

Здоровяк Р. З. Двадцать против двадцати: (Международные шашки).— Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1982.— 80 с, ил.

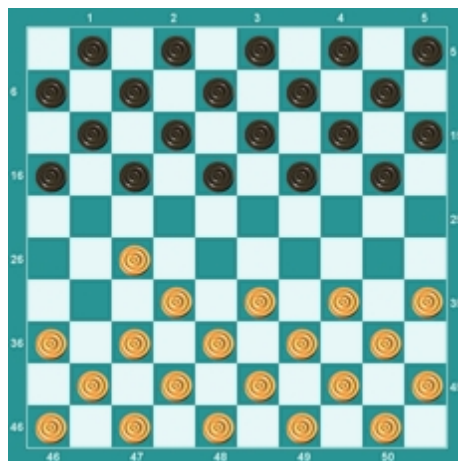
Здоровяк Р.З. Двадцать против двадцати - Международные шашки

Кишинев Картя Молдовеняска 1982 — 80 с, ил., д 1

Здоровяк Р. З. Двадцать против двадцати: (Международные шашки).— Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1982.— 80 с, ил. Книгу отрецензировали и рекомендовали к изданию мастер спорта СССР В. А. Звирбулис и мастер спорта СССР В. Л. Спивак. Книга знакомит с игрой в международные, или стоклеточные, шашки, с ее принципами и правилами. В ней подробно анализируются все стадии шашечной партии, приводятся примеры из творчества известных гроссмейстеров. Книга рассчитана на начинающих шашкистов. ИЗ ГЛУБИНЫ ВЕКОВ Шашки — игра, которой более 4000 лет. Об этом свидетельствуют рисунки на стенах египетских гробниц и шашечные доски, найденные в них и хранящиеся ныне в Луврском музее. Археологические раскопки Переяславского могильника в Киевской области показали, что славянам шашки были знакомы уже в III веке н. э. Упоминания о шашечной игре встречаются во многих русских былинах. В шашки играли киевский князь Владимир Мономах и богатырь Илья Муромец, а богатырь Михайло Потык (из Онежских былин) на вопрос царя заморского «Чим же нынь у вас да на Руси забавляются?»,— отвечает: «У нас на Руси забавляются Пынь играют да в шашечки дубовые, Что ли ставят да на дощечки кленовые». В средние века умение играть в шашки было одной из семи рыцарских добродетелей — намек на это можно найти в «Декамероне» Боккаччо и «Дон Кихоте» Сервантеса. Во все времена игру в шашки любили многие выдающиеся люди. Петр I не только сам хорошо играл в шашки, но и ввел их в программу своих знаменитых «ассамблей», на которых упрямые дворяне приобщались к западно-европейской культуре. Иногда Петр лично играл с боярами в шашки «на бороды». Проигравший тут же, на месте, лишался своего украшения. Наполеон, даже во время походов не расстававшийся со своей перламутровой доской, считал, что игра в шашки помогает ему выигрывать сражения. В конце XVIII века американский просветитель и государственный деятель Бенджамин Франклин выпускает брошюру под названием «Правила для шашечной игры». Вот несколько выдержек из нее: «В шашечной игре можно почерпнуть многие душевные качества, которые, будучи полезными в течение жизни человеческой, почтения заслуживают, ибо человеческая жизнь есть род шашечной игры». «Шашечную игру не должно почитать бесполезным, праздным времяпрепровождением. Приобретая от упражнения в шашечной игре такие качества, как прозорливость, осторожность, благоразумие, человек приучается к тому, чтобы никогда не отчаиваться и быть непоколебимым». Эдгар По в рассказе «Убийство на улице Морг» пишет: «Представление о шахматах как об игре, исключительно полезной для ума, основано на чистейшем недоразумении...» И далее: «Непритязательная игра в шашки требует куда более высокого умения размышлять и задает уму больше полезных задач, чем мнимая изощренность шахмат». Непонятно, откуда такая антипатия к шахматам у американского писателя, но то, что в шашки он играл превосходно, известно достоверно. Адам Мицкевич, пылко увлекавшийся шашечной игрой, написал даже поэму «Шашки», в которой есть такие строчки: «...Чей ум живей, чей дух способнее к паренью, Тем шашки лучшее доставят развлеченье». Любил игру в шашки и великий русский полководец Александр Васильевич Суворов. Константин Симонов в поэме «Суворов» описывает «дуэль» между фельдмаршалом и его денщиком: «В светец заправивши лучину, В ночном шлафроке, босиком, Сев по-турецки на овчину, Играет в шашки с денщиком. — Опять ты, Прошка, пересилишь, Опять мне в дамках не бывать... — Здесь нужен ум, Лександр Васильич, Ведь это вам — не воевать». Известный пропагандист шашек П. А. Слезкин писал: «Шашечная игра, несмотря на свою кажущуюся простоту, в

действительности таит в себе огромнейшие и разнообразнейшие трудности. Некоторые исследователи поэтому утверждают, что шашки даже более трудная игра, чем шахматы. Известным основанием для этого мнения служит то, что в шашках, при одинаковости их фигур, нет того облегчающего фактора для памяти и мышления играющего при отыскании лучшего хода в партии, каким в шахматах является различие правил ходов отдельных фигур. В шахматах можно сразу установить, каким фигурам угрожает непосредственная опасность, например, от неприятельского ферзя или коня; в шашках же, где все фигуры, а вместе с тем и их ходы одинаковы, установить аналогичную опасность является делом значительно более трудным. При однотипности ходов и при одинаковости самих шашек очень трудно бывает определить, какая шашка (или группа их) каким неприятельским шашкам (или их группам) и в какой именно степени может угрожать в данном положении. Таким образом, необходимо признать за шашечной игрой, даже при поверхностном сравнении ее с шахматами, по крайней мере не меньшую трудность...» Высокую оценку шашкам давали и сами шахматисты. Так, Эммануил Ласкер, в течение четверти века владевший титулом чемпиона мира по шахматам, говорил, что шашечная игра — мать шахматной игры, и достойная мать. В разных странах шашечная игра в соответствии с национальным укладом получала свои правила. До сих пор существуют различные ее системы. На 64-клеточной доске, например, играют в русские, английские, испанские, итальянские и турецкие шашки. На 144-клеточной — в канадские. Но самое большое распространение получили стоклеточные, или международные, шашки. Появившись в начале XVIII века во Франции, они постепенно завоевали признание на всех континентах. В настоящее время официальные чемпионаты мира по стоклеточным шашкам среди взрослых, юношей и женщин, а также в игре по переписке проходят под эгидой Всемирной шашечной федерации (ФМЖД), объединяющей более 30 стран. Игре в шашки «все возрасты покорны». Если Марсель Делорье из Канады стал чемпионом мира в 53 года, то Елене Альтшуль из Минска Олимп покорился уже в 16 лет. Итак, дорогой читатель, если тебе 7 лет — то у тебя все впереди, если 50 — еще не все потеряно.

ПРАВИЛА ИГРЫ Играют в шашки на квадратной доске, состоящей из 100 клеток—пятидесяти темных и пятидесяти светлых. Игра ведется на черных клетках (полях). Перед игрой доску ставят так, чтобы в левом углу у каждого из играющих было черное поле. В стоклеточных шашках принята цифровая нотация. Каждая клетка имеет свой номер (см. диагр. № 1). **1.31-27**



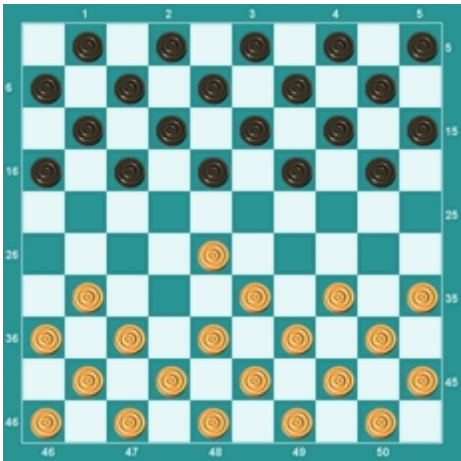
*

Правила игры - Международные шашки

Края Борты Дамочные линии Поля доски , д 2

Благодаря этому можно записывать свои партии, разбирать партии и позиции, приведенные в книгах

и журналах. Левый и правый края доски называют бортами, а поля, расположенные на этих бортах, — бортовыми. Нижний и верхний края доски называют дамочными линиями, а поля на этих краях — дамочными. На диаграмме № 2 **1.32-28**

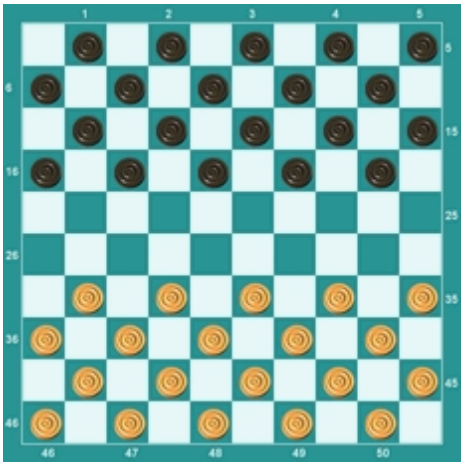


сплошной линией (5—46) отмечена большая дорога, прерывистой линией — двойник и волнистой — тройник. *

Правила игры - Международные шашки

Центр Правый и Левый фланги, д 4

Часть доски, отмеченная на диаграмме № 3

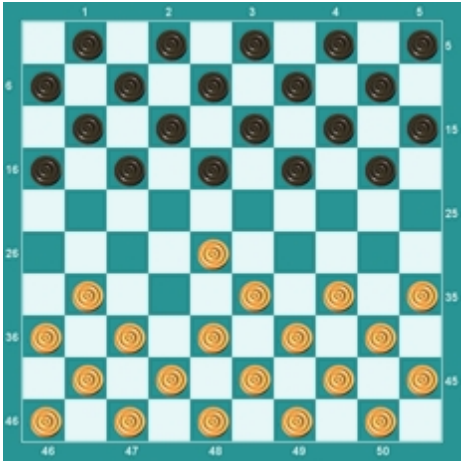


жирной линией, называется центром, а площадь, ограниченная простой линией, — флангами. Слева от играющего находится его левый или длинный фланг, справа — правый или короткий превращается в дамку, за исключением случая, указанного ниже. Ходы простой шашки и дамки, а также их бой указаны на диаграмме № 4. **1.33-28 ***

Правила игры - Международные шашки

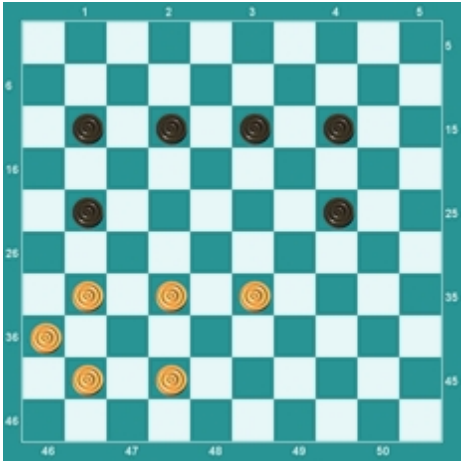
Запись партии, д 4а

Запись партии тоже не представляет трудности. Для этого надо только знать обозначения, принятые в шашечной литературе: У обоих партнеров по 20 шашек. Белые расставляются на полях 31—50, черные — на 1—20. Игроки поочередно передвигают свои шашки на свободное соседнее поле. Достигнув дамочного поля, простая шашка : бьет - X выигрыш = ничья ! хороший, лучший ход !! очень сильный, эффектный ход ? слабый или проигрывающий ход ?? грубая ошибка !? неожиданный ход, ведущий к обоюдоострой игре. Вот как выглядит запись партии: П. Илясов — Г. Северин **1.32-28**



18-23 2.33-29 23:32 3.37:28 12-18?? 4.28-23! 19:28 5.29-24 20:29 6.34:21 16:27 7.31:33 Черные сдались.
1-0

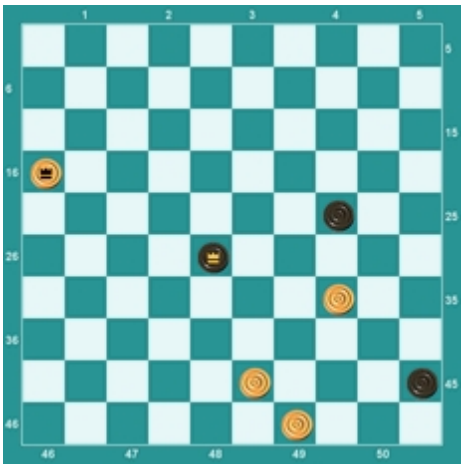
Кто побеждает в партии!
, d 5



Кто побеждает в партии! Победителем в партии считается тот, кто уничтожил все шашки противника или лишил его ходов, заперев оставшиеся шашки или дамки. На диаграмме 5 показан выигрыш путем уничтожения всех шашек противника **1.32-27 21:32 2.31-27 32:21 3.33-29 24:33 4.42-38 33:42 5.41-37 42:31 6.36:20 x 1-0**

Кто побеждает в партии!

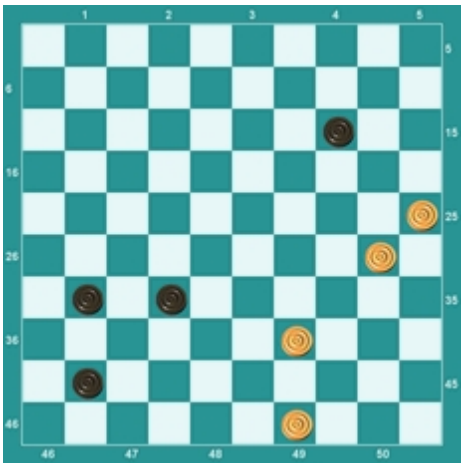
, д 6



Лишив черных ходов, белые побеждают в положении, изображенном на диаграмме 6. **1.49-44 28:50 2.34-29 24:33 3.43-39 33:44 4.16-49 x** Нередко один из играющих вынужден сдаться ввиду большого материального перевеса своего соперника (лишние дамки, шашки). Так случилось и в партии, приведенной выше. Если никому из противников не удастся победить, партия заканчивается ничьей. **1-0**

Как правильно бить!

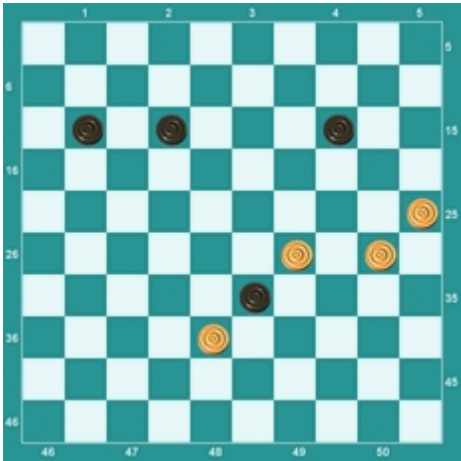
, д 7



Как правильно бить! 1. Если предоставляется возможность боя, то простая шашка или дамка обязаны брать независимо от того, выгодно это делать или невыгодно (диагр. 7). **1.25-20** черные обязаны бить **14:43 2.49:47 x 1-0**

Как правильно бить!

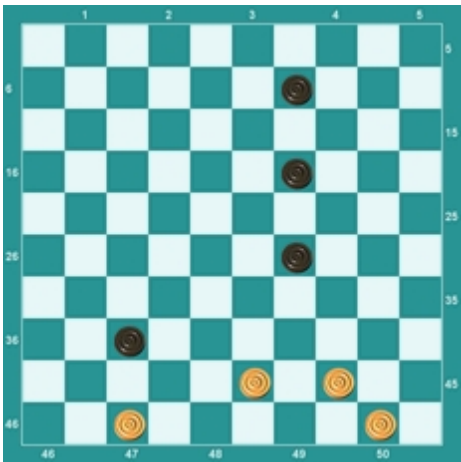
, д 8



2. Если простая шашка или дамка имеет выбор боя — обязательно надо бить большее количество шашек или дамек (правило большинства) (диагр. 8).После 1.25-20 у чёрных вроде бы четыре возможности взятия: 14:23 , но по правилу большинства они обязаны бить 2.38:16 x 1-0

Как правильно бить!

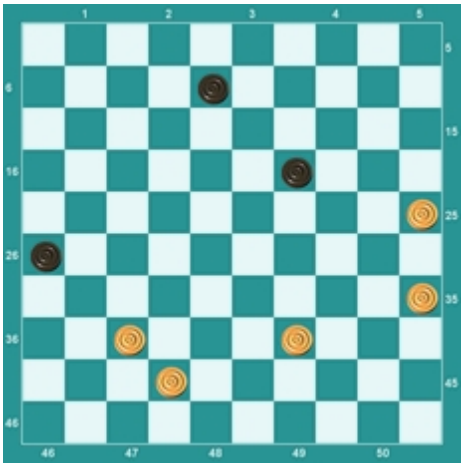
, д 9



3. Если простая шашка в ходе боя достигла дамочного поля и может продолжать бить дальше на правах простой, то она, продолжая этот бой, остается простой. (На диаграмме 9) белые выигрывают следующим образом: 1.47-42! 37:39 2.44:04 x 1-0

Как правильно бить!

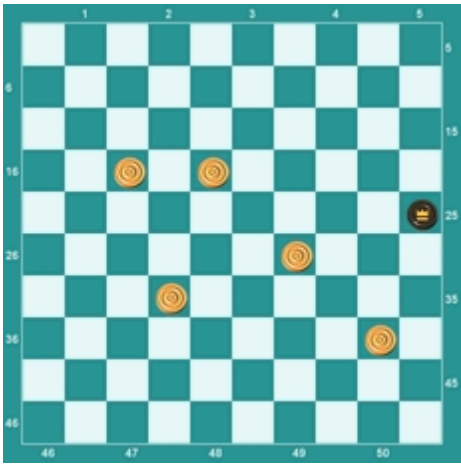
, ð 10



4. Если простая шашка в ходе боя достигла дамочного поля и не может продолжать бить дальше как простая, то она останавливается на этом поле и превращается в дамку. Только следующим ходом она может брать на правах дамки (диагр. 10). **1.37-31! 26:48 2.39-34 48:30 3.35:02 x 1-0**

Как правильно бить!

, ð 11

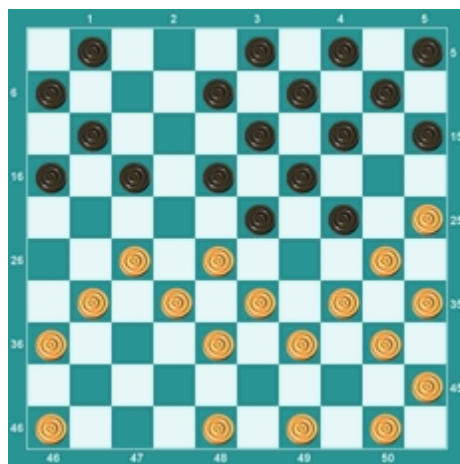


5. Шашки при взятии снимаются с доски лишь после окончания боя, дважды перескакивать через одну и ту же шашку противника нельзя. Это правило носит название турецкого удара. (На диаграмме 11) после хода белых **1.40-34!** надо бить четыре шашки **25:23** Дважды шашку 34 нельзя бить и, конечно, нельзя 1... 25 : 6, так как это противоречит правилу большинства. **2.29:18 x** Вторым, третьим и четвертым правилом стоклеточные шашки отличаются от русских шашек, поэтому их называют

отличительными правилами. 1-0

О стратегии и тактике

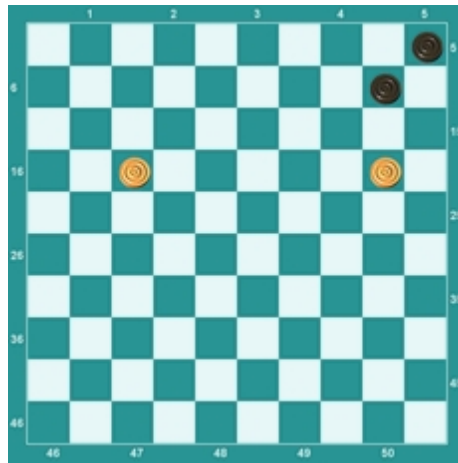
, д 12



О стратегии и тактике Существует несколько способов выиграть партию. Или мы до предела стесним позицию противника — лишим его удовлетворительных ходов, свяжем его шашки, заставим, наконец, отдавать их; или попытаемся изменить соотношение сил в свою пользу, нанеся ему комбинационный удар. Первый способ — позиционный — имеет стратегическую природу, второй — комбинационный — тактическую. Второй способ наиболее эффектен. Победа при нем достигается быстро, иногда за несколько ходов. Тактический удар — это удар, нанесенный с помощью комбинации. Именно эта сторона шашечной игры всегда привлекает к себе внимание начинающих игроков. Эта позиция возникла в партии 3. Тахман — В. Шарапов (полуфинал чемпионата СССР, 1957 г.). Черные разменом (диагр. 12). **1...24-29? 2.33:24 14-20 3.25:14 09:29** поставили ловушку, предлагая белым забрать шашку 29. Белые «попадают» на приманку **4.39-33!** . Но после **17-21 5.33:24 21-26** неожиданно последовало **6.30-25!** (надо бить большинство) **19:39 7.28:19 26:28 8.49-44 13:24 9.44:02 x** с разгромом. О тактике мы еще поговорим в отдельной главе, а сейчас перейдем к позиционной игре. 1-0

Шашку 47 (4) называют «сторожем»

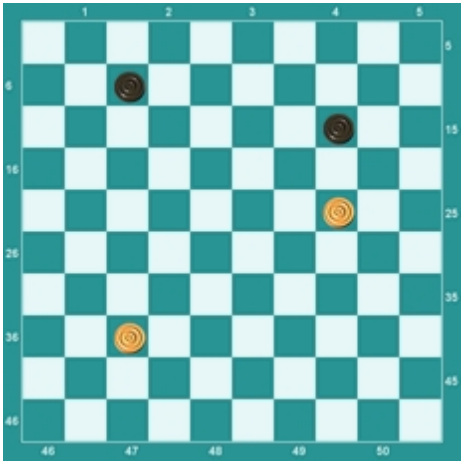
, д 13



ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА Как уже было сказано выше, целью позиционной игры является максимальное стеснение сил противника. Для этого надо свои шашки расположить так, чтобы они занимали наиболее сильные позиции. Сила каждой шашки зависит от того, какое место она занимает на доске. Нетрудно заметить, что бортовые шашки имеют одну возможность хода и две возможности взятия, а шашки 46 (5 за черных) и 45 (6 за черных) всего один ход и одно взятие. Это отсталые шашки и надо стараться ввести их в игру как можно раньше, в начале партии. Шашки, стоящие в центре, имеют два хода и четыре взятия, т. е. они обладают максимальной возможностью действия. Отсюда следует, что центральные поля имеют преимущество перед бортовыми. Кроме того, ценность шашки зависит от ее маневренности и от возможности попадания на дамочные поля. Так, шашка 28 может попасть на 19 полей, в том числе 5 дамочных, а шашка 26 только на 11 полей и лишь три дамочных поля. Больше всего возможностей у шашки 48 — ей доступны 40 полей. Эта шашка носит название «золотой», и ее целесообразно сдвигать не в начале партии, а в середине игры или даже в эндшпиле, когда можно наметить конкретный план ее продвижения (исключение составляют позиции колового типа, разобранные в разделе «Миттельшпиль»). Шашку 47 (4) называют «сторожем». При отсутствии этой шашки у противника есть много шансов добиться победы, прорвавшись на своем правом фланге. Сила шашек растет по мере их приближения к дамочным полям противника. **1...10-15** На диаграмме 13 черные при своем ходе проигрывают, несмотря на то, что у них на две шашки больше. Причины поражения две: 1) каждая шашка белых держит по две бортовых черных; 2) белые шашки близки к дамочным полям черных. **1-0**

Приемы и построения

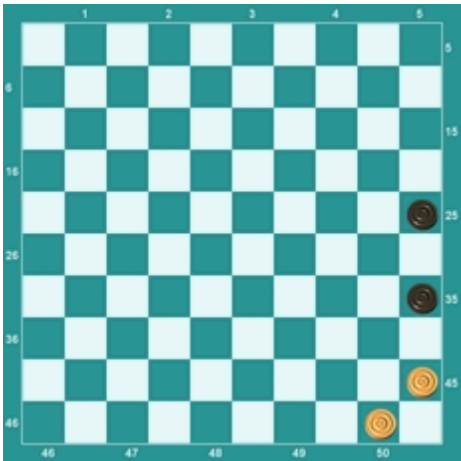
название «оппозиции» Шашки в ближней оппозиции, шашки — в дальней, д 14



Приемы и построения Оценивая ту или иную юзникающую на доске позицию, следует знать о различных приемах и построениях, которые могут существенным образом повлиять на дальнейший ход партии. Расположение белой и черной шашек на одной вертикали носит название «оппозиции» (диагр. 14). **1.37-32** Шашки 24 и 14 находятся в ближней оппозиции, шашки 37 и 7 — в дальней. Шашке 14 ходить некуда. Та же участь ждет шашку 7. При сближении она попадет в ближнюю оппозицию. Итак, владение оппозицией — важное преимущество, часто ведущее к победе. Но как поступить, если оппозиция складывается в пользу противника. Изменить ее можно с помощью размена. *

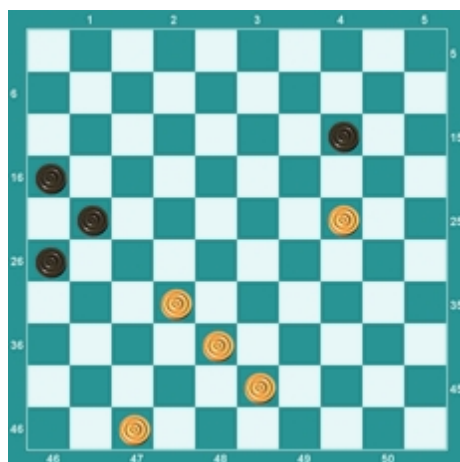
Приемы и построения - оппозиция в пользу противника.

Изменить можно с помощью размена., д 15



если оппозиция складывается в пользу противника. Изменить ее можно с помощью размена. На диаграмме 15 белые побеждают независимо от очереди хода. При своем ходе они выигрывают с помощью оппозиции 1. 50—44 25—30 2. 45—40 X, при ходе черных им для получения выгодной оппозиции необходимо произвести размен: **1...25-30 2.45-40 35:44 3.50:39 30-35 4.39-34 35-40 5.34:45** х *

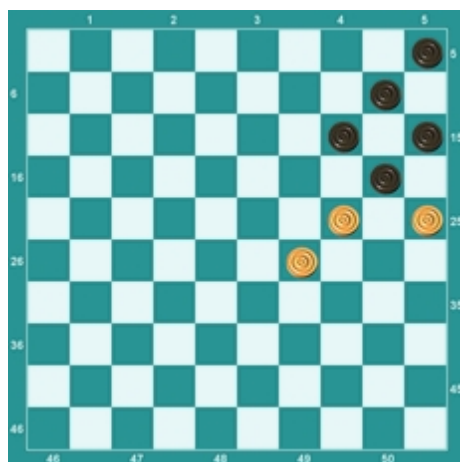
Приемы и построения шашки 32, 38, 43. Это ударная колонна. , д 16



Благодаря разменам можно повести атаку на противника или временно отступить, перебросить свои шашки с одного фланга на другой или захватить выгодное поле. Так, на диаграмме 16 белые разменом **1.32-27 21:32 2.38:27** захватывают важное поле 27 и достигают решающего преимущества. Обратите внимание на шашки 32, 38, 43. Это так называемая ударная колонна. Создавая такие колонны, мы получаем возможность разменов, а это, как мы видели из вышеприведенных примеров, выгодно для успешного ведения игры. **1-0**

Приемы и построения

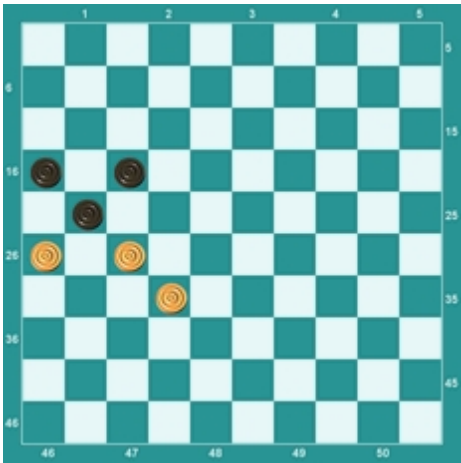
для получения позиционного преимущества служит связка., д 17



Очень важным и распространенным приемом борьбы для получения позиционного преимущества служит такой прием, как связка. Если нам удастся меньшим количеством шашек сковать превосходящие силы противника (диагр.17) **1...14-19 2.25:23 x 1-0**

Приемы и построения

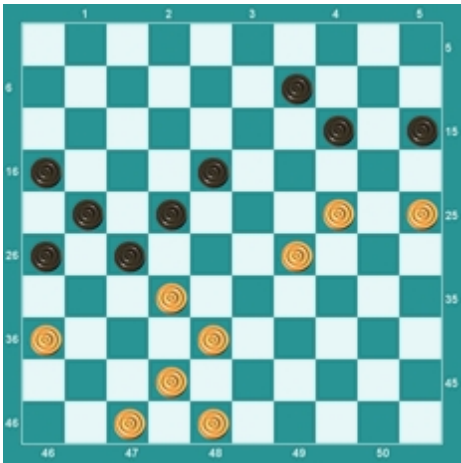
для получения позиционного преимущества служит связка., д 18



Этот прием бывает выгоден и тогда, когда связано одинаковое количество шашек, но у противника нет положительных ходов (диагр. 18). **1...17-22 2.26:28 16-21 3.27:16 х 1-0**

Приемы и построения

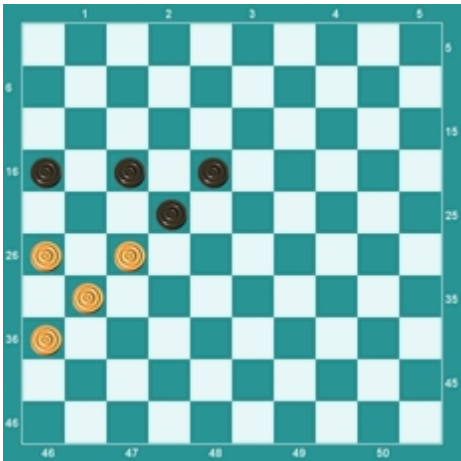
, д 19



В одной из партий чемпионата МССР 1960 г. возникла такая позиция (диагр.19). Ход черных. Кажется, что вся игра впереди, но после скромного размена 1... 18 — 23 2. 29: 18 22: 13, белым надо сдаваться. Действительно, нельзя 3. 48—43 или 3. 47—41 из-за 13—19 4. 24: 4 15—20 5. 4:31 26:39 или 26 : 46. В партии было 3. 42—37 13—18 4. 48—43 9—13 5. 43—39 18—23 6. 47—41 23—28 7. 32 : 23 27— 31 8. 36:27 21 : 34, и вскоре черные выиграли. **1...18-23 2.29:18 22:13 3.48-43**
[3.47-41 13-19 4.24:04 15-20 5.04:31 26:46 (5...26:28)]

[3.42-37 13-18 4.48-43 09-13 5.43-39 18-23 6.47-41 23-28 7.32:23 27-31 8.36:27 21:34]
3...13-19 4.24:04 15-20 5.04:31 26:39 x 0-1

Приемы и построения - Одной из разновидностей связок является рогатка
, ð 20 21



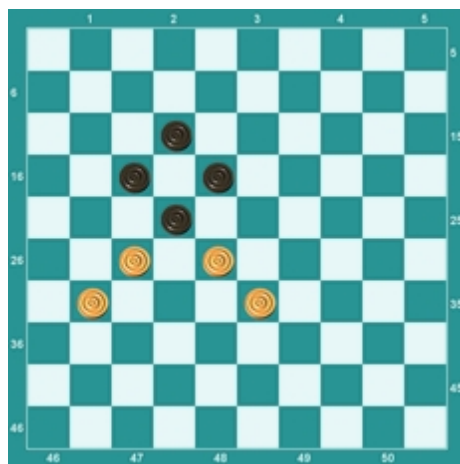
1...22-28 Одной из разновидностей связок является рогатка. Для нее характерно расположение шашек на полях 26,27,31,36, напоминающие своим рисунком рогатку (диагр. 20). Если на поле 26 отсутствует шашка, то такое построение называется полурогаткой (диагр. 21). Рогатка и полурогатка—важное оружие в борьбе против центра *

Приемы и построения
, ð 21

1...22-28 Если на поле 26 отсутствует шашка, то такое построение называется полурогаткой (диагр.

21). Рогатка и полурогатка—важное оружие в борьбе против центра противника. **1-0**

Приемы и построения - Клеши — это связка в центре доски. , д 22



Иногда удастся взять неприятельскую шашку в клеши. Клеши — это связка в центре доски. На диаграмме 22 в клеши зажата шашка 22. Подвижность теряет не только одна эта шашка, но и группа шашек, стоящих вокруг нее. Избавиться от клещей нелегко и обычно зажатой стороне не избежать материальных потерь. **1...18-23 ***

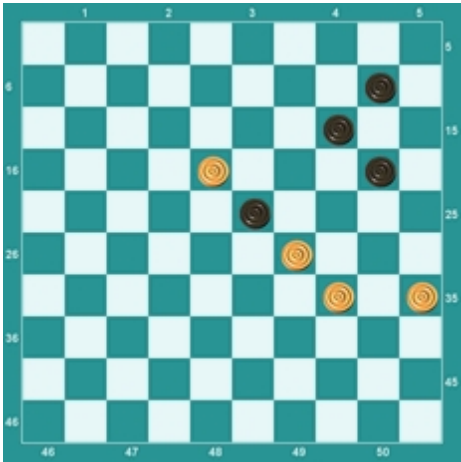
Приемы и построения - угроза — своеобразный позиционный прием , д 23

Большое значение в партии придается угрозе — своеобразному позиционному приему, с помощью которого можно прорваться в дамки, выиграть шашку, провести комбинацию. **1.48-42!** На диаграмме

23 у черных несколько серьезных недостатков. Во-первых, они лишены колонн, во-вторых, шашка 27 у них является не силой, а слабостью, объектом атаки, в-третьих, «дырявая» позиция черных дает предпосылки для комбинаций, в-четвертых, сочетание шашек 22 и 24 в подобных позициях плохое. Действительно, после 1. 48—42! белые выстроили две ударные колонны: 33, 38, 42 и 33, 31 44 и от угроз 33—29 33—28 у черных нет спасения. *

Приемы и построения - угроза — своеобразный позиционный прием

, ÷ 24



На диаграмме 24 выигрыш достигается следующим путем: 1. 35—30 23 : 12 2. 30—24! и черные бессильны перед угрозой 3. 24—19!. 1.35-30 23:12 2.30-24! x 1-0

Приемы и построения - угроза — своеобразный позиционный прием

, ÷ 25

К позиции № 25 пришла партия И. Захаров — А. Овсов (форум заочников в Риге, 1970 г.). Последний ход белых 38—32! таит несколько угроз. **1...10-14**

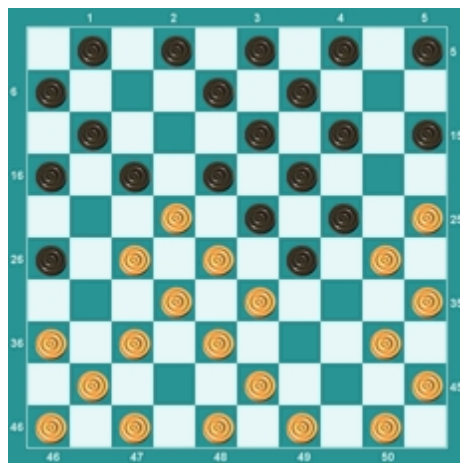
[Нельзя 1...22-27 из-за 2.25-20 27:29 3.37-32 24:15 4.32-28 23:32 5.34:05 х]

[Проигрывает и 1...22-28 так как после 2.33:22 17:28 следует 3.25-20 24:15 4.34-29 К тому же белые грозят 2. 49—43 и 3. 34—29.]

2.32-27 21:41 3.42-37 41:32 4.34-29 23:43 5.49:07 х 1-0

Приемы и построения - Три шашки за один-единственный темп , д 26

Следующий элемент (позиционный и комбинационный одновременно) — жертва. В этой книге он встречается не раз. С помощью жертвы и угрозы, например, была осуществлена комбинация на диаграмме 24. Приведем пример жертвы трех шашек ради захвата пространства и максимального стеснения противника **1.34-30 17-21 2.31-27 20-24 3.33-28 18-23 4.37-31 14-20 5.42-37 10-14 6.30-25 21-26 7.27-22 24-29 8.31-27 20-24 9.39-33 12-18 10.44-39 07-12 11.39-34 12-17 12.34-30**

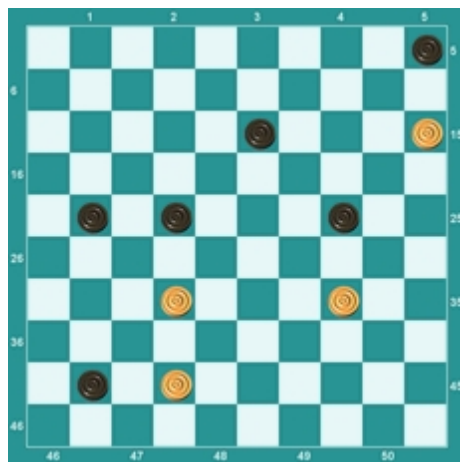


17-21 13.43-39 08-12 14.39-34 12-17? 15.25-20

[(После 15.36-31 15-20 и т. д. у белых оказались бы запертыми все 20 шашек)]

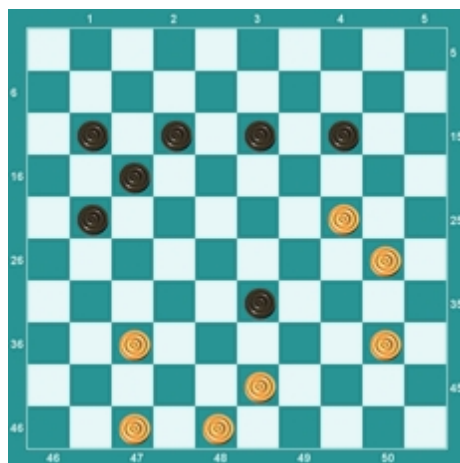
15...14:25 16.37-31! 26:37 17.36-31! 37:26 18.41-37! Три шашки за один-единственный темп, но победный. Закончить партию можно любыми ходами. Теперь одного хода не хватит черным. 1-0

Приемы и построения - Любки часто встречаются в партии , д 26



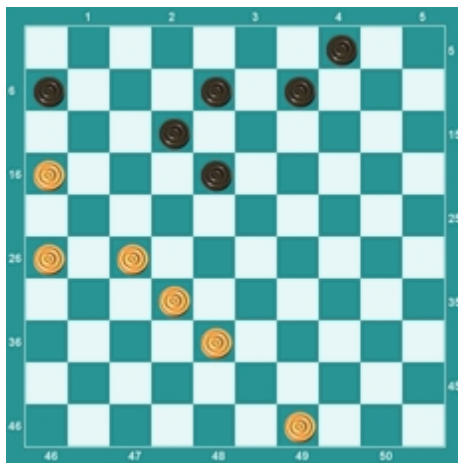
На диаграмме 26 у белых находится неожиданное спасение в казалось бы совершенно безнадежной позиции. У них не хватает двух шашек, а они жертвуют еще три. **1.15-10 05:14 2.32-28 22:33 3.42-37 41:32 4.34-29!** Одна шашка против шести, но ничья. К приему «жертва», использованному в этом примере, прибавился новый прием — «любки» (шашка белых 29 стала между двумя расположенными на одной диагонали неприятельскими шашками и своим следующим ходом сможет бить в любом направлении.) **1/2-1/2**

Приемы и построения - Любки в партии часто встречаются , д 27а



Любки часто встречаются в партии и без вступительных жертв. И если случится, что вам предложат зайти в любки, то прежде чем это сделать, тщательно проверьте все возможные варианты, ведь заход в любки дает противнику возможность подготовить и провести комбинацию. Белые сыграли 1. 37—32, предлагая черным зайти в любки. Но стоило черным так ответить, как последовало возмездие: **1.37-32 33-38? 2.32-28! 38:49 3.48-42 49:35 4.24-19 14:32** Надо бить большинство. **5.42-38!!** Приходится опять бить две шашки. **35:42 6.47:09 x 1-0**

они первыми поведут борьбу за прорыв на фланге, д 28



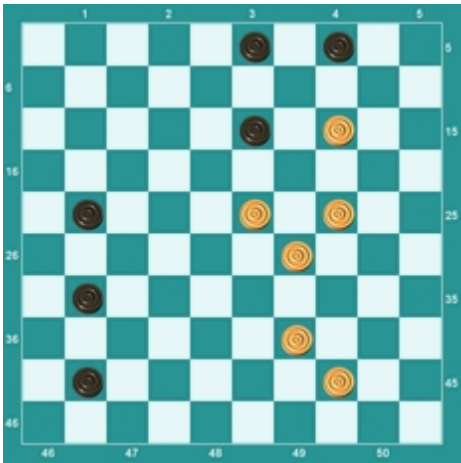
С самого начала партии важно следить за равномерным распределением сил по флангам. Для этого надо мысленно поделить доску по вертикали на две половины и стараться, чтобы на каждой половине находилось примерно равное количество шашек. Ослабление одного из флангов может привести к прорыву на нем шашек противника. Но иногда бывает, что большее количество шашек на одном из флангов дает возможность увести атаку на этом фланге. На диаграмме 28 (позиция Р. Келлера, Голландия) у белых на левом фланге пять шашек, а на правом всего одна. Но очередь хода за ними, и они первыми поведут борьбу за прорыв на фланге. **1.27-22! 18:27 2.32:21 09-13 3.21-17 12:21 4.26:17 13-18** (белые не могут сразу идти в дамки из-за 18—22) **5.38-32 04-09 6.32-27**, готовя проход по флангу. **08-13** (опять нельзя идти в дамки 7. 16 — 11 из-за 18—22) **7.49-43!**, и черным приходится разрушать свою колонну 9, 13, 18, после чего шашка 16 свободно проходит в дамки. Ранее уже упоминалось о том, что центральные поля имеют преимущество перед бортовыми. Действительно, центральные шашки в случае необходимости легче перебросить на любой из флангов. Если противник добровольно уступает центр, то мы непременно должны этим воспользоваться, если нет — то борьба за центр будет длиться вплоть до самого окончания партии. Но только владеть центром мало, надо еще уметь реализовать достигнутое превосходство. Увеличить преимущество и довести партию до победы — одна из главных задач шашиста. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА Победа в партии не приходит случайно. Ее долго подготавливают, наращивая позиционное преимущество. Постепенно качество позиции перерастает в количество — противник вынужден расставаться с шашками, или, наоборот, количество превращается в качество — мы сами жертвуем шашки и намного раньше соперника проходим в дамки. Пользуясь правилами обязательности боя и особенностями стоклеточных шашек, можно заставить противника капитулировать буквально на втором ходу: **1.32-28 18-23 2.37-32 23-29!**, и белым надо сдаваться. Действительно, после **3.33:24 20:29 4.34:23 17-22 5.28:17 19:26** они остаются без двух шашек. Что же произошло в партии? Черные провели комбинацию! **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

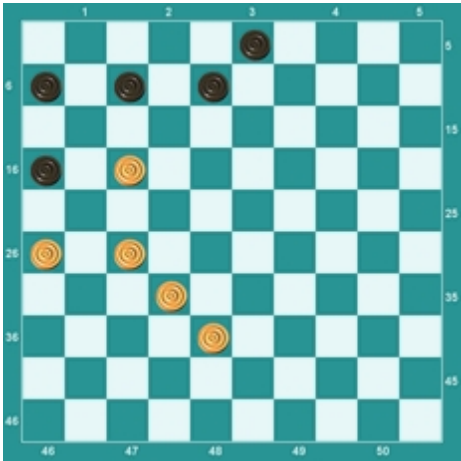
согласованных между собой ходов,, д 29



Комбинация — это серия согласованных между собой ходов, связанных с жертвами, форсированно приводя щих к определенной цели Кроме выигрыша шашек целью комбинации может служить достижение ничьей: получение позиционного преимущества, прорыв в дамки. На диаграмме 29 черным остался один ход до дамок, но белые рядом жертв заставляют их сложить оружие: **1.23-18! 13:22 2.14-10 04:15 3.24-20 15:33 4.39:46 x** Как же искать комбинацию? Вернемся к разобранной позиции. При внимательном ее изучении мы обнаружим комбинационный мотив — расположение шашек 21, 31, 41. Затем мысленно переведем шашку 13 на поле 22 (после жертвы 1. 23—18). И, наконец, находим решающий удар с поля 39. Это идея комбинации. Теперь остается найти прием переброски шашки 4 на поле 33 для завершения заключительного удара 39:46. Этому послужила жертва ещё трех шашек 2. 14—10 и 3. 24—20. Итак, комбинационное мышление состоит из трех этапов: обнаруживаем мотив, ищем идею, находим прием. **1-0**

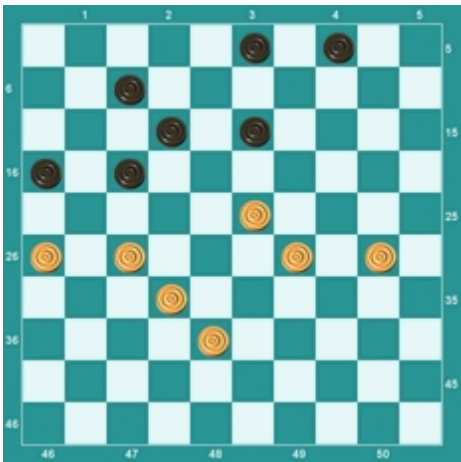
КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

, д 30



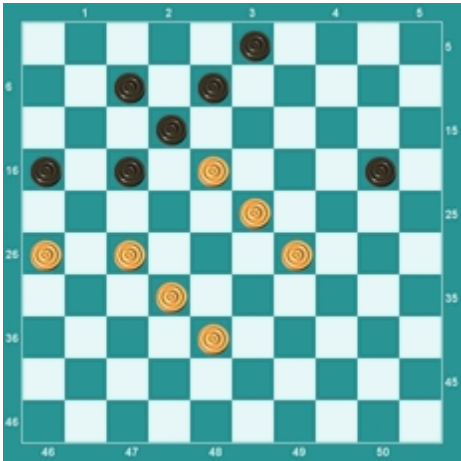
Для овладения комбинационным мастерством начинающему шашкисту необходимо систематически изучать типовые комбинационные идеи, много играть, развивать свое комбинационное зрение. Все это с приобретением определенных знаний и навыков даст свои положительные результаты. На диаграммах 30—33 идея выигрыша одна и таже: 32 : 1, но приемы везде различные. **1.17-11 06:17** — переводим шашку 6 на 17, затем после **2.27-21** располагаем шашки противника так, как нам нужно для решающего удара **16:27 3.32:01 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА
, д 31



Для проведения удара на поле 1 мешает шашка 12. Попробуем её убрать, используя правило большинства: **1.23-18 12:25** . Надо бить три шашки. **2.27-21 16:27 3.32:01 x** (диагр. 31). **1-0**

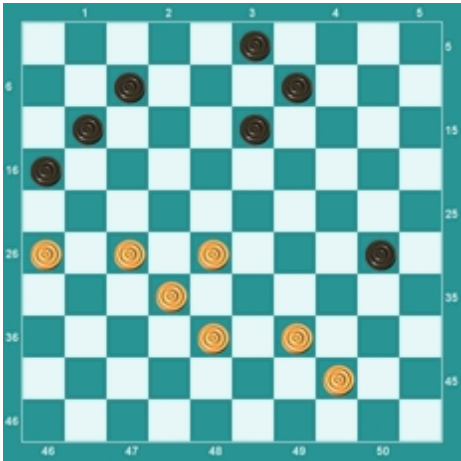
КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА
, д 32



Здесь для удаления шашки 12 необходимо предварительно разменяться назад **1.29-24 20:29 2.23:34 12:23 3.27-21 16:27 4.32:01 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

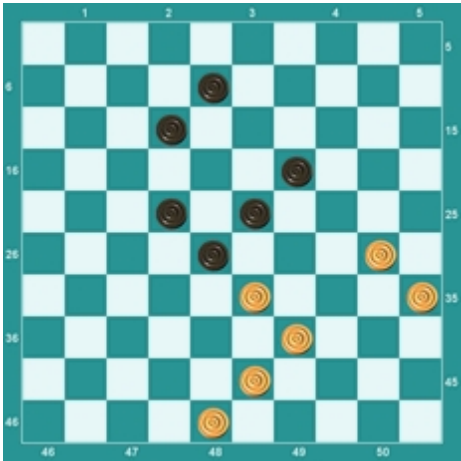
, д 33



Для заключительного удара недостает шашки на поле 17. Но и здесь выигрыш несложен: пропускаем шашку 30 в дамки **1.39-34! 30:50 2.28-22 50:17** . Теперь у нас на поле 17 дамка, а не шашка, но разницы нет. Продолжаем комбинацию **3.27-21 16:27 4.32:01 x** (диагр. 33). В стоклеточных шашках возможно неисчислимое количество комбинаций. Мы рассмотрим наиболее важные типовые идеи, которые встречаются чаще других. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

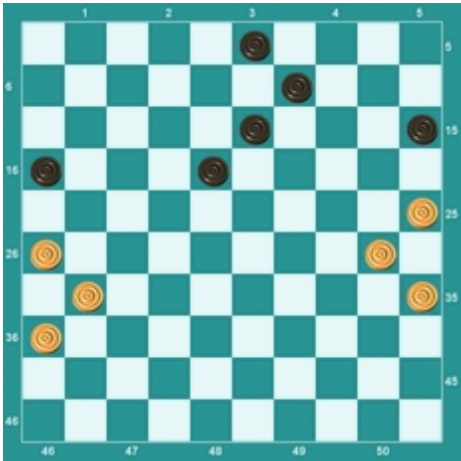
Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 34



Комбинации, не связанные с отличительными правилами Решетчатое расположение шашек черных наталкивает на мысль пройти в дамки на поле 2: 1.39-34 28:39 2.30-25 39:30 3.35:02 х (диагр. 34). 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

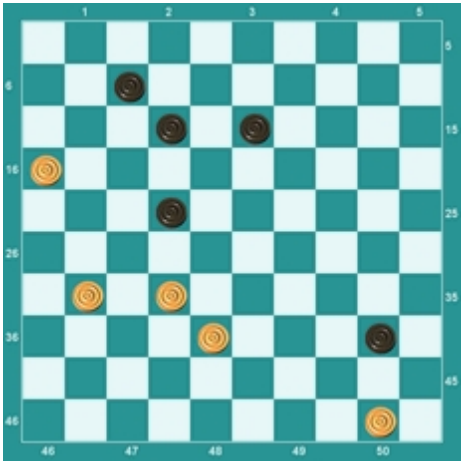
Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 35



Для проведения удара с поля 31 на поле 4 мешает шашка 13.Можно ли ее убрать? Оказывается, можно: 1.25-20 15:24 2.30:08 03:12 3.26-21 16:27 4.31:04 х (диагр. 35). 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

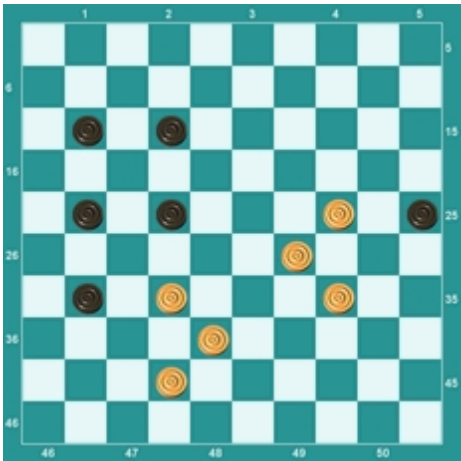
Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 36



Идея удара с поля 16 на поле 9 проходит после **1.50-44 40:49 2.32-27 49:21 3.16:09 х** (диагр. 36). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

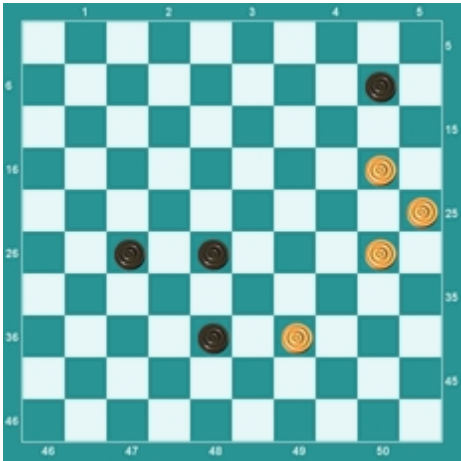
Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 37



И здесь решетчатая позиция черных приводит их к гибели после **1.32-28 22:33 2.34-30 25:23 3.38:36 х** (диагр. 37). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

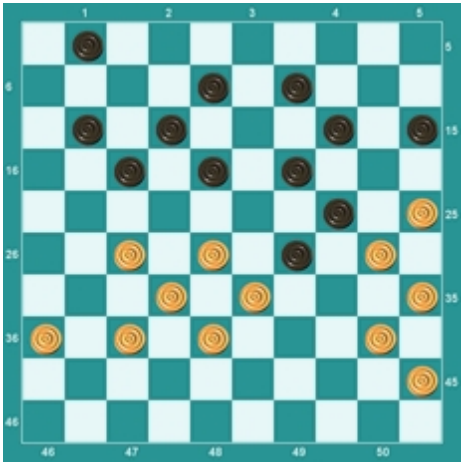
Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 38



Попробуем использовать неудачное расположение шашек черных 27, 28, 38. **1.20-14 10:19 2.39-33 28:39** (не меняет и 2. 39 : 29) **3.30-24 19:30 4.25:21 x** (диагр. 38). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Комбинации, не связанные с отличительными правилами, д 39



Почти такая же идея встретилаь в одной партий 6-го чемпионата СССР по переписке. **1.28-23 19:39 2.30:10 15:04 3.27-21 17:26 4.37-31 26:28 5.40-34 29:40 6.35:02 x** (диагр. 39). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

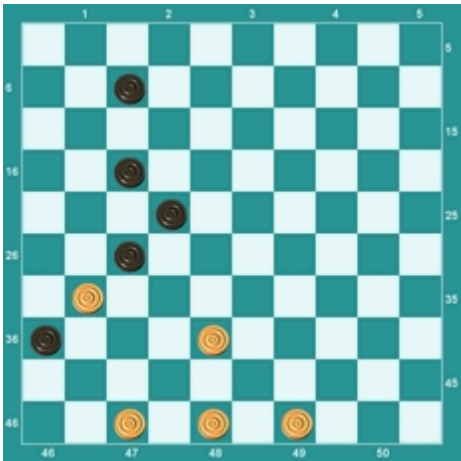
Комбинации, основанные на выигрыше темпа, д 40



Комбинации, основанные на выигрыше темпа В шашках понятие темпа употребляется в разных значениях. Темпы нужны для развития шашек (см. глав; «Середина игры»). Мы говорим о выигрыше темпа когда при помощи размена нам удастся передать очередь хода противнику и поймать его на оппозицию (см.диагр. 15). И, наконец, свободный темп — «роздых» - мы получаем, когда противник нападает на нашу шашку и тем самым дает возможность построить необходимую позицию. В дальнейшем будет рассмотрено использование свободного темпа при проведении комбинаций на третье отличительное правило. Черные напали с тыла, но свободный темп позволил белым провести комбинацию **1.47-42 43:34 2.42-38 32:43 3.48:19 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

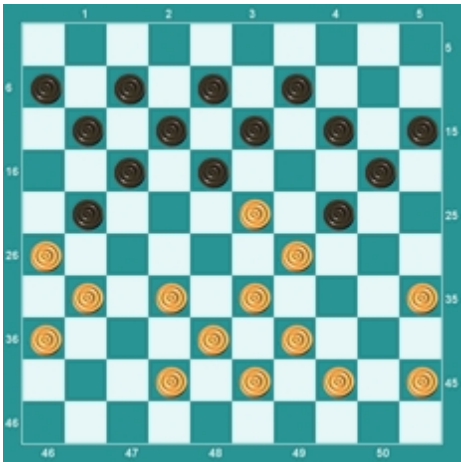
Комбинации, основанные на выигрыше темпа, д 41



Пожертвовав шашку **1.38-32 27:38** , белые выиграли темп, так как следующим ходом черные будут обязаны бить шашку 31. А теперь **2.48-43 36:27 3.43:01 x** (диагр. 41). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

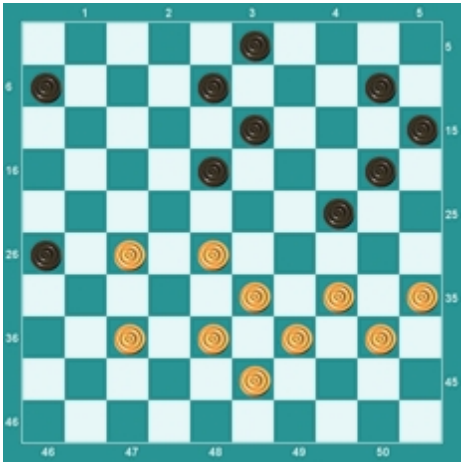
Комбинации, основанные на выигрыше темпа, д 42



Э. Бужинский — Э. Славиикас (чемпионат Литвы 1980 г.) 1...20-25 2.29:20 15:24 3.33-29 24:33 4.38:29 13-19 5.32-28 17-22? 6.28:17! 19:28 используя свободный темп белые эффектно завершают партию 7.35-30! 25:23 8.39-33 28:37 9.31:42 11:22 10.26:10 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

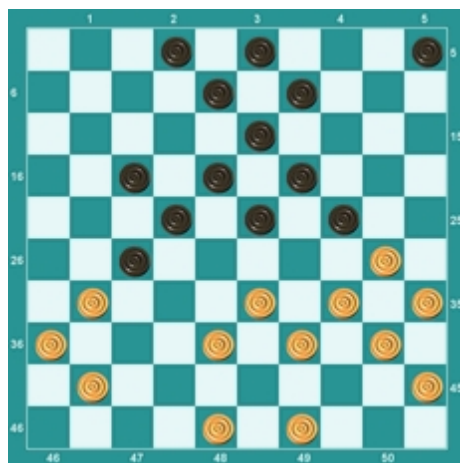
Комбинации на первое правило («большинство»), д 43



Комбинации на первое правило («большинство») Белые, стараясь усилить свою позицию, неосторожно напали на шашку 24. 1.34-30? . Неожиданно последовало 18-22! Надо бить две шашки. 2.27:09 03:14 3.30:19 14:41 x 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

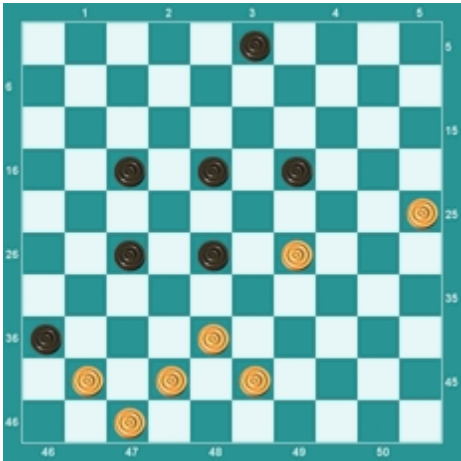
Комбинации на первое правило («большинство»), д 44



КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

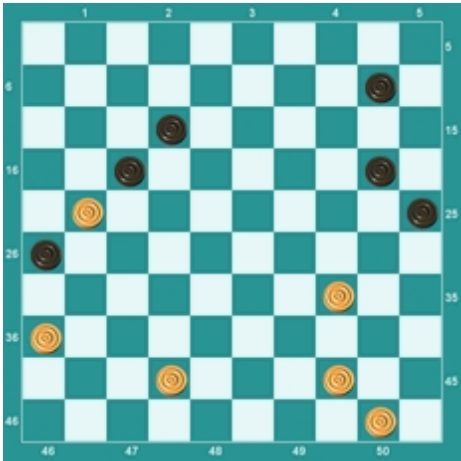
Комбинации на второе правило, д 46



Миниатюра А. Уварова: **1.38-32!** Надо бить три **28:39 2.47-42 36:38 3.29-24 19:30 4.25:23** х и оппозиция в пользу белых. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

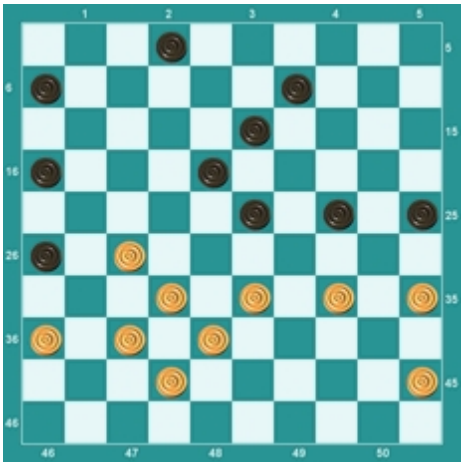
Комбинации на третье правило, д 47



Комбинации на третье правило Идея 35 : 4, но до поля 35 Два хода. Нужны два темпа. Они находятся:
1.36-31! 26:48 и далее марш шашки 44—40—35. **2.44-40 48:30**
[(то же и после 2...17 26) 2...17:26 3.40-35 48:30 4.35:04 х]
3.40-35 17:26 4.35:04 х 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

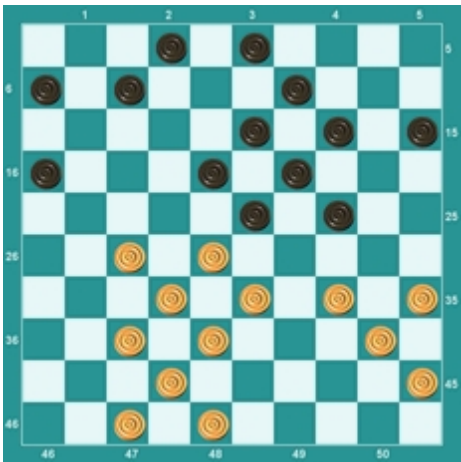
Комбинации на третье правило, д 48



После оплошного хода **1...06-11?** последовало **2.33-28** и на единственный ответ **13-19** белые провели комбинацию: **3.37-31!! 26:48 4.38-33 48:30 5.33-29! 24:31 6.35:04 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

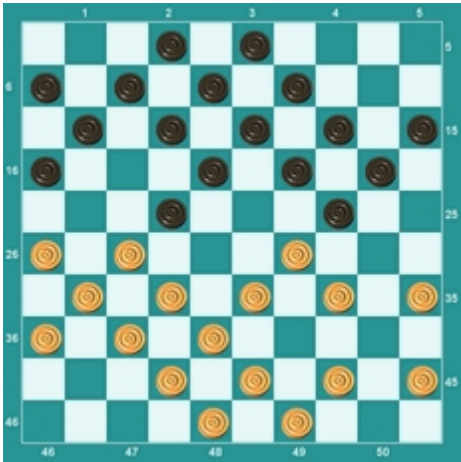
Типовые удары Удар новичка., д 49



Типовые удары Так называются комбинации, идеи которых часто встречаются в игре. Знание ударов необходимо каждому, кто хочет научиться хорошо играть в шашки. Но видеть их только во время игры недостаточно — их надо еще заранее подготавливать. Обычно эти удары носят имя их авторов, тех шашистов, кто впервые применил их в игре. Иногда они так называются по внешнему рисунку комбинации. Удар новичка. К этой группе относятся различные несложные комбинации, которые могут встретиться в партиях уже с первых ходов игры. Эти комбинации объединяют множество элементарных идей. По названию удара нетрудно догадаться, что на них чаще всего попадают начинающие шашисты. Идея белых пробить на на дамочное поле 1. Подобные позиции часто встречаются в игре, и их надо знать: **1.34-29 23:34 2.40:20 15:24 3.28-23! 19:39 4.38-33 39:28 5.32:01 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

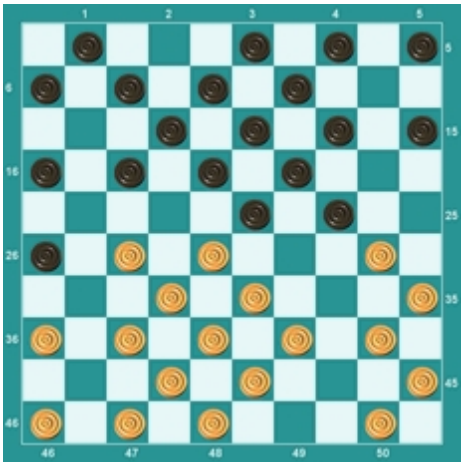
Типовые удары Удар новичка., д 50



У белых «дырявая» позиция, и это позволяет черным провести комбинацию: **1...22-28! 2.33:22**
Вынуждено. **24:33 3.38:29 16-21! 4.26:17 12:21 5.27:16 18:47 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Типовые удары Удар новичка., д 51



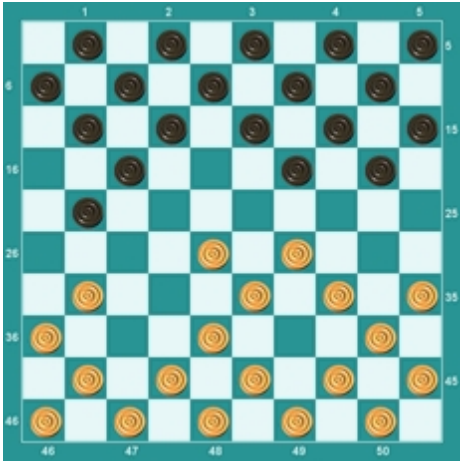
Белым для проведения комбинации не хватает черной шашки на поле 27. Положение нетрудно исправить: **1.27-22! 18:27 2.32:21 23:41 3.46:37 16:27 4.37-31 26:37 5.42:02** (диагр. 51). Размеры 100-клеточной доски дают возможность провести уже в дебюте несчетное количество комбинаций по типу «удара новичка». **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

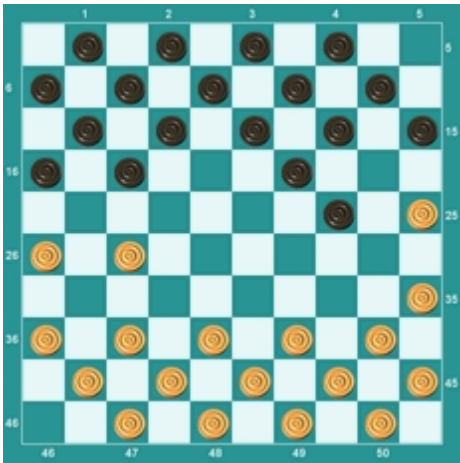
Типовые удары Удар новичка., Партии

Партия № 1 **1.33-28**

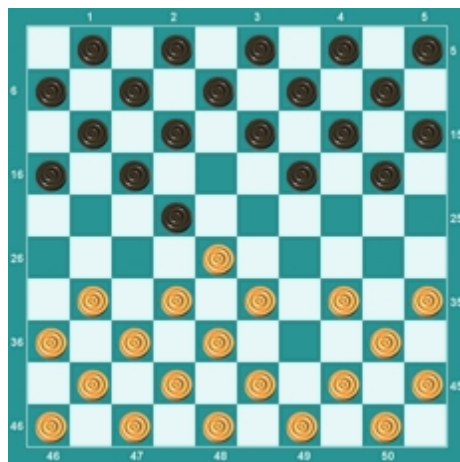
[Партия № 2 1.32-28 18-23 2.33-29 23:32 3.37:28 16-21 4.39-33?



21-27! 5.31:22 19-23! и как бы белые ни били, им не избежать материальных потерь.]
[Партия № 3 1.31-26 19-23 2.36-31 14-19 3.41-36 10-14 4.46-41 05-10 5.31-27 20-24 6.34-30 24-29
7.33:24 23-28 8.32:23 18:20 9.30-25 20-24? Безобидный на вид ход опровергается неожиданной комбинацией



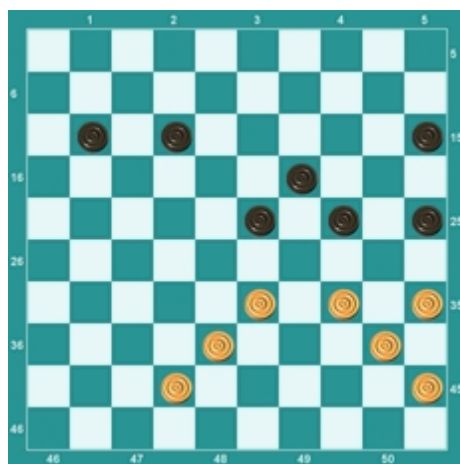
10.25-20 14:25! 11.27-22 17:28 12.26-21 16:27 13.38-32 27:38 14.43:05 x]
1...18-22 2.39-33? Идея выигрыша в этой позиции аналогична уже рассмотренной нами: 1. 32—28
18—23 2. 37—32 23—29! и т. д. (Следовало играть 2. 38—33)



22-27! 3.32:21 16:27 4.31:22 (Если 3. 31 : 22, то после 3.... 19—23 получаем тот же результат) **19-23 5.28:19 17:30** и позиция белых проиграна. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Типовые удары Удар Филиппа, д 52



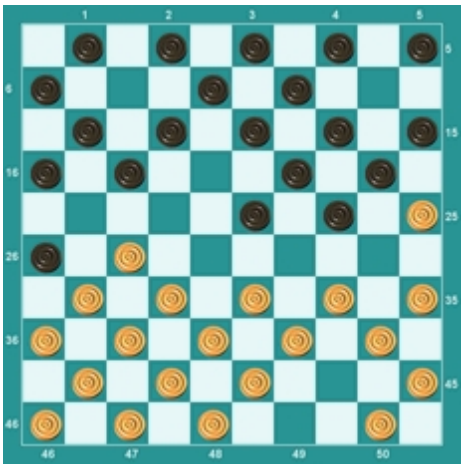
Удар Филиппа. На диаграмме 52 изображено типичное для удара Филиппа расположение шашек. Удар наносится с поля 38 или 40 (за белых) или 11 и 13 (за черных) и заканчивается соответственно на поле 16 или 35. Здесь белые выигрывают ходами 1. 33—29 или 1. 34—30. Такой удар часто применял в своих партиях известный французский шашкист из Марселя — Филипп. Его именем и назван удар. **1.33-29**

[1.34-30 25:34 2.40:16 х]

1...24:33 2.38:16 х *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Типовые удары Удар Филиппа, д 53



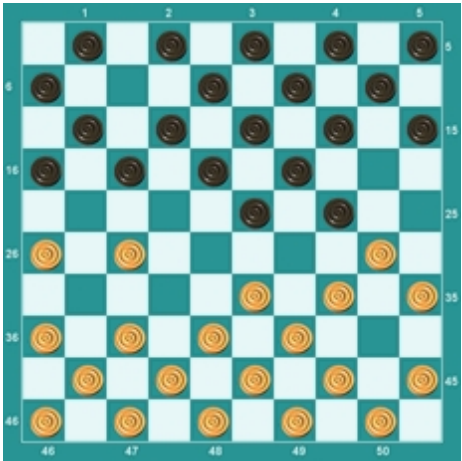
Прием проведения удара Филиппа (№ 53) несколько замаскирован. Начало неожиданное **1.35-30! 24:44** А теперь удаляем мешающие шашки 16 и 33. **2.27-21 16:27 3.31:22 17:28 4.33:22 44:33 5.38:16** и у белых лишняя шашка. Очень часто условия для проведения удара Филиппа создаются уже в самом начале партии. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

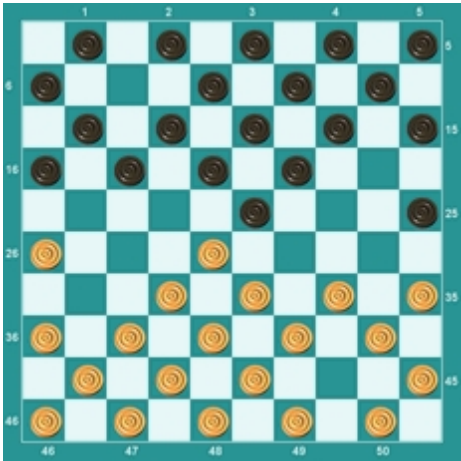
Типовые удары Удар Филиппа, Партии

Партия № 4 **1.33-28**

[Партия № 5 1.31-26 18-23 2.34-30 20-24 3.40-34 12-18 4.32-27 07-12? Шаблонный ход, после которого стал возможен удар Филиппа.



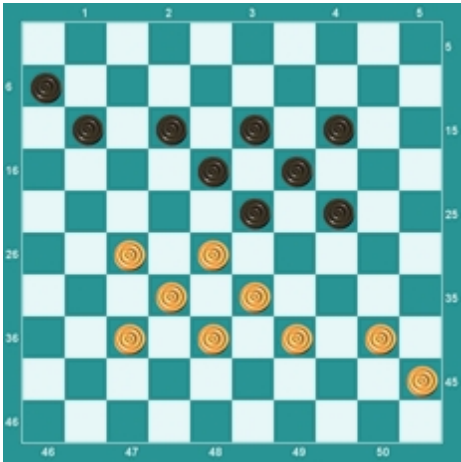
5.26-21 17:26 6.27-22 18:27 7.37-31 26:37 8.41:21 16:27 9.33-29 24:33 10.38:16 x]
1...18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 07-12 4.31-26 20-25?



Создалась симметричная позиция, т. е. белые и черные одинаково расположили свои силы на доске. Но очередь хода за белыми, они первые наносят удар **5.28-22 17:28 6.33:22 18:27 7.32:21 16:27 8.34-30 25:34 9.40:16 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

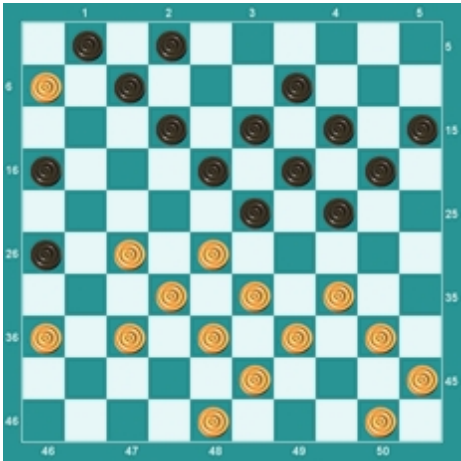
Удар с Олимпика Королевский удар, ð 54



Удары с олимпика. Шашки, расположенные на полях 45, 40 (за белых) или 6, 11 (за черных), называются олимпиком. В позициях со взаимными связками в центре сторона, имеющая олимпик, сохраняет возможность проведения различных ударов с поля 40 или 11. Королевский удар. Так назван один из красивейших ударов в столклеточных шашках. Он проходит с олимпика и напоминает удар Филиппа, но траектория боя с поля 40 (или 11 за черных) проходит не через центр (40:29: 18: 7: 16), а окольным путем (40 : 29 : 20 : 9 : 18:7: 16). На диаграмме 54 показана возможность проведения королевского удара сразу за белых и черных. Белые выигрывают так: **1.27-22! 18:27 2.32:21 23:34 3.40:16 x** Если же ход черных, то выигрывают они: 1... 24— 29! 2. 33:24 19 : 30 3. 28: 17 11 :35X *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар с Олимпика Королевский удар, ð 55



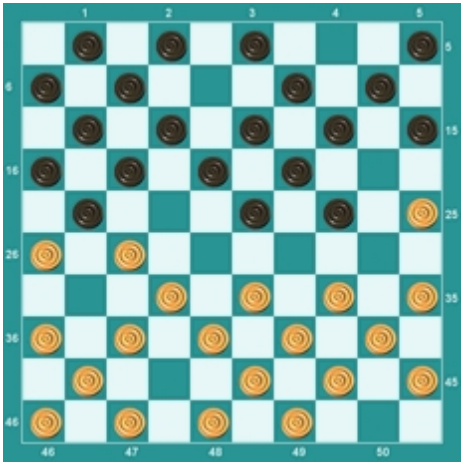
Иногда королевский удар можно провести и без наличия олимпа (диагр. 55). В этой позиции черные выиграли так: 1...24-29! 2.33:24 19:30 3.28:17 07-11! 4.34:25 11:35 х Часто королевский удар служит началом более сложных комбинаций или, наоборот, является их завершением. 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

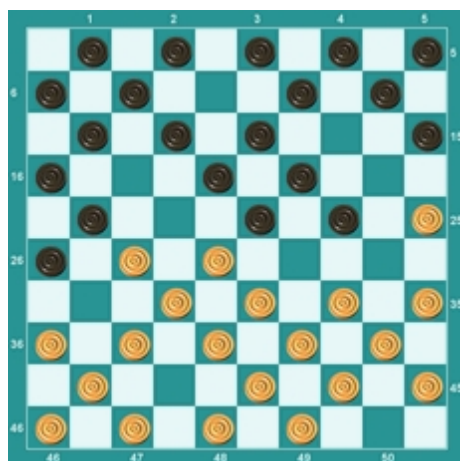
Удар с Олимпа Королевский удар, Партии

Партия № 6 1.34-30 19-23

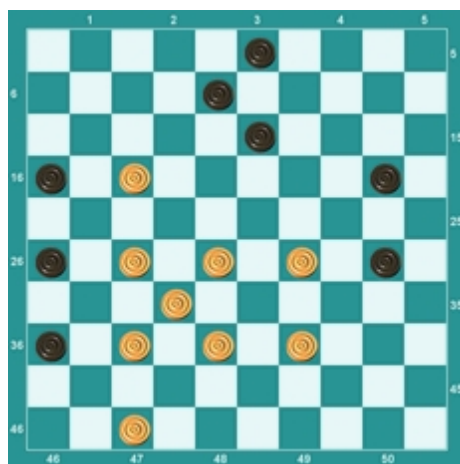
[Партия № 7 1...17-21 2.31-26 12-17 3.37-31 08-12 4.40-34 19-23 5.45-40 14-19 6.30-25 10-14 7.50-45 20-24 8.42-37 04-10 9.31-27? Теперь черные проводят изумительный по своему оформлению королевский удар. Начало по шаблону:



24-29 10.33:24 19:30 11.35:24 17-22!! (Совершенно неожиданно. И как бы белые ни били, они должны стать на поле 17) 12.26:17 11:33 13.39:28 14-20 14.25:14 10:50 х]
2.33-28 14-19 3.38-33 20-24 4.42-38 17-21 5.40-34 21-26 6.44-40 12-17 7.50-44 17-21 8.31-27 08-12 9.30-25?

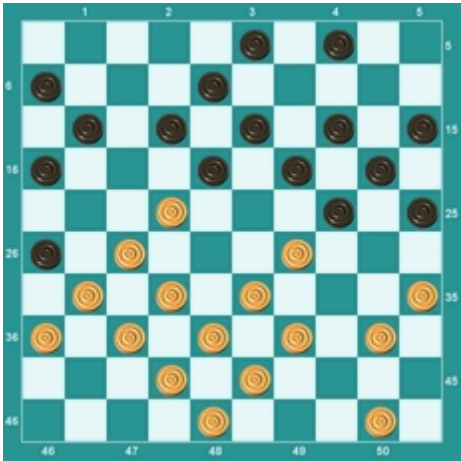


Удар Мостик, д 56



2...26:17 3.37-31 36:27 4.32:01 х Белые как бы проложили себе мостик к дамке. Ту же идею можно провести так: **1-0**

Удар Мостик, д 57



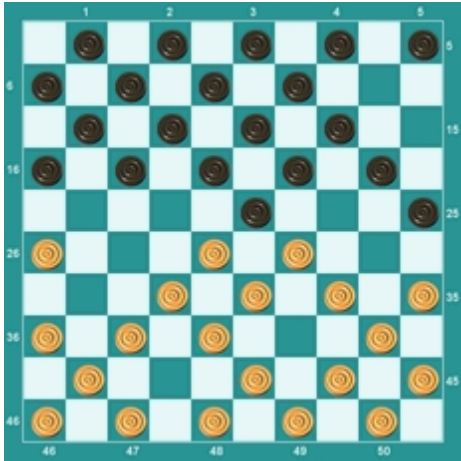
Здесь черные неосторожно сыграли **1...11-17? 2.22:11 16:07** , на что последовал такой «мостик»: **3.27-22 18:27 4.32:21 26:17 5.29-23 19:28 6.33:02 x** Не всегда удар «мостик» завершается на дамочных полях противника. Иногда с его помощью удастся получить материальный перевес уже с первых ходов партии. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

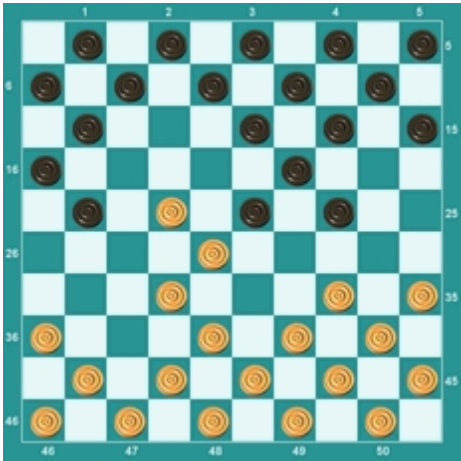
Удар Мостик, Партии

Партия № 8 **1.31-27**

[Партия № 9 1.31-26 20-25 2.33-29 19-23 3.38-33 15-20 4.33-28 14-19 5.39-33 10-14 6.42-38? Теперь черные дважды проводят «мостик»: в первый раз выбивают шашку с дамочного поля 48, во второй — проходят в дамки с помощью большинства.



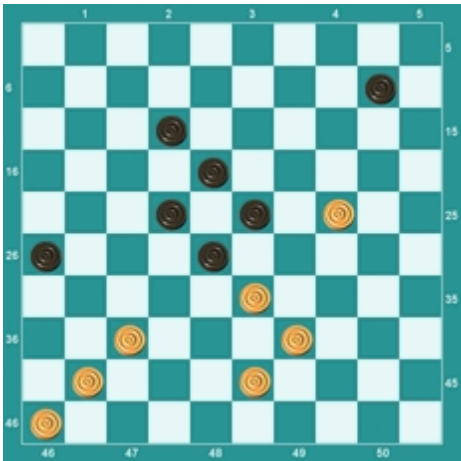
18-22 7.29:27 17-21 8.26:17 11:42 9.48:37 25-30 10.35:15 14-20 11.15:24 19:48 x]
1...17-21 2.37-31 18-23 3.33-28 12-18 4.27-22!? 18:27 5.31:22 Атаку лучше начинать, когда подтянуты все шашки к центру. **20-24?** Плохой ход. Черным лучше было играть 5... 8—12. Белые проводят «мостик»:



6.22-17 11:33 7.38:18 13:22 8.34-29 24:33 9.39:26 x *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

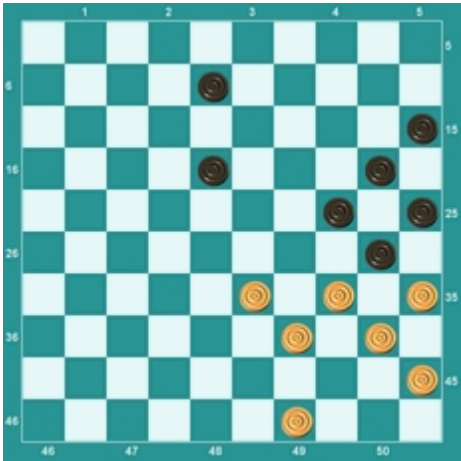
Удар Рикошет, д 58



Удар «фрикошет». В этой позиции черные зашли в ловушки **1...23-29?** (следовало сперва пожертвовать шашку 1... 26—31!) **2.43-38! 29:20 3.37-31 26:37 4.41:23 18:29 5.33:04 x** Комбинация действительно напоминает бильярдный удар рикошет. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Рикошет, д 59



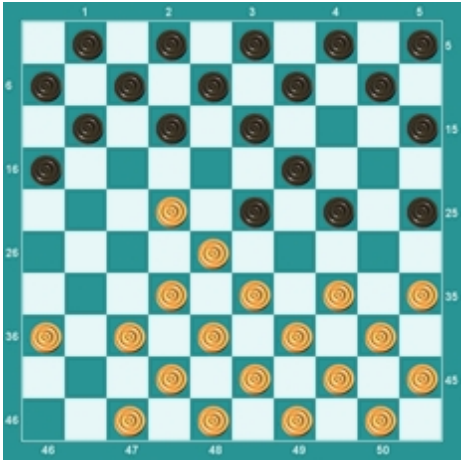
Здесь все готово для рикошета **1.33-29! 24:44 2.35:24 44:35 3.45-40! 35:44 4.49:40 20:29** В конце концов так бить надо **5.34:03!** x Провести удар рикошет можно уже в дебюте. **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

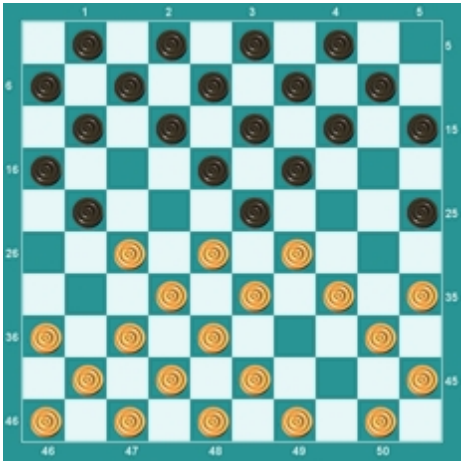
Удар Рикошет, Партии

Партия № 10 **1.33-29**

[Партия № 11 1.32-28 17-21 2.37-32 21-26 3.32-27 26:37 4.41:32 18-23 5.46-41 20-25 6.41-37 14-20 7.27-22!? Сыграно остро. 20-24? Этого белым и надо было.



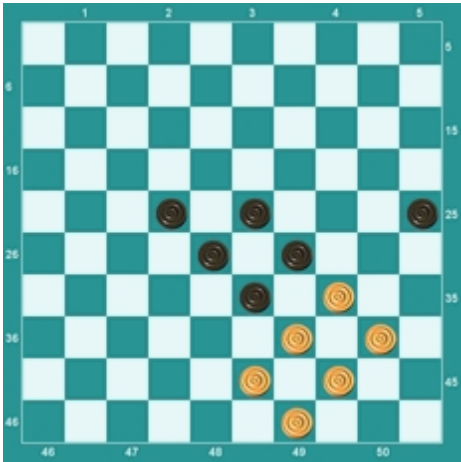
8.22-17!! 11:22 (Если 8... 12 : 21, то проходит простой рикошет 9. 34—30 25 : 34 10. 40 : 18 и т. д.)
9.28:17 12:21 10.34-30 25:34 11.40:18 13:22 12.33-29 24:33 13.39:26 x]
1...19-23 2.39-33 14-19 3.44-39 10-14 4.33-28 17-21 5.31-27 05-10 6.39-33 20-25? Плохой ход. Следовало 6.... 11 — 17 А сейчас белые ударом «рикошет» выиграют одну шашку.



7.27-22 18:27 8.29:18 12:23 9.34-30 25:34 10.40:18 13:22 11.28:26 и грозят забрать вторую - шашку 27.
1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

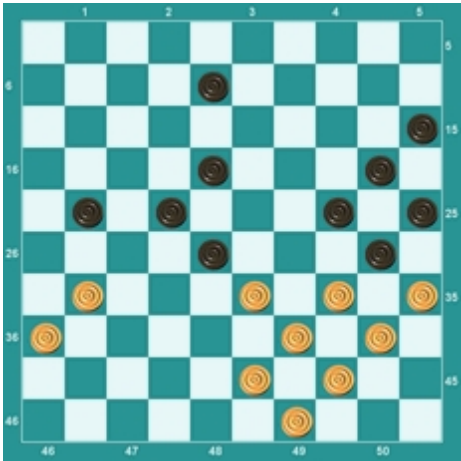
Удар Трап, д 60



Удар «трап». Этот удар назван так потому, что он напоминает корабельный трап, по которому приходится передвигаться небольшими шажками. Ход белых. Их силы связаны и, казалось бы, им в самую пору сложить оружие, а тут еще черные разменом 33—38 грозят прямым маршем отправиться в дамки. Но последовало неожиданно: 1.40-35! 29:40 2.35-30 25:34 3.44:35! 33:44 4.49:27 , и от мощной позиции черных ничего не осталось. 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Трап, д 61



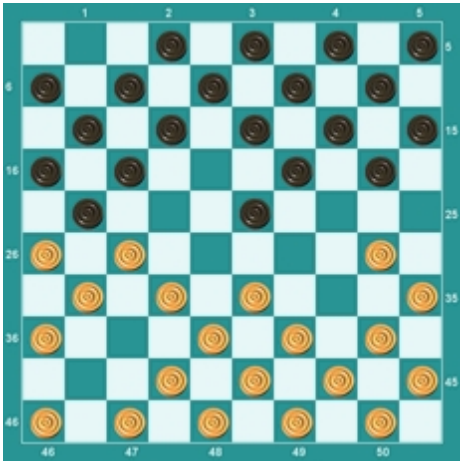
Ход черных. Белые угрожают ударом рикошет 33— 29!. Защищаясь от этого Удара, черные сыграли 1...18-23? 2.33-29 24:33 3.35:24 20:29 Дальше по шаблону: 4.40-35 29:40 5.35-30 25:34 6.44:35 33:44 7.49:16 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

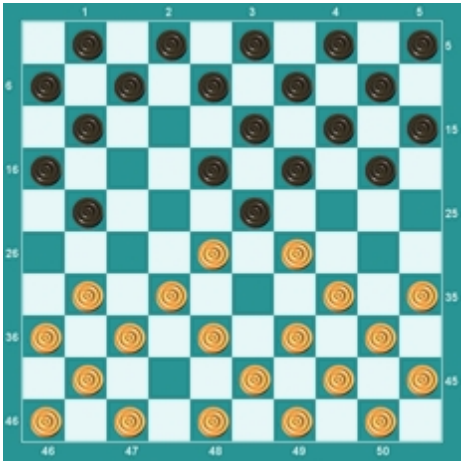
Удар Трап, Партии

Вот как буквально на четвертом ходу могут попасть под трап белые. Партия № 12 1.32-28

[Партия № 13 1.34-30 17-21 2.31-26 11-17 3.37-31 07-11 4.31-27 01-07 5.36-31 18-23 6.41-36? Естественный на вид ход опровергается таким ударом



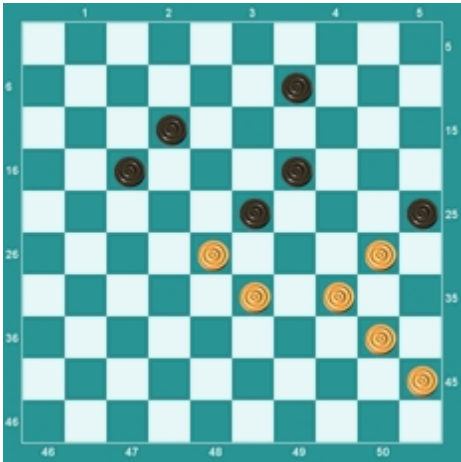
23-28! 7.32:23 Если (7.33:22 17:37 8.26:17 12:32 9.38:27 37:26 x) 7...19:28! 8.33:22 17:28 9.26:17 12:32 10.38:27 трап закончен. Начинается мостик 28-33 11.39:28 20-24 12.30:19 14:21 x] 1...18-23 2.38-32 12-18 3.42-38 17-21 4.33-29?



21-27! 5.32:21 (неменяет дела и 5. 31 : 22) 16:27 6.31:22 18:27 7.29:18 13:31 х Благодаря трапу белые выигрывают в следующей партии. *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

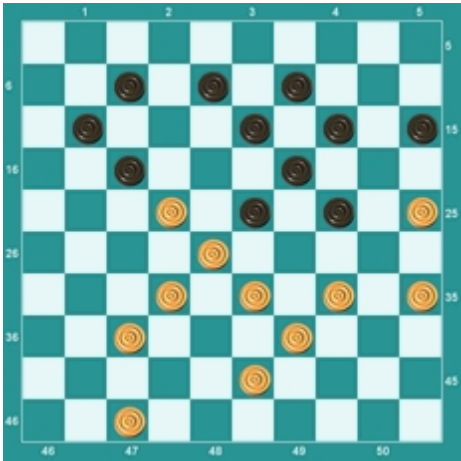
Удар Каблуком, д 62



Удар каблуком. Простая схема этого удара показана на диаграмме 62. После 1.28-22! 17:39 шашка 34, отскакивая назад, как бы наносит удар каблуком. Отсюда и название удара. 2.34:43 25:34 3.40:07 х 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Каблуком, д 63

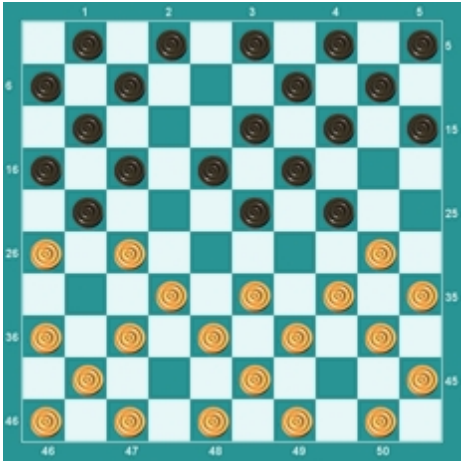


Здесь для проведения удара каблуком мешают шашки черных 14 и 23 и своя белая на 39. Избавиться от них у провести комбинацию можно двумя способами: I. **1.35-30!**
[II. 1.25-20 14:25 2.34-29 23:34 3.39:30 25:34 4.43-39 34:43! 5.33-29 24:33 6.28:48 17:28 7.32:01 x]
1...24:35 2.34-29 23:34 3.39:30 35:24 4.25-20! 14:25 5.33-29! 24:33 6.28:39 17:28 7.32:01 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Каблуком, Партии

Партия № 14 **1.31-27 17-21 2.37-31 12-17 3.31-26 18-23 4.34-30** .Нельзя 4.42—37?, так как черные проводят удар «трап» 4... 23—28! и т. д. **20-24 5.40-34 13-18 6.44-40 08-13** Белые увидели, что трап не проходит и сыграли **7.42-37?** , но попались на удар каблуком



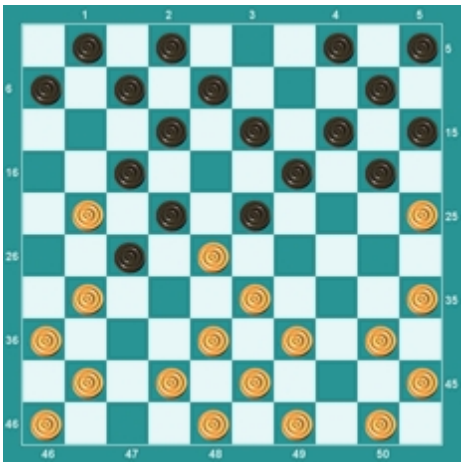
24-29!! Необходимый промежуточный ход. **8.33:24 23-29!** (можно и 23—28!) **9.34:12 17:08 10.26:17 11:44 x 0-1**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Каблуком, Партии

Партия № 15 **1.34-30 17-21 2.30-25 12-17 3.31-26 08-12 4.33-28 03-08 5.39-33 18-22 6.44-39 13-18 7.37-**

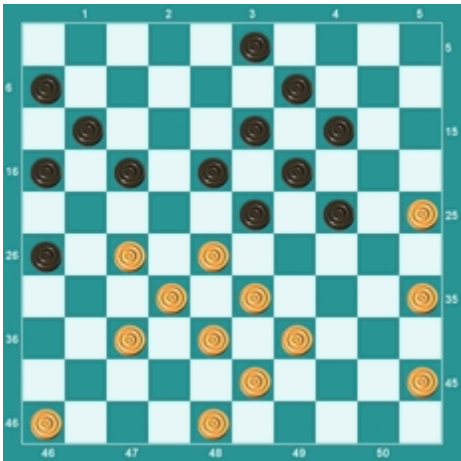
31 21-27 8.32:21 16:27 9.41-37 09-13 10.37-32 11-16 11.32:21 16:27 12.47-41 18-23! . Посчитав, видимо, этот ход как просмотр, белые выиграли шашку 13.26-21?



17:37 14.41:21 23:32 15.38:09 , но вдруг 14:03!! Да, белые проглядели удар каблуком 16.25:23 12-17 17.21:12 07:47 x 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

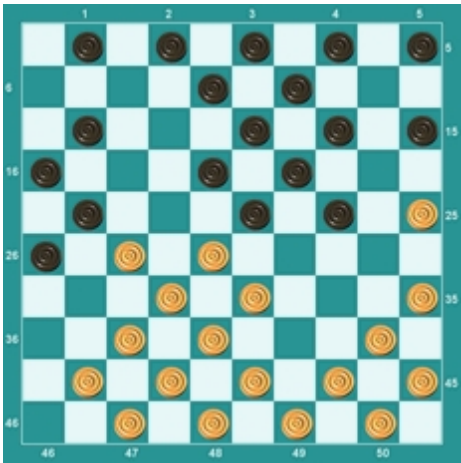
Удар Бомба, д 64



Удар «бомба». На диаграмме 64 простая схема бомбы 1.27-21 16:27 2.32:12 23:41 3.12:23 19:28 4.46:37 и следующим ходом выигрывается шашка. После этого удара с доски снимается большое количество шашек. Доска пустеет как после взрыва. Потому-то и назвали этот удар бомбой. Бомба — один из сложнейших ударов в стоклеточных шашках. Но сложность не в приеме проведения комбинации, а в подсчете всех возможных последствий удара. После бомбы обычно противник получает свободный темп, а то и два, и это даёт ему возможность искать контригру. Часто с помощью бомбы производят большой размен. Иногда этот удар не проходит — можно самим остаться без шашки. Поэтому, играя эти схемы, надо уметь рассчитывать все возможные варианты далеко вперед. 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Бомба, д 65



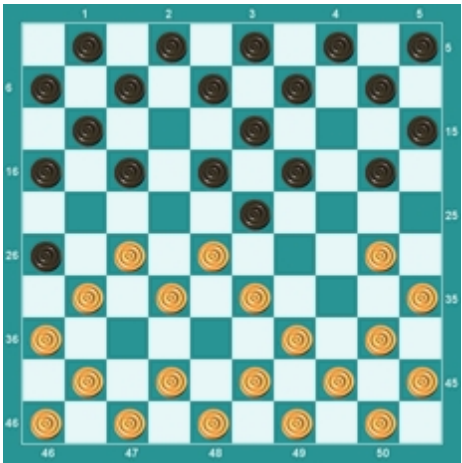
На диаграмме 65 белые, не почувствовав опасности, сыграли **1.40-34?** Черные немедленно использовали мотив бомбы: **26-31 2.37:06 24-30 3.35:24 19:39 4.28:10 39:46 x** Вот как можно, используя этот прием, уже в дебюте выиграть шашку. **0-1**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Бомба, Партии

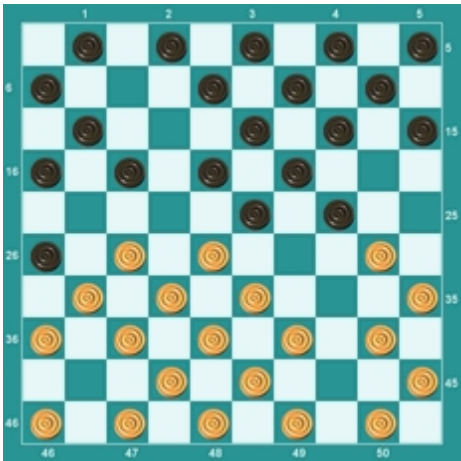
Вот как можно, используя этот прием, уже в дебюте выиграть шашку. Партия № 16 **1.33-28**

[1.31-27 19-23 2.34-30 14-19 3.33-28 17-21 4.38-33 12-17 5.37-31 21-26? (Следовало 5... 20—24). Начало комбинации за белых несколько неожиданно



6.42-38! 26:37 7.36-31 37:26 8.27-21 16:27 9.32:12 08:17 (Если 9.... 23: 32, то 10. 12:25 и под боем шашка 32.) 10.30-25 23:32 11.25:21 26:17 12.38:27 Здесь бомба несколько отличается от обычного шаблона, нет большинства, но тем не менее это тот же удар.]
1...18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 07-12 4.31-27 20-24 5.37-31 17-21 6.41-37 21-26 7.34-30 и если теперь

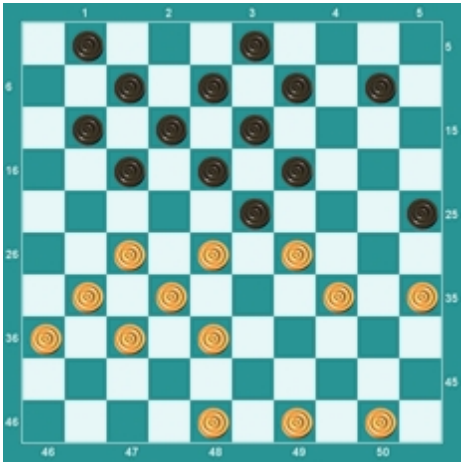
12-17? , то последует бомба



8.27-21 16:27 9.32:12 23:41 10.12:23 и при любом взятии белые остаются с лишней шашкой. *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

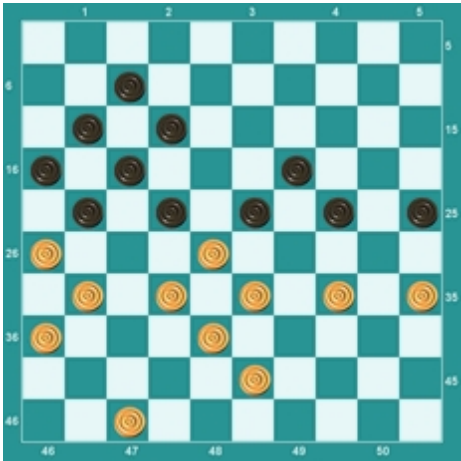
Канадский Удар, д 66



Канадский удар. Возможность этого удара часто возникает в связанных позициях с рисунком «клещей». Не зная идеи этого удара, в партии его можно и не заметить. 1.27-22 18:27 2.29:18 13:42 3.31:22 17:28 4.32:05 42:31 5.36:27 х (диагр. 66). 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Канадский Удар, д 67



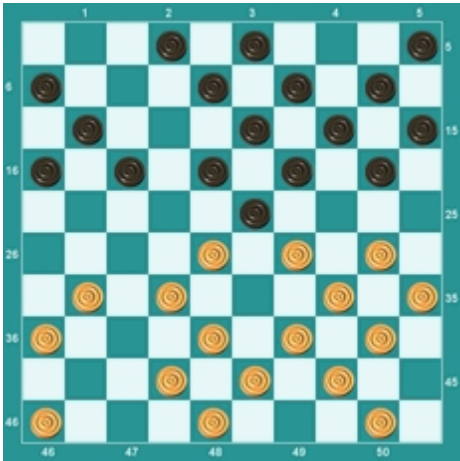
Канадским ударом завершилась одна из партий чемпионата МССР 1969 года. 1...21-27! 2.32:21 23:32! 3.38:18 16:27! 4.31:22 17:48 x Нередко этот удар проходит в самом начале игры (диагр. 67). 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

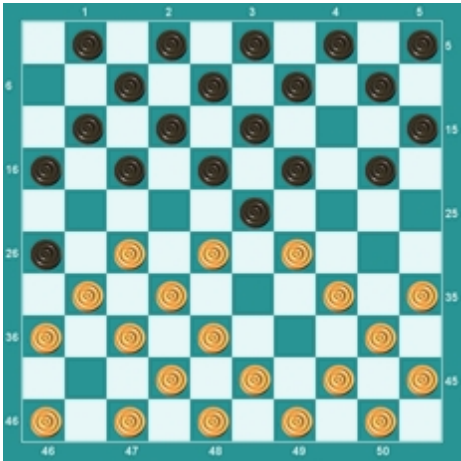
Канадский Удар, Партии

Партия № 18 1.33-29

[Партия № 19 1.32-28 17-21 2.34-30 20-25 3.37-32 25:34 4.39:30 18-23 5.44-39 12-18 6.31-26 07-12 7.26:17 12:21 8.36-31 21-26 9.41-36 26:37 10.42:31 14-20 11.40-34 11-17 12.47-42 09-14 13.49-44 04-09 14.45-40 06-11 15.33-29 01-06?]



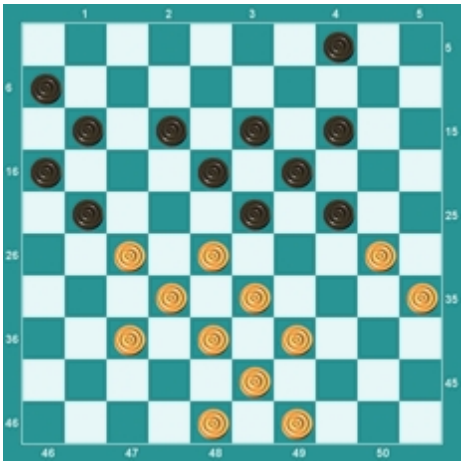
и снова канадский удар 16.30-24 19:30 17.28:19 13:33 18.35:24 20:29 19.34:21 16:27 20.39:28 x] 1...19-23 2.39-33 14-19 3.33-28 17-21 4.31-27 11-17 5.37-31 21-26 6.41-37 06-11!



7.27-22! 18:27 8.29:18 13:33 9.31:22 17:28 10.32:25 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

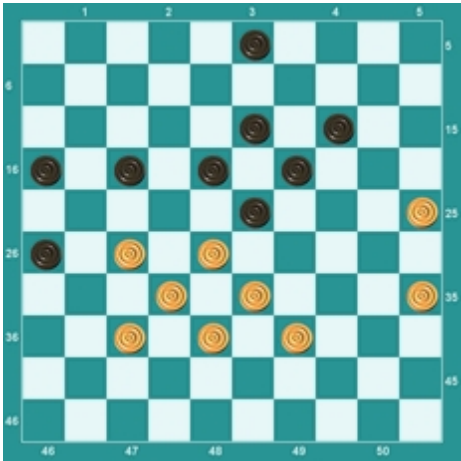
Удар Полумесяц, д 68



Удар «полумесяц». На диаграмме 68 схема «полумесяца». 1.27-22! 18:27 2.33-29!! . Такая жертва трёх шашек всегда характерна для этого удара 24:31 3.30-24 27:38 4.43:32 19:30 5.28:37 , и следующим ходом белые снимают еще одну шашку. 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Полумесяц, д 69

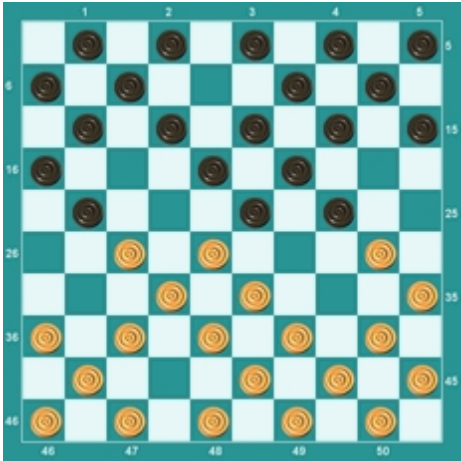


Положение из партии М. Кореневский — Р. Здоровяк (полуфинал чемпионата СССР, 1971 г.). Здесь черные, используя идею «полумесяца», добиваются ничьей в почти безнадежной позиции **1...17-21!!** (грозит 2.... 18—22 и 3.... 21—27 с ничьей) **2.25-20!** Белые предпринимают жертву шашки с надеждой связать силы противника. **14:25 3.39-34 03-09 4.35-30 09-14 5.33-29 14-20 6.38-33 18-22! 7.27:09 21-27 8.29:18 27:40** . Партия завершилась так: **9.09-03 25:34 10.03:39 40-45 11.39-50 16-21!=** и ничья. Зная идею этого удара, иногда удается подготовить и провести его в начале партии. **1/2-1/2**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Полумесяц, Партии

Партия № 20 **1.31-27 19-23 2.33-28 13-19 3.34-30 08-13** (Нельзя 3.... 20—25 из-за 28—22!X) **4.38-33 17-21 5.42-38 20-24?**



6.27-22! 18:27 7.33-29! 24:31 8.30-24 27:38 9.43:32 19:30 10.28:37 , и белые с лишней шашкой. А вот пример более сложной комбинации. Начало ее тот же «полумесяц». *

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Полумесяц, Партии

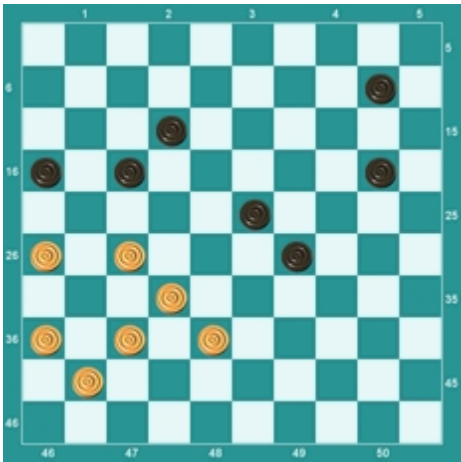
Партия № 21 1.31-26 20-24 2.33-28 17-21 3.26:17 11:33 4.38:20 15:24 5.32-28 10-15 6.37-32 18-23 7.36-31 12-18 8.31-27 07-12 9.41-37 12-17 10.39-33 17-21 11.43-39 14-20 12.42-38 08-12? . На поле 30 у белых нет шашки, она и не нужна. Комбинация проходит в два приема: сперва «полумесяц».



13.27-22 18:27 14.33-29! 24:31 , а ПОТОМ «МОСТИК» 15.47-41! 27:38 16.41-37!! 23:41 17.46:08 03:12 18.39-33 38:29 19.34:03 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

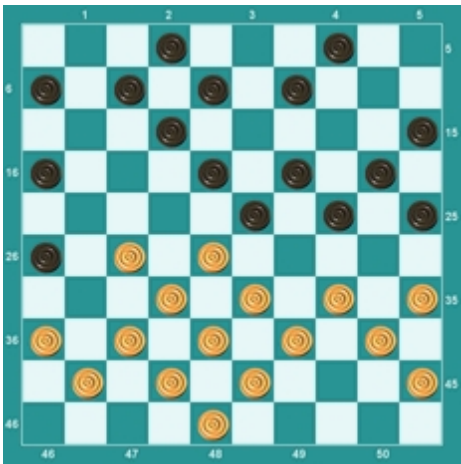
Удар Наполеона, д 70



Удар Наполеона. Именем Наполеона была названа идея очень красивого удара. Идея удара: бой в дамки с поля 31. 1.27-22! 17:28 . На поле 31 пока нет шашки 2.37-31! 28:46 . Теперь, наоборот, на 31 есть шашка,а поле 28 свободно. Но дело поправимое 3.38-32! 46:28 4.26-21 16:27 5.31:04 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Наполеона, д 71



Белые наметили план 1. 36—31 и 2. 41—36 с превосходной позицией. Но осуществить его не удалось, так как после 1.36-31? черные провели комбинацию, идея которой — удар Наполеона. 16-21!! 2.27:16 24-29 3.33:22 23-29 4.34:23 25-30 5.35:24 20:47 x Угроза удара Наполеона может возникнуть в начале партии после первых же ходов. 0-1

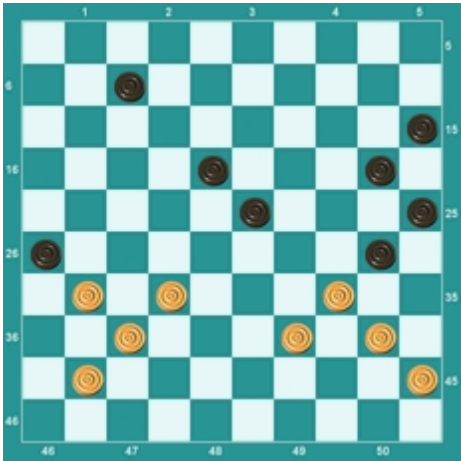
КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

Удар Наполеона, Партии

Партия № 22 1.31-27 20-24 2.37-31 14-20 3.41-37 10-14 4.33-28 18-23 5.27-22 24-29 6.31-26 04-10 7.35-30 20-24? . Теперь проходит идея Наполеона. Но вначале удар на большинство 8.22-18! 13:33 (важно убрать шашку с поля 13) 9.39:28 24:35 Далее по схеме: 10.28-22 17:28 11.37-31 28:37 12.38-32 37:28 13.26-21 16:27 14.31:04 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

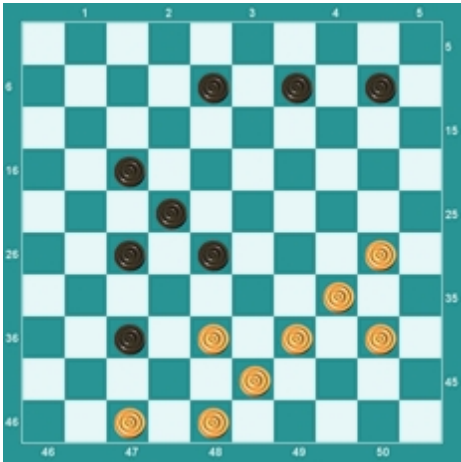
Удар Маннури, д 72



Сложные удары Рассмотрим схемы семи сложных ударов, представляющих практическую ценность. Их авторы — французские шашкисты прошлого и начала этого веков. Удар Маннури. **1.32-28 23:32 2.37:28 26:46 3.40-35! 46:40 4.35:24!! 20:29 5.45:01 х** (диагр. 72). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

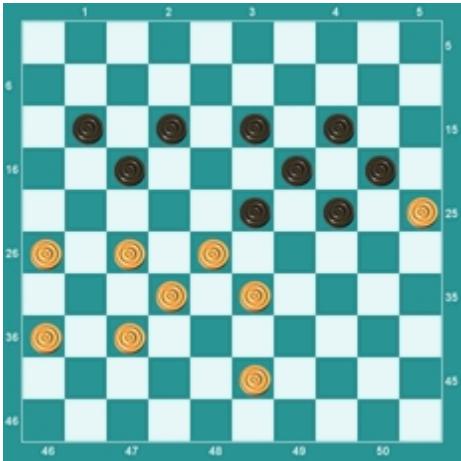
Швейцарский удар, д 73



Швейцарский удар. **1.47-41 37:46 2.39-33 28:39 3.38-32!! 46:38** (правило турецкого боя) **4.34:05 х** (диагр. 73). **1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

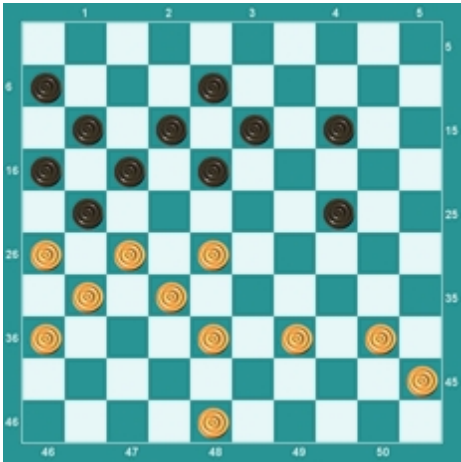
Удар Авиды, д 74



Удар Авида. 1.26-21!! 17:26 2.37-31! 26:37 3.32:41 23:21 . А теперь «мостик» 4.33-29 24:33 5.43-38 33:42 6.41-37 42:31 7.36:09 14:03 8.25:23 х (диагр. 74). 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

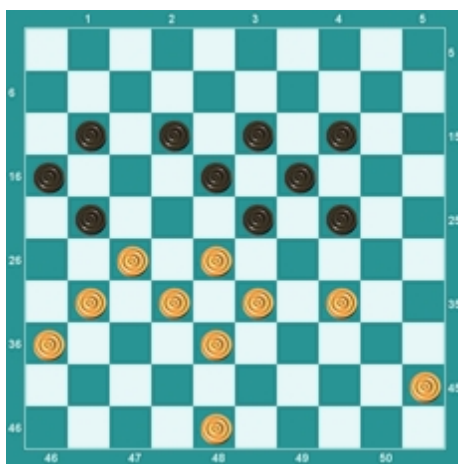
Удар Сонье, д 75



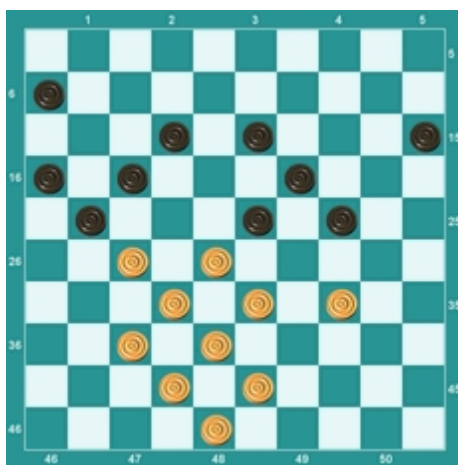
Удар Сонье. 1.28-23 18:29 2.32-28! 21:34 3.28-22 17:28 4.26-21 16:27 5.31:33 29:38 6.40:16 х (диагр. 75). 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

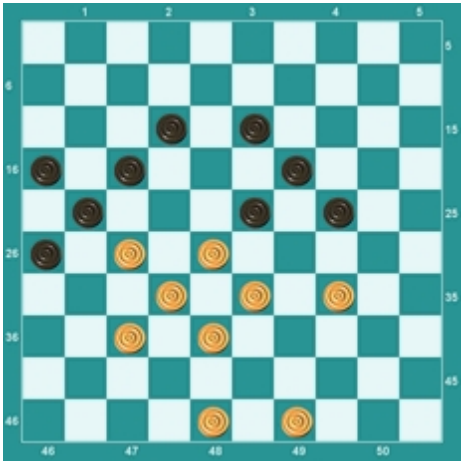
Удар Бетса, д 76



Удар Хамелион, д 77



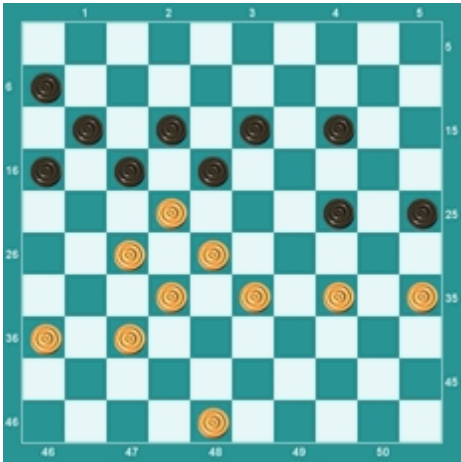
Удаор Рафаэля, д 78



Удар Рафаэля. 1.34-29 23:34 2.28-23! 19:39 3.37-31! 26:28 4.49-44 21:43 5.44:11 16:07 6.48:17 x Это один из красивейших ударов в стоклеточных шашках. 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА - Сложные удары

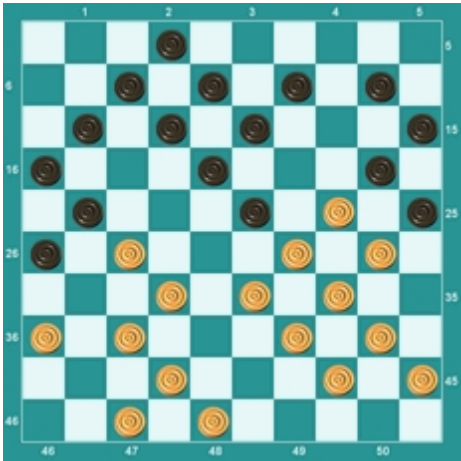
Удар Рафаэля, д 79



Позиция (№ 79) возникла в партии А. Петров — В. Белорицкий (полуфинал первенства СССР, 1971 г.). Черные прошли мимо интересной возможности: 1...25-30 2.34:25 14-20 3.25:14 24-30 4.35:24 16-21! 5.27:07 18:09 6.07:18 13:33 x Проведи чёрные эту комбинацию, быть может, состоялось бы открытие нового удара... После партии комбинацию указал гроссмейстер З. Цирик. 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

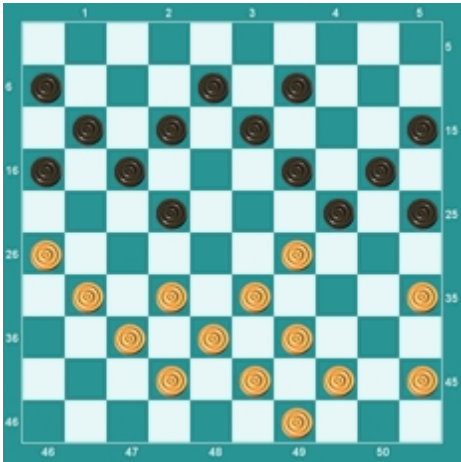
Различные другие комбинации, д 80



Различные другие комбинации В. Прусаков — А. Качушка (чемпионат Вильнюса, 1973 г.). **1...23-28! 2.33:22 18-23 3.29:18 20:29? 4.34:23 25:43 5.48:39 12-17 6.42-38 17:19 7.37-31 26:28 8.38-32 13:31 9.32:01 x 1-0**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

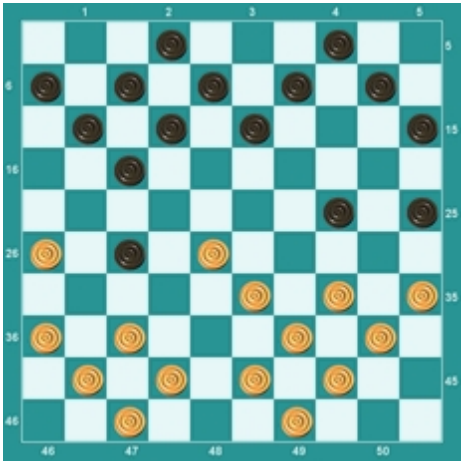
Различные другие комбинации, д 81



Н. Калиберзиньш — Б. Бухштаб (первенство СССР среди юношей, 1978 г.). **1.32-27? 22-28 2.33:22 24:33 3.38:29 (нельзя 3.39:28 из-за 17—21) 17:28 4.29-23? 11-17 5.23:03 17-21 6.26:17 12:41 7.03:33 25-30 8.35:24 20:47 x 0-1**

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

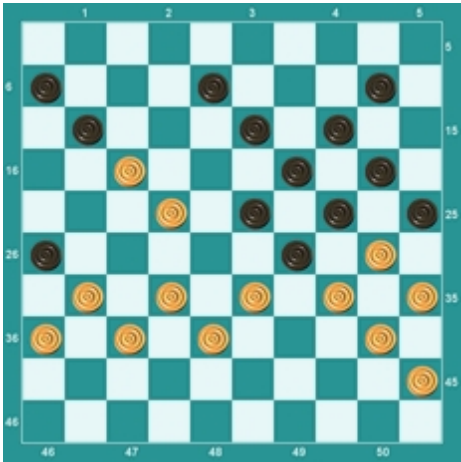
Различные другие комбинации, д 82



Д. Баранаускас — З. Тахман (открытый чемпионат Литвы, 1975 г. (диагр. 83). 1...27-32 2.28-22 (следовало 2. 28—23) 17:28 3.33:22 12-17! 4.37:28 17-21 5.26:17 24-30 6.35:24 13-18 7.22:13 11:33 8.39:28 08:46! x 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

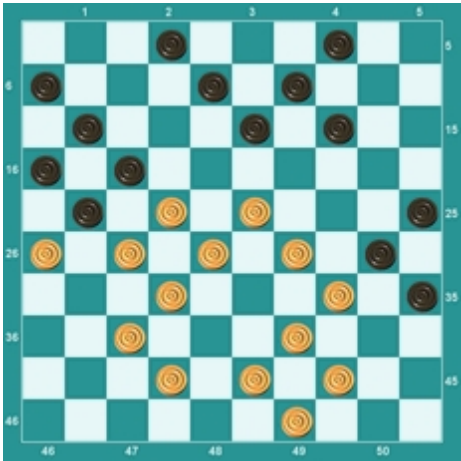
Различные другие комбинации, д 83



Ю. Ермаков — А. Петухов (Кубок СССР, 1980 г.) 1...23-28 2.32:23 19:39 3.34:43 25:34 4.35-30 24:44 5.37-32 26:28 6.22:04 11:22 7.04:49 x 1-0

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

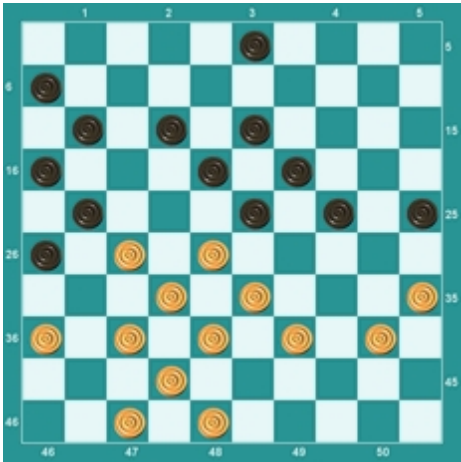
Различные другие комбинации, д 84



Спулстр — А. Киреев (Международный турнир в Голландии, 1969 г.) 1...14-19! 2.23:12 17:08 3.26:17 35-40 4.44:24 13-18 5.22:13 11:44 6.49:40 08:48 x 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

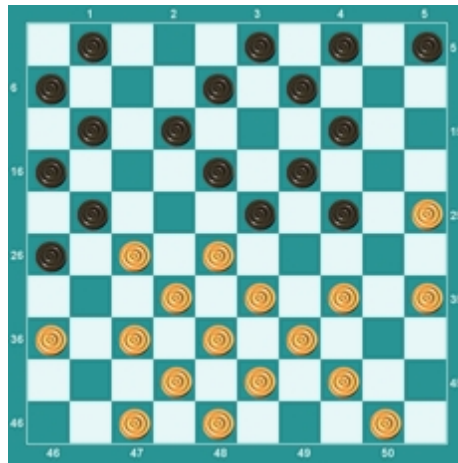
Различные другие комбинации, д 85



М. Крутиер — А. Дунаешский (чемпионат МССР 1962 г.). 1...24-29 2.33:24 19:30 3.28:17 11:31 У белых два боя, и этим незамедлительно пользуются черные: 4.36:27 18-23 5.35:24 23-28 6.32:23 21:45 x (диагр. 85). 0-1

КОМБИНАЦИОННАЯ ИГРА

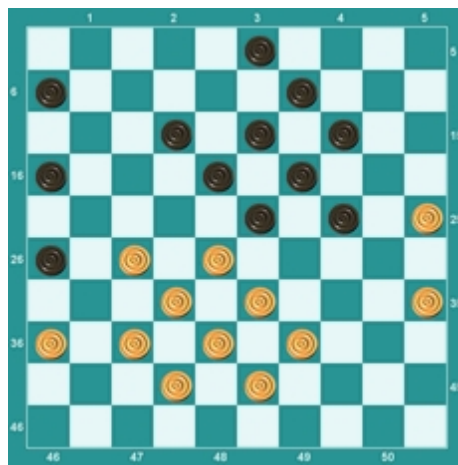
Различные другие комбинации, д 86



И. Захаров - К. Турий (матч Кишинев — Одесса, 1969 г.). 1.27-22 18:27 2.28-22 27:18 3.35-30! 24:35 4.44-40! 35:44 5.37-31 26:28 6.33:02 44:33 7.38:07 01:12 8.02:35 x (диагр. 86). 1-0

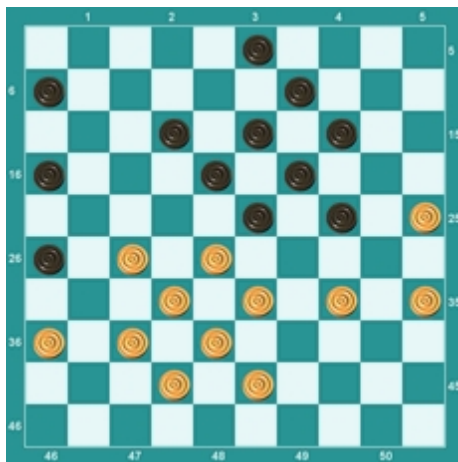
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

МИТТЕЛЬШПИЛЬ Классические позиции, д 87



ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ Шашечная партия делится на три части: дебют (начало), миттельшпиль (середина) и эндшпиль (окончание). Следуя принципу «от простого к сложному» и учитывая то, что некоторые термины и понятия, встречающиеся в разделе «Дебют» (как-то: «классические позиции», «коловые позиции» и другие), раскрываются в главе «Миттельшпиль», целесообразно начать изучение именно с этой стадии партии. **МИТТЕЛЬШПИЛЬ** В районе 15—20 ходов партия входит в русло миттельшпиля. Длится он до того момента, когда на доске остается по 7 шашек. В этой стадии партии таятся многочисленные комбинации, реализуются различные позиционные планы. С некоторыми приемами и принципами мы уже ознакомились, изучая позиционную игру и комбинационные удары. Они являются неотъемлемой частью середины игры. Теперь предстоит изучить более сложные позиции, встречающиеся в середине партии — так называемые классические и коловые позиции. Классические позиции Если партия не завершилась комбинацией, то ее судьба решается позиционным путем. В зависимости от рисунка позиции, мы должны выбрать правильный план: то ли, опередив противника в развитии, попытаться прорваться в дамки в центре или на фланге, то ли, наоборот, имея запас ходов (темпов), попытаться сковать его

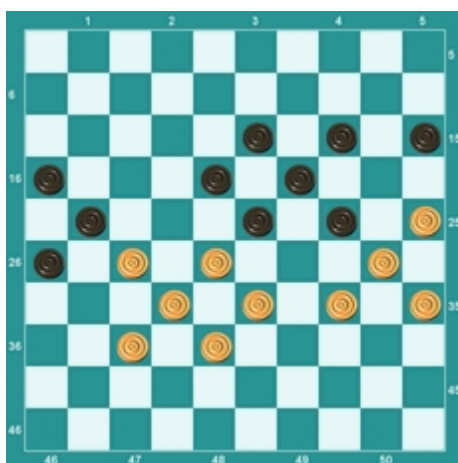
силы в центре и лишить удовлетворительных ходов. Последнее можно сделать в классических позициях, т. е. в позициях со взаимной связкой в центре — белых 28 и 32 и чёрных 19 и 23. В таких позициях белым важно прочно занять поле 27 и 28 (чёрным 23 и 24). Увод шашек с этих полей может привести к резкому ослаблению центра. В классических позициях силы противников тесно связаны в центре. Поэтому тот, кто сумеет организовать активную игру на флангах и лишит этой возможности противника, получит большое преимущество. Рассмотрим некоторые правила разыгрывания классических позиций. **1.39-34**



1. Не создавайте безупорные позиции. В этой позиции у белых отсутствует золотая шашка 48, поэтому шашки 39 и 43, а также 37 и 42 оказались без упоров. Позиция их проиграна. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

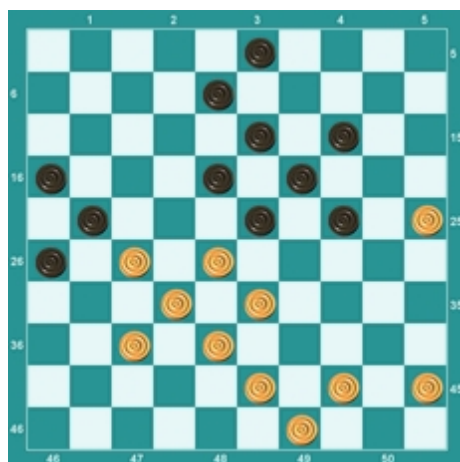
2. Не создавайте отсталые шашки 36 (или 15 за чёрных), д 88



2. Не создавайте отсталые шашки 36 (или 15 за чёрных). Позиция Бартелинга (Голландия). Ход черных. После единственного хода **1...15-20** белые выигрывают так: **2.34-29 23:34 3.30:39 18-23 4.39-34 13-18 5.34-30 23-29 6.28-22 18-23 7.33-28 x 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

3. Старайтесь как можно дольше не сдвигать с места золотую шашку 48 (3 за черных), д 89



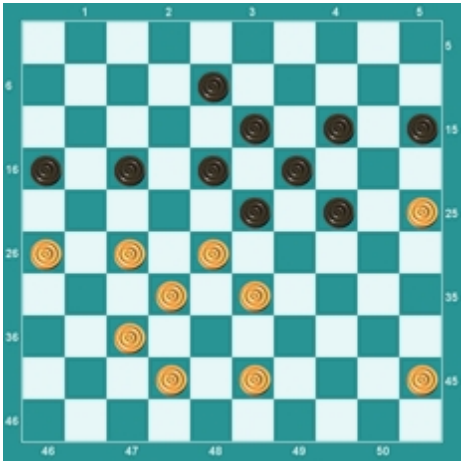
3. Старайтесь как можно дольше не сдвигать с места золотую шашку 48 (3 за черных), иначе могут возникнуть комбинационные угрозы. То же касается шашек 45 (6 за черных). Являясь упором для шашек 40 и 34 и образуя с ними боевую колонну для размена 34—29, шашка 45 (6) является тем самым частью олимпиады. А поскольку в классических позициях возможность королевского удара возникает очень часто, то особая важность в таких позициях придается именно олимпиаде. Нами уже рассмотрены удары с олимпиады, в том числе и королевский удар. Но раньше эти вопросы решались только комбинационным путем. А сейчас попытаемся связать прием комбинационной и позиционной игры в целый стратегический план. Позиция Б. Шкиткина. Преимущество белых достаточно для победы. Черные лишены активной игры на обоих флангах, в то время как у белых сохранился олимпик, и они могут свободно развивать свой правый фланг. Здесь возможно такое продолжение **1.43-39 08-12 2.44-40 12-17 3.49-44 03-08**

[на 3...17-22 4.28:17 21:12 проходит королевский удар 5.27-22! 18:27 6.32:21 16:27 7.33-28! 23:34 8.40:07 х]

4.40-35 17-22 5.28:17 21:12 6.33-28 Позиция черных безупорна. **23-29!** (лучшая защита) **7.45-40!** (нельзя, конечно, 7. 28—23 так как черные проведут контркомбинацию «мостика» 14—20,13—19) **18-23 8.35-30!! 24:35 9.39-33!** и у черных нет спасения. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

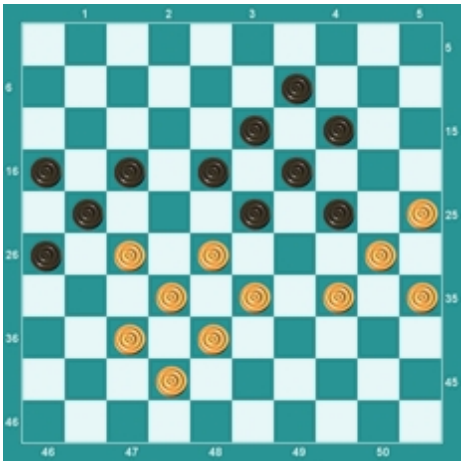
4. Старайтесь захватить два бортовых поля — 25 и 26 — за оба цвета., д 90



4. Старайтесь захватить два бортовых поля — 25 и 26 — за оба цвета. Белые заняли два бортовых поля и это принесло и победу. **1.42-38!** нельзя 1. 45—40? из-за удара Авида
[1.45-40? 14-20 2.25:14 19:10 3.28:30 18-22 4.27:09 10-14 5.09:20 15:44 и т. д.]
1...08-12 2.43-39 15-20 3.45-40 x 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

5. Стремитесь к отрицательному темповому числу., д 91



5. Стремитесь к отрицательному темповому числу. Поскольку классические позиции — это позиции взаимосвязанные, то побеждает ют, укого больше резервных ходов. На диаграмме 91 симметричная позиция. При своем ходе черные проигрывают, так как они первыми израсходовали свои резервные ходы **1...17-22 2.28:17 21:12** и белые проведут комбинацию **3.27-22 18:27 4.32:21 16:27 5.33-29 24:33 6.38:07** с выигрышем. Итак, играя классику, надо стремиться иметь запас темпов. Но возникает два вопроса: 1) как определить количество резервных темпов за себя и за противника (их надо определять только в сравнении, а не подсчитывать одни лишь свои темпы) и 2) как изменить соотношение темпов в свою пользу. Подсчет темпов вести нетрудно. Для этого существует простая система: все шашки первого ряда оцениваются числом 1, второго 2 и т. д. Так же и за черных. Например, шашка белых 42 — стоит во втором ряду — оценивается числом 2, шашка 25 — числом 6, так как она стоит в шестом ряду. Если на поле 25 стоит черная шашка, то она оценивается числом 5, так как со стороны черных она находится в пятом ряду, шашка 4 — числом 1, так как она стоит в первом ряду и т. д.

Суммируя отдельно все белые шашки и отдельно черные и затем сравнивая эти суммы между собой, мы узнаем разность темпов. Предположим, мы подсчитали, что у белых оценочное число оказалось 38, а у черных 42, т. е. разница или темповое число составило — 4. Значит белым выгодно в данной позиции идти на классическую позицию, а если она уже есть, то сохранить ее. Для изменения соотношения темпов служат размены. В зависимости от того, в каком ряду мы произвели размен, и будет изменяться разность темпов. Перед каждым разменом необходимо вновь подсчитывать темповое число и следить за тем, чтобы оно в закрытых классических позициях оставалось отрицательным.

1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

5. Стремитесь к отрицательному темповому числу., Партии

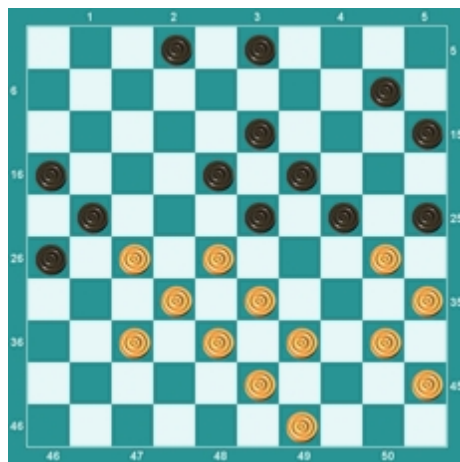
Приведём пример разыгрывания классической позиции. Р. Здоровяк — В. Демакин (полуфинал 9 чемпионата СССР по переписке) **1.32-28 19-23 2.28:19 14:23 3.37-32 10-14 4.34-30 14-19 5.30-25 09-14!** (Черные уже в дебюте допускают ошибку. Этим ходом они тормозят развитие своего длинного фланга. Лучше играть 17—21 6. 25 : 14 19: 10.) **6.41-37 04-09 7.40-34 23-28 8.32:23 18:40 9.45:34** Этот размен еще более ухудшает позицию черных. **19-23 10.37-32 12-18 11.46-41 07-12 12.44-40 14-19 13.25:14 09:20** После нового размена у белых два лишних темпа, и поэтому они стремятся получить классику. **14.33-28 05-10 15.41-37 10-14 16.39-33 01-07 17.43-39 20-24 18.49-43 17-22 19.28:17 11:22** Черные стараются изменить характер позиции, но это нелегко сделать. **20.34-30 24-29 21.33:24 23-28 22.32:23 18:20** У черных неудачно стоит шашка 22, и при случае белые могли бы этим воспользоваться, поставя полурогатку. **23.37-32 03-09** Сдвигая золотую шашку, черные льют воду на мельницу белых. Теперь им трудно воспрепятствовать классическому построению позиции. **24.30-25!** Важно захватить борт 25. **06-11** Черные лишаются уже и олимпиака, но они ведь не собираются идти на связку в центре. **25.39-33 11-17 26.40-34 17-21 27.31-27 22:31 28.36:27** Черные проигрывают уже четыре темпа, а от классики им уйти не удастся. **12-18 29.33-28 07-12 30.42-37! 02-07 31.43-39 21-26 32.39-33 18-23 33.47-42 07-11 34.35-30!** Белые не спешат с захватом другого борта, так как у черных еще есть возможность построить колонну 8, 12, 17. Поэтому, воспользовавшись моментом, что черным нельзя нападать 20—24? из-за 35. 27—22 и 36. 22—18, белые следующим ходом — разменом назад — хотят перебросить бортовую шашку 35 в центр. **12-18?** Черные и не пытаются сопротивляться. Теперь уже после размена **35.34-29 23:34 36.30:39 18-23** белые спокойно занимают и второй угол **37.37-31 26:37 38.42:31** В партии еще было **11-17 39.31-26 08-12 40.48-42** Пора уже двигать и «золотую» шашку. **13-18 41.42-37 09-13 42.50-44 23-29**

[Черным приходится отдавать шашку. После 42...20-24 43.44-40 15-20 44.40-35 им все равно надо было это делать]

43.33:24 20:29 44.28-22! (Конечно же, не 44. 28—23?, тогда после 19:28 45. 32 : 34 проходит «мостик» 14—20 и 13—19) **17:28 45.32:34** Теперь бы на «мостик» **14-20 46.25:23 18:49** последовало бы простое **47.38-33 49:21 48.26:19** х Оставшись без шашки, черные вскоре проиграли. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

6. Учитывайте возможность вторжения по Гестему, д 92



6. Учитывайте возможность вторжения по Гестему. Вторжение шашки 28 на поле 22 или черной шашки 23 на 29 получило название вторжение или вклинивание по Гестему. Чемпион мира 1945—1948 гг. Пьер Гестем (Франция) с успехом проводил этот план в классических позициях. Основная идея вторжения — выигрыш пространства, т. е. темпов, и стеснение противника на его правом фланге. Действительно, при вторжении на поле 22 шашки белых, стоящие сзади, получают возможность следовать за этой шашкой на свободное поле, т. е. у них возникает новый резерв запасных ходов. Но вторгаться по Гестему надо осмотрительно, так как в этом случае на длинном фланге теряются ударные колонны, и вся борьба теперь предстоит на правом фланге. Но и здесь решающее значение будет иметь наличие запасных ходов. Эта позиция возникла в партии П. Гестем — М. Райхенбах в матче за звание чемпиона мира. Вот как белые провели атаку: **1.28-22! 25:34 2.40:20 15:24 3.33-28 10-14 4.39-34 14-20 5.49-44 02-08 6.44-40 24-29 7.35-30! 20-24 8.40-35 29:40 9.45:34 03-09 10.43-39 09-14 11.39-33 08-12 12.22-17! 23-29 13.17:08 29:40 14.35:44 13:02 15.28-22 24:35 16.22:24 x** Черные сдались При вторжении по Гестему белыми должны быть соблюдены обязательные условия: наличие трех черных шашек на полях 16, 21, 26 и белой на 37. Аналогичное построение должно быть и за черных. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

7. *Стремитесь создать зажим длинного фланга противника, д 93*

7. Стремитесь создать зажим длинного фланга противника. Для развития своего длинного фланга в

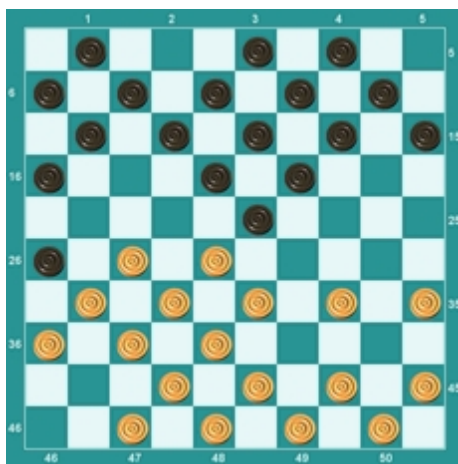
классических позициях часто приходится строить колонну 27, 31 и 36 за белых или 15, 20 и 24 за черных, но, строя такую колонну, надо учитывать, что противник в удобный момент может сыграть 12—17 и следующим ходом 17—22 сковать весь фланг. Конечно, такая возможность осуществится, если у нас на ход черных 12—17 не окажется удара «бомбы» 27—21. Как же развивать длинный фланг? Ход белых. Какую шашку вести на поле 36 (46 или 47)? Попробуем сначала так: **1.46-41?**

[1.47-41! 07-11 2.41-36 В этом случае на 12-17? уже проходит бомба 3.27-21 16:27 4.32:12 23:41 5.12:23 19:39 6.30:10 26:37 7.36:47 с выигрышем у белых. Посмотрим пример зажима длинного фланга.]

1...07-11 2.41-36 12-17! Черные грозят зажимом фланга ходом 17—22, и белые не в силах им воспрепятствовать, так как удар «бомба» в этом случае не проходит. Действительно, после **3.27-21? 16:27 4.32:12 23:41 5.12:23 19:39 6.30:10 26:37 7.43:34 41-46 8.42:31 46:05** белые сами проигрывают. А теперь сыграем **1-0**

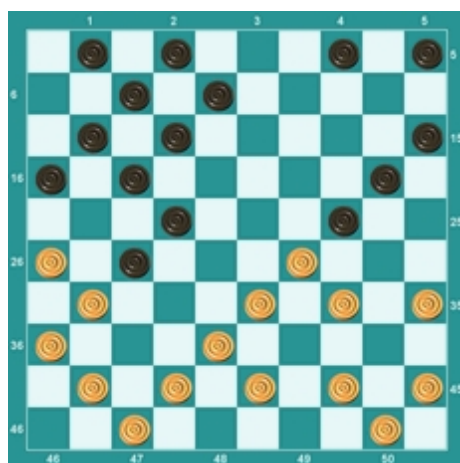
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

7. Стремитесь создать зажим длинного фланга противника, д 94



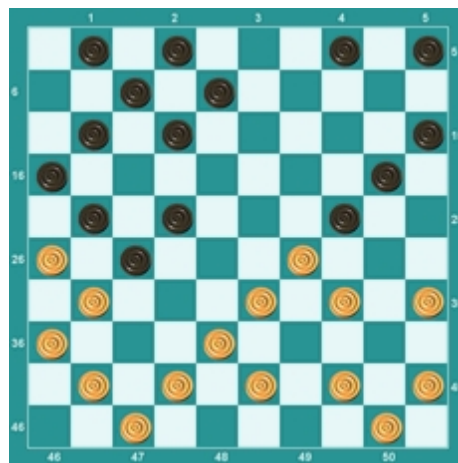
Коловые позиции Х. Картау — 3. Тахман (VII чемпионат СССР по переписке), д 95

Коловые позиции В партиях очень часто встречаются так называемые коловые позиции, когда одна из сторон, а иногда и обе захватывают важные стратегические пункты — белые поле 24, а черные 27. В таких случаях говорят, что белые или черные поставили-1 ли кол. Ставя кол, надо следить за тем, чтобы он был надежно защищен. Количество пашек, защищающих его, должно быть не меньше количества его атакующих. Атаковать кол надо лишь в том случае, если есть возможность его выиграть, или сильно ослабить короткий фланг противника. Следует всегда иметь колонну 38, 43, 49 (или 2, 8, 13 за черных), чтобы в нужный момент можно было бы его разменять ходом 38—32 (13—19). Рассмотрим несколько партий с коловыми позициями: Х. Картау — 3. Тахман (VII чемпионат СССР по переписке) 1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.38-32 11-16 4.43-38 13-18 5.49-43 Идея этого хода — не дать черным в дальнейшем поставить кол, тогда у белых было бы больше нападений, чем у черных защит. 09-13 6.37-31 03-09 7.42-37 06-11 8.48-42 20-25 9.31-27 22-31 10.36-27 18-22 11.27-18 13-22 12.28-23 19-28 13.32-23 14-20 14.41-36 09-14 15.46-41? (стремясь удержать связку, белые обнажили дамочные поля, сдвинули золотую шашку 48, чем черные вскоре воспользовались. Сильнее было бы произвести большой размен 15. 23—19 и 16.34—30) 14-19 16.23-14 10-19 17.34-30 25-34 18.40-29 19-24 (рогатка в данной позиции весьма эффективна) 19.39-34 21-27 20.37-31? Белые попадают на комбинацию (см. диагр.95).



24-30!

[Черные могли провести и другую комбинацию, но после 20...17-21



21.26:06 07-11 22.06:28 20-25 23.31:22! 24-30 24.35:24 12-18 25.22:13 08:46 26.44-40! пашек поровну. 46:34 27.40:29]

21.34:14 05-10 22.14:05 22-28 23.05:21 16:27 24.31:22 17:46 x 0-1

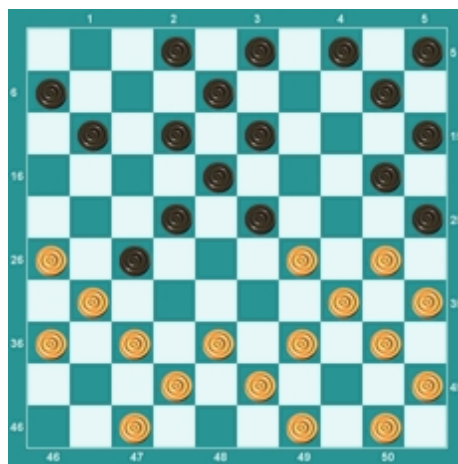
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ

Коловые позиции 3. Тахман - Н. Черней (VI чемпионат СССР по переписке), Партии

1.33-29 18-22 2.31-26 22-27 3.32:21 16:27 4.37-31

[(обычно играют 4.37-32 11-16 5.32:21 16:27 6.41-37 27-31 7.36:27 19-23 8.29:18 13:31 Белые стремятся получить сильный центр, черные играют на охват)]

4...17-22 5.41-37 13-18 6.37-32 11-16 7.32:21 16:27 8.46-41 06-11 9.41-37 01-06 10.37-32 11-16 11.32:21 16:27 12.42-37 07-11 13.48-42 09-13 14.35-30 20-25 15.40-35 19-23 16.44-40 14-20? (см. диагр. 96). Этот ход проигрывает партию (следовало играть 16... 14—19).



17.37-32! 11-16 18.32:21 16:27 19.42-37 06-11 20.47-42! Грозит комбинация 21. 38—32 27:47 22. 50—44 47:24 23. 30:6, поэтому черные вынуждены были отдать шашку 12-17 21.37-32 С лишней шашкой белые вскоре выиграли. 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Левосторонний разменный дебют

1.32-28 19-23 2.28:19 14:23 Черные с первых же ходов стараются захватить центральные поля 3.37-32

[Можно продолжить и 3.33-28 23:32 4.37:28 10-14 5.39-33 14-19 6.44-39 с равной игрой.]

3...10-14 4.41-37

[Сложная игра получается после 4.35-30 20-25 5.33-29 14-19 6.40-35 и в дальнейшем белые ставят кол.]

4...14-19 5.33-28 Белые пытаются свести игру к классическим позициям. 17-22 6.28:17 11:22! Черные отказываются от классики и продолжают план захвата центральных полей. Позиция с равными шансами. Вот одна из ловушек в этом дебюте 1. 32—28 19— 23 2. 28 : 19 14 : 23 3. 37—32 10—14 4. 41—37 5—10 5. 46—41 14—19 6. 32—28 23 : 32 7. 37:28 16—21 8. 31 — 26 18—22 9. 42—37 11-16? 10. 33—29! 22:31 11. 36:27 21 :32 12. 29—24 20:29 13. 34 : 5X *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Голландская партия

1.32-28 18-22 Характерный для этого дебюта ход применяется также после 1. 33—28. Черные наметили быстрое введение в игру шашки 1. **2.37-32 12-18 3.41-37**

[3.32-27? 19-23 4.28:19 14:23 5.31-26 22:31 6.26:37 черные получают пространственное преимущество (черные разменялись вперед, белые — назад, в итоге темповое число черных — плюс 4).]

[3.34-29 Если 3. 34—29, то черные могут закончить развитие правого фланга (7—12, 1—7) и приступить к активным действиям в центре (19—23).]

[На 3.31-26 лучше всего 19-23 (*3...07-12 4.36-31 01-07 5.41-36* размен по центру *19-23 6.28:19 14:23* приводит к выгодной для белых связке: *7.32-28 23:32 8.38:27*) 4.28:19 14:23 5.34-29 23:34 6.40:29 07-12 7.32-28 01-07]

3...07-12 4.46-41 01-07 5.34-29

[На 5.34-30 возможно 20-25 6.30-24 19:30 7.35:24 и у белых кол.]

[Если же 5.31-26 , то 19-23 6.28:19 14:23 7.32-28 23:32 8.37:28 16-21 и уже черные строят коловую позицию.]

5...19-23 6.28:19 14:34 7.40:29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 с равной игрой. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Дебют 1. 32—28 18—23, Разменное начало.

1.32-28 18-23 2.33-29 23:32 3.37:28 Идея этого размена—быстро развить шашки длинного фланга. У черных много возможностей. Нельзя, конечно, 3.... 12—18? из-за 4. 28—23X а) **19-24**

[б) 3...20-25 4.39-33 12-18 5.41-37 07-12 6.44-39 01-07 7.46-41 19-23 8.28:19 14:23 9.50-44 17-22 Интересная позиция с равными возможностями;]

[в) 3...17-22 4.28:17 11:22 5.39-33 13-18 6.41-37 06-11 7.44-39 11-17 8.46-41 с дальнейшей борьбой за центр.]

[г) 3...12-18 4.38-32 К упрощениям ведет 4. 28—23 (или 4. 28—22) и 5. 29—24. 20-24 5.29:20 15:24 6.41-37 18-23 , и получается классическая позиция;]

[д) 3...16-21 4.41-37 На 4. 39—33? следует уже знакомый нам удар новичка 4... 21—27X 21-26 5.39-33 12-18 6.44-39 07-12 7.50-44 01-07 с равной игрой.]

4.39-33 14-19 Плохо 4... 12—18. Тогда 5. 35—30 и 6. 29—24X **5.44-39 20-25 6.29:20 25:14 7.41-37 19-23 8.28:19 14:23 9.37-32 10-14 10.46-41 05-10 11.41-37 14-19** Обе стороны борются за центр. Равная позиция; *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Закрытая система. 2. 38—32 12—18 3. 31—27., Атака Молимара. Атака Гогланда.

1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.31-27 Атака Молимара. **17-21**

[Атака Гогланда. 3...20-24 4.37-31 07-12 5.43-38 14-20 6.49-43 10-14 7.41-37 02-07 8.46-41 05-10

9.34-29 23:34 10.40:29 20-25 11.29:20 15:24 12.27-22! 18:27 13.32:21 с острой игрой.]
4.43-38 07-12 5.37-31 23-29! Впервые этот удар ввел в практику французский шашкист Молимар.
6.34:23 18:29 7.33:24 20:29 Выиграть шашку 29 невозможно. Проигрывает 8. 31—26? из-за 29—23!Х-
 Далее играют **8.39-34** (или 8. 39—33 19—24) **19-23 9.28:19 14:23** Идея черных охватить центр белых.
 У белых задача удержать центр, не давая его окружить. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Дебют Дюмана

Дебют Дюмона **1.32-28 20-24** Черные планируют после 14—20 и 10—14 создать мощную группировку шашек на левом фланге **2.34-30**

[Можно также 2.37-32 18-23 3.41-37 12-18 (или 3.... 13—18 с последующим выдвижением шашки 2), и получается классическая схема.]
2...14-20 3.30-25 10-14 4.37-32
 [После 4.31-27 18-23 (*4...24-29 5.33:24 20:29* , то нельзя *6.37-32? 29-33! 7.38:29 18-22 8.27:18 13:24 x*) 5.28-22 (можно также 5. 27—22 23:32 6. 37:28) 17:28 6.33:22 получается схема Молимара.]
4...18-23 5.42-37
 [Это лучше, чем 5.41-37 17-21 6.31-27 (*6.39-34? 21-27! 7.31:22 24-30 8.35:24 19:39 9.28:10 39:17 10.25:14 09:20 x*) 6...12-18 7.40-34 (*7.39-34? 24-30 8.35:24 19:39 9.28:10 x*) 7...24-29 8.33:24 20:40 9.45:34 15-20 и черные удачно разрешили проблему развития левого фланга.]
5...17-21 Плохо 5.... 12—18? 6. 39— 34!, с последующим 7. 34— 29, и у черных серьезные затруднения с развитием. **6.31-26 05-10 7.26:17 12:21** Примерно равная классическая позиция. Белые вынуждены будут занять поле 34 и допустить тем самым освобождающий размен 24— 29 (или 24—30). *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Атака Розенбурга, Дебют 1. 32—28 17-22 2.28:17 11 :22

Атака Розенбурга **1.32-28 16-21** Острый ход. Черные немедленно вводят в игру бортовую шашку и стараются затруднить развитие левого фланга

[1...17-22 2.28:17 11:22 Черные с первых же ходов начинают борьбу за центр. Далее обычно играют 3.37-32 06-11 4.41-37 12-17 5.46-41 08-12 6.34-29 19-23 7.32-28 23:32 8.37:28 Дебют 1. 32—28 17-22 2.28:17 11 :22 с интересной игрой.]
2.31-26
 [Играют также 2.33-29 (чтобы разменяться 3. 28— 22) 20-25 3.39-33 21-26 (или 3.... 11 — 16) 4.44-39 (или *4.37-32 26:37 5.42:31*)]
2...18-22 3.37-32
 [Возможно также 3.38-32 4. 43—38 5. 37—31, чтобы в дальнейшем угрожать коловой шашке 27.]
3...11-16 4.41-37 07-11 5.46-41 01-07 Далее играется **6.34-29**
 [роме того, встречается вторжение 6.28-23 19:28 7.32:23]
 после чего черные могут поставить кол **6...21-27 7.32:21 16:27 ***

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Дебют 1. 33—28, Дебют 1. 33—29 Коловая система

Дебют 1. 33—28 Так начинают партию, если хотят играть классические схемы. **1.33-28**

[Дебют 1. 33—29 Наиболее популярное начало в последние годы. Возникает острая, содержательная игра. Коловая система. 1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-20 4.44-40 10-14 5.38-33 14-19 6.30-24 19:30 7.35:24 17-22 8.42-38 05-10 9.50-44 09-14 10.32-28 23:32 11.37:17 11:22 12.38-32 с равными возможностями.]

1...18-23 2.31-27 20-24 3.34-30

[Нельзя 3.37-31 из-за 23-29 4.34:23 17-22 5.27:18 13:33 6.38:20 19:26 x]

3...17-21 4.39-33 12-18 5.37-31 07-12 6.31-26 14-20 7.26:17 11:31 8.36:27 20-25 9.44-39 25:34 10.40:20 15:24 с равной позицией *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Дебют 1. 33—29 Коловая система Симметричный дебют Келлера., Партии

Симметричный дебют Келлера. **1.33-29 17-22** Занимается поле 29 (22) и вводится в игру шатка 50 (1). К тому же приводит и 1. 34—29 17—22 **2.39-33 11-17 3.44-39 06-11 4.50-44 01-06 5.32-28**

[После 5.31-26 16-21 (В. Шевчук — Р. Здоровяк (полуфинал чемпионата СССР, 1978 г.) 1. 33—29 17—22 2. 39—33 11 — 17 3.44—39 6—11 4. 50—44 1—6 5, 31—26 **5...20-25 6.35-30 19-23 7.32-28 23:32 8.37:28 16-21 9.30-24 11-16 10.38-32 07-11 11.41-37 14-20 12.43-38 10-14 13.37-31 04-10 14.46-41 14-19 15.41-37 19:30 16.29-23 18:29 17.33:35 22:33 18.39:28 12-18 19.38-33? 21-27! 20.32:23 16-21 21.26:17 11:22 22.28:17 25-30 23.34:14 10:50 x**) 6.32-28 19-23 7.28:19 14:23 8.35-30 игра сводится к основному варианту.]

5...19-23 6.28:19 14:23 7.31-26 16-21 8.35-30 Получается коловая схема. Посмотрите интересную партию, сыгранную этим дебютом. В. Шевчук — Р. Здоровяк (полуфинал чемпионата СССР, 1978 г.) 1. 33—29 17—22 2. 39—33 11 — 17 3.44—39 6—11 4. 50—44 1—6 5, 31—26 20—25 6. 35—30 19—23 7. 32—28 23:32 8. 37:28 16—21 9. 30—24 11— 16 10. 38—32 7—11 11. 41 — 37 14—20 12. 43—38 10—14 13. 37—31 4—10 14. 46—41 14—19 15. 41—37 19:30 16. 29—23 18:29 17. 33:35 22: 33 18. 39:28 12—18 19. 38—33? 21—27! 20. 32:23 16—21 21. 26: 17 11 :22 22. 28: 17 25—30 23. 34: 14 10: 50X. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Дебют 1. 34—29

Дебют 1. 34—29 **1.34-29 19-23 2.40-34 14-19 3.45-40 10-14 4.50-45 05-10 5.31-26**

[К острой игре ведет 5.31-27? Раньше считалось, что после «клещей» 19-24 у белых плохо, но современные исследования показали, что белым при правильной игре удастся получить контригру. Например, 6.37-31 13-19! (Нельзя **6...14-19** из-за **7.32-28 23:21 8.35-30 24:35 9.29-24 20:29 10.34:05 x** ; На **6...17-21** возможно **7.27-22 18:27 8.31:22** и черным нельзя играть **12-17 9.29:18 17:37 x** В любом случае они остаются без шашки) 7.41-37 09-13 8.31-26 03-09 9.37-31 и опять плохо 17-21 10.26:17 12:21? из-за 11.27-22 18:27 12.29:18 13:22 13.33-29 24:33 14.39:26 x]

5...20-25 6.37-31

[Нельзя 6.36-31? тогда 23-28! х]

6...15-20 7.41-37 10-15 8.46-41 04-10 9.32-28 23:32 10.37:28 19-23 11.28:19 13:24 Задача черных удержать рогатку, белых — разменять ее. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - ДЕБЮТ

Польский дебют

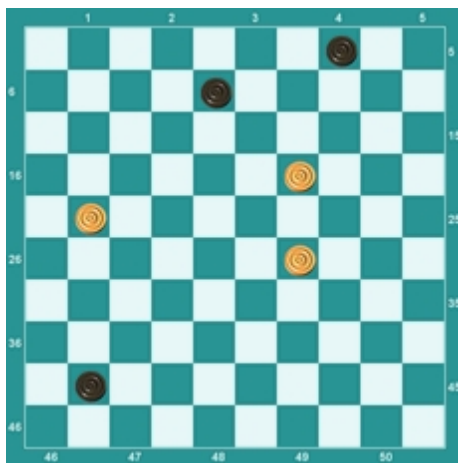
Польский дебют **1.31-27 17-21 2.37-31 21-26 3.41-37**

[Устарело продолжение 3.32-28 26:37 4.41:32 Здесь у черных после 11-17 5.46-41 17-22 6.28:17 12:21 игра несколько предпочтительней.]

3...19-23 4.33-28 На доске возникла позиция, аналогичная дебюту Дюмона. Только теперь уже белые ожидают, когда черные сыграют 11 — 17, чтобы разменом 27—22 свободно развить свой длинный фланг. **14-19 5.39-33 10-14 6.34-30 20-24 7.44-39 11-17** Нельзя 7.... 12—17? из-за «бомбы» **8.27-22 18:27 9.31:11 06:17 10.36-31 17-21 11.31-27 12-18 12.46-41 07-12 13.41-36 01-06 14.30-25 02-07 15.40-34** Так разыгрывал этот дебют экс-чемпион мира Тон Сейбрандс (Голландия) *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

, д 97



выигрыш: **1...41-47! !**. У белых два ответа: 2. 29—23 и 2. 19—13. Рассмотрим их:

[эндшпиль Обычно игра в партии завершается эндшпилем. От того, как мы его разыграем, и будет зависеть результат встречи. В эндшпиле роль каждого хода резко возрастает и для достижения победы или ничьей требуется серия точных, а порой и единственных ходов. Вы, наверное, обратили внимание на то, что во всех примерах, приведенных в книге, выигрыш даже одной шашки отмечен как выигрыш партии. Действительно, выиграв шашку в дебюте или середине, часто к материальному преимуществу удастся добавить еще и позиционное, что к концу игры, как правило, приносит успех. Другое дело в эндшпиле. Здесь наличие одной лишней, а иногда и более шашек еще ничего не решает. Потому, что в борьбу вступают дамки, сила которых намного превосходит силу простых шашек. В заключительной стадии партии один небрежный ход может

стоить всех трудов, затраченных в начале и середине игры. Эта позиция возникла в одной из партий полуфинала чемпионата СССР 1961 г. Еще в дебюте черным удалось выиграть шашку, но довести партию до победы в эндшпиле они не смогли. После 1...08-12? 2.21-17 12:21 3.19-13 41-47 4.29-24 47:20 5.13-08 партия завершилась ничьей. А в распоряжении чёрных был этюдный, т. е. достигающийся единственными ходами]

а) **2.29-23**

[б) 2.19-13 08:19 3.21-17 47:20 4.17-12 20-03 5.12-07 03-12!! этой возможности-то и не видели черные. 6.07:18 19-23! 7.18:29 04-09 х и оппозиция в пользу черных.]

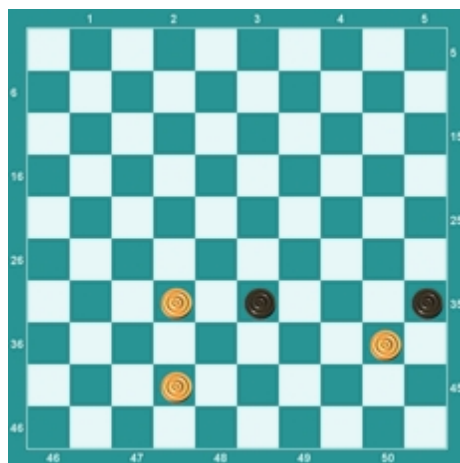
2...47-41 3.19-13

[После 3.23-18 41:14 4.21-17 14-09! 5.18-12 09-25 (можно и **5...09-03 6.12-07 08-12 х**)]

3...08:28 4.21-17 04-09! 5.17-12 09-13 6.12-07 41-46 х и белым некуда ставить дамку; В ответственных соревнованиях окончание партии! разыгрывается после четырех — пяти часов напряженной борьбы. От нарастающей усталости внимание становится рассеянным, и «зевнуть» шашку очень легко. Следовательно, многое зависит от физической подготовки спортсмена. Но в конечном итоге побеждает более опытный игрок, тот, кто лучше освоил приемы и методы борьбы в эндшпиле, кто дальше смог рассчитать различные варианты, возникающие в нем. Разговор об эндшпиле мы начнем с ознакомления с некоторыми приемами и методами борьбы, характерных для определенных типов окончаний. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

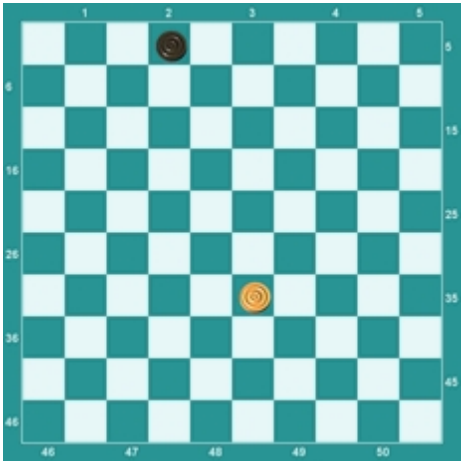
Борьба простых И. Вейс (Франция)., д 98



Борьба простых Борьба между простыми шашками чаще всего заканчивается оппозицией. № 98 И. Вейс (Франция). **1.32-28! 33:22** Печальная необходимость. **2.40-34 22-28 3.42-38 х** , и оппозиция в пользу белых. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

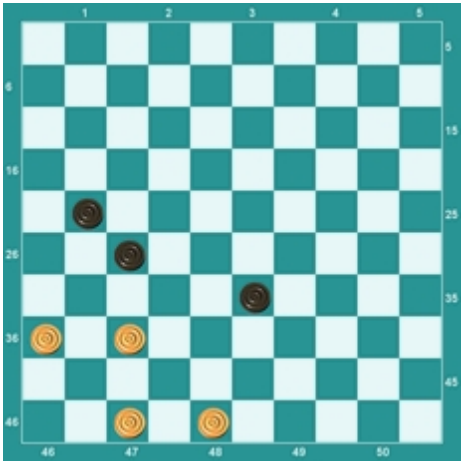
Борьба простых Р. Келлер (Голландия)., д 99



При своем ходе белые избегают встречи и, пройдя в дамки по правому флангу, успевают задержать простую черных Р. Келлер (Голландия). Предложите кому-либо решить эту позицию и вы сразу услышите вопрос: чей ход? Вопрос резонный, от очереди хода зависит оппозиция. Но в данном случае белые выигрывают независимо от того, чей первый ход. При ходе черных белые смело идут на сближение 1... 2—7 2. 33—28 7—11 3. 28—22 11—16 4. 22—17 и оппозиция в их пользу. **1.33-29 02-08 2.29-24! 08-13 3.24-20 13-19 4.20-15 19-23 5.15-10 23-28 6.10-05 28-33 7.05-32 33-39 8.32-49 х ***

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

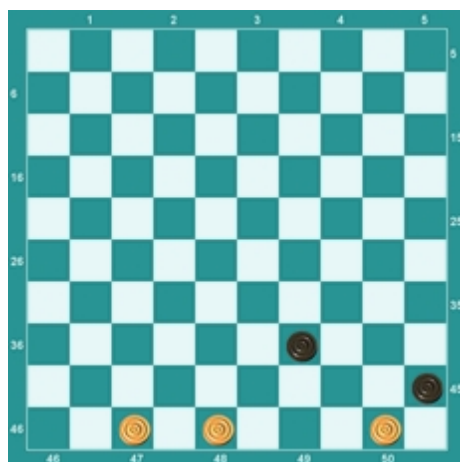
Борьба простых 3. Цирик, д 100



3. Цирик. Здесь белые выигрывают, используя связку **1.48-42! 21-26 2.42-38 33:31 3.47-42 х 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Петля для будущей дамки шейен (Голландия), д 101

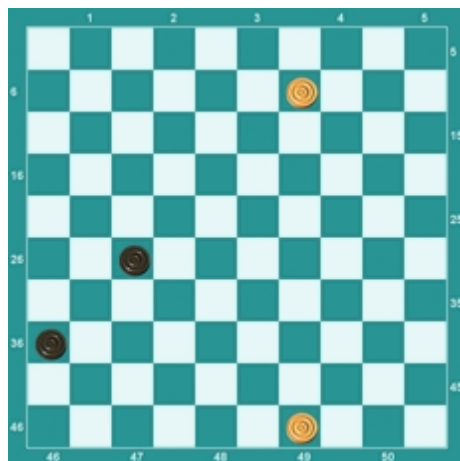


Петля для будущей дамки Если противнику удаётся пройти в дамки, надо попытаться построить для нее петлю. Автор следующих двух окончаний — шейен (Голландия). **1.48-42!!** Белые открывают дорогу черным в дамки. Но идти в дамки **39-43** нельзя, так как после

[А на 1...39-44 2.50:39 45-50 у белых готова петля 3.42-38! 50:42 4.47:38 х]
2.42-38 43:32 3.47-42 х оппозиция. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Петля для будущей дамки, д 102

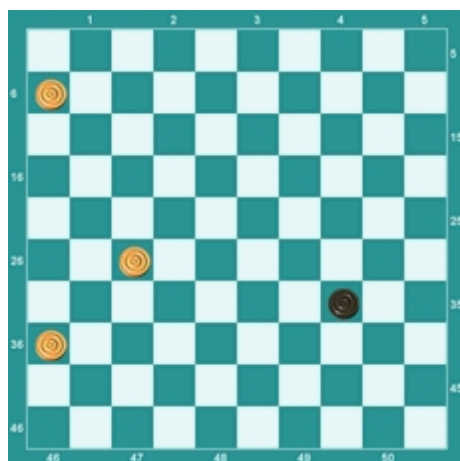


1.09-04! 27-32 2.04-10! 32-38 3.10-15 38-43 4.49:38 36-41 Наконец-то шашка 36 двинулась в дамки. Но все готово для ее поимки. **5.15-10!** и черным некуда ставить дамку. На **41-46**

[На 5...41-47 6.10-15 х]
6.10-05 х и черная дамка в так называемом «столбняке». **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

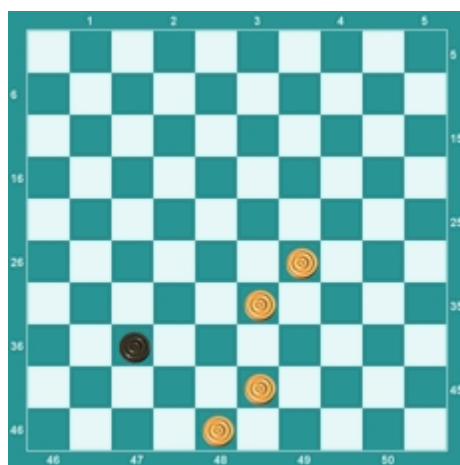
Петля для будущей дамки Ренье (Франция), д 103



Ренье (Франция). Здесь выигрыш далеко не прост **1.06-01! 34-39 2.01-29! 39-44**
 [(Нельзя 2...39-43 из-за 3.29-38!! Прием нам уже известен)]
3.29-38! 44-49 4.38-32 и следующим ходом черная дамка гибнет. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

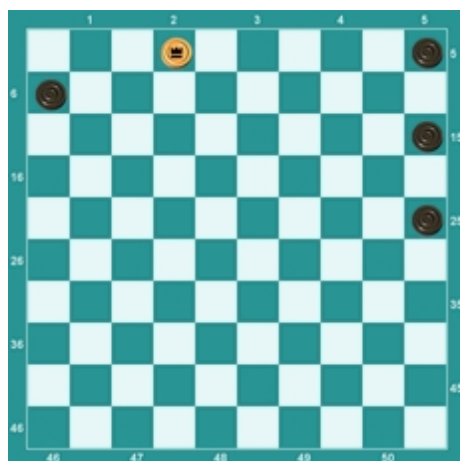
Петля для будущей дамки Теван (Голландия), д 104



Теван (Голландия). В этой позиции использован мотив «большинства» **1.29-24 37-41 2.33-29 41-46**
3.43-39! и нельзя черным играть **46-28**
 [а на 3...46-05 , и опять надо бить большинство. 4.24-19 05:43 5.48:39 x]
 из-за **4.29-23!** и надо бить три шашки **28:43 5.48:39 x 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых Пресбюрга (Голландия)., д 105



Дамка против простых Сила дамки зависит от того, какое место она занимает на доске по отношению к шашкам противника. В исключительном случае одна дамка может выиграть против шести простых. Например, в позиции: белые — дамка 26; черные — простые 1, 2, 6, 7, 11, 16. Но обычно уже против пяти дамка проигрывает; против четырех — шансы на проигрыш и ничью равны; против трех — как правило, ничья; против двух — почти всегда выигрыш. Следует знать и то, что шашки, которые в начале и в середине игры находились в центре и составляли силу — в эндшпиле превращаются в слабость, в объект атаки. Бортовые же шашки, наоборот, приобретают силу: с их помощью строят петли, они легко проводятся в дамки. Правда, и здесь встречаются позиции, когда все четыре шашки находятся на бортах, а выиграть против одинокой дамки им не удастся. К примеру, позиция Пресбюрга (Голландия). **1.02-16! 25-30** Иначе сразу теряется шашка **2.16-43 30-35 3.43-49 15-20 4.49-38 20-25 5.38-49 05-10 6.49-32 10-15 7.32-49**, и черные следующим ходом теряют шашку. Ничья. 1/2-1/2

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

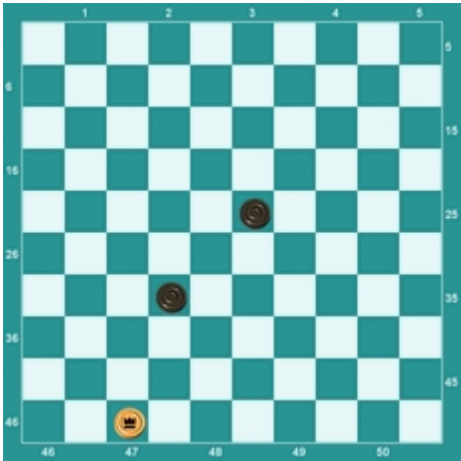
Дамка против простых, д 106

Разберем окончание, где дамка борется против двух простых. Основной прием выигрыша в таких

позициях — отрезание: то ли по большой дороге 5—46, то ли по двойнику 1—45. Встречаются и более сложные приемы. Здесь белые выигрывают так: **1.30-39 11-16 2.39-43 20-24 3.43-38 24-30 4.38-43 30-35 5.43-49** х Подобный финал называется «вилкой». **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых, д 107



В позициях, когда обе шашки стоят на одной диагонали — выигрыш достигается при помощи приема «цепочка» **1.47-20!** (можно и 1. 47—15). Если теперь **23-28**
[Если 1...32-37 , то нападаем с тыла 2.20-14 х]
, то **2.20-42 х 1-0**

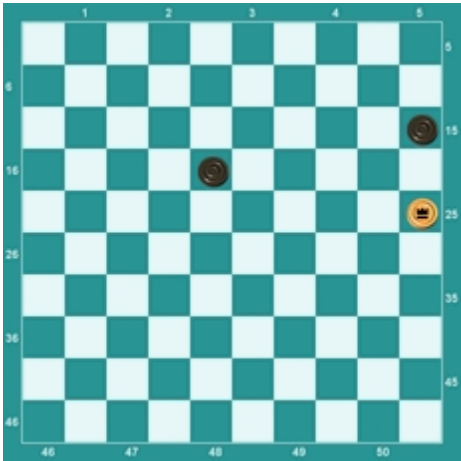
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых Югенен (Франция), д 108

Югенен (Франция). После ходов **1.34-39 11-16 2.39-43 19-23**
[Если же 2...19-24 то 3.43-38 24-30 4.38-43 30-35 5.43-49 и «вилка» (диагр. 108).]
3.43-38 23-28 4.38-27 28-33 5.27-43 получается так называемый «смешанный финал»— одна шашка черных на борту, другая на весу. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых Беден (Франция), д 109



Беден (Франция). Здесь использован прием «выталкивание шашки в центр» **1.25-39 15-20** (черные вынуждены двигать эту шашку, иначе после 1... 18—23 2. 39—33 получается смешанный финал) **2.39-25! 20-24 3.25-09 18-23 4.09-13! 24-29 5.13-09!** , и на любой ответ черных белые играют **29-33 6.09-14!** с легким выигрышем. **1-0**

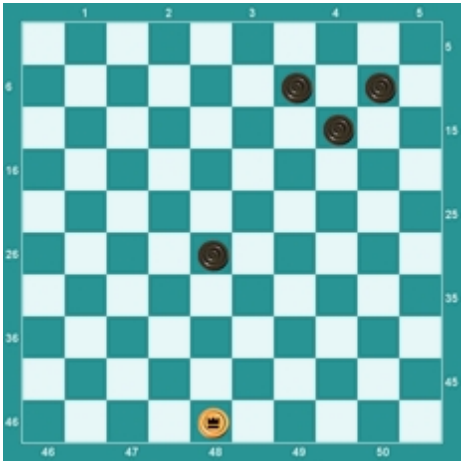
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых, д 110

В этой позиции дамка выигрывает против трех чёрных. Идея выигрыша — нападение с тыла по двойнику. 1.49-35 24-29 2.35-40 29-33 3.40-01 11-17 4.01-06 17-21 5.06:39 21-27 6.39-28 x 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамка против простых Монсма (Голландия), д 111



Монсма (Голландия). Одна дамка справляется с четырьмя неприятельскими шашками 1.48-37! 28-33 2.37-42 33-39 3.42-15! x и черным не избежать потери трех шашек. 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

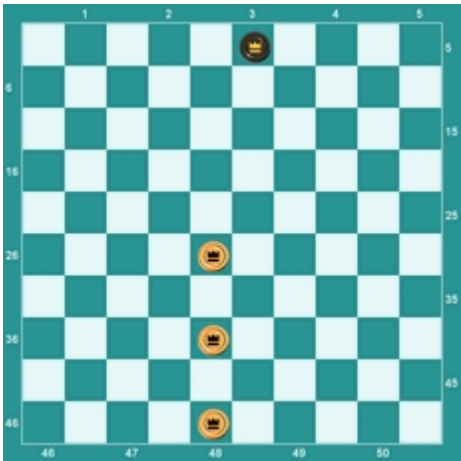
Дамки у обеих сторон, д 112

одинокой дамкой необходимо иметь четыре дамки. Вот одно из построений, где выигрыш достигается сразу, где бы ни стояла одинокая дамка. Три дамки против одной, как правило, не

выигрыва-юг, однако встречается много позиций, где они одерживают победу. Вот некоторые из них. **1.34-29 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

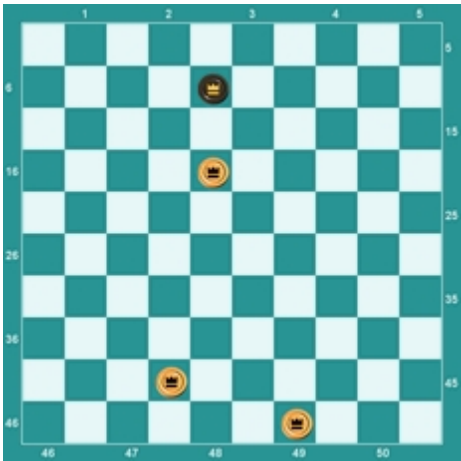
Дамки у обеих сторон, д 113



1.48-30 Попав в такую ситуацию, черной дамке не спастись, если даже их ход. Угрозы 1. 38—20 и 2. 28—39 или 1. 38—21 и 2. 28—37 неотразимы. *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

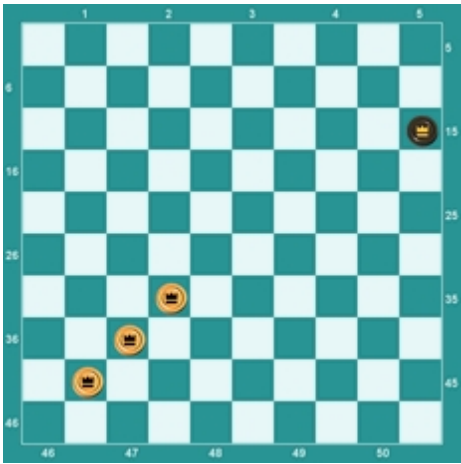
Дамки у обеих сторон, д 114



Эмбден (Голландия). После **1.42-48** Против 2. 49—21 и 3. 18 — 31 или 2. 48—30 и 3. 18—40 нет спасения (диагр. 114). *

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

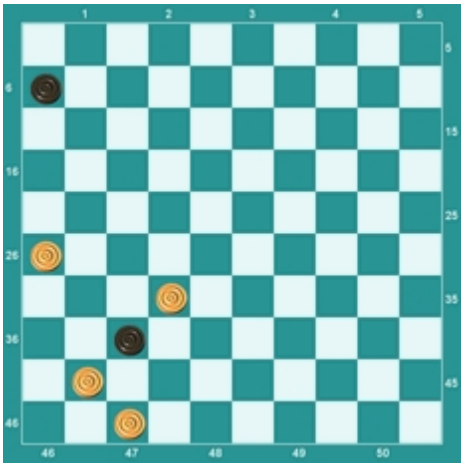
Дамки у обеих сторон, д 115



В этом примере черная дамка попадает в «переплет» на тройнике.(диагр. 115) **1.41-47 15-04 2.32-38 04-36** (вынужденно) **3.38-15 36-18 4.37-31 18:36 5.15-04 x 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Курьезы в эндшпиле Оппозиция, д 116

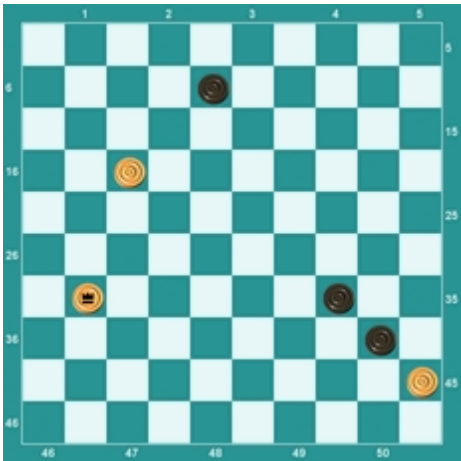


Курьезы в эндшпиле Мы рассмотрели некоторые окончания, наиболее часто встречающиеся в игре. Это так называемые стандартные окончания, исход которых давно известен. Они хорошо изучены теорией, и игрок, обладающий знаниями в области эндшпиля, легко доведет их до победы. Однако существует множество позиций, где победа достигается методами, казалось бы, противоречащими логике самой игры. Оригинальность и неожиданность решения подобных окончаний говорит лишь о красоте и неограниченных возможностях сто клеточных шашек. Оппозиция И. Вейс. Выигрыш в этой

позиции достигается совершенно неожиданно: **1.47-42!! 37:46 2.42-37! 06-11 3.26-21** х (диагр. 116). **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Курьезы в эндшпиле Оппозиция, д 117



Гортманс (Голландия). Черные грозят ходом 40—44 пройти в дамки. Попытка остановить продвижение этой шашки путем 1. 31—22 или 1. 31 —18 опровергается жертвой шашки 8. То же получается и после 1. 31—26. Казалось бы, ничья неминуема. Но **1.17-12!! 08:17 2.31-26! 17-22 3.26-31 22-28 4.31-37 28-33 5.37-42 33-39 6.42-29 34:23** с оппозицией (диагр. 117) **7.45:43** х **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

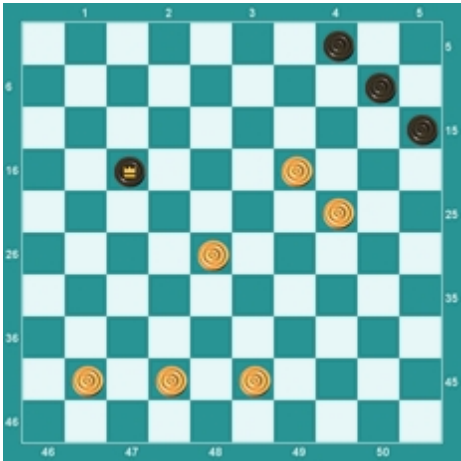
Курьезы в эндшпиле Оппозиция, д 118

Как белым избежать угроз черных 1.... 33—38 или 2.... 33—39, что привело бы к ничьей? И здесь на

помощь приходит жертва **1.36-31!! 27:36 2.10-05 33-39**
[(после 2...22-27 3.05:16 33-38 4.16:43 36-41 5.42-37 х)]
3.05:41!! 36:38 4.44:42 х и оппозиция в пользу белых. **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Стеснение, д 119



Стеснение Если в окончании дамка гибнет от того, что она ограничена в подвижности, значит применена идея стеснения. Белым не избежать потери шашек, и, казалось бы, им надо думать только о ничьей. Но... **1.24-20! 17:46** . Надо бить только так. **2.20-14!** Оригинальная позиция! А теперь на любой ход **46-41 3.14:05** х (диагр. 119). **1-0**

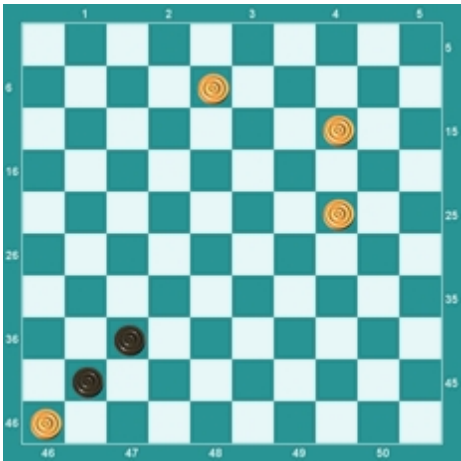
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Стеснение, д 121

Аналогичный прием выигрыша и здесь. 1.10-05 44-49 2.50-44!! 49:10 3.05:28 39:50 4.28-06 х и дамка чёрных стеснена- на двойнике. 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Стеснение, д 120



Интересные приемы «стеснения» применены в позициях голландского автора Фоуре. 1.08-03! 41-47 , у белых нет темпа, но зато 2.46-41 47:09 3.03:14! 37:46 4.14-05 х Дамка черных в «столбняке» (диагр. 120). 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

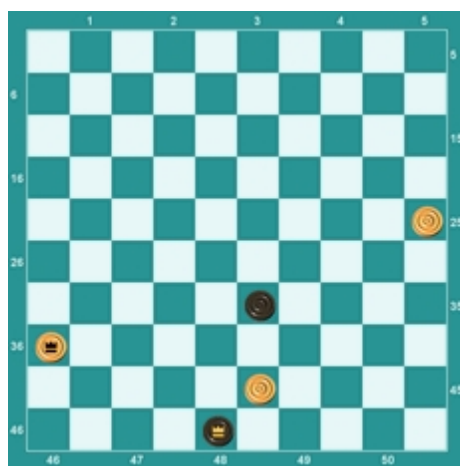
Дамки у обеих сторон Самоограничение, д 122

Самоограничение Такой . прием часто встречается на практике — дамка гибнет от того, что своя же шашка мешает ее движению. Самоограничению (диагр. 122), предшествует «большинство» и

выигрыш темпа: **1.24-19! 29:49 2.19:08 49:21** (не меняет и 2 . 35 : 24) **3.08-02 35:24 4.02:49! 1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

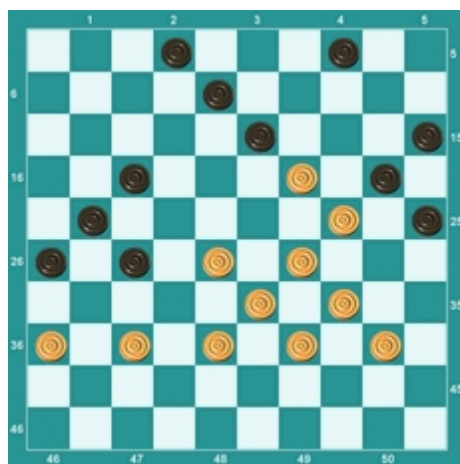
Дамки у обеих сторон Самоограничение, д 123



После **1.43-38! 33:42 2.36-47** черным ничего не остается, как отдать и шашку и дамку (диагр. 123). **1-0**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Самоограничение, д 124

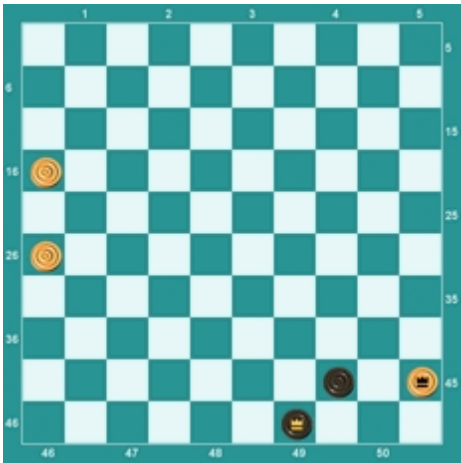


1.29-23? В. Агафонов — Р. Здоровяк (полуфинал чемпионата СССР, 1962 г.). У белых внушительная позиция, и они решили завершить игру разгромной комбинацией. Начало комбинации — «мостик»: **20:18 2.38-32 27:29 3.34:03 13:24 4.28-22 17:28 5.39-33 28:39 6.37-31 26:37 7.03:13** Вроде бы черным надо сдаваться. Но последовало неожиданно **25-30!! 8.13:35** На доске любопытная позиция: дамка белых заперта по диагонали 2—35, и после **04-09!** она бессильна отразить угрозу черных 9—13.

Ничья. 1/2-1/2

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Западня, д 125



Западня Идея этого приема не требует разъяснений. Дамка может оказаться в западне в любом месте доски. Простейшие приёмы были уже разобраны в разделе «Петля для будущей дамки».Мертенс (Голландия). В начале приём самоограничения **1.45-50 49-21 2.50:22** и черная дамка в западне.
[В западню черная дамка попадает и после 2.16:27 44-49 3.26-21 49-35 4.50-44 35:49 5.21-16 49:21 6.16:27 x]
1-0

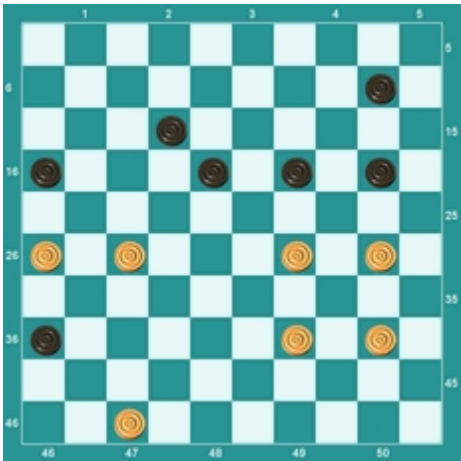
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Западня, д 126

Доувес (Голландия). После 1.42-37! 36:47 2.37-31 47:44 3.31:24 черная дамка гибнет. На двойнике она находится не может, если же 44-35 то 4.49-44! 35:20 5.25:14 x 1-0

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Дамки у обеих сторон Западня, д 127



Дерибас (Голландия). Вначале несложная комбинация 1.30-24 19:30 2.47-41 36:47! 3.40-35 47:24 4.39-33 24:21 5.35:04 и на доске уникальная позиция: у черных две лишние шашки, а спасения у них нет.
21-49
[5...21-17 6.04:06 x]
[5...12-17 6.04:11 16:07 7.26:17 x]
6.04:27 49:21 7.26:08 16-21 x 1-0

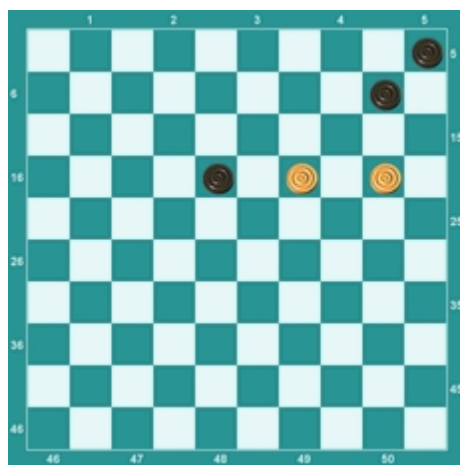
ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Сдаться никогда не поздно! Рафаэль (Франция), д 128

Сдаться никогда не поздно! Практика показала, что, оставшись без шашки, игру продолжают все, даже опытные шашисты. А что, если без двух? Или, когда у противника явное превосходство?... Не будем спешить. Сдаться никогда не поздно! В шашечной игре защитных ресурсов отнюдь не меньше, чем атакующих возможностей. На диаграмме 26 рассмотрен случай, когда у белых не хватало двух шашек, но они сделали ничью, применив прием «любки». А теперь посмотрите, как, используя различные приемы и методы, уже вам знакомые, белым удастся спастись в позициях, где их проигрыш не вызывал сомнения. Рафаэль (Франция). О таких позициях в шутку говорят: «У белых плохая позиция, зато у черных лишняя шашка». И все же благодаря «большинству» белым удастся спасти партию **1.37-31!** (грозит 31—26) **21-26 2.22-18! 26:28 3.27-22 28:17** теперь «любки» **4.18-12** Ничья. 1/2-1/2

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

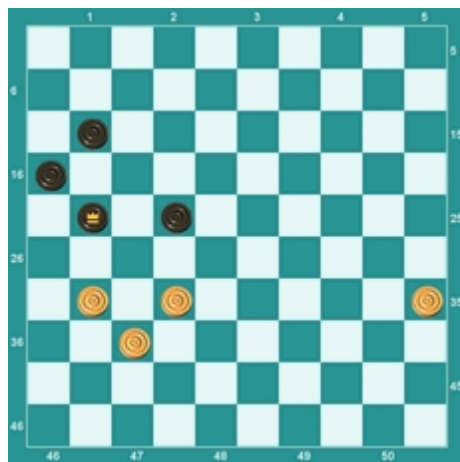
Сдаться никогда не поздно! И. Вейс, д 129



И. Вейс. У черных надежно спрятана дамка. Но она настолько ограничена в движении своей же шашкой, что белые без труда делают ничью. **1.19-13! 18:09** Эта шашка тоже лишняя. **2.20-15 10-14 3.15-10** и ничья. 1/2-1/2

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

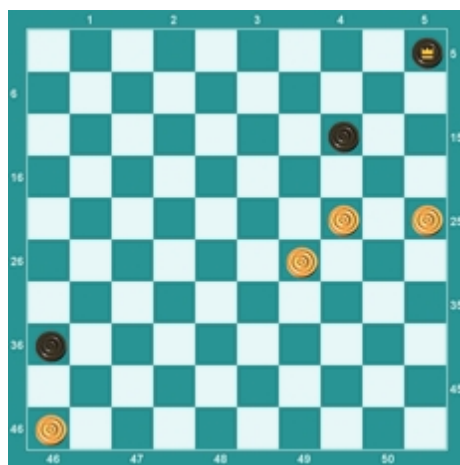
Сдаться никогда не поздно! И. Вейс, д 130



И. Вейс. Удачно использовав приемы «самоограничение» и «любки», белые добиваются ничьей в казалось бы совершенно безнадежной позиции: **1.31-26! 21:43 2.37-32 43:27 3.26-21!!** и на любой отход дамки — «любки» **27-43 4.21-17** Ничья. **1/2-1/2**

ТРИ СТАДИИ ШАШЕЧНОЙ ПАРТИИ - эндшпиль

Сдаться никогда не поздно! Ю. Шмидт, д 131



Ю. Шмидт. В этой позиции, используя второе правило стоклеточных шашек, приёмы «угроза» и «самоограничение», автору удалось создать уникальную миниатюру: **1.24-20 14-19 2.46-41! 36:47 3.20-15! 47:24 4.25-20!!** !. Редкий случай самоограничения обеих дамек черных. Ничья. Возможности стоклеточных шашек безграничны. Эта книга знакомит лишь с незначительной частью того, что следовало бы узнать начинающему шашкисту — с красотой шашечных комбинаций, азами позиционной игры. Но если она заинтересует читателя, натолкнет его на мысль о серьезных занятиях стоклеточными шашками, значит цель ее будет достигнута. **1/2-1/2**

Здоровяк Р.З. Двадцать против двадцати

(Международные шашки)

СОДЕРЖАНИЕ Из глубины веков Правила игры Позиционная игра Комбинационная игра 3 Три
стадии шашечной партии 50 7 Миттельшпиль..... 50 13 Дебют 60 22 Эндшпиль..... 65 Рафаил
Зельманович Здоровяк ДВАДЦАТЬ ПРОТИВ ДВАДЦАТИ (Международные шашки) Редактор М.
Шапиро. Художник Г.Зайцева. Художественный редактор Л. Кирьяк. Технический редактор А.
Царулкова. Корректор Т. Вальмус. ИБ № 2046. Сдано в набор 20.07.81. Подписано к печати 12.04.82.
АБ 07457. Формат 70X108% Бумага тип. № 2. Гарнитура Литературная. Печать высокая. Печатных
листов 3,5. Усл. кр.-отт. 3,85. Уч. изд. листов 3,03. Тираж 8000. Цена 20 коп. Зак. № 832.
Издательство «Картя Молдовеняскэ» Кишинев, пр. Ленина, 180. Центральная типография, Кишинев,
ул. Флорилор, 1. Государственный комитет Молдавской ССР о делах издательств, полиграфии и
книжной торговли. **1.35-30 ***

Download these games in [PDN](#)

created with [Aurora Borealis 2.11](#)