пункт е5, играя затем Kf3, b2—b3 и Сb2. Однако ход 1. f4 создает некоторые слабости в собственном лагере на королевском фланге.

**Будапештский гамбит.** 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e5. Черные жертвуют пешку, стремясь создать тактические угрозы. Белые добиваются преимущества, продолжая хотя бы 3. de Kg4 4. e4 К : е5 5. f4 Кс6 6. Се3.

### **Пути, которые мы избираем**

Множество различных дебютов, сколько разных названий! А ты один. И, конечно, каждый любитель шахмат задумывается над тем, какие начала выбрать для своей турнирной практики, каким дебютам отдать предпочтение?

Некоторые юные любители шахмат решают эти вопросы

так: они играют те дебюты, которые встречаются в партиях прославленных гроссмейстеров, сильнейших шахматистов мира.

Логика очень простая. Раз дебют применяют Смыслов или Керес, значит, этот дебют хороший.

На первый взгляд рассуждение справедливое, но надо помнить, что большинство дебютов вполне приемлемо, а на их выборе сказываются личные вкусы и симпатии мастеров.

Известно, например, что Ботвинник в ответ на ход 1. е4 очень часто играет 1 . . . е6, а Смыслов считает французскую защиту неудовлетворительной и черными ее не применяет.

Вопрос о выборе дебюта должен решаться в зависимости от того, какие позиции нравятся тебе, каким положениям ты отдаешь предпочтение.

Скажем, нравится тебе атаковать. Почему же не играть какой-либо гамбит, при котором на доске быстро создается напряженная и острая обстановка?

Если тебе по душе спокойная, позиционная игра, можно подобрать такую дебютную систему, которая приводит к положениям, где события разворачиваются медленнее и менее остро.

Словом, «на вкус и цвет товарищей нет». Это в пол-

ной мере относится к шахматным дебютам.

И все же есть одно пожелание, которое хочу тебе высказать. На первых порах лучше всего играть открытые дебюты. В этих началах резче, отчетливее проявляются основные принципы дебютной стратегии. Применяя эти дебюты, ты скорее научишься ценить значение центра, яснее тебе станет представление о шахматном времени — темпах.

Тебе понятнее будет та взаимная связь, которая существует между пешечным центром и возможностями активной игры на флангах.

Освоив методы игры в открытых началах, ты сможешь перейти и к другим дебютам, в особенности к тем, в которых один из противников уступает пешечный центр, организуя давление фигур на центральные поля. Такая игра требует знаний, практической силы, опыта.

Вот почему большую ошибку делают те ребята, которые на первых шагах своего шахматного пути применяют сложные дебютные системы, вроде староиндийской или сицилианской защиты.

### **Как изучать дебюты**

Поначалу целесообразнее всего наметить для себя один-два дебюта за белых и один-

два дебюта за черных. Посмотри по руководствам основные продолжения, которые рекомендуются в облюбованных тобой дебютах. Познакомься с ловушками, характерными для этих начал.

Только не принимай безоговорочно и на веру все, что ты прочитаешь в дебютных справочниках. Скажем, там говорится, что в такой-то позиции преимущество у белых. Подумай, в чем заключается это преимущество, каким должен быть дальнейший план игры. Может быть, ты и не согласишься с выводами учебника.

Добивайся того, чтобы в дебюте каждый ход, который ты делаешь, был тебе понятен и связан с общим планом дебютного развития.

Чтобы яснее представлять характер игры в дебюте, выбранном тобой, просмотри несколько партий мастеров, в которых встретилось это начало.

Старайся в дебютах находить варианты, не освещенные в справочниках. Таких вариантов очень много. Понравилось тебе какое-либо продолжение, нашел ты в нем определенный смысл — играй так без колебаний и ненужных опасений.

Самостоятельные анализы в дебютах — верный путь к повышению класса игры.



## *Глава седьмая*

### **ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ**

#### **Восемьдесят часов!**

Довольно широко распространено мнение, что стать хорошим шахматистом можно лишь после длительного изучения теории. Так ли это?

Конечно, знать теорию шахмат необходимо хотя бы для того, чтобы не повторять ошибок, которые делались уже сотни раз до тебя. Однако изучать теорию — вовсе не значит зубрить варианты, столь обильно представленные в различных справочниках и руководствах.

В предыдущих главах этой книги ты уже познакомился с общими принципиальными установками, своего рода за-

конами, которые действуют на всем протяжении шахматной партии. Эти законы учитывают и гроссмейстеры и мастера, ими должен руководствоваться и ты.

Усвоить «правила хорошего поведения» на шахматной доске не так уж сложно. Эм. Ласкер даже писал, что достаточно восемьдесят часов заниматься шахматной теорией, чтобы пройти путь от начинающего до шахматиста первого разряда.

Конечно, это мнение высказывалось бывшим чемпионом мира много лет назад. Сейчас уровень игры возрос, соответственно стали большими требования к шахматисту, принимающему уча-



ствие в спортивных соревнованиях.

Но даже если утратить цифру, названную Ласкером, все равно она будет не столь уж значительной.

Несомненно, если ты работаешь над шахматами серьезно, ты сможешь быстро пойти вперед. Для этого надо не только усвоить законы шахматной стратегии и тактики, но и уметь применять эти положения на практике. Ведь справедливо говорят:

«Повторение не мать, а мачеха учения. Применение — мать учения».

### **«За битого двух небитых дают»**

Пришлось мне как-то давать сеанс одновременной игры в одной из московских школ. После сеанса ко мне обратился невысокий белокурый паренек, не принимавший участия в «сражении».

— Можно, я покажу вам свои партии? — сказал он. — Я хочу, чтобы вы дали оценку моей игре.

— А у тебя есть записанные партии? — спросил я.

— Конечно, целая тетрадь, — ответил юный шахматист.

Я пригласил этого паренька к себе и попросил захватить тетрадь с партиями.

И вот денька через два мы встретились снова.

Когда я взял в руки толстую общую тетрадь и стал ее перелистывать, я очень удивился. В тетради было аккуратно записано более пятидесяти партий, и все они, без единого исключения, были выиграны моим новым знакомым.

— Что же ты, выигрываешь все партии? — спросил я. — Если так, что я могу тебе посоветовать? Скорее тебе придется дать мне совет, как играть, не зная поражения!

— Нет, я не всегда выигрываю, — сконфузившись, ответил мой собеседник. — Просто я записываю только те партии, которые закончились моей победой. А зачем мне партии, которые я проиграл? Пусть записывают их мои партнеры.

Долго беседовали мы в тот вечер. Я рассказал юному шахматисту, как работают над анализом гроссмейстеры и мастера, о том, как тщательно они разбирают каждую проигранную партию. И понятно почему. Ведь самое главное для шахматиста — понять свои ошибки, понять, что привело его к неудаче. Понять — это значит в следующий раз выступить лучше.

«За битого двух небитых дают» — говорит старинная пословица. И неспроста так говорит.

А как ты относишься к своим шахматным поражениям? Подумай над следующим замечанием Хозе-Рауля Капабланки.

«Большинство шахматистов не любит проигрывать и считает проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Те, кто хотят совершенствоваться, должны смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним, чего избегать в будущем».

### **Никчемные оправдания**

Нередко бывает так. Проиграет шахматист партию, огорчится и скорее старается забыть о своем поражении, как о плохом сне. А спросишь у такого любителя, почему он потерпел поражение, и услышишь в ответ: «голова болела», «не в настроении был» и, наконец, самое главное оправдание — «позиция хорошая была, но и зевнул».

Как будто «зевок», или, другими словами, грубая ошибка, оправдывает неудачу.

Ни к чему подобные оправдания. Если ты постоянно «зеваешь», значит, и это не случайно. Постарайся быть более внимательным. Пусть каждая проигранная партия будет для тебя полезным уроком.

### **Противника надо уважать**

Когда шахматист разбирает позицию, и прежде всего свою позицию, он должен быть объективным. Характерная ошибка, которая часто допускается, — недооценка шансов противника. Подчас шахматист настойчиво ищет лучшие продолжения для себя, а за противника смотрит лишь самые очевидные ходы.

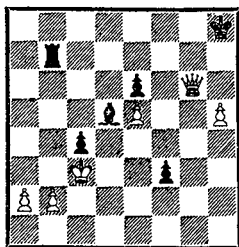
М. И. Чигорин писал так: «Одна из главных ошибок аналитиков, даже из числа весьма сильных практических игроков, состоит в том, что они не дают себе труда приискивать более или менее сложные комбинации у той стороны, против которой они возражают».

Пренебрежение к замыслам противника обычно приводит к неприятностям. И в анализе, и особенно в практической игре надо находить и предугадывать возражения партнера. «Противника надо уважать» — гласит старая спортивная поговорка. Она вполне подходит и к шахматным поединкам, и к разбору шахматных позиций.

Вот какой случай произошел у меня в партии, игранный по переписке несколько лет назад. Я имею в виду мой заочный поединок с английским мастером Б. Кафферти из матча по переписке между командами СССР и Англии.

По условиям этого соревнования противники встречались в двух партиях, играя белыми и черными. Одна из партий развивалась благоприятно для меня, во второй ... Впрочем, что рассказывать, посмотри на эту диаграмму.

184



Игравший белыми Кафферти добился значительного материального перевеса и имел все шансы на победу. Английский мастер должен был, не забывая об опасной пешке f3, подготовить решающее продвижение своей проходной пешки «а». Однако Кафферти решил, что все уже кончено, поверхностно проанализировал позицию, так как был совершенно уверен в своей легкой победе.

Последовало: 1. h5—h6 f3—f2 2. Фg6—f6+ Kph8—h7 3. a2—a4?

Когда я получил из Англии письмо с этим ходом, я вначале не поверил своим глазам. Но факт оставался фактом. Белым следовало играть 3. Ф : f2 Kр : h6 4. Фf6+ и затем подготовить продвижение пешки «а». Теперь же все сразу меняется, Удивительный пример «шахматной слепоты», порожденной беспечностью.

3 ... Cd5—f3!

Этот эффектный ход не так уж трудно было предвидеть и тем более в партии по переписке. Если 4. Ф : f3, то 4 ... Лb3+, выигрывая ферзя. Слон «заслонил» пешку f2, и ее превращение в ферзя стало неминуемым.

5. Фf6 : e6 f2—f1Ф 6. Фе6—f5+ Kph7 : h6.

Белые сдались. Черный король скрывается от шахов, продвигаясь к новорожденному ферзю.

Да, в любой, даже выигрышной, позиции надо с вниманием относиться к тому, что делает противник.

## ПРОИСШЕСТВИЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

*(эпизоды из партий, курьезы)*

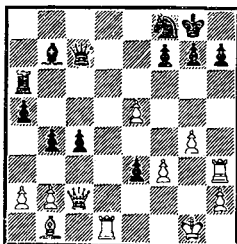
### Не жадничай

Мы уже говорили с тобой об опасностях «пешкоедства» в начале партии. Но и на

всем протяжении шахматной борьбы не надо увлекаться материальными завоеваниями. Всегда, прежде чем взять подставленную противником

пешку или фигуру, подумай, не таится ли за этой жертвой какой-либо подвох.

185

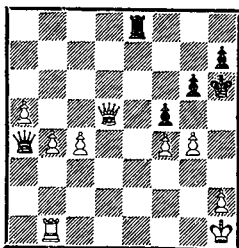


У белых небольшое материальное преимущество — качество за пешку. Черные вполне могли еще бороться, если бы сыграли 1... Лe6, но они соблазнились оставшейся без защиты пешкой e5.

Последовало: 1... Ф : e5? 2. Ф : h7+! (красивый комбинационный удар) 2... К : h7 3. Лd8+ Кf8 4. Лh8+! Кр : h8 5. Л : f8×.

Эффектная и неожиданная развязка!

186



А теперь давай посмотрим следующее положение, взятое из партии Б. Коскин — Л. Капелюш, игранной в

соревнованиях горьковских шахматистов.

У белых три лишние пешки и совершенно выигрышная позиция. Но... «аппетит приходит с едой». Белые пожали плечами и решили увеличить свои капиталы. Партия продолжалась так:

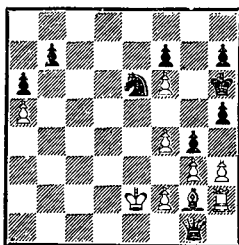
1. g5+ Кpg7 2. Фb7+ Кpf8 3. Ф : h7?

У белых теперь уже четыре лишние пешки, но они не учли, что черные могут сыграть на пат!

3... Фc6+ 4. Кpg1 Лe1+ 5. Л : e1 Фg2+ 6. Кр : g2 пат.

И еще один эпизод из партии сеанса одновременной игры. Сеанс этот давал много лет назад австрийский мастер Ю. Перлис.

187



Положение белых безрадостно. В таких позициях можно рассчитывать только... на самонадеянность партнера. И любитель, игравший черными, действительно «оправдал надежды» мастера.

1. f5 Ф : h2 (проще выигрывало 1... Кd4+) 2. Кpf1

Kg5 (снова сразу решало 2... Kd4 3. h4 Kf3) 3. h4 Kh3 (лучше 3... Kf3) 4. C : h3 Ф : h3+?

Характерная ошибка. Черные обязательно хотят дать шах королю противника. Увлечение шахами — плохой помощник настоящей разумной плановой игры. Ведь хорош не всякий шах, а лишь тот, который содействует выполнению твоих обдуманных предположений.

5. Kpg1!

Возникло курьезное положение. У черных лишний ферзь, но он не имеет возможности шевельнуться. Найди, как черные получают здесь мат не позднее шестого хода.

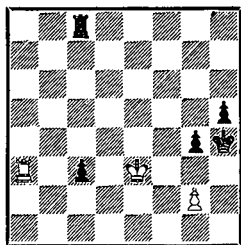
Расставь на доске такую позицию — белые: Kpf1, Фc1, Ce1, Ke4, п. a2, a3, c2, d3, f3, g2, h2 (11); черные: Kpg7, Фа7, Ла6, Kc7, п. b5, c6, d4, g6, h7 (9). Ответь на вопрос — стоит ли черным брать пешку, как может продолжаться игра при ходе 1... Л : a3?

### Само собой разумеется

Есть такие ходы, которые, казалось бы, сами собой разумеются. Так и тянется рука, чтобы сделать этот ход. Шахматисты называют такие ходы «естественными». Но ты ведь знаешь, что даже самые простые шахматные позиции таят в себе много

различных возможностей. И самые, казалось бы, естественные ходы никогда не делай автоматически. Не случайно ведь Р. Рети писал об А. Алехине, что «он никогда не дается в обман кажущейся естественности ходов».

188



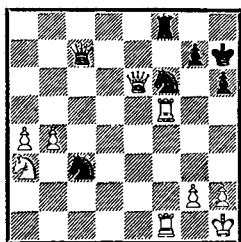
Вот любопытный отрывок из партии двух любителей. У черных две лишние пешки, а их пешка c3 грозно движется в ферзи. Если белые королем и ладьей будут задерживать эту пешку, то черные переведут короля на g3 и выиграют пешку g2.

Белые сделали ловушечный ход 1. Kpf4, рассчитанный на естественное возражение.

Черные, не размышляя, сыграли 1... c2? (легко выигрывало предварительное 1... Лс4+) 2. Лh3+! gh 3. g3×.

Да, справедлива старая пословица: «Кто спешит с ответом, тот медленно думает».

Представь себе, что ты играешь белыми в следующем положении:



Ты добился многого, у тебя лишние качество и две пешки. Самое естественное сейчас, конечно, 1. Лс5 с двойным нападением на ферзя и коня. Но... подумай как следует, стоит ли делать этот очевидный ход.

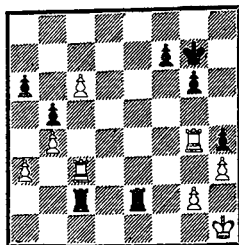
Посмотри, что может получиться в этом случае:

1. Лс5? Кg4!

Блестящий и неожиданный ответ. На пути у белых взорвалась коварная мина. Грозят маты в двух направлениях — h2 и f1, и ни одну из атакованных черных фигур белые взять не успевают.

Казалось бы, защиты нет, впечатление такое, что белым остается только сложить оружие. В возникшем положении это было бы естественно, но ошибочно. Найди, как спаслись белые в этой партии, закончившейся через несколько ходов вничью.

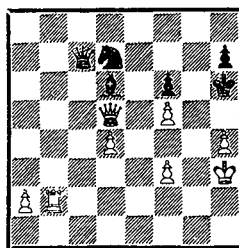
«Не даваясь в обман кажущейся естественности ходов», попробуй разобраться и в позиции, приведенной на следующей диаграмме.



В партии было: 1. Л : с2 Л : с2 2. Л : h4 Л : с6 3. Лf4 Лс3 4. Лf3 Л : f3 5. gf Кpf6, черный король провалился к пешкам a3 и b4, и это привело к поражению белых.

Как надо было вести борьбу белым?

И, наконец, последняя в этом маленьком разделе позиция из партии между В. Антошиным и Г. Равинским, сыгранной в 1957 году.



На первый взгляд, естественный ход 1. Лb7 быстро решает борьбу. Однако тогда могло последовать:

1... Фc1! 2. Ф : d6 Фh1+ 3. Кpg4 (Если 3. Фh2, то 3... Ф : f3+ 4. Фg3 Ф : b7. На 3. Кpg3 черные продол-

жали бы 3 ... Фg1+, и нельзя играть 4. Kpf4 ввиду 4 ... Фh2+) 3 ... Ke5+! (только не 3 ... Фg1+ 4. Фg3 Ф : d4+ 5. Фf4+, и белые выигрывают) 4. de Ф : h4+! 5. Кр : h4 пат.

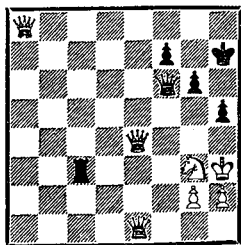
Антошин отказался от естественного вторжения ладьей и, сыграв 1. Lg2!, добился победы. Партия закончилась так: 1 ... Kf8 2. Фg8 Фd7 3. Фg4 Фc7 4. a4 Cb4 5. d5 Cd6 6. a5 Cc5 (He 6 ... Ф : a5 7. Фg7+ Kph5 8. Lg5+) 7. a6 Фа5 8. Фg7+. Черные сдались.

### Пат — средство защиты

Пат — важное средство защиты в эндшпиле, особенно в пешечных окончаниях, где он становится основным и важнейшим ресурсом обороны. Но примеры из партий Коскин — Капелюш и Антошин — Равинский показывают, что и в середине игры пат нельзя сбрасывать со счета.

Давай рассмотрим позицию из партии Д. Ровнер — Л. Гульдин, игранной в 1939 году.

192

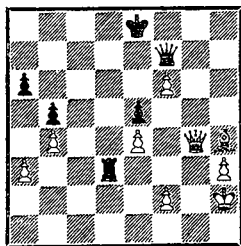


На доске редкое соотношение сил. Каждый из противников имеет по два ферзя. Сейчас ход белых, но они не могут играть 1. Ф : e1 из-за шаха ферзем на f5 (конь g3 связан ладьей). В этот критический момент на выручку белым приходит спасительный пат.

В партии было 1. Фg8+! Кр : g8 (1 ... Kph6 2. Фf8+) 2. Фе8+! Kph7 3. Фg8+! Kph6 4. Фh7+ Kpg5 5. Фh6+ Кр : h6 пат.

В следующей позиции из партии Вальтер — Надь, игранной на турнире в Венгрии в 1924 году, у белых за качество три пешки и все шансы на победу.

193



Черные продолжали 1 ... Kpf8 и после 2. Фc8+ закрылись от шаха ферзем на e8. Белые могли играть 3. Фc7 или 3. Фf5, сохраняя свое преимущество, но они пожадничали и непродуманно взяли еще одну пешку — 3. Ф : a6?

Это взятие привело к неожиданному патовому фина-

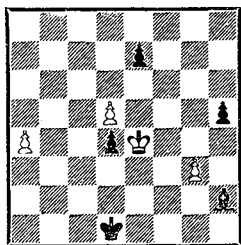
лу: 3 . . . Л : h3+! 4. Кр : h3  
(иначе черные заберут слона)

4 . . . Фе6+! 5. Ф : е6 пат.

Есть такие позиции, где пат кажется несбыточной фантазией и все же . . .

Все же в положении, приведенном на следующей диаграмме, счастливое спасение белых связано с патом в центре доски. Борьба в этом поединке завершилась так:

194



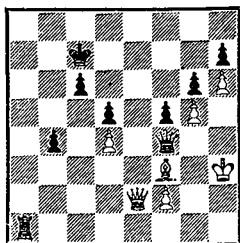
1. d6! еd (иначе смелая пешка белых пройдет в ферзи) 2. Крd3! (преграждая дорогу пешке d4. Черные теперь должны принимать срочные меры, чтобы остановить пешку а4) 2 . . . С : g3 3. а5 d5 4. а6 Сb8 5. а7! С : а7, и белый король неожиданно оказался запатованным.

Попробуй разобраться сам в таком эндшпиле:

Белые: Крf4, п. е5, h4 (3). Черные: Крe1, Сb1, п. b6, d7, е4 (5). Найди, как, используя пат, белые при своем ходе добиваются ничейного результата.

И еще одна позиция.

195

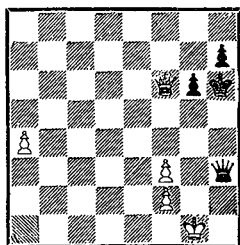


Белым впору сдаваться, черные могут просто играть 1 . . . Крd6, что лишает белых всяких шансов на спасение. Но черные решили форсировать события.

Последовало: 1 . . . Ф : f3+? 2. Ф : f3 Ла3. Черные ожидали, что белые капитулируют, но коварный ход 3. Крh4! возвратил их к реальной действительности. Необходимо взять ферзя, а после 3. . . Л : f3 белые попадают в патовое положение.

Естественный ход ферзем на f6 сделал гроссмейстер П. Керес в партии с Р. Холмовым (первенство СССР 1948 г.). Ход был сделан, если можно так сказать, «автоматически».

196





Ферзь с f6 защищает пешку f3, прикрывает своего короля, создает угрозы королю черных и поддерживает движение проходной пешки a4.

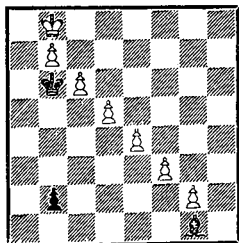
Чего еще можно требовать от одного хода? Оказывается, многого. Керес не обратил внимания на неожиданную патовую комбинацию, появившуюся у черных.

В партии было: 1... Фg4+! 2. Kph2 (если взять ферзя, получается пат) 2... Фh5+ 3. Kpg2 Фg4+ 4. Kpf1 Ф : a4.

Черные восстановили материальное равенство, и партия вскоре закончилась вничью.

Как спастись белым в следующем положении? Пешка b2 неустойчива, а слон g1 хорошо несет караульную службу. Если 1. c7, то 1... Ch2 2. g3 b1Ф, и белым остается только сдаться. Но и здесь пат приходит на выручку.

197



1. Кра8 Ch2 2. g3! С : g3 3. f4 С : f4 4. е5 С : е5 5. d6 С : d6.

Ну и что дальше? Ведь слон по-прежнему контроли-

рует диагональ h2—b8. И все же...

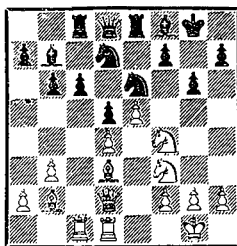
6. b8Ф+! С : b8 7. c7!

Отдавая последнюю пешку, белые добиваются ничейного исхода борьбы, их король запатован.

### Промежуточный ход

Предположим, ты обдумываешь вариант в какой-либо позиции. Ну, скажем, в такой:

198



Ты играешь черными и стремишься найти надежные возможности обороны. Очевидно, что у черных стесненное положение и им трудно бороться за инициативу. Как правило, в стесненных позициях целесообразны размены, которые устраняют активные фигуры противника. С этой точки зрения, вполне подходящим кажется ход 1... Ch6. Если тогда 2. g3, то 2... К : f4 3. gf Kf8, и пешка f4 становится реальной слабостью в лагере белых. Значит, надо проверить, как белые распорядятся

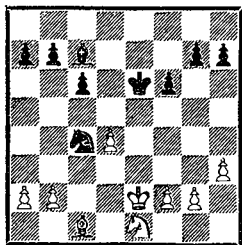
своим конем f4, не смогут ли они отойти им с какой-либо сильной угрозой. Такой ход есть, белые могут взять коня е6, в свою очередь атакая на черного ферзя.

Давай рассчитаем, что получится в этом случае:

Итак, 1... Ch6 2. К : е6 С : d2 3. К : d8 С : c1 4. К : b7 С : b2 5. Kd6, белые возвращают обратно потерянное при разменах качество, и шансы сторон уравниваются. В распоряжении обоих противников не оказалось ни одного, как говорят шахматисты, промежуточного хода, который мог бы изменить развитие событий. Ничейный результат стал закономерным.

Однако в позициях, где ты рассчитываешь длинные варианты с различными взятиями и особенно со связками фигур, надо серьезно считаться с возможностью промежуточных ходов. Вот познакомься с таким случаем.

199



Это позиция из партии Эм. Ласкер — М. Эйве. Два экс-

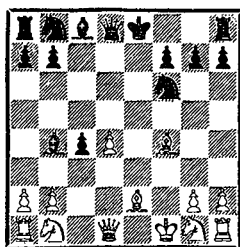
чемпиона мира встретились на международном турнире в Ноттингеме (1936 г.). Черные получили некоторое позиционное преимущество. Пешка d4 у белых изолирована и может стать объектом нападения.

Эм. Ласкер сыграл здесь 1. Kpd3, переводя короля в центр, что бывает весьма важным в эндшпиле. На 1... Kpd5 белые намереваются ответить 2. Кс2, чтобы сыграть 3. Ке3+ и, вызвав размен коней, подкрепить изолированную пешку другой пешкой.

Белые напали на коня с4, а черные решили атаковать коня е1, но при этом они не учли возможности промежуточного хода.

1... Са5? 2. b4! (типичный промежуточный ход) 2... С : b4 3. Кс2. У черных под ударом оказались две фигуры, и материальные потери стали для них неизбежными. М. Эйве потерпел поражение.

200



После нескольких дебютных ходов партия С. Тарта-

ковер — Х.-Р. Капабланка из международного турнира в Нью-Йорке (1924 г.) пришла к такому положению.

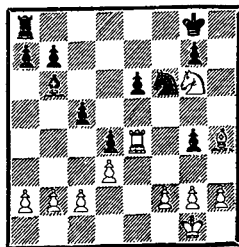
Белые сыграли 1. С : b8, не обратив внимания на хитрый промежуточный ход, имеющийся в распоряжении черных. Далее было 1 ... Кd5! (конечно, не 1 ... Л : b8? 2. Фа4+, и белые выигрывают фигуру) 2. Крf2 (на 2. Cf4 черные ответили бы 2 ... Фf6 с двумя угрозами — взять на f4 и дать шах конем на e3) 2 ... Л : b8.

Фигуры черных отлично развиты, и Х.-Р. Капабланка в дальнейшем энергично использовал выгоды своего положения.

Да, промежуточные ходы таят в себе много яда. Вот почему особенно внимательно надо проверять комбинации, связанные с пожертвованиями фигур или пешек. Ведь отданного уже не возвратишь, а непредусмотренный маневр противника может оставить тебя у «разбитого корыта».

Вот любопытный пример

201



опровергнутой комбинации.

У белых большой выбор различных продолжений. Проще всего было отступить ладьей на e2 с угрозами Ке5 или Кf4. Хуже заманчивое 1. С : f6 gf 2. Л : g4 Крf7 3. Kh4 Лh8, и белые фигуры расположены неудачно. Грозит 4 ... f5.

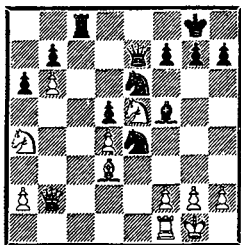
Белые, однако, задумали комбинацию, но не учли... О том, чего они не учли, мы сейчас потолкуем.

1. Л : e6? Крf7 2. Кf4 Сс7 3. С : f6 gf (очень сильным кажется 3 ... С : f4, но в этом случае белые сыграли бы 4. Ле4!) 4. Кd5.

Вот на что рассчитывали белые. Если сейчас 4 ... Кр : e6, то 5. К : c7+ Крd7 6. К : a8 Крс8 7. h4, и эндшпиль безнадежен для черных. Но в распоряжении черных нашелся коварный промежуточный ход.

4 ... С : h2+! (опровергает замысел белых) 5. Кр : h2 Лh8+, и лишь теперь черные взяли ладью e6 и одержали победу.

202



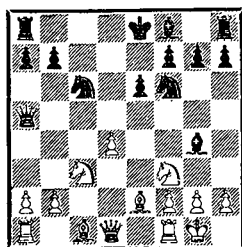
Здесь белые пожертвовали фигуру, сыграв 1. С : a6.

Они рассчитывали, что черные возьмут слона, на что последует 2. b7 и 3. Кс6. Однако в распоряжении черных есть промежуточный ход 1 ... f6!

Так и было в партии. Две фигуры белых оказались под ударом, и черные получили решающий материальный перевес.

К такому положению пришла партия между Ю. Перлисом и С. Тартаковым (1907 г.).

203



Белым лучше всего было играть 1. Се3, надежно подкрепляя пешку d4. Но Перлис предпочел другое продолжение, рассчитывая, что оно создаст пешечные слабости и в лагере черных. При этом мастер не заметил хитрого промежуточного хода противника.

1. Ке5 С : е2 2. К : с6? (следовало играть 2. К : е2 К : е5 3. de Ф : е5 4. Сf4. За пешку белые получили бы активную позицию) 2 ... Ф : с3!

Такой ход нелегко увидеть. Белые считались лишь

с удобными для них вариантами 2 ... С : d1 3. К : а5 или 2 ... бс 3. Ф : е2. Теперь же, как нетрудно убедиться, белые остаются без фигуры.

## Не торопись сдаваться

Нет, не подумай только, что я советую в каждой партии обязательно играть до мата или одним королем «воевать» против многих фигур противника. Подобная «игра» ведет к бессмысленной потере времени. О таком упорстве можно сказать, что оно достойно лучшего применения.

Но ведь ты сам знаешь, как порой неудача в партии деморализует шахматиста. Сделал плохой ход, потерял пешку или принужден был расстаться с качеством, и такой шахматист теряет всякий интерес к борьбе, перестает искать активные продолжения — словом, до формальной капитуляции он уже не ставит трудных задач перед противником.

Такой подход к борьбе совершенно неправилен. Можно с уверенностью сказать, что шахматист, который не обладает достаточной стойкостью, не сможет ничего добиться в спортивных соревнованиях.

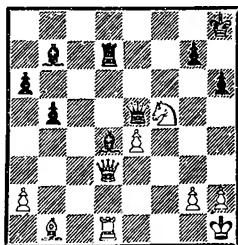
Немудрено сильно играть в хороших позициях, но подлинное мастерство придет



лишь к тому, кто не опускает рук при неудачах и готов бороться, используя все шансы.

«У страха глаза велики». Эта пословица много раз подтверждается и в шахматах. На этой диаграмме зафиксировано положение из партии А. Попиль — Г. Марко из международного турнира в Монте-Карло (1902 г.).

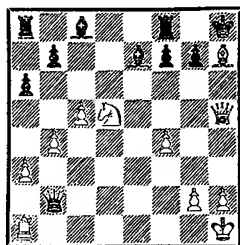
204



Черные решили, что их слон d4 гибнет, так как отступить им они не могут из-за потери ладьи d7. Растерявшийся Марко признал себя побежденным, в то время как он мог выиграть ферзя эффектным и неожиданным ходом 1 ... Cg1!

А эта позиция из партии А. Нимцович — Э. Паульсен, игранный в 1924 году.

205

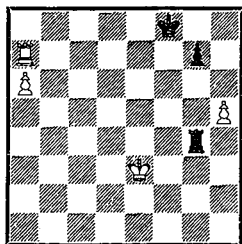


Положение черных кажется катастрофическим. Их король остался лицом к лицу с ферзем и слоном белых. Грозит мат. Черные растерялись и не нашли превосходящего хода 1 ... Cg4!, который не только отражал атаку, но даже решал исход борьбы в их пользу. Последовало 1 ... Ф : a1+? (почти мат) 2. Cb1+ (а это уже ведет к настоящему мату) 2 ... Kpg8 3. Фh7×.

Удивительный случай произошел в партии между двумя гроссмейстерами — Л. Полугаевским и Б. Пармой из матча команд СССР

и Югославии (1965 г.). Игравший черными югославский шахматист надолго задумался, а затем, к удивлению многих зрителей, признал здесь себя побежденным.

206



«Почему вы сдались?» С таким вопросом обратились к Парме многие участники обеих команд. Парма так объяснил свое решение:

«Белые играют 1. Ла8+, — сказал он, — и на 1 ... Крf7 2. а7. Вынуждено 2 ... Ла4. Теперь белому королю не удастся приблизиться к своей пешке. Черная ладья держится на вертикали «а», но лишь только белый король пройдет на с5 или b5, последует серия шахов с первой линии».

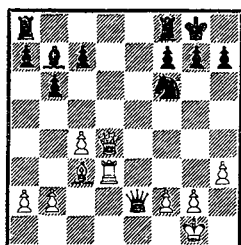
«Все понятно», — согласились с Пармой другие гроссмейстеры и мастера. — Так почему же вы все-таки сдались?»

«Дело в том, — ответил Парма, — что после 1. Ла8+ Крf7 2. а7 Ла4 белые могут продолжать 3. h6, и если 3 ... gh, то 4. Лh8!, выигрывая ладью...»

И тут же другой югославский гроссмейстер С. Глигорич показал своему коллеге, что и после 3. h6 ничья неизбежна. Черные просто уводят своего короля в угол: 3 ... Кpg6 и на 4. Крд3 отвечают 4 ... Кph7!

Да, растерянность — плохой советчик. Вот еще пример из партии, в которой последовала капитуляция там, где можно было играть.

207



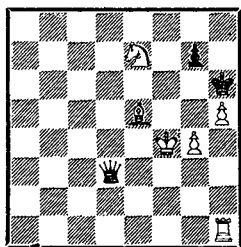
Неожиданно для черных, полагавших, что победа им обеспечена, белые сыграли 1. Ф : f6. Если теперь 1 ... gf, то 2. Лg3+ и 3. С: f6×. Прикрыть пункт g7, казалось бы, невозможно. Ошеломленные таким неприятным сюрпризом, черные сдались.

А они могли легко выиграть: 1 ... Фg4!, угрожая матом на g2 и защищая своего короля. После 2. hg gf у черных просто остается лишняя ладья.

Как тут не вспомнить комичный случай, о котором в одной из своих статей рассказал австрийский мастер

И. Крейчик? В шахматном клубе он наблюдал такую картинку: в партии между двумя любителями был сделан ход, после которого сдались оба противника. Вот как это произошло.

208



Было сыграно: 1... g5+, и оба противника одновременно признали себя побежденными: белые увидели, что королю отступать некуда, а от растерянности они забыли, что пешку можно взять на проходе, черные — потому, что после взятия на проходе, о чем они раньше не подумали, они сами получают мат (2. hg).

Если бы такая партия игралась в турнире, обоим противникам так и следовало бы записать в таблицу результатов по нулю. Поражения за трусость!

### Применение — мать учения

О многом мы говорили. Надеюсь, что немало ты уже усвоил, лучше понял, наверное, и сам ты теперь сможешь разобраться в не-

скольких занятных эпизодах.

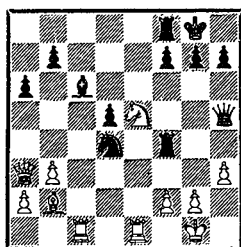
1. Стоит ли белым играть 1. g6? Белые: Kpf5, Фс3, п. а3, g5 (4). Черные: Кра4, Фd8, п. а5 (3).

2. Могут ли белые при своем ходе добиться победы? Белые: Kpd3, Сb5, п. g5, h6 (4); черные: Kpb3, п. а4 b4, g6, h7 (5).

3. Белые: Кре3, Лd8, Сс7 (3); черные: Kpf5, Сb4, Се4, п. d2, h3 (5). Это позиция из партии Н. Григорьев — В. Ненароков (Москва, 1923 г.). Как должны здесь играть черные?

4. Как выигрывают белые в таком положении? Найди эффектную решающую комбинацию.

209

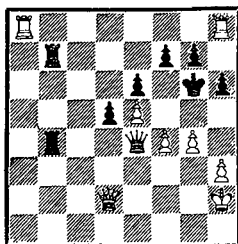


5. Оцени следующую позицию: белые — Kpg1, Фg7, Cd4, п. а2, c3, f3, g2, h3 (8); черные — Kph5, Фе6, Kd5, п. а7, c6, d6, f5, g5, h6 (9) при ходе белых и при ходе черных.

6. Поучительно положение, возникшее в партии О. Бернштейн — А. Котов

(международный турнир, Гронинген 1946 г.).

210



Найди, как белые здесь добились победы?

6а. А теперь расставь позицию из партии Д. Бронштейн — В. Корчной (Москва, 1962 г.). Белые: Kph2, Фb8, Лh8, п. b2, g2, g4 (6). Черные: Kpg6, Фf3, Лd2, п. b3, g7, h6 (6). Ход белых. Как они решили исход борьбы в свою пользу?

7. Как победили черные при своем ходе в следующей позиции из одной партии Эм. Ласкера. Белые: Kpg4, п. g2, h2, h7(4); черные: Kpf8, Лс2, п. a6, b7, b5, d5, g7 (7).

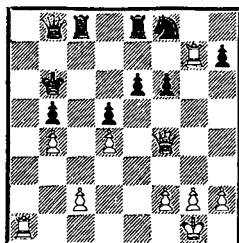
8. Не пора ли черным сдаваться в следующем положении? Белые: Kpb7, Са4, п. a7, g5 (4). Черные: Kpd8, Кс7, п. с3, g6, h7 (5). Ход черных.

9. В партии В. Бывшев — Г. Гольдберг (1958 г.) белые добились решающего материального перевеса. Белые: Kpg1, Фd2, Лf2, Са6, п. a4, с5, d4, g2 (8). Черные: Крс7,

Лb8, Лg3, Се4, п. a7, с6, d5, f5, h4 (9). Черные дали «предсмертный шах» 1 ... Лb1+. Могут ли белые ответить 2. Kph2?

10. Какой ход ведет к победе белых в позиции следующей диаграммы?

211

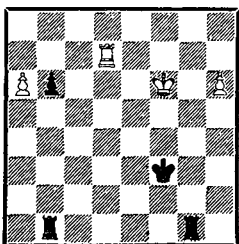


11. Расставь такую позицию. Белые: Кре2, п. с3, d4, g6, h2 (5). Черные: Кре6, п. a7, b7, d5, g7 (5). Белые сыграли 1. с4. Стоит ли черным играть 1 ... dс.

12. После 1. b8Ф как следует защищаться черным в позиции—белые: Kpg1, Фс8, Cf5, п. b7, f2, g2, h3 (7); черные: Kph7, Фd2, Kg6, п. f6, g7, h4 (6).

13. Как надо играть белым в такой позиции?

212





## Давно это было...

В конце прошлого века известный археолог, большой любитель шахмат И. Т. Савенков прислал М. И. Чигорину занятные шахматные поговорки. Они привлекли внимание русского чемпиона, и Чигорин опубликовал их в шахматном журнале. Некоторые из этих поговорок, конечно, понравятся и тебе.

### Что за чудачки! Отгадай

Друг против друга сидят, друг на друга не глядят, не недруги, а друг на друга замышляют? Рукам воли не дают, драться не дерутся, а борются, хотя не силой, а умением? Молчком-молчком, ничего не говорят, а друг другу перечат, один предполагает, а другой предполагает? Скучать не скучают, а временами тяжелехонько вздыхают, поахивают да головами покачивают? Не пляшут, не поют, в молчанку играют, а веселье знают? Врозь чувствуют, врозь думают, врозь действуют, а врозь не расходятся?

Узнал чудачков? А ты сам каков? Не бываешь таков?

За шашку — за место. Тронута — сыграно. Ход — не воробей, выпустишь — не поймает.

Не торопись играть — торопись думать. Не мудрено сыграть — мудрено задумать.

Не ход — выигрыш, а думка. Лучше десять раз один ход обдумать, чем один раз мат получить.

Хорошее начало — половина дела, а конец — всей партии венец.

Мала пешка, а иной раз всей игрой владеет. Пешка — душа шахматной игры.

Огонь без дыму, игрок без ошибки не бывает.

Играй не так, как хочется, а так, как шахматы велят.

Наше дело играть, а не чужие ошибки считать. Ошибка в фальшь не ставится.

Лучше молчать, коли нечего сказать: проиграл — молчи да про себя на отыгрыш надейся.

Всему учен, только не изловчен. Далеко следит, а под носом не видит. Думка за горами, а мат за плечами.

Хорошую игру хорошо и посмотреть, но помни: глядя на лес, не вырастешь.

Авось и в шахматах брось.

Иди вперед, а назад оглядывайся. Берегись бед, пока на доске их нет.

Держался авоська за небоську, да оба под мат угодили.

В игре да в дороге людей узнают.

### Проверь свои решения

Не жадничай. Пешку а3 брать нельзя. Если 1 . . . Л : а3, то 2. Сb4 Л : а2 3. Фh6+ Кр : h6 4. Cf8+ Кph5 5. g4+ Кph4 6. Ce7+ g5 7. С : g5+ Кph3 8. Kf2+ Кр : h2 9. Cf4X.

Само собой разумеется. Спасает  
2. Фg8+! Кpg6 (Или 2... Кp:g8  
3. Л:f8+) 3. Фе6+ Кph7 4.  
Фg8+. Ничья. Вечный шах.

Диаграмма № 190. 1. Лgc4!

Применение — мать учения.

1. Если 1. g6?, то 1... Фd3+  
2. Ф:d3 пат.

2. Выигрывает 1. Се8! а3  
2. С:g6! hg 3. h7 а2 4. h8C!  
Только не 4. h8Ф а!Ф 5. Ф:а!  
пат.

3. Решает 1... Cd6, и если  
2. Л:d6, то 2. h2.

4. 1. Ф:f8+ Кp:f8 2. Kd7+  
С:d7 3. Са3+ Кpg8 4. Лс8+  
С:c8 5. Ле8×.

5. При ходе белых они выигры-  
вают: 1. g4+ Кph4 2. Ф:h6+!  
Ф:h6 3. Кph2!, и от мата на f2  
нет спасения. Если ход черных,  
то хорошо 1... f4.

6. 1. f5+ ef 2. Ф:h6+ gh  
3. Лаg8×.

6а. 1. Л:h6+ Кp:h6 2. Фh8+  
Кpg6 3. Фh5+ Кpf6 4. g5+,  
выигрывая ферзя.

7. 1... Лс4+ 2. Кpg5 Лh4!

3. Кp:h4 g5+ 4. Кp:g5 Кpg7  
и т. д.

8. Черные добиваются ничьей,  
играя 1. Ка8!

9. Правильно 2. Cf1. В партии  
было 2. Кph2? Лh3+!, и черные  
выиграли.

10. 1. Фd6+! Ф:d6 2. Лga7,  
и мат на а6 неизбежен. Если  
1... Лс6, то 2. Ф:b8+ Л:b8  
3. Лga7.

11. Плохо 1... dc? Партия  
Г. Штальберг — С. Тартаковер  
(1934 г.) продолжалась 2. h4 а5  
3. h5 а4 4. Кpd2 b5 5. d5+ Кpd7  
6. h6 а3 7. Крс2 b4 8. hg b3+  
9. Кpb1 а2+ 10. Кра1 с3 11. g8Ф,  
и белые выиграли. Вместо 1...  
dc? правильно 1... Кpf6!

12. Правильно 1. С:g6+. Ес-  
ли 1. b8Ф, то 1... Фc1+ 2. Кph2  
Фf4+ с ничьей.

13. Белые выигрывают, хитро  
используя силу своих далеко  
продвинутых пешек. 1. h7! Лh1  
2. а7 Ла1 3. Лd1! Белая ладья  
смело бросается в атаку и, атакуя  
обе черные ладьи, забирает одну  
из них.



## *Глава восьмая*

### **ПОНЕМНОГУ О РАЗНОМ**

#### **Пятнадцать столетий**

Сколько лет шахматам? Об этом спорили многие историки.

Наиболее вероятно, что шахматы существуют примерно пятнадцать столетий, а родина шахмат — Индия. Первые данные о шахматах в Индии историки относят к 570 году.

Кто изобрел шахматы?

Есть много красивых легенд о том, как были изобретены шахматы, но не сохранилось имени изобретателя этой древней игры.

Шахматы — это народное творчество. Так же как нельзя сказать, кто изобрел скрипку, флейту, так не-

возможно назвать и человека, придумавшего шахматы.

#### **Большой путь**

Большой путь прошли шахматы за 1500 лет своей жизни. Вначале игра изображала состав и строй древнего индийского войска, в которое входили пехотинцы, всадники, слоны и боевые колесницы.

Затем постепенно шахматы начали свое путешествие по всем континентам, и различные народы вносили в игру свое национальное, самобытное.

Современные международные шахматные правила установлены примерно сто лет назад.

## Более тысячи лет

Раскопки археологов говорят о том, что шахматы в России живут более тысячи лет.

И в старину любили шахматы в нашей стране. Об этом свидетельствует тот факт, что во многих пословицах и былинах говорится о шахматах.

В рукописном сборнике пословиц XVII века можно встретить пословицы, посвященные и шахматам.

Шахматы играть — своих сберечь,

Шахнуть да махнуть — ан и вся игра.

Есть и такая старинная пословица: «Шаханья много, да мат один».

## Турниры и матчи

В 1851 году в Лондоне состоялся первый международный шахматный турнир. С той поры и началось международное спортивное сотрудничество шахматистов различных стран.

Звание чемпиона мира официально было установлено в 1886 году.

## Девять чемпионов

Девять чемпионов мира было в истории шахмат с 1886 года до наших дней. Вот их имена и даты обладания шахматной «коронай».

В. Стейниц — 1886 — 1894 гг.

Эм. Ласкер — 1894 — 1921 гг.

Х.-Р. Капабланка — 1921—1927 гг.

А. Алехин — 1927 — 1935 гг.

М. Эйве — 1935 — 1937 гг.

А. Алехин — 1937 — 1946 гг.

М. Ботвинник — 1948 — 1957 гг.

В. Смыслов — 1957 — 1958 гг.

М. Ботвинник — 1958— 1960 гг.

М. Таль — 1960 — 1961 гг.

М. Ботвинник — 1961— 1963 гг.

Т. Петросян — 1963 г.

Ты видишь, что с 1948 года мировое первенство прочно удерживают представители советской шахматной школы.

С 1950 года шахматная «корона» принадлежит и нашим шахматисткам. Чемпионками мира были Л. Руденко, О. Рубцова, Е. Быкова. Сейчас почетным титулом владеет тбилисская студентка Н. Гаприндашвили.

С 1952 года команда СССР выступает в шахматных олимпиадах и всегда завоевывает золотые медали.

## Много ли возможностей в шахматах?

Столько лет играют в шахматы, может быть, скажешь ты, уже, наверное, все из-

вестно в этой игре, и партии повторяются сотни раз.

Если ты так решишь, это будет ошибкой. Шахматы та-ют неограниченный простор для творчества.

Вот какой интересный расчет приведен в книге Б. Вайнштейна «Комбинации и ловушки в дебюте».

«В начальном положении у белых на выбор 20 различных ходов, у черных двадцать ответов. После первого хода е2—е4 и ответа, скажем, е7—е5 у белых уже 28 различных ходов, у черных столько же. Так пойдет и дальше. Число возможных ходов будет увеличиваться, а иногда и уменьшаться, но всегда остается конечным. Значит, можно составить и записать все партии».

И далее в книге говорится: «Если даже считать, что в каждом положении есть в среднем 10 разных ходов за черных и белых и записать каждую партию на отдельном листке, для хранения этих листков потребуется картотека, которую луч света не сможет облететь за миллион миллионов лет».

Вот сколько возможностей в шахматах! Если даже современная электронная машина начнет рассчитывать все возможные варианты в партии, то ей потребуется много часов, чтобы найти только один правильный ход.

## **Сколько у нас шахматистов**

До Великой Октябрьской революции в России было очень мало шахматистов. Так, например, в Московском шахматном клубе в 1893 году было 43 члена. М. И. Чигорин принужден был на свои средства издавать шахматный журнал. По всей России в 1881 году на этот журнал было 120 подписчиков.

Когда в 1914 году был создан Всероссийский шахматный союз, он объединял немногим более 5000 любителей шахмат.

У советских людей шахматы стали любимой народной игрой. Сейчас в СССР более двух миллионов любителей шахмат имеют спортивные разряды и принимают участие в соревнованиях.

## **О поэзии шахмат**

Как, и в шахматах есть поэзия? Может быть, тебе покажется странным название этого раздела? Правда, поэзия, в широком смысле этого слова,— это не только стихи, но и вообще художественное, образное творчество. И все же не увлекся ли автор, не слишком ли он переоценивает шахматы, находя в них и то, что им не присуще?

Вот и давай сейчас разберемся в этом.

### Фирдоуси ответил так...

Классик таджикской и персидской литературы Абуль Касим Фирдоуси показал в своей замечательной поэме «Шах-наме» при помощи шахмат битву между индийскими царевичами Гавом и Талхандом.

В главе, посвященной этому поединку, есть такие строки:

Квадратную сделали доску потом  
Два мужа ученых и с чистым  
умом.

Здесь ров, здесь и поле кровавой  
войны,  
Где станут два войска, отваги  
полны.

Сто клеток победы устроили там...  
Чтоб двигаться войску и славным  
царям...

Гляди — и пехота, и конница  
тут,  
Два войска построились, в битву  
идут...

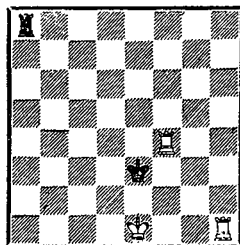
Подробно говорит поэт о шахматной партии, которая разыгрывалась по тогдашним правилам, во многом отличавшимся от современных. Любопытно, что сражение велось на доске не такой, как сейчас. Было «сто клеток победы».

Фирдоуси очень любил шахматы и охотно проводил за ними свободное время.

— Зачем ты уделяешь столько внимания шахматам? — спросили поэта.

— Чтобы проникнуться их поэзией, — ответил Фирдоуси.

В одной из рукописей Фирдоуси есть шахматная позиция. Вот она.



Белые выигрывают. Решение: 1. Лa4!

От мата избавляло и 1.0—0, но в ту пору правила рокировки еще не было. Рокировка введена лишь в XV веке. 1... Л : a4 2. Лh3+ Кpd4 3. Лh4+ и 4. Л : a4.

### Своеобразный язык шахмат

А теперь снова предоставим слово Эм. Ласкеру. Он специально изучал вопрос об эстетике шахматной игры, о том, что нравится нам в шахматах.

«Эстетическое в шахматах, — писал Эм. Ласкер, — проявляется в воздействии на зрителя, причем последним мы называем лицо, с интересом и пониманием следящее за развитием шахматной партии...

Совершающиеся на доске действия говорят со зрителем своеобразным языком. Игроку незачем тратить слова: ходы свидетельствуют о его намерениях. Конечно, зритель не должен быть сле-

мым, глухим или непонятливым, иначе он ничего не заметит или неправильно поймет язык ходов; однако зрителю вовсе не нужно быть мастером; он должен лишь настолько обладать фантазией, чтобы живо чувствовать драму партии.

Если зритель чувствует интерес к событиям, совершающимся на доске, и понимает их, у него создается эстетическая оценка партии, в силу которой эти события доставляют ему или удовольствие, которое может возрасти до восхищения, или же недовольство...

### **Дорожи не только выигрышем**

Итак, шахматы — это своеобразная область творчества. На подмостках шахматной доски фигуры и пешки разыгрывают иногда своего рода драмы, а подчас и комедии.

Нас радуют и восхищают в шахматах смелые комбинации, торжество неожиданных и ярких идей, смешат нерасторопные действия фигур, ведомых растерявшимися шахматистами.

Если в шахматах побеждает, казалось бы, слабейшая сторона, добываясь успеха в положении, которое можно было даже оценить как безнадежное, это производит

большое впечатление. В этом красота шахмат.

Твори, создавай, находи — говорим мы нашим молодым любителям шахмат. Если вы будете играть смело, интересно, с выдумкой, вам будет обеспечен и спортивный успех.

Можно играть и по-другому. Избегать риска, уклоняться от осложнений борьбы, выжидать ошибки противника.

«Не все ли равно, как добыть очко», — говорят такие шахматисты.

Но формула эта с головой выдает трусливого, расчетливого человека. Тот, кто играет по такому «рецепту», никогда не станет настоящим мастером.

«В шахматах, — говорил великий русский писатель Лев Толстой, — нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями».

### **Вице-президент конгресса**

29 июня 1853 года выдающийся русский писатель И. С. Тургенев, находившийся в селе Спасском, обратил с письмом к писателю С. Г. Аксакову.

«Знаете ли, в чем состоит главное мое занятие? — говорится в этом письме. — Играю в шахматы с соседями или даже один, разбираю шахматные игры по книгам»,

Шахматы, конечно, лишь на какой-то очень небольшой срок были «главным занятием» И. С. Тургенева, но на протяжении всей своей жизни он охотно отдыхал за шахматной доской.

Многие русские писатели любили шахматы. В библиотеке А. С. Пушкина были шахматные книги. Н. Г. Чернышевский организовал в 1862 году шахматный клуб в Петербурге.

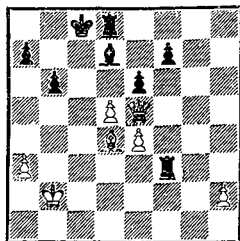
Охотно «сражались» в шахматы А. И. Герцен, В. Г. Короленко, Н. П. Огарев, Н. А. Некрасов, А. Ф. Писемский.

Л. Н. Толстой почти ежедневно находил время, чтобы сыграть в шахматы. Его партнерами были художник И. Е. Репин, музыканты С. И. Танеев и А. Б. Гольденвейзер.

«Я люблю шахматы,— говорил Л. Н. Толстой,— потому что это хороший отдых».

Но среди всех русских писателей, несомненно, лучшим шахматистом был И. С. Тургенев. В бытность свою в Париже он не раз принимал участие в турнирах и обычно занимал высокие места.

Когда в 1870 году проводился шахматный конгресс в Баден-Бадене, И. С. Тургенев был избран вице-президентом этого международного съезда шахматистов.



На этой диаграмме вы видите позицию из партии В. Мачуский — И. С. Тургенев, игранный в турнире лучших шахматистов Парижа в 1861 году.

Решающее значение для исхода борьбы имеет неудачное положение белого короля. И. С. Тургенев сильно проводит заключительную атаку:

33 . . . Лd8—g8 34. Cd4—c3 Cd7—a4! (все фигуры черных принимают участие в наступлении) 35. Фе5—d4 Лg8—g2+ 36. Сс3—d2 Са4—d7! (теперь у белых нет защиты от сдвоения черных ладей по второй вертикали) 37. h2—h4 Лf3—f2 38. Крb2—c3 Лf2 : d2 39. Фd4—h8+ Крc8—b7 40. h4—h5 e6 : d5 41. e4 : d5 Лd2 : d5 42. h5—h6 Cd7—f5 43. Фh8—f6 Лf2—c2+ 44. Крc3—b4 a7—a5+ 45. Крb4—a4 Лc2—c7 (Грозит мат слоном на c2) 46 Кра4—b3 Лd5—b5+ 47. Крb3—a4 Cf5—d7!

Белые попали в трагическое положение. Их король на a4 — жалкий уз-



ник, не имеющий защиты от вскрытого шаха ладьей b5. Если 48. Фf3+, то просто 48 ... Кра7. В. Мачуский признал себя побежденным.

### Принц получает мат

Великий французский мыслитель Жан-Жак Руссо любил шахматы. Он регулярно играл в парижском кафе «Режанс», где тогда собирались шахматисты французской столицы.

Не раз противником Жан-Жака Руссо был принц Конти, и каждый раз высокопоставленный шахматист терпел поражение.

Посмотрите единственную сохранившуюся партию между Жан-Жаком Руссо, игравшим белыми, и принцем Конти. Партия датируется 1741 годом.

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Фd8—e7 5. 0—0 d7—d6 6. d2—d4 Cc5—b6 7. Cc1—g5 f7—f6 8. Cg5—h4 g7—g5?

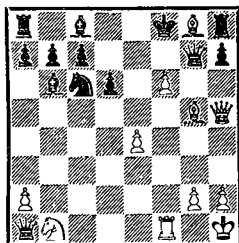
Принц горячится. Следовало играть 8 ... Cg4. Теперь жертвой коня белые получают грозную атаку.

9. Kf3 : g5 f6 : g5 10. Фd1—h5+ Кре8—f8 11. Ch4 : g5 Фе7—g7 12. f2—f4!

Прекрасная идея. Не считаясь с материальными затратами, белые продолжают наступление. Королю черных не сдобровать.

12 ... e5 : d4 13. f4—f5 d4 : c3+ 14. Kpg1—h1 c3 : b2 15. Cc4 : g8 b2 : a1Ф 16. f5—f6!

215



Подобную позицию мог создать только шахматист, высоко ценящий творческое начало в шахматах. У черных громадное превосходство в силах, у них даже два ферзя, а удовлетворительной защиты нет. Если, например, 16 ... Фg6, то 17. Ch6+ Кре8 18. f7+ Kpd7 19. Фh3+ с неизбежным матом.

Пришлось принцу снова признать себя побежденным.

### Дорожная доска Менделеева

Шахматы привлекали внимание и многих замечательных деятелей науки. Гениальный химик Д. И. Менделеев тоже любил отдыхать за шахматной доской. В своих воспоминаниях сотрудница великого ученого О. Озаревская рассказывала: «Д. И. Менделеев играет в шахматы до часу, до двух ночи, отпустит партнера, а

сам, почувствовав себя отдохнувшим, сядет писать».

Отправляясь в дорогу, ученый обязательно брал с собой шахматы. «Д. И. Менделеев сам склеил дорожную складную доску с квадратиками, куда вставлялись картонные фигурки», — вспоминала Н. Я. Губкина.

В конце прошлого века Д. И. Менделеев не раз встречался за шахматной доской с М. И. Чигориным.

### Матч двух музыкантов

До сих пор, дорогой друг, я рассказывал тебе о далеком прошлом. Конечно, в наши дни шахматы стали обладать еще большей притягательной силой для людей различных профессий и возрастов. У нас в шахматы играют и рабочие, и колхозники, и школьники. Много среди любителей шахмат и деятелей культуры.

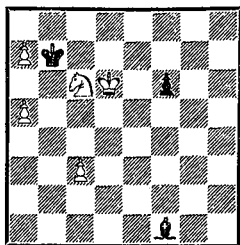
Этот раздел я назвал «Матч двух музыкантов». Речь в нем идет о соревновании, проведенном в Центральном Доме работников искусств в 1937 году. За шахматной доской тогда встретились всемирно известные композитор С. Прокофьев и скрипач Д. Ойстрах.

В пяти партиях разыгрывались шахматные симфонии. Четыре встречи завершились

ничейным исходом, и лишь в одной Д. Ойстраху удалось одержать победу.

Вот окончание одной из партий этого матча.

216



У белых (Прокофьев) две лишние пешки, но слон черных проявляет чудеса храбрости...

В партии было: 60 ... f6—f5 61. Kpd6—e5 Cf1—d3 62. Kpe5—d4 Cd3—e4 63. a5—a6+ Kpb7—a8 64. Kc6—b4 Кра8 : a7 65. c3—c4 Кра7—b6 66. c4—c5+ Kpb6—a7 67. Kpd4—e5 Кра7—b8 68. Kb4—d5 Ce4—d3 69. Kd5—b4 Cd3—e4 70. c5—c6 Kpb8—c7 71. a6—a7 Ce4 : c6 72. Kb4 : c6 Kpc7—b7.

Ойстрах нашел интересную ничейную позицию. Черные ходят королем с a8 на b7, и все попытки белых приблизить короля для защиты пешки a7 приводят к пату.

Неожиданная смелая идея торжествует над привычным представлением о решающем значении материального превосходства. У белых лишние конь и пешка, король чер-

ных остался в одиночестве, а выигрыша у белых все же нет.

«Шахматы для меня,— писал С. Прокофьев,— это особый мир, мир борьбы планов и страстей».

Так казалось композитору. Скажем и мы еще раз о том, с чего начался наш разговор. Шахматное творчество увлекательно. И, как во всяком творчестве, есть в нем и своя поэзия вдохновения.

«Шахматы содержат в себе чистое наслаждение и удов-

летворение, как искусно изваянная статуя или хорошее стихотворение...» Так писал известный румынский писатель академик М. Садовяну.

А следующие слова принадлежат лауреату Ленинской премии поэту Пабло Неруде.

«Что такое шахматы? Это одна из человеческих побед над самим собой. Для одних шахматы — звук, для других — картина, для меня они — поэзия, поэзия борьбы разума и воли».

### Вокруг шахматной доски

И в заключение коротко о разных занятных историях, случившихся вокруг шахматной доски

Чехословацкий гроссмейстер Р. Рети в 1925 году провел рекордный сеанс одновременной игры не глядя на доску. Он сражался с 29 противниками. Уходя после окончания сеанса, Рети забыл свой портфель.

— Спасибо,— воскликнул гроссмейстер, когда портфель был ему возвращен,— до чего же у меня плохая память!..

Гроссмейстер З. Тарраш, когда ему было шесть лет, показал учителю исписанную грифельную доску в доказательство того, что он умеет писать.

— Прекрасно,— сказал учитель,— но что же тут написано?

— Первый вариант испанской партии из учебника,— ответил мальчик.

У В. Стейница спросили перед началом турнира:

— Как по-вашему, кто имеет лучшие шансы на первый приз?

— Я,— спокойно ответил чемпион мира.— Ведь у меня более легкие противники, чем у конкурентов.

— Почему?

— Им надо играть с чемпионом мира, а мне нет!

На международном турнире в Петербурге (1914 г.) 72-летний гроссмейстер Д. Блекберн выиграл у 60-летнего гроссмейстера И. Гунсберга.

— Молоды вы еще со мной играть,— сказал шутливо Блекберн партнеру.

У знаменитого писателя Эрнеста Хемингуэя была коллекция картин, которой он очень гордился. Однажды писатель показывал свою коллекцию гостям. Один из гостей без всякого интереса ознакомился с картинами, но когда подошел к полотну Месоньи «Шахматная партия», остановился и долго рассматривал картину.

— Ну как,— спросили его,— хоть эта картина вам нравится?..

— Великолепно,— ответил гость.— Белые дают мат в три хода.

В одном международном турнире А. Алехин отложил партию в трудном для себя положении. На следующий день противник Алехина с гордостью показывал отложенную позицию гроссмейстеру С. Тартакову. Демонстрируя «решающие» варианты, он спросил:

— Ну как по-вашему, кто выиграет эту партию?— Тартаков не задумываясь ответил:— Алехин.

— Как так,— удивился мастер,— ведь моя позиция гораздо лучше?..

— Вы ведь не спрашивали, чья позиция лучше,— ответил Тартаков,— а хотели знать, кто выиграет...

При доигрывании победу одержал Алехин.

Как-то гроссмейстер Ф. Земиш проводил сеанс одновременной игры «вслепую». Среди зрителей была пожилая дама. Она долго наблюдала за гроссмейстером, а потом взволнованно обратилась к организаторам сеанса: «Он вас обманывает, он вовсе не слепой, он все видит».

В ноябре — декабре 1925 года в Москве проводился международный турнир, собравший очень сильный состав участников. Турнир вызвал громадный интерес, как писали тогда в газетах, своеобразную «шахматную горячку».

Так и назвал свою веселую комедию выдающийся кинорежиссер В. Пудовкин. Главные роли в этой комедии исполняли популярные артисты А. Кторов, А. Фогель, М. Жаров и другие. В фильме «Шахматная горячка» снимался и тогдашний чемпион мира Х.-Р. Капабланка.

Как известно, чемпион США Р. Фишер не отличается скромностью. На командном первенстве мира в 1962 году, проходившем в Варне (Болгария), к Фишеру обратилась одна собирательница автографов.

Своей подписью Фишер занял всю страницу. Когда американца спросили, где же место для других автографов, он ответил: «Остальные — ерунда».

— Что сыграть в вашу честь? — спросил однажды Бернарда Шоу дирижер оркестра в ресторане.

— Мне было бы лучше, — ответил знаменитый писатель, — если бы вы сыграли партию в шахматы...

«В шахматах есть своя алгебра и геометрия», — часто говорит гроссмейстер Д. Бронштейн. И действительно, в своих партиях хитроумный гроссмейстер часто задает своим противникам сложные задачи. Посмотрите, как блестяще удалось Бронштейну осуществить черными геометрический мотив удара по вертикали и диагонали в партии с международным мастером В. Микенасом (чемпионат СССР 1965 г.). Расставьте на доске такую позицию: белые — Kph1, Фd3, Ла1, Лb4, Cf3, п. a3, b2, d5, g2, h2 (10); черные — Kpg8, Фе5, Ла8, Ле8 Cd7, п. b7, b6, f7, g7, h6 (10). Ход черных — и Бронштейн провел неожиданный блестящий комбинационный удар. Последовало 24... Л : a3!, и белым осталось только сдаться.

Когда знаменитый французский шахматист А. Филидор впервые выступил с сеансом одновременной игры не глядя на доску против трех противников, он пригласил журна-

листов, писателей и ученых, так как считал, что потомкам трудно будет поверить, что можно играть одновременно три партии «вслепую».

Было это в 1790 году. А в 1962 году венгерский мастер Я. Флеш с хорошим результатом провел сеанс «вслепую» на 52 досках. Вот каковы шаги рекорда!

В одном из сеансов одновременной игры А. Алехина в Аргентине какой-то темпераментный партнер чемпиона мира радостно воскликнул:

— Гроссмейстер, вам мат в три хода!

— Не волнуйтесь, сеньор,— улыбнулся Алехин,— пока я вам объявляю мат в два хода.

В августе 1675 года бранденбургский посол Иоахим Скультет подарил царю Алексею Михайловичу драгоценные шахматы, которые были настолько тяжелыми, что их несли четыре человека.

Долгое время рекордным результатом в международных соревнованиях было достижение чемпиона мира Эм. Ласкера. В 1900 году, на турнире в Париже, Ласкер набрал 14  $\frac{1}{2}$  очков из 16 возможных. Только через тридцать лет чемпион мира А. Алехин улучшил этот результат. На турнире в Сан-Ремо Алехин набрал 14 очков из 15 партий. Прошло еще тридцать пять лет, и на международном турнире в Венгрии советский гроссмейстер В. Корчной сделал лишь одну ничью из пятнадцати партий, выиграв все остальные встречи.

32 шахматные фигуры можно поставить на 64 клетках доски в количестве комбинаций, которое выражается головокругительной цифрой  $7534686312361225327 \times 10^{33}$ .

Количество возможных вариантов резко возрастает с каждым ходом. Уже первый ход белые могут сделать 20 разными способами (16 ходов пешками и 4 конями). У черных столько же ответных возможностей. Таким образом уже на первом ходу есть 400 ( $20 \times 20$ ) различных вариантов игры.

Великий русский писатель Лев Толстой очень любил шахматы и охотно отдыхал за шахматной доской. Одним

из шахматных соперников Толстого был выдающийся композитор С. Танеев. Иногда их шахматные поединки сопровождались своеобразным условием. Если проигрывал Толстой, он должен был прочитать какое-либо новое свое произведение. Если же терпел поражение Танеев, он должен был играть на пианино.



Много лет назад мастер С. Белавенец доказывал мне, что после 1. е4 е5 2. f4 вполне приемлемо для черных 2. . . f5. Я с ним не соглашался, и мы решили проверить ход 2. . . f5 в первом же турнире.

Однако жеребьевка определила, что белыми будет играть Белавенец.

— Ну что же,— сказал я,— отложим решение спора до следующего соревнования.

— Зачем же,— ответил находчивый Белавенец,— спор решим в этот раз. И вот, к изумлению зрителей, в нашей партии последовало: 1. е3 е5 2. е4 f5 3. f4. Острый поединок пришел к ничейному результату.



Самой короткой в соревнованиях партией был мой поединок с шахматным моим учителем мастером К. Выгодчиковым. Дело происходило в 1925 году. В небольшом турнире К. Выгодчиков сражался с юными смоленскими шахматистами, давая всем нам фору. Выгодчиков играл черными без пешки f7. И вот что было в нашей партии. Я сыграл 1. е4, мастер автоматически ответил 1. . . е5? и... тут же сдался, не ожидая очевидного решающего хода 2. Фh5+.

Таким образом вся партия длилась один ход!

А самой длинной партией считается «марафонская битва» Пильник — Черняк из международного турнира в Мардель-Плата (1950 г.). Эта партия продолжалась двадцать два часа и на 191-м ходу закончилась вничью.



## ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА ПЕРВАЯ. РАССКАЗЫ О ДОСКЕ И ФИГУРАХ . . . . .	5
ГЛАВА ВТОРАЯ. «ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО» В ШАХМАТАХ . . . . .	38
ГЛАВА ТРЕТЬЯ. О ШАХМАТНЫХ ПЛАНАХ . . . . .	61
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. О ШАХМАТНЫХ КОМБИНАЦИЯХ . . . . .	91
ГЛАВА ПЯТАЯ. КОНЕЦ — ДЕЛУ ВЕНЕЦ . . . . .	103
ГЛАВА ШЕСТАЯ. ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДЕБЮТАМ . . . . .	119
ГЛАВА СЕДЬМАЯ. ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ . . . . .	144
ГЛАВА ВОСЬМАЯ. ПОНЕМНОГУ О РАЗНОМ . . . . .	163

*Михаил Михайлович Юдович*

### **Занимательные шахматы**

Редактор Ю. А. Бразильский  
Художник А. М. Елисеев  
Художественный редактор В. К. Сафронов  
Технический редактор М. П. Манина  
Корректор З. Г. Самылкина

---

Изд. № 3058. Сдано в набор 30/IX 1965. Подписано к печати 25/XII 1965 г.  
А13168. Формат 84×108<sup>1/32</sup>. Объем 5,5 физ. п. л., 9,24 усл. п. л.,  
8,02 уч. изд. л. Тираж 200 000. Цена 30 коп. Тем. план 1966 г. № 194.

Издательство «Физкультура и спорт» Комитета по печати при Совете  
Министров СССР. Москва, ул. Карла Маркса, д. 20

---

Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова Главполиграфпрома  
Комитета по печати при Совете Министров СССР.  
Москва, Ж-54, Валовая, 28.  
Заказ № 3044.





**М. ЮДОВИЧ**

# Занимательные ШАХМАТЫ



f3 Фd8-f6 3. Cf1-c4 Фf6-g6 4. 0-0 Фg6





1e2-e4 e7-e5 2.K

