

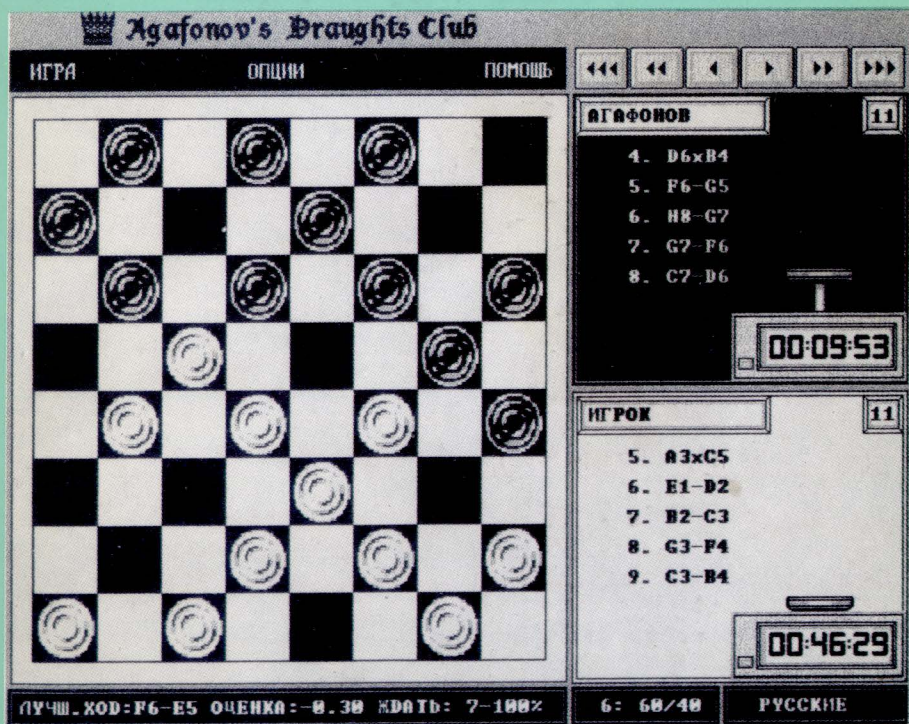
АГАФОНОВ В.П.

международный гроссмейстер

Рождение супергроссмейстера.

100 партий в русские шашки
компьютерной программы
«Гроссмейстер Агафонов» против Человека.

Программа «Гроссмейстер Агафонов»



Варячев В.

Черные выиграли за 30 секунд, а Вы сумеете?

АГАФОНОВ В.П.

международный гроссмейстер

Рождение супергроссмейстера. 100 партий в русские шашки компьютерной программы « Гроссмейстер Агафонов » против Человека.

**Литературное редактирование книги выполнено
экс-чемпионкой СССР, мастером спорта
Ларисой Агафоновой.**

Агафонов В.П.

Рождение супергроссмейстера. 100 партий в русские шашки компьютерной программы «Гроссмейстер Агафонов» против Человека. Москва. 1997. 110 с., Илл.юстр.

Книга международного гроссмейстера В. Агафопова рассказывает об истории создания компьютерной игровой шашечной программы «Гроссмейстер Агафонов» и знакомит читателей с лучшими партиями в русские шашки, сыгранными программой против Человека. Текст партий сопровождается подробными комментариями. В конце книги приведен указатель партий.

Для широкого круга любителей шашек.

Издательство “Инфорком-Пресс”
ISBN 5-88339-005-6

От автора

Дорогие читатели! Настоящая книга посвящена игре в русские шашки и вписывает небольшую страничку в новейшую историю негласного соперничества Человека и его творения – искусственного интеллекта. Поскольку эта страничка шашечная, то можно надеяться, что она вызовет интерес у многих истинных любителей русских шашек. Но прежде, чем предложить вам совершить экскурс в историю создания игровой шашечной программы и познакомиться с партиями, сыгранными ею против Человека, автор хотел бы поблагодарить всех, кто помогал и продолжает помогать нашему маленькому творческому коллективу (в составе программиста Сергея Бобровского и гроссмейстера Владимира Агафонова) в работе над программой:

СП «Диалог» и его Центр-МГУ – за прекрасные условия, созданные нам на первом этапе разработки программы;

мастера спорта Бориса Бахшияна – за предоставленную возможность выйти в «Internet»;

заместителя генерального директора фирмы ARSTEL Алексея Пономарева, благодаря коммуникабельности и организаторским способностям которого нам удалось выйти в «Internet» вторично, создав шашечный сервер;

вице-президента Российской федерации шашек мастера спорта Сергея Горбачева, чья твердая позиция не раз помогала включить программу в сильные турниры с участием мастеров;

международного гроссмейстера Александра Кандаурова, ставшего строгим и внимательным инспектором программы и ее пропагандистом;

кандидата в мастера Виталия Смирнова, добровольно взвалившего на свои плечи обязанности «чистильщика» программы, выявляющего и исправляющего её недочеты и ошибки;

всех партнеров программы, своей игрой также помогающих выявлению её недостатков.

Автор благодарит также всех, чье деятельное участие помогло написать и издать настоящий сборник:

неутомимого Бориса Цолаковича Бахшияна, идейного и технического руководителя работ;

кандидата в мастера Дениса Посадского, разработавшего дизайн обложки к книге;

мастера спорта Ларису Агафонову за помощь в обработке материала и редактировании рукописи.

Отзывы и пожелания по книге просим высылать автору по адресу: 109544 Москва, Библиотечная ул., 6, кв. 453.

Тел. (095)270-32-16 или

E-Mail: SHASHKI@ARSTEL.RU

Шашки в сети INTERNET.

В последние годы активно развивается всемирная компьютерная сеть Internet (WWW). Любой владелец персонального компьютера, имеющий модем для подключения к телефонной розетке и заключивший договор с провайдером на выход в Internet (обычно час работы стоит от 0,5 до 2 долл.), получает доступ к сотням тысяч WWW-узлов (их местоположение не принципиально, связь с любым узлом, находишь он в России или Австралии, займет не более 1-2 секунд), на каждом из которых собрано множество информации практически по любым темам. Эта информация систематизирована по принципу книги – с оглавлениями, разделами, с цветными картинками, графикой, музыкой и т. д. «Путешествуют» в Internet сегодня сотни миллионов людей из всех стран мира.

Российско-американская компания ARSTEL выступила спонсором Российской Федерации Шашек и помогает ей поддерживать собственный WWW-узел, посвященный шашкам. Этот узел расположен по адресу <http://www.shashki.ru>. На нем всегда можно узнать самые последние известия из мира шашек, посмотреть партии крупных турниров, принять участие в конкурсе решения шашечных задач и бесплатно сыграть в международных турнирах по электронной переписке. Там же можно найти материалы по компьютерным игровым программам по шашкам, посмотреть партии программы «Гроссмейстер Агафонов» и т. д.

Особо хочется отметить отличное качество услуг компании ARSTEL, ее невысокие цены и порекомендовать желающим подключиться к Internet воспользоваться услугами именно этой компании.

Телефон компании ARSTEL (095) 247-59-17.

Дороги, которые мы выбираем.

- ...Я частенько думаю, что было бы со мной, если бы я выбрал другую дорогу.

- По-моему было бы то же самое, - философски ответил Боб Тидбол. - Дело не в дороге, которую мы выбираем; то, что внутри нас, заставляет нас выбирать дорогу.

(О'Генри. «Дороги, которые мы выбираем».)

Настоящая книга представляет собой совершенно необычный сборник избранных партий в русские шашки, большую часть которых можно, не колеблясь, отнести к подлинным шедеврам шашечной игры. В известном смысле она продолжает и развивает тему, которая мне особенно близка и которой посвящены четыре из пяти моих ранее изданных работ: «Chef d'oeuvre» (Нидерланды, 1982), «Комбинация. Международные шашки» (СССР, 1984), «Chefs-d'oeuvre du jeu de dames»-1 (Франция, 1989) и «Chefs-d'oeuvre du jeu de dames»-2 (Россия, 1992).

Итак, уже в начальных фразах сборник получил две едва ли не взаимоисключающие характеристики, что вполне может вызвать недоумение: если сборник – продолжение ранее изданного, то в чем состоит его необычность? Не в том ли, что все предыдущие сборники посвящены международным шашкам, а этот – русским? Конечно же, нет!

Еще несколько лет назад ответ на заданный вопрос показался бы мне (впрочем, как и многим другим) фантастическим и невероятным: все включенные в сборник партии сыграны партнерами, одним из которых был Человек, а другим – «железка», электронно-вычислительная машина в обличье персонального компьютера IBM PC. Причем, заметьте, даже ради красного словца я не назвал машину бездушной, ибо ее игрой управляла специальная шашечная программа, в создании которой мы, ее авторы программист Сергей Бобровский и международный гроссмейстер Владимир Агафонов, кроме собственных знаний, умения и опыта вложили еще и душу.

Порой я спрашиваю себя, какая нить соединила нас: меня, шашкиста-практика с более чем сорокалетним опытом турнирной борьбы за доской и по переписке в соревнованиях самого разного ранга (от первенства Стадиона юных пионеров до чемпионатов СССР и мира), в юности верившего в «историческое» определение кибернетики как «продажной девки империализма»; молодого талантливого программиста Сергея Бобровского, энтузиаста, играющего в шашки на уровне хорошего любителя; советско-американское совместное предприятие «Диалог», с которым мы сотрудничали на первой стадии разработки программы. и... персональный компьютер IBM PC. Что это было – судьба, воля providения или прочая мистика? И прихожу к выводу, что нашему, так сказать, симбиозу предшествовала длинная цепь закономерных случайностей, о которых мне хочется рассказать читателям.

Первым звеном в этой цепи стало, пожалуй, мое увлечение тактикой. Придя в совершеннейший восторг от первой же увиденной мной комбинации, я с удовольствием решал все позиции на 64-клеточной доске, которые мне предлагали мой первый тренер Михаил Иванович Корнаков (спортивное общество «Трудовые резервы»), а затем Борис Абрамович Миротин (Стадион юных пионеров). Если же мне удавалось нанести тактический удар в игре, то радости моей вообще не было границ.

К счастью, у меня сразу выработалась привычка тщательно зарисовывать все решенные, все проведенные и незамеченные мной или другими игроками комбинации. Сверстники играли в футбол, совершали «набеги» на ближайшие кинотеатры, а я без конца рисовал диаграммы, любовно вычерчивая красным карандашом прямые и изломанные стрелы финальных ударов.

С переходом на «большую», стоклеточную доску объем работы значительно возрос – богатство тактических возможностей международных шашек общеизвестно. Вначале я собирал все: простые и сложные практические удары, композицию, позиции с жертвой шашки и т.д. Но по мере роста мастерства и спортивной квалификации качественно изменилось и мое отношение к тактике. Теперь меня интересовали, в первую очередь, практические удары, причем не те, которые принято называть стандартными, а имеющие элементы новизны.

Шли годы. В 1970 году меня пригласили тренировать сборную команду Московского областного совета ДСО «Урожай», благодаря чему я, житель большого города, получил право представлять сельский спорт. Тогда-то и произошло маленькое чудо, ставшее вторым звеном в той цепи событий, о которых я обещал рассказать, хотя сразу догадаться об этом было просто невозможно.

Так уж случилось, что в январе 1972 года я оказался в числе участников международного турнира по... шахматам (!) среди сельских спортсменов, который состоялся в Праге, и там познакомился с большим любителем и пропагандистом шахмат из Польши Ромуальдом Фреем. Для меня было несомненной неожиданностью, что Ромуальд, опытный журналист и человек широкого кругозора, не знает предания, согласно которому шашки на стоклеточной доске изобрел польский офицер. Для него же подлинным откровением стали и популярная легенда, и тот факт, что знаменитый польский поэт Адам Мицкевич очень любил играть в шашки и даже посвятил им поэму, которая так и называется – «Vargaby» («Шашки»).

Вернувшись в Варшаву, Ромуальд повторил мои рассказы в редакции газеты «Спортивные ведомости». Дело дошло до курьеза: его едва не подняли насмех и постарались убедить, что у Мицкевича нет такой поэмы, приводя печально знаменитый аргумент – этого не может быть, потому что этого быть не может никогда. Однако справка из Академии убедила оппонентов, и тогда Ромуальд Фрей вместе с газетой развернул кампанию по возвращению «польской игры» – международных шашек – на родину. В рамках этой кампании Ромуальд пригласил меня выступить с лекциями и сеансами одновременной игры в шашки в Варшаве и других городах Польши. Результат превзошел все ожидания –

интерес к шашкам был так велик, что с тех пор в течение более десяти лет я использовал свой летний отпуск, чтобы помочь в становлении и развитии моего любимого спорта в Польше.



Город Познань. Сеанс с шоколадными шашками.

Не обошлось и без недоразумений. Однажды нас пригласили в город Быдгощ. Организаторы выступления то ли ничего не слышали о такой игре как шашки, то ли не увидели большой разницы между шашками и шахматами, но только дали в местных газетах объявление, которое собрало на сеанс всех сильнейших шахматистов города. Вообще-то дома, в Москве мне довольно часто приходилось, выступая в трудовых коллективах, давать «смешанные» сеансы – в шашки и шахматы. Но я думаю, вы поймете ту особую «радость», которую испытал я, когда вошел в зал и увидел, сорок (!) столиков, расставленные на них шахматные фигуры, а также главное – сорок терпеливо ожидающих нашего приезда шахматистов во главе с чемпионом города. Тем не менее, я не стал отказываться от выступления, сеанс был дан. Если вы скажете, что я поступил

слишком самонадеянно, то я с вами охотно соглашусь. Однако так было, и я уже не в силах что-либо изменить. Кстати, сеанс закончился со счетом 20:20. Учитывая пикантность ситуации, это не так уж плохо, тем более, что я выиграл у чемпиона города.

С тех пор смешанные сеансы одновременной игры (в шашки и в шахматы) прочно вошли в программу наших выступлений, став очередным звеном в цепи описываемых событий. С ним причудливо переплелись еще три звена, которым почти невозможно присвоить порядковый номер. Но все же попытаемся сделать это хотя бы символически.

Во-первых, многочисленные сеансы на сорока, пятидесяти, а иногда и более досках стали прекрасной тренировкой памяти, быстроты расчета и даже физической выносливости, помогли найти оптимальный режим питания и отдыха перед выступлениями, научили не теряться в любой, даже самой неожиданной ситуации. Со временем все это мне очень пригодилось. Но об этом позже.

Во-вторых, и сам Ромуальд Фрей, и его супруга Мария Молденхавер во время всех выступлений много фотографировали, дабы запечатлеть наиболее интересные моменты для газет и журналов. Среди этих снимков, впоследствии сыгравших важную роль, большинство имели повторяющийся сюжет: столы, шашки, а порой и шахматы, длинные шеренги играющих в сеансе и отвечающий на очередной ход очередного игрока сеансер (то есть я); но были и действительно очень интересные.

В-третьих, перед каждым сеансом я старался как можно больше рассказать о шашках – на канцелярском языке это именовалось пропагандой шашечного вида спорта. А так как наиболее зрелищной и доступной пониманию частью шашечной партии всегда была комбинация, то я выбирал для демонстрации самые сложные и эффектные тактические удары. Разумеется, мне в голову не приходило изобретать велосипед, поэтому я поступал так же, как поступали до меня и будут поступать после: приводил фрагмент партии, называл имена игравших и указывал один-два предшествующих хода. Здесь-то я и столкнулся с неожиданной проблемой! Часто, воздав должное красоте комбинации восторженными восклицаниями различной интенсивности, наиболее любознательные зрители спрашивали, как и почему получилась именно такая позиция, просили показать всю партию. Память шашечного мастера или гроссмейстера обычно удерживает обширную информацию, поэтому мне удавалось ответить на большинство вопросов. Но не на все! И тогда обязательно какой-нибудь «проницательный» знаток спешил вынести вердикт: «Придуманно все, не могло этого быть в игре!»

Тогда я попытался легализовать каждую подготовленную к демонстрации позицию. Неожиданно выяснилось, что это не так просто сделать. Многие партии казались навсегда утерянными, поскольку на шашечных архивах не ставится гриф «Хранить вечно». Более того, порой даже соавторы комбинации (и победители и «потерпевшие») называли позицию, вспоминали сопутствующую

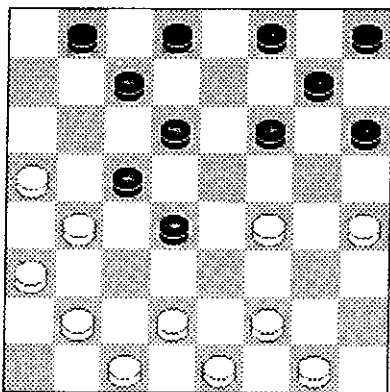
эмоциональную обстановку, но не могли продиктовать мне полный текст партии или отыскать его в личных архивах.

Сначала я огорчился. Как же так?! Если бы мне была нужна партия с обычным стандартным ударом, то через час-другой поисков я имел бы их не меньше десятка. А здесь речь идет об уникальных комбинациях, существующих в единственном числе или крайне редких, и нет никаких следов! Потом я понял: оказывается, жизни всего лишь одного поколения достаточно, чтобы прочно забыть созданное ранее. И если мы не хотим навсегда лишиться лучших образцов шашечного искусства, то нужно немедленно, не теряя времени, их разыскать.

Не стану описывать все перипетии поисков, расскажу лишь об одном случае, который свел меня с уникальной комбинацией на 64-клеточной доске. Ее осуществил талантливый польский шашист Фальковский незадолго до Второй мировой войны. Сам Фальковский, пройдя все круги ада фашистских концлагерей, не дожидаясь наших дней, и его творение попало ко мне не из первых рук: во время одной из моих поездок старейший шашист Польши Генрик Баконь передал мне текст этой партии, который он сумел сберечь в тяжкую военную пору, а затем хранил еще более тридцати лет. Теперь с ней можете познакомиться и вы!

Врублевский – Фальковский

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 b6-c5
 3. b2-c3 a7-b6 4. b4-a5 c5-d4
 5. c3-b4 b6-c5 6. a1-b2 e7-f6
 7. g3-h4? e5:g3 8. h2:f4 ...



8. ... h6-g5!
 9. f4:h6 d6-e5 10. b4:f4 d4-e3
 11. f2:d4 f6-g5 12. h4:f6 g7:a1
 13. g1-h2 a1-d4 14. c1-b2 d4:a1

15.d2-c3 a1:g3 16.h2:f4 h8-g7!

До сих пор игра протекала по правилам, которые характерны для русских шашек. Черные получили выигранную позицию и смогли бы довести партию до победного конца и по «русским правилам». Но оказывается, в Польше всегда играли в другие шашки – на 64-клеточной доске по международным правилам, которые сейчас называют бразильскими! Поэтому партия закончилась так:

17.a3-b4 f8-e7! 18.h6:d6 c7:g3.

Белые сдались.

Попутно заметим, что настоящая партия косвенно подтверждает достоверность легенды об изобретении шашек на 100-клеточной доске поляком!

Чем больше партий с великолепным комбинационным финалом оседало в моей коллекции, тем чаще я задумывался о дальнейшей судьбе своих находок. Как сохранить их? Держать под замком, любясь сокровищами в одиночку? Но великий Шота Руставели сказал: «Что хранишь ты – то пропало, что ты отдал – то твое...»

Решение проблемы – написать книгу – далось мне нелегко. Не секрет, что для каждого шашкиста или шахматиста личная картотека – святая святых, в нее нет доступа посторонним. И чем больше в такой картотеке полузабытых партий, малоизученных вариантов, тем больше шансов на успех имеет ее хозяин. Поэтому решение обнародовать часть личной картотеки и тем самым лишить себя определенного преимущества сравнимо только с односторонней конверсией! Однако, поборов свои колебания, я, как выяснилось позже, выковал очередное звено цепи событий...

Первыми с новой книгой познакомилась голландцы. Беззаветно влюбленный в шашки и преданный им мастер Фриц Лютейн перевел и на личные средства издал две части книги «Chef d'oeuvre», включившие в себя комбинации в центральных и в классических позициях. А два года спустя в издательстве «Физкультура и спорт» под названием «Комбинация. Международные шашки» увидела свет и полная версия книги. По сравнению с голландским изданием ее содержание значительно обогатилось, причем не только за счет разделов «Комбинации в коловых построениях» и «Атака Гоогланда»: во-первых, за прошедшие два года удалось разыскать еще несколько шедевров прошлых лет; во-вторых, за это время появились новые.

Опыт подсказывал мне, что книга будет представлять несомненный интерес для подавляющего большинства шашкистов, как практиков, так и теоретиков. Но окончательно убедиться в этом помог забавный эпизод. Как раз в то время, когда в типографии печатался 100-тысячный тираж «Комбинации...», в Москве проходило командное первенство столицы. Накануне одного из туров я получил пахнущий свежей типографской краской сигнальный экземпляр книги и, конечно же, взял его с собой в турнирный зал.

Как и всегда, состав участников командного первенства был очень сильным. Например, за сборную ДСО «Локомотив» выступал двукратный олимпийский чемпион, международный гроссмейстер Вячеслав Щеголев, чье компетентное мнение интересовало меня более других. Поэтому я дождался, когда Слава

закончит свою партию и показал ему «Комбинацию...» Нас тотчас окружили участники и зрители, отнюдь не избалованные обилием шашечной литературы. Как из рога изобилия посыпались вопросы. Отвечая на них, я сказал, что каждый из присутствующих обязательно найдет в книге много неизвестных ему комбинационных партий. Вячеслав Щеголев с обаятельной улыбкой и великолепным апломбом немедленно возразил: «Сомневаюсь, что в ней найдется что-то неизвестное мне!»

Невольные свидетели нашего спора следили за его развитием с большим интересом. Еще бы! Ведь в нем рождалась не только истина, но и репутация новой книги. Мы условились, что я буду раскрывать ее на любой странице и показывать Щеголеву диаграмму, а он должен без задержки указать комбинацию и назвать соавторов партии или хотя бы одно имя – творца шедевра.

Судьи «выдворили» нас вместе с нашим спором из турнирного зала в соседний и... задержались, чтобы понаблюдать за его разрешением. Не мудрствуя лукаво, я раскрыл «Комбинацию...» на 7-й странице, на которой напечатаны первая партия (Райхенбах – Идзерда) и первая диаграмма. Оказалось, что Вячеславу Щеголеву они неизвестны. Через две или три страницы – снова неизвестная партия, далее еще одна... На продолжении спора гроссмейстер не настаивал.

Примерно месяц спустя книга поступила в продажу. Теперь с ней смогли познакомиться все желающие, а я получил первые отзывы. Письменные и устные, официальные и кулуарные, все они были, в основном, положительными, а критические замечания – доброжелательными. Рискну привести некоторые из них.

- ◆ «Ах, с каким вкусом подобран материал!» (Б.Герцензон, мс, Ленинград).
- ◆ «Замечательные партии! Очень интересное вступление. Кстати, так еще никто не писал». (Б.Фельдман, мс, Омск).
- ◆ «Книга полезная, партии прекрасны! Правда, не со всеми оценками могу согласиться... Есть повторения. Что это? Опять «вечнозеленый удар»?!! Надоело!» (А.Федорук, мс, Москва)
- ◆ «Очень нужная и полезная книга. Жаль, что нет указателя партий, он очень помог бы в работе с ней. Не помешали бы и более подробные комментарии, особенно в дебютной стадии. Тогда книгу можно было бы использовать и как дебютный справочник». (П.Фрейденфельд, мс, Рига).

Вскоре «Комбинация...» нашла своих читателей и за рубежом. Немало добрых слов сказали мне при личной встрече или прислали по почте шашкисты из Франции, Голландии, Бельгии, Польши, Чехословакии, Югославии, Италии и т.д. Многие спрашивали, будет ли книга издана в других странах. Готового ответа на этот вопрос у меня не было. Но когда гроссмейстер Александр Могилянский по возвращении из Сенегала рассказал мне, что «Комбинация...» стала самой популярной шашечной книгой у африканских шашкистов, известных своей страстной приверженностью к комбинационному стилю игры, я понял: надо искать пути к изданию «Комбинации...» на французском языке. Тогда ее смогут прочитать шашкисты не только во Франции, Бельгии и Швейцарии, но и

во многих африканских странах, население которых прекрасно говорит по-французски.

Шло время, а решение проблемы никак не находилось. Но однажды мне позвонила моя ученица кандидат в мастера Наташа Полянская, работавшая редактором шашечного отдела обозрения «64» и посоветовала зайти в редакцию, чтобы обсудить вопрос об издании книги на французском языке с одним из членов делегации, прибывшей из Франции. На крыльях надежды я «полетел» в редакцию, где и познакомился с замечательным человеком – Ростиславом Дмитриевичем Сенокосовым, сыном полковника русской армии, участвовавшего в знаменитом Брусиловском прорыве, семья которого эмигрировала из России в 20-е годы. Этот, несомненно, счастливый случай и стал тем моментом, начиная с которого цепь событий, предшествующих работе над созданием шашечной программы, начала разматываться с фантастической быстротой.

Идея издать «Комбинацию...» на французском языке пришлось Ростиславу Дмитриевичу по вкусу. Он посоветовал мне подобрать рекламные материалы, способные «заинтриговать» потенциальных спонсоров издания. Сделать это оказалось нетрудно, поскольку я предусмотрительно захватил различные дипломы, афиши, фотографии и т.п. Ростислав Дмитриевич опытным взглядом сразу же выделил из всего этого «добра» снимки, на которых запечатлены моменты смешанных сеансов одновременной игры – в шашки и шахматы. Будучи очень экспрессивным человеком, он немедленно вскричал: «Как Вы это делаете? Это же очень интересно! Знаете ли Вы, что, кроме Вас, такие сеансы не дает никто в мире?!» И Ростислав Дмитриевич «загорелся» другой идеей – организовать серию моих выступлений с сеансами одновременной игры (и в шашки и смешанными) во Франции.

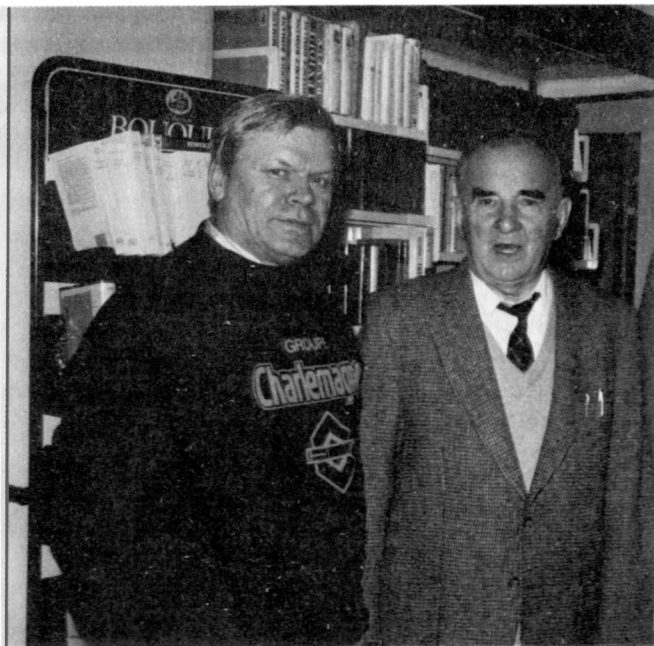
Когда Ростислав Дмитриевич вернулся домой, в Париж, он почти сразу же развернул кипучую деятельность, чтобы поскорее реализовать задуманное. К сожалению, довольно долго его усилия не приносили успеха. Но все-таки его настойчивость победила, и в 1987 году начались переговоры между организаторами моих выступлений во Франции и Спорткомитетом СССР. Надо сказать, что в число организаторов и спонсоров входили Фонд развития физического воспитания ЮНЕСКО и его директор Никита Дергачев, Федерации шашек и шахмат Франции, объединение международных отелей PULLMAN и т.д.

Соглашение было достигнуто, и я с воодушевлением принялся готовиться к поездке. Разумеется, не обошлось и без маленькой ложки дегтя... В те годы в Спорткомитете практиковалась схема в стиле Ильфа и Петрова: вылет ранним утром – загранпаспорт поздно вечером накануне. Укладываешь чемоданы и гадаешь, как на ромашке: еду – не еду... Но и это было не самое страшное. Дело в том, что Спорткомитет отправил меня, как говорится, в широкий мир без единого франка в кармане. Между тем во Франции нет бесплатных автобусов и даже (простите!) бесплатных туалетов...

Но, наконец, все трудности и опасения позади, наступило 21 января 1988 года. В парижском аэропорту Шарль де Голь (Руасси) меня встретили

Ростислав Дмитриевич и представители организаторов выступлений. Затем быстрый переезд в Париж, в один из отелей PULLMAN, короткий отдых, обед – и началось, завертелось! Встреча с директором Фонда развития физического воспитания ЮНЕСКО г. Дергачевым, встреча с членами Федерации шашек Франции, встреча с представителями прессы, радио и телевидения...

На следующий день Ростислав Дмитриевич ознакомил меня с программой выступлений, «гвоздем» которой оказался гигантский сеанс одновременной игры на 250 досках. Ничего не скажешь, приятная новость!.. Затем состоялись два «разминочных» сеанса в шашки и шахматы в популярной телевизионной передаче «Здравствуй, Европа!», в том числе один для редакторов шашечных и шахматных отделов различных газет и журнала «Стратежи», далее пресс-конференция с участием всех организаторов и спонсоров...



В гостях у Р.Д. Сенокосова.

Наконец, пришел день великого испытания – воскресенье, 24 января 1988 года. В три часа дня в шести огромных залах штаб-квартиры ЮНЕСКО начался грандиозный сеанс одновременной игры. Ожидалось, что в нем примут участие 250 желающих, но столько игроков собрать не удалось, и мне противостояли «только» 162 оппонента – 161 человек и один, как вы, наверное, догадались, компьютер. Добавлю лишь, что в это число вошла сборная Франции в полном составе, а за компьютером сидел обаятельный бородач – автор программы Ролан Морла.

Надо сказать, что для участников сеанса был установлен взнос в 50 франков (собранные средства поступали в Фонд развития физического воспитания). Дети и студенты могли сыграть бесплатно. Зато маленькой фирме «Cobra-Soft» из города Шалон на юге Франции за право выставить в сеансе компьютер пришлось выложить шесть тысяч франков. Хозяин фирмы согласился, так как надеялся в случае победы программы над гроссмейстером или хотя бы ничьей разрекламировать успех и начать продавать ее по всей Франции.

Интуитивно я почувствовал, что против компьютера мне следует играть особенно внимательно. И действительно, в ходе партии выяснилось, что программа не слишком сильна в позиционной игре, зато превосходно «видит» все комбинации, искусно обходя мои ловушки и норовя заманить меня в свои. Но, повторяю, я был внимателен, и партия, к огорчению Ролана Морла, закончилась моей победой. Так я познакомился с компьютером и впервые увидел в действии шашечную программу.



Фрагмент рекордного сеанса в штаб-квартире ЮНЕСКО. Андре Жерар заплатил за право дать гроссмейстеру собственный мини-сеанс на двух досках. На заднем плане – группа комментаторов из г. Дижон.

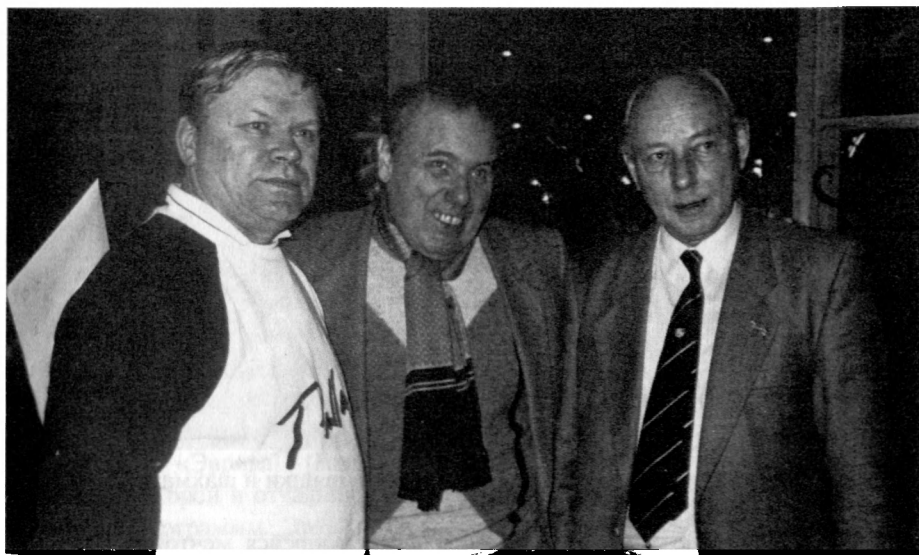
Сеанс продолжался ровно 12 часов и закончился в три часа ночи наступившего понедельника с результатом $+137:-11:-14$. Вот когда пригодились опыт и закалка, приобретенные мной в Польше и еще, пожалуй, в Якутии, где мне тоже приходилось играть в каждом сеансе по сто и более партий, потому что место выбывшего участника тут же занимал новый (единственное отличие – в

Якутии, в основном, приходилось играть в русские шашки, и партии кончались быстрее)!

Позднее я узнал, что за ходом сеанса внимательно наблюдала специальная комиссия, возглавляемая редактором «Книги рекордов Гиннесса», благодаря чему сеанс был признан рекордным и занесен в первый выпуск названной книги за 1990 год.

Конечно же, сеанс был великолепно организован. Я был просто поражен тем неподдельным интересом, который он вызвал не только у квалифицированных шашкистов и просто любителей, но и, как принято говорить, у широкой публики. Достаточно сказать, что французское телевидение в течение четырех часов вело репортаж об этом событии. Но многим и этого показалось мало! Например, из города Дижон, преодолев расстояние в шестьсот километров, прибыла целая делегация со своими радио- и телекомментаторами, задачей которых было освещать партии сильнейших игроков города, в том числе чемпионки Франции разных лет Р.Баррас и Е.Боннифуа.

В результате прекрасного освещения сеанса прессой, радио и телевидением от него пошла «круги по воде», и уже в следующем после Парижа городе – Рубе – меня ждал сюрприз! Сюда приехали два легендарных чемпиона мира, бывшие соперники, гроссмейстеры Пьер Гестем и президент ФМЖД Пит Роозенбург. Это действительно был сюрприз, потому что Пьер Гестем, уступив титул чемпиона мира Питу Роозенбургу в Олимпийском турнире 1948 года, вскоре исчез с шашечного небосклона, и долгие годы о нем можно было узнать только из репортажей с чемпионатов по игре в бридж. На память об этой редкой и приятной встрече у меня сохранилась фотография.



Три чемпиона: Пит Роозенбург, Пьер Гестем, Владимир Агафонов.

Итак, сеанс закончился в три часа ночи, по средневропейскому времени. Меня отвезли в отель, но когда я, наконец, вошел в номер с вполне объяснимым желанием съесть что-нибудь, выпить стакан чая (во время сеанса я ничего не ел и не пил, хотя мне и предлагали бутерброды, воду и даже... вино) и завалиться спать, раздался телефонный звонок: это Ролан Морла поднял хозяина своей фирмы с постели и уговорил его предложить мне сотрудничество в совершенствовании программы.

Я не мог подписать контракт без согласия Спорткомитета, поэтому мы оформили предварительную договоренность, с которой я и вернулся в Москву после серии выступлений, состоявшихся, кроме Парижа, еще в двенадцати городах Франции. Начались мои «хождения по мукам». В какие только двери кабинетов Спорткомитета я не стучался! Но никто из чиновников не рискнул проявить инициативу в новом деле и заключить контракт с маленькой фирмой «Cobra-Soft», коллектив которой был так работоспособен и одержим идеей. И тогда я понял, что для уютно устроившихся в своих креслах чиновников слово «перестройка» – пустой звук, и «перестраиваться» они готовы только в рамках указания «сверху», строго «от сих и до сих».



Провинция Бретань. Смешанный сеанс в шашки и шахматы.

Конечно, мне было нелегко расстаться с проснувшейся мечтой о создании хорошей шашечной программы, однако альтернатива сотрудничеству с «Cobra-Soft» не находилась. Так прошло два года. И вдруг, весной 1990 года я прочитал в «Советском спорте» заметку, в которой говорилось, что в Москве

проходит первая Всесоюзная олимпиада компьютерных игр, и что до ее закрытия остался один день. Что, где, когда – ничего не известно. После неудачи в Спорткомитете я был настроен пессимистически и решил: я на эту Олимпиаду не пойду, тем более она еще и заканчивается... Но Судьба распорядилась иначе. Буквально в тот же час мне позвонил мой ученик и лучший друг мастер спорта Валерий Сидельников и предложил сходить в Дом ученых на Кропоткинской набережной и посмотреть на эту самую Олимпиаду. Чтобы не огорчать друга, я согласился.

Войдя в игровой зал, мы сразу же обратили внимание на столик, за которым сидел главный судья Николай Александров и играл партию в международные шашки с компьютером, которым управлял молодой человек, бородатый, как и Ролан Морла (может быть, борода – это отличительный признак хорошего программиста?), автор шашечной программы Сергей Бобровский. Как оказалось, шашечная программа была представлена на Олимпиаде в единственном числе, и главный судья делал все, что было в его силах, чтобы поддержать интерес к ней. Я сменил главного судью за доской и начал игру, продолжая задавать вопросы. Выяснилось, что автор программы Сергей Бобровский составил ее по книгам, не имея ни малейшего представления о стратегии игры. За разговором я забыл про осторожность, забыл о своем опыте игры с компьютером в Париже и, конечно же, был наказан – программа провела мне комбинацию, после которой у меня осталось на две шашки меньше, чем у нее. К счастью, мне удалось, используя слабую позиционную игру программы, «перехитрить» ее и буквально чудом спасти пол-очка.

Разумеется, я и Сергей договорились, что будем встречаться и постараемся улучшить программу, научив ее, в первую очередь, азам позиционной игры. Но где взять компьютер? Где работать над программой? Эти проблемы были решены только тогда, когда нас «приютило» малое совместное предприятие «Диалог», занимавшееся программными разработками, пригласив на работу в их Центр-МГУ, директором которого в то время был Виктор Федорович Матвеев.

Начинаем обучать программу. Впереди – сплошная завеса тумана. Сергей знаком с общей теорией игр, я знаю шашечную теорию. Как соединить наши знания и передать их программе? Пытаемся найти ответ, консультируясь с разработчиками шахматных программ, нашими коллегами по «Диалогу». Выясняется, что их программа, в общем-то, не игровая. Читаем книги, написанные создателями других шахматных программ. В них все так расплывчато и неясно, что туман только сгущается. Действуем методом проб и ошибок, известным под образным названием «метод тыка». Сдвигов почти нет! И только осенью 1990 года появилась возможность вслед за Архимедом воскликнуть: «Эврика! (Нашел!)» После долгих, мучительных раздумий, сомнений, а порой и отчаяния, наконец, удалось найти метод обучения игровой шашечной программы. Этот метод, безусловно, относится к эвристическим, он принадлежит нам с Сергеем Бобровским. Разработчики других программ, возможно, пользуются другими методами, которые, скорее всего, также относятся к категории эвристических.

И работа закипела! К тренировкам программы подключился талантливый мастер, юный Олег Сурин. Сначала наш маленький коллектив все свои силы отдавал совершенствованию версии «Международные шашки», и она уверенно набирала силу. Мы стали приглашать на игру с программой и других шашкистов – мастеров и кандидатов в мастера. В своих мечтах я уже видел программу в числе участников чемпионатов Московской области и Москвы. Но в этом вопросе неожиданный пессимизм проявился у Сергея, и он пытался убедить меня, что если мы научим программу играть в силу 3-го разряда, то это будет большой успех.

Мы спорили, а программа в это время вела себя, как крыловский кот Васька («А Васька слушает да ест...»), открыв счет победам, в том числе над кандидатами и даже мастерами.

Ранняя весна 1991 года ознаменовалась важным событием: впервые в России программа стала полноправным участником первенства Московской области, в котором и выполнила официальную норму кандидата в мастера. Запомнилась ее первая победа над мастером – чемпионом Вооруженных сил Сергеем Калиновым. Затем была великолепная выигрывающая комбинация в партии против чемпиона Москвы Шамиля Юсупова. К сожалению, в эндшпиле сказался недостаток счета (мы тогда пользовались слабеньким компьютером IBM PC-286, 12 MHz), и программа позволила сопернику добиться ничьей.

В это время, с легкой руки Ростислава Дмитриевича Сенокосова, французская фирма MINITEL предложила «Диалогу» использовать нашу программу в своей компьютерной сети, насчитывающей более шести миллионов пользователей. Для этого программу нужно было «перевести» на другой язык программирования, в связи с чем требовалось присутствие Сергея Бобровского в Париже. Так случилось, что одновременно (невероятная удача!) должен был состояться открытый чемпионат Парижа, участвовать в котором пригласили и меня. Дополнял и возглавлял нашу маленькую делегацию директор «Диалога-МГУ» Виктор Федорович Матвеев.

У меня сразу же возникла идея воспользоваться удачным стечением обстоятельств и включить в чемпионат нашу программу. Главный организатор турнира Антони Альманза охотно согласился. Дело было за «малым» – требовалось достать компьютер. И снова помог Ростислав Дмитриевич. Он уговорил французского миллионера русского происхождения господина Мазанкина предоставить нам свой. Это был IBM-386, 25 MHz. По тем временам он казался нам сказочно мощным. Во время турнирных партий за ним обычно сидел Сергей Бобровский, зато в перерывах уже Виктор Федорович Матвеев предлагал всем желающим сыграть с программой легкую партию. В этом мини-марафоне общий счет был 60:55 в пользу программы. Следует отметить, что в день закрытия чемпионата Парижа к числу ее партнеров добавился очень именитый соперник – многократный чемпион мира Морис Райхенбах, который удерживал это звание в течение пятнадцати лет! Великолепный стратег и тактик Морис Райхенбах «попался» программе на выигрывающую комбинацию!

Однако программа (с «подачи» ее соавтора Сергея Бобровского) любезно «позволила» взять ход назад. В итоге – ничья!

Хороший, близкий к мастерскому, результат показала программа и в основном турнире, открытом чемпионате Парижа, где состязались гроссмейстеры и мастера из многих стран мира. Кроме того, ее партия против Рамассами, шашиста из далекой Гваделупы, была признана самой красивой в турнире.



Программа «Гр.А» и ее соавтор Сергей Бобровский дебютируют в международном турнире – открытом чемпионате г. Париж 1991 года.

Через несколько месяцев программа «заиграла» в сети MINITEL. Но уже спустя одну-две недели после старта в «Диалог» пришел панический факс: фирма просила сделать программу слабее, поскольку даже на первом уровне у нее было трудно выиграть. Так что Сергею Бобровскому пришлось «уговорить» программу иногда проигрывать, сделав еще минус четыре уровня. После этого интерес к игре с программой у пользователей сети MINITEL снова вырос – за два первых года программа в online-режиме наиграла около двадцати тысяч часов.

После Парижа программа сыграла матч с юношеской сборной г. Москвы, причем команда была составлена по формуле. 9 юношей (в основном кандидаты в мастера) во главе с гроссмейстером Александром Фурманом + играющий тренер мастер Иван Костионов. Главный арбитр матча международный судья Абрам Иосифович Виндерман зафиксировал результат 8:2 в пользу программы

(одно очко сборной юношей принес тренер, мастер спорта Костионов, и по пол-очка – гроссмейстер Фурман и перворазрядник Сергеев).



За игрой компьютера с международным гроссмейстером А.Фурманом наблюдают международный арбитр А.Виндерман и авторы программы В.Агафонов и С.Бобровский.

Затем был матч с шашкистами Всесоюзного общества слепых с результатом 9.5:1.5 в пользу программы, которая победила игравшего на первой доске тренера этой команды мастера Шамиля Юсупова.

До конца 1991 года мы продолжали интенсивно работать с программой: я устранял выявленные стратегические ошибки, а Сергей заставил ее «думать» быстрее, что позволило использовать более высокие уровни игры при тех же затратах времени.

В итоге версия программы «Международные шашки» победила в первом чемпионате России среди компьютеров, который состоялся в декабре 1991 года.

Зато версия «Русские шашки» уступила программе «Смарт-чек» (авторы – Д.Рамзаев и О.Бреславский). Разумеется, мы с Сергеем не собирались мириться с таким положением вещей, и уже в 1992 году много времени стали уделять совершенствованию обеих версий, используя накопленный нами опыт.

Тем временем СП «Диалог» начало испытывать финансовые затруднения, поэтому мы вынуждены были расстаться с ним, сохранив признательность его руководству за предоставленную нам возможность развернуть работу над программой. При этом мы сохранили также право на создание новых версий наших программ с отличным от «диалоговского» дизайном и интерфейсом.

Мы не преминули воспользоваться этим правом, и теперь пакет программ под общим названием «Клуб гроссмейстера Агафонова» включает в себя: международные шашки, русские шашки, бразильские шашки, чекерс-итальянские шашки, 80-клеточные шашки (изобретение мастера Николая Спандирети), канадские (144-клеточные) шашки, поддавки. Кроме того, в пакет входит программа, включающая в себя все восемь игр, и ее детская версия с потрясающе красивыми картинками, пятью режимами смены дизайна и музыкальным сопровождением.

Итак, я рассказал (где коротко, а где и довольно подробно) об истории создания программы «Клуб гроссмейстера Агафонова». Теперь, пожалуй, пора перейти к следующей главе и оценить успехи программы (надеюсь, не окончательные, ибо мы продолжаем улучшать ее), познакомившись с созданными ею партиями в русские шашки.

Осталось только добавить, что в книге использованы обычные для шашечной литературы сокращения:

! – сильный ход;

!! – очень сильный, труднонаходимый ход;

? – слабый или проигрывающий ход;

?! – острый ход, последствия которого трудно оценить;

x – проигрыш;

= – равенство или ничья;

с.х. – единственный ход;

Гр. – гроссмейстер;

мс – мастер спорта;

кмс – кандидат в мастера спорта.

Кроме того, в дальнейшем используется сокращенная аббревиатура – IBM вместо IBM PC.

Противостояние.

1

«Гр.А» – Юсупов Ш. (мс)

IBM-286. 12 МГц. уровень – 4
1991

1. e3-d4 h6-g5 2. f2-e3 g5-h4
3. g3-f4 f6-e5 4. d4:f6 g7:g3
5. h2:f4 ...

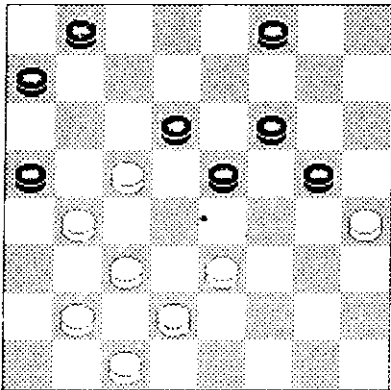
Позиционные ошибки программы, пребывающей в «младенческом возрасте», позволили сопернику значительно ослабить правый фланг белых и получить заметное преимущество.

5. ... e7-f6 6. c3-d4 h8-g7
7. b2-c3 d6-e5 8. f4:d6 c7:e5
9. a1-b2 b6-a5 10. g1-f2 g7-h6
11. a3-b4 h6-g5 12. f2-g3 h4:f2
13. e1:g3 d8-e7 14. g3-h4 ...

Белые парируют угрозу 14. ... g5-f4.
14. ... e7-d6

15. d4-c5! ...

В обоюдном цейтноте программа находит лучший ответ!



15. .. e5-d4 16. c3:g7 a5:a1
17. h4:f6 f8:h6 18. c5:e7 a1:h8
19. e7-d8 ...

После скоротечной «рукопашной схватки» позиция белых несколько не хуже. Тут бы мастеру и предложить ничью! Однако в отличие от машины Человек обладает эмоциями и всегда стремится к победе – порой без достаточных оснований ...

19. ... h8-e5 20. d8-a5 e5-g3
21. c1-b2 h6-g5 22. d2-c3 g5-h4
23. b2-a3 g3-e5 24. c3-b4 e5-g7
25. e3-f4 g7-f6 26. b4-c5 f6-d8
27. a5-c3 d8-a5 28. c3-e1 a5-c7
29. e1-a5 c7:h2 30. c5-d6 h2:c7
31. a5:d8.

Последовало соглашение на ничью. Это одна из первых партий, сыгранных только что родившейся версией программы «Гроссмейстер Агафонов-64».

2

«Гр.А» – Брюхов А. (кмс)

IBM-286. 12 МГц. уровень – 4
1991

1. c3-b4 b6-a5 2. b4-c5 d6:b4
3. a3:c5 f6-g5 4. b2-c3 g7-f6
5. c3-b4 a5:c3 6. d2:b4 h8-g7
7. e3-d4 g5-h4 8. a1-b2 f6-g5
9. c1-d2 c7-b6 10. b2-c3 ...

Если бы белыми играл Человек, вряд ли он отважился бы на этот рискованный ход, опасаясь оказаться в роли камикадзе. Но машине неведомы ни страх, ни чувство опасности – она просто рассчитывает варианты.

10. ... g7-f6
11. b4-a5 b8-c7 12. c3-b4 e7-d6
13. c5:e7 f8:d6 14. b4-c5 d6:b4
15. a5:c3 c7-d6 16. f2-e3 h4:f2
17. e1:g3 d8-e7 18. g3-f4 g5-h4.

Попытка черных удержать скученные шашки соперника посредством 18. ... d6-c5 ведет к быстрой ничьей: 19. f4-e5 g5-h4 20. e5:g7 h6:f8 21. g1-f2 e7-f6 22. h2-g3 f8-g7 23. g3-f4 g7-h6 24. c3-b4 c5:a3 25. f4-g5 и т.д.
19. f4-g6 h6:f4 20. e3:g5 ...

Итак, белые вырвались из окружения!
20. ... b6-c5

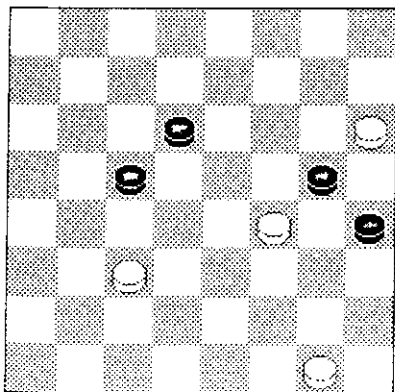
21. d4:b6 a7:c5.

Черные ошибочно полагают, что таким разменом они наращивают позиционное преимущество. Лучше было продолжать игру на окружение сил соперника – 20. ... b6-a5 21. g5-h6 a7-b6 22. g1-f2 d6-c5 и т.д.

22. g5-h6! d6-e5

23. d2-e3 e7-d6 24. e3-f4 e5:g3
25. h2:f4 f6-g5?

Преимущества у черных словно и не бывало. Более того, им следовало позаботиться о ничьей и не забывать, что даже при таком небольшом количестве шашек на доске далеко не все пути ведут в Рим!



26. f4-e5! d6:f4

27. g1-f2! ...

Красивый маневр!

27. ... h4-g3 28. f2:f6 f4-g3
29. h6-g7 g3-f2 30. g7-f8.

Черные сдались.

3

«Гр.А» –Бобровский С.

IBM-286. 12 МГц. уровень – 4
1991

В самом начале работы над созданием программы с ней часто играл один из авторов – программист Сергей Бобровский. Благодаря этим тренировкам Сергей повысил личный уровень и теперь играет в силу второго разряда. Вниманию читателей предлагается одна из таких партий. В ней Сергей совершил стремительный бросок к дамочным полям. А что из этого получилось. Вы узнаете чуть позже.

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g5-h4
3. c3-b4 h6-g5 4. b4-c5 d6:b4
5. a3:c5 c7-d6 6. g3-f4 d6:b4
7. f4:h6 ...

Соперники разыгрывают один из сложнейших вариантов «Киевской защиты», даже не подозревая ... о существовании такого дебюта.

7. ... b6-a5 8. h2-g3 a7-b6
9. g3-f4 d8-c7 10. f4-e5 ...

Этот ответ уже не «по теории», но он не менее интересен, чем стандартный 10. d4-c5.

10. ... b4-a3

11. d2-c3 g7-f6 12. e5:g7 h8:f6
13. e1-d2 c7-d6 14. a1-b2 d6-e5.

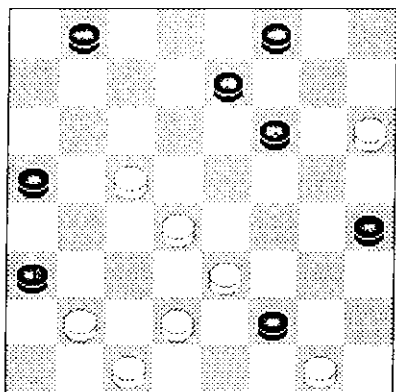
Сергей прекрасно ведет поединок!
15. d4-c5 b6:d4 16. e3:c5 e5-f4.

Черные устремились в «рейд по вражеским тылам».
17. c3-d4? ...

Опасный ход, позволяющий черным осуществить свой план проникновения на дамочное поле e1. Следовало продолжить 17. f2-c3.

17. ... f4-g3 18. f2-e3 g3-f2?

Как говорится, поспешай медленно! Или в переводе на язык шапечной нотации, так: 18. ... g3-h2, затем 19. ... h4-g3 и т.д.



19. c5-d6! e7:c5 20. d4:b6 a5:c7
21. d2-c3 f2:d4 22. c3:g7.

Вскоре черные признали свое поражение.

В дальнейшем автору программы неоднократно приходилось испытывать сложное чувство – горечь поражения и гордость за свое творение!

4

«Гр.А» – Клевицкий Э. (кмс)

IBM-286, 12 МГц, уровень – 6
1991

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 d6-c5
3. c1-b2 c7-d6.

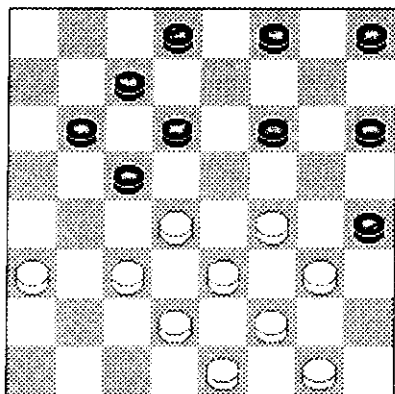
Разыгран дебют «Отыгрыш», причем в очень своеобразной трактовке: белые сдвинули простую c1.

4. g3-f4 b6-a5

5. d4:b6 a5:c7 6. c3-d4 d6-c5
7. d4:b6 a7:c5 8. b2-c3 g7-f6
9. c3-d4 c7-b6 10. a1-b2 e7-d6
11. b2-c3 b8-c7!?

Спорный и даже опасный ответ, вызванный стремлением черных воспрепятствовать ходу 12. c3-b4 ввиду 12. ... b6-a5 13. d4:b6 a5:c3 14. d2:b4 c7:c3.
12. h2-g3 g5-h4?

Черные парируют угрозу связки их левого фланга посредством 13. g3-h4, что имело бы катастрофические последствия из-за скомпрометированного ходом 11. ... b8-c7 правого фланга. Однако при этом черные не замечают другую угрозу – комбинационную!



13. a3-b4 c5:a3 14. f4-g5 h6:h2
15. f2-g3 h4:f2 16. e1:g3 h2:f4
17. e3:a7.

Вскоре черные сдались. Примечательно, что программа затратила на партию 8 минут 46 секунд, а Человек 22 минуты 57 секунд!

5

Круглов В. (1р.) – «Гр.А»

IBM-386, 24 MHz, уровень – 4

1991

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
 3. c3-b4 d6-c5 4. b4:d6 e7:c5
 5. g3-h4 f6-e5 6. d4:f6 g5:e7.

Разыграв дебют «Городская партия», соперники получили примерно равную игру, хотя расположение белых шашек выглядит более привлекательно.

7. e3-f4 h8-g7 8. f2-g3 ...

Необъяснимая попытка «скопировать» построение программы. Обычно здесь играют 8. a1-b2. 9. b2-c3, 10. f2-e3 и т.д.

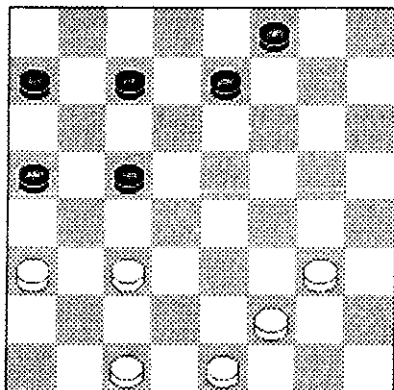
8. ... g7-f6

9. f4-e5 f6:d4 10. h4-g5 h6:f4
 11. g3:c3 ...

В игре белых отсутствует логика: после такого размена им будет очень трудно активизировать отсталую шашку a1.

11. ... c7-d6 12. h2-g3 b6-a5
 13. c3-d4 c5:e3 14. d2:f4 d6-e5
 15. f4:d6 e7:c5 16. a1-b2 b8-c7
 17. b2-c3 d8-e7 18. g1-f2? ...

Ошибка. Белые попадают на несложную, но малозаметную комбинацию. Впрочем, это для человека она малозаметная, а для программы – так, «семечки»!



18. ... c5-d4!
 19. c3:e5 a5-b4 20. a3:c5 e7-d6
 21. c5:e7 f8:h2 22. f2-g3 h2:f4
 23. e1-f2 c7-d6 24. c1-d2 d6-c5
 25. f2-e3 f4-g3 26. d2-c3 a7-b6.

Белые сдались.

6

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 MHz, уровень – 4

1992

Настоящая партия занимает особое место в «послужном списке» программы «Гроссмейстер Агафонов» – это первая победа версии «Русские шашки» над мастером. В 1991-1992 г.г. мастер Олег Сурин был постоянным «играющим тренером» программы «Гр.А». В его задачу входили поиски ошибок, недочетов в игре программы, которые затем устранялись авторами. Сначала основные усилия нашего маленького коллектива (гроссмейстер Агафонов, программист Бобровский и мастер Сурин) были направлены на улучшение версии «Международные шашки». Вскоре программа достигла такого уровня, что Олегу стало трудно

ей противостоять, и он все чаще проигрывал.

Настало время «подтянуть» и версию «Русские шашки». Теперь-то Олег оказался «на коне»! Достаточно сильный мастер именно в русские шашки, он на первых порах расправлялся с программой очень легко. Как-то раз, воодушевленный очередной победой, Олег пообещал, что никогда ей не проиграет. С тех пор прошло две-три недели ...

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
 3. c3-b4 h8-g7 4. b4-c5 d6:b4
 5. a3:c5 g5-h4 6. a1-b2 f6-g5
 7. b2-c3 g7-f6 8. g3-f4 e7-d6
 9. c5:e7 f8:d6 10. c1-b2 b6-c5
 11. d4:b6 a7:c5 12. c3-d4 c7-b6
 13. b2-c3? ...

Первая ошибка программы. Возникших после нее трудностей можно было избежать, продолжая 13. d2-c3.

13. ... b8-a7 14. h2-g3 f6-e5
 15. d4:f6 g5:e7 16. c3-d4 b6-a5
 17. d4:b6 a5:c7 18. e3-d4 d6-c5
 19. d4:b6 a7:c5.

Черные уверенно используют недостатки позиции программы – неравномерное распределение сил и неудачное построение на правом фланге.

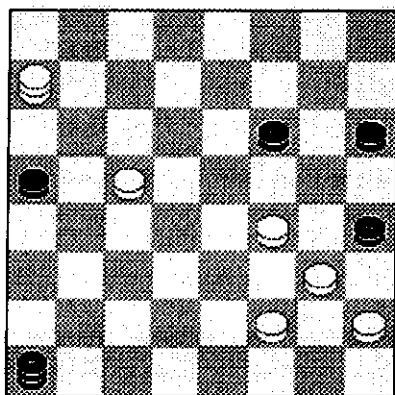
20. d2-c3 e7-d6
 21. g1-h2 d8-e7 22. e1-d2 c7-b6
 23. d2-e3? ...

Играя на четвертом уровне, программа может рассчитать свои действия лишь на два хода. Возможно, поэтому она прошла мимо уравнивающего продолжения 23. f4-e5 d6:f4 24. g3:e5 c5-d4 25. e5-f6! e7:g5 26. c3:e5 b6-c5 27. d2-e3 c5-b4 28. e5-d6 =. 23. ... b6-a5?

Выигрывало 23. ... e7-f6! 24. c3-d4 f6-e5! 25. d4:f6 b6-a5 26. f4-g5 (если 26. f4-e5 d6:d2 27. f6-e7, то 27. ... d2-e1! и на 28. e7-d8 последует 28. ... h6-g5 29. d8-e7 a5-b4 30. e7-d8 g5-f4 x, а в случае 28. e7-f8 решает 28. ... a5-b4) 26. ... h6:d2 27. f6-g7 d6-e5! 28. g7-h8 (нельзя 28 g7-f8 из-за 28. ... d2-c1! 29. f8:a3 a5-b4 x) 28. ... c5-d4 с выигранной позицией.

24. c3-d4 c5-b4
 25. d4-e5 d6-c5 26. e5-d6 e7-f6
 27. d6-c7 b4-a3?

Очередная, хотя и неочевидная ошибка мастера. Следовало продолжать 27. ... f6-g5 28. c7-b8 b4-c3 29. f4-e5! (Остальное плохо. Если 29. b8-a7, то 29. ... c3-d2! x. Если 29. b8-e5, то 29. ... c5-d4 30. e3:c5 g5:g1 31. e5:a1 g1:a7 с большими шансами на выигрыш.) 29. ... g5-f4 30. e3:g5 h4:d4 31. g3-h4 c3-b2 32. b8-g3 с равенством. 28. c7-b8 a3-b2 29. b8-a7 c5-d4 30. e3:c5 b2-a1?



Олег считал, что это кратчайший путь в ничейную гавань, поскольку после 31. f2-e3 h4:b6 32. a7:h8 h6-g5 33. f4:h6 a5-b4 белые выиграть не мо-

гут. Но у программы оказался свой «взгляд» на ситуацию!

31. c5-b6 a5:c7 32. a7-d4 a1:e5
33. f4:b8 .

Черным пришлось сдаться.

7

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 МHz, уровень – 4
1992

1. c3-d4 f6-e5 2. d4:f6 e7:g5
3. a3-b4 g7-f6?

После поражения в предыдущей партии Олег Сурин явно жаждет реванша. И по старой, доброй традиции «реваншистов» сжигает за собой мосты.

4. b2-c3 ...

Конечно же, следовало связать левый фланг черных, продолжая 4. g3-h4.

4. ... b6-a5.

Мастер – всегда мастер, и он, в отличие от «искусственного интеллекта», не упустил возможности связать левый фланг соперника.

5. a1-b2 ...

И снова программа не ответила 5. g3-h4.

5. ... g5-h4 6. e3-d4 c7-b6

7. g3-f4!? ...

Забавная ситуация! Человеку никогда не приходило в голову парировать угрозу столь экзотическим ходом. Теперь нельзя 7. ... b6-c5 8. d4:b6 a7:a3 ввиду 9. f4-g5 h6:f4 10. f2-g3 h4:f2 11. g1:c5 x. Однако, в запасе у черных есть еще одна попытка выиграть шашку ...

7. ... d6-e5 8. f4:d6 b6-c5

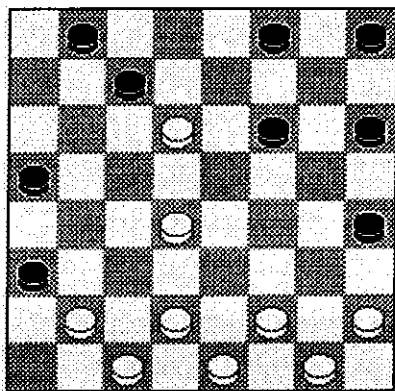
9. d4:b6 a7:a3.

Итак, белая простая d6 находится в глубоком тылу соперника, изолированная от своих основных сил. Ка-

жется, что черным осталось лишь окружить ее и уничтожить.

10. c3-d4 d8-c7?

Черным не терпится получить материальный перевес. Кроме того Олег Сурин опасается, что в случае промедления белые успеют защитить «слабую» шашку d6. И надо сказать, что его опасения далеко не безосновательны! Например, 10. ... h6-g5 11. d2-c3 d8-c7 12. d4-e5 f6:d4 13. c3:e5 f8-g7 14. f2-g3 h4:f2 15. g1:e3 g7-f6 16. e5:g7 h8:f6 17. e3-f4! c7:g3 (если 17. ... g5:e3, то 18. e1-d2 x) 18. h2:h6 b8-c7 19. b2-c3 c7-d6 20. e1-f2 d6-c5 21. f2-e3 c выигрышной позицией у белых.



11. d4-e5! f6:d4 12. d6-e7 f8:d6
13. f2-g3 h4:f2 14. g1:e7 b8-a7
15. b2-c3 h6-g5.

На 15. ... h8-g7 последует 16. e7-f8 с неизбежным разменом 17. c3-b4.

16. e7-f8 g5-h4

17. e1-f2 .

Вскоре черные сдались.

8

«Гр.А» – Фурман А. (Гр.)

IBM-286, 25 MHz, уровень – 4

3 минуты на партию

1992

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 e7-f6.

Черные избирают редко встречающуюся «Защиту Сокова», намереваясь «сбить» программу с теоретического пути.

3. c3-b4 f8-e7 4. b4-a5 ...

Лучше играть 4. b4-c5 d6:b4 5. a3:c5, тем более, что у черных оголено поле f8 и, следовательно, они не могут разменять коловую шашку c5 путем e7-d6 и f8:d6.

4. ... g5-h4.

Пассивный ход. Сильнее 4. ... g5-f4 5. g3:e5 d6:f4 6. e3:g5 h6:f4.

5. d4-c5 b6:d4 6. e3:c5 d6:b4

7. a5:c3 ...

Программа выбрала правильный стратегический план – ослабить, «расшатать» правый фланг черных.

7. ... h6-g5 8. a3-b4 g7-h6

9. c3-d4 e7-d6 10. d4-c5 d8-e7

11. a1-b2 h8-g7 12. b4-a5 d6:b4

13. a5:c3 a7-b6 14. c3-d4! ...

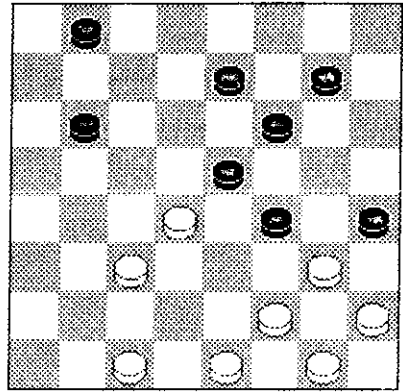
Программа заблокировала левый фланг черных, не позволяя ввести в игру «повисшие» простые f6 и g7.

14. ... c7-d6

15. d2-e3 d6-e5 16. b2-c3 g5-f4?

17. e3:g5 h6:f4.

И гроссмейстер, имея плохую позицию, может ошибиться.



18. e1-d2!! g7-h6

19. f2-e3 h4:f2 20. e3:g5.

Черные сдались, так как на 20. ... f6:h4 21. d4:a5 f2-e1 последует 22. d2-e3x.

9

Грунин Д. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 25 MHz, уровень – 5

3 минуты на партию

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6

3. c3-b4 d6-c5 4. b4:d6 e7:c5

5. g3-h4 f6-e5 6. d4:f6 g5:e7.

Разыгран один из самых сложных вариантов «Городской партии», в котором от партнеров может потребоваться умение вести борьбу в симметричной позиции.

7. h2-g3 h8-g7 8. g3-f4 g7-f6

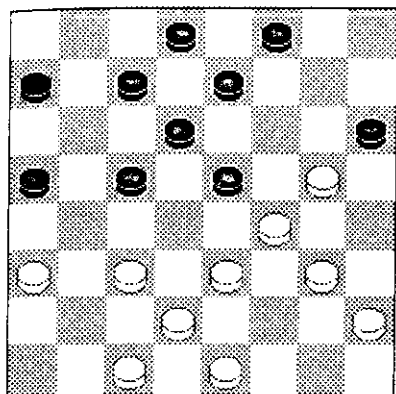
9. a1-b2 c7-d6 10. b2-c3 b6-a5

11. f2-g3 f6-e5 12. g1-h2 b8-c7

13. h4-g5? ...

Кандидат в мастера Грунин считает, что после этого хода черные значительно ограничены в выборе продолжений. И действительно, нельзя 13. ... f8-g7 из-за 14. g5-f6 e7:g5 15. g3-h4 x. Плохо и 13. ... c7-b6 вследст-

вие 14. a3-b4! c5:a3 15. e3-d4 с большими шансами на выигрыш. Но он даже не догадывается, что программа припасла «камень за пазухой» – комбинацию!



13. ... e5-d4! 14. c3:e5 c7-b6!
15. e5:c7 e7-d6 16. c7:e5 c5-b4
17. a3:c5 b6:d4.

Совершен «круг почета», и у черных на шашку больше. Однако игра продолжится ...

18. f4-g5 h6:f4
19. d2-e3 d4:f2 20. e1:e5 d8-e7
21. h2-g3 a5-b4 22. c1-d2 a7-b6
23. g3-f4 b6-a5 24. d2-e3 b4-c3 x.

10

Загретдинов А. (1р.) – «Гр.А»

IBM-286, 12 MHz, уровень – 5
1992

Настоящая партия, равно как и следующая за ней, имеет забавную предисторию. В 1991г. стартовал чемпионат Московской области по заочной игре, в который была включена и программа «Гроссмейстер Агафонов». Некоторое время спустя судья турнира Анатолий Потапов получил от участника

Загретдинова жалобу: «Программе «Гр.А» подсказывает гроссмейстер Агафонов!» Миротворческий ответ судьи, конечно же, не удовлетворил жалобщика, и тогда он попытался доказать свою правоту в очном состязании с программой ...

1. c3-d4 f6-g5 2. d4-c5 b6:d4
3. e3:c5 d6:b4 4. a3:c5 g7-f6
5. b2-c3 e7-d6 6. c5:e7 f8:d6.

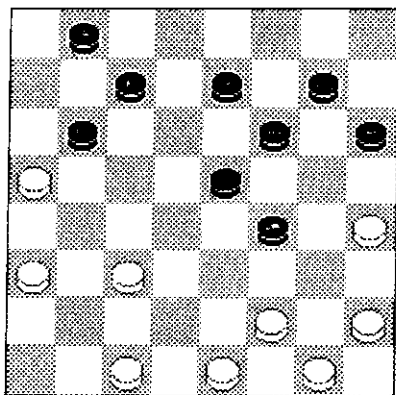
Несколько необычный размен подчеркивает неудачное расположение сил черных на левом фланге. Однако так любит играть мастер Т. Шмульян.

7. g3-h4 d6-e5 8. a1-b2 g5-f4?
9. b2-a3 ...

Неточность. Следовало продолжать 9. f2-e3 h6-g5 с.х., и затем перевести простую g1 на поле g3.

9. ... h8-g7 10. c3-b4 d8-e7
11. b4-a5 a7-b6 12. d2-c3? ...

Проигрывает. Программа никогда не упустит возможность провести комбинацию!



12. ... c7-d6
13. a5:c7 f4-g3 14. h2:f4 e5:g3
15. c7:e5 f6:b2 16. g1-h2 b2-a1.

Белые сдались.

11

«Гр.А» – Загретдинов А. (1р.)

IBM-286, 12 MHz, уровень – 5

1992

1. c3-b4 b6-c5 2. b2-c3 f6-e5

3. e3-f4 c5-d4 4. a1-b2! ...

Итак, уже в дебюте черные попали под жесткую связку и теперь им не избежать материальных потерь.

4. ... g7-f6

5. d2-e3 ! ...

Разумеется, не 5. g3-h4 e5:g3 6. c3:g7 h8:f6 7. h2:f4 из-за 7. ... d6-c5 с равенством.

5. ... c7-b6 6. e3:c5 b6:d4

7. g3-h4 e5:g3 8. c3:g7 h8:f6

9. h2:f4 ...

На этом можно было бы поставить точку... Но можно и проследить, как программа реализует материальный перевес!

9. ... a7-b6 10. b2-c3 b6-a5

11. f2-e3 f6-g5 12. h4:f6 e7:g5

13. g1-f2 f8-e7 14. e1-d2 b8-a7

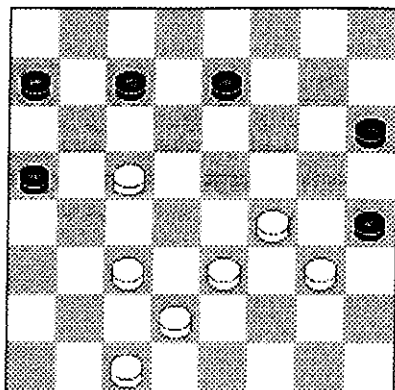
15. b4-c5 d6:b4 16. a3:c5 d8-c7

17. f2-g3! ...

Белые нашли изящный путь к победе!

17. ... g5-h4.

Легко убедиться, что лучшего ответа у черных нет.



18. c5-b6!! a7:c5

19. c3-d4 h4:f2 20. d4:e1 x.

И снова нельзя не обратить внимание на фактор времени: белые затратили на партию 4 минуты 8 секунд, а черные – 20 минут 53 секунды.

12

Редин Д. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 12 MHz, уровень – 6

1992

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6

3. b4-a5 f6-g5 4. b2-c3 g5:e3

5. d2:f4 e7-f6 6. a1-b2 f8-g7

7. f2-e3 f6-g5 8. g3-h4 e5:g3

9. h4:f2 g5-f4 10. e3:g5 h6:f4.

Программа энергично атакует, захватывая коловое поле f4.

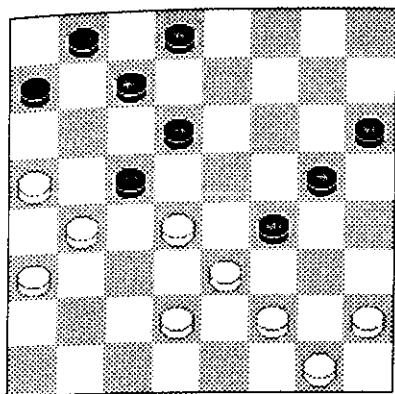
11. c1-d2 ...

Как известно, лучший способ борьбы против коловой шашки – размен d2-e3 (или f2-e3) и c1:e3. После хода в партии белые лишились такой возможности, вследствие чего им будет очень нелегко справиться с простой f4.

11. ... b6-c5 12. c3-b4 g7-f6

13. f2-e3 f6-g5 14. e1-f2 h8-g7

15. b2-c3 g7-h6! 16. c3-d4? ...



Программа прекрасно провела позиционную часть партии и теперь – в награду – завершает игру великолепной комбинацией!

16. ... d6-e5!!

17. d4:b6 ...

У белых есть три возможных взятия, но ни одно из них не сулит им спасения. Очевидно, что на 17. b4:d6 последует 17. ... e5:h4 x. После 17. d4:h4 выигрывает 17. ... f4-g3! 18. h2:f4 a7-b6 и т.д.

17. ... a7:c5 18. b4:d6 f4-g3

19. f2:d4 c7:e1.

Вскоре белые сдались.

13

«Гр.А» – Смирнов В. (кмс)

IBM-286. 12 MHz. уровень – 5

1992

Кандидат в мастера Виталий Смирнов – один из «наставников» программы, душа процесса ее совершенствования, самый верный партнер. Он провел за компьютером бесчисленное количество часов, сыграл сотни партий. Ниже – одна из этой длинной вереницы ...

1. e3-d4 f6-e5 2. d4:f6 g7:e5

3. c3-d4 e5:c3 4. b2:d4 b6-c5

5. d4:b6 a7:c5 6. a1-b2 c5-b4

7. a3:c5 d6:b4.

Поскольку у белых открытая позиция без слабостей, перевод простой c5 на поле b4, а впоследствии и a3 вряд ли целесообразен. Впрочем, неисповедимы пути ...

8. g3-f4 h8-g7

9. d2-e3 ...

Лучше играть 9. f2-e3, 10. h2-g3 и 11. g3-h4, равномерно распределяя силы на флангах.

9. ... b4-a3 10. e1-d2 g7-f6

11. b2-c3 e7-d6 12. e3-d4 ...

В данной ситуации хорошо было бы ввести в игру отсталую шашку h2, продолжая 12. h2-g3 и затем g3-h4.

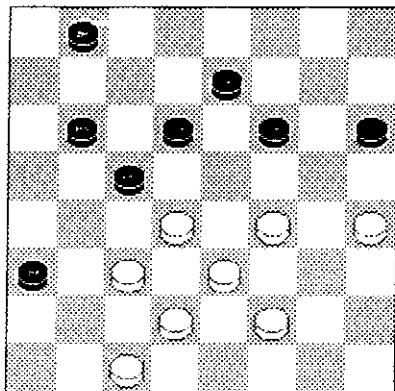
12. ... c7-b6.

Черные проводят план окружения центральных шашек соперника, и эта угроза выглядит достаточно реальной и опасной.

13. f2-e3 d6-c5 14. g1-f2 d8-c7

15. h2-g3 c7-d6 16. g3-h4 f8-e7.

Стало ясно, что белые исчерпали свой «золотой» запас резервных ходов, и теперь им необходимо что-нибудь срочно изобрести ...



17. f2-g3! ...

Нет, это не «самоубийство»! Это – единственный и неповторимый путь к ничьей!

17. ... b8-a7 18. c1-b2! a3:c1
19. d4-e5 f6:b2 20. d2-c3 b2:f2
21. g3:e1 c1:g5 22. h4:a5 c5-d4
23. e1-f2 d6-c5.

Вскоре партнеры разошлись с миром!

14

«Гр.А» – Бобровский С.

IBM -286, 12 МГц, уровень – 5
1992

Автор программы Сергей Бобровский часто играл тренировочные партии со своим детищем. В основном, он бывал безжалостно бит, однако проявлял завидную выдержку, сражаясь с программой до последней шашки и ... участь у нее искусству игры!

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6
3. d2-e3 b6-c5 4. b2-c3 a7-b6
5. b4-a5 b8-a7 6. c1-d2 ...

На доске – широко известный вариант Иванова в «Обратной городской партии». Теория рекомендует играть 6. c3-d4 e5:c3 7. c1-d2.

6. ... h8-g7?

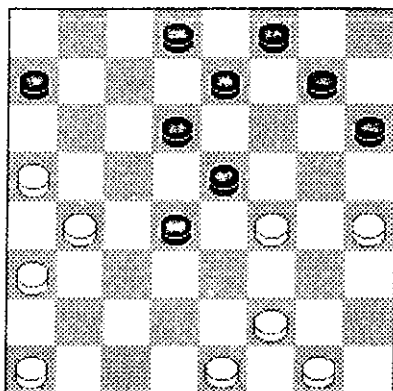
Очень плохой, наверняка проигрывающий ход.

7. c3-b4 c5-d4 8. e3:c5 b6:d4
9. d2-e3 c7-b6 10. e3:c5 ...

В подобных ситуациях обычно избирают другую, последовательность ходов – 10. a5:c7 d8:b6 11. e3:c5. Но программа идет своим путем, и притом очень поучительным.

10. ... b6:d4
11. g3-h4 e5:g3 12. h2:f4 f6-e5.

Черные рассчитывают несколько улучшить свое положение после 13. g1-h2 e5:g3 14. h2:f4 d6-c5 15. b4:d6 e7:c5 и т.д. Но программа «рассудила» иначе ...



13. h4-g5 e5:g3 14. f2:h4 h6:f4
15. b4-c5 d6:b4 16. a5:g3.

Черные сдались. Стараниями партнеров сыграна учебная партия с нешаблонным выигрышем шашки.

15

Смирнов В. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 12 МГц, уровень – 5
1992

Настоящая партия – еще один учебный пример прекрасной позиционной игры.

1. c3-b4 f6-e5 2. b4-a5 e5-f4
3. e3:g5 h6:f4 4. g3:e5 d6:f4
5. b2-c3 g7-f6 6. c3-d4 b6-c5
7. d4:b6 a7:c5.

Итак уже в дебютной стадии партии программа овладела важными центральными полями c5 и f4, и теперь белым предстоит нелегкие поиски путей к уравнению.

8. a1-b2 c7-d6

9. f2-e3? ...

Ослабляя таким ходом собственный правый фланг, белые только усугубляют свое и без того трудное положение.

9. ... h8-g7 10. e3:g5 f6:h4
11. b2-c3 d6-e5!

Можно было ответить и проще – 11. ... g7-f6 и 12. ... f6-e5 с прекрасной игрой.

12. c3-d4 c5:e3

13. d2:d6 e7:c5 14. c1-d2 ...

Белые пытаются уравнять игру, однако бортовые шашки a3 и a5 сводят на нет все их усилия.

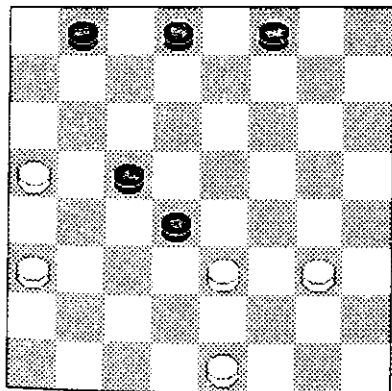
14. ... g7-f6

15. g1-f2 f6-e5 16. f2-e3 e5-f4

17. e3:g5 h4:f6 18. h2-g3 f6-e5

19. d2-e3 e5-d4!

Даже невысокий уровень не мешает программе точно играть в эндшпиль.



20. g3-f4 d4:f2

21. e1:g3 d8-e7 22. f4-g5 c5-d4

23. a5-b6 d4-c3 24. g3-f4 c3-d2

25. a3-b4 d2-e1 26. b4-a5 b8-a7.

Нападение выглядит несколько экстравагантным, но на самом деле про-

грамма рассчитала выигрывающий вариант!

27. b6-c7 e7-f6 28. g5:e7 f8:b8

29. f4-e5 a7-b6.

Белые сдались.

16

Горбачев С. (мс) – «Гр.А»

IBM-286, 24 МГц. уровень – 4

3 минуты на партию

1992

1. a3-b4 b6-a5 2. b2-a3 a7-b6

3. e3-d4 f6-e5 4. d4:f6 e7:g5

5. g3-f4 g5:e3 6. f2:d4 d6-e5

7. d4:f6 g7:e5 8. h2-g3 h8-g7

9. d2-e3 b8-a7.

Ненужный ход. Логичнее было сыграть 9. ... g7-f6.

10. e3-d4 g7-f6

11. c1-b2 f8-g7.

Ситуация обостряется!

12. b4-c5 h6-g5.

«Веселый» ответ! В полновесной турнирной партии такос, пожалуй, не увидишь!

13. c5-d6 g7-h6 14. d6:b8 d8-e7

15. b8:f4 g5:c5 16. e1-f2 h6-g5

17. g1-h2 e7-d6 18. f2-e3 g5-h4

19. g3-f4 f6-e5 20. c3-d4 e5:g3

21. h2:f4 d6-e5! 22. d4:f6 c5-b4

23. a3:c5 b6:f2 24. f6-g7 f2-g1

25. g7-h8 g1-c5.

Позиция ничейная. Однако программа предложить ничью не может, а Человек не хочет – мастер Горбачев играет на выигрыш.

26. b2-c3 a7-b6

27. a1-b2 c5-a3 28. f4-e5 a3:c1

29. h8-g7 b6-c5 30. e5-f6 c1-g5

31. g7-f8 g5:d8 32. f8:a3 d8-f6.

В считанные секунды программа выиграла у мастера две шашки. К слову, игра машины против Человека, осо-

бенно в цейтноте – это очень захватывающее зрелище!

33.а3-d6 f6:b2 34.д6-а3 b2-а1.

Белые просрочили время. Утешением для мастера могло послужить лишь то, что его позиция все равно проиграна.

17

«Гр.А» – Горбачев С. (мс)

IBM-286, 24 МГц, уровень – 4

3 минуты на партию

1992

- | | | | |
|---------|--------|---------|-------|
| 1.с3-b4 | д6-e5 | 2.б4-а5 | е5-d4 |
| 3.е3:c5 | б6:d4 | 4.б2-c3 | д4:b2 |
| 5.а1:c3 | h6-g5 | 6.с3-d4 | g5-h4 |
| 7.д2-e3 | g7-h6 | 8.с1-d2 | f6-g5 |
| 9.г3-f4 | е7-f6. | | |

По логике мастера программу следует «сбивать», уводить с проторенных путей. Поэтому он и не сыграл 9. ... с7-d6, избегая размена 10. d4-c5 d6:b4 11. а5:c3.

10.а3-b4 f6-e5

11.д4:f6 g5:e7 12.е3-d4 f8-g7.

Ответ 12. ... h8-g7 более надежен.

13. f2-g3 h4:f2 14. g1:e3 g7-f6

15. е1-f2 f6-g5 16. h2-g3! ...

Человек никогда не решился бы остаться без простых g1 и h2 в позиции подобной конфигурации!

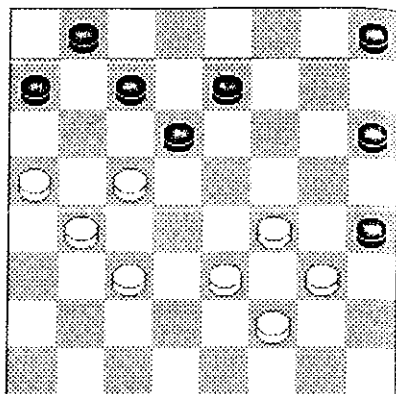
16. ... g5-h4

17.д2-c3 е7-d6?

Выигрывало 17. ... с7-f6! 18. f4-e5 f6-g5 19. g3-f4 h8-g7. Но играется блиц-партия, здесь надо считать и отвечать почти мгновенно.

18.д4-c5 d5-e7?

Форсированно проигрывает.



- | | | | |
|-----------|-------|------------|-------|
| 19.е3-d4 | h8-g7 | 20. f2-e3 | h4:f2 |
| 21.е3:g1 | g7-f6 | 22. g1-f2 | f6-g5 |
| 23. f2-e3 | g5-h4 | 24. c5-b6! | а7:а3 |
| 25.с3-b4 | а3:c5 | 26.д4:f6 | д6-c5 |
| 27. f6-e7 | с5-d4 | 28.е3:c5 | h6-g5 |
| 29. f4:h6 | h4-g3 | 30. h6-g7 | g3-f2 |
| 31. g7-h8 | f2-g1 | 32. е7-f6 | g1:a7 |
| 33. а5-b6 | а7:g7 | 34. h8:f6. | |

Черные сдались.

18

«Гр.А» – Бодров И. (кмс)

IBM-286, 24 МГц, уровень – 5

3 минуты на партию

1992

- | | | | |
|---------|-------|---------|-------|
| 1.е3-d4 | f6-e5 | 2.д4:f6 | g7:e5 |
| 3.с3-d4 | е5:c3 | 4.б2:d4 | h8-g7 |
| 5.а1-b2 | g7-f6 | 6.б2-c3 | д6-c5 |
| 7.с3-b4 | ... | | |

Плохой ход. Конечно же, следовало ответить 7. d2-c3.

- | | | |
|--------------|---------|---------------|
| 7. ... c5:e3 | 8.д2:f4 | f6-g5 |
| 9. f2-e3 | g5-h4 | 10. g1-f2 ... |

У белых стратегически проигранная позиция. Но не будем забывать, что партия играется в блиц-турнире, а за доской встретились бесстрастная машина с точным математическим рас-

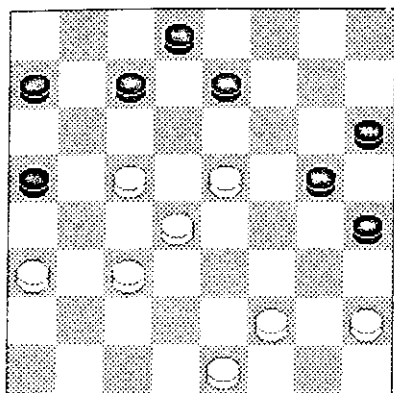
четом и Человек со всеми своими эмоциями.

10. ... c7-d6
11. c1-d2 b6-a5 12. d2-c3 e7-f6?

Ошибка, позволяющая белым завязать борьбу в центре. По-видимому, выигрывает 12. ... a7-b6 13. e1-d2 d8-c7 14. f4-c5 d6:f4 15. g3:c5 e7-d6 16. e3-f4 f8-g7 и т.д.

13. e3-d4! f6-g5 14. f4-e5 d6:f4
15. g3:e5 f8-e7 16. b4-c5 b8-c7.

В партии наступил переломный момент: черные, как говорится, выпустили джина из бутылки ...



17. e5-d6 c7:e5 18. d4:f6 ...

Теперь уже опытный кандидат в мастера, по силе игры превосходящий некоторых мастеров, оказался в железных «тисках» программы, и ему надо делать единственный ход!

18. ... g5-f4
19. c3-d4 e7:g5 20. f2-g3 h4:f2
21. e1:e5 g5-h4 22. c5-d6 h6-g5
23. d6-e7 d8:f6 24. e5:g7 g5-f4
25. g7-f8.

Черные прекратили сопротивление.

19

«Гр.А» – Пешехонов И. (кмс)

IBM-286, 24 MHz, уровень – 4:

3 минуты на партию

1992

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 b6-c5
3. b2-c3 g7-f6 4. c3-d4 d6-e5!
5. b4:d6 e5:c3?

Безусловно, надо было брать 5. ... e5:g3.

6. d2:b4 c7:g3

7. h2:f4 ...

После допущенной черными ошибки белые получили лучшую игру.

7. ... d8-c7 8. b4-c5 e7-d6

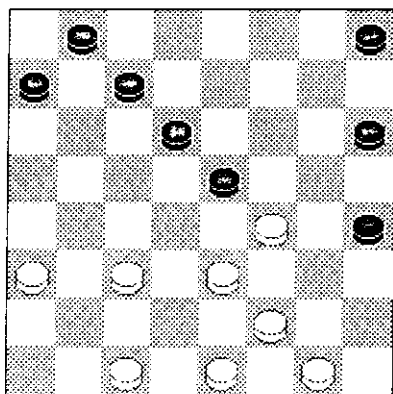
9. c5:e7 f8:d6.

Черные намереваются организовать атаку шашки f4, типичную при построениях такого типа.

10. a1-b2! g5-h4

11. b2-c3! f6-e5.

Черные осуществляют намеченный план.



12. e3-d4! e5:g3

13. g1-h2 h8-g7 14. h2:f4 g7-f6?

Благодаря временной жертве белые захватили центр и зафиксировали бортовые шашки h4 и h6. Кроме того, у

черных нарушено взаимодействие сил на флангах. Стремясь к «воссоединению», они и допустили роковую ошибку.

15. f4-g5! h6:f4 16. d4-c5 d6:d2
17. c1:e7,

не оставляя сопернику никаких шансов на спасение.

20

Лошаков Н. (мс) – «Гр.А»

IBM-286, 24 MHz, уровень – 4;

3 минуты на партию

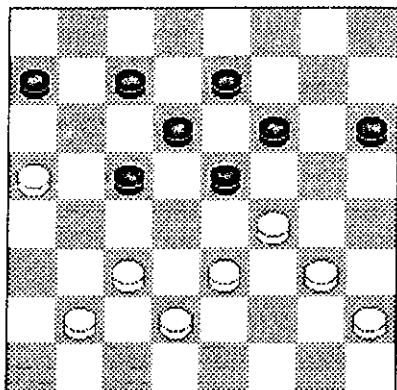
1992

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
3. c3-b4 d6-c5 4. b4:d6 e7:c5
5. g3-h4 f6-e5 6. h4:f6 e5:c3?

В разыгрываемом варианте «Городской партии» обычно отвечают 6. ... e5:g7 с примерно равной позицией. После хода в партии у белых преимущество.

7. d2:d6 c7:g7 8. a1-b2 g7-f6
9. h2-g3 f6-e5 10. b2-c3 h8-g7
11. a3-b4 g7-f6 12. c1-b2 b8-c7
13. b4-a5 b6-c5 14. e3-f4 c7-d6
15. f2-e3 f8-e7 16. g1-h2 d8-c7
17. e1-d2 ...

Мастер считал, что все получилось по Крылову: «Чиж захлопнула злодейка-западня ...» И действительно, кольцо окружения замкнулось и кажется, что у черных нет ни одного приемлемого продолжения. Впрочем, особого выбора у белых и не было. Нельзя 17. b2-a3 из-за 17. ... h6-g5 18. f4:h6 c5-b4 с большими шансами на выигрыш. Если 17. g3-h4 e5:g3 18. h2:f4, то 18. ... f6-e5 19. h4-g5! e5:g3 20. c3-d4 h6:d2 21. d4:c1 g3-h2, и выигрыш белых неочевиден, особенно в условиях скоротечной блиц-партии.



17. ... c5-d4 18. e3:c5 d6:b4.

Теперь на любое взятие последует 19. ... b4-a3, и преимущества белых словно и не было! Мастер Лошаков буквально остолбенел от удивления и ... просрочил время.

21

Бодров И. (кмс) – «Гр.А»

IBM -286, 24 MHz, уровень – 5;

3 минуты на партию

1992

1. g3-f4 f6-g5 2. c3-b4 g7-f6
3. b2-c3 g5-h4 4. b4-a5 f6-e5
5. a1-b2 e5:g3 6. h2:f4 h8-g7
7. g1-h2? ...

«Ловить» программу на удар 8. f2-g3 (в случае 7. ... g7-f6?) просто смешно. Следовало играть по теории – 7. c3-d4 g7-f6 8. d2-c3, не уступая инициативу.

7. ... b6-c5 8. c3-d4 g7-f6
9. d4:b6 a7:c5 10. f4-g5 h6:f4
11. e3:g5 f6-e5 12. g5-h6 e5-f4!

Программа явно переигрывает соперника, сильного кандидата в мастера.

13. f2-e3 d6-e5 14. e3:g5 h4:f6
15. h2-g3 e7-d6 16. b2-c3 d8-e7

17. c3-b4 b8-a7?!

Подозрительный ход. Надо было смело играть 17. ... c5-d4, заставляя соперника «отбиваться»: 18. g3-h4 (проигрывает 18. e1-f2 вследствие 18. ... d4-e3 19. d2:f4 f6-g5 20. f2-e3 g5-h4; на 18. c1-b2 хорошо ответить 18. ... f6-g5 19. h6:f4 d4-e3) 18. ... b8-a7 19. c1-b2 c7-b6 20. a5:c7 d6:b8 21. b4-a5 e7-d6 с преимуществом.

18. d2-e3 ...

Белые, воспрянув духом, начинают окружать несколько подорванную центральную позицию соперника.

18. ... e5-d4

19. e1-f2 f6-e5 20. g3-h4 e7-f6

21. f2-g3 d4:f2 22. g3:e1 ...

Выяснилось, что окружить такую массу центральных шашек очень нелегко. После вынужденного отступления белых у программы стратегически выигранная позиция.

22. ... e5-f4

23. c1-d2 a7-b6! 24. d2-e3 f4:d2

25. e1:c3 f6-e5,

не оставляя белым никаких шансов на спасение.

22

Клевицкий Э. (кмс) – «Гр.А»

IBM- 286, 12 MHz, уровень – 5

1992

1. a3-b4 b6-a5 2. e3-d4 a7-b6

3. b2-a3 f6-e5 4. d4:f6 e7:g5

5. g3-h4 b6-c5 6. h4:f6 g7:e5

7. f2-g3 h6-g5 8. g3-h4 g5-f4.

Борьба в дебюте «Игра Бодянского» проходит при явном превосходстве черных.

9. d2-e3 f4:d2 10. c1:e3 e5-d4?

Этот размен сохраняет преимущество, но и только! Между тем, черные

могли выиграть таким образом: 10. ... e5-f4! 11. e3:g5 c5-d4 12. c3:e5 d6:h6 13. b4-c5 b8-a7 14. h2-g3 f8-e7, и от угрозы 15. ... a5-b4 нет спасения. Однако программа, играя на пятом уровне, может рассчитать позицию всего лишь на пять полуходов (или на два с половиной полных хода), то-есть такой длинный вариант был для нее в данном случае вне пределов досягаемости.

11. c3:e5 a5:c3 12. e3-f4 ...

Интересная, ранее не встречавшаяся позиция.

12. ... h8-g7

13. h4-g5 b8-a7?!

Программа явно оригинальничает. Можно было сыграть «по-человечески»: 13. ... g7-h6 14. e5-f6 f6-e7 15. h2-g3 c5-b4 16. a3:c5 d6:b4 и т.д.

14. g5-f6 g7-h6

15. f6-g7 c5-b4 16. a3:e7 d8:h8

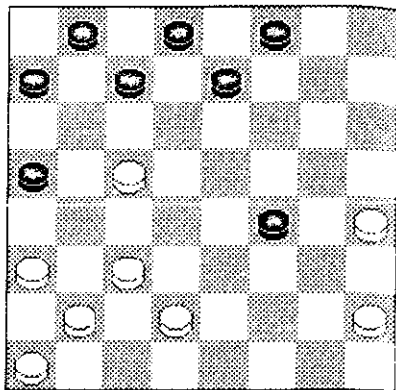
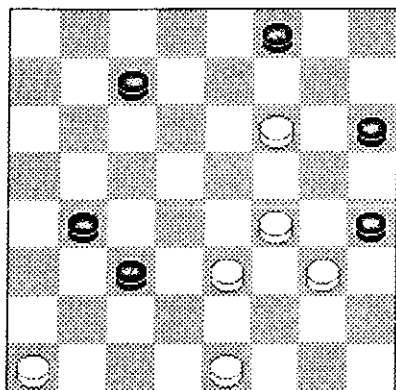
17. e5-f6 ...

Весьма картинная позиция с двумя «рожнами»! И только время может показать, чей же «рожон» лучше.

17. ... a7-b6 18. g1-f2 b6-c5

19. f2-e3 c5-b4 20. h2-g3? ...

Теперь уже можно сказать, что черная шашка на поле c3 сильнее, чем ее антипод – белая простая на поле f6.



20. ... h8-g7!
 21. f6:h8 h6-g5 22. h8:b2 b4-a3
 23. f4:h6 a3:h2.

Белые вынуждены сдаться.

23

Маковенко В. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 12 МHz, уровень – 4
 1992

1. a3-b4 b6-a5 2. g3-h4 f6-e5
 3. f2-g3 g7-f6 4. b2-a3 h8-g7
 5. c1-b2 e5-f4! 6. g3:e5 f6:f2
 7. e1:g3 g7-f6.

Весьма вольная трактовка белыми дебюта «Игра Бодянского» позволила программе получить заметный позиционный перевес.

8. g1-f2 f6-e5
 9. f2-e3 e5-f4 10. e3:g5 h6:f4
 11. g3:e5 d6:f4.

Сыграно хорошо, но прямолинейно. После 9. ... a7-b6 позиция белых незащитима.

12. b4-c5? ...

Конечно, у белых незавидное положение, но этот ход проигрывает практически мгновенно.

12. ... e7-d6!
 13. c5:e7 d8:f6!

После такого необычного размена (как правило, черные берут f8:d6) у белых нет ни одного приемлемого хода!

14. c3-d4 ...

Проигрывает и 14. a3-b4 из-за 14. ... f6-g5 и т.д.

14. ... f6-g5!
 15. h4:f6 f8-e7 16. f6:b6 a7:c1 x.

Примечательно, что кандидат в мастера Маковенко затратил на партию 3 минуты 7 секунд, а программа – 1 минуту 36 секунд.

24

Суринов О. (мс) – «Гр.А»

IBM-286, 12 МHz, уровень – 4
 1992

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
 3. c3-b4 d6-c5 4. b4:d6 e7:c5
 5. g3-h4 ...

Белые остановили свой выбор на «Московском варианте» дебюта «Городская партия».

5. ... f6-e5 6. d4:f6 g5:e7
 7. h4-g5 h6:f4 8. e3:g5 h8-g7
 9. g5-h6 g7-f6 10. h2-g3 c7-d6

11. g3-h4 b6-a5.

Программа расставила мастеру ловушку: нельзя играть 12. a1-b2 из-за 12. ... f6-g5 13. h4:f6 e7:g5 14. h6:f4 d6-e5 x.

12. f2-g3 f6-e5?

Ошибка. В гамбитных позициях, то-есть позициях с белой шашкой на поле h6 (или черной – на поле a3), не следует позволять сопернику размениться назад и накапливать резервные ходы.

13. g3-f4 e5:g3 14. h4:f2 d6-e5

15. a1-b2 e7-d6 16. b2-c3 d8-e7

17. f2-e3 b8-c7 18. e1-f2 c5-b4

19. a3:c5 d6:b4.

В сложившейся гамбитной позиции белые имеют на два резервных хода больше, чем их соперник, и это обстоятельство обязательно скажется в дальнейшей борьбе.

20. f2-g3 c7-d6?

21. g3-h4? ...

Программе не хватило уровня, чтобы правильно оценить последствия хода 20. ... c7-d6, а мастеру – интуиции, чтобы отказаться от первоначального плана накопления резервных ходов в пользу выигрывающего 21. c3-d4 e7-f6 22. d4-c5 x.

21. ... e7-f6 22. g1-h2 b4-a3

23. h2-g3 a7-b6 24. g3-f4 e5:g3

25. h4:f2 ...

Белые продолжают увеличивать число резервных ходов.

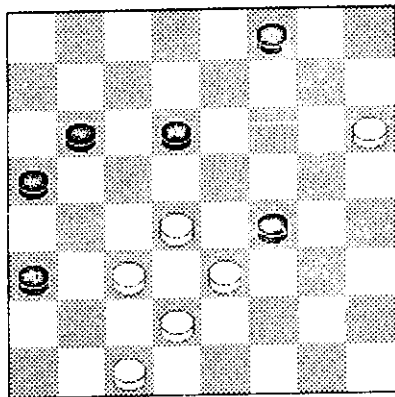
25. ... f6-e5 26. e3-d4 ...

Зачарованные миражом близкой победы, белые допускают досадную ошибку: выигрывало 26. f2-g3! b6-c5 27. g3-h4 и т.д.

26. ... e5-f4

27. f2-e3 ...

«Мираж» 27. ... f4-g3 28. e3-f4 g3:c5
29. d4:f6 выглядит так заманчиво!



27. ... a3-b2!! 28. c3:a1 ...

На 28. c1:a3 последует 28. ... d6-c5 29. e3:g5 c5:c1, и ничьей следует добиваться ... белым!

28. ... f4-g3

29. d4-e5 d6:f4 30. e3:g5 g3-f2

31. d2-e3 f2:d4 32. g5-f6 d4-e3 ,

и белым пришлось расстаться с прекрасной мечтой! Ничья.

25

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

1. c3-d4 b6-c5 2. d4:b6 a7:c5

3. b2-c3 f6-g5 4. c3-d4 g7-f6

5. d4:b6 c7:a5.

Играя против программы. Человек часто старается «сбить» своего оппонента, увести с проторенных теорией путей даже в ущерб своей позиции. Такое мы уже не раз видели в предыдущих партиях. Не избежал искушения и Олег Сурин – позиция явно не теоретическая, зато правый фланг черных ослаблен.

IBM -286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

6. e3-d4 d6-c5
7. d4:b6 a5:c7 8. a1-b2 g5-h4
9. b2-c3 h8-g7 10. c3-d4 h6-g5
11. d2-c3 e7-d6 12. e1-d2 ...

Напрашивающийся ответ 12. a3-b4 был, по-видимому, сильнее.

12. ... c7-b6

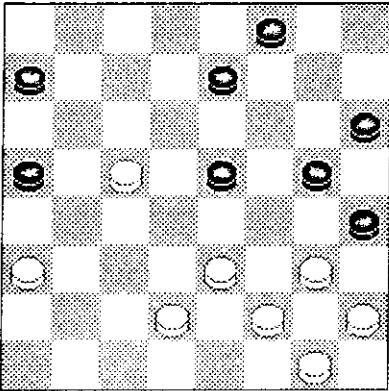
13. c1-b2 d6-e5.

Черным все-таки удалось переиграть соперника, и программе теперь надо внимательно и изобретательно защищаться.

14. d2-e3 b8-a7

15. a3-b4 b6-a5 16. b2-a3 d8-e7
17. b4-c5 g7-h6 18. c3-b4 e5:c3
19. b4:d2 f6-e5.

Цель черных проста – накрепко связать правый фланг соперника путем 20. ... g5-f4 21. e3:g5 h6:f4. Но программа, как оказалось, такую возможность предусмотрела!



20. a3-b4! a5:e1

21. e3-f4 g5:e3 22. f2:d8 h4:f2
23. g1:e3.

Согласились на ничью.

1. c3-d4 b6-c5 2. d4:b6 a7:c5
3. b2-c3 f6-g5 4. c3-d4 g7-f6
5. d4:b6 c7:a5 6. a1-b2 ...

Олегу Сурину удалось «сбить» программу в предыдущей партии, и он повторяет попытку, надеясь усилить свою игру во второй стадии поединка. Но и программа совместно с Автором «проанализировала» свои ошибки и отказалась от более слабого продолжения 6. e3-d4 (см. партию 25).

6. ... h8-g7

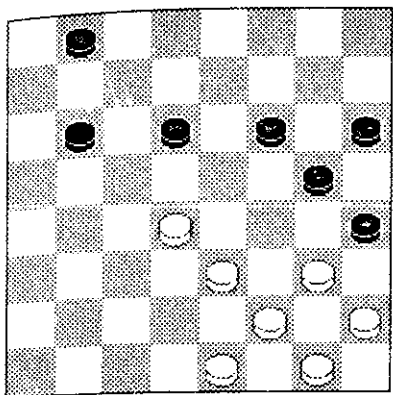
7. b2-c3 g5-h4 8. c3-b4 a5:c3
9. d2:b4 d8-c7 10. c1-d2 f6-g5
11. b4-c5 d6:b4 12. a3:c5 ...

Преждевременная постановка «кола» может привести к потере инициативы. Лучше было продолжать 11. e3-d4, 12. d4-c5 и 13. b4-a5, постепенно расширяя оборону черных.

12. ... g7-f6

13. e3-d4 e7-d6! 14. c5:e7 f8:d6
15. d2-e3 c7-b6.

Играли-играли, сбивали-сбивали друг друга, да и пришли к известной в теории позиции, которая хотя и считается ничейной, но все же требует от белых точной игры. Обычно здесь продолжают 16. g3-f4 d6-c5 17. f4-c5 c5-b4 18. e5:g7 h6:f8 19. e1-d2 g5-f4 20. e3:g5 h4:f6 21. h2-g3! и т.д. Однако программа нашла новый, неизвестный в теории путь.



16. e1-d2 b8-a7.

Теперь уже на 16. ... d6-c5 последует 17. d2-c3 f6-e5 18. d4:f6 g5:c7 19. e3-d4, и у белых – никаких проблем. 17. g3-f4 ...

Конечно, лучше было ответить 17. d4-e5! d6:f4 18. g3:g7 h6:f8 19. h2-g3 с шансами на выигрыш.

17. ... b6-a5 18. d4-c5 d6:b4
19. f4-e5 f6:d4 20. e3:a3 g5-f4
21. d2-c3 h6-g5 22. c3-d4 a7-b6
23. d4-c5 b6:d4 24. f2-g3 h4:f2
25. g1:c5.

Согласились на ничью.

Ход 16. e1-d2 – неплохая новинка в известной позиции.

27

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6
3. d2-e3 b6-c5 4. b2-c3 h8-g7.

Разыгран вариант Иванова в «Обратной городской партии». Обычно здесь продолжают 4. ... f8-g7. Поскольку Олег Сурин избрал явно плохой ход, можно заключить, что он по-

ка не потерял вкус к экспериментированию.

5. a1-b2 c7-b6 6. b4-a5 c5-b4
7. a3:c5 d6:d2 8. e1:c3 e7-d6
9. a5:c7 d8:b6 10. e3-d4 ...

Теперь левый фланг черных полностью выключен из игры.

10. ... b6-c5
11. d4:b6 a7:c5 12. f2-e3 b8-c7
13. g3-h4 e5:g3 14. h2:f4 c7-b6.
Лучшего нет. Нельзя 14. ... f6-e5 из-за 15. c3-d4 x.
15. c3-d4 b6-a5 16. d4:b6 a5:c7
17. e3-d4 ...

Программа демонстрирует прекрасную технику реализации достигнутого в дебюте преимущества.

17. ... c7-b6 18. c1-d2 d6-c5
19. d2-e3 f8-e7 20. b2-c3 b6-a5
21. d4:b6 a5:c7 22. e3-d4! e7-d6
23. c3-b4 c7-b6 24. b4-a5!

Блестящая позиционная игра программы в этой партии вынудила мастера признать свое поражение. Возможно, после этого Олег Сурин понял, что против программы бесполезно играть плохо!

28

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

1. c3-d4 d6-c5 2. b2-c3 c7-d6
3. c3-b4 b6-a5 4. d4:b6 a5:c7
5. a1-b2 f6-g5 6. b4-c5 d6:b4
7. a3:c5 ...

Соперники разыгрывают дебют «Отыгрыш» с активным коловым построением.

7. ... g7-f6 8. b2-c3 h8-g7
9. c3-d4 g5-h4 10. c1-b2 f6-g5
11. b2-c3 ...

Первая позиционная ошибка программы. Следовало играть 11. d2-c3, распределяя свои силы более равномерно.

11. ... c7-b6 12. g3-f4 d8-c7
13. f2-g3 h4:f2 14. e1:g3 e7-d6
15. c5:e7 f8:d6.

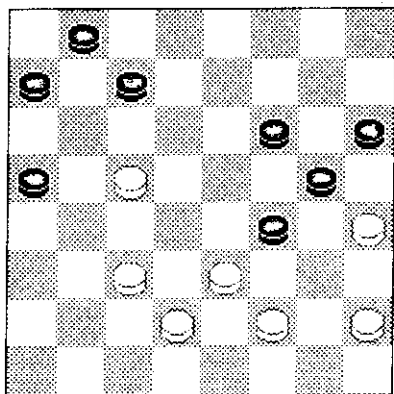
Олег Сурин играет на окружение центральной позиции белых. Однако этот план вряд ли осуществим. Конечно же, нельзя было 14. ... g5-h4 ввиду 15. f4-e5! h4:f2 16. e5-d6 c7:e5 17. d4:h8! b6:b2 18. h8:a1 f2:d4 19. a1:d8 x.

16. g1-f2 ...

Еще одна ошибка. Энергичное 16. f4-e5! d6:f4 17. g3:e5 заставило бы черных разменяться назад.

16. ... b6-a5
17. g3-h4 g7-f6 18. f4-e5 d6:f4
19. d4-c5? ...

На первый взгляд сыграно неплохо, но фактически программа снова допустила ошибку, на этот раз фатальную. Между тем, после 19. f2-g3 f6-e5 20. h4:f6! e5:g7 21. g3:e5 позиция белых не хуже.



19. ... c7-b6!!

Играя на четвертом уровне, программа не может «заглянуть» вперед больше чем на два полных хода. А человек с его шестым чувством – интуицией, может! И мастер Сурин нашел гениальное опровержение хода белых!

20. c5-d6 ...

Проигрывает 20. c3-d4 из-за 20. ... b8-c7! 21. f2-g3 f6-e5 22. d4:f6 b6:f2 23. g3:e1 g5:c7, и у черных на шашку больше.

20. ... f4-g3!!

21. h2:f4 b6-c5 22. d6:b4 a7-b6!!

У белых нет ни одного шанса на спасение. Такого красивого финала история шашек еще не знала! В целом же сыгранная партия не просто спортивный поединок, а настоящее произведение искусства!

29

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 e7-f6.

Олег Сурин решил проэкзаменовать программу в «Защите Сокова», столь популярной среди шашкистов.

3. c3-b4 d6-e5 4. b4-a5 e5:c3

5. d2:b4 f6-e5 6. g3-f4 e5:g3

7. h2:f4 g5-h4 8. g1-h2 g7-f6.

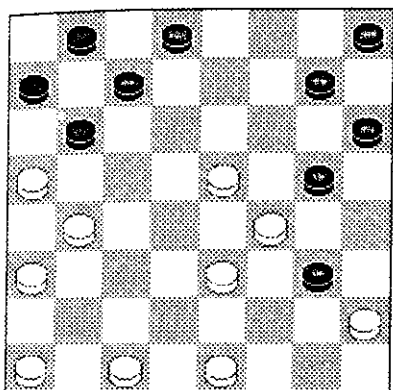
Черные разыграли дебютную стадию партии лучше, чем программа.

9. e3-d4 f6-g5 10. f2-e3 h4-g3

11. d4-e5 f8-g7.

Белые и черные шашки сплелись в фантастическом узоре, какой можно встретить скорее в композиции, чем в игровой ситуации. Естественно, что в жестких временных рамках блиц-партии здесь легко ошибиться, как это и

случилось с Олегом: он сыграл 11. ... f8-e7?, не заметив простого 12. e3-d4 х. Однако программа «великодушно» позволила ему заменить плохой ответ на ход в тексте. После замены положение белых стало не слишком приятным: угроза 12. ... g7-f6 13. e5:g7 h8:f6 с неизбежным выигрышем шашки f4 видна, как говорит ся. невооруженным глазом.



12. e5-d6! c7:e5.

Ошибка. После 12. ... g3:e5 13. d6:f4 g7-f6 черные сохранили бы солидное преимущество.

13. a5:c7 d8:b6.

Лучше было взять 13. ... b8:d6, вынуждая белых делать, по-видимому, единственную ничью: 14. b4-c5 d6:b4 15. f4:d6 g7-f6 16. a3:c5 f6-e5 17. d6:f4 g3:e5 18. e3-d4! e5:c3 19. c5-d6 g5-f4 20. c1-d2 h6-g5 21. d2:b4 f4-e3 22. b4-a5 g5-h4 23. d6-c7 =.

14. f4:d6 b6-c5??

15. h2:f4 c5:e7 16. e3-d4!

Простой удар сыграл роковую роль – в течение этой партии Олег Сурин не заметил его во второй раз (см. примечания к 12. ... f8-g7)! Черные сдались.

30

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4

1992

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 d6-e5
3. f4:d6 c7:e5.

Система игры за черных, изобретенная непревзойденным мастером шашечной игры Борисом Марковичем Блиндером несколько десятилетий тому назад, до сих пор не потеряла своей актуальности и прочно вошла в репертуар многих шашкистов.

4. b4-c5 b6:d4

5. e3:c5 e7-d6 6. c5:e7 f8:d6

7. h2-g3 b8-c7 8. a3-b4 a7-b6

9. b4-a5 b6-c5.

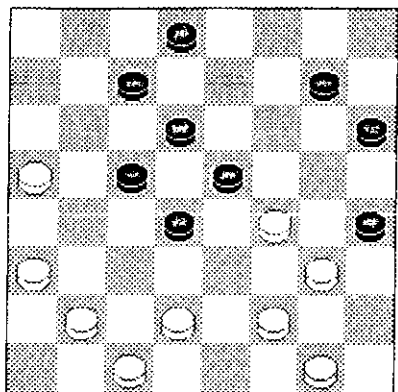
Черные контролируют центр. Однако то обстоятельство, что их левый фланг не развит, а правый ослаблен, несколько уравнивает шансы.

10. b2-a3 g7-f6

11. a1-b2 h8-g7 12. d2-e3 g5-h4

13. e3-f4 e5-d4 14. e1-d2 f6-e5.

Как-то незаметно центральная позиция черных оказалась окруженной, и у них не осталось удовлетворительных ходов. Если 14. ... f6-g5, то 15. d2-e3 d8-e7 16. c1-d2 g7-f6 17. d2-c3 f6-e5 18. c3-b4 e7-f6 19. g1-h2 х.



15. d2-e3! g7-f6 16. a3-b4,
и белые выиграли. Прекрасная теоретическая партия. Невероятно, но программа не совершила в ней ни одной ошибки!

31

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 МГц, уровень – 4
1992

1. c3-b4 h6-g5 2. g3-h4 d6-c5
3. b4:d6 c7:e5.

Очередной эксперимент мастера Сурина, который никак не хочет понять, что программе надо уважать так же, как и любого достаточно сильного партнера.

4. b2-c3 g7-h6
5. f2-g3! e7-d6 6. c3-d4 e5:c3
7. d2:b4 ...

Результат эксперимента черных очевиден: их левый фланг связан и развить его пока невозможно.

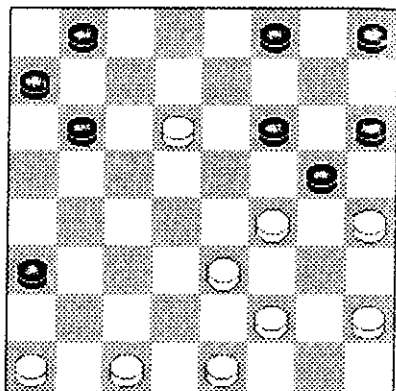
7. ... d8-c7 8. g3-f4 b6-a5
9. b4-c5 d6:b4 10. a3:c5 ...

Программа играет великолепно, пресекая все попытки соперника уравнять игру.

10. ... c7-b6

11. c5-d6 a5-b4 12. g1-f2 b4-a3?

Белая простая шашка на поле d6 не уязвима. Ее невозможно выиграть путем 12. ... b6-c5? ввиду 13. a1-b2 c5:e7 14. f4-e5 x. Поэтому черные надеются устранить ее при помощи размена 13. ... b6-c5 14. d6:b4 a3:c5. Однако программа мгновенно доказала всю эффективность этой надежды.



13. c1-b2! a3:c1 14. a1-b2 c1:e7
15. f4-e5 f6:d4 16. h4:a5.

Комментарии излишни! Естественно, при анализе партии возник вопрос: защитима ли позиция черных. Поскольку доказано, что 12. ... b6-c5 и 12. ... b4-a3 проигрывают, рассмотрим другие два имевшиеся в распоряжении черных хода: 12. ... b6-a5 и 12. ... f8-g7.

I. 12. ... b6-a5 13. a1-b2 b4-a3 (единственное, иначе последует 14. b2-c3 b4:d2 15. e1:c3 x) 14. e1-d2! a7-b6 15. f4-e5 f6:d4 16. e3:a7 f8-g7 17. h4:f6 g7:c7 18. h2-g3 h8-g7 19. f2-e3 g7-f6 20. b2-c3 c7-d6 (после 20. ... f6-g5 21. e3-f4 g5:e3 22. d2:f4 c7-d6 23. g3-h4 игра сводится к основному варианту.) 21. e3-f4 f6-g5 22. g3-h4

g5:e3 23. d2:f4 d6-c5 24. h4-g5 a5-b4
25. c3:a5 c5-d4 26. g5-f6 d4-c3 27.
a5-b6 c3-b2 28. b6-c7 b8:d6 29. a7-b8
d6-c5 30. f6-e7 b2-a1 31. e7-d8 с выиг-
ранным эндшпилем.

II. 12. ... f8-g7 13. a1-b2 b4-a3 14.
e1-d2 b6-c5 (если 14. ... b6-a5, то 15.
h2-g3 a7-b6 16. f4-e5 f6:d4 17. e3:a7
a5-b4 18. h4:f6 g7:c7 19. b2-c3 x) 15.
d6:b4 a3:c5 16. f2-g3 a7-b6
(проигрывает 16. ... b8-c7 из-за 17.
e3-d4! c5:e3 18. f4-e5 f6:d4 19. h4:f6
g7:e5 20. d2:b8) 17. d2-c3 b8-c7 с шан-
сами на ничью.

32

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
1992

1. e3-d4 d6-c5 2. d2-e3 f6-g5
3. c3-b4 g5-h4 4. b4:d6 e7:c5
5. b2-c3 g7-f6.

После экспериментальных партий,
закончившихся поражением Олега Су-
рина, он наконец-то перешел к строго
позиционному стилю игры.

6. g3-f4 d8-e7

7. c1-b2 h8-g7 8. c3-b4 f6-g5
9. b4:d6 c7:c3 10. b2:d4 b6-a5.

В позиции белых есть существенная
слабость – отсталая шашка h2, поэто-
му Олег Сурин играет на окружение
сил соперника.

11. a1-b2 ...

Шаблонный ход. Значительно силь-
нее продолжать 11. f4-e5!, вынуждая
черных отступить 11. ... g7-f6 (проиг-
рывает 11. ... b8-c7 из-за 12. e5-f6
g7:c3 13. e3-d4 c3:e5 14. a3-b4 a5:c3
15. e1-d2 c3:g3 16. h2:b8 a7-b6 17.
a1-b2 b6-c5 18. g1-f2! и т.д.) 12. e5:g7

g5-f4 13. e3:g5 h4:h8. после чего пози-
ция белых явно лучше.

11. ... b8-c7 12. b2-c3 e7-d6
13. e1-d2? ...

Плохо. Следовало немедленно отве-
тить 13. d4-c5!

13. ... c7-b6?

Выигрывало 13. ... g7-f6 14. d4-c5
d6:b4 15. a3:c5 (если 14. h2-g3, то 14.
... c7-b6 15. g1-h2 f8-g7 и при любом
ответе белые неизбежно теряют шаш-
ку) 15. ... f8-e7 x.

14. d4-e5 f8-e7

15. e5:c7 b6:d8 16. c3-d4 ...

Белые вырвались на оперативный
простор, и теперь их позиция выглядит
лучше.

16. ... d8-c7

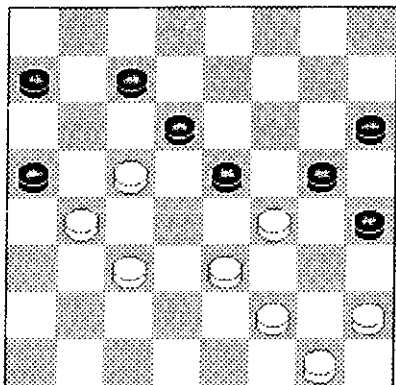
17. d2-c3 e7-d6?

Трудно представить, что этот ход
проигрывает. Еще труднее поверить,
что позиция черных вообще безна-
дежна. Однако программа доказала
это в несколько секунд. Интересно, что
на все возможные ходы черных выиг-
рывает один и тот же ответ! Так, если
17. ... g7-f6, то 18. a3-b4! c7-d6 19.
h2-g3 a7-b6 20. g1-h2 b6-c5 21. d4:b6
a5:c7 22. c3-d4 x; если 17. ... c7-d6, то
18. a3-b4! a7-b6 19. d4-e5 g7-f6 20.
e5:c7 b6:d8 21. b4-c5 x; если 17. ...
c7-b6, то 18. a3-b4 e7-d6 19. d4-e5 и
т.д.

18. a3-b4! g7-f6

19. d4-c5! f6-e5.

Не спешите пренебрежительно вос-
кликать: «Э-э, да программа не видит
элементарных вещей!» Видит! И даже
лучше человека. К слову, проигрывало
и 19. ... c7-b6 20. e5:c7 f6:d8 из-за 21.
h2-g3 x.



20. c5:e7 e5:e1.

Вы ждете продолжения 21. g1-f2 e1:g3 22. h2:f4? Напрасно! После него, правда, у белых выигранный эндшпиль, в чем читатели могут убедиться самостоятельно, но программа никогда не пройдет мимо эффектного «трюка»!

21. c3-d4 a5:e5 22. g1-f2 e1:g3 23. h2:b8.

Программа одержала красивую победу над мастером!

33

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4

1992

1. c3-b4 d6-e5 2. b4-a5 b6-c5
3. e3-d4 c5:e3 4. d2:d6 c7:e5.

После такого взятия правый фланг черных значительно ослаблен, а левый – излишне загроможден. Поэтому следовало избрать 4. ... e7:c5.

5. c1-d2 h6-g5 6. d2-c3 e5-d4
7. c3:e5 f6:d4 8. b2-c3! d4:b2
9. a1:c3 ...

Отражая гусарский «наскок» соперника, программа вводит в игру отстающую шашку a1 и получает возмож-

ность беспрепятственно овладеть центральным полем d4.

9. ... g7-f6 10. c3-d4 h8-g7
11. e1-d2 a7-b6? 12. a5:c7 b8:d6.

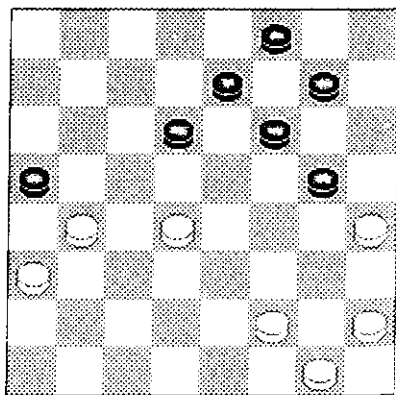
Навсегда останется тайной, какие «высшие соображения» заставят Олега Сурина превратить ослабленный правый фланг в откровенно беззащитный.

13. d2-c3 d8-c7 14. g3-h4 c7-b6
15. c3-b4? ...

Ай-ай-ай! Оказывается, ничто человеческое не чуждо программе, и она тоже способна «заманивать» соперника в тактическую западню, рискуя .. проиграть партию! Между тем, после 15. h2-g3 d6-e5 16. f2-e3 позиция черных вряд ли защитима.

15. ... b6-a5?

К этому ходу не жалко добавить еще один вопросительный знак: выигрывало 15. ... d6-c5! 16. b4:d6 e7:c3 17. f2:d4 g5-f4 18. a3-b4 b6-a5 19. b4-c5 f8-e7 20. g1-f2 f4-e3 21. c5-d6 e7:c5 22. d4:b6 e3:g1 23. b6-c7 a5-b4 и т.д.



16. d4-e5 a5:c3?

В цейтнотной горячке мастер не замечает, что после 16. ...d6:f4 17. f2-g3

a5:c3 18. g3:e5 f6:d4 19. h4:d8 (если 19. h4:h8. то 19. ... e7-f6 x) 19. ... c3-d2 получится равное окончание.
 17. e5:c7 c3-d2 18. c7-b8 g5-f4
 19. b8:g3 d2-c1 20. a3-b4! c1-b2
 21. b4-c5 g7-h6 22. c5-b6 b2-c3
 23. b6-a7 c3-a1 24. f2-e3 e7-d6
 25. g3:c7 f6-g5 26. h4:f6 a1:h8
 27. a7-b8 ...

Программа прекрасно проводит эндшпиль. Но, играя на четвертом уровне, она не может рассчитать вариант, который человек способен мгновенно оценить, опираясь на свой опыт: 27. c7-e5 h8:f2 28. g1:e3 h6-g5 29. a7-b8 x, 27. ... h8-a1 28. c7-d8 a1-h8 29. b8-e5 , вынуждая черных сдаться.

34

«Гр.А» – Сурин О. (мс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 4
 1992

1. c3-d4 d6-c5 2. d2-c3 c7-d6
 3. c3-b4 f6-e5 4. d4:f6 e7:g5.

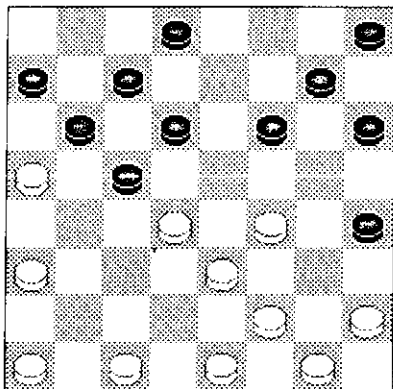
В очередной раз Олег Сурин не избежал соблазна почувствовать себя Иваном Сусаниным и завести программу в дебри неслепых вариантов.

5. b4-a5 b8-c7 6. b2-c3 f8-e7
 7. c3-d4! ...

Как видим, программа не позволила запутать себя и получила стратегически выигранную позицию, зажав в тиски правый фланг черных.

7. ... g5-h4 8. g3-f4 e7-f6?

Черные запретили программе играть 9. a1-b2 и 9. c1-d2 ввиду 9. ...h4-g3 10. f2:h4 f6-g5 x. Впрочем, для программы разгадать эту ловушку ничего не стоит. Зато черные проникнуть в замысел программы не сумели ...



9. a3-b4! c5:a3 10. d4-e5 f6:d4
 11. e3:e7 d8:f6 12. f4-g5 h6:f4
 13. f2-g3 h4:f2 14. g1:e7 ,

и в очередной раз программа обуздала буйные дебютные фантазии мастера!

35

Калачников А. (мс) – «Гр.А»

IBM-286, 25 Mhz, уровень – 5
 3 минуты на партию
 1992

1. g3-f4 ...

Чемпион Москвы Андрей Калачников любит начинать партию таким ходом.

1. ... b6-c5 2. c3-b4 f6-g5
 3. b2-c3 g5-h4 4. b4-a5 g7-f6
 5. c1-b2 ...

Как известно, многие шашкисты во время «легкой» партии обожают подтрунивать – иногда над собой, чаще над партнером. На шашечном сленге это называется «звонить». Мастер Калачников, пытаясь запутать программу в «Косяке», также не избежал искушения и доверительно сообщил: «Делаю плохой ход!»

5. ... f6-e5 6. c3-b4 e5:g3
 7. h2:f4 h8-g7 8. d2-c3 e7-f6
 9. c3-d4 f6-g5 10. d4:b6 a7:c5
 11. b2-c3 g7-f6 12. c3-d4 f6-e5
 13. d4:b6 e5:g3 14. g1-h2 g5-f4
 15. e3:g5 h6:f4.

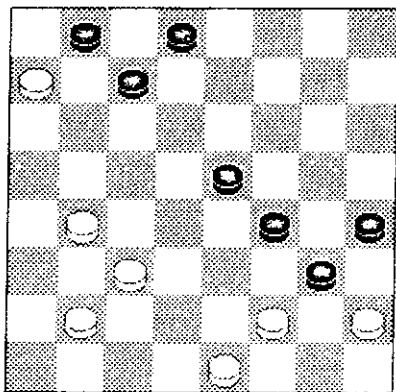
Игра свелась к нешаблонной позиции с преимуществом у черных.

16. b6-a7 f8-e7?

Следовало продолжать 16. ... d6-e5!
 17. a1-b2 f8-g7. и если 18. b2-c3, то 18. ... c5-d4!!

17. a1-b2 e7-f6 18. b4-c5 d6:b4
 19. a5:c3 f6-e5 20. a3-b4? ...

В стремительном темпе блиц-партии белые не заметили, что попались на удар с прорывом к дамочным полям.



20. ... e5-d4!

21. c3:e5 f4:d6 22. h2:f4 d6-c5
 23. b4:d6 c7:g3 24. b2-c3 d8-c7?

Программа, у которой тоже истекают последние секунды ошибается: сразу выигрывало 24. ... g3-h2!

25. c3-b4 g3-h2 26. b4-c5 c7-b6
 27. c5-d6 h2-g1 28. a7:c5 g1:b6
 29. d6-e7 b6-d4 30. e7-d8 h4-g3.

В условиях жесткого цейтнота Человек не видит, а программа не может

рассчитать простой выигрыш: 30. ...d4-f6 31. d8:g5 h4:f6.

31. d8-e7 b8-c7? 32. e7-d8 c7-d6
 33. e1-d2 d4-a1 34. d8-h4 g3-h2
 35. d2-e3 a1-h8.

Следующий ход белые сделать не успели, так как их время истекло. Справедливости ради следует заметить, что для достижения ничьей им пришлось бы изрядно потрудиться.

36

«Гр.А» – Валяев П. (мс)

IBM-286, 24 Mhz. уровень – 4

3 минуты на партию

1992

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 b6-a5.

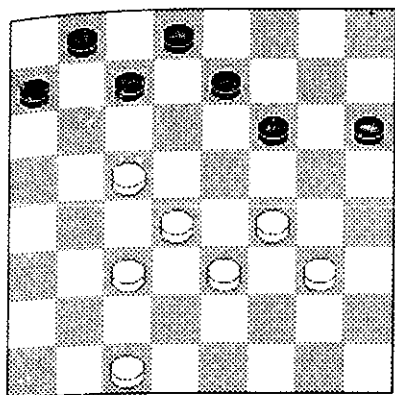
Соперники разыгрывают «Отказанную обратную городскую партию».

3. f2-e3 a5:c3 4. b2:f6 e7:g5
 5. a1-b2 g5-h4 6. e3-d4 h4:f2
 7. g1:e3 g7-f6 8. d4-c5 d6:b4
 9. a3:c5 f6-g5 10. b2-c3 g5-h4
 11. c3-d4 h8-g7 12. d2-c3 g7-f6
 13. h2-g3 h4:f2 14. e1:g3 ...

В дебютной стадии партии программа явно переиграла опытнейшего мастера!

14. ... f8-e7?

В худшей позиции так легко ошибиться!



15. c5-b6! ...

В этот момент мастер даже привстал от неожиданности!

15. ... c7:a5.

Взятие 15. ... a7:c5 ничего не изменит.

16. c3-b4 a5:e5

17. f4:f8 f6-g5 18. g3-h4! g5-f4

19. e3:g5 h6:f4 20. f8-h6 ...

Теперь черным очень уместно было бы произнести: «Сдаюсь». Однако неписанные законы блиц-игры требуют продолжать борьбу до последней шашки – а вдруг у соперника упадет флажок!

20. ... f4-e3

21. h6:d2 a7-b6 22. d2-c3 ...

Белые, занимая большую дорогу, танцуют от печки. Выиграть быстрее можно было, отрезав три простые соперника по тройнику – 22. d2-b4.

22. ... b6-c5

23. h4-g5 d8-e7 24. g5-h6 b8-a7

25. h6-g7 e7-f6 26. g7:e5 c5-d4

27. c1-b2 d4:f6 28. c3:g7 a7-b6

29. b2-a3 b6-c5 30. a3-b4 c5:a3

31. g7-h8 a3-b2 32. h8:a1.

Итак, законы блица соблюдены, у черных не осталось ни одной шашки.

Однако флажок на часах программы так и не упал!

37

«Гр.А» – Клевицкий Э. (кмс)

IBM-286, 12 Mhz, уровень – 5

1992

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6

3. d2-e3 f6-g5? 4. g3-h4 e5:g3

5. h4:f6 e7:g5 6. f2:f6 f8-g7

7. b2-c3 g7:e5 8. e3-d4 b6-a5

9. d4:f6 d6-c5 10. b4:d6 c7:g7.

Черные слабо разыграли дебют, и теперь им предстоит нелегкая защита.

11. c1-b2! h6-g5 12. h2-g3 g7-f6

13. c3-b4 a5:c3 14. b2:d4 a7-b6

15. a1-b2 ...

Лучше было сыграть 15. a3-b4 и 16. b4-c5.

15. ... d8-e7 16. b2-c3 e7-d6

17. g1-h2? ...

Программа растеряла завоеванное в дебюте преимущество и теперь «плавает», словно нерадивый ученик на экзамене.

17. ... d6-e5 18. e1-d2 g5-f4

19. a3-b4 h8-g7 20. b4-c5 b8-a7

21. c5-d6! e5:c7 22. g3:e5 ...

Несмотря на неточную игру белым снова удалось переиграть опытного кандидата в мастера.

22. ... b6-a5

23. d2-e3 a7-b6 24. e3-f4 g7-h6

25. e5:g7 h6:f8 26. f4-g5!! ...

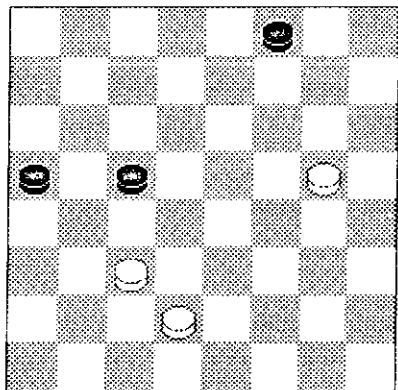
Благодаря своим счетным возможностям программа очень сильна в эндшпиле. Сейчас она также отыскивала необычный путь к реализации позиционного перевеса.

26. ... c7-d6

27. h2-g3 d6-c5 28. g3-f4 c5:e3

29. f4:d2 b6-c5?

Позиция кажется такой простой и ясной, а избранный ход таким естественным ... И тем не менее, он проигрывает!



30. g5-f6! c5-b4
 31. c3-d4 b4-a3 32. d2-c3 a5-b4
 33. c3:a5 a3-b2 34. f6-e7 f8:d6
 35. d4-c5 d6:b4 36. a5:a1 x.

И снова программа имела преимущество во времени, затратив на партию 1 минуту 40 секунд против 10 минут 16 секунд у черных!

38

«Гр.А» – Петров В. (мс)

IBM-386, 33 Mhz, уровень – 6

Санкт-Петербург, 1993

1. c3-b4 b6-c5 2. b2-c3 f6-g5
 3. c3-d4 g7-f6 4. d4:b6 c7:c3
 5. d2:b4 h8-g7.

«Защита Дьячкова» – любимый дебют опытного мастера Виктора Петрова, который чувствует себя в нем так же свободно, как рыба в воде.

6. a1-b2 d8-c7

7. g3-f4 ...

Белые не позволяют сопернику захватить поле f4.

7. ... d6-e5 8. f4:d6 c7:e5
 9. b2-c3 g5-f4 10. e3:g5 h6:f4.

Итак, черные все-таки овладели полем f4, но – ценой ослабления своего правого фланга.

11. f2-e3 f4:d2 12. c1:e3 ...

Партия игралась, когда программа пребывала в «детском возрасте» и только набирала силу. Поэтому остается удивляться, насколько хорошо она играет против мастера, прошедшего огонь и воду многих чемпионатов СССР, Ленинграда и других крупнейших соревнований. Правда, у программы есть несомненное достоинство – она не робеет перед званиями и титулами.

12. ... a7-b6

13. e1-f2 e5-f4 14. e3:g5 f6:h4
 15. c3-d4 ...

Не лучшее продолжение. После 15. b4-a5 черные вынуждены перейти к трудной защите.

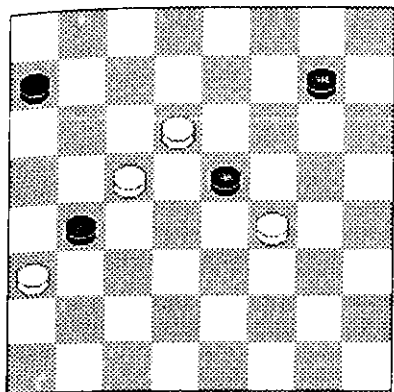
15. ... b6-a5 16. b4-c5 g7-f6
 17. f2-e3 f6-g5 18. g1-f2 g5-f4
 19. e3:g5 h4:f6 20. f2-e3 ...

Усилиями партнеров создана нешаблонная позиция, однозначно оценить которую сложно даже мастерам.

20. ... f8-g7
 21. e3-f4 b8-a7 22. f4-e5 g7-h6
 23. e5:g7 h6:f8 24. d4-e5 a5-b4
 25. e5-d6 e7-f6 26. h2-g3 f8-g7
 27. g3-f4! f6-e5?

Черные соблазнились легкой добычей. Кстати, зрители, среди которых был известный мастер Напреенков, тоже не видели, что этот ход проигрывает. Зато «видела» программа, которая даже в эндшпиле при малом количестве шашек не упустит возможность провести комбинацию! Мастеру Петрову следовало смириться с ничейным

исходом: 27. ... g7-h6 28. c5-b6 a7:e7
29. a3:c5 и т.д.



28. f4-g5! e5:c7

29. g5-h6 b4:d6 30. h6:b4 x.

Программа доказала, что она, несмотря на юный возраст – не «мальчик для битья». А Виктор Петров был настолько огорчен проигрышем «безмозглой железке», что даже выбежал из зала по-английски, не прощаясь.

39

Харьков В. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 40 Mhz, уровень – 6
1993

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6
3. b2-c3 g5-h4 4. b4-a5 f6-e5
5. a1-b2 e5:g3 6. h2:f4 h8-g7
7. c3-d4 b6-c5 8. d4:b6 a7:c5
9. b2-c3 g7-f6 10. f4-g5 h6:f4
11. e3:g5 ...

Стандартная ошибка: белые уступают центр, забывая, что шашка на поле h6 хороша, если она затрудняет развитие левого фланга соперника. Но сейчас-то уже нечего затруднять, фланг хорошо развит! Конечно, надо было играть 10. c3-d4.

11. ... f6-e5 12. g5-h6 e5-f4!
13. g1-h2 d6-e5 14. f2-g3 h4:f2
15. e1:g3 e7-f6 16. g3-h4 b8-a7.

Можно было сыграть 16. ... d8-c7, не создавая отсталую шашку a7. Но как это станет ясно чуть позже, программа рассчитала выигрывающий вариант!

17. c3-b4 c5-d4 18. b4-c5 ...

Вынужденная жертва шашки, другого у белых просто нет!

18. ... d4:b6

19. a3-b4 e5-d4! 20. c1-b2 f6-e5

21. h4-g5 d4-e3 22. d2-c3 c7-d6

23. a5:c7 d8:b6 24. b4-a5 b6-c5

25. b2-a3 f8-e7.

Сыграно смело и оригинально!

26. c3-b4 e7-f6

27. g5:e7 d6:f8 28. b4:d6 e5:c7

29. a3-b4 a7-b6 ,

и белые прекратили сопротивление.

40

«Гр.А» – Пантелеев О. (мс)

IBM-386, 40 Mhz, уровень – 7
1993

Настоящая партия сыграна в открытом первенстве Мурманской области.

1. c3-d4 d6-c5 2. b2-c3 f6-g5

3. c3-b4 b6-a5 4. b4:d6 c7:c3

5. d2:b4 a5:c3 6. c1-b2 a7-b6

7. b2:d4 b6-a5.

В разрываемой системе «Городской партии» мастер Пантелеев выбрал вариант с окружением позиции белых, в которой есть существенная слабость – отсталая шашка h2.

8. a1-b2 g5-h4

9. b2-c3 g7-f6 10. d4-c5 e7-d6

11. c5:g5 h6:b4 12. a3:c5 d8-e7.

Сильнее играть 12. ... d8-c7! 13. g3-f4 (но не 13. c5-b6 из-за 13. ... c7-d6 и теперь на 14. b6-a7 последует 14. ... a5-b4 15. e1-d2 b4-a3 с лучшей игрой.

а если 14. b6-c7, то 14. ... a5-b4! 15. c7:e5 b4-c3 x) 13. ... f8-e7! 14. c5-b6 c7-d6 15. b6-a7 d6-c5 16. e1-d2 a5-b4 17. f2-g3 h4:f2 18. g1:e3, и позиция белых несколько не хуже. Так игралась партия "Гр.А" – Луговкин С.

13. g3-f4 h8-g7 14. f2-g3 h4:f2
15. g1:e3 e7-d6 16. c5:e7 f8:d6.

После допущенной неточности позиция черных лишь немногим лучше.

17. e3-d4 g7-f6 18. h2-g3 b8-a7
19. g3-h4 a7-b6 20. f4-g5 d6-e5
21. g5:e7 e5:c3 22. e7-f8.

Согласились на ничью. Интересно отметить, что программа сыграла с мастером Пантелесвым три турнирные партии, и все они закончились ничью!

41

«Гр.А» – Микеев В. (кмс)

IBM-386, 40 Mhz, уровень – 7

60 минут на 35 ходов

1994

Партия игралась в официальном турнире – первенстве Мурманской области.

1. c3-d4 d6-e5 2. b2-c3 b6-c5
3. d4:b6 a7:c5.

Многие шашкисты, играя с программой в первые годы ее существования и уповая на ее неопытность, часто пытались завязать борьбу в неизвестной позиции. К чему такие попытки приводят, мы уже знаем.

4. e3-f4 c5-d4

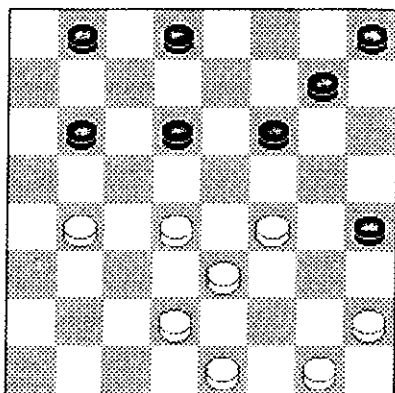
5. f4:d6 d4:b2 6. a1:c3 e7:c5.

В результате дебютного эксперимента черных их позиция несколько хуже.

7. c3-d4 c5:e3 8. f2:d4 h6-g5
9. d2-e3 g5-h4 10. g3-f4 c7-b6
11. a3-b4 ...

Все командные «высоты» – поля b4, d4 и f4 – заняты белыми шашками.
11. ... f8-e7 12. c1-d2 e7-d6.

Черные делают напрашивающийся ход, но программа «предвидела» его и уже подготовила опровержение!



13. f4-e5! d6:f4 14. e3:e7 d8:f6
15. d4-e5 f6:d4 16. h2-g3 h4:f2
17. g1:a7.

Черные сдались. Партия – пример удачного сочетания крепкой позиционной и изящной комбинационной игры программы.

42

Щербаков Д. (кмс) – «Гр.А»

IBM-386, 40 Mhz, уровень – 6

60 минут на партию

1995

1. c3-b4 f6-g5 2. b2-c3 g5-f4
3. g3:e5 d6:f4 4. e3:g5 h6:f4
5. b4-a5 ...

Энергично разыграв дебют, черные получили позицию с атакующей шашкой f4. Сдержат их натиск можно только при помощи активной защиты. Однако пока неясно, какой вариант следует выбрать белым. Например, в

случае 5. c1-b2 b6-c5 6. b4:d6 e7:c5 7. c3-b4 g7-f6 8. b4:d6 c7:e5 белым, чтобы добиться уравнивания. необходимо играть очень точно.

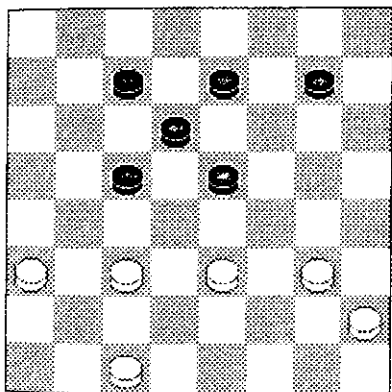
5. ... g7-f6 6. c3-b4 b6-c5
7. b4:d6 c7:e5 8. a1-b2 a7-b6
9. a5:c7 d8:b6 10. b2-c3 b6-c5.

Как-то незаметно черные овладели центром, на их стороне – ощутимый перевес.

11. f2-g3 e7-d6 12. g1-f2 h8-g7
13. f2-e3 ...

- Белые стараются упростить позицию.
13. ... f8-e7 14. e3:g5 f6:f2
15. e1:g3 b8-c7! 16. d2-e3? ...

Проигрывает, и программа доказывает это, рассчитав вариант до конца!



16. ... e5-d4!
17. c3:e5 d6:d2 18. c1:e3 e7-f6.

Заманчиво ответить 18. ... c7-d6 с последующим 19. ... c5-b4 20. a3:c5 d6:b4. однако программа отыскала конкретный путь к победе!

19. g3-h4 c7-b6 20. h2-g3 b6-a5
21. g3-f4 g7-h6 22. h4-g5 f6:h4
23. f4-e5 h6-g5 24. e3-d4 c5:e3
25. e5-d6 e3-f2 26. d6-e7 f2-g1
27. e7-d8 g1-c5 28. d8-c7 g5-f4!

Белые сдались. Эту партию можно охарактеризовать как учебно-позиционную. Особого одобрения заслуживает точность, с которой программа провела эндшпиль.

43

Барханов А. (кмс) – «Гр.А»

IBM-286, 20 Mhz, уровень – 6

15 минут на партию

1995

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6
3. b2-c3 b6-a5 4. d2-e3 c7-b6
5. c3-d4 e5:c3 6. b4:d2 h8-g7.

Точнее продолжать 6. ... b6-c5, препятствуя развитию отсталой шашки a1 ввиду угрозы 7. ... d6-e5.

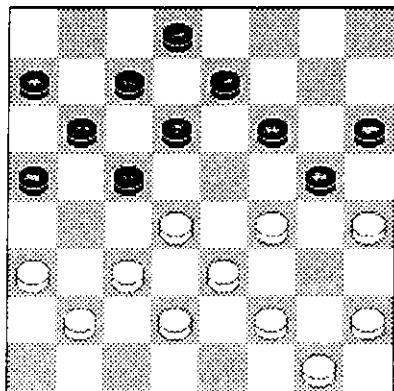
7. a1-b2 d6-c5 8. d2-c3 f6-g5
9. g3-h4 g7-f6.

В результате нешаблонной игры черных на доске возникла неизвестная позиция.

10. c3-d4 e7-d6

11. b2-c3 f8-e7 12. e1-d2 b8-c7
13. c1-b2? ...

На первый взгляд, белые сделали логичный ход. И ... позволили программе блеснуть комбинационным мастерством!



13. ... f6-e5! 14.d4:f6 a5-b4
 15.c3:a5 c5-d4 16.e3:c5 g5:c1
 17.h2-g3 b6:d4 18.g1-h2 e7:g5
 19.h4:f6 d6-e5.

Белые сдались.

44

«Гр.А» –Тележкин Я. (кмс)

«Amata». 40 MHz

1995

1.c3-b4 f6-g5 2.g3-f4 g7-f6
 3.b2-c3 d6-e5 4.f4:d6 c7:e5.

Черные избирают модный вариант, предложенный блестящим шашистом, экс-чемпионом СССР Борисом Марковичем Блиндером более сорока лет назад.

5.e3-f4! e5:g3 6.f2:h4 ...

Программа «завлекает» соперника в дебри малоизученного продолжения.

6. ... b6-a5

7.b4-c5 g5-f4 8.c1-b2 f8-g7.

Черные явно стремятся продолжить игру в симметричной позиции. Согласно теории, при симметрии лучшие шансы имеет сторона, владеющая второй очередью хода, то-есть – черные.

9.c3-b4 a5:c3 10.d2:b4 b8-c7

11.b2-c3 f4-e3!

Напрашивающееся вторжение. Конечно, совершая его, необходимо тщательно рассчитать все последствия.

12.e1-f2 ...

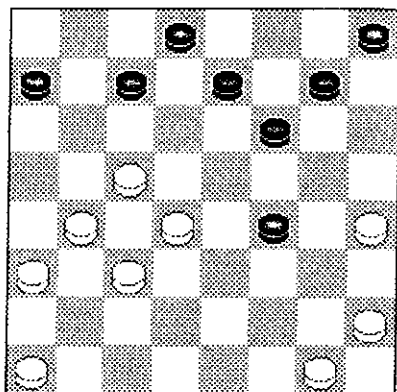
Не проходит 12. c3-d4 из-за 12. ... e3-f2 и 13. ... f6-g5 с выигрышем шашки.

12. ... h6-g5?

13.f2:d4 g5-f4.

Так и есть! Совершая выпад 11. ... f4-e3!, черные руководствовались ложной идеей развединить силы бе-

лых и максимально ограничить их движение ценой жертвы шашки, но, конечно же, не учли тактические моменты. Между тем, можно было сыграть 12. ... c7-b6 13. f2:d4 f6-e5 14. d4:f6 b6:b2 15. a1:c3 g7:e5 с прекрасной игрой.



14.c5-d6!! e7:e3.

На 14. ... c7:e5 выигрывает 15. d4-c5!
 15.c3-d4 e3:c5 16.b4:b8 f4-e3
 17.a1-b2 g7-h6 18.b2-c3 a7-b6
 19.a3-b4 b6-a5 20.b4-c5 .

Черные сдались. Можно предположить, что эта партия научила кандидата в мастера Ярослава Тележкина тщательнее рассчитывать варианты, поскольку уже в 1996 году он стал мастером!

45

«Гр.А» –Варячев В. (кмс)

IBM-286, 40 Mhz, уровень – 8

40 минут на 40 ходов

1996

1.g3-f4 f6-e5 2.h2-g3 b6-c5
 3.c3-b4 a7-b6 4.b4-a5 b8-a7
 5.b2-c3 ...

Соперники «скрестили шпаги» в дебюте «Игра Каулена». Теория рекомендует продолжать здесь 5. g1-h2 g7-f6 6. b2-c3 c5-d4 7. e3:c5 b6:b2 8. a1:c3 f6-g5 9. d2-e3 g5-h4 10. c3-b4 c7-b6 11. a5:c7 d8:b6 12. e1-d2. и впоследствии белые достигают ничьей.

5. ... c5-d4 6. e3:c5 b6:b2
7. a1:c3 e5-d4 8. c3:e5 h6-g5
9. f4:h6 d6:h2.

Распространенная ошибка. Почему-то считается, что проникновение на поле h2, близкое к дамочному полю g1, сулит черным быстрый успех. На самом деле шашка h2 как бы выпадает из игры и в дальнейшем ей отводится роль статиста.

10. d2-e3 e7-d6

11. e3-f4 ...

Логичнее было сыграть 11. a3-b4.
11. ... d6-c5 12. c1-d2 g7-f6
13. f2-e3 h8-g7 14. e1-f2 ...

Если раньше программа играла партию от начала до конца на фиксированном, заданном заранее уровне, то в 1996 г. один из авторов, Сергей Бобровский, научил ее самостоятельно менять уровень в зависимости от оставшихся времени и количества ходов. При обдумывании хода 14. e1-f2 программа перешла на 7-ой уровень, то-есть рассчитала позицию на три с половиной полных хода вперед.

14. ... d8-e7.

Кандидат в мастера Виктор Варячев, возможно, и не углубляется в сложные расчеты, зато ведет партию, опираясь на интуицию и богатый игровой опыт.

15. d2-c3 c7-d6 16. c3-d4 ...

И этот ход программа рассчитала, работая на 7-ом уровне.

16. ... f6-g5

17. d4:b6 a7:c5 18. e3-d4 g5:e3
19. d4:b6 d6-c5 20. f2:d4 c5:e3
21. b6-a7 ...

При расчете этого хода программа перешла уже на 8-й уровень!

21. ... e3-f2 22. g1:e3 h2-g1
23. a5-b6! g1:d4 24. b6-c7 d4-a1
25. c7-d8 e7-d6 26. a7-b8 d6-c5.

Продлить сопротивление (а вернее, агонию) можно было, сыграв 26. ... a1-e5.

27. b8-e5 a1:f6 28. d8:g5 x.

46

Варячев В. (кмс)– «Гр.А»

IBM-286, 40 Mhz, уровень – 6
60 минут на партию

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. d4-e5 d6:f4
3. g3:e5 b6-c5 4. b2-c3 g5-h4.

Черные парируют угрозу 5. e5-d6 c7:e5 6. e3-d4 c5:e3 7. f2:h4.

5. a1-b2 e7-d6 6. e3-f4 a7-b6.

Конечно, не 6. ... c5-d4 из-за 7. a3-b4, 8. f4-g5 и 9. f2-g3.

7. f2-e3 f8-e7 8. c3-d4 g7-f6
9. e5:g7 h8:f6.

Программа допустила ошибку, после которой позиция черных становится труднозащитимой: во-первых, сильнее выглядит 9. ... h6:f8, и во-вторых, лучше было вообще повременить с разменом простой e5.

10. h2-g3! h4:f2

11. e1:g3 ...

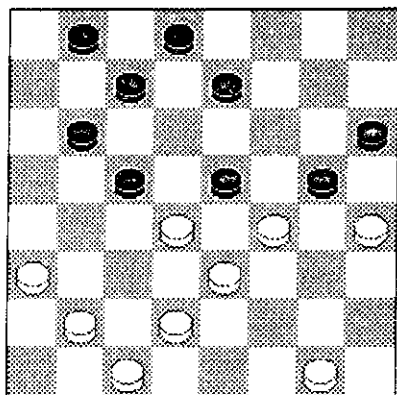
Сильнейшее продолжение. Белые не только парируют угрозу соперника выиграть шашку (на 10. b2-c3? последовало бы 10. ... h4-g3! и не проходит 11. f4-g5 ввиду 11. ... h6:f4 12. e3:g5 f6:h4 13. h2:f4 c5:g5 x), но и активизируют при этом отстающую шаш-

ку h2. Конечно, нейтрализовать угрозу можно было и ходом 10. g1-f2, однако после 10. ... f6-e5 11. d4:f6 e7:g5 12. b2-c3 b6-a5 13. c3-d4 (проигрывает 13. c1-b2? из-за красивого удара 13. ... c5-d4!), и если 14. c3:e5, то 14. ... a5-b4 15. a3:e7 d8:d4 16. e3:c5 g5:f8 х, а на 14. e3:e7 решает 14. ... g5:g1 15. e7-f8 d8-e7! 16. f8:b4 g1-d4 17. c3:e5 a5:a1 х) 13. ... b8-a7 14. d4:b6 a7:c5 15. d2-c3 d8-e7 (с угрозой 16. ... a5-b4 и 17. ... c5-d4) 16. c3-d4 c5-b4 17. a3:c5 d6:b4 черные получают большое преимущество.

11. ... f6-g5 12. g3-h4 d6-e5!?

Анализ партии показал, что черные «блефуют» – этот экстравагантный удар проигрывает! Но в отличие от Человека, программа делает это не в приступе азарта, а потому, что не может, играя на шестом уровне, заглянуть в будущее более чем на три полных «тихих» хода (ударные – не в счет). Также проигрывает 12. ... e7-f6 из-за 13. d4-e5 f6:f2 14. g1:e3 b8-a7 15. h4:f6 c5-b4 16. a3:c7 e7-d6 17. e7:c5 b6:f2 18. d2-c3 f2:d4 19. b2-c3 d4:b2 20. c1:a3 х.

И все-таки ничья у черных была. Следовало, не мудрствуя лукаво, сыграть 12. ... b8-a7 13. h4:f6 e7:g5 14. b2-c3 (если 14. d4-e5, то 14. ... c5-b4 15. a3:e7 d8:f2 16. g1:e3 c7-d6 и у черных не хуже) 14. ... g5-h4 15. g1-f2 d8-e7 16. c1-b2 (если 16. c3-b4, то 16. ... b6-a5 17. d4:g5 a5:e5 с лучшим эндшпилем) 16. ... e7-f6 17. d4-e5 f6:d4 18. c3:e5 h6-g5 19. f4:h6 d6:f4 20. e3:g5 h4:f6 21. b2-c3 b6-a5 22. d2-e3 c7-b6 23. c3-d4 a5-b4 =.



13. f4:f8? ...

Ни программа, ни ее оппонент не смогли рассчитать выигрывающий вариант: 13. d4:f6! c5-d4 14. e3:a7 g5:e3 15. d2:f4 e7:e3 16. b2-c3 d8-e7 17. a3-b4 e7-d6 18. b4-a5 d6-e5 19. c1-b2 c7-d6 20. a5-b6 х.

13. ... b6-a5 14. f8:b4 a5:a1 ,
и черные выиграли.

47

Фаерович Б. (кмс)– «Гр.А»

IBM-486, 80 Mhz, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
3. c3-b4 g5-h4 4. b4-c5 d6:b4
5. a3:c5 b6-a5 6. g3-f4 f6-g5
7. c5-b6 a7:c5 8. d4:b6 ...

Игра протекает в русле старинного дебюта «Кол-угловик».

8. ... h8-g7.

Обычно здесь играют 8. ... a5-b4 или 8. ... c7-d6.

9. a1-b2 g7-f6 10. b6-a7 f6-e5
11. f4:d6 c7:e5 12. e3-f4 g5:e3
13. d2:d6 e7:c5 14. b2-c3 f8-e7
15. c3-d4 c5:e3 16. f2:d4 e7-d6.

Пока трудно сказать, чья позиция предпочтительнее: белые первыми вырвались в центр, зато черные поддерживают напряжение в игре.

17. h2-g3 h4:f2 18. e1:g3 d8-e7.

Программа, «обдумывая» этот ответ, подняла уровень до 9, то есть она провела расчет на четыре с половиной полных хода вперед. А если принять во внимание, что в это число входят только «тихие» ходы (обязательные, то есть ударные, не учитываются), то получится, что программа рассчитала позицию до конца.

19. g3-f4 e7-f6 20. g1-f2 ...

Точнее играть 20. c1-b2.

20. ... d6-c5!

21. d4:b6 a5:c7 22. f2-e3? ...

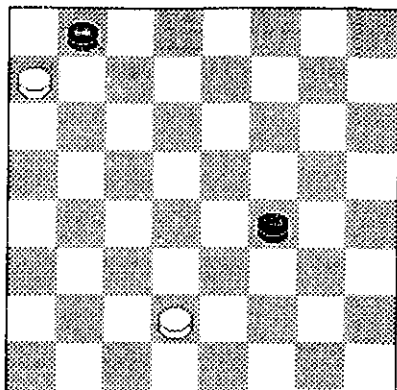
Проигрывает, и программа доказала это, сведя игру к известному этюдному окончанию. Ничья достигалась так: 22. c1-d2 f6-e5 23. f4:d6 c7:e5 24. f2-g3 h6-g5 25. d2-e3 и т.д.

22. ... f6-e5

23. f4:d6 c7:e5 24. c1-d2 e5-f4

25. e3:g5 h6:f4.

У партнеров осталось всего по две шашки, а позиция белых безнадежна. К слову, в шахматах, имея две равноценные фигуры с каждой стороны, выиграть невозможно!



26. d2-c3 f4-e3!

27. c3-b4 e3-f2! 28. b4-c5 f2-g1.

Белые сдались, так как на 29. c5-d6 их ждал не слишком приятный финал – 29. ... b8-c7!! 30. d6:b8 g1-h2 x.

48

«Гр.А» –Варячев В. (кмс)

IBM-286, 40 Mhz, уровень – 8

60 минут на партию

1996

1. c3-b4 h6-g5 2. g3-h4 b6-a5

3. h2-g3 a5:c3 4. b2:d4 g7-h6

5. d4-c5 d6:b4 6. a3:c5 ...

Программа выиграла дебютный «раунд» поединка: теперь черным будет трудно ввести в игру шашки левого фланга.

6. ... c7-b6

7. a1-b2 ...

Точнее продолжать 7. e3-d4, не позволяя черным создать контригру.

7. ... b6:d4 8. e3:c5 b8-c7.

Здесь просто необходимо было сыграть 8. ... f8-g7 (с угрозой 9. ... g5-f4) и вынудить белых разменяться 9. g3-f4 g5:e3 10. d2:f4.

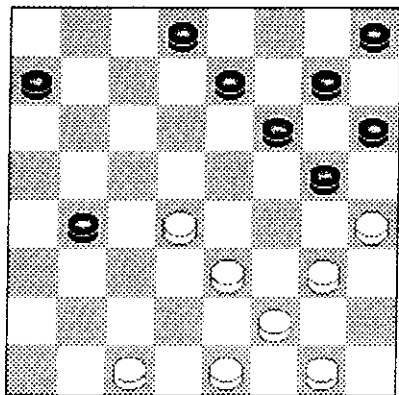
9. b2-c3 f8-g7?

Увы, уже поздно! Трудно сказать, есть ли в мире хоть один шашист, который отказался бы от этого хода. А если и отказался бы, то в пользу какого продолжения? Нельзя 9. ... c7-d6 ввиду 10. c5-b6 и 11. g3-f4. Очень плохо 9. ... e7-d6 10. c5:e7 f8:d6 из-за 11. f2-e3!, и черным никогда не избавиться от «мертвой» связки левого фланга и отсталой шашки h8. Микроскопические шансы на спасение оставались после 9. ... c7-b6 10. c1-b2 b6:d4 11. c3:g7 h8:f6 12. f2-e3 c7-d6, но и в этом случае белые сохраняют связку левого фланга соперника. Ход в партии проигрывает, и программа «Гроссмейстер Агафонов» убедительно доказала это, отыскав уникальный путь к победе!

10. c3-d4! c7-d6

11. d2-e3 d6:b4.

Ну-ка, давайте попробуем угадать, каким будет следующий ход белых! Прагматики, конечно, назовут 12. d4-e5. А что скажут романтики?



12. g3-f4!! ...

Очень трудно представить себе, что такая необычная жертва шашки ведет к выигрышу. Но – судите сами!

12. ... b4-a3.

Рассматривать ходы 12. ... a7-b6 и 12. ... d8-c7 нелепо. Если 12. ... e7-d6, то 13. d4-c5 d8-c7 14. c5:a3 d6-c5 15. f2-g3! c7-b6 16. e1-d2 c5-d4 17. e3:c5 g5:e3 18. d2:f4 b6:d4 19. h4-g5 x.

13. d4-c5! d8-c7 14. c5-b6!

Черные сдались. Надо сказать, при анализе партии были попытки доказать, что у черных есть ничья. Однако пока это не удалось никому, в том числе и гроссмейстеру Вениамину Городешкому. Несомненно, усилиями обоих партнеров создан шедевр! Но самое главное – никто из опытейших шашистов, знатоков теории не смог припомнить, чтобы подобная жертва была когда-либо и кем-либо осуществлена.

49

«Гр.А» – Бахтияров А. (кмс)

IBM – 386, 40 MHz, уровень – 6

60 минут на партию

Настоящая партия обогатила шашечную теорию необычным гамбитом, который осуществила программа в известной, буквально «затертой до дыр» от много-многократного применения, позиции. Интересна она также курьезной ситуацией, возникшей при ее разыгрывании.

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6

3. b2-c3 b6-c5 4. b4-a5 g5-h4

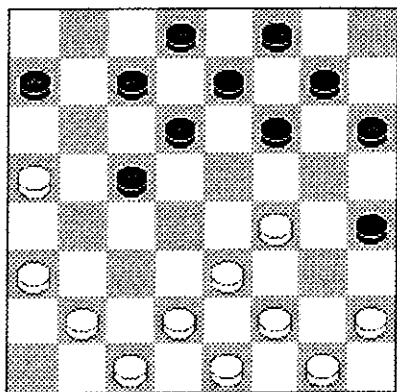
5. c3-d4 h8-g7 6. d4:b6 a7:c5

7. a1-b2 b8-a7.

Данная позиция известна едва ли не со времен «царя Гороха». выверена до

мельчайших подробностей не одной сотней практических партий. И поныне здесь самым модным является классическое продолжение 8. f4-g5 h6:f4 9. e3:g5. В нескольких десятках партий встречался также ход 8. h2-g3.

Взгляните на диаграмму. Возможно ли в этой позиции найти за белых еще какой-нибудь ход кроме перечисленных?



8. f4-e5!?

Здесь-то и возникла та самая курьезная ситуация, о которой говорилось в начале. Кандидат в мастера Бахтияров посчитал, что доигрывать позицию, в которой у него на шашку больше, пустая трата времени. Поэтому он поставил точку, выслал мне запись партии и вынес вердикт, прозвучавший примерно так: «Программа играет слабо, отдаёт шашки на ровном месте...»

Поначалу я огорчился, но потом попытался рассудить здраво. Программа может пожертвовать шашку только в двух случаях: а) когда ей это выгодно; б) когда у нее нет другого выхода. В данной позиции другие ходы у белых есть (8. f4-g5 и 8. h2-g3). Значит, вы-

годно?! Я проанализировал ответ черных, а затем применил новинку программы в нескольких блиц-партиях. Ниже – результат этого комплексного исследования предложенной программой жертвы шашки.

Итак, на 8. f4-e5!? у черных есть два ответа – 8. ... f6:d4 и 8. ... d6:f4. Рассмотрим их.

I.

8. ... f6:d4

9. e3-f4!..

Теперь у черных начались неприятности! Нельзя играть 9. ... g7-f6? из-за 10. f4-c5 и 11. f2-g3 х. Если 9. ... e7-f6 (как было в партии Агафонов – Лейкин), то 10. a3-b4 c5:a3 11. f4-g5 h6:f4 12. f2-g3 h4:f2 13. g1:e3, и у белых – на шашку больше.

Несколько экспериментальных партий на заданную тему сыграл автор и с мастером Мешеряковым, который, пытаясь опровергнуть новинку, попробовал оба варианта взятия. В первой из этих партий было: 9. ... d4-e3 10. f2:b6 a7:c5 11. c1-f2 g7-f6 12. b2-c3 c5-b4 13. a3:c5 d6:b4 14. f2-g3! h4:f2 15. g1:e3 f6-g5 16. h2-g3 b4-a3 17. g3-h4! e7-f6 18. c3-d4 d8-e7 19. d4-e5 х.

II.

8. ... d6:f4

9. e3:g5 h6:f4.

На первый взгляд, черные сохранили материальный перевес и получили активную позицию. Но так ли все просто?

10. d2-c3!!...

Прекрасный ход! В самом деле, как же теперь играть черным? Нельзя играть 10. ... g7-f6 из-за 11. f2-g3 х, а на 10. ... e7-d6 решает 11. a3-b4 и 12.

f2-g3. Проигрывает 10. ... f6-e5 из-за комбинации 11. a3-b4 c5:a3 12. c1-d2 a3:e3 13. f2:h8. Самое интересное продолжение встретилось во второй из серии экспериментальных партий Агафонов-Мещеряков: 10. ... c7-b6 11. a5:c7 d8:b6 12. c3-b4! f6-e5 13. b4:d6 e5:c7 (нельзя 13. ... e7:c5 из-за той же комбинации – 14. a3-b4 и 15. c1-d2) 14. a3-b4 b6-a5 15. b4-c5 g7-h6! 16. b2-c3! e7-d6 (если 16. ... c7-d6, то 17. c3-d4 d6:b4 18. d4-c5 b4:d6 19. f2-g3 h4:f2 20. e1:c7 e7-d6 21. c7:e5 с небольшим преимуществом у белых) 17. c5:e7 f8:d6 18. c3-d4 f4-c3 19. d4-e5 d6:f4 20. f2:d4 c7-b6 21. c1-d2 b6-c5 22. d4:b6 a7:c5 23. g1-f2, и последовало соглашение на ничью.

Как же программе удалось сделать такое открытие? Все очень просто – в то время она еще не знала, что по теории ей надо обязательно играть либо 8. f4-g5 либо 8. h2-g3, и вела свободный поиск вариантов.

Напоследок «лирическая» просьба к читателям. Если когда-нибудь кто-нибудь в Вашем присутствии станет утверждать, что в шашках давно все известно, покажите болтуну открытую программой жертву!

50

Хитров Б. (мс) – «Гр.А»

IBM – 286, 40 MHz, уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

- | | | | |
|----------|----------|----------|-------|
| 1. g3-h4 | f6-e5 | 2. e3-d4 | e7-f6 |
| 3. d2-e3 | h6-g5 | 4. e1-d2 | b6-a5 |
| 5. f2-g3 | c7-b6 | 6. g3-f4 | e5:g3 |
| 7. h2:h6 | d6-c5... | | |

Соперники избрали вариант «Отказанной игры Петрова», известный под

названием «Жертва Шошина-Харьянова». Впервые корифеи русских шапшек осуществили свою жертву в 1901 г. в консультационной партии, играя черными против группы сильнейших московских шашкистов, и она давно уже стала классической.

8. e3-f4 c5:g5

9. h6:f4 g7-h6 10. a3-b4?...

Сильнее продолжать 10. d2-e3 с равной игрой.

10. ... f6-e5

11. f4:d6 b6-c5 12. b2-a3 c5:e7

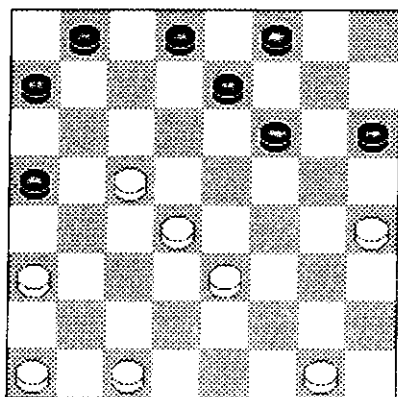
13. b4-c5 ...

Первоочередная задача белых – ввести в игру шашки левого фланга.

13. ... h8-g7 14. d2-e3 g7-f6

15. c3-d4?...

Формально белые сыграли логично – они выполняют стоящую перед ними задачу. Но по существу этот ход проигрывает партию, и программа доказала это четко и убедительно.



15. ... a5-b4! 16. c5-b6 a7:c5

17. d4:b6 b4-c3 18. g1-f2 ...

Если 18. c1-b2, то 18. ... c7-d6 19. b2:d4 d8-c7 x.

18. ... h6-g5!

Очередная неожиданность: снова белые не могут атаковать простую с3, так как на 19. с1-b2 последует 19. ... g5-f4! с прорывом в дамки.

19. b6-a7 e7-d6 20. c1-b2 ...

В случае 20. f2-g3 перед черными открывался «коридор» для прохода на дамочное поле e1.

20. ... d6-e5
 21. b2:d4 e5:c3 22. f2-g3 d8-c7
 23. g3-f4 c3-d2 24. f4:h6 d2:f4
 25. a1-b2 f4-e3 26. b2-c3 e3-f2
 27. a3-b4 f6-e5 28. h4-g5 c7-d6
 29. g5-f6 ...

Вынужденная жертва. Быстро проигрывает 29. b4-a5 из-за 29. ... f2-g1 х.
 29. ... e5:g7 30. c3-d4 g7-f6
 31. d4-c5 f2-e1!

Опытный мастер, экс-чемпион России сдался. Прекрасная партия, ценное дополнение к теории дебюта «Отказанная игра Петрова».

51

Хитров Б. (мс) – «Гр.А»

IBM – 286, 40 MHz, уровень – 6

60 минут на партию

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g5-h4
 3. c3-b4 g7-f6 4. b4-c5 d6:b4
 5. a3:c5 b6-a5 6. a1-b2 c7-b6
 7. e3-f4? ...

Мастер Хитров решил испытать свои силы в искусстве «выбивания» программы из колеи теоретических вариантов.

7. ... f6-g5!

Сыграно просто и логично.

8. f2-e3 h4:f2

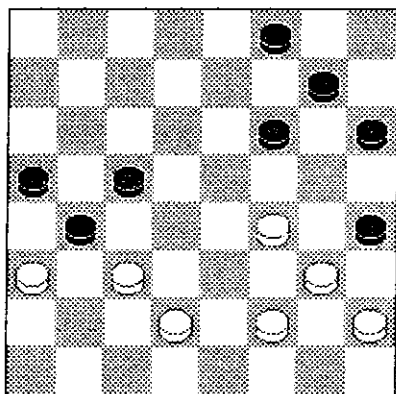
9. e1:g3 g5-h4 10. g1-f2 d8-c7!

Прекрасный ход! Черные угрожают попасть в дамки посредством 11. ...

h6-g5, 12. ... f8-g7 и 13. ... c7:a1 или 13. ... c7:e1. Но если белые попытаются отразить эту угрозу, играя 11. b2-c3 или 11. d2-c3, то сразу же появится другая – банальное нападение 11. ... c7-d6.

11. f4-e5 h8-g7 12. e3-f4 c7-d6
 13. e5:c7 b8:b4 14. b2-a3 b6-c5
 15. d4:b6 a7:c5 16. c1-b2 e7-f6
 17. b2-c3 ...

Положение из ряда тех, про которые с изрядной долей сарказма говорят: «У черных на шашку больше, зато позиция ... лучше!» Трудно сказать, какой шанс на спасение надеются отыскать белые, но ход сделан, игра продолжается и черным надо отвечать ...



17. ... f6-g5!

Самый быстрый и эффектный путь к победе!

18. f4-e5 c5-d4

19. a3:e3 g5-f4 20. e3:g5 h4:b2.

Белые сдались.

«Гр.А» – Хитров Б. (мс)

IBM – 286, 40 МГц, уровень – 6
60 минут на 40 ходов
1996

1. c3-b4 d6-e5 2. b4-a5 f6-g5
3. g3-f4 e5:g3 4. h2:f4 g7-f6
5. b2-c3 h8-g7 6. c3-b4? ...

Неудачный ответ, после которого инициатива переходит к черным. Надо было играть 6. c3-d4 e7-d6 7. d2-c3 и т.д.

6. ... b6-c5
7. b4:d6 c7:g3 8. f2:h4 g5-f4
9. e3:g5 h6:f4 10. a1-b2 f6-e5
11. d2-e3 f4:d2 12. c1:e3 e5-f4
13. e3:g5 g7-h6 14. g5-f6 e7:g5
15. h4:f6 f8-e7 16. a3-b4? ...

У программы нет ни одного из человеческих органов чувств. Она не может подобно человеку окинуть взглядом доску и мгновенно определить, что цель черных – поле f4, заняв которое они получают практически выигранную позицию. А поскольку позиция открытая, то 6-го уровня игры явно недостаточно для точного расчета. Конечно же, следовало сыграть 16. f6-g7.

16. ... e7:g5
17. b2-c3 g5-f4 18. c3-d4? ...

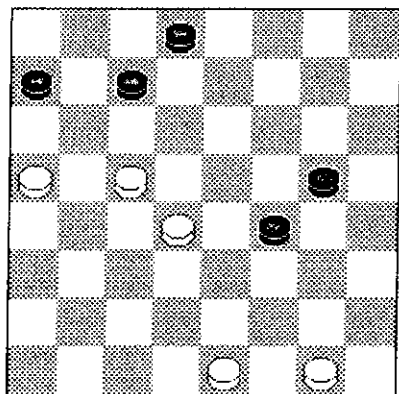
Еще одна ошибка: не «чувствуя» опасности, программа проходит мимо возможности избавиться от шашки f4 путем 18. e1-f2 и 19. f2-e3.

18. ... h6-g5?

Похоже, что мастер выполняет «встречный план» по ошибкам! Выигрывало 18. ... d8-c7! Теперь на 19. e1-d2 последует 19. ... h6-g5 20. g1-h2 g5-h4 21. d4-c5 (если 21. d2-c3, то 21. ... h4-g3 22. d4-e5 f4:d6 23. h2:f4

d6-c5 x) 21. ... h4-g3 22. c5-d6 c7:e5 23. d2-e3 f4:d2 24. h2:d6 d2-e1 x. Не спасает и 19. d4-c5 вследствие 19. ... f4-c3 20. g1-h2 h6-g5 21. h2-g3 g5-h4 x. 19. b4-c5! b8-c7 ...

Теперь уже не проходит 19. ... d8-c7 из-за 20. a5-b6 c7:a5 21. c5-d6 и т.д. Но мастер Хитров несколько не огорчился: на первый взгляд у белых нет ни одного удовлетворительного продолжения.



20. g1-f2!! ...

Великолепный ход в гроссмейстерском стиле. Сделать его можно, только рассчитав все последствия до конца.

20. ... g5-h4

Если 20. ... f4-e3, то 21. d4-e5 e3:g1 22. c5-d6 с ничейным эндшпилем. Если 20. ... d8-e7, то 21. e1-d2 c7-d6 (на 21. ... g5-h4 и 21. ... e7-f6 последует один ответ – 22. f2-e3 с неизбежным 23. c5-b6 =) 22. d4-e5 d6:b4 23. e5:g3 с равенством.

21. f2-e3 f4:d2 22. e1:c3 d8-e7 ...

Лучшего нет!

23. a5-b6! c7:a5 24. d4-e5 ...

Человек выбрал бы, конечно, другую последовательность ходов – 23. d4-e5

g5-h4 24. a5-b6 и т.д. Но у программы своя логика: если все пути ведут в Рим, то можно выбрать любой!

24. ... h4-g3
 25. e5-d6 e7-f6 26. d6-c7 g3-h2
 27. c7-b8 h2-g1 28. c5-b6 a7:c5
 29. b8-a7.

Согласились на ничью. Опытнейший мастер Борис Хитров был просто поражен красивой и по-гроссмейстерски изобретательной игрой программы в эндшпиле!

53

«Гр.А» – Хитров Б. (мс)

IBM – 386, 40MHz, уровень – 6

1 час на 40 ходов

1996

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 b6-a5
 3. f2-e3 a5:c3 4. b2:f6 e7:g5
 5. a1-b2 a7-b6 6. b2-c3 b6-a5
 7. c3-d4 c7-b6 8. g1-f2 f8-e7
 9. c1-b2 g5-h4 10. b2-c3 d8-c7
 11. a3-b4! ...

Белые максимально ограничили движение шашек соперника.

11. ... b8-a7 12. f4-e5 d6:f4
 13. g3:e5 g7-f6 14. e5:g7 h8:f6?

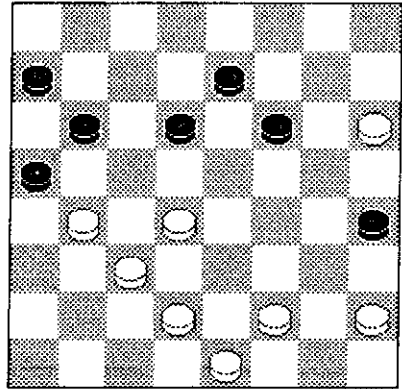
Черные излишне оптимистично оценили ситуацию. Через два-три хода станет ясно, что бой вперед проигрывает и следовало выбрать 14. ... h6:f8.
 15. e3-f4! h6-g5.

У черных не слишком богатый выбор продолжений. Если 15. ... f6-g5, то 16. d2-e3 c7-d6 17. d4-e5 b6-c5 18. e5:c7 c5:a3 19. c7-b8 с выигранным эндшпилем. Например, 19. ... a5-b4 20. c3:a5 a3-b2 21. a5-b6! a7:c5 22. f2-e3 h4:d4 23. b8-d6 g5:e3 24. d6:d8 d4-c3 25. d8-f6 х. Не проходит 15. ... h4-g3 16.

f2:h4 c7-d6 вследствие 17. f4-e5 d6:f4 18. b4-c5 х.

16. f4:h6 c7-d6.

Экс-чемпион России Борис Хитров стремился к этой позиции издалека. Наконец, цель достигнута... Что же дальше?



17. b4-c5! d6:b4 18. d2-e3 b4:f4
 19. f2-g3 h4:f2 20. e1:g7 ...

Вот такое изящное опровержение стратегии мастера припасла программа!

20. ... e7-f6
 21. g7:e5 a5-b4 22. h6-g7 b4-a3
 23. g7-h8 b6-a5 24. d4-c5! a7-b6.

Нельзя 24. ... a3-b2 из-за 25. c5-b6! и, независимо от боя, 26. e5-d6 х, а на 24. ... a5-b4 решает банальное 25. e5-d6.
 25. c5:a7 a3-b2 26. a7-b8 a5-b4
 27. e5-d6 b2-c1 28. d6-e7.

Вскоре черные сдались.

54

«Гр.А» – Ярмоленко Ю. (мс)

IBM – 386, 50 MHz, уровень – 6

1996

1. c3-d4 b6-a5 2. d4-c5 d6:b4
 3. a3:c5 f6-g5 4. b2-c3 g5-h4

5. g3-f4 e7-f6.

Мастер Ярмоленко уходит с накатанной дороги теоретических вариантов, чтобы заставить программу принимать решения самостоятельно. Удивительно знакомая ситуация!

6. c3-d4 c7-b6

7. c1-b2 f6-g5 8. b2-c3 g7-f6

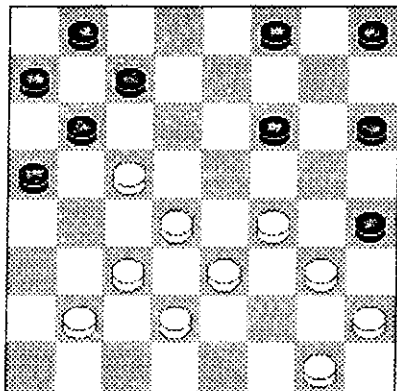
9. a1-b2 d8-c7 10. f2-g3 h4:f2

11. e1:g3 ...

Сильнейший ответ. Нельзя 10. b2-a3 из-за 10. ... f6-e5, и у черных на шашку больше. Плохо 10. h2-g3 ввиду 10. ... c7-d6 11. c5:e7 f6:d8. После 10. f4-e5 f8-e7 11. e5:g7 h8:f6 12. h2-g3 c7-d6 13. g1-h2 (единственный ход) 13. ... d6:b4 14. d4-e5 f6:d4 15. e3:a3 b6-c5 у белых труднозащитимая позиция.

11. ... g5-h4?

Опрометчивое решение. Следовало продолжать 11. ... c7-d6 12. c5:e7 f6:d8 (слабее 12. ... f8:d6 из-за 13. f4-e5 d6:f4 14. g3:g7 h8:f6 15. h2-g3 b8-c7 [на 15. ... b6-c5 16. d4:b6 a7:c5 последует 17. g3-h4 с большим преимуществом] 16. g3-f4 c7-d6 17. b2-a3 b6-c5 18. d4:b6 a5:c7 19. c3-b4 c7-b6 и если 20. b4-a5, то 20. ... f6-e5 с ничьей) 13. g3-h4 Е.Х. f8-e7 14. h4:f6 e7:g5 15. b2-a3 (если 15. h2-g3, то 15. ... b6-c5 16. d4:b6 a7:c5 с угрозой 17. ... a5-b4 и 18. c5-d4, причем белым нельзя сыграть 17. g3-h4 из-за 17. ... c5-b4 18. h4:f6 b4-a3 х: плохо и 15. g1-f2 из-за того же ответа 15. ... b6-c5) 15. ... b6-c5 16. d4:b6 a7:c5 17. c3-d4 b8-a7 18. d4:b6 a7:c5 19. d2-c3 g5-h4 20. g1-f2 b8-c7 (ничего не дает 20. ... a5-b4 21. e3:a5 b8-c7, так как после 22. f4-e5 h6-g5 23. a3-b4 c5:a3 24. e3-d4 черные выиграть не могут) 21. e3-d4 с равными шансами.



Избранный мастером ход проигрывает (редкий случай!) дважды. Первый выигрыш, позиционный, достигается простым закрытием 12. g1-f2. Теперь на 12. ... f6-g5 последует 13. c5-d6 c7:e5 14. f4:d6 f8-g7 15. d4-c5 b6:d4 16. e3:c5 g7-f6 17. d2-c3 х. Если 12. ... h8-g7, то снова 13. c5-d6 и т.д., а на 12. ... f8-e7 решает 13. f4-g5 h6:f4 14. g3:g7 h8:f6 15. e3-f4 х. Однако у этого выигрыша есть дублер-каскадер, явно затмевающий «основного исполнителя» – ранее не встречавшийся комбинационный удар потрясающей красоты!

12. c5-d6!! h4:f2.

Легко убедиться, что после 12. ... c7:e5 13. f4:d6 механизм комбинации не изменится.

13. d4-c5! c7:g3 14. h2:f4 b6:d4

15. c3:g7 f2:d4 16. d2-c3 h8:f6

17. c3:g7.

Убедительная победа!

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 40 MHz, уровень – 7

60 минут на 40 ходов

1996

1. c3-b4 d6-e5 2. b4-a5 e7-d6
3. e3-f4 ...

С некоторыми перестановками ходов игра свелась к классическому дебюту «Обратная городская партия».

3. ... b6-c5 4. b2-c3 f6-g5
5. c3-b4 g5:e3 6. d2:f4 g7-f6
7. a1-b2 f8-g7 8. f2-e3 a7-b6?

После этого ответа оба партнера должны будут вести борьбу самостоятельно, не пользуясь подсказками теории.

9. c1-d2 e5-d4 10. g1-f2 d6-e5
11. f4:d6 c7:e5 12. b4:f4 f6-g5
13. e3:a7 g5:c1.

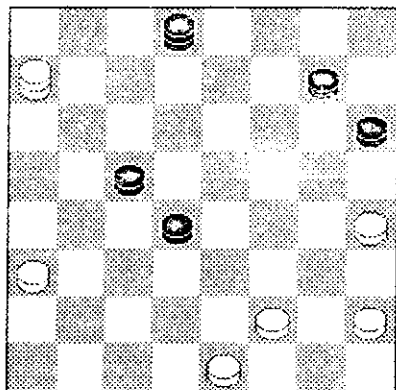
Кандидат в мастера Виктор Варячев слегка потешил свое самолюбие. «поймав» программу на комбинацию, после чего он сохраняет лишь минимальные шансы ... на ничью!

14. a5-b6 ...

Существует и другой, более короткий путь к победе: 14. b2-c3 d8-c7 15. f2-e3 c1:g5 16. g3-f4 g5:b4 17. a3:c5 c7-b6 18. a5:c7 b8:b4 19. e1-d2 x.

14. ... g7-f6
15. b2-c3 c1-g5 16. c3-b4 f6-e5
17. b4-a5 e5-d4 18. b6-c7 d8:b6
19. a5:c7 b8:d6 20. g3-h4 g5-d8
21. a7-b8 d6-c5 22. b8-a7 h8-g7.

Черные сопротивляются скорее по привычке: стоит программе сыграть 23. f2-e3, как у них сразу же исчезнет надежда на ничейный исход поединка. Но действия программы снова поставили в тупик и партнера и наблюдавших за ходом борьбы.



23. h4-g5! h6:f4.

Если 23. ... d8:h4, то 24. f2-g3 h4:f2 25. e1:g3 h6-g5 26. g3-h4 x.

24. f2-e3 f4:d2

25. e1:e5 c5-b4.

Черные не могут защитить простую c5. Не могут они совершить и «встречное» нападение на белую шашку e5: если 25. ... d8-c7, то 26. a7:d4 c7:f4 27. d4:h8 x, а если 25. ... d8-f6, то снова 26. a7:d4 с выигрышем.

26. a3:c5 d8-b6

27. e5-f6!!

Блестящая победа!

56

«Гр.А» – Малый Г. (кмс)

IBM – 286, 40 MHz, уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

1. c3-b4 h6-g5 2. g3-h4 d6-e5
3. b4-a5 g7-h6.

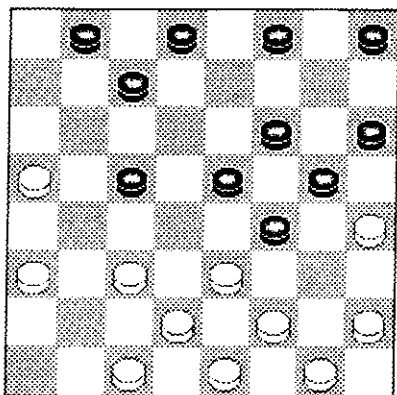
Этот вариант дебюта «Обратная игра Бодянского» редко встречается в современной практике: черные не рискуют применять его из-за трудностей с развитием сил на левом фланге.

4. b2-c3 e5-f4?

Иногда удастся «взять на испуг» Человека (далеко не каждого!), озадачив его каким-нибудь необычным или откровенно антипозиционным ходом, но заставить «дрожать» как осиновый лист программу невозможно хотя бы в силу ее бесчувственности.

5. c3-d4 b6-c5 6. d4:b6 a7:c5
7. a1-b2 e7-d6 8. b2-c3 d6-e5.

Легко убедиться, что у черных нет лучшего хода. Если 8. ... f8-e7, то 9. c3-d4 b8-a7 10. d4-b6 a7:c5 11. h2-g3 f4:h2 12. e3-f4 с выигрышем. Сразу проигрывает 8. ... d8-e7 из-за 9. h2-g3 f4:h2 10. e3-f4. На 8. ... b8-a7 последует 9. c3-d4 f8-g7 (если 9. ... a7-b6, то 10. a3-b4 c5:a3 d4-e5 x) 10. d4:b6 a7:c5 11. h2-g3 f4:h2 12. e3-f4 x. Ход в партии также опровергается, но – слово программе!



9. f2-g3! f8-g7.

Черные защищаются от угрозы прорыва 10. c3-d4.

10. c3-d4! e5:c3
11. g3:e5 f6:f2 12. d2:d6 ...

С точки зрения материальных приобретений можно и 12. h4:f6 g7:e5 13. d2:f4 и т.д. но белые, видимо, на вся-

кий случай облегчают себе задачу прорыва на правом фланге соперника.

12. ... c7:e5
13. h4:d4 g7-f6 14. g1:e3.

Учиненный программой разгром – отличный урок для любителей излишне оригинальной игры!

57

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 40 МHz, уровень – 6
60 минут на 40 ходов
1996

1. c3-d4 d6-c5 2. g3-h4 c7-d6
3. h2-g3 b6-a5 4. d4:b6 a5:c7
5. a3-b4 a7-b6 6. b4-a5 f6-g5
7. h4:f6 g7:e5 8. e3-d4 e5:c3
9. b2:d4 f8-g7.

Хороший ход, позволяющий черным перехватить центр.

10. a1-b2 d6-e5
11. d4:f6 g7:e5 12. g3-f4? e5:g3
13. f2:h4 ...

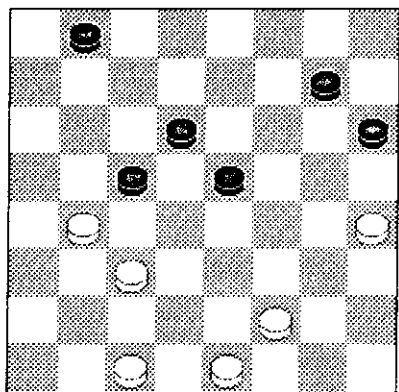
Сыграно слишком прямолинейно. Надо было подтянуть резервы и создать предпосылки к размену шашки e5 с боем на поле f4.

13. ... e7-d6 14. b2-c3 d6-e5
15. c3-b4 c7-d6 16. a5:c7 d8:b6.

Черные прекрасно провели дебют и середину партии и, получили очевидное преимущество. Единственный недостаток в их позиции – отсталая шашка h8.

17. d2-c3 h8-g7 18. g1-f2 b6-c5?

Черные ведут «тонкую» игру, надеясь захватить весь центр. Но, как известно с давних пор, там, где тонко, чаще всего и рвется ...



19. f2-g3! c5:a3 20. c1-b2 a3:c1
 21. c3-d4 e5:c3 22. g3-f4 c1:g5
 23. h4:h8 c3-d2 24. e1:c3 h6-g5.

Видимо, в награду черным за прекрасно проведенную первую часть партии позиция оказалась ничейной.

58

«Гр.А» – Власов В. (кмс)

IBM -286, 40 МГц. уровень – 6
 60 минут на 40 ходов

1996

1. c3-d4 h6-g5 2. g3-h4 b6-a5
 3. d4-c5 d6:b4 4. a3:c5 c7-b6
 5. c5-d6 e7:c5 6. e3-d4 c5:e3
 7. d2:h6 ...

Разыгран сложный вариант дебюта «Обратная игра Бодянского», в котором белая простая на поле h6 создает черным дополнительные затруднения с вводом в игру отсталой шашки h8.

7. ... b6-c5 8. b2-c3 b8-c7
 9. e1-d2 c5-b4 10. a1-b2 b4-a3
 11. d2-e3? ...

Очень плохо. В позициях такого типа опасно оставлять незащищенным поле d2. Лучше было продолжать 11. f2-e3 c7-d6 12. h2-g3 a7-b6 13. g1-h2 b6-c5

14. c3-d4 и т.д. с примерным равенством.

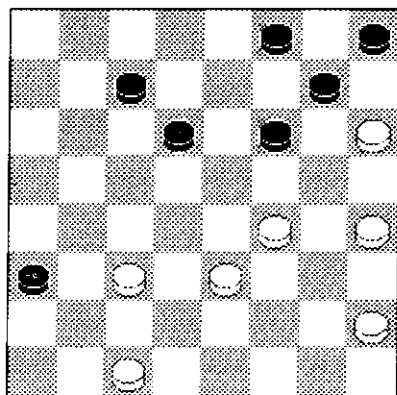
11. ... c7-d6 12. h2-g3 a7-b6
 13. c3-d4 ...

Начинают сказываться последствия ошибочного хода 11. d2-e3? Нельзя 13. g3-f4. Если 13. e3-d4, то 13. ... d6-c5!
 14. d4-e5 f6:d4 15. c3:e5 f8-e7 16. h6:b4 a5:a1 х. Плохо и 13. e3-f4 ввиду 13. ... f6-g5 14. h4:f6 g7:e5 15. f2-e3 b6-c5 (с угрозой 16. ... c5-b4), после чего позиция белых вряд ли защитима.

13. ... b6-c5? 14. d4:b6 a5:c7.

Неоправданное отступление буквально накануне победы! Следовало сыграть 13. ... d6-c5, не оставляя белым ни одного удовлетворительного ответа.
 15. b2-c3 c7-b6 16. e3-d4 d8-c7
 17. g1-h2 d6-c5 18. f2-e3 c7-d6
 19. g3-f4 b6-a5 20. d4:b6 a5:c7.

Очередная ошибка, после которой у черных нет спасения. Ничью надо было искать в продолжении 19. ... f6-e5 20. d4:f6 g7:g3 21. h2:f4 b6-a5 и т.д.



21. h2-g3!! d6-c5.

Нельзя 21. ... f6-g5 22. h4:f6 g7:e5 из-за очевидного 23. e3-d4. Если 21. ... f6-e5, то 22. h4-g5 с неизбежным 23.

g5-f6. На 21. ... c7-b6 последует 22. f4-g5.

22. f4-g5 f6-e5

23. e3-d4 c5:e3 24. c3-b4 a3:c5

25. g3-f4 e5:g3 26. h4:d8.

Черные стались.

59

«Гр.А» – Калачников А. (мс)

IBM – 286, 40 МНЗ, уровень – 5

60 минут на 40 ходов

1996

1. c3-d4 d6-c5 2. b2-c3 c7-d6

3. c3-b4 b6-a5 4. d4:b6 a5:c7.

На доске – старинный дебют «Отыгрыш», популярный во все времена и надежный, как молоток ...

5. a1-b2 a7-b6 6. b4-c5 b6:d4

7. e3:c5 d6:b4 8. a3:c5 h6-g5!

9. g3-f4? g5:e3 10. f2:d4 ...

Ошибочный размен. Теперь черные могут захватить центральное поле e5 и изолировать белую простую c5.

10. ... f6-e5!

11. d4:f6 g7:e5 12. b2-c3 h8-g7

13. c3-b4 ...

Сыграно пассивно. Лучше было ответить 13. d2-c3 и в дальнейшем разменяться e3-f4 и h2-f4. Теперь же простой b4 уготован один путь – на бортовое поле a5.

13. ... b8-a7! 14. e1-f2 c7-b6!

15. d2-e3 b6:d4 16. e3:c5 e7-d6

17. c5:e7 f8:d6.

Экс-чемпион Москвы Андрей Калачников технично вытесняет силы белых на бортовые поля и «отвоевывает» у них право занять важное поле c5.

18. h2-g3 a7-b6

19. f2-e3 b6-c5 20. b4-a5 d8-e7

21. g3-f4 e5:g3 22. g1-h2 ...

Программа выбрала оригинальный способ защиты. Иногда такой «трюк»

с временной жертвой шашки позволяет сдерживать натиск соперника в центре.

22. ... g3-f2!

23. e3:g1 d6-e5.

«Трюк» не удался! Мастер Калачников отбросил белые шашки назад и по-прежнему доминирует в центре. Теперь только чудо может спасти белых от поражения.

24. h2-g3 e7-f6

25. g1-f2 e5-f4 26. g3:e5 f6:d4.

Черные уверенно идут к победе, увеличивая и без того значительное пространственное и темповое развитие.

27. c1-b2 g7-f6 28. f2-g3 f6-g5?

Казалось бы, какая разница – сделать ход 28. ... f6-g5 или 28. ... f6-c5! Не увидел этой разницы и мастер Калачников. Но программа, которая, кстати, к этому моменту перешла на десятый уровень, доказала, что именно при шашке g5 у белых есть удивительная ничья.

29. b2-a3 d4-c3 30. a3-b4 c5:a3

31. a5-b6 c3-b2.

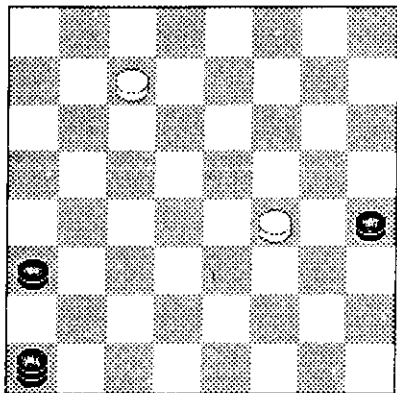
Игра приобрела форсированный характер. Обе стороны делают единственные ходы, только цели у них разные: черные стремятся выиграть, белые – добиться ничьей!

32. b6-c7 g5-h4.

Надо, иначе последует 33. c7-d8 g5-h4 34. d8-b6 =.

33. g3-f4 b2-a1.

Кажется, что выигрыш черных не за горами: они владеют большой дорогой, их простые шашки укрыты на бортовых полях, в то время как белая простая f4 может быть подвергнута атаке. Кроме того, белым нельзя поставить дамку на поле d8.



34. f4-g5! h4:f6

35. c7-d8! f6-e5 36. d8-c7 e5-d4.

Невероятно! Белые «гонят» черную простую поближе к дамкам!

37. c7-b6 d4-c3 38. b6-e3!!

Все! Выигрыша у черных нет! Прогрывает 38. ... c3-b2 из-за 39. e3-c1 x. На 38. ... a3-b2 снова последует 39. e3-c1=. А если 38. ... a1-b2, то 39. e3-c1 b2-a1 40. c1-e3, и далее – сказка про белого бычка! Рассказать?!

60

Ибраев В. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 40 МГц, уровень – 9

10 минут на 35 ходов

1996

1. g3-f4 f6-e5 2. h2-g3 e5-d4

3. c3:e5 h6-g5 4. f4:h6 d6:h2

5. a3-b4 ...

В дебюте «Игра Каулена» белых привлек вариант с последующим захватом поля c5, который обещает им инициативную и запутанную игру.

5. ... c7-d6.

В случае 5. ... g7-f6 белые неизбежно овладели бы важным пунктом c5, сыграв 6. b4-c5 и т.д.

6. b2-a3 b6-c5

7. d2-c3 g7-f6 8. e1-d2? ...

Позиция белых выглядит достаточно перспективной: во-первых, черные не могут развить отсталую шашку h8, так как даже ход 8. ... f6-e5 находится под запретом ввиду 9. e3-d4; во-вторых, простая a7 также застряла вне игры за барьером из шашек c5 и d6. И тем не менее, ошибки в тексте нет. Последний ход белых действительно станет (в это трудно поверить!) причиной их поражения.

8. ... h8-g7

9. b4-a5 d8-c7.

Началась «счетная» игра, в которой программа – поистине царица.

10. c3-d4 a7-b6

11. d2-c3 d6-e5 12. c3-b4 e5:c3

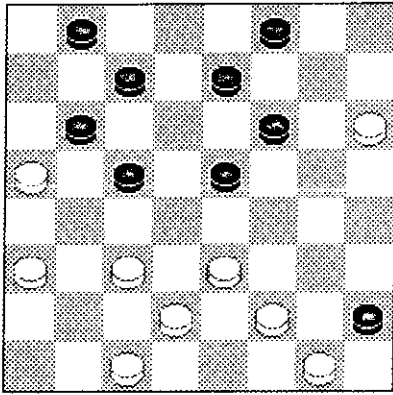
13. b4:d2 f6-e5! 14. a1-b2 ...

На 14. d2-c3 последует 14. ... c7-d6 15. a5:c7 c5-d4 16. e3:c5 d6:d2 17. c1:e3 b8:d6 с выигрышем ввиду неизбежной угрозы 18. ... g7-f6. 19. ... f6-g5 и 20. ... e5:e1.

14. ... g7-f6

15. b2-c3 ...

Несмотря на то, что этот ход проигрывает, как-то неловко сопроводить его знаком вопроса: другого у белых просто нет! К тому же результату приведет и 15. d2-c3, только в этом случае выигрыш черных достигнется двумя способами – либо реализованным в партии либо тем, что описан в примечаниях к ходу 14. a1-b2.



15. ... c7-d6! 16. a5:c7 f6-g5
 17. h6:f4 e5:e1 18. c7:e5 e7-f6
 19. e5:g7 f8:h6.

Вскоре белые сдались. Ценное дополнение к теории дебюта «Игра Каулена».

61

«Гр.А» – Крылов А. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 9

10 минут на 35 ходов

1996

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6
 3. b2-c3 d6-e5 4. f4:d6 c7:e5
 5. e3-f4 e5:g3 6. h2:f4 g5:e3
 7. d2:f4 ...

Программа нередко выбирает продолжение 6. f2:h4, которое также ведет к сложной игре. Так было, например, в партии «Гр.А» – Тележкин, включенной в настоящий сборник под номером 44.

7. ... h8-g7 8. c1-d2 e7-d6
 9. a1-b2 b8-c7 10. b4-a5 f6-e5
 11. c3-b4 e5:g3 12. f2:h4 ...

Спорное решение. Хорошо было сыграть 11. f2-g3, чтобы попытаться использовать «пустоту» на поле b8.

12. ... g7-f6

13. b2-c3 f6-e5 14. d2-e3? ...

Позиционная ошибка, позволяющая черным надолго овладеть коловым полем f4. После 14. e1-f2 и 15. g1-h2 у белых хорошая игра.

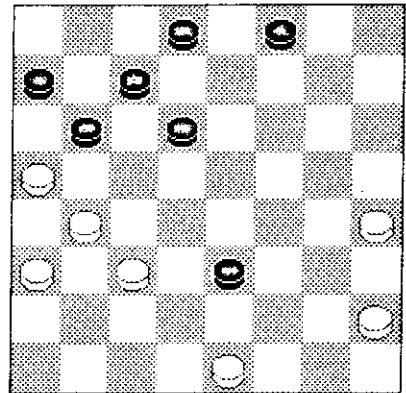
14. ... e5-f4

15. e3:g5 h6:f4 16. g1-h2 ...

После допущенной ошибки у программы очень трудное положение, но называть его безнадежным преждевременно: защитные ресурсы белых пока не исчерпаны.

16. ... f4-e3?

Ах, как хочется порой поскорее «взять быка за рога!» Здесь-то и таится огромная психологическая опасность: погнавшись за миражом близкой победы, легко совершить роковую ошибку.



17. c3-d4! e3:c5 18. h2-g3 ...

Программа пожертвовала шашку и прочно связала правый фланг соперника, что, несомненно, полностью компенсирует материальное неравенство.

18. ... f8-e7

19. h4-g5! c5-d4.

Черные вынуждены вернуть пожертвованную шашку, однако после этого их позиция становится проигранной.

20. b4-c5 d6:b4

21. a5:e5 b6-c5 22. e5-f6! c7-b6.

Черные на короткое время перекрывают «коридор», ведущий к дамочному полю h8: нельзя 23. f6-g7 из-за 23. ... e7-f6 и 24. ... c5-b4 х.

23. g3-f4 e7-d6 24. e1-d2 c5-d4

25. d2-c3 d4:b2 26. a3:c1.

Вскоре черные сдались.

62

«Гр.А» – Корев В. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 9

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g5-h4

3. c3-b4 d6-c5 4. b4:d6 e7:c5.

Изменение порядка ходов не внесло изменений в игру: на доске основная позиция из дебюта «Городская партия». Как известно, у белых есть три системы развития – 5. a1-b2, 5. d2-c3 и 5. g3-f4.

5. g3-f4 b6-a5 6. d4:b6 a7:c5

7. a1-b2 c7-d6 8. b2-c3 d8-e7

9. c3-d4? ...

Этот прямолинейный ответ приводит к худшей для белых игре. Значительно сильнее продолжать 9. c1-b2! (любимый ход корифея русских шашек гроссмейстера З.И. Цирика) 9. ... g7-f6 10. c3-d4 b8-a7 11. d4:b6 a7:c5 12. b2-c3 f6-e5 (лучшего нет) 13. c3-b4 a5:c3 14. d2:b4 e5:g3 15. h2:f4 h8-g7 (если 15. ... e7-f6, то 16. e3-d4! c5:g5 17. b4-c5 d6:b4 18. a3:c5 с шансами на выигрыш) 16. b4-a5 g7-f6 17. e3-d4 c5:g5 18. a5-b6, и черным не просто добиться ничьей.

9. ... b8-a7! 10. d4:b6 a7:c5

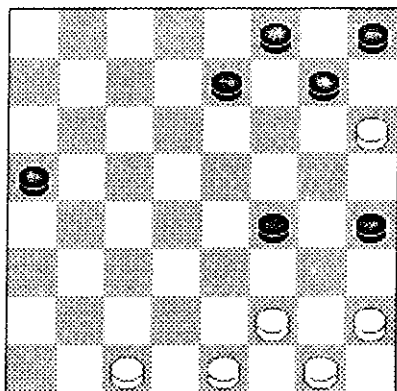
11. d2-c3 ...

Не проходит 11. f2-g3 h4:d4 12. f4-g5 h6:f4 13. d2-e3 f4:d2 14. e1:c7 ввиду 14. ... e7-d6 15. c7:e5 g7-f6 16. e5:g7 h8:f6, после чего позиция белых вряд ли защитима.

11. ... h6-g5 12. f4:h6 c5-b4

13. a3:c5 d6:f4.

Данная позиция давно заслужила репутацию практически безнадежной за белых.



14. c1-d2! ...

Тонкий ход, позволяющий белым выиграть один темп! После 14. f2-g3 h4:f2 15. e1:e5 g7-f6 16. e5:g7 h8:f6 17. c1-d2 (или 17. c1-b2) черные успели бы активизировать бортовую шашку a5, сыграв 17. ... a5-b4. Найденный программой маневр неизбежно приведет к позиции той же конфигурации, однако очередь хода в ней будет принадлежать уже белым, что изменяет оценку ситуации.

14. ... g7-f6.

Легко убедиться, что другого ответа у черных нет.

15. f2-g3 h4:f2 16. e1:g7 h8:f6

17. d2-c3! ...

Программа демонстрирует четкий и едва ли не единственный путь к ничьей.

17. ... e7-d6 18. g1-f2 d6-c5
19. f2-e3 c5-b4 20. c3-d4 b4-a3
21. d4-c5 a3-b2 22. c5-d6 b2-a1
23. d6-c7 f8-e7.

Последняя ловушка черных: нельзя 24. c7-b8 из-за 24. ... f6-g5 25. h6:f4 e7-d6 х.

24. c7-d8 f6-e5

25. d8:c3!

Согласились на ничью. Ценная теоретическая партия, в которой программа доказала, что после 9. c3-d4 у белых есть четкая защита.

63

Чепиков В. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 40 MHz

Первенство Красноярского шахматно-шашечного клуба

1996

1. c3-b4 f6-g5 2. b2-c3 g5-f4
3. e3:g5 h6:f4 4. g3:e5 d6:f4
5. b4-a5 ...

После 5. c1-b2 b6-c5 6. b4:d6 e7:c5 преимущество на стороне черных.

5. ... g7-f6 6. f2-e3 b6-c5.

Напрашивался ход 6. ... f6-g5, но сейчас игра идет в соответствии со вкусами каждого партнера.

7. e3:g5 f6:h4 8. g1-f2 h8-g7
9. f2-g3? h4:f2 10. e1:g3 ...

Правый фланг белых значительно ослаблен, и кандидату в мастера Чепикову не стоило развивать достигнутый «успех».

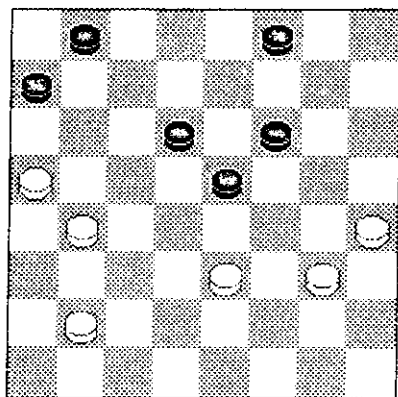
10. ... g7-f6

11. c3-b4 f6-g5 12. b4:d6 c7:e5.

Значительно сильнее ответить 11. ... c5-d4, оставляя сопернику лишь минимальные шансы на спасение.

13. g3-h4 g5-f4 14. d2-e3 f4:d2
15. c1:e3 d8-c7 16. h2-g3 c7-d6
17. a3-b4 e7-f6 18. a1-b2? ...

Когда Человек попадется на комбинационный удар, то, как правило, он попытается оправдать себя в глазах окружающих, заявляя: «Зевнул!» Давайте попробуем разобраться, что вернее – попался или «зевнул»?



18. ... f6-g5!

19. h4:d4 d6-e5 20. d4:f6 f8-e7

21. f6:d8 b8-c7 22. d8:b6 a7:h2.

Комментарии излишни!

64

«Гр.А» – Разумовский Д. (кмс)

Amata, 40 MHz, уровень – 6

60 минут на 35 ходов

1996

Партия игралась в официальном турнире – открытом первенстве Дворца Творчества.

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g5-h4

3. h2-g3 ...

Программа, как и ее соперник, «темит», избирая нешаблонное продолжение.

3. ... b6-c5.

На 3. ... g7-f6 последует 4. b4-c5 d6:b4 5. a3:c5 b6:d4 6. e3:c5 и игра сведется к теоретическому варианту.

4. g1-h2 g7-f6

5. b2-c3? ...

Очень опасный ход. Конечно, необходимо было сыграть 5. f4-g5 h6:f4 6. g3:g7.

5. ... f6-e5.

Черные заблокировали правый фланг соперника, но действовали при этом по шаблону. Дело в том, что у белых оголено важное поле g1, поэтому наибольшие затруднения с развитием их сил возникли бы после 5. ... f6-g5.

6. a1-b2 h8-g7

7. b4-a5 e7-f6?

Молодой, талантливый кандидат в мастера из Подмосквья, ученик экс-чемпиона России по заочной игре Александра Николаевича Заикина растерялся от обилия перспективных продолжений и выбрал самое неудачное. Теперь программа может персхватить инициативу!

8. a3-b4 c5:a3

9. f4-g5 h6:f4 10. e3:c5 e5-f4

11. g3:e5 c7-b6 12. a5:c7 d8:f6

13. c3-d4 a7-b6 14. b2-c3 b8-c7

15. d2-e3 g7-h6 16. f2-g3! h4:f2

17. e1:g3 ...

Очевидно, что нельзя играть 16. h2-g3 из-за 16. ... b6-c5 17. d4:g5 h6:h2 x. В случае 16. e3-f4 белым пришлось бы делать единственную ничью: 16. ... f6-g5! 17. f2-e3 (если 17. f4-e5, то 17. ... f8-e7 18. f2-g3 h4:f2 19. c1:g3 g5-h4 с шансами на выигрыш)

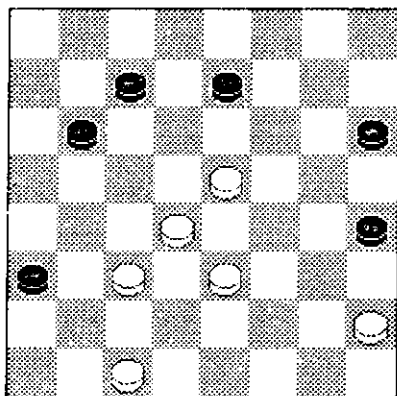
17. ... f8-e7 18. e1-f2 (после 18. h2-g3 h4:f2 19. e1:g3 c7-d6! 20. g3-h4 e7-f6 силы белых окажутся в окружении) 18. ... b6-a5 19. d4-e5 c7-b6 20. e5-f6 e7-d6 21. f6-g7 h6:f8 22. f4:h6, и в дальнейшем при точной игре белые добиваются ничьей.

17. ... f6-g5 18. g3-f4 f8-e7.

Черные вполне довольны своей позицией. Они окружают силы соперника, к тому же в тылу у белых «застряла» отсталая шашка h2. А что «думает» по этому поводу программа?

19. f4-e5! g5-h4?

Черные увидели, что нельзя нападать 19. ... e7-d6 ввиду 20. e3-f4! g5:c5 21. c3-b4 x. Но им не пришло в голову, что программа припасла еще один «камень за пазухой»!



20. e5-d6! e7:c5

21. c3-b4 c7-d6 22. b4-a5 h6-g5

23. a5:e5 g5-f4.

Все «изыскания» черных, конечно же, давно просчитаны программой!

24. e5:g3 h4:f2

25. d4:b6 f2:d4 26. b6-c7 d4-e3

27. c7-b8 e3-d2 28. c1:e3 a3-b2

29. b8-f4!

Простенько, но с отменным шашечным вкусом! Черные сдались.

65

«Гр.А» – Бахшиян Б. (мс)

Pentium – 120. уровень – 6
1996

- | | | | |
|----------|-------|-----------|--------|
| 1. c3-b4 | h6-g5 | 2. g3-h4 | g7-h6 |
| 3. b4-c5 | d6:b4 | 4. a3:c5 | b6:d4 |
| 5. e3:c5 | g5-f4 | 6. b2-c3 | f8-g7 |
| 7. a1-b2 | c7-d6 | 8. c3-b4 | f6-g5 |
| 9. h4:f6 | g7:e5 | 10. f2-g3 | b8-c7. |

Стараниями обоих партнеров на доске возникла малонзученная позиция.

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|--------|
| 11. b4-a5 | d6:b4 | 12. a5:c3 | e7-d6 |
| 13. c3-b4 | h8-g7 | 14. d2-e3 | f4:d2 |
| 15. c1:e3 | a7-b6 | 16. b2-c3 | b6-c5. |

Черные смело атакуют шашку b4, считая, что у белых остался единственный ответ 17. b4-a5. на что последует 17. ... e5-d4! 18. c3:e5 d6:d2 19. e1:c3 h6-g5 с шансами на выигрыш. 17. e3-d4! ...

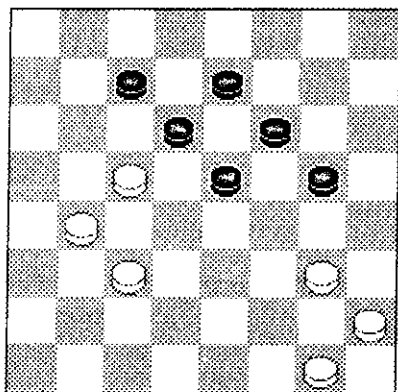
Неожиданная контратака!

- | | | |
|---------------|-----------|-------|
| 17. ... c5:e3 | 18. e1-f2 | g7-f6 |
| 19. f2:d4 | h6-g5. | |

Лучший ход. В случае 19. ... c7-b6 20. g3-f4 e5:g3 21. h2:f4 инициатива переходит к белым.

20. d4-c5 d8-e7.

Пытаясь предугадать дальнейшие шаги программы, черные считают, что теперь должно последовать 21. c3-d4 e5:a5 22. c5-b6. и тогда после 22. ... d6-e5 23. b6:d8 e5-d4 у них лучший эндшпиль.



- | | | | |
|------------|-------|------------|-----|
| 21. g3-f4! | g5:e3 | 22. h2-g3! | ... |
|------------|-------|------------|-----|

Программа проделывает поистине «акробатические» трюки!

- | | | | |
|---------------|-------|-----------|-------|
| 22. ... f6-g5 | | | |
| 23. c3-d4 | e5:a5 | 24. g3-h4 | d6:b4 |
| 25. h4:f2. | | | |

Вот так канули в Лету все надежды черных на выигрыш!

66

Бахшиян Б. (мс) – «Гр.А»

Pentium – 120, уровень – 6
1996

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. e3-d4 | f6-g5 | 2. f2-e3 | b6-c5 |
| 3. d4:b6 | a7:c5 | 4. g3-f4 | g7-f6 |
| 5. c3-b4 | ... | | |

Можно было избрать более энергичное продолжение – 5. c3-d4.

- | | | | |
|--------------|----------|-----------|-------|
| 5. ... f6-e5 | 6. b2-c3 | e5:g3 | |
| 7. h2:f4 | h8-g7 | 8. b4-a5 | c5-b4 |
| 9. a3:c5 | d6:b4 | 10. c3-d4 | b4-a3 |
| 11. a1-b2 | g7-f6. | | |

С одной стороны, программа сделала логичный позиционный ход, а с другой, провела «разведку боем» – не соблазнится ли партнер нападением 12. f4-c5? Тогда последует 12. ... f8-g7 и защитить шашку e5 невозможно.

12. b2-c3 e7-d6

13. c3-b4 a3:c5 14. d4:b6 ...

Сыграно остроумно, но, видимо, маститый мастер Борис Бахшиян необъективно оценил опасность атаки шашки f4, которую теперь может осуществить программа. Впрочем, его ошибка простительна, так как вся мера опасности стала понятной лишь после окончания партии. Забегая вперед, скажем, что после размена игра приобрела форсированный характер и закончилась победой черных, причем даже невозможно определить, могли ли белые изменить ход поединка. Конечно же, программа не могла рассчитать в данный момент все свои действия до конца, сначала она просто выбирала лучшее продолжение.

Белым следовало отдать предпочтение стандартному для подобных позиций приему: 13. d4-c5 d6:b4 14. c3-d4 и т.д.

14. ... f8-e7

15. b6-a7 f6-e5 16. g1-f2 e5:g3

17. f2:f6 e7:g5.

Сыграть 16. g1-h2 e5:g3 17. h2:f4 означает предоставить сопернику возможность организовать прорыв на ослабленном правом фланге.

18. e3-f4 g5:e3

19. d2:f4 ...

И этот размен кажется необходимым – нельзя уступить поле f4 сопернику.

19. ... d8-e7 20. e1-f2 e7-f6

21. c1-d2 ...

Простая f4 по-прежнему является объектом атаки, поэтому белые подтягивают силы для ее защиты.

21. ... f6-e5 22. f2-g3 e5-d4

23. g3-h4 d6-c5.

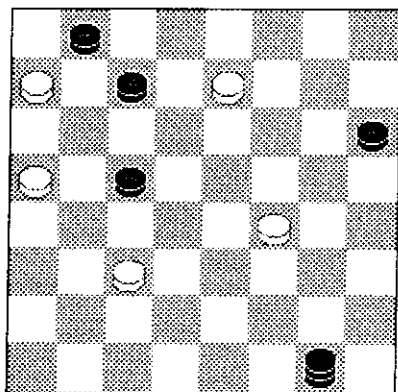
Черные энергично наступают, ограничивая соперника в выборе продолжений.

24. h4-g5 d4-e3

25. d2-c3 e3-f2 26. g5-f6 f2-g1

27. f6-e7 ...

Белые близки к дамочному полю при материальном равенстве. Ничья кажется неизбежной, но ...



27. ... h6-g5!!

Именно этот маневр не попал в поле зрения мастера Бахшияна!

28. f4:h6 c7-b6

29. a5:c7 b8:f8 30. a7-b8 g1-h2

31. c3-b4 c5:a3 32. b8-a7 a3-b2

33. a7-d4 b2-a1.

У черных выигранный эндшпиль, известный в теории под названием «Проводка шашки c1 (f8)».

67

«Гр.А» – Кочедыков В. (мс)

IBM – 486, 80 MHz, уровень – 6

15 минут на 40 ходов

1. c3-d4 d6-e5 2. b2-c3 e7-d6

3. e3-f4 ...

Итак, на доске «Перекресток». любимый дебют мастера Кочедыкова.

3. ... b6-c5 4. d4:b6 a7:c5.

Чаще играют 4. ... c7:a5.

5. c3-b4 c7-b6 6. d2-e3? ...

Сильнее было «потревожить» черных на их правом фланге путем 6. b4-a5 b8-a7 7. a5:c7 d8:b6 8. d2-c3 с лучшей игрой.

6. ... f6-g5

7. b4-a5?!

Импровизация программы заслуживает тщательного изучения. На первый взгляд, белые ведут рискованную игру, но настоящая партия показала, что черные должны соблюдать величайшую осторожность.

7. ... g5-h4 8. a5:c7 d8:b6

9. a1-b2 g7-f6 10. b2-c3 f6-g5.

Создалась очень непростая ситуация. Белые намеревались сыграть 11. e1-d2 с последующим 12. f4-g5 и т. д. Если бы черные попытались парировать эту угрозу путем 10. ... f8-e7 11. c1-d2 h8-g7, то последовало бы 12. f4-g5 h6:f4 13. e3:g5, и нельзя 13. ... g7-h6 из-за 14. c1-b2! h6:f4 15. a3-b4 c5:e3 16. f2:d4 h4:f2 17. g1:g5 f6:h4 18. d4:a5 x.

11. c1-d2? ...

И это вместо 11. e3-d4 g5:c3 12. d4:f6 h6-g5 13. f2:d4 с активной позицией! Трюк, проделанный программой, вполне можно назвать «сальто морталя». Однако, прежде чем ругать программу, попробуем трезво оценить ситуацию. Программа ясно «видит», что ей не страшны ни 11. ... f8-e7 ни 11. ... h8-g7 ввиду 12. e3-d4! Уровень игры позволяет ей также рассчитать и вариант 11. ... f8-g7 12. c3-d4 e5:c3 d2:b4 b6-a5 f4-e5 d6:d2 15. e1:c3 и т. д. Но шестого уровня в сочетании с укороченным контролем времени оказа-

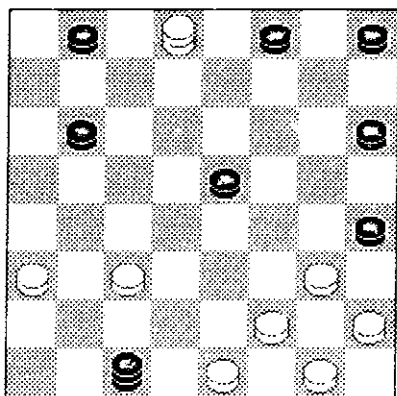
лось недостаточно, чтобы правильно оценить выигрывающее продолжение за черных. В этом мы убедимся, анализируя ответ мастера Кочедыкова.

11. ... c5-d4?

Укороченный контроль явно повлиял и на решение мастера. Не исключено, что черные отыскиали бы правильный ответ, имея они времени побольше. Выигрывало 11. ... b6-a5! 12. c3-b4 a5:c3 13. d2:b4 h8-g7 14. b4-a5 (если 14. e1-d2, то 14. ... c5-d4 x) 14. ... g7-f6. Как раз в этот момент закончилась серия из шести неударных полуходов, которая начинается ходом 11. c1-d2? А так как программа не могла «окинуть взглядом» доску и сразу же увидеть, что в этой позиции у нее нет ни одного приемлемого хода, то она и не сумела правильно оценить ответ 11. c1-d2.

12. e3:e7 g5:c1

13. e7-d8 ...



К этой позиции и стремилась программа, совершая ошибку 11. c1-d2?, которая по чистой случайности не стала роковой. И знаете почему? Потому что на попытку черных спасти шашку

b6 путем 13. ... b6-a5, 13. ... b6-c5 или 13. ... b8-c7 последует 14. g3-f4! c1:g5 15. f2-g3 х.

13. ... h8-g7 14. d8:a5 b8-c7
15. a5:d8 g7-f6 16. d8:g5 h4:f6.

Естественно, не 16. ... h6:f4 из-за 17. e1-d2.

17. c3-b4! e5-d4 18. b4-a5 d4-c3
19. a5-b6 f8-e7.

Белые беспрепятственно идут в дамки. Как только они завершат свой путь, сразу же скажется их материальный перевес в две шашки. В то же время черные не могут провести вторую дамку: на 19. ... c3-b2 последует 20. g3-f4 c1:g5 21. a3:c1 х.

20. b6-a7 f6-e5

21. g3-h4 e7-f6.

По-прежнему, нельзя 21. ... c3-b2 вследствие 22. h4-g5 h6:f4 23. e1-d2х.

22. a7-b8 c3-b2

23. b8:f4! c1:g5 24. a3:c1.

Черные сдались, так как от угрозы 25. f2-e3 нет спасения. В целом партию можно оценить, как важное дополнение к теории дебюта «Перекресток».

68

«Гр.А» – Тарохин В. (мс)

IBM – 486. 80 MHz, уровень – 6
1996

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6

3. b2-c3 g5-h4 4. b4-a5 h8-g7

5. c3-d4 f6-g5.

Мастер Тарохин уклоняется от известных вариантов, предпочитая экзотичнее программу в новой позиции. Обычно здесь играют 5. ... b6-c5 6. d4:b6 a7:c5.

6. d2-c3! g7-f6.

Благодаря «новинке» черных программа успела подготовиться к атаке их правого фланга в случае 6. ... b6-c5 7. d4:b6 a7:c5 посредством 8. c3-d4.

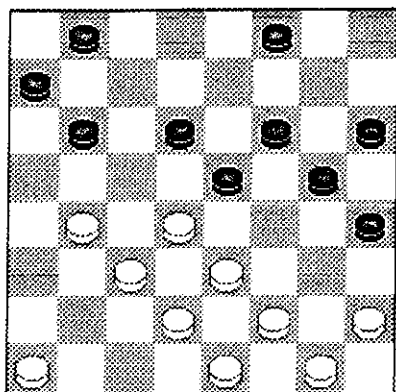
7. c1-d2 ...

Интересно отметить, что Владимир Тарохин повторил попытку испытать ход 5. ... f6-g5, играя против программы в новом виде состязаний – первенстве г. Москвы по телефону 1997г. В этот раз партия развивалась несколько иначе: 7. a1-b2 d6-e5 8. f4:d6 c7:e5 9. a5:c7 d8:b6 10. a3-b4 b6-a5 11. b2-a3 e7-d6 12. c1-d2 b8-c7 13. b4-c5 d6:b4 14. a3:c5 c7-d6 15. c5:e7 f8:d6 16. h2-g3 a7-b6 17. g1-h2 d6-c5 18. g3-f4 e5:g3 19. h2:f4 c5-b4 20. f4-e5 b2-a3 21. e5:g7 h6:f8 22. d4-e5 с явным преимуществом у белых. В дальнейшем черным удалось добиться ничьей.

7. ... d6-e5 8. f4:d6 c7:e5

9. a5:c7 d8:b6 10. a3-b4 e7-d6?

Ошибка, после которой белые быстро добиваются решающего преимущества. Но если внимательно просмотреть примечания к 7. c1-d2, то станет ясно, что 10. ... b4-a5 может лишь усилить защиту черных, не внося кардинальных изменений в общую оценку варианта с 5. ... f6-g5.



11. b4-c5! d6:b4 12. c3:c7 b8:d6
13. h2-g3 e5:c3 14. d2:b4 ...

Теперь черным предстоит парировать очень серьезную угрозу 15. b4-a5, 16. a5-b6 и 17. e3-f4, причем неясно, как им справиться с этой задачей.

14. ... d6-e5
15. b4-a5! f8-e7 16. a5-b6 a7:c5
17. e3-f4 g5:e3 18. f2:b6 h4:f2
19. g1:e3 e5-f4 20. e3:g5 h6:f4
21. b6-c7 f4-g3 22. c7-b8 g3-h2
23. b8-a7.

У белых выигранная позиция. Но партнеры заканчивают партию в глухом цейтноте, благодаря чему программа благополучно упустила победу.

Оценивая «новинку» с 5. ... f6-g5, можно вынести вердикт: вариант не может быть рекомендован к применению, поскольку дает черным очень плохую игру и вынуждает их постоянно защищаться.

69

Лошаков Н. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 80 Mhz, уровень – 6

15 минут на 35 ходов

1996

1. g3-h4 f6-e5 2. c3-b4 e5-f4

3. e3:g5 h6:f4.

Похоже, что оба партнера получили игру по своему вкусу: мастер Лошаков уповает на то, что программа не знает всех нюансов, возникающих при разыгрывании дебюта «Обратный кол.»; программа же, как правило, выбирает самые активные продолжения.

4. b4-a5 g7-f6
5. b2-c3 h8-g7 6. a1-b2 f6-e5
7. c3-b4 b6-c5 8. f2-g3 e7-f6
9. d2-e3 f4:d2 10. c1:e3 ...

Белые отказались вести теоретический спор в позиции с равными возможностями, которая возникает после 9. g1-f2 g7-h6 10. f2-e3 h6-g5 11. d2-c3 f4:d2 12. c1:e3 c7-b6 13. a5:c7 d8:b6 и т.д.

10. ... d8-e7?

Заметная ошибка, после которой черным будет нелегко защититься. Следовало избрать стандартное 10. ... e5-d4.
11. g3-f4 e5:g3 12. h2:f4 f6-e5
13. b2-c3 e5:g3 14. h4:f2 g7-f6
15. c3-d4 a7-b6 16. f2-g3 ...

Белые предвкушают близкую победу, считая, что это дело только времени и техники.

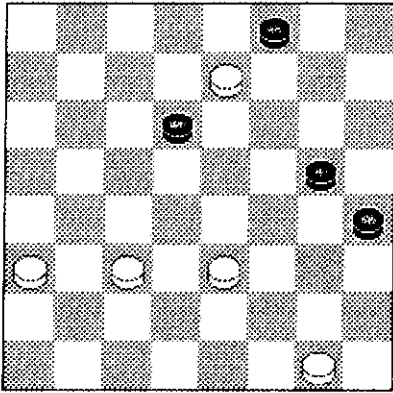
16. ... f6-g5
17. g3-f4 g5-h4 18. e1-d2 e7-f6
19. d2-c3 f8-g7 20. f4-g5 ...

Лучшего нет.

20. ... g7-h6
21. g5:e7 d6:f8 22. b4:d6 c7:e5
23. d4:f6 h6-g5 24. a5:c7 b8:d6
25. f6-e7? ...

Белые ошибаются, что неудивительно в условиях скоротечного поединка. Но думается, немаловажную роль здесь сыграл психологический настрой мастера Лошакова на легкий выигрыш. А выигрыш конечно, был, и достигался

он так: 25. c3-d4! g5:e7 26. e3-f4 e7-f6
 27. d4-c5 d6:b4 28. a3:c5 f8-g7 (если
 28. ... f8-c7, то 29. g1-f2 x) 29. f4-g5 x.



25. ... g5-f4!!

Какое неприятное для белых открытие – оказывается, не все пути ведут в Рим!

26. e3:g5 h4:d8

27. c3-d4 f8-e7 28. a3-b4? ...

Белым жаль расстаться с мечтой о победе. Настолько жаль, что они пытаются избежать ничьей, которая неизбежна как в случае 28. d4-c5 d6:b4 29. a3:c5 d8-c7 30. g1-f2 e7-f6 31. f2-e3 f6-g5 32. e3-d4 g5-f4 33. c5-b6 c7:a5 34. d4-c5, так и после 28. g1-f2 d6-e5 29. d4:f6 e7:g5 30. f2-e3. Но при этом белые забывают, что иногда избежать ничьей можно лишь ... ценой собственного поражения!

28. ... d6-e5

29. d4:f6 e7:g5.

Теперь стало ясно, что оппозиция – в пользу черных. Мастер сдался.

В заключение несколько слов об игре программы. Она не обладает такими человеческими качествами как интуиция, ассоциативное мышление, нако-

нец, зрительный опыт, которые иногда позволяют Человеку выбрать лучший ход без расчета, лишь окинув взглядом доску. Зато у нее не «дрожат колени» при игре с сильным, именитым соперником. Она достойно, без «истерик» встречает поражения, но проигрывать без борьбы не приучена. Последнее качество наиболее наглядно проявилось в настоящей партии.

70

Садовников В. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 MHz, уровень – 6

5 минут на 35 ходов

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6

3. c3-b4 g5-h4 4. d4-c5 b6:d4

5. e3:c5 ...

Соперники разыгрывают дебют «Новоленинградская защита», стратегическими планами и позиционными построениями сходный с «Ленинградской защитой».

5. ... f6-e5 6. g3-f4 e5:g3

7. h2:f4 h8-g7 8. b4-a5 d6:b4

9. a5:c3 e7-d6 10. c3-d4 g7-f6

11. d4-c5 d6:b4 12. a3:c5 f6-e5

13. f4:d6 c7:e5.

Хорошо сыграно: черные перехватили центр, одновременно изолируя шашку c5.

14. a1-b2 d8-e7!

15. b2-c3 e7-d6 16. c5:e7 f8:d6.

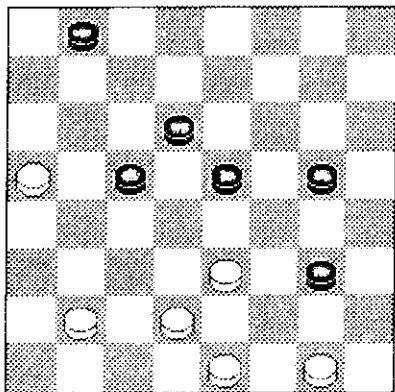
Черные постепенно завоевывают позиционное преимущество.

17. c3-b4? ...

Следовало не уводить шашку на бортовое поле, а немедленно вступить в борьбу за центр, играя 17. d2-e3 (с угрозой 18. e3-f4 e5:g3 19. g1-h2) 17. ... e5-f4 18. e3:g5 h4:f6 19. f2-e3 и т.д.

17. ... a7-b6 18. b4-a5 b6-c5
 19. c1-b2 h6-g5 20. f2-e3 h4-g3!

В обоюдном жестком цейтноте (каждому партнеру на партию отпущено всего пять минут) программа нашла выигрывающее продолжение.



21. b2-a3 b8-c7! 22. d2-c3 g3-f2
 23. e1:g3 e5-d4 24. c3:e5 d6:d2
 25. g3-h4 g5-f4 26. g1-f2 c5-d4.

Программа выбрала простой и надежный путь к победе. Но в данной позиции есть еще один выигрыш, с налетом романтики: 26. ... d2-c1! 27. f2-e3 f4:d2 28. h4-g5 d2-e1 29. g5-f6 e1-h4 30. f6-g7 h4-f6! 31. g7:e5 c5-d4 32. e5:c3 c1-e3 x.
 27. a3-b4 d2-e1 28. f2-g3 f4:h2
 29. h4-g5 c7-b6.

Белые сдались.

71

«Гр.А» – Агафонов В. (гроссм.)

IBM – 386. 66 МГц. уровень – 6

30 минут на 40 ходов

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g5-h4
 3. c3-b4 b6-a5 4. d4-c5 a5:c3
 5. d2:b4 ...

Соперники разыгрывают дебют «Ленинградская защита», который, благодаря богатым игровым возможностям за оба цвета, очень популярен среди шахматистов.

5. ... g7-f6 6. a1-b2 h8-g7
 7. b2-c3 ...

Обычно здесь продолжают 7. b4-a5 d6:b4 8. a5:c3, но программа выбирает нестандартный путь.

7. ... f6-g5 8. e3-d4 g7-f6
 9. c1-d2 d6-e5 10. d2-e3 c7-b6.

Если 10. ... g5-f4 11. e3:g5 h6:f4, то 12. c5-d6! e7:e3 13. f2:d4 h4:f2 14. g1:e7 d8:f6 15. h2-g3, и у белых прекрасная позиция.

11. g3-f4 e5:g3 12. h2:f4 d8-c7
 13. e1-d2 e7-d6 14. c5:e7 f6:d8
 15. b4-a5! ...

Белые парируют угрозу 15. ... b6-c5 наилучшим образом, любые другие попытки обречены на неудачу. Так, если сыграть 15. b4-c5, то последует 15. ... d8-e7 16. c3-b4 c7-f6! с неотразимой угрозой 17. ... f6-e5. Если 15. f4-e5, то 15. ... d8-e7 и шашка e5 неминуемо гибнет. И, наконец, на 15. d4-e5 решает 15. ... b6-a5 x.

15. ... f8-g7 16. f4-e5 ...

Программа активно противодействует планам соперника окружить силы белых.

16. ... g7-f6

17. e5:g7 h6:f8 18. c3-b4 ...

Начав партию на шестом уровне, программа рассчитывала этот и последующий ходы уже на восьмом – девятом уровнях.

18. ... f8-g7

19. g1-h2 g7-h6 20. b4-c5 ...

Плохо 20. h2-g3 из-за 20. ... c7-d6 21. a5:e5 g5-f4 22. e3:g5 h6:h2 с шансами на выигрыш.

20. ... d8-e7

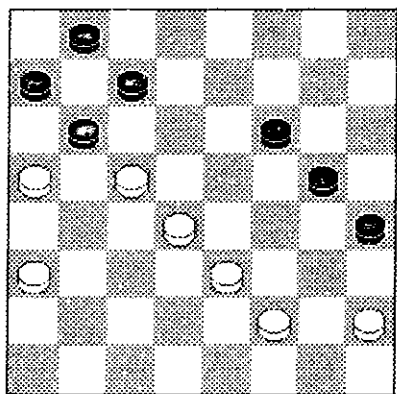
21. f2-g3! h4:f2 22. e3:g1 ...

Самое неприятное в позиции черных – связка их правого фланга. Поэтому, чтобы защитить позицию, черные должны играть очень внимательно.

22. ... g5-h4

23. d2-e3 h6-g5 24. g1-f2! e7-f6.

Можно было сыграть 24. ... e7-d6 25. c5:e7 g5-f4 26. e3:g5 h4:d8 27. d4-e5 (надо, иначе последует 27. ... b6-c5 с преимуществом) 27. ... d8-e7 28. a3-b4 (лучшего нет, на 28. f2-g3, 28. f2-e3 или 28. h2-g3 черные ответят 28. ... c7-d6 с равной игрой) 28. ... e7-d6 29. f2-g3 d6:f4 30. g3:e5 c7-d6 31. a5:c7 d6:f4 32. c7-d8 f4-e3, и белые могут избежать ничьей только ценой собственного поражения.



25. d4-e5! ...

Черные пропустили тактический удар, который оказался ничейным только благодаря удачному стечению обстоятельств! Между тем, программа рассчитала все до конца еще при вы-

боре хода 21. g1-f2 (возможно, даже раньше), потому что в этот момент она работала на девятом уровне.

25. ... b6:d4.

Нельзя брать 25. ... f6:d4 из-за 26. c5-d6! c7:e5 27. a5:c7 b8:d6 e3:c7 x.

26. e5:g7 g5-f4

27. e3:c5 c7-d6 28. c5:e7 a7-b6

29. a5:c7 b8:h6.

Согласились на ничью.

72

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 40 МГц. уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

1. c3-d4 d6-c5 2. b2-c3 e7-d6.

На этот раз постоянный партнер программы решил попытать счастья в дебюте «Старая партия».

3. g3-f4 f6-e5 4. d4:f6 g7:g3

5. h2:f4 ...

Обычно здесь продолжают 3. ... f6-g5. Предпринятый черными размен никогда не встречался в серьезных турнирных поединках.

5. ... h8-g7 6. c3-d4 ...

Очень сильным выглядит перевод простой f2 на поле h4 – 6. f2-g3 и 7. g3-h4.

6. ... b6-a5

7. d4:b6 a7:c5 8. f2-g3 d8-e7

9. g3-h4 g7-f6 10. c1-b2? ...

В подобных ситуациях следует продолжать 10. f4-g5 h6:f4 11. e3:g5, сводя игру к гамбитной позиции с шапками h6 у белых и a3 у черных.

10. ... b8-a7

11. b2-c3 c7-b6.

Учитывая, что в тылу у белых «застряла» отсталая шашка a1, а поле c1 оголено, просто необходимо было

сыграть 11. ... c5-b4 12. a3:c5 d6:b4, затем b4-a3 и в дальнейшем попытаться организовать прорыв на левом фланге соперника.

12. c3-d4 a5-b4

13. g1-h2 h6-g5 14. f4:h6 d6-e5.

Черные переоценили свои возможности в данной позиции, и программа сейчас это докажет!

15. h2-g3 e5:c3 16. e3-f4! b6-a5

17. f4-g5 c5-d4 18. a3:e3 a7-b6

19. d2:b4 a5:c3.

Кандидат в мастера Варячев – опытный игрок с хорошо развитой интуицией. Он сразу почувствовал, что попал в трудное положение, и начинает изобретательно защищаться, связывая свои надежды на ничью с «рожном» на поле c3.

20. g3-f4 b6-a5

21. e1-f2! f6-e5 22. f4:d6 e7:c5.

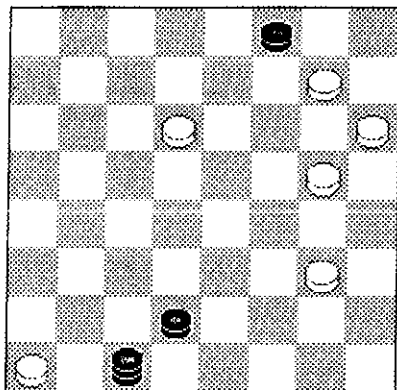
Партнеры ведут захватывающую борьбу, все более приближаясь к эндшпилю. Но сумеет ли программа реализовать солидный материальный перевес?

23. g5-f6 a5-b4 24. f6-g7 b4-a3

25. h4-g5 a3-b2 26. f2-g3 c5-d4

27. e3:c5 b2-c1 28. c5-d6! c3-d2.

Проигрывает 28. ... c1-a3 из-за 29. g3-h4 a3:e7 30. g5-f6 e7:g5 31. h4:f6 c3-d2 32. g7-h8 d2-c1 33. f6-e7 f8:d6 34. h8-d4 x. Кроме того, черные спешат провести в дамки вторую шашку. Настолько спешат, что не замечают заготовленный программой изящный маневр!



29. g7-h8!! d2-e1 30. h8-f6! e1:h4

31. a1-b2! c1:e7 32. f6:d8.

Черные сдались. Программа в очередной раз продемонстрировала свои богатые счетные возможности в эндшпилю. При этом в игре использовался маломощный компьютер. Остается только догадываться, что мы могли бы увидеть, играй она на современных компьютерах Pentium-166 или Pentium – 200!

73

Агафонов В. (гроссм.) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 MHz, уровень – 6

30 минут на партию

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. d2-c3 g5-h4

3. c1-d2 b6-c5 4. d4:b6 a7:c5

5. c3-d4? ...

Лучше было свести игру к старинному дебюту «Косяк», продолжая 5. c3-b4 g7-f6 6. b2-c3 и т.д.

5. ... c5-b4 6. a3:c5 d6:b4.

Только так можно доказать белым, что в связи с отсутствием шашки на поле c1 их позиция значительно хуже.

7. b2-a3 c7-d6 8. a3:c5 d6:b4

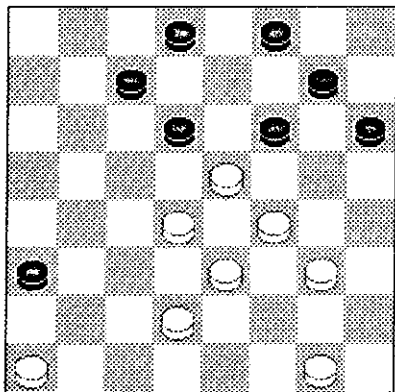
9. g3-f4 b4-a3 10. h2-g3 g7-f6

11. f4-e5 h8-g7! 12. g3-f4 b8-c7!

Тесные «объе́м» программы становятся просто удручающими, причем не видно ни тактических ни стратегических мотивов, позволивших бы белым избавиться от них.

13. f2-g3 h4:f2 14. e1:g3 e7-d6!

Программа рассчитала форсированный путь к победе.



15. g1-f2 ...

Последняя попытка перехитрить программу: если теперь черные сыграют 15. ... h6-g5 16. f4:h6 d6:h2, то после 17. f2-g3 h2:f4 18. e3:e7 d8:f6 19. d4-c5 у белых появляются весомые шансы на ничью.

15. ... f8-e7 16. g3-h4 d6-c5!

Неожиданное решение. Мне казалось, что выигрыш достигается только так: 16. ... a3-b2 17. a1:c3 d6-c5 18. d4:b6 f6:b2 и т.д.

17. d4:b6 c7:a5 18. e3-d4 a5-b4

19. f2-e3 b4-c3 20. d2:b4 a3:c5

21. d4:b6 f6:f2.

Белые сдались. Вот так программа одержала победу над своим учителем!

74

«Гр.А» – Калачников А. (мс)

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 6

60 минут на партию

1996

1. c3-b4 b6-a5 2. b4-c5 d6:b4
3. a3:c5 ...

Соперники решили помериться силой в классическом дебюте «Кол».

3. ... f6-g5 4. b2-c3 g7-f6
5. c3-d4 g5-h4 6. g3-f4 f6-e5.

Мастер Калачников предлагает продолжить борьбу в варианте, который впервые был применен многократным чемпионом СССР Василием Соковым.

7. f4:d6! c7:c3 8. d2:b4 a5:c3
9. h2-g3 ...

Игра белых стала полной неожиданностью: мастер Калачников не предполагал, что программа тоже серьезно изучает теорию.

9. ... h6-g5 10. c1-b2! g5-f4
11. e3:g5 h4:f6 12. b2:d4 ...

Итак, из дебютной стадии партии белые вышли с центральной позицией.

12. ... d8-c7

13. a1-b2 h8-g7 14. b2-c3? ...

Программа допустила позиционную ошибку. Простое 14. f2-e3 с последующим захватом поля f4 давало белым хорошие шансы на победу.

14. ... c7-d6!

15. e1-d2 d6:b4 16. c3:a5 ...

Черные упростили игру, однако преимущество по-прежнему на стороне белых.

16. ... e7-d6

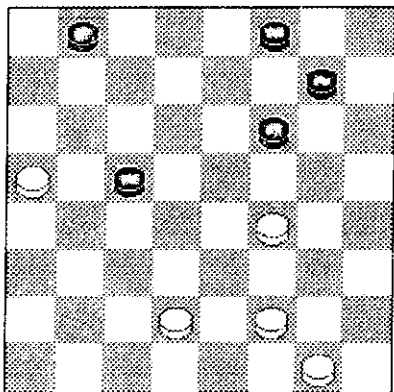
17. g3-f4 ...

Еще одна ошибка, в результате которой черные смогли перехватить инициативу, тогда как в случае 17. d4-c5 d6:b4 18. a5:c3 им пришлось бы из-

рядно потрудиться, чтобы уравнять позицию.

17. ... d6-c5! 18. d4:b6 a7:c5.

Теперь уже белые должны добиваться ничьей, и программа успешно справилась с этой задачей!



19. f2-e3 f8-e7 20. d2-c3 e7-d6
21. c3-d4 b8-a7 22. d4:b6 a7:c5
23. g1-h2 ...

Лучший ход, после которого ничья становится неизбежной. Программа, к слову, рассчитала его, работая на девятом уровне.

23. ... f6-e5.

Ничего не даст и 23. ... g7-h6.

24. f4-g5.

Согласиться на ничью, так как позиция белых не хуже.

75

Бахшиян Б. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 120 MHz, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

1996

1. e3-d4 f6-g5 2. g3-h4 d6-c5
3. h4:f6 c5:e3 4. f2:d4 g7:e5
5. d4:f6 e7:g5.

Многоходовая разменная операция, начатая по инициативе белых, привела к тому, что их правый фланг изрядно «потрепан», а левый – совершенно не развит. Поэтому, не боясь ошибиться, можно утверждать, что позиция черных лучше.

6. a3-b4 f8-e7

7. b4-a5 e7-d6 8. c3-b4 h8-g7

9. b2-a3 d6-c5 10. b4:d6 c7:e5

11. a5:c7 b8:d6.

Черные захватили почти все важнейшие центральные поля.

12. a3-b4 a7-b6

13. a1-b2 b6-c5 14. b4-a5 g7-f6

15. b2-c3 g5-f4?

Добившись стратегически выигранной позиции, программа допускает серьезную ошибку, позволяя сопернику организовать прорыв к дамочному полю b8. Конечно же, следовало продолжать 15. ... d8-c7.

16. c3-d4! c5:e3

17. a5-b6 e5-d4.

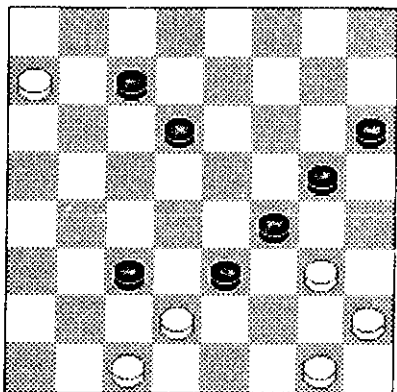
Трудно поверить, что позицию черных можно защитить. Тем не менее, программа начинает героическую оборону.

18. b6-a7 d8-c7!

Создано первое препятствие на пути белых в дамки -- нельзя 19. a7-b8.

19. e1-f2 f6-g5! 20. f2-g3 d4-c3!

Черные обеспечили себе прорыв в дамки.



21. d2:b4 e3-d2 22. c1:e3 f4:d2
23. a7-b8 d2-e1 24. b4-c5.

Согласились на ничью. И вновь программа показала незаурядные возможности в эндшпиле, который Вам, дорогие читатели, будет полезно проанализировать (начиная с хода 18. ... d8-c7) самостоятельно.

76

«Гр.А» – Бахшиян Б. (мс)

IBM – 486, 120 МHz, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g7-f6
3. c3-b4 h8-g7 4. b4-c5 d6:b4
5. a3:c5 ...

Соперники продолжают борьбу в старинном коловом построении.

5. ... g5-h4 6. a1-b2 b6-a5
7. b2-a3 c7-b6 8. g3-f4! f6-g5.

Плохо 8. ... a5-b4? из-за 9. c5-d6 e7:c5
10. f4-g5 h6:f4 11. e3:e7 c5:e3 12. f2:d4
f8:d6 13. a3:e7 d8:f6 14. d2-e3 и у белых большие шансы на выигрыш.

9. d2-c3 d8-c7?

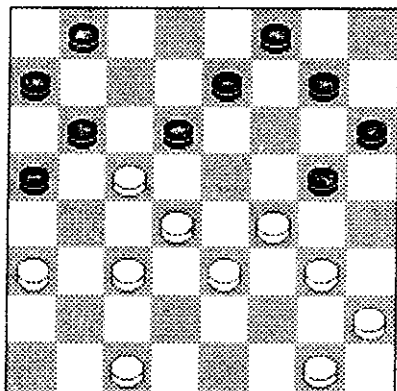
Обычно здесь играют 9. ... b8-c7. Однако и в этом случае черные должны добиваться ничьей, как это доказано в

партии В. Литвинович – Н. Абашиев и дополнившей ее партии Л. Агафонова – Н. Лашина, сыгранных в соответствующих чемпионатах СССР 1967 года.

10. f2-g3 h4:f2

11. e1:g3 c7-d6.

Очень плохо 11. ... g5-h4 из-за 12. f4-e5! h4:f2 13. c5-d6! e7:c5 14. a3-b4 c5:a3 15. e5-d6 c7:e5 16. d4:h8 f2:b2 17. h8:a1. Белые получили дамку за три шашки. Однако, несмотря на материальный перевес черных, неясно, как они могут добиться ничьей. Кроме того, шансы белых на выигрыш значительно возрастут, если им удастся быстро перевести шашку h2 на поле f4



12. c3-b4! a5:e5

13. g3-h4 b6:f2.

При всем обилии взятий другого выбора у черных нет.

14. h4:d8 e5:g3

15. g1:e3.

Черные сдались. Да, с комбинационным «дарованием» программы надо считаться!

«Гр.А» – Лошаков Н. (мс)

IBM – 486, 80 МГц, уровень – 6

5 минут на 35 ходов

1996

1. c3-b4 f6-e5 2. e3-f4 g7-f6
 3. b4-a5 f6-g5 4. b2-c3 g5:e3
 5. d2:f4 ...

Соперники разыгрывают хорошо изученный классический дебют «Обратная городская партия».

5. ... e7-f6 6. a1-b2 b6-c5
 7. c3-b4 f8-g7 8. f2-e3 f6-g5.

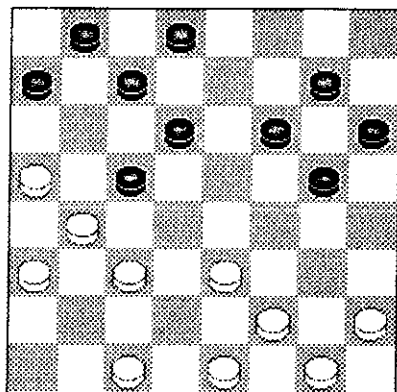
Часто играют и 8. ... e5-d4 9. g1-f2 f6-e5 (или 9. ... d6-e5), но в этом случае белые получают лучшую игру.

9. g3-h4 e5:g3 10. h4:f2 g7-f6.

На прямолинейное 10. ... g5-f4 11. e3:g5 h6:f4 последует 12. f2-e3! f4:d2 13. c1:e3, и белые надежно связывают правый фланг соперника. А так как у черных не развита отсталая шашка a7, то получается, что три их простые (d8, g7 и h8) вынуждены бороться против четырех белых шашек (c1, e3, g1 и h2), к которым в нужный момент может присоединиться и пятая – простая b2.

11. b2-c3 h8-g7?

Черные, соблазнившись очевидной угрозой 12. ... c7-b6 13. a5:e5 f6:b2, допустили перестановку ходов, которая очень быстро приведет их к поражению. Следовало продолжать 11. ... g5-h4 и только на 12. c3-d4 ответить 12. ... h8-g7 и т.д.



12. c1-b2! g5-h4

13. c3-d4 a7-b6.

Черные выбрали этот экстравагантный ход не от хорошей жизни: после 13. ... f6-g5 (или 13. ... h6-g5) 14. d4:b6 a7:c5 15. e3-f4 g5:e3 16. f2:b6 у белых на шашку больше.

14. h2-g3! ...

Можно было сыграть и 14. b2-c3 f6-g5 15. h2-g3. Теперь нельзя 15. ... g5-f4 из-за 16. g3:e5 d6:d2 17. b4:d6 d2:b4 18. a5:c3! x, а на 15. ... g7-f6 последует 16. g3-f4 и далее, как было в партии.

14. ... h6-g5

15. b2-c3 g7-h6 16. g3-f4.

Мастер вынужден сдаться, так как на 16. ... d8-e7 и 16. ... b8-a7 решает 17. f4-e5, на 16. ... f6-e5 17. d4:f6 g5:e7 также последует 18. f4-e5, а в случае 16. ... d6-e5 выигрывает 17. f4:d6 c5:e7 18. e3-f4.

Айгистов Б. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 40 МГц, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

1996

1. c3-d4 f6-e5 2. d4:f6 g7:e5.

Увы, избранная черными система игры в дебюте «Игра Романьчева» неслучайно больше известна под самостоятельным названием «Гибельное начало» ...

3. a3-b4! h8-g7 4. b4-a5? ...

Сильнее играть 4. e3-f4, как это и рекомендует теория.

4. ... g7-f6?

Нужно было немедленно избавиться от источника всех бед черных в названном дебюте – слабой центральной шашки e5, продолжая 4. ... e5-f4 и т.д. Теперь же время упущено, белые вновь могут свести игру к известной в теории позиции путем 5. e3-f4.

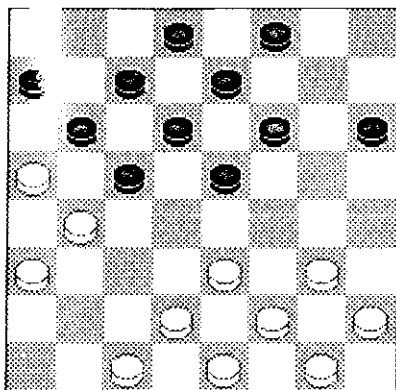
5. b2-c3? b6-c5.

Похоже, что оба соперника пустились в плавание по бурным волнам невыученного дебюта, что называется, «без руля и без ветрил!» Белые не связали центральные шашки соперника, а программа не воспользовалась «подарком», чтобы развернуть свои силы на левом фланге, сыграв 5. ... f6-g5. и оставить позади почти все свои трудности.

6. a1-b2 a7-b6

7. b2-a3 b8-a7 8. c3-b4? ...

Белые выбрали ход, который быстро приведет их к поражению. Правда, позиция белых выглядит настолько непробиваемой, что это звучит неправдоподобно!



8. ... e5-d4!!

Маленькая угроза – черные хотят «пешком» пройти в дамки по «коридору» из полей c3 и b2.

9. c1-b2 ...

Другой защиты у белых нет. Но теперь программа может продемонстрировать свое комбинационное мастерство!

9. ... d6-e5! 10. b4:b8 f6-g5
11. a5:c7 d8:b6 12. e3:c5 b6:d4
13. b8:f4 g5:c1.

Вскоре белые сдались. Красивая и, главное, оригинальная победа! Что-то не припоминается, чтобы такая встречалась раньше.

«Гр.А» – Лошаков Н. (мс)

IBM – 386, 80 МHz, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

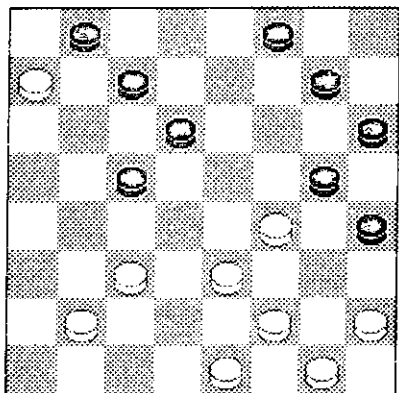
1996

1. c3-b4 b6-a5 2. b4-c5 d6:b4
3. a3:c5 f6-g5 4. b2-c3 g5-h4
5. g3-f4 g7-f6 6. c3-d4 h8-g7
7. a1-b2 f6-g5 8. c5-b6 a7:c5
9. d4:b6 ...

На этот раз соперники решили побойтаться в дебюте, известном под названием «Кол-угловик».

9. ... c7-d6 10. b6-a7 d6-c5
 11. b2-c3 e7-d6 12. c3-d4 d8-e7
 13. d4:b6 a5:c7 14. c1-b2! d6-c5
 15. d2-c3 e7-d6?

Программа уверенно разыграла дебют, прекрасно провела середину партии. Мастер даже не понял, что попал в очень трудное положение и у него остался единственный ход 15. ... c7-b6.



16. f2-g3! h4:d4
 17. c3:e5 g5:e3 18. e1-f2! d6:f4
 19. f2:d8 х.

Просто? Да, конечно! Особенно простой комбинация кажется при анализе уже сыгранной партии ...

80

Высоцкий В. (мс) – «Гр.А»

IBM – 386, 80 MHz, уровень – 6

15 минут на 50 ходов

1996

1. c3-d4 f6-e5 2. d4:f6 g7:e5.

Программа снова, как и в партии № 78, выбрала «Гибельное начало».

3. a3-b4 h8-g7 4. e3-f4 g7-f6

5. b4-a5 f6-g5?

Блуждая в потемках незнания дебюта, черные приближаются к краю пропасти, за которым – гибель!

6. g3-h4 g5:e3
 7. f2:f6 e7:g5 8. h4:f6 f8-e7
 9. h2-g3 e7:g5 10. g3-h4 g5-f4.

Белые при помощи стандартного маневра изолировали шашку f4 и теперь могут открывать «сезон охоты» на нее.
 11. g1-h2 d6-e5 12. e1-f2 ...

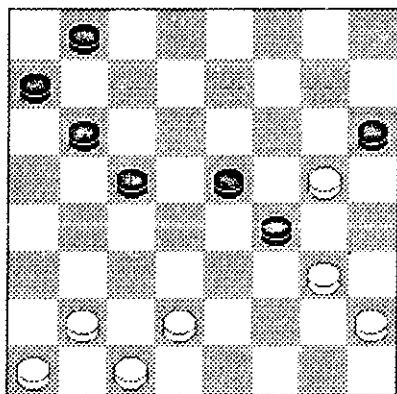
На опрометчивое 12. h4-g5? последовало бы 12. ... f4-g3 13. h2:d6 c7:e5 14. a5:c7 h6:f4 и т.д. с лучшей игрой у черных.

12. ... c7-d6
 13. a5:c7 d8:b6.

Последняя, отчаянная попытка спасти «заложницу» – простую f4.

14. f2-g3 d6-c5
 15. h4-g5? ...

Белыми овладело азартное желание поскорее добиться материального перевеса и выиграть партию. Однако им стоило немного «потерпеть» и ответить 15. b2-c3, оставляя черным минимальные шансы на спасение. Например, 15. ... b8-c7 (нельзя 15. ... c5-d4 из-за 16. c3:e5 f4:d6 17. h4-g5 х; к потере шашки ведет 15. ... c5-d4 ввиду 16. h4-g5! d4:b2 17. g5:e3) 16. h4-g5 e5-d4 (лучшего нет) 17. c3:e5 f4:d6 18. g5-f6! х.



15. ... e5-d4!! 16. g3:c3 h6:f4
 17. b2-a3 b6-a5 18. a3-b4 c5:a3
 19. c3-d4 a7-b6!

Роли поменялись, и теперь уже черные идут к победе форсированным маршем.

20. d2-e3 f4:d2

21. c1:e3 ...

Не спасает и 20. h2-g3 f4:h2 21. d4-e5, на что последует 21. ... h2-g1 22. e5-f6 g1-c5! 23. f6-g7 c5-b4 24. d2-e3 b4-d2 25. e3-d4 a5-b4! 26. c1:e3 b4-c3 x.

21. ... a5-b4! 22. d4-e5 a3-b2!

Белые сдались.

81

Агафонов В. (гроссм.) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 MHz, уровень – 6

30 минут на 35 ходов

1996

1. g3-f4 f6-g5 2. h2-g3 g5-h4

3. g1-h2 g7-f6 4. f4-g5 h6:f4

5. e3:g5 ...

Практика показала, что это продолжение, равно как и 5. g3:g7, отдает преимущество в игре черным.

5. ... f6-e5 6. g5-h6 h8-g7

7. c3-b4 b6-c5 8. b2-c3 c7-b6

9. b4-a5 g7-f6 10. a5:c7 d8:b6

11. c3-b4 b6-a5 12. c1-b2 a5:c3

13. d2:b4 ...

Партнеры уже продемонстрировали знание теории, и теперь белые сочли уместным свернуть с проторенного пути и отказаться от знакомого 13. b2:b6.

13. ... a7-b6 14. b4-a5 b8-a7

15. a5:c7 d6:b8 16. b2-c3 e7-d6

17. c3-b4 a7-b6 18. b4-a5 b8-a7

19. a5:c7 d6:b8.

Итак, ясно видно, что программа удачно воспользовалась дебютным экспериментом своего учителя: черные занимают центр, у них нет никаких слабостей за исключением одной, к тому же легкоустранимой – отсталой шашки a7.

20. a1-b2 b8-c7

21. b2-c3 a7-b6 22. c3-b4 c7-d6

23. b4-a5 c5-d4 24. a5:c7 d6:b8.

Устраняя последнюю слабость, черные еще больше расширили свое влияние в центре.

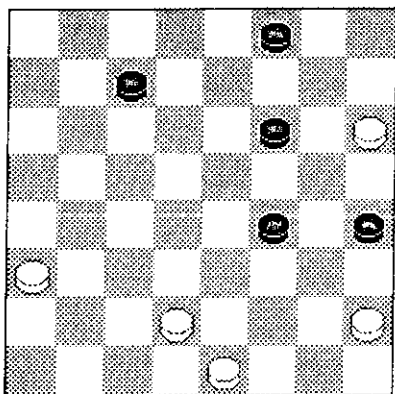
25. e1-d2 b8-c7 26. f2-e3 d4:f2

27. g3:e1 ...

Сложилась нестандартная позиция пять на пять шашек, в которой программа может рассчитать свои действия на восемь – десять ходов вперед (с учетом ударных).

27. ... e5-f4!

Сначала этот ход показался мне ошибочным, но очень скоро я понял, что он – лучший.



28. a3-b4 ...

Особого выбора у белых нет. Если 28. d2-c3 f4:d2 29. e1:c3, то 29. ... f6-e5 30. c3-b4 (или 30. a3-b4) 30. ... c7-b6 31. b4-a5 b6-c5 32. a3-b4 c5:a3 33. a5-b6 a3-b2 34. b6-c7 b2-a1 x. На 28. e1-f2 последует 28. ... f6-g5 (с угрозой 29. ... f4-g3) 29. f2-c3 h4-g3 с выигранной позицией.

28. ... f6-g5!

29. d2-c3 c7-d6 30. b4-a5 d6-c5
31. e1-d2 h4-g3! 32. c3-b4 c5:a3
33. a5-b6 g3-f2 34. b6-c7 f2-e1!
35. c7-d8 e1:c3 36. d8:h4 f4-e3
37. h2-g3 e3-d2.

Белым осталось только сдаться. Программа показала прекрасную игру во всех стадиях партии.

Варячев В. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

Начиная рассказ об этом поединке, хочется посоветовать читателям обратить особое внимание на то, как свежо и оригинально играла программа, как своими нестандартными решениями она

запутала очень опытного и честолюбивого партнера и буквально вырвала победу!

1. a3-b4 b6-a5 2. e3-d4 a7-b6
3. b2-a3 f6-e5 4. d4:f6 e7:g5
5. g3-f4 g5:e3 6. f2:d4 d6-e5
7. d4:f6 g7:e5.

Соперники ведут борьбу в дебюте «Игра Бодянского». Ни для кого не секрет, что основная задача белых в этом дебюте – избавиться от связки своего левого фланга.

8. h2-g3 h6-g5

9. d2-e3 c7-d6.

Новый ход. Обычно здесь играют 9. ... g5-h4

10. c3-d4 ...

Белые совершенно справедливо отказались от «липового» выигрыша шашки 10. g3-h4, так как после 10. ... e5-f4 11. h4:f6 f4:d2 12. c1:c3 f8-e7 им было бы очень непросто добиться уравнения позиции.

10. ... e5:c3

11. b4:d2 h8-g7!

Любой опытный игрок в этом месте непременно воскликнет: «Безобразный ход!» Своё суждение он, конечно, обоснует тем, что белые сейчас сыграют 12. g3-h4, что после вынужденного 12. ... g7-f6 левый фланг черных окажется связанным, а шашка g5 – почти беззащитной. Тогда останется только организовать атаку простой g5 и – дело в шляпе! Но иногда опыт настолько «зашоривает» взгляд, что превращается в серьезную помеху. Поэтому предоставим программе право и возможность аргументированно поспорить с этими общими рассуждениями опытного игрока.

12. g3-h4! g7-f6

13. g1-h2 ...

Белые начинают потихоньку «подкрадываться» к шашке g5. А программа, которой неизвестны слова «левый (или правый) фланг», «связка левого фланга», очень хорошо знает, что отдавать свои шашки без необходимости нельзя.

13. ... d6-e5 14. e1-f2 ...

И снова опыт и здравый смысл подсказывают, что черным не спасти шашку g5: белые угрожают сыграть 15. f2-g3, 16. g3-f4 и 17. h2:h6, а парировать эту угрозу при помощи 14. ... f8-g7 невозможно из-за удара 15. a3-b4! a5:g3 16. h2:f8 x.

14. ... d8-c7!

15. f2-g3 f8-g7!!

Неожиданно выяснилось, что программа и не собиралась мириться с потерей шашки g5 – белым нельзя играть 16. g3-f4 e5:g3 17. h2:f8 из-за 17. ... b6-c5 18. f8:b4 a5:e1 x.

16. d2-c3 g7-h6

17. c1-b2 b8-a7 18. a3-b4 ...

После долгих раздумий кандидат в мастера Варячев отказался от попытки усилить свою позицию путем 18. g3-f4 e3:g3 19. h2:f4. так как после 19. ... c7-d6 белые не смогут сыграть 20. a3-b4 из-за 20. ... f6-e5 21. h4:d4 b6-c5 x.

18. ... c7-d6

19. b2-a3 ...

Лучшего ответа у белых нет!

19. ... b6-c5 20. c3-d4? ...

Не выдержав напряжения в игре, белые позволяют программе развернуть свои силы. Следовало продолжать 20. g3-f4 e5:g3 21. h2:f4 a7-b6 22. a1-b2 c5-d4! 23. e3:a7 g5:e3 24. a7-b8 f6-e5 с ничейным окончанием.

20. ... a5:c3

21. d4:b2 e5-d4! 22. b2-c3 d4:f2

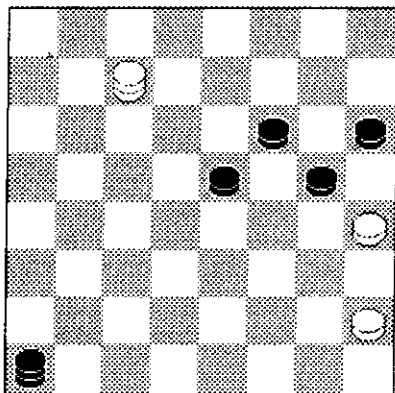
23. g3:e1 g5-f4 24. e1-f2 d6-e5!

Несобычное решение. Логичнее, с точки зрения Человека, играть 24. ... a7-b6. Но логика программы определяется в первую очередь, расчетом. 25. f2-g3 c5-d4! 26. a3-b4 d4:b2 27. a1:c3 a7-b6 28. b4-a5 b6-c5 29. c3-b4 c5:a3 30. a5-b6 f4-e3 31. b6-c7 a3-b2 32. g3-f4 ...

Вынужденная жертва – нельзя ни 32. c7-b8 ни 32. c7-d8 ввиду 32. ... b2-c1 x.

32. ... e3:g5

33. c7-d8 b2-a1 34. d8-c7 ...



34. ... a1-c3!!

Программа нашла самый быстрый и красивый путь к победе.

35. c7:g3 c3-e1!

Белые сдались, потому что на 36. g3-d6 (или 36. g3-b8) последует 36. ... g5-f4 37. d6:g3 f6-g5 x. Красивый финал!

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 66 МHz, уровень – 6

40 минут на 40 ходов

1996

В этой партии программа «выловила» кандидата в мастера Варячева на вариант. Автор приводит ее с единственной целью – напомнить читателям теоретическую разработку давно минувших дней.

1. c3-b4 b6-a5 2. b4-c5 d6:b4
3. a3:c5 f6-e5?

Давно доказано, что так играть плохо. Но Виктор Варячев наивно верит, что программа не сумеет доказать слабость этого хода и ему удастся проскочить опасный поворот.

4. b2-c3 g7-f6

5. a1-b2 h8-g7 6. g3-f4 e5:g3
7. f2:h4 ...

Программа ведет партию в строгом соответствии с рекомендациями теории более чем пятидесятилетней «выдержки».

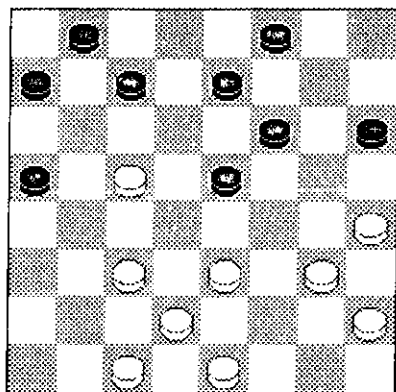
7. ... f6-e5 8. g1-f2 g7-f6
9. f2-g3 c7-d6.

Единственный ход! Очевидно, что проигрывает 9. ... c7-b6 из-за 10. e3-f4, а 9. ... f8-g7 – вследствие 10. c5-b6 a7:c5 11. e3-d4 х.

10. b2-a3 d6:b4

11. a3:c5 d8-c7.

И снова черным приходится делать единственный ход – нельзя 11. ... b8-c7 из-за 12. c5-b6 и 13. e3-d4 (можно и 13. c3-d4)х.



12. c1-b2!

Черные сдались, так как у них не осталось ни одного приемлемого хода. Как и раньше, нельзя 12. ... c7-b6 ввиду 13. e3-f4 х. Если же сыграть 12. ... c7-d6, то после 13. b2-a3 d6:b4 14. a3:c5 у черных нет хода 14. ... b8-c7 из-за 15. c5-b6 и 16. c3-d4, а на 14. ... f8-g7 исход поединка решит 15. e3-f4! Так что, дорогие читатели, изучайте теорию, в том числе и старинную!

84

Дубянский Н. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 120 МHz, уровень – 9

70 минут на 35 ходов

Чемпионат г. Москвы, I лига

1996

1. c3-d4 f6-g5 2. d2-c3 g5-h4
3. c3-b4 b6-a5 4. b4-c5 d6:b4
5. a3:c5 ...

Итак, игра вошла в русло дебюта «Кол», причем опытнейший мастер Николай Дубянский избрал построение, оцененное теорией как очень плохое.

5. ... g7-f6 6. g3-f4 c7-b6
7. b2-c3 f6-g5 8. a1-b2 h8-g7?

5. b4-a5 b8-c7.

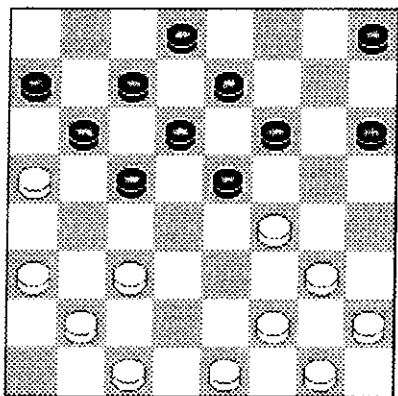
Это вовсе не «открытие Америки»! Избранная черными система игры уже встречалась, причем не один раз. Поэтому хорошо известно, что она не принесет им ничего, кроме серьезных затруднений.

6. a1-b2 f6-e5.

Не лучше и 6. ... f6-g5 вследствие 7. g3-h4 g5-f4 8. e3-g5 h6-f4 9. d2-c3! и далее 10. c3-b4, после чего у черных не останется никаких шансов на ничью.

7. e3-f4 g7-f6 8. d2-c3! ...

Практически программа уже выиграла поединок, поскольку черные вынуждены расстаться с шашкой.



8. ... c5-d4.

В случае 8. ... f6-g5 у белых приятный выбор: или 9. g3-h4 e5-g3 10. h4-f6 e7-g5 11. f2-f6 х. или 9. c3-b4 g5-e3 10. f2-f6 e7-g5 11. g3-h4 g5-f4 12. h4-g5 и т.д.

9. g3-h4 e5-g3 10. c3-g7 h8-f6
11. h2-f4 f6-g5 12. h4-f6 e7-e3
13. f2-d4 ...

Черные проиграли шашку, но за счет значительного позиционного перевеса

сохраняют неплохие шансы спасти партию.

13. ... h6-g5 14. c1-d2 b6-c5
15. d4:b6 a7:c5 16. d2-e3 ...

Интересно проследить, как программа «гасит» позиционное преимущество соперника.

16. ... d8-e7

17. e1-f2 g5-h4.

Если 17. ... d6-e5, то 18. b2-c3 e7-f6
19. c3-d4 e5:c3 20. e3-f4 х.

18. e3-d4 c5:e3

19. f2:d4 e7-f6 20. d4-c5 d6:b4

21. a3:c5 h4-g3 22. b2-c3 g3-h2

23. c3-d4 f6-g5 24. d4-e5.

Черные сдались. Прекрасная победа программы в полномесном турнирном поединке!

Итак, вы познакомились с двумя партиями, сыгранными в I лиге чемпионата г. Москвы, в которых защищать цвета программы помогал один из лучших персональных компьютеров мира – Pentium-120, благодаря чему стало возможным поднять уровень игры до девятого. Кроме программы в турнире участвовали 15 мастеров, 44 кандидата в мастера и 12 перворазрядников. Результат программы – 5,5 очков из 9 возможных – позволил ей разделить места с двенадцатым по девятнадцатым, в третий раз перевыполнить норму кандидата в мастера и поднять свой российский рейтинг до 2359. К сожалению, программе не хватило половины очка, чтобы выйти в финал чемпионата г. Москвы.

Малый Г. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 MHz, уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

шую. В связи с этим дебют сравнительно редко встречается в турнирной практике, но белые иногда выбирают его, рассчитывая на неосведомленность партнера.

3. ... g7-f6 4. f4-g5 h6:f4
5. g3:g7 ...

Чаше берут 5. e3:g5, чтобы после 5. ... f6-e5 6. g5-h6 свести игру к гамбитной позиции.

5. ... h8:f6 6. c3-d4 f6-g5
7. f2-g3 h4:f2 8. e3:g1 b6-c5!
9. d4:b6 a7:c5.

В позиции черных нет ни одной слабости. Они избавились от отсталых шашек, готовы полностью овладеть центром и, к тому же, опережают соперника в темповом развитии.

10. b2-c3 g5-f4!
11. c3-b4 f8-g7 12. e1-f2 e7-f6
13. f2-e3 d8-e7 14. e3:g5 f6:h4.

Преимущество черных растет.

15. d2-e3 e7-f6 16. a1-b2 f6-e5!
17. c1-d2 g7-f6 18. g1-f2 ...

Очень плохо 18. e3-f4 e5:g3 19. h2:f4, так как после 19. ... f6-e5 20. g1-h2 e5:g3 21. h2:f4 c5-d4 правый фланг белых беззащитен.

18. ... f6-g5
19. b2-c3 b8-a7!

Программа уверенно ведет партию к победному концу.

20. b4-a5 e5-d4
21. c3:e5 d6:f4 22. a3-b4 ...

Вынужденная жертва шашки, но и она не может спасти белых от проигрыша.

22. ... c5:a3
23. e3-d4 a3-b2 24. d4-c5 b2-c1.

Белые, наконец, признали свое поражение.

1. a3-b4 b6-a5 2. e3-d4 a7-b6
3. b2-a3 f6-e5 4. d4:f6 e7:g5.

Долго ли, коротко ли, но игра вошла в классическое русло дебюта «Игра Бодянского». Теория рекомендует взять 4. ... g7:e5, оценивая его как более сильное.

5. c1-b2 b6-c5 6. d2-e3 g5-h4
7. e3-f4 ...

Этот ход рассматривался еще в книге Л. Рамма и Л. Потапова «Курс дебютов», изданной в 1938 году. А в «Курсе шашечных дебютов» В. Литвиновича и Н. Негра сказано: «Не дает перевеса 6. ... g5-h4 ввиду 7. e3-f4! g7-f6 8. f6-e5!, и, ликвидируя связку, белые добиваются более предпочтительной позиции».

7. ... d6-e5!
Новинка!?

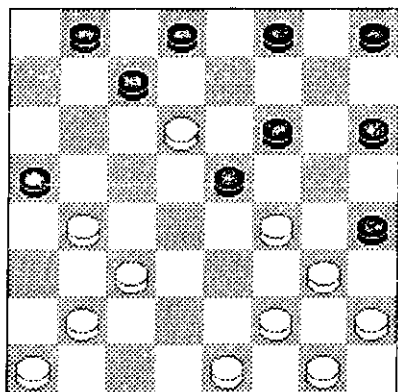
8. b4:d6?!

Геннадий Ефремович Малый, как правило, сам играет с «подвохом», предлагая соперникам головоломные варианты, в которых несложно запутаться. Поэтому остается только удивляться, что он не поверил программе, которая просто так, «за спасибо» шашки не отдает!

8. ... g7-f6

9. a3-b4? ...

А вот это уже проигрывает! Следовательно ответить 9. f4-g5 h6:f4 10. d6-e7 f8:d6 11. c3-d4 и смириться с худшей позицией.



9. ... e5-d4! 10. c3:g7 a5:c3
 11. b2:d4 c7:c3 12. f4-g5 h8:f6
 13. g5:e7 f8:d6 14. g3-f4 d8-e7
 15. f2-e3 e7-f6 16. e3-d4 c3:g3
 17. h2:f4 ...

Чтобы избавиться от «рожна», белым пришлось пожертвовать шашку.

17. ... f6-g5 18. e1-f2 g5:e3
 19. f2:d4 b8-a7 20. g1-f2 h4-g3!
 21. f2:h4 d6-c5 22. d4:b6 a7:c5.

Белые сдались, поскольку оппозиция в пользу черных.

«Гр.А» – Дудник В. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц. уровень – 6

60 минут на 40 ходов

1996

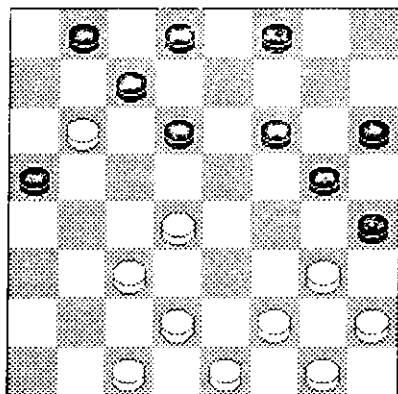
1. c3-d4 b6-a5 2. d4-c5 d6:b4
 3. a3:c5 f6-g5 4. b2-c3 g7-f6
 5. c3-d4 h8-g7 6. c5-b6 a7:c5
 7. d4:b6 g5-h4 8. e3-d4 ...

Белые активно разыграли дебют и имеют лучшую позицию.

8. ... f6-g5
 9. a1-b2 g7-f6 10. b2-c3 e7-d6?

Слишком вольная трактовка дебюта «Кол-угловик» черными привела к тому, что в запасе у них осталось только два хода - 10. ... c7-d6 и 10. ...

e7-d6. Из этих ходов кандидат в мастера Дудник выбрал самый, с его точки зрения, напрашивающийся и ... проиграл партию!



11. d4-c5! d6:b4 12. d2-e3 b4:f4
 13. g3:g7.

Черные сдались.

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц. уровень – 6

60 минут на 35 ходов

1997

Кандидат в мастера Виктор Варячев вполне заслужил «Гран-при» в номинации «Постоянный партнер программы – 96»: вряд ли кто-нибудь в 1996 году сыграл с программой больше партий, чем он. Как видим, Новый, 1997-й год он также начинает с матча.

1. c3-d4 b6-a5 2. d4-c5 d6:b4
 3. a3:c5 f6-g5 4. b2-c3 g7-f6
 5. c3-d4 e7-d6 6. c5:e7 f8:d6.

Читатели уже были свидетелями неоднократных попыток номинанта сбить программу с проторенных путей теории. Перед Вами – еще одна. Надо

сказать, что не Виктор Варячев избрал подобную тактику. Такое часто встречается и в чисто «человеческих» поединках, особенно, когда партнеры обладают разной силой игры.

7. c1-b2? ...

По-видимому, программа считает, что надо во всеоружии встретить возможное нападение d6-c5. Ничем другим не объяснить, почему она выбрала этот, а не такой нужный и хорошо знакомый ей ответ 7. g3-h4.

7. ... c7-b6 8. d2-c3? ...

Похоже, что на этот раз попытка «сбить» программу удалась! Тем не менее, еще не поздно было исправить положение, сыграв 8. g3-h4.

8. ... g5-h4

9. b2-a3 h8-g7 10. g3-f4 b6-c5
11. d4:b6 a7:c5.

Программа так «наиграла», что черным остается только делать естественные ходы и ... предвкушать победу!

12. c3-d4 b8-a7

13. d4:b6 a7:c5 14. e1-d2 f6-e5

15. h2-g3 g7-f6 16. a1-b2 d8-e7.

Кажется, что победа черных уже близка. Тем не менее, для этого надо хорошо потрудиться.

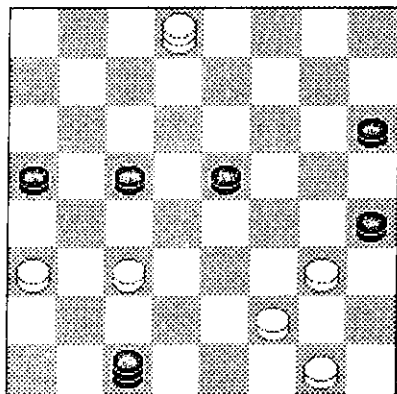
17. b2-c3 f6-g5 18. e3-d4!! g5:c1.

Черные полны решимости продолжить борьбу за победу и не желают дать сопернику весомый шанс добиться ничьей после 18. ... e5:c1 19. a3-b4 g5:e3 20. f2:d8 h4:f2 21. g1:e3 c1:f4 22. d8-h4 и т.д.

19. d4:d8 d6-e5?

Напомним: черные по-прежнему настроены на победу. Но на пути к ней возникли досадные помехи: нельзя играть 19. ... c1-g5 из-за 20. c3-d4 e5:c3 21. f2:d4 h4:f2 22. d8:e1 x. Плохо и 19.

... h6-g5 ввиду 20. g3-f4 g5:e3 21. f2:b6 a5:c7 22. d8:b6 и у белых на шашку больше. Если 19. ... a5-b4 20. c3:a5 c1-g5, то 21. g1-h2 d6-c5 (на 21. ... g5-d2 сработает стартовая угроза 22. g3-f4 d2:g5 23. f2-g3 x) 22. f2-e3 g5:c1 23. d8-c7, и мечтать о победе будут уже бесты!



20. c3-d4!!

Какой сюрприз! Увы, качели удачи опустили черных с небес на землю.

20. ... e5:c3.

Не спасает и 20. ... c5:e3 21. f2:f6 h4:f2 22. g1:e3 c1:e7 23. d8:h4 x.

21. g3-f4 c1:g5 22. f2-g3 h4:f2
23. d8:e7.

Черные прекратили сопротивление. Программа еще раз доказала, что в комбинационной игре ей нет равных!

91

Варячев В. (кмс) – «Гр.А»

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 6

1 час на 40 ходов

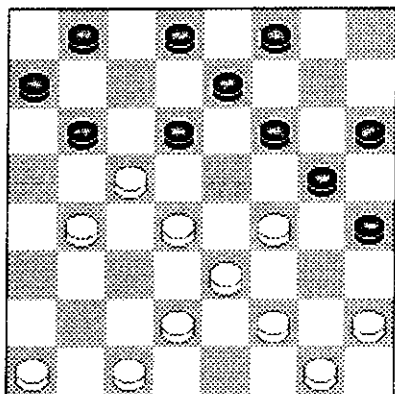
1997

1. e3-d4 f6-g5 2. d2-e3 g5-h4
3. c3-b4 g7-f6 4. b4-c5 d6:b4
5. a3:c5 f6-g5 6. e1-d2 ...

Совершенно непредсказуемый ответ, который может показаться сомнительным. Но как его опровергнуть?

6. ... h8-g7
 7. b2-c3 g7-f6 8. g3-f4 c7-d6
 9. c3-b4?

В лагере белых образовалась чудовищная решетка, которая в шашечной игре с ее повышенной комбинационностью считается сверхопасной. Обдумывая свой ход, кандидат в мастера Варячев прекрасно понимал, на какой риск он идет, и поэтому тщательно искал возможное тактическое опровержение своего плана. Искал, но не нашел удивительно красивую серию ударов черных!



9. ... h4-g3!!

Только так! Перестановка ходов недопустима. Но право доказать это предоставляется читателям.

10. f2:h4 d6-e5
 11. f4:d6 f6-e5! 12. d4:f6 ...

У белых три варианта взятия, и все они проигрывают. Так на 12. h4:f6 следует 12. ... e5:e1 13. f6-g7 b6:f2 14. g1:e3 e1:a5 15. g7-h8 e7:c5 с выигранной позицией. Если 12. d6:f4, то 12. ...

b6-a5 13. h4:f6 a5:e1 и нельзя 14. f6-g7 из-за 14. ... e7-d6 x.

12. ... b6:f2
 13. g1:e3 e7:a3 14. f6-g7 f8-e7
 15. h4:f6 h6:f8 16. a1-b2 e7:g5.

Итак, черные выиграли шашку, а вслед за ней и партию. Прекрасный новогодний подарок программы не только ее создателям, но и всем истинным любителям шашек.

92

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 6

60 минут на 35 ходов

1997.

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 b6-a5
 3. b4-c5 d6:b4 4. a3:c5 c7-b6
 5. e3-d4 g5:e3 6. d2:f4 g7-f6
 7. d4-e5 f6:d4 8. c5:e3 b6-c5
 9. b2-c3 h8-g7 10. a1-b2 g7-f6
 11. e1-d2 ...

С точки зрения стратегии правильнее было оставить простую c1 на своем месте и поскорее перевести отсталую шашку h2 на поле h4.

11. ... b8-c7 12. c3-d4 c7-d6
 13. d4:b6 a7:c5 14. b2-c3 f6-g5
 15. c3-d4 e7-f6 16. d4:b6 a5:c7
 17. h2-g3? ...

Самое время вспомнить популярную поговорку: «Кто не успел, тот опоздал». Причем белые опоздали немало, на целых шесть ходов и теперь попадают под смертельную связку их правого фланга. Следовало продолжать 17. d2-c3 с последующим 18. c3-d4. Если черные и в этом случае попытаются сыграть 17. ... f6-e5, то можно ответить 18. f2-g3 g5-h4 19. e3-d4 h4:f2 20. g1:e3 e5:g3 21. h2:f4 с некоторым преимуществом.

17. ... f6-e5!

Для Человека этот ход настолько очевиден, что даже не требует специального расчета.

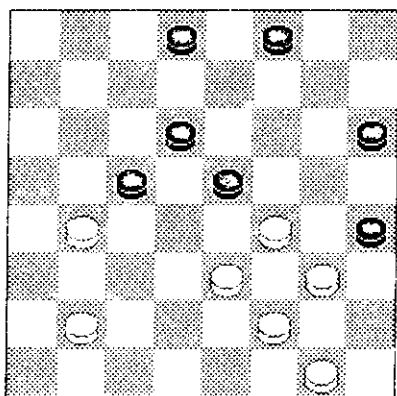
18. d2-c3 c7-b6

19. c3-b4 g5-h4 20. c1-b2! ...

У белых настолько плохая позиция, что особого выбора ходов у них просто нет. Например, не проходит удар 20. b4-c5 из-за 20. ... b6:d4 21. e3:e7 f8:d6 х. Но все-таки отметим, что в этой трудной ситуации программа выбрала сильнейшее продолжение.

20. ... b6-c5?

Черные усиливают нажим на позицию соперника и ... благополучно упускают такую близкую и долгожданную победу!



21. b2-c3! c5:a3 22. e3-d4 f8-e7
23. d4:f6 e7:e3 24. f2:d4 h4:f2
25. g1:e3 ...

У белых на шашку меньше, но прорыв в дамки через поле b6 они себе обеспечили.

25. ... h6-g5 26. c3-b4 a3:c5
27. d4:b6 d6-e5 28. b6-a7.

Согласиться на ничью. Случившейся в партии мини-драмы могло и не быть.

если бы кандидат в мастера Варячев в азарте борьбы не забыл о богатых комбинационных возможностях электронного партнера.

93

«Гр.А» – Садовников В. (кмс)

IBM – 386, 66 МГц, уровень – 6

20 минут на 35 ходов

1997

1. c3-d4 h6-g5 2. g3-h4 g7-h6

3. d4-c5 b6:d4 4. e3:c5 d6:b4

5. a3:c5 ...

В дебюте «Обратная игра Бодянского» белые выбрали одно из самых активных продолжений.

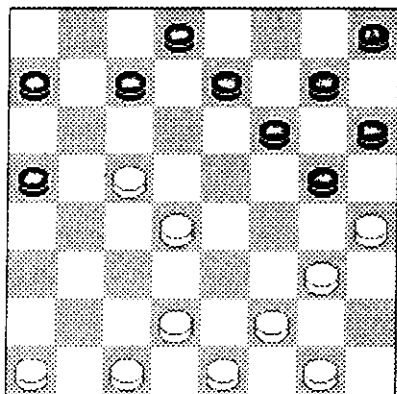
5. ... f8-g7 6. b2-c3 c7-b6

7. c3-d4 b8-c7 8. h2-g3 ...

Чаше играют 8. d4-e5, чтобы избежать форсированных вариантов.

8. ... b6-a5?

Быстро проигрывает. Надо было сыграть 8. ... c7-d6.



9. a1-b2 c7-b6.

Если 9. ... c7-d6, то 10. b2-a3 d6:b4 11. a3:c5, и теперь нельзя 11. ... d8-c7 из-за 12. d4-e5.

10. b2-c3 d8-c7

11. d4-e5 b6:b2 12. c1:a3 f6:d4
13. h4:e3.

Черные сдались. Мораль? Неплохо было бы кандидатам в мастера не только заучивать варианты, но и забывать просчитывать их во время игры. Так, как это делает программа!

94

«Гр.А» – Варячев В. (кмс)

IBM – 386, 66 МHz, уровень – 6
60 минут на 35 ходов
1997

1. c3-d4 d6-c5 2. b2-c3 c7-d6
3. c3-b4 b6-a5 4. d4:b6 a5:c7.

Черные выбрали классический «Отыгрыш», что является верным признаком их стремления перейти к активной и надежной защите.

5. a1-b2 h6-g5 6. b4-c5 d6:b4
7. a3:c5 g5-f4 8. e3:g5 f6:h4
9. b2-c3 g7-f6 10. g3-f4 c7-d6
11. c1-b2 d6:b4 12. c3:a5 h8-g7
13. d2-c3 e7-d6.

Идет напряженная позиционная игра.
14. c3-d4? ...

Стратегическая ошибка. Белые способствуют активизации отсталой шашки а7. Лучше было сыграть 14. c3-b4.

14. ... d6-c5
15. d4:b6 a7:c5 16. f2-g3 h4:f2
17. g1:e3 f8-e7 18. b2-c3 b8-c7.

Пассивное продолжение. Лучше играть 18. ... e7-d6. Теперь же белые могут захватить инициативу.

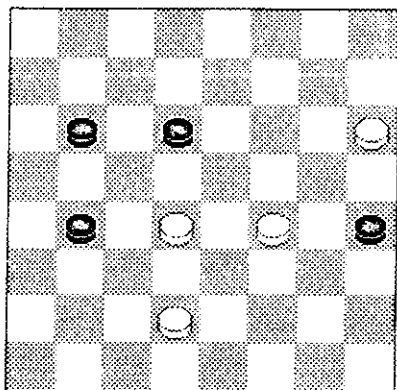
19. c3-d4! c7-b6 20. a5:c7 d8:b6
21. h2-g3 e7-d6 22. g3-h4 g7-h6
23. e1-d2 h6-g5.

Вынужденная жертва шашки. Без нее черные понесли бы значительно большие потери.

24. f4:h6 c5-b4

25. h4-g5! f6:h4 26. e3-f4! ...

Программа прекрасно проводит эндшпиль.



26. ... d6-c5

27. d4-e5! b4-a3 28. e5-f6 c5-b4.

Разумеется, не 28. ... a3-b2 из-за 29. d2-c3 b2:d4 30. f6-g7 d4-c3 31. g7-h8 x.
29. f6-g7 a3-b2 30. g7-h8 b2-c1
31. d2-e3 ...

Программа гордо шествует своим путем. Человек выиграл бы проще – 31. h8-a1 x.

31. ... b6-a5 32. e3-d4 c1:g5
33. h6:f4 b4-a3 34. d4-c5.

Черные сдались.

95

«Гр.А» – Маковенко В. (кмс)

IBM – 386, 40 МHz, уровень – 6
60 минут на 35 ходов
1997

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6
3. b2-c3 d6-e5 4. f4:d6 c7:e5.

На доске – вариант Б. Блиндера в «Косяке».

5. e3-f4 e5:g3 6. f2:h4 g5-f4
7. b4-a5 f6-g5 8. h4:f6 e7:g5
9. a5:c7 b8:d6 10. c3-b4 ...

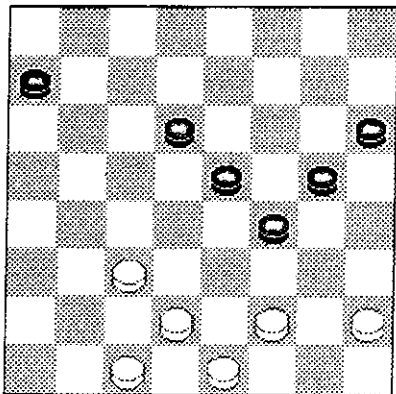
Закончилась дебютная стадия партии. Белые добились позиционного преимущества и готовятся захватить поле с5.

10. ... d8-e7
 11. a1-b2 h8-g7 12. b2-c3 g7-f6
 13. b4-c5! d6:b4 14. a3:c5 ...

Для захвата поля с5 выбран очень удачный момент. Дело в том, что разменять простую с5 посредством 14. ... e7-d6 15. c5:e7 f8:d6 невыгодно, так как после 16. g1-f2! a7-b6 17. c3-b4 возникает неотразимая угроза прорыва белых на ослабленном правом фланге соперника.

14. ... f6-e5
 15. g1-f2! e7-d6? 16. c5:e7 f8:d6.

Черные попали между Сциллой и Харибдой: медлить с разменом шашки с5 опасно, а разменять ее означает ... Да-да, как доказала программа, это означает – проиграть партию.



17. c3-d4! e5:c3 18. d2:b4 d6-e5.

У черных нет хода 18. ... a7-b6 ввиду 19. b4-c5 и, независимо от боя, 20. f2-e3 x.

19. b4-c5 g5-h4 20. e1-d2.

Дальнейшее сопротивление черных бессмысленно!

96

«Гр.А» – Высоцкий В. (мс)

IBM – 486, 80 МГц, уровень – 4
 3 минуты на 35 ходов

1997

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6
 3. b2-c3 f6-e5 4. a1-b2 e5:g3
 5. h2:f4 d6-c5 6. b4:d6 e7:c5.

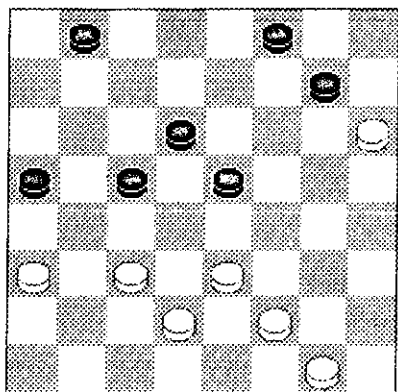
Черные избрали поистине «железобетонную» систему защиты в «Косяке». Если белые хотят получить хорошую игру и избежать форсированных ничейных вариантов, они не должны играть 7. c3-b4 из-за 7. ... g5-h4 и т.д.

7. c3-d4! h8-g7 8. b2-c3 c7-d6
 9. d4-e5 d8-c7 10. c3-b4 b6-a5
 11. d2-c3 a7-b6 12. c1-d2! g5-h4.

Не стоит соблазняться ударом 12. ... c5-d4, так как после 13. e3:e7 g5:c1 14. e7-d8 черным придется пожертвовать шашку h6, иначе их даме грозит гибель.

13. c3-d4 a5:c3 14. d4:b2 h6-g5
 15. f4:h6 d6:f4 16. e3:g5 h4:f6
 17. f2-e3! c7-d6 18. b2-c3 f6-e5
 19. e1-f2! b6-a5?

Эпизод из нетленного сериала «Нерой другому яму». Черные мгновенно зафиксировали пустоту на поле e1 и принялись разрабатывать «золотую жилу» комбинационных мотивов с паданием на него. И не заметили, как сами оказались в ловушке!



20. e3-f4! e5:e1

21. d2-e3 e1:b4 22. e3-d4 c5:e3

23. a3:e7 f8:d6 24. h6:f2.

Черные сдались. Очередное подтверждение тому, что Человеку очень нелегко состязаться с программой в комбинационной игре, особенно в условиях блиц-партии.

97

Горбачев С. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 80 MHz, уровень – 6

15 минут на 35 ходов

1997

1. c3-d4 f6-g5 2. b2-c3 g5-h4

3. c3-b4 g7-f6 4. d4-c5 b6:d4

5. e3:c5 ...

Мастер Горбачев предпочел продолжить борьбу в рамках дебюта «Ново-ленинградская защита», известного своими надежными построениями за белых.

5. ... h8-g7 6. b4-a5 d6:b4

7. a5:c3 f6-e5 8. d2-e3 ...

Чаще встречается ответ 8. g3-f4 e5:g3

9. h2:f4 или 8. a3-b4.

8. ... g7-f6

9. c3-b4 ...

Пожалуй, не стоит уводить шашку c3 на бортовое поле.

9. ... f6-g5 10. g3-f4 e5:g3

11. h2:f4 ...

Как правило, такой размен принято хвалить. Но в данном случае с похвалой стоит повременить, поскольку у белых нет «сил быстрого реагирования», способных немедленно подтянуться к центру и пресечь возможные попытки соперника атаковать простую f4. Так что подождем дальнейшего развития событий на доске!

11. ... e7-d6.

Программа готовится к атаке правого фланга соперника. Для начала она создала незамысловатую угрозу 12. ... d6-c5, которую несложно парировать.

12. b4-c5!? d6:b4

13. a3:c5 ...

Последствия такого способа ликвидации угрозы трудно оценить заранее. С одной стороны, простая c5 имеет слишком скудную «группу поддержки» на левом фланге и может стать объектом атаки черных с поля d6. С другой – в случае 12. b4-a5 простая f8, совершив марш-бросок 12. ... f8-g7!, 13. ... g7-f6 и 14. ... f6-e5, положила бы начало атаке ослабленного правого фланга белых.

13. ... f8-e7 14. a1-b2 c7-d6.

Итак, охота на шашку c5 началась. Но достаточно ли у черных сил для ее успешного завершения?

15. b2-a3 d6:b4 16. a3:c5 d8-c7

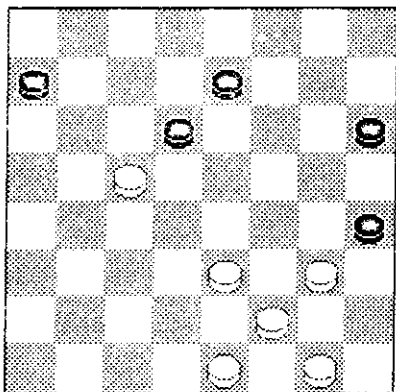
17. c1-b2 c7-d6 18. b2-a3 d6:b4

19. a3:c5 b8-c7.

В полном соответствии с русской поговоркой, черные, сказав «а», должны говорить «б»: приостановить атаку шашки c5 уже невозможно.

21. e5:g3 c7-d6.

Черные, атакуя шашку e5, буквально оголили левый фланг соперника. Создается впечатление, что осталось "еще немного, еще чуть-чуть", прорыв на этом фланге состоится и принесет черным победу. Но, увы, нужного «чуть-чуть» в резерве у программы и не оказалось.



22. c5-b6? ...

Ошибка. Мастер Горбачев явно переоценил свои шансы в эндшпиле. Между тем, после 22. g3-f4 d6:b4 23. e1-d2 b4-a3 24. d2-c3 e7-d6 25. e3-d4 у белых преимущество.

22. ... a7:c5

23. e3-d4 c5:e3 24. f2:d4 h4:f2
25. e1:g3 h6:g5! 26. g3-h4 e7-f6
27. d4-e5 ...

Другого нет. На 27. g1-f2 или 27. g1-h2 решает 27. ... g5-f4.

27. ... d6:f4 28. g1-f2 f4-g3
29. f2-e3 g3-h2 30. e3-d4 g5-f4
31. d4-c5 h2-g1.

Белые сдались.

Андреев А. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 80 МГц, уровень – 6

15 минут на 35 ходов

1997

1. c3-d4 f6-g5 2. d4-c5 d6:b4
3. a3:c5 b6:d4 4. e3:c5 g5-f4
5. g3:e5 c7-b6 6. c5-d6 e7:c5
7. h2-g3 c5-b4 8. g3-f4 f8-e7
9. b2-c3 b6-a5.

Соперники уверенно разыгрывают дебют, изобретенный выдающимся русским шашистом Николаем Александровичем Кукуевым и впервые примененный им в чемпионате г. Москвы 1924 года. С тех пор утекло много воды, многие известнейшие мастера внесли свою лепту в развитие теории этого дебюта, который тем не менее носит имя первооткрывателя – он называется «Жертва Кукуева».

10. f2-e3 b8-c7

11. g1-f2 g7-f6 12. e5:g7 h6:f8

13. c3-d4 h8-g7 14. d4-e5! ...

Безусловно, это лучшее продолжение. Захватив поле e5, белые расширили свое пространственное влияние, что имеет важнейшее значение при разыгрывании этого дебюта.

14. ... e7-d6

15. f2-g3 f8-e7?

Обычно здесь играют 15. ... d8-e7. Ход, избранный программой, настолько ослабил ее левый фланг, что белым не составит никакого труда атаковать его. Откровенно говоря, автор этих строк не надеялся, что программа сумеет защитить данную позицию. Не верили в это и наблюдавшие за ходом поединка гроссмейстер Вячеслав Щеголев, мастер Юрий Кириллов и другие болельщики, которые очень живо и

довольно пристрастно комментировали все происходящее на доске.

16. g3-h4 ...

Белые угрожают сыграть 17. h4-g5 и затем прорваться на фланге.

16. ... b4-c3!

17. d2:b4 a5:c3.

За всю многолетнюю историю существования гамбита Кукуева подобное вторжение не встретилось ни разу. Да и как оно могло встретиться, если его невозможно назвать иначе, как самоубийственным! И тем не менее, программа «вычислила» его, как самый лучший в сложившейся ситуации ответ.

18. e3-d4 ...

Не проходит заготовленное 18. h4-g5 ввиду 18. ... c3-d2! 19. c1:c3 e7-f6 20. g5:c5 c7-d6 x.

18. ... e7-f6

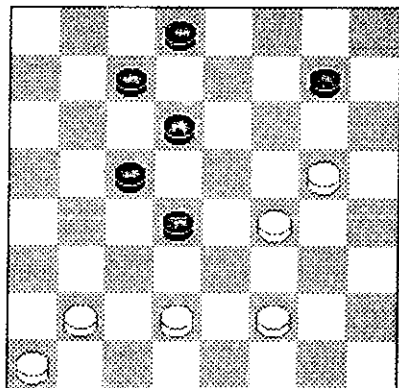
19. d4:b2 f6:d4 20. h4-g5 a7-b6

21. c1-d2 ...

Началась охота на шашку d4, которая выглядит такой беззащитной!

21. ... b6-c5! 22. e1-f2 ...

Как выяснилось, сразу забрать простую d4 ходом 22. d2-c3 невозможно из-за 22. ... d4-c3! 23. f4:d2 c5-d4 с шансами на выигрыш. Ходом в партии белые обезопасили себя от этой неприятности и кажется, что уж теперь-то шашку d4 не спасет ничто!



22. ... g7-f6

23. g5:e7 d6:f8!!

Только так можно защитить позицию!

24. d2-c3 d8-e7!

25. c3:e5 c5-b4 26. b2-a3 b4-c3

27. f2-e3 c7-b6! 28. a3-b4 c3:a5

29. a1-b2 b6-c5 30. b2-a3 e7-f6

31. e5:g7 f8:h6.

Белым придется жертвовать шашку, но ничья достижима. Поэтому последовало мирное соглашение.

99

«Гр.А» –Бахшиян Б. (мс)

IBM – 486, 133 МГц, уровень – 6

5 минут на 25 ходов

1997

В мае 1997 года, когда все сто партий, предназначенные для настоящего сборника, были прокомментированы и рукопись набиралась на компьютере, неожиданно позвонил Борис Цолакович Бахшиян и пригласил меня к себе, интригуя пообещав: «Посмотрим партии, которые я сыграл с программой прошлой ночью...» Смотреть партии я готов 24 часа в сутки, поэтому отправился в гости, по дороге убеждая

себя, что, если даже они окажутся очень красивыми, все равно место им – только в следующем сборнике, если таковой удастся издать. Приезжаю, начинаем смотреть одну из партий. У Бориса ужасно таинственный вид... Вскоре становится ясно, что положение белых, мягко говоря, не вызывает энтузиазма. Ищу и не нахожу защиту. А оказалось, что до ничьей всего два хода, зато каких! Решение приберечь партию до лучших времен летит в тартарары, и вот она – перед вами!

1. c3-b4 f6-g5 2. g3-f4 g7-f6
3. b2-c3 g5-h4 4. b4-a5 b6-c5
5. c3-d4 h8-g7 6. d4:b6 a7:c5
7. a1-b2 b8-a7 8. f4-g5 h6:f4
9. e3:g5...

Мастеру Бахшияну хотелось, чтобы программа сыграла «романтически» – 8. f4-e5!?, как это и случилось в партии с кандидатом в мастера Бахтияровым, но авторы «подсказали» программе, что после этой жертвы можно и не выиграть!

9. ... f6-e5 10. g5-h6 g7-f6
11. b2-c3 c5-b4 12. a3:c5 d6:b4
13. h2-g3!?!...

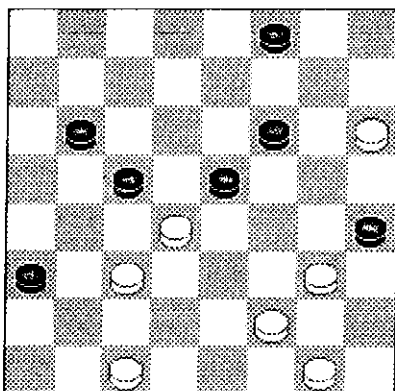
Новый, нешаблонный ответ. Обычно здесь играют 13. f2-g3 h4:f2 14. e1-g3 и т.д. Но у хода в партии есть своя логика: теперь черным нельзя играть 13. ... a7-b6 или 13. ... e7-d6 из-за удара 14. f2-e3.

13. ... b4-a3 14. d2-e3 e7-d6
15. e1-d2 c7-b6 16. a5:c7 d6:b8

Прекрасный маневр, после которого черные начинают подумывать о победе: ведь правый фланг соперника намертво связан!

17. e3-d4 a7-b6 18. d2-e3 b8-c7!
19. e3-f4 c7-d6 20. f4-g5 d6-c5!

21. g5:e7 d8:f6



22. f2-e3!! h4:f2

23. c1-b2!!...

Черные должны взять две шашки. Но на каком поле остановиться после взятия?

23. ... a3:g5

Если 23. ...a3:f4, то 24. g1:e7 и ничья неизбежна.

24. h6:b4 f2-e1

25. b4-a5 e1:b4 26. a5:c3 f8-e7

27. c3-b4 e7-d6.

Ничья.

100

Бахшиян Б. (мс) – «Гр.А»

IBM – 486, 133 МГц, уровень – 6

5 минут на 25 ходов

1997

В течение нескольких дней мне казалось, что, заменив предыдущей партией одну из менее интересных, я придал сборнику окончательный вид. Но снова раздался телефонный звонок от Бориса Бахшияна...

1. e3-f4 f6-g5 2. d2-e3...

На этот раз соперники решили помериться силами в дебюте «Игра Боброва».

2. ... g5-h4

3. c1-d2 b6-c5 4. c3-b4 a7-b6

5. f4-e5! d6:f4 6. g3:e5...

Новинка! Мастер Борис Бахшиян нашел новое продолжение, до сих пор не встречавшееся в шашечной литературе, которая рекомендует играть 5. b4-a5, и получил прекрасную позицию.

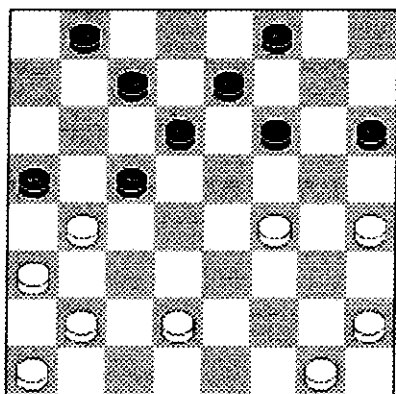
6. ... e7-d6

7. e3-f4 d8-e7 8. f2-g3 h4:f2

9. e1:g3 g7-f6 10. e5:g7 h8:f6

11. g3-h4 b6-a5!!

Может ли так сыграть Человек? Если речь идет о серьезной партии, то, пожалуй, может. Но в пятиминутке?! Никогда!



12. d2-c3 ...

Лучшего ответа нет. Если 12. d2-e3 a5:c3 13. b2:d8, то 13. ... d6-e5 14. f4:d6 e7:c5 15. d8:g5 h6:d2 x.

12. ... c7-b6

13. g1-f2 ...

И снова белые делают единственный ход.

13. ... d6-e5!!

Теперь уже программа находит единственное продолжение.

14. f4:d6 c5-d4

15. c3:g7 a5:c3 16. b2:d4 e7:g1.

Ничья.

Соперники продемонстрировали блестящую игру и подарили нам красивейшую партию!

Указатель партий
(номера страниц)

Агафонов В.....	81; 83; 90	Круглов В.....	25
Айгистов Б.....	88	Крылов А.....	71
Андреев А.....	105	Лошаков Н.....	36; 79; 87; 88
Барханов А.....	54	Маковенко В.....	38; 103
Бахтияров А.....	59	Мальй Г.....	66; 97
Бахшиян Б.....	75; 85; 86; 107; 108	Микеев В.....	52
Бобровский С.....	23; 32	Пантелеев О.....	52
Бодров И.....	35; 37	Петров В.....	50
Брюхов А.....	22	Пешехонов И.....	35
Валяев П.....	49	Разумовский Д.....	73
Варячев В.....	55; 56; 58; 66; 67; 82; 91; 93; 94; 96; 98; 100; 102	Редин Д.....	30
Власов В.....	68	Садовников В.....	80; 101
Высоцкий В.....	89; 103	Смирнов В.....	31; 33
Горбачев С.....	33; 34; 104	Сурин О.....	25; 27; 39–47
Грунин Д.....	28	Тарохин В.....	78
Дубянский Н.....	93	Тележкин Я.....	54
Дудник В.....	98	Фасрович Б.....	57
Загретдинов А.....	29; 30	Фурман А.....	28
Ибраев В.....	70	Харьков В.....	51
Калачников А.....	48; 69; 84	Хитров Б.....	61; 62; 64
Клевицкий Э.....	24; 37; 50	Чепиков В.....	73
Корев В.....	72	Щербаков Д.....	53
Кочедьков В.....	76	Юсупов Ш.....	22
		Ярмоленко Ю.....	64

Указатель партий
(номера партий)

Агафонов В.	71,73,81	Крылов А.	61
Айгистов Б.	78	Лошаков Н.	20,69,77, 79
Андреев А.	98	Маковенко В.	23,95
Барханов А.	43	Мальтй Г.	56,88
Бахтияров А.	49	Микеев В.	41
Бахшиян Б.	65,66,75,76,99,100	Пантелеев О.	40
Бобровский С.	3,14	Петров В.	38
Бодров И.	18,21	Пешехонов И.	19
Брюхов А.	2	Программа «Гр.А.»	1-100
Валяев П.	36	Разумовский Д.	64
Варячев В.	45,46,48,55,57,72,82,83, 85-87	Редин Д.	12
Власов В.	58	Садовников В.	70,93
Высоцкий В.	80,96	Смирнов В.	13,15
Горбачев С.	16,17,97	Сурин О.	6,7,24-34
Грунин Д.	9	Тарохин В.	68
Дубянский Н.	84	Тележкин Я.	44
Дудник В.	89	Фасерович Б.	47
Загретдинов А.	10,11	Фурман А.	8
Ибраев В.	60	Харьков В.	39
Калачников	35,59,74	Хитров Б.	50-53
Клевицкий Э.	4,22,37	Чепиков В.	63
Корев В.	62	Щербаков Д.	42
Кочедьков В.	67	Юсупов Ш.	1
Круглов В.	5	Ярмоленко Ю.	54

ОГЛАВЛЕНИЕ

От автора	3
Шашки в сети INTERNET.....	4
Дороги, которые мы выбираем	5
Противостояние.....	22
Указатель партий (номера страниц).....	107
Указатель номеров партий	108

Подписано в печать 22.09.97 г. Формат 60х90 1/16.

Печать офсетная. Бумага офсетная

Усл. печ. л. 7.0. Заказ 460. Тираж 1000

Отпечатано ООО "ИНФОРМПОЛИГРАФ"

111123, Москва, ул. Плеханова, 3а

Дорогие читатели! Автор настоящей книги предполагает в 1998 году издать аналогичный сборник лучших партий программы «Гроссмейстер Агафонов» с Человеком, но уже в сто-клеточные шашки. Просьба присылать автору заявки на новую книгу, а также запись наиболее интересных поединков из числа сыгранных вами с программой. Лучшие из этих партий будут включены в сборник.

Если Вы еще не имеете дискетку с программой «Гроссмейстер Агафонов», включающую все версии шашек (русские, сто-клеточные и др.) и поддавки, то Вы можете приобрести ее у автора.



Владимир Агафонов - одиннадцатикратный чемпион Москвы с 1958 по 1996гг., чемпион СССР 1975г., пятикратный чемпион СССР и двукратный чемпион мира по переписке, заслуженный мастер спорта, международный гроссмейстер, заслуженный тренер России, автор нескольких книг по международным шашкам, установил рекорд по проведению сеанса одновременной игры на 162 досках, отмеченный в книге рекордов Гиннеса в 1990 году. Победитель Гаагского международного турнира 1969г., открытого чемпионата Франции по молниеносной игре 1988г., открытого чемпионата Парижа 1989г. Награжден тремя польскими медалями "Золотой знак" и памятными медалями французских городов Монтелимара и Сурожа.