

Л. Портиш
Б. Шаркози

600 ОКОНЧАНИЙ





Portisch Lajos–Sárközy Balázs

600
VÉGJÁTÉK

SPORT · BUDAPEST

Л. Портиш, Б. Шаркози

600 ОКОНЧАНИЙ

МОСКВА «ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ» 1979

Перевод с венгерского международного гроссмейстера
А. ЛИЛИЕНТАЛЯ

Портиш Л., Шаркози Б.

П 60 600 окончаний: Пер. с венг. А. Лилиенталя. — М.:
Физкультура и спорт, 1979.—237 с.

В этой книге венгерские авторы, выдающийся гроссмейстер Л. Портиш и мастер Б. Шаркози, сумели на конкретных примерах из практики и шахматной композиции осветить все наиболее важные виды окончаний. Книга выдержала ряд изданий на родине авторов и пользуется признательностью во многих странах мира. На русском языке выходит впервые.

Рассчитана на всех любителей шахмат.

П $\frac{60904-071}{009(01)-79}$ 141—79

ББК 75.581
7А9.1

© Портиш Лайош, Шаркози Балаш, 1973 г.

© Издательство «Физкультура и спорт», перевод, 1979 г.

Книга Л. Портиша и Б. Шаркози «600 окончаний» вполне доступна начинающим, но думаю, что она будет интересна также и квалифицированным шахматистам. В отличие от большинства работ по эндшпилю, которые хотя и являются более фундаментальными, но чаще всего используются не как учебник, а как справочник, данная книга представляет собой сравнительно легкое чтение — при желании можно даже обойтись без шахмат. Несомненное достоинство книги в том, что простота и сжатость изложения не мешают авторам затронуть практически все известные типы окончаний и достаточно подробно рассмотреть множество критических и узловых позиций. Заметим, что отдельные виды рассмотренных здесь окончаний в советской литературе почти не освещались.

При переводе книги были сокращены некоторые, на мой взгляд, совсем очевидные варианты и пояснения. В то же время в ряде примеров указаны более эффективные решения, а также приведены уточнения и исправления, сделанные после выхода книги в свет. В основе этих уточнений лежат анализы читателей, опубликованные в венгерских шахматных изданиях.

*А. Лилиенталь,
международный гроссмейстер.*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Красота шахматной игры заключается в комбинациях и контркомбинациях, следующих одна за другой, а также в быстром и точном исполнении замыслов. Умение быстро находить правильное решение, разумеется, требует основательного предварительного изучения теории — без этого невозможно добиться успеха в шахматных турнирах. Однако было бы неправильно ограничиваться изучением одной теории дебютов, необходимо заниматься и теорией окончаний.

Теория дебютов стремится показать правильное расположение сил до возникновения борьбы в миттельшпиле. Эта теория никогда не может быть доведена до совершенства, поскольку постоянно развивается. Новейшие исследования

шахматных теоретиков иногда в корне опровергают старые утверждения.

Теория окончаний более стабильна, особенно это относится к элементарным позициям. Установленные здесь правила и принципы имеют, как правило, большую практическую ценность.

Прежде чем перейти непосредственно к рассмотрению окончаний, нам надо решить, какую часть партии считать окончанием. По мнению шахматных композиторов, окончанием является такая позиция, оценку которой — выигрыш или ничья — можно дать, подтвердив ее соответствующими вариантами, где обе стороны действуют наилучшим образом.

Конечно, такое определение является не совсем точным, поскольку в современной турнирной практике окончания нередко начинаются еще в середине игры, и обоим противникам очень трудно находить лучшие ходы. Все же нам будет легче, если мы хотя бы частично воспользуемся точкой зрения композиторов.

Шахматный композитор А. Ховаши делит окончания на три группы: теоретические, практические, художественные. К первой группе относятся позиции, досконально проанализированные, решения которых хорошо известны; позиции эти носят лишь технический характер. Практические окончания — такие, которые возникают в реальной шахматной партии и из которых противники стремятся перейти в выгодное теоретическое окончание. Наконец, художественные окончания состоят сразу из двух компонентов — они содержат довольно сложный задачный элемент с переходом в конце концов к теоретическим окончаниям.

Самые важные окончания авторы старались осветить достаточно подробно, хотя, к сожалению, не всегда имели возможность дать полный и исчерпывающий анализ вариантов. Главной целью при написании книги было собрать материал, позволяющий научиться играть эндшпиль. Поэтому наряду с шахматными жемчужинами в книгу включено и много чисто практических окончаний.

В большинстве примеров в начальном положении — ход белых, а те случаи, когда начинают черные, авторы оговаривают специально.

Основу каждой шахматной позиции, безусловно, составляет расположение пешек, пешечная структура. Фигуры могут перемещаться в различных направлениях, пешки же идут только вперед. Вот почему каждый ход пешкой требует основательного обдумывания.

Поспешное движение пешки вперед может привести к роковым последствиям. Пешечные окончания требуют особого внимания, потому что в них отсутствуют другие фигуры, которые могли бы защитить возникающие слабости или быть использованы в тактических операциях, компенсируя дефекты пешечной структуры.

Рассматриваемые пешечные окончания классифицируются нами не по числу пешек, а по стратегическим маневрам и приемам, используемым в позициях.

I. Оппозиция (противостояние)

Оппозиция с одной стороны вызывает цугцванг с другой. Своим ходом вы стреми-

тесь занять королем важное поле и, наоборот, вынудить неприятельского короля покинуть выгодное положение.

Известны три вида оппозиции: а) геометрическая оппозиция, б) полевая оппозиция (поля соответствия), в) коневая оппозиция*.

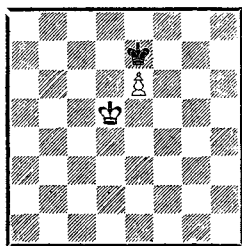
Пожалуй, наиболее важной является геометрическая оппозиция, и поэтому мы начнем именно с нее.

а) Геометрическая оппозиция

Такая оппозиция означает, что белый и черный короли находятся на одной линии и их разделяет нечетное число полей. Для занятия оппозиции приходится проделывать простейшую арифметическую операцию — вычислять число полей между королями. Ес-

* Некоторые термины и определения, встречающиеся в данной книге (в том числе связанные с оппозицией), отличаются от принятых в советской литературе. Поскольку их использование, как нам кажется, не должно вызвать трудностей у читателя, мы решили сохранить определения оригинала (*Прим. пер.*).

ли при этом короли стоят на одной горизонтали, то такая оппозиция будет горизонтальной, а если на одной вертикали, то — вертикальной. В геометрической оппозиции короли всегда находятся на полях одного цвета. Если королей в оппозиции разделяет одно поле, то ее называют ближней, а если три или пять, то дальней.



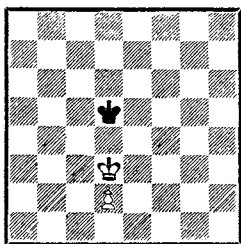
Ничья независимо от очереди хода

1. (Теоретическое окончание). Черный король, находясь впереди белой пешки, может ходить вверх и вниз до тех пор, пока белый король не займет поле рядом со своей пешкой. В этот момент черный король должен встать напротив белого (ближняя оппозиция).

1. Кре5 Кре8! (на 1... Крд8 (f8)? решает 2. Крд6(f6) Кре8 3. e7 и т. д.) 2. Крд6(f6) Крд8(f8) 3. e7+ Кре8 4. Кре6, пат.

Если ход черных, то 1... Кре8! 2. Кре5 Кре7! 3. Крf5 Кре8! 4. Крf6 Крf8 5. e7+ Кре8 6. Кре6, пат.

2. (Теоретическое окончание). При ходе белых оппо-

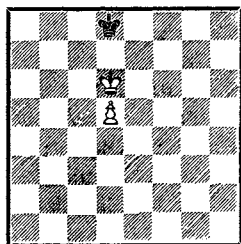


При ходе белых — ничья, при ходе черных — белые выигрывают

зицией владеет противник и провести пешку не удастся.

1. Кре3 Кре5! 2. d4+ Крд5 3. Крд3 Крд6 4. Крс4 Крс6 5. d5+ Крд6 6. Крд4 Крд7 7. Кре5 Кре7 8. d6+ Крд7 9. Крд5 Крд8! 10. Крс6 Крс8 11. d7+ Крд8 12. Крд6, пат.

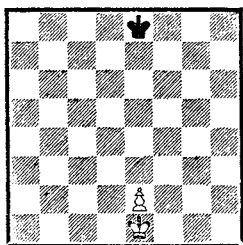
Если же ход черных, то они теряют оппозицию, белый король оттесняет черного короля и пешка проходит в ферзи: 1... Кре5 2. Крс4 Крд6 3. Крд4 Крс6 4. Кре5 Крд7 5. Крд5 Кре7 6. Крс6 Крд8 7. Крд6 Кре8 8. d4 Крд8 9. d5 Кре8 10. Крс7 и т. д.



Белые выигрывают

3. (Теоретическое окончание). Весьма полезно помнить, что в подобных позициях белые выигрывают независимо от очереди хода.

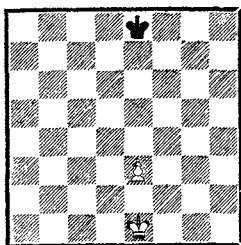
1. Кре6 Кре8 2. d6 Крд8
3. d7 и т. д.



Белые выигрывают

4. (Теоретическое окончание). На первый взгляд кажется, что черные владеют дальней оппозицией и добиваются ничьей. Однако запасной ход пешкой позволяет белым отнять оппозицию.

1. Крд2 Крд8 2. Кре3 Кре7
3. Кре4 Кре6. Черный король сыграл как надо, но...
4. e3! Крд6 5. Крf5, и белые выигрывают.

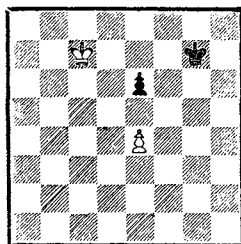


Ничья

5. (Теоретическое окончание). Разница между этой и предыдущей позициями весьма существенна — пешка стоит на третьей горизонтали и у нее не будет запасного хода. Таким образом, белым здесь

не удастся выиграть оппозицию.

1. Кре2 Кре7 2. Крд3(f3) Крд7(f7)! (дальняя оппозиция) 3. Кре4 Кре6 4. Крд4 Крд6. Ничья.



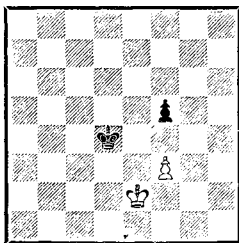
При ходе белых — выигрыш, при ходе черных — ничья

6. Бергер. (Теоретическое окончание). На доске материальное равенство и пешки не заблокированы. Результат зависит от того, кто владеет оппозицией.

1. .e5! 2. Крс6 Крг6 (горизонтальная оппозиция) 3. Крд5 Крf7 (это так называемая диагональная оппозиция) 4. Кр : e5 Кре7 (вертикальная оппозиция) 5. Крf5 Крf7 6. e5 Кре7 7. e6 Кре8. Ничья.

Если начинают белые, то к выигрышу ведет 1. e5!, так как теперь оппозиция за белыми. После потери пешки черные занимают вертикальную оппозицию, но, как мы знаем, в такой ситуации это уже не спасает.

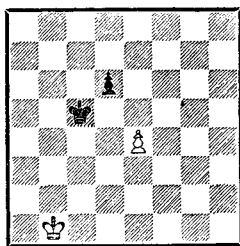
7. (Теоретическое окончание). Белый король не может встать ни на поле d2, ни на f2, потому что после 1. .f4



Ничья

он вытесняется черным королем. Белые препятствуют движению пешки «f» и сами играют 1. f4. После этого они все равно проигрывают пешку «f», но зато успевают спастись при помощи оппозиции.

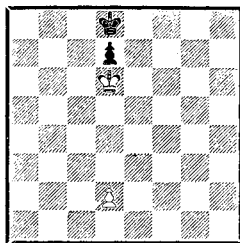
1. f4! Крe4 2. Крe1 Крe3
3. Крf1 Крf3 4. Крe1 Кр : f4
5. Крf2! с ничьей.



Ничья

8. (Теоретическое окончание). Если белые ходят королем, то теряют не только пешку, но и оппозицию. Как и в предыдущем примере, жертвуя пешку, белые завоевывают оппозицию, с той лишь разницей, что она не ближняя, а дальняя.

1. e5 de 2. Крc1! Крд5
3. Крд1! Крд4 4. Крд2 и т. д.

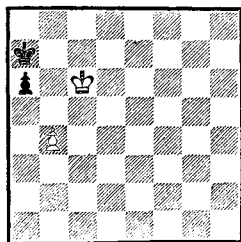


Ничья независимо от очереди хода

9. (Теоретическое окончание). Хотя позиция довольно простая, но небрежность и здесь недопустима.

1. d4 Крe8 2. Крс7 d5!
- (эта жертва пешки дает черным возможность занять оппозицию; плохо 2. . .Крe7 ввиду 3. d5 Крe8 4. d6 с выигрышем) 3. Крс6 Крe7 4. Кр : d5 Крд7. Ничья.

При ходе черных события развиваются следующим образом: 1. . .Крe8 2. d4 Крд8 3. d5 Крe8 4. Крс7 (безуспешная попытка игры на выигрыш) 4. . .Крe7 5. Крс8! (после 5. d6+? Крe6 выигрывают уже черные) 5. . .Крд6! (5. . .d6? 6. Крс7, и хитрость белых увенчалась бы успехом) 6. Крд8 с ничьей.

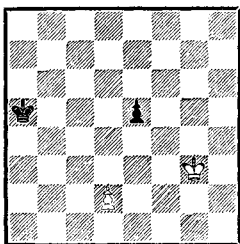


Ничья независимо от очереди хода

10. Фарни. (Теоретическое окончание). Положение черных выглядит безнадежным, но снова спасает жертва пешки.

1. Крс7 Кра8 2. Крб6 а5!
3. b5! Крб8! (3. . .а4? 4. Крс7,
и белая пешка превращается
с шахом) 4. Кр : а5 Кра7 и
т. д.

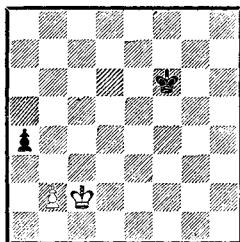
При ходе черных ничья до-
стигается еще проще: 1. . .а5!
2. b5! Крб8! 3. Крс5 Крб7
4. b6 а4 и т. д.



Белые выигрывают

11. Эберс. (Теоретическое окончание). Пример поучительной темповой игры с целью завладеть оппозицией.

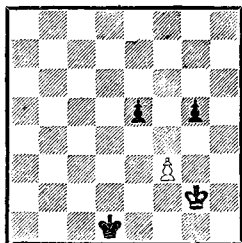
1. Крг4! Крб4 2. Крf5!
(2. Крf3? Крс5 3. Кре4 Крс4
с ничьей) 2. . .Крс4 3. Кре4!,
и белые выигрывают.



Белые выигрывают

12. Дедрле. (Теоретическое окончание). Задача белого короля состоит в выигрыше черной пешки и занятии одного из важных полей а5, b5, с5. Эта цель достигается довольно хитрым способом. Ничего не дает прямолинейное 1. Крс3 а3!, и белая пешка превращается в крайнюю, которую черный король легко останавливает, а в случае 2. b4(b3) оппозицию уже не занять.

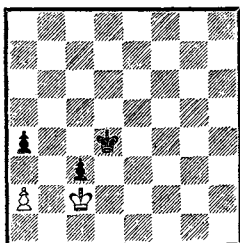
1. Крб1! а3 2. b3! (ошибочно 2. b4 Кре6 с ничьей)
2. . .Кре6 3. Кра2 Крд6 4.
Кр : а3 Крс6 5. Кра4! Крб6
6. Крб4!, и белые выигрывают, так как они завладели оппозицией.



Ничья

13. Нейштадтль. (Теоретическое окончание). В случае ближней оппозиции белому королю помешала бы собственная пешка: 1. Крf1? Крд2 2. Крf2 Крд3!, и белые теряют оппозицию (3. Крг3 Кре3 4. Крг2 Кре2 5. Крг3 Крf1 6. Крh3 Крf2 7. Крг4 Крг2 с выигрышем). Партию спасает только дальняя оппозиция.

1. Kph1! Kpc2 (и 1...g4
2. Kpg2 Kpd2 3. fg приводит лишь к ничьей) 2. Kpg2 Kpd2
3. Kph2! Kpe2 4. Kpg2 Kpe3
5. Kpg3 и т. д.



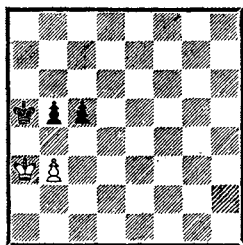
Ничья

14. Грубер — Шаркози (Будапешт, 1926 г.). Здесь белые могут спастись лишь в том случае, если они не держатся за оппозицию.

1. Kpd1! Kpd3 2. Kpc1 c2
3. a3 (благодаря этому ходу белые могут позволить себе нарушить законы оппозиции)
- 3...Kpc3, пат.

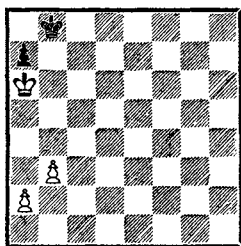
Грубер играл прямолинейно: 1. Kpc1? Kpd3 2. Kpd1 c2+ 3. Kpc1 Kpc3 4. a3 Kpb3— и потерпел поражение. Поучительно следующее обстоятельство: если имеется запасной ход пешкой, то следует стремиться не занять оппозицию, а отдать ее.

15. Фарни. (Теоретическое окончание). При ходе белых после 1. b4+ cb 2. Kpb3 ничья неизбежна. Таким образом, для победы необходимо, во-первых, избежать размена, а во-вторых, завоевать оппозицию.



Черные начинают и выигрывают

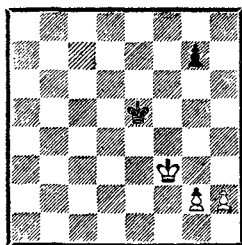
- 1...Kpb6 2. Kpb2 Kpc6
 3. Kpc3 Kpd5 4. Kpd3 b4!
- Этот ход пешкой приводит к выигрышу оппозиции: 5. Kpc2 Kpe4! 6. Kpd2 Kpd4 7. Kpc2 Kpe3 8. Kpb2 Kpd2 и т. д.



Белые выигрывают

16. Фарни. (Теоретическое окончание). У белых есть возможность управлять темпами, продвигая в случае необходимости пешки на одно или два поля.

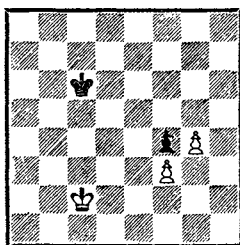
1. b4 Кра8 2. b5 Kpb8 3. a3!
- (если бы в начальной позиции был ход черных, то сейчас решало бы сразу 3. a4) 3... Кра8 4. a4 Kpb8 5. a5 Кра8 6. b6 (оппозиция завоевана) 6...ab 7. ab Kpb8 8. b7 с выигрышем.



Белые выигрывают

17. Шаркози — Циннер (Будапешт, 1925 г.). Борьба ладьей и коневой пешек против одной коневой только тогда приносит успех, когда сильнейшая сторона располагает своего короля впереди пешек.

1. Kpg4! Kpf6 2. h4 Kpg6 3. h5+ Kph6 4. Kph4 Kph7 5. Kpg5! Kpg8 6. Kpg6 Kph8 (черные надеются на пат) 7. h6 Kpg8 8. g4 с выигрышем.



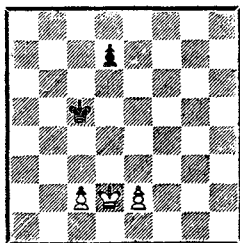
Ничья независимо от очереди хода

18. Фарни. (Теоретическое окончание). Материальный перевес на стороне белых, и защищенная проходная обещает им победу. И все же выиграть не удастся, так как вторжение не приводит к оппозиции.

1. . . Kpd6 2. Kpd2 Kpc6! (2. . . Kpe6? проигрывает из-за 3. Kpc3 Kpd5 4. Kpd3 Kpe5 5. Kpc4) 3. Kpe2 Kpd6 4. Kpd3 Kpd5 (черные достигли своей цели — заняли оппозицию) 5. g5 Kpe5 6. g6 Kpf6 7. Kpe4 Kp : g6 8. Kp : f4 Kpf6 с ничьей.

Безуспешны и другие попытки игры на выигрыш: 4. Kpf2 Kpe6 5. Kpg2 Kpf6 6. Kph3 Kpg5 или 2. Kpb3 (с надеждой обойти черного короля и атаковать пешку с тыла) 2. . . Kpd5 (диагональная оппозиция) 3. Kpb4 Kpd4 (горизонтальная оппозиция) 4. Kpb5 Kpd5 5. Kpb6 Kpd6 6. Kpb7 Kpd7 7. g5 (обход не увенчался успехом, и белые используют последний шанс отвлечь короля от проходной пешки) 7. . . Kpe6 8. Kpc6 Kpf5 9. Kpd5 Kp : g5 10. Kpe4 Kpg6! 11. Kp : f4 Kpf6 с ничьей.

При ходе белых задача черных была бы еще проще, так как они сразу занимали оппозицию.

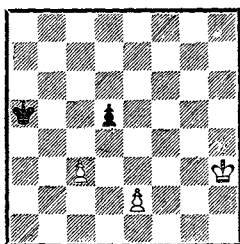


При ходе белых — выигрыш, при ходе черных — ничья

19. Лаза. (Теоретическое окончание). Не приносит победу белым 1. Крd3 ввиду 1. . .Крd5! (но не 1. . .d5? 2. с3 Крс6 3. Крd4 Крд6 4. е3! Кре6 5. е4! и т. д.) 2. е4+ Кре5 3. Кре3 d6! 4. с4 Кре6 5. Крd4 Кре7 (но не 5. . .Крд7?) 6. Крд5 Крд7, и черные отражают все опасности. Белым нужна оппозиция (диагр. на стр. 13).

1. Крс3! Крд5 (на 1. . .d5 2. Крд3 d4 решает 3. с3!) 2. Крд3 d6 (2. . .Кре5 не годится из-за 3. с4 d5 4. с5!) 3. с4+ Крс5 (не спасает и 3. . .Кре5 4. Кре3 Крf6 5. Крд4 Кре6 6. Кре4) 4. Крс3 Крb6 5. Крд4 Крс6 6. е3! (6. е4? Крс7! 7. с5 Крс6!) 6. . .Крд7 7. Крд5 Кре7 8. Крс6! Кре6 9. Крс7 Кре7 10. е4! Кре6 11. Крд8 Крf6 12. Крд7 Кре5 13. Кре7, и белые выигрывают.

При первом ходе черных белые не могут завоевать оппозицию и игра закончилась бы вничью: 1. . .Крс4 2. с3 d5 3. е3 Крс5 4. Крд3 Крс6! 5. с4 Крс5! 6. cd Кр : d5 и т. д.

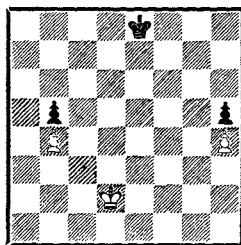


Белые выигрывают

20. Эберс. При белом короле на полях g3, f4, е5 черный король должен соответственно стоять на а4, b3 или на с4. Если ему это удастся, то черные добиваются ничьей. Итак, в данной позиции предстоит борьба за оппозицию.

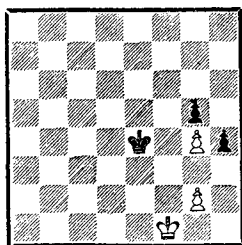
1. Крг4! Кра4 2. Крf5 Крb3 3. Кре6! Крс4 4. Кре5 Крс5 5. е3! (оппозиция у белых) 5. . .Крс6 6. Кре6 Крс5 7. Крд7 Крс4 8. Крс6 и т. д.

Вариант: 1. . .Крb6 2. Крг5! Крс6 3. Крf6 Крb6 4. Кре6! Крс5! 5. Крf5! Крс4 (на 5. . .Крb5 решает 6. е3) 6. Кре5 Крс5 7. е3 Крс4 8. Крд6 и т. д.



Белые выигрывают

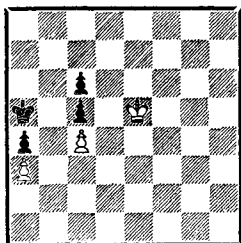
21. Эд. Ласкер. (Теоретическое окончание). Дальняя оппозиция позволяет белым вторгнуться на один из флангов и выиграть пешку: 1. Кре2! Кре7 (1. . .Крд8 2. Крf3 Кре7 3. Кре3!) 2. Кре3 Кре6 3. Кре4 Крf6 4. Крf4! (после 4. Крд5? черные получили возможность провести свою пешку) 4. . .Крг6 5. Кре5, и белые выигрывают, так как сначала теряется пешка «h», а затем и «b».



Ничья

22. (Теоретическое окончание). В примере 17 мы видели, что ладейная и коневая пешки выигрывают против одной коневой, если король стоит перед ними. И в данном случае черные добились бы победы, если бы без хлопот взяли пешку «g». Очевидно, белые не могут ее спасти, однако им удастся отдать пешку таким образом, чтобы занять оппозицию.

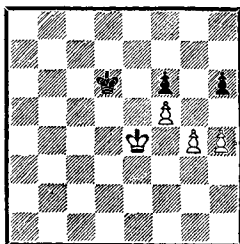
1. g3! hg 2. Kpg2 Kpf4 3. Kph3 g2! (3. . .Kpf3, пат) 4. Kph2! Kpf3 5. Kpg1 Kpf4 6. Kpf2! Кр : g4 7. Кр : g2 с ничьей. Достичь оппозиции удалось только благодаря патовой комбинации (1. . .h3 2. Kpf2! Kpd4 3. Kpg1 Кре3 4. Kph2).



Белые выигрывают

23. **Закман.** Для того чтобы завоевать оппозицию, белые готовы временно отступить.

1. Kpf5! Kpb6 2. Kpf6 Кра6 3. Кре6 Kpb6 4. Kpd6 Kpb7 5. Kpd7! (5. Кр : c5? Крс7 с ничьей) 5. . .Kpb6 6. Крс8 Кра6 7. Крс7, и черные пешки беззащитны.



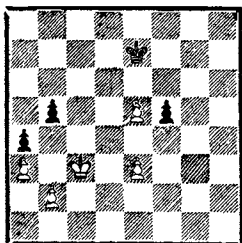
Белые выигрывают

24. **Нейштадтль.** Белый король должен атаковать пешку f6, так как больше надеяться не на что. Однако сначала надо захватить оппозицию.

1. Kpd4 Крс6 2. Крс4 Kpd6 3. Kpb5! Kpd5! 4. Kpb6 Kpd6 5. Kpb7 Kpd7 6. h5! (горизонтальная оппозиция занята, и черный король оттесняется) 6. . .Kpd6 7. Крс8 Кре7 8. Крс7 Кре8 9. Kpd6 Kpf7 10. Kpd7 Kpf8 11. Кре6 Kpg7 12. Кре7 и т. д.

Не спасает 3. . .Кре5 4. Крс5 Kpf4 5. Kpd5 Кр : g4 6. Кре6 Кр : h4 7. Кр : f6 Kpg4 8. Kpg6 h5 9. f6 h4 10. f7 h3 11. f8Ф h2 12. Фf1, и белые также выигрывают.

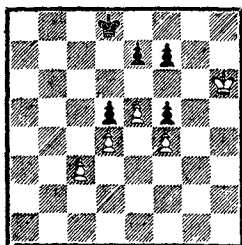
25. **Алехин — Ейтс** (Гамбург, 1910 г.). Белый король не может пойти на d4 из-за ответа 1. . .Кре6. В случае же



Белые выигрывают

1. Kpb4 Креб 2. Кр : b5 Кр : e5 3. Кр : a4 Кре4 4. b4 Кр : e3 партия пришла бы к мирному исходу. Поскольку пешки неподвижны, решающую роль играет завоевание оппозиции.

1. Kpd3! Kpd7 (дальняя оппозиция) 2. e4 f4 3. Кре2 Креб 4. Kpf2!, и черные сдались ввиду варианта 4. . . Кр : e5 5. Kpf3 Креб 6. Кр : f4. Заметим, что победу белым обеспечил один геометрический мотив: белый король прошел по треугольнику (e2, f2, f3), в результате чего была перехвачена оппозиция.



Белые выигрывают

26. Горвиц. Для завоевания оппозиции белые жертвуют пешку, но возвращают ее «с процентами».

1. Kpg7 (немедленная жертва пешки не принесла бы успеха: 1. e6? fe 2. Kph7 Kpd7 3. Kpg7 Kpc7, и черный король занимал оппозицию) 1. . . Кре8 2. e6! fe (2. . . f6 3. Kpg8) 3. Kpg8 Kpd8 4. Kpf8 Kpd7 5. Kpf7 Kpd6 6. Кре8!, и белые выигрывают.

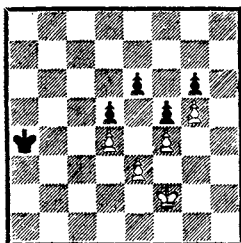
Не спасает 3. . . e5 4. de e6 (на 4. . . Kpd8 5. Kpf8 Kpd7 6. Kpf7 e6 решает 7. Kpf6) 5. Kpg7 Кре7 6. Kpg6 Kpd8 (занять оппозицию черному королю мешает собственная пешка) 7. Kpf6 Kpd7 8. Kpf7 и т. д.

6) Полевая оппозиция

Когда мы говорим о полевой оппозиции (полях соответствия), то имеем в виду пешечные окончания, в которых при неподвижных пешках успех зависит от маневров королей. Для каждого расположения одного из королей существуют так называемые соответственные поля, где должен стоять его оппонент. Это и приводит нас к понятию «полевая оппозиция». При геометрической оппозиции, рассмотренной в пункте «а», и коневой оппозиции, о которой речь впереди, взаимное расположение королей также является решающим фактором, и, по сути, мы также имеем дело с полевой оппозицией.

Однако два указанных вида оппозиции настолько часто

встречаются независимо один от другого, что в литературе им всегда посвящаются специальные главы (особенно геометрической оппозиции). Таким образом, полевая оппозиция — более широкое понятие, чем геометрическая, хотя в первом случае в конце концов часто решает элементарное противостояние королей. Для того чтобы лучше разобраться с возникающими здесь терминологическими тонкостями, следует обратиться к более фундаментальной литературе по эндшпилю*.



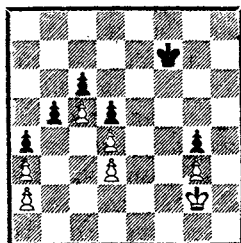
Ничья

27. Барат. Типичный пример на тему полевой оппозиции. Однако в конце концов мы приходим к геометрической оппозиции.

1..Kpg2! Kpb4 2. Kph2 Kpc4
3. Kpg2 Kpb3 4. Kph3 (это уже настоящая геометрическая оппозиция) 4. . .Kpc3 5. Kpg3 Kpd3 6. Kpf3 Kpc2

* При переводе книги мы решили опустить дискуссию, состоявшуюся в одном венгерском шахматном журнале и связанную с терминологией при изучении различных оппозиций (Прим. пер.).

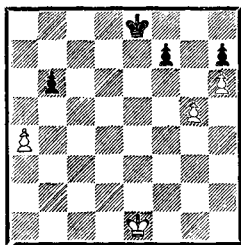
7. Kpg2! (белые вынуждены перейти к дальней оппозиции, после 7. Kpe2? Kpc3 их собственная пешка мешает держать оппозицию) 7. . .Kpd1 8. Kpf1 Kpd2 9. Kpf2 и т. д. с ничьей. Если черный король захочет запутать своего оппонента и зайдет на пятую или шестую горизонталь, то белый король может позволить себе «топтаться» в углу (на полях g1, g2, h1) до тех пор, пока черный не вернется на четвертую горизонталь.



Белые выигрывают

28. Фолтыс. И в этом окончании в некоторых ситуациях необходимо будет занять геометрическую оппозицию. Но в отличие от предыдущего примера, здесь пешечная структура более сложная, и поэтому для полного решения требуется точный анализ.

1. Kpf1! Kpe7 2. Kpe1! Kpf7
3. Kpd1 Kpe7 4. Kpc2 Kpe6
(4. . .Kpd7 5. Kpc3 Kpc7 6. Kpd2!, и черные теряют пешку «g») 5. Kpd2 Kpf6 6. Kpc3! Kpe7 7. Kpb4 Kpd7 8. Краб Kpc7 9. Краб Kpd8 10. Kpb7 Kpd7 11. Kpb6 и т. д.



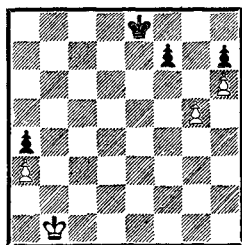
Белые выигрывают

29. Эберс. Журнал «Венгерская шахматная жизнь» замечает, что существуют положения, в которых к оппозиции не следует относиться как к догме. Найдя в приведенных ниже позициях поля соответствия, мы убедимся, что законы геометрической оппозиции здесь сильно нарушены. Другими словами, если искать не поля соответствия, а геометрическую оппозицию, то можно и не достичь цели. Естественно, возникает вопрос: когда же следует стремиться к оппозиции и когда она не дает нужного эффекта? В достаточно сложных позициях на этот вопрос трудно найти правильный ответ. Пожалуй, единственное средство заключается в том, чтобы в каждом конкретном случае попытаться подыскать поля соответствия для королей. Иначе говоря, для каждого расположения черного короля надо найти такое поле для белого короля (часто несколько полей), заняв которое он вынуждает черного короля покинуть свое место. Обычно

дело кончается тем, что, продвигаясь по соответственным полям (если это возможно), белый король прорывается в неприятельский лагерь, и черные несут крупные потери. Если белые являются слабой стороной, то для достижения ничьей они, естественно, стремятся помешать черному королю занять поля соответствия.

Данный пример показывает, что в пешечных окончаниях имеются случаи, когда законы геометрической оппозиции совершенно неприменимы.

1. Kpd2! Kpd8 2. Kpe2 Kpc8(e8) 3. Kpf3 Kpc7(e7) 4. Kpe3 Kpc8(e8) 5. Kpd4 Kpd8 6. Kpe4 Kpd7 (на 6. . . Kpe8 быстро приводит к цели 7. Kpf5) 7. Kpd5 Kpe7 8. Kpc6 с выигрышем.

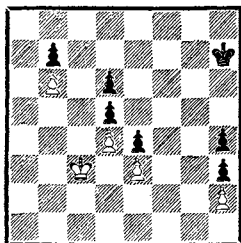


Белые выигрывают

30. Эберс. В отличие от предыдущего примера, здесь геометрическая оппозиция вовсе не имеет значения, так как все решают поля соответствия.

1. Kpc2 Kpe7 2. Kpd3 Kpd7 3. Kpe4 Kpe6 4. Kpf4 Kpd7

5. Kpf5 Kpe8 6. Kpe4 Kpd8
 7. Kpd4 Kpd7! 8. Kpd5 Kpe7
 9. Kpe5 Kpe8 10. Kpd6 Kpd8
 11. Kpc5! Kpe7 12. Kpb4 Kpe6
 13. Kp : a4 Kpf5 14. Kpb3
 Kp : g5 15. a4! f5 16. Kpc3
 Kpg4 17. Kpd2 Kpg3 18. a5 f4
 19. a6 f3 20. a7 f2 21. Kpe2
 Kpg2 22. a8Ф+, и белые выигрывают.



Ничья

31. Эберс. В этом удивительном окончании теория ответственных полей играет главную роль, так как пешки неподвижны, и все решает искусство маневрирования королями.

При внимательном изучении позиции можно убедиться, что белые не в состоянии проникнуть в неприятельский лагерь, а черные могут это сделать на двух участках доски. Таким образом, белому королю следует так играть, чтобы вовремя «опускать шлагбаум» перед черным королем. Для этого, разумеется, необходимо знать зависимость полей. Для определения ответственных полей начнем анализ позиции с полей с6 и а5, а затем будем отступать по

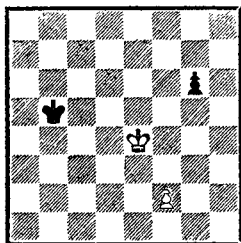
вертикали и горизонтали. Зависимость полей установим следующим образом. Полю с6 соответствует а5, а полям d7 и d8 — поля b4 и a4. Полям e6, e7, e8 отвечают поля с3, b3, a3. Далее, полям f5(h5), f6(h6), f7(h7), f8(h8) соответствуют поля d2, c2, b2, a2. Итак, вертикалям «f» и «h» подходит вторая горизонталь. Если черный король стоит на g5, g6, g7, g8, то белый должен находиться на d1, c1, b1, a1. И лишь полю g4 соответствует не первая горизонталь, а поле e2. Таким образом, мы установили геометрические свойства данной позиции. Поля a8, b8, c8 не имеют значения, но с целью запутать противника черный король может позволить себе становиться и на них. В таких случаях белому королю нужно выбирать такие ходы (на a5 и b5), чтобы при возвращении черного короля на d7 или d8 попасть на поля соответствия, установленные выше. Таким образом, решение следующее:

1. Kpb2 Kpg8 2. Kpa1! Kpf8 3. Кра2 Kpe7 4. Kpb3 Kpd7 5. Kpb4 Kpc6 6. Кра5 (с одной стороны путь к полю с6 закрыт, и теперь черный король стремится к другой «двери») 6. . . Kpd7 7. Kpb4 Kpe6 8. Kpc3 Kpf6 9. Kpc2 Kpg5 10. Kpd1 Kpg4 11. Kpe2. Ничья, так как черному королю не удалось проникнуть в неприятельский

лагерь и через вторую «дверь», разумеется, черные могут испробовать и другие ходы, но белым всегда удается занять поля соответствия.

Шахматист, который не знает, что такое поля соответствия, не сумеет разобраться в этом шедевре и всегда будет проигрывать белыми.

в) Коневая оппозиция

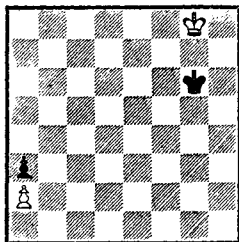


Белые выигрывают

32. Добиаш. (Теоретическое окончание). Если белые займут геометрическую оппозицию, то они не добьются своей цели: 1. Крd5 (1. f4? Крс4 с ничьей) 1. . .Крb4! 2. f4 (2. Кре5? Крс4 3. Крf6 Крд4 4. Кр : g6 Кре4. Ничья) 2. . .Крс3 3. Кре5 Крд3, и черный король успевает напасть на белую пешку.

Итак, белому королю надо располагаться так, чтобы при контригре черных он мог бы выиграть темпы для решающей атаки на пешку «g». Но этого можно добиться только в том случае, если он будет находиться от черного короля на дистанции хода коня.

1. Крд4! Крс6 (на 1. . .Крb4 уже решает 2. f4!) 2. Кре5 Крс5 3. f4 Крс4 4. Крf6 и т. д.



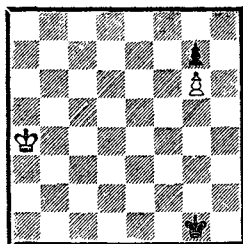
Ничья

33. Шакман. (Теоретическое окончание). На первый взгляд ход белого короля в угол нелеп, но только это продолжение позволяет свести партию вничью. Белый король будет преследовать черного с правой стороны, все время занимая коневую оппозицию.

1. Крh8! Крf5 2. Крg7 Кре4 3. Крf6 Крд3 4. Кре5 Крс2 5. Крд4 Крb2 6. Крд3 Кр : a2 7. Крс2 с ничьей.

Ложный путь: 1. Крf8? (хотя это тоже коневая оппозиция, но при этом теряется важный темп, и черный король опаздывает на поле c2) 1. . .Крf6! 2. Кре8 (2. Крg8 уже не помогает) 2. . .Кре5! 3. Кре7 Крд4 4. Кре6 Крс3 5. Крд5 Крb2 6. Крс4 Кр : a2 7. Крс3 Крb1, и пешка проходит в ферзи.

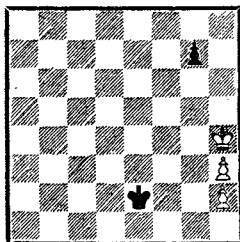
34. Дедрле. (Теоретическое окончание). Белый король не атакует пешку g7, чтобы черный король не успел попасть на поле h6 и выиграть



Ничья

пешку, а с ней и партию. Поэтому белый король приближается к месту сражения снизу, чтобы при взятии на g6 занять геометрическую оппозицию.

1. Крb3! Крf2 2. Крс2 Кре3 (2. . . Кре2 3. Крс1! Кре3 4. Крд1 также ведет к конечной оппозиции) 3. Крд1 Крf4 4. Кре2 Крf5(g5) 5. Крf3 Кр : g6 6. Крг4 с ничьей.



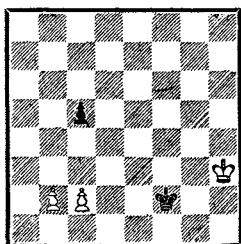
Белые выигрывают

35. Григорьев. Белые не должны допустить, чтобы их пешки были немедленно атакованы. С этой целью им следует занять конечную оппозицию.

1. Крг3 Крf1 2. h4 g6 3. Крf4! Крг2 4. h5 gh 5. h4 Крh3 6. Крг5, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . . Кре3 2. h4 Кре4 3. Крг4 Кре5 4. Крг5 Кре4 5. h5 Крf3 6. Крf5! и т. д.

Ложные следы: 1. Крг5? Крf3 2. h4 Крг2 3. h5 Крh3! 4. Крг6 Крг4! 5. h3+ Крh4 с ничьей; 1. Крг4? Крf2 2. h4 Крг2 3. h3 g6 с ничьей, но плохо было бы 3. . . Крh2 из-за 4. h5 Крг2 5. h4 Крf2 6. Крf4! Кре2 7. Кре4! Крf2 (на 7. . . Крд2 решает 8. Крf5) 8. h6 gh 9. h5! Крг3 10. Крf5 Крf3(h4) 11. Крг6 и т. д.

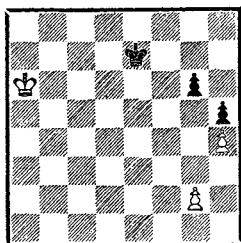


Белые выигрывают

36. Григорьев. Немедленное движение белых пешек ничего не дает, например: 1. с3? Крf3! 2. Крh4 Крf4, и черные держат оппозицию. Если же белые сохраняют конечную оппозицию (как и в исходном положении), то в дальнейшем им удастся оттеснить черного короля.

1. Крг4! Кре3 2. с3 Кре4 3. Крг5 Кре5 4. Крг6 Кре6 5. Крг7 Кре7 6. с4! (этот ход выигрывает время, черные вынуждены уступить оппозицию) 6. . . Кре6 7. Крf8 Кре5 (7. . . Крf6 8. b3!) 8. Кре7 Крд4 9. b3 Крс3 10. Крд6 и т. д.

Вариант: 2. . . Kpd3 3. Kpf4 Kpc2! 4. b4! c4 5. b5 Kp : c3 6. b6 Kpd2 7. b7 c3 8. b8Ф c2 9. Фb2 Kpd1 10. Kpf3! Kpd2 11. Кре4 Kpd1 12. Kpd3 с выигрышем.



Ничья

37. Эберс. Белые добиваются ничьей только в том случае, если белый король обходит черного сзади. Поэтому белый король идет на последнюю горизонталь и преследует черного на конечном расстоянии.

1. Kpb7! Kpd7! 2. Kpb8! Kpd6 3. Kpc8 Кре5 4. Kpd7 Kpf4 5. Кре6 Kpg3 6. Kpf6 Kp : h4! 7. Kp : g6. Ничья.

Вариант: 2. . . Кре6 3. Kpc7 Kpf5 4. Kpd6 Kpg4 5. Кре5 Kp : h4 6. Kpf6 g5 7. Kpf5 g4 8. Kpf4 g3 9. Kpf5, пат!

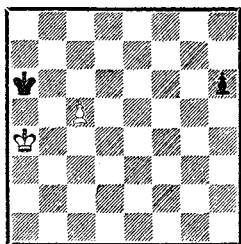
Ложные пути: 1. Kpb5? Kpd6 2. Kpc4 Кре5 3. Kpd3 Kpf4 4. Кре2 Kpg3 5. Kpf1 Kp : h4 6. Kpf2 Kpg4, и после размена двух пешек черный король занимает геометрическую оппозицию; 2. Kpb6? Kpd6 3. Kpb7 Кре5 4. Kpc6 Kpf4 5. Kpd5 Kpg3 6. Кре6 Kp : g2! 7. Kpf6 Kpg3, и черные выигрывают.

II. Правило квадрата

Заметим, что если пешка находится на исходной позиции, то она может сделать сразу два шага вперед. Значит, при белой пешке на второй горизонтали (или на седьмой для черных) квадрат надо «вычислять» так, будто она стоит на третьей (шестой) горизонтали.

Если на пути пешки нет короля или чужих пешек, то догнать эту пешку можно, только оказавшись в ее квадрате. Поэтому не надо утомлять себя расчетом вариантов — достаточно определить квадрат пешки.

Идея большинства рассматриваемых ниже окончаний заключается в том, чтобы при помощи двойной угрозы войти королем в квадрат неприятельской пешки.



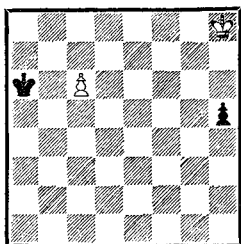
Ничья

38. (Теоретическое окончание). Черный король может легко остановить белую пешку, а белый король находится от черной пешки, кажется, на безнадежном расстоянии. Направляясь в центр, белый

король хочет помочь своей пешке, а в результате попадает в квадрат черной пешки.

1. с6! h5 2. Крb4! Крb6!
3. Крс4 h4 (иначе белый король попадает в квадрат) 4. Крд5 h3 5. Крд6 h2 6. с7 с ничьей.

2. . . h4 3. Крс5 h3 4. Крд6 h2 5. с7 и т. д.

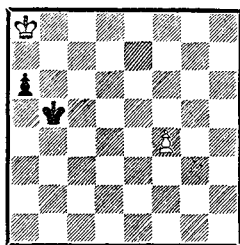


Ничья

39. Рети. (Теоретическое окончание). Кажется невероятным, что белым удастся здесь спастись. Как и в предыдущем примере, централизация короля дает возможность создать двойную угрозу — превращение пешки в ферзя или попадание в квадрат. Одно из «зайцев» удастся поймать.

1. Крг7 h4 2. Крf6 h3 3. Кре7! Крb6 4. Крд7 с ничьей; 2. . . Крb6 3. Кре5 Кр : с6 4. Крf4 и т. д.; 1. . . Крb6 2. Крf6 h4 3. Кре5 h3 4. Крд6 h2 5. с7 и т. д.

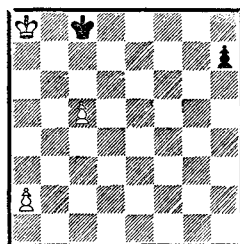
40. Фейтер. (Теоретическое окончание). Преимущество черных бесспорно, так как их король находится в квадрате неприятельской пешки, а белый король не может даже



Ничья

приблизиться к черной пешке. И все же белые спасаются, так как неприятельский король вынужден направиться к пешке «f» и открыть путь белому королю.

1. Крb7 a5 2. Крс7 Крс5! (иначе пешки превращаются одновременно) 3. Крд7 Крд5 4. Кре7 Кре4! 5. Кре6! Кр : f4 6. Крд5. Ничья.

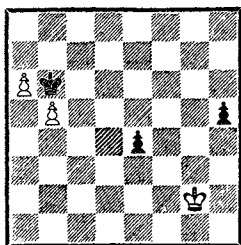


Ничья

41. Горгиев. Борьба для белых выглядит безнадежной, так как их король никак не может получить контригру. Однако благодаря красивой патовой комбинации белым все же удастся попасть в заветный квадрат.

1. с6! h6 2. a3! h5 3. a4 h4 4. a5 h3 5. a6 h2 6. a7 h1Л 7. с7 Крд7 8. с8Ф+ Кр : с8, пат!

Вариант: 1. . .Крс7 2. а4
Кр : с6 3. а5 Крb5 (3. . .h5
4. а6! Крb6 5. а7 Крс7, пат)
4. Крb7! Кр : а5 5. Крс6 h5
6. Крд5, и белый король в
квадрате.

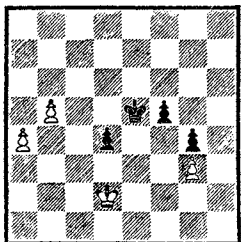


Белые выигрывают

42. (Теоретическое окончание). Если расстояние между пешками — две вертикали, то они, как правило, справляются с неприятельским королем. Но в этом случае одна из пешек отстает от другой. Поэтому король берет ближайшую и попадает в квадрат следующей.

1. Крг3! Кра7 2. Крf4 h4
3. Кр : е4 h3 4. Крf3, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . .е3 2. Крf3
h4 3. Кр : е3 h3 4. Крf3 и т. д.

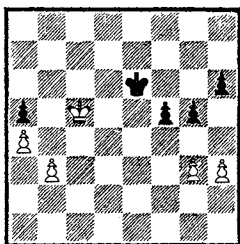


Черные начинают и выигрывают

43. Штольц — Нимцович (Берлин, 1928 г.) Здесь пеш-

ки разделены двумя вертикалями. Кроме того, они расположены на одной горизонтали. Задача черных — создать проходную «g», удерживая королем неприятельские пешки.

1. . .f4 2. gf+ Крд6! (проходная есть, теперь король попадает в квадрат белых пешек) 3. а5 (3. f5 g3 4. f6 g2 5. f7 Кре7) 3. . .g3 4. а6 Крс7 5. Кре2 d3+, и черные побеждают.



Черные начинают и выигрывают

44. Геллер — Смыслов (XX чемпионат СССР). Пешечная конфигурация черных более гибкая, и это определяет их перевес. Внешняя активность белого короля только кажущаяся, он не может одновременно остановить черные пешки и воспрепятствовать вторжению черного короля, который занимает в тылу самое выгодное положение.

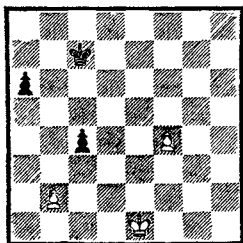
1. . .h5! 2. b4. (На 2. Крд4 Смыслов добивался победы следующим образом: 2. . .h4 3. gh gh 4. Крс4 f4 5. Крд4 Крд6 6. Кре4 Крс5 7. Кр : f4 Крb4. Теперь 8. Крг4 не спасает, так как пешка «а»,

превращаясь в ферзя, держит поле h8. После 8. Кре4 Кр : b3 9. Крд4 Кр : a4 черные также выигрывают, так как их пешка «h» перешла «экватор»).

2. . . f4! 3. gf g4! 4. hg h4! 5. f5+ Крд7 6. g5 h3 7. gb Кре7! (черный король успешно приспособливается к белым пешкам) 8. ba h2 9. ab h1Ф 10. Крb6 Крд6. Белые сдались.

III. Отдаленная проходная

Пешка, находящаяся далеко от места сражения, называется «отдаленной проходной». Хорошо известно, что при равенстве сил перевес у того противника, отдаленная проходная которого стоит дальше, — время решает все. Разумеется, и в таких окончаниях возможны исключения, например благодаря лучшему расположению короля, что может дать не только равные, но даже лучшие шансы, несмотря на наличие отдаленной проходной у партнера.



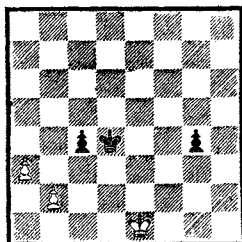
Белые выигрывают

45. Прокоп. (Теоретическое окончание). Для исполь-

зования отдаленной проходной требуется достаточно внимательная игра. При естественном продолжении 1. Кре2? Крд6 2. Крf3 Крд5 3. Кре3 Кре6 4. Кре4 Крf6 5. f5 c3! 6. bc a5 7. c4 a4 8. Крд4 Кр : f5 белым не удастся выиграть. Вот почему белый король обязан немедленно атаковать черную пешку.

1. Крд2! Крд6 2. Крс3 Крд5 3. f5! Кре5 4. Кр : c4 (4. f6? Кр : f6 5. Кр : c4 Кре5 с ничьей) 4. . . Кр : f5 5. Крд4! (еще один интересный пример использования коневой оппозиции!) 5. . . Кре6 (5. . . Крf4 6. b4) 6. Крс5 Кре5 7. b4! Кре6 8. Крb6 и т. д.

Ложный путь: 3. Крb4? Кре4 4. Кр : c4 Кр : f4 5. Крb4 (5. Крд4 Крf3!, и черный король вовремя атакует белую пешку) 5. . . Кре4 6. Кра5 Крд4 7. Кр : a6 (или 7. b4) Крс4 с ничьей.

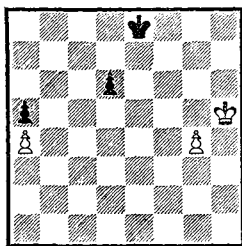


Ничья

46. Селезнев. Черный король не может прямолинейно нападать на пешку b2, так как вперед идет пешка «a», и выигрыш времени позволяет белому королю взять пеш-

ку «g» и вернуться на главное место сражения. Впрочем, и в основном варианте белым удастся спастись.

1. Крf2 Крс5 2. Крг3 Крb5
3. Кр : g4 Кра4 4. Крf5!
(4. Крf4? Крb3 5. a4 Кр : b2!,
и черная пешка превращается
с шахом; при 4. Крf3? смер-
тельный шах был бы объяв-
лен с поля h1) 4. . .Крb3
5. a4 Кр : a4 6. Кре5 Крb3
7. Крд4 с ничьей.



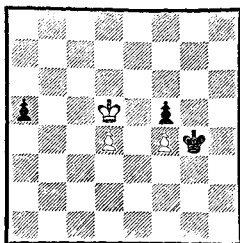
Белые выигрывают

47. Рети. Не выигрывает естественное продолжение 1. Крг6, так как после 1. . .Кре7 2. Крf5 Крf7 3. g5 d5 4. Кре5 Крг6 5. Кр : d5 Кр : g5 черный король успевает на спасительное поле с8.

Итак, белым нужно выиграть темп. Этого можно добиться только в том случае, если удастся воспрепятствовать нападению черного короля на пешку «g».

1. Крг5! Крf7 2. Крf5 Кре7
3. Крг6 d5 4. Крf5 Крд6
5. g5 Кре7 6. Кре5 с выигрышем.

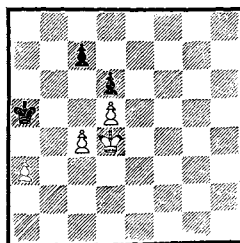
Вариант: 1. . .Кре7 2. Крг6 Креб3 3. g5! d5 4. Крh7 d4 5. g6, и пешка проходит с шахом.



Белые выигрывают

48. Селезнев. Как уже говорилось, при материальном равенстве выигрывает обычно тот, у кого отдаленная проходная дальше. Однако здесь мы имеем дело с типичным исключением из правила. Это объясняется тем, что белый король расположен значительно лучше, чем король черных. Играют роль и тонкости, связанные с диагональю a1—h8 и линией «f».

1. Крс4! Кр : f4 2. d5 Кре5
3. Крс5 a4 4. d6 Креб6 5. Крсб
a3 6. d7 a2 7. d8Ф a1Ф 8.
Фe8+ Крf6 (поле f5 занято!)
9. Фh8+ с выигрышем; 3. . .f4
4. d6 Креб6 5. Крсб f3 6. d7 f2
7. d8Ф f1Ф 8. Фe8+ Крf6
9. Фf8+, и белые снова выигрывают ферзя.

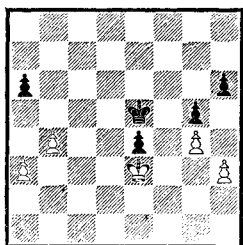


Белые выигрывают

49. Караклаич — Черняк (Белград, 1954 г.). На первый взгляд простая позиция, в которой отдаленная проходная должна обеспечить белым верную победу. Уверенные в этом, они легкомысленно отнеслись к окончанию и избрали более «легкий» путь — защищать свою пешку (диагр. на стр. 26).

1. Крс3? Кра4 2. Крб2 Кра5 3. Крб3 Крб6 4. Крб4 с5+ 5. dc (ничего не дает и 5. Крб3, так как белый король не сможет отойти от своей пешки «а») 5. . . Кр : с6 6. а4 Крб6 7. Крс3 (7. а5+ Крс6 с ничьей) 7. . . d5! (7. . . Крс5? 8. а5, и черные проигрывают) 8. cd (8. а5+ Кр : а5 9. cd Крб6. Ничья) 8. . . Крс5 9. а5 Кр : d5. Ничья.

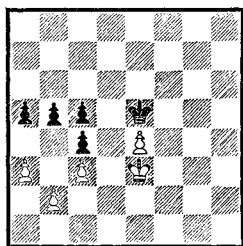
В исходной позиции белые могли выиграть следующим образом: 1. с5! Кра4 2. с6! (2. cd? cd 3. Крс4 Кра5, и черные спасаются) 2. . . Кр : а3 3. Кре4 Крб4 4. Крf5 Крс4 5. Кре6 Крс5 6. Крд7 Кр : d5 7. Кр : с7, и дело решается в пользу белых, так как их пешка стоит ближе к цели.



Белые выигрывают

50. Фарни. (Теоретическое окончание). Типичный пример на рассматриваемую тему. Белым удается создать на ферзевом фланге отдаленную проходную, и пока черный король будет заниматься ей, белый заберет все черные пешки королевского фланга.

1. а4 Крд5 2. b5 ab 3. ab Крс5 4. Кр : e4 Кр : b5 5. Крf5 и т. д.

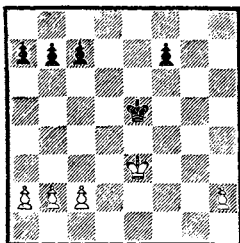


Белые выигрывают

51. Фарни. У черных сдвоенные пешки, и потому нет возможности образовать проходную.

1. Крf3 b4 2. Кре3 (при размене пешек черные также получают проходную) 2. . . а4 3. Крf3 3. . . bc 4. bc (у черных больше нет ходов пешками) 4. . . Креб 5. Крf4 Крf6 6. е5+ Креб 7. Кре4 Кре7 8. Крд5, и белые выигрывают. Очевидно, не меняется результат и в том случае, если начинают черные.

52. Эйве. Белые реализуют свою более отдаленную проходную пешку. Однако для оттеснения черного короля требуется аккуратная игра.

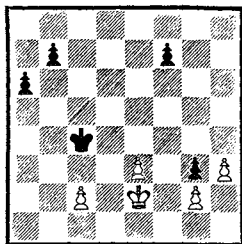


Белые выигрывают

Основные события развиваются после того, как на ферзевом фланге положение полностью стабилизируется.

1. a4 a5 2. c4 c5 3. b3 b6 4. h4 Kpf5 (на 4. . . f5 выигрывает 5. h5) 5. Kpf3 Кре5 6. Kpg4! Кре4 7. h5 f5+ 8. Kph3! (8. Kpg5? f4; 8. Kph4? f4 9. h6 f3; 8. Kpg3 Кре3 9. h6 f4 с ничьей во всех вариантах) 8. . . Кре5 (иначе решает 9. h6) 9. Kpg3 Кре6 10. Kpf4 Kpf6 11. h6 Kpg6 12. h7 Кр : h7 13. Кр : f5, и белые выигрывают.

Вариант: 4. . . f6 5. Kpf3 Kpf5 (на 5. . . f5 решает 6. Кре3) 6. Kpg3 Кре5 7. h5 Kpf5 8. Kph4 Кре6 9. Kpg4 и т. д.

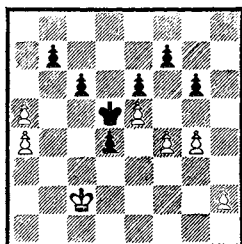


Белые выигрывают

53. Ринк. На доске материальное равенство, у обоих

противников отдаленные проходные, которые можно остановить; решающее значение имеет очередь хода. Белым удастся активизировать своего короля.

1. h4! Kpd5 2. c4+ Кре4 3. c5! (иначе 3. . . b6 не позволит белому королю вторгнуться в неприятельский лагерь) 3. . . Kpf5 4. Kpd3 Kpg4 5. Kpc4 Кр : h4 6. Kpb4 Kpg5 7. Кра5 Kpf6 (7. . . Kpf5 8. Kpb6 a5 9. Кр : b7, и белая пешка превращается с шахом) 8. Kpb6 a5 9. Кр : b7 a4 10. c6 a3 11. c7 a2 12. c8Ф a1Ф 13. Фh8+, и белые выигрывают ферзя.



Белые выигрывают

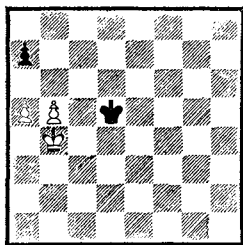
54. Денеш. Это удивительное окончание можно разделить на четыре части: 1) белые образуют отдаленную проходную; 2) белые создают положение цугцванга; 3) следует пешечный прорыв; 4) наконец, когда кажется, что черные все-таки спасаются, они неожиданно снова оказываются в цугцванге.

1. h4 Кре4 2. h5 gh 3. gh (отдаленная проходная) 3. . . Kpf5 4. Kpd2! c5 5. Kpd3 f6

(цугцванг) 6. h6 Kpg6 7. f5+!
 (прорыв) 7. . . Kp : h6 8. fe
 Kpg7 9. e7! Kpf7 10. ef Кре8
 11. Крс4 Крд7(f7) 12. a6! ba
 13. a5! (второй цугцванг)
 13. . . Кре8 14. Кр : c5 d3
 15. Крд6, и белые побеждают.

IV. Пешечный прорыв

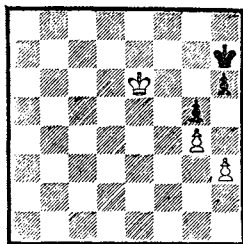
В пешечных окончаниях возможность прорыва зависит от того, как далеко продвинуты проходные пешки, за исключением тех позиций, где короли тоже могут участвовать в борьбе. Всякий прорыв связан с жертвой пешек и отвлечением неприятельских с целью открыть путь одной из проходных.



Белые выигрывают

55. (Теоретическое окончание). Черный король находится в квадрате пешки «а», но после движения ее вперед король не попадает в квадрат, и белые осуществляют прорыв.

1. a6! Kpd6 2. b6 ab (2. . . Крс6 3. ba) 3. a7 и т. д.

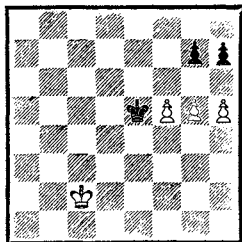


Белые выигрывают

56. Тед. (Теоретическое окончание). Пешки расположены совершенно симметрично. Близость королей позволяет белым осуществить прорыв.

1. Kpf7! h5 (иначе черные теряют обе пешки) 2. h4! Kph6 3. Kpf6 gh 4. g5+ Kph7 5. Kpf7 h3 6. g6+, и белые выигрывают.

Ложный путь: 2. Kpf6 hg 3. hg Kph6 4. Kpf5 Kph7! 5. Кр : g5 Крг7 с ничьей.

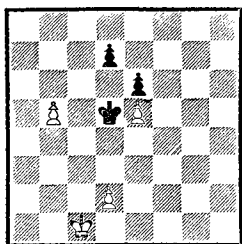


Белые выигрывают

57. Фарни. (Теоретическое окончание). Черный король занимает угрожающее положение, но он бессилён против прорыва.

1. f6! gf 2. g6! hg 3. h6, и пешка проходит в ферзи, так как черному королю преграж-

дает путь собственная пешка; не спасает и 1. .Кре6 2. fг Крf7 3. h6 Крг8 4. Крд3 Крf7 5. Кре4 Крг8 6. Кре5 Крf7 7. Крf5 Крг8 8. g6 hg+ 9. Крf6! g5 10. Крг6 g4 11. h7×.

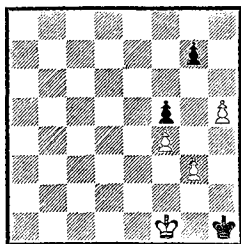


Белые выигрывают

58. Прокеш. Кажется, что централизованный черный король может спасти положение. Но после первых ходов белых он оказывался в цугцванге, а затем следует решающий прорыв.

1. d4! d6 2. b6! Крс6 3. d5+! Кр : b6 (3. . .ed 4. e6) 4. de Крс7 5. e7 Крд7 6. ed и т. д.

Ложный путь: 2. ed? Кр : d6 3. Крс2 e5! 4. de+ Кр : e5 5. Крb3 Крд6 6. Кра4 Крс7 с ничьей.

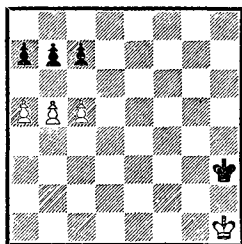


Белые выигрывают

59. Бетиньш. Белый король должен действовать так, что-

бы его черный оппонент потерял оппозицию, а после прорыва не было бы шаха.

1. Кре1! (немедленный прорыв вел к победе черных) 1. . .Крг2 (загораживает собственную проходную пешку, но на 1. . .Крh2 белый король немедленно занимал оппозицию, и прорыв осуществлялся в еще более выгодной ситуации) 2. g4! fг 3. f5 g3 4. f6! (сохраняя возможность объявить шах по линии «h») 4. . .gf 5. h6 f5! 6. h7 f4 7. h8Ф f3 (при белом короле на e2 черные выигрывали темп и делали ничью) 8. Фа8 и т. д.

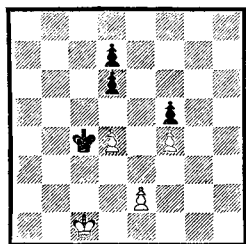


Белые выигрывают

60. (Теоретическое окончание). Короли стоят далеко от места сражения и не вмешиваются в пешечные бои. И все же белые могут организовать прорыв через пешечную цепь черных (благодаря тому, что белые пешки уже стоят на неприятельской территории).

1. b6! ab (1. . .cb 2. a6) 2. c6! bc 3. ab и т. д.

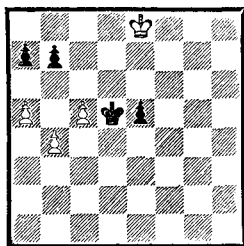
61. Мароци. (Теоретическое окончание). Все пешки стоят на своей территории. Белые



Белые выигрывают

прорываются благодаря пешке d6, загораживающей дорогу собственному королю.

1. e4! Кр : d4 (1. . . fe 2. f5 Крд5 3. Крд2 и т. д.) 2. ef Крд5 3. Крд2, и после 4. f6 пешка проходит в ферзи.



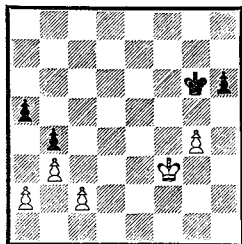
Белые выигрывают

62. Чонтош. Черный король стоит рядом с белыми пешками, к тому же проходная e5 неудержимо движется к цели. И все же черные не в состоянии воспрепятствовать прорыву, поддерживаемому белым королем.

1. a6! Крс6! (на 1. . . b6 решает 2. cb, а на 1. . . ba — 2. Крд7 e4 3. c6 e3 4. c7 e2 5. c8Ф e1Ф 6. Фс5+ Кре4 7. Фе7+) 2. b5+ Крс7 3. b6+ Крб8 (3. . . ab 4. a7) 4. ab ab (4. . . Кр : b7 5. Крд7) 5. c6

Крс7 6. b8Ф+ Кр : b8 7. Крд7, и белые выигрывают.

Ложный путь: 1. Крд7? a6! (1. . . e4? 2. a6) 2. Крс7 e4 3. Кр : b7 e3, и черные делают ничью.



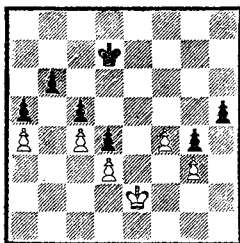
Белые выигрывают

63. Бергер — Бауэр (партия по переписке, 1889—1891 гг.). У белых лишняя пешка, но она является отсталой. Ее «освобождение» происходит в результате красивой тактической операции.

1. c4! bc 2. Кре3 Крг5 3. a4! Кр : g4 4. b4! ab 5. Крд3! h5 6. a5, и белые выигрывают. Прорыв удался только при поддержке белого короля.

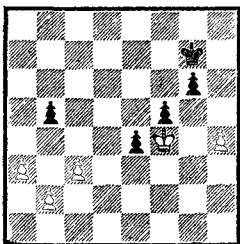
Ложный путь: 5. a5? b3 6. Крд3 b2 7. Крс2 Крf3 8. a6 Кре2 9. a7 b1Ф+! 10. Кр : b1 Крд1 с ничьей.

64. Смыслов — Таль (командное первенство СССР, 1964 г., из анализа партии). Немедленный пешечный прорыв не дает желанного результата: 1. . . b5 2. cb c4 3. f5 h4 4. b6 hg 5. b7 Крс7 6. f6 cd+ 7. Кр : d3 g2 8. f7 g1Ф 9. b8Ф+ Кр : b8 10. f8Ф+ с ничьей.



Черные начинают и выигрывают

Однако после тонкого 1. . . Kpd8! белые проигрывают во всех вариантах. Например: 2. Kpe1 b5 3. cb c4 4. f5 h4 5. b6 h3, и пешка «приезжает» с шахом; 2. Kpf2 b5 3. cb c4 4. f5 c3 5. Kpe2 (приходится терять время) 5. . . c2 6. Kpd2 h4 и т. д.; 2. Kpd2 b5 3. cb h4 4. gh g3 5. Kpe2 (снова король вынужден сделать «лишний» ход) 5. . . g2 6. Kpf2 c4 7. h5 c3 8. h6 c2 9. h7 g1Ф+, и белые опаздывают на один ход.

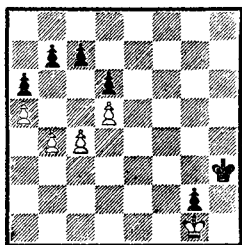


Белые выигрывают

65. (Теоретическое окончание). Белым удастся осуществить прорыв благодаря пешке «а».

1. c4! Kpf7 (разумеется, нельзя принимать жертву, так как черный король не попадает в квадрат пешки «а»)

2. cb (теперь у белых целых три проходные) 2. . . Кре7 3. a4 Kpd7 4. a5 Kpc7 5. b4 Kpb7 6. b6! (6. ab+? Kpb6 приводит к ничьей) 6. . . Краб 7. b5+ Kpb7 8. Кре3! (для выигрыша времени) 8. . . Kpb8 9. ab Кра8 10. b7+ Кра7 11. b6+ Kpb8 12. Kpf4 e3 13. Кр : e3 f4+ 14. Кр : f4 g5+ 15. Kpg4 (лишняя черных последних надежд, связанных с патом) 15. . . gh 16. a7+ Кр : b7 17. Кр : h4 и т. д.

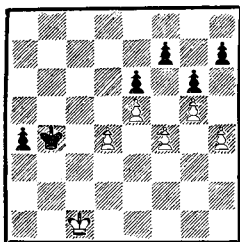


Белые выигрывают

66. (Теоретическое окончание). Из четырех белых пешек только две стоят на территории противника, но и этого вполне достаточно для прорыва. Заметим, что король в данном случае не участвует в сражении (все старания черного короля тщетны).

1. b5 Kpg4 2. c5! Kpf5 3. b6 (хорошо и 3. cb) 3. . . cb 4. cb bc 5. ab и т. д.; 2. . . dc (2. . . ab — 3. cb) 3. b6 cb 4. d6, и пешка проходит в ферзи.

67. Сальвиоли. Из пяти белых пешек только две стоят на неприятельской территории. Однако и здесь прорыв осуществим, так как **черный**



Белые выигрывают

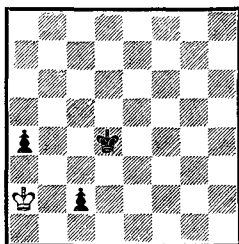
король не может вмешаться в борьбу. Примечательно, что прорыв будет стоять белым четырех пешек, зато пятая достигает своей цели! Очень интересное и поучительное окончание, связанное с точным расчетом темпов.

1. d5! ed (1. . . Крс5 2. d6, и у белых защищенная проходная) 2. f5 gf (на 2. . . Крс5 следует 3. f6 и 4. e6) 3. e6 fe 4. h5 f4 5. g6 f3 6. Kpd2 hg 7. h6!. Белые выигрывают, так как превращенный ферзь контролирует поле a1.

V. Патовые комбинации

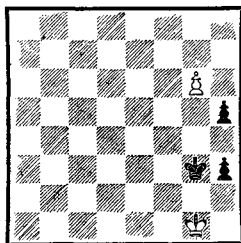
Патовая комбинация — один из тактических приемов, за который хватаются как за соломинку для спасения. На практике патовые комбинации часто становятся возможными ввиду поверхностной игры партнера. Но в пешечных окончаниях шансы спастись гораздо выше, чем в других эндшпилях. Даже в элементарных позициях иногда не удастся реализовать материальный перевес из-за

пата. Слабейшая сторона для создания патовой позиции подчас идет на жертву, а сильнейшая сторона вынуждена принять ее, иначе сама понесет чувствительный урон. Пат может получиться ввиду связки, блокировки, замурования заграждения и т. д.



Ничья

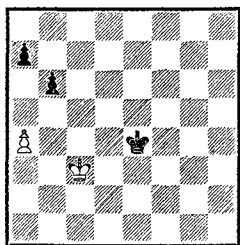
68. Фарни. (Теоретическое окончание). Ценой более важной пешки черные могут не допустить пата, но тогда их крайнюю пешку не удастся реализовать. 1. Krb2 Kpd3 2. Krc1 a3, пат.



Черные начинают и делают ничью

69. Фарни. (Теоретическое окончание). Черные могут спастись, если построят заграждение вокруг своего короля.

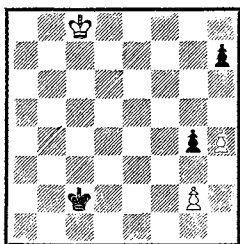
1. .h2+ 2. Kph1 h4 3. g7 Kph3 g8Ф(Л), пат.



Ничья

70. Селезнев. Положение белых выглядит безнадежным. На 1. Крс4 выигрывает 1. . . a6 с постепенным вытеснением белого короля. В связи с этим белые жертвуют свою единственную пешку, которую черные не могут взять, так как их пешка «b» превращается в крайнюю. В результате возникает патовое «гнездо», в котором белый король находит убежище.

1. a5! b5! 2. a6! Kpd5 3. Krb4 Kрс6 4. Кра5! Крс5, пат. Эффектная и поучительная патовая картина.



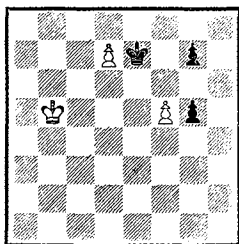
Ничья

71. Гальберштадт. Почти готово патовое «гнездо». Нужно только его достроить и

укрыться в нем белому королю.

1. Kpd7 Kpd3 2. Кре6 Кре3 3. Kpf5 g3 4. Kpg4 Kpf2 5. Kph3 h5!, пат.

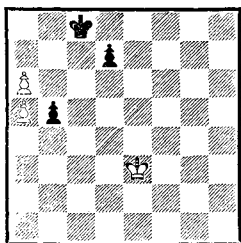
Вариант: 3. . . h5 4. Kpg5 Kpf2 5. Кр : h5 g3 6. Kpg6! Кр : g2 7. h5 Kpf3 8. h6 g2 9. h7 g1Ф+ 10. Kpf7! Фd4 11. Kpg8 и т. д.



Ничья

72. Селезнев. Белый король не может сразу вступить в квадрат черной пешки, так как без компенсации теряется пешка. Угрожая провести пешку в ферзи, король выигрывает важный темп и проникает в далекое патовое «гнездо».

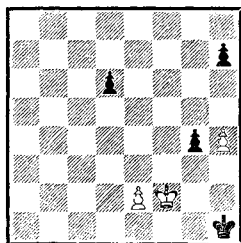
1. Крс6! Kpd8 (иначе выигрывает 2. Крс7) 2. Kpd5 Кр : d7 3. Кре4! (3. Кре5? Кре7 4. Kpd4 Kpf6 5. Кре4 g4, и черные выигрывают) 3. . . Kpd6 4. Kpf3 Кре5 5. Kpg4 Kpf6 (у белых цугцванг, но все же находится «полезный» ход) 6. Kph5! Кр : f5, пат. Белый король проделал далекий путь и нашел приют на поле h5.



Ничья

73. Куббель. Черные проходные пешки разделены одним полем и вполне защищены. Контригра белых великолепна. Они угрожают провести свою пешку в ферзи, чтобы создать патовое «гнездо», в которое король попадает почти незаметно. Здесь перед нами истинное произведение искусства.

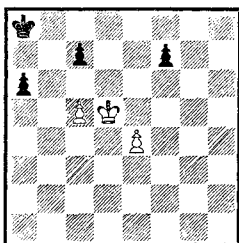
1. Kpd4 d6! 2. Kpc3 d5!
3. Kpd4 b4 (черные пешки защищают друг друга) 4. Kp : d5! (и все же король может взять одну из них!) 4. . . b3
5. Kpc6 (грозит 6. a7) 5. . . Kpb8
6. Kpb6 b2 7. a7+ (теперь, наконец, стал ясен план белых, мы уже с ним встречались в самом первом примере) 7. . . Кра8 8. Краб! b1Ф(Л), пат.



Ничья

74. Ринк. Белые нападают на черную пешку и одновременно готовят патовое «гнездо».

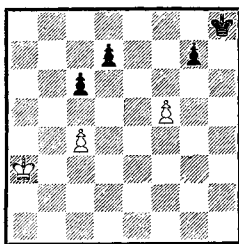
1. Kpg3 (перекрывая путь для возвращения черного короля) 1. . . h5 2. e4 (черные находятся в своеобразном цугцванге) 2. . . Kpg1 3. e5! (завлекающая жертва, которая приносит спасение) 3. . . de, пат.



Ничья

75. Селезнев. Черные защищают свои пешки и одновременно окружают неприятельского короля.

1. Kpc6! Kpb8 2. e5 Kpc8
3. e6 fe (у черных нет выхода), пат.

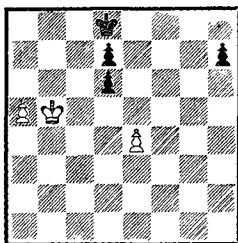


Ничья

76. Троицкий. Черные вынуждены защищать свою пешку.

ку, и в итоге белым удается замуровать своего короля.

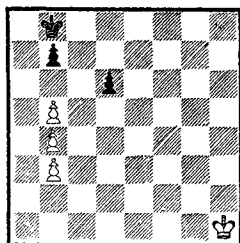
1. Крb4 Крг8 2. Крс5 Крf7
3. Крд6 Кре8 (3. . . Крf6 4.
Кр : d7 Кр : f5 5. Кр : с6 с
элементарной ничьей) 4. с5
Крд8 5. f6! (завлекающая
жертва) gf, пат.



Ничья

77. Троицкий. На пред-
последней горизонтали пеш-
ки успешно борются с неприя-
тельским ферзем. После по-
тери центральной пешки по-
лучается пат. В данном по-
ложении черный король дол-
жен остановить ладейную
пешку противника, чтобы
клетка с8 сыграла роль угло-
вого поля, на котором король
слабейшей стороны сможет се-
бя запатовать.

1. Крb6! Крс8 (иначе после
2. Крb7 пешка проходит
в ферзи) 2. a6 Крb8 3. a7+
Кра8 4. Крс7 h5 5. Кр : d6
h4 6. Кр : d7 h3 7. e5 h2 8. e6
h1Ф 9. e7 Фd5+ 10. Крс7
Фe6 11. Крд8 Фd6+ 12. Крс8!
Фс6+ (12. . . Ф : e7, пат) 13.
Крд8 Крb7 14. a8Ф+! (14.
e8Ф? Фс7×) 14. . . Кр : a8 15.
e8Ф. Ничья.

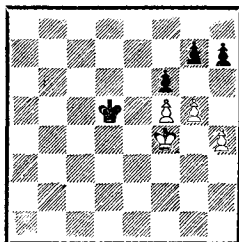


Ничья

78. Григорьев. Проходная
пешка черных представляла
бы большую опасность, если
бы удалось оттеснить белого
короля. От этого оттеснения
белые защищаются патовой
комбинацией, начало которой
связано с тонкой темповой
игрой. Путешествие короля в
патовое «гнездо» производит
сильное впечатление.

1. Крг2 Крс7 2. Крf3 Крд7!
3. Крf4! Кре6 4. Кре4 d5+
5. Крд4 Крд6 6. b6 Кре6
7. b5 Крд6 8. b4 Кре6 9. Крс5
Кре5, пат.

Вариант: 4. . . b6 5. Крд4
d5 6. Кре3 Кре5 7. Крд3 d4
8. Крс4 Кре4, пат.

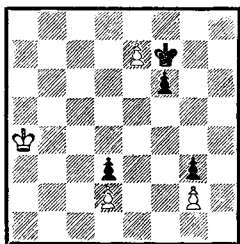


Ничья

79. Чигорин — Тарраш
(Нюрнберг, 1896 г.). В этом
положении Чигорин сдался!

Однако во время анализа выяснилось, что капитуляция была явно преждевременной — белые спасались эффективной патовой комбинацией.

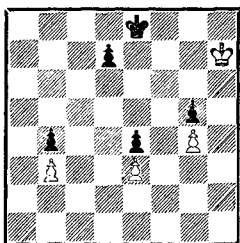
1. Kpg4 Kpe4 2. g6! h6 (2. . .hg 3. fg f5+ 4. Kpg5 f4 5. h5 f3 6. h6 gh+ 7. Kp : h6 с простой ничьей) 2. Kph5 с патом.



Ничья

80. Горгиев. Угрожая провести пешку в ферзи, белые выигрывают важный темп для путешествия в патовое «гнездо».

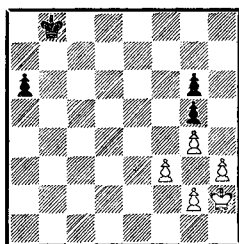
1. Krb5! f5! (после 1. . .Kp : e7? 2. Krc4! побеждают уже белые) 2. Krc6! Kp : e7 (грозило 3. Kpd7) 3. Kpd5 Krf6! 4. Kpd4 f4 5. Kpe4 (на 5. Kp : d3 выигрывало 5. . .f3) 5. . . Krg5 6. Kpf3 Kpf5, пат.



Ничья

81. Прокеш. Замысел позиции не новый, но создание патового «гнезда» в центре доски, да еще малыми силами, является красивым произведением искусства. Черный король безопасен, так как не может прорваться к белой пехоте, но прорыву пешки «d» белые обязаны воспрепятствовать.

1. Krg6 d5 2. Kpf5 (конечно, не 2. Kp : g5 d4) 2. . . Kpd7 3. Kpe5 Krc6 4. Kpd4 Kpd6, пат. Ловкое путешествие короля.

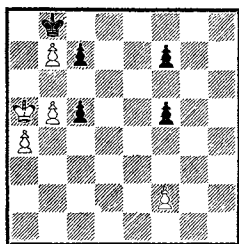


Ничья

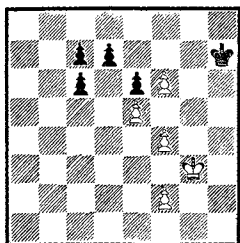
82. Бергер. Белый король не может попасть в квадрат черной проходной пешки, поэтому понятно желание белых создать равноценную проходную. Однако 1. g3? Krc7 2. h4 Kpd7 не приводит к цели, так как черный король вовремя успевает к месту опасности. Не помогает и 1. h4 gh 2. f4 Krc7 и т. д. Итак, для контригры у белых остается единственная возможность.

1. f4! Krc7! (в случае 1. . . a5? 2. f5 gf 3. h4! белая пешка после прорыва превращается с шахом; теперь же король

защищается от этой угрозы, и кажется, что у черных все в порядке. Однако белые подготовили сюрприз) 2. f_g (белые меняют свой план) 2. . . a5 3. Кр_{g3} a4 4. Кр_{h4} a3 5. g3 a2, пат. Черные были бесильны что-либо предпринять против замурования белого короля.



Ничья



Ничья

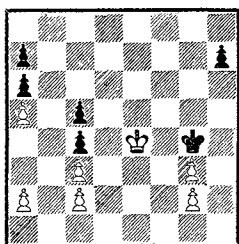
83. Горгиев. На естественное продолжение 1. Кр_{g4}? Кр_{g6} 2. f5+ e_f 3. Кр_{f4} d5 4. Кр_{e3} с5 проходные черные пешки в конце концов запатовывают белого короля и освобождают его после вынужденного продвижения одной из белых пешек. Поэтому белые ищут спасение путем жертвы и самозамурования, чему черные не в состоянии помешать.

1. f5! e_f 2. Кр_{f4} Кр_{g6} 3. e6 de (3. . . Кр : f6 4. ed Кр_{e7} 5. Кр : f5 с ничьей) 4. Кр_{e5} Кр_{f7}! 5. f4! с5, пат.

84. Селезнев. Плохо 1. f4? ввиду 1. . . Кр : b7 2. b6 сb+ 3. Кр_{b5} Кр_{c7}!, и черные выигрывают. Белые пытаются освободить своего короля. Если бы ему удалось уйти с ли-

нии «а», то черные оказались бы в плачевном состоянии. Однако покинуть линию не удастся, и белые должны искать спасения, что они и делают посредством пата.

1. b6! с6 2. f4! (2. Краб? с4 3. a5 с3 4. f4 с5 5. Кр_{b5} с2, и черные побеждают) 2. . . f6 3. Краб с4 4. a5 с3, пат (после 4. . . с5 5. Кр_{b5} с3 6. a6 с2 7. Кр_{c6} с1Ф белые дают мат — 8. a7×).



Ничья

85. Часар. Белые не успевают взять пешки ферзевого фланга, так как неприятельская пешка «h» первой проходит в ферзи. И все же белые спасаются, замуровывая своего короля.

1. Кр_{e3} Кр : g3 2. Кр_{e2}! (перед маневром замурования

надо отдать все пешки, иначе крайняя пешка черных дойдет до h4, а затем их король отступит от пешки «g», и патовые надежды растают)
 2. . . Кр : g2 3. Крd1 Крf2
 4. Крc1 Кре2 5. Крb2 Крд2
 6. Кра3 Кр : c3! 7. Кра4
 Крд2 8. c3! Кр : c3 9. a3
 Крд2, и пат неизбежен.

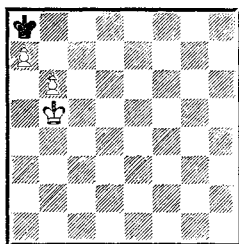
Вариант: 3. . . h5 4. Крc1 h4
 5. Крb2 h3 6. Кра3 h2 7. Кра4
 h1Ф 8. a3.

VI. Отражение пата

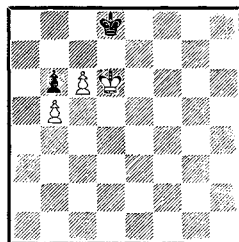
Во многих окончаниях слабейшая сторона ищет патовое спасение, хотя и не может форсировать пат. В итоге сильнейшая сторона часто попадает в ловушку. Такую патовую ловушку мы называем патовой опасностью. Для ее отражения требуется достаточно внимательная игра. Один из распространенных методов отражения заключается в изгнании неприятельского короля из патового гнезда, а другой метод состоит в «помиловании» фигуры противника. Иногда судьбу эндшпиля решает и неожиданное превращение пешки (в фигуру менее ценную, чем ферзь).

86. Фарни. (Теоретическое окончание). Чтобы избежать пата, белые должны поступиться одной пешкой.

1. Крс5 Крb7 2. a8Ф+!
 Кр : a8 3. Крс6 Крb8 4. b7
 и т. д.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

87. (Теоретическое окончание). Благодаря пешке с6 черные могут надеяться на пат, поэтому белые жертвуют свою «вредную» пешку, после чего оттесняют черного короля и забирают пешку b6.

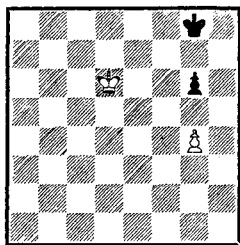
1. c7+ Крс8 2. Кре7! Кр :
 c7 3. Кре6 Крс8 4. Крд6
 Крb7 5. Крд7 Крb8 6. Крс6
 Кра7 7. Крс7 Кра8 8. Кр : b6
 Крb8 (теперь оппозиция не
 помогает) 9. Кра6 Кра8 10. b6
 и т. д.

VII. «Вредные» фигуры, преграда и цугцванг

В пешечных окончаниях заграждением мы называем такую пешку, которая преграждает путь собственному коро-

лю, и по ее вине король не может вмешаться в игру. Заграждение обычно возникает в результате тонкой игры противника. Для того чтобы как-то выделить заграждающие пешки (или другие фигуры), ограничивающие движение в собственном лагере, мы называем их «вредными».

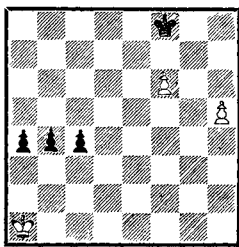
В партиях часто возникают такие положения, в которых один из противников проигрывает только потому, что его очередь хода и он вынужден испортить свое положение. Такая ситуация, как мы знаем, называется цугцвангом. В пешечных окончаниях цугцванг в большинстве случаев возникает из-за «вредных» фигур, т. е. из-за заграждений, поэтому целесообразно все эти три мотива обсудить в одной главе.



Белые выигрывают

88. Сальвиоли. (Теоретическое окончание). Без черной пешки партия закончилась бы вничью, поэтому белые не могут позволить противнику освободиться от своей «вредной» пешки.

1. g5! (иначе продвинулась бы черная пешка с простой ничьей) 1. . Kpf7 2. Kpd7 Kpf8 3. Креб Kpg7 (черный король постепенно оттесняется, после чего пешка теряется в невыгодной ситуации) 4. Кре7 Kpg8 5. Kpf6 Kph7 6. Kpf7 Kph8 7. Кр : g6 Kpg8 (мы уже знаем, что в таких позициях с королем на последней горизонтали оппозиция не помогает) 8. Kph6 Kph8 9. g6 и т. д.

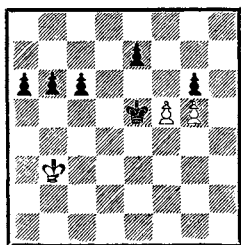


Белые выигрывают

89. Понциани. (Теоретическое окончание). Одна из белых пешек неизбежно проходит в ферзи, например: 1. h6 Kpg8 2. Крb1! Белый король в дальнейшем сумеет заблокировать черные пешки и поставить противника в положение цугцванга, после чего черные пешки гибнут, их король движется, и белая пешка идет вперед.

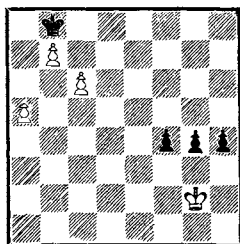
90. Фарни. (Теоретическое окончание). Сильнейшая (по количеству материала) сторона проигрывает: «вредная» пешка мешает королю выбраться из цугцванга.

1. fg Креб 2. Крb4 (если бы



Белые выигрывают

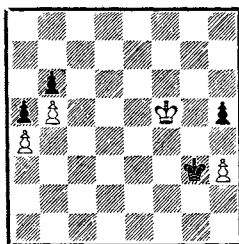
белый король стоял на другом месте и мог попасть на b3, то выигрыш бы упрощался) 2. . . b5 3. Kpb3 a5 4. Кра3 a4 (на 4. . . b4+ решает 5. Кра4 c5 6. Kpb3, а на 4. . . c5 — 5. Kpb2!) 5. Kpb4 c5+ 6. Кра3! c4 7. Kpb4, и белые выигрывают, так как после падения пешек ферзевого фланга черный король вынужден отступить на плохое поле.



Белые выигрывают

91. Бетиньш. Ознакомившись с примером 89, нам будет уже нетрудно разобрать данное окончание. Правда, это положение, строго говоря, нельзя отнести к теоретическим. Чтобы победить, придется осуществить тактическую тонкость.

1. Kpg1 (при другом первом ходе белые даже не добиваются ничьей, на 1. a6 последовало бы 1. . . g3, а на 1. Kph1 — 1. . . f3!) 1. . . Кра7(c7) (разумеется, на любой ход пешки белый король встал бы непосредственно перед ней) 2. b8Ф+! (важная жертва для выигрыша времени, после 2. a6 Kpb8 в цугцванг попадали белые) 2. . . Кр : b8 3. a6! f3 4. Kpf2 h3 5. Krg3, и белые выигрывают.

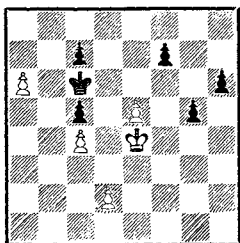


Ничья

92. Горвиц. (Теоретическое окончание). Ошибочно было бы 1. Кре4 Кр : h3 2. Kpf3 с целью остановить пешку «h». После 2. . . h4 черный король отправлялся на другой фланг и уничтожал белые пешки. Спасение белых заключается в контригре.

1. Кре4(e5, e6) Кр : h3 2. Kpd5! Kpg4 3. Krc6 h4 4. Кр : b6 h3 5. Кра7 h2 6. b6 h1Ф 7. b7 (находясь на предпоследней горизонтали, в обычной ситуации коневая пешка проигрывает; в данном же случае наличие «вредной» пешки a5 спасает белых — ферзь не в состоянии выну-

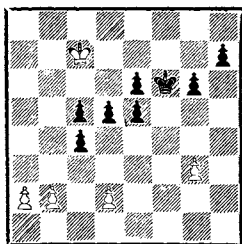
дить белого короля занять поле впереди пешки «b») 7. . . Фh7 8. Кра8 Фе4 9. Кра7 Фd4+ 10. Кра8 Фd5 11. Кра7 Фс5+ 12. Кра8 Фс6 13. Кра7. Ничья.



Белые выигрывают

93. Вайтхид. Проходная «а» служит залогом победы, но пока что она находится в опасности, и ее можно спасти только посредством нескольких жертв. В конце концов черных губит «вредная» пешка «с».

1. d4! cd (на 1. . . Krb6 решает 2. d5 и 3. e6) 2. c5 g4 3. Kp : d4 g3 4. Kpe3 h5 5. Kpf3 h4 6. Kpg2 и т. д.



Белые выигрывают

94. Линднер. В данной позиции роль некоторых пешек заключается в создании преграды на пути неприятельского короля. В результате бе-

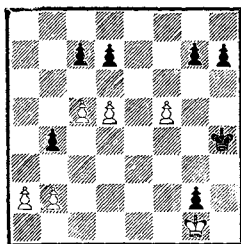
лые достигают победы не за счет своей отдаленной проходной (черные тоже проводят свою пешку), а благодаря «вредным» пешкам противника — белые либо дают мат, либо выигрывают нового ферзя. Это окончание интересно еще и тем, что у черных будет выбор из трех полей для превращения ферзя, но ни одно из них не приносит им счастья.

1. a4 d4 2. a5 c3 3. bc dc 4. dc e4 5. a6 e3 6. a7 e2 7. a8Ф e1Ф 8. Фf8+ Кре5 (на 8. . . Krg5 также следовал мат в два хода: 9. Фf4+ Kph5 10. Фh4×) 9. Фf4+ Kpd5 10. c4×.

1-й вариант: 2. . . e4 3. a6 e3 4. de d3 5. a7 d2 6. a8Ф d1Ф 7. Фf8+ Кре5 8. Фf4+ Kpd5 9. Фd6+ Кре4 10. Ф : d1 и т. д.;

2-й вариант: 2. . . e4 3. a6 e3 4. de c3 5. bc dc 6. a7 c2 7. a8Ф c1Ф 8. Фf8+ Кре5 9. Фf4+ Kpd5 10. e4+ Kpd4 11. Ф : c1, и белые выигрывают.

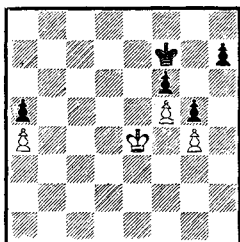
95. Троицкий. Для того чтобы бороться с проходны-



Белые выигрывают

ми пешками белых, у черного короля есть два пути: один лежит через f6, а другой — через с6. Для выигрыша белым необходимо преградить обе дороги (диагр. на стр. 42).

1. f6! gf (один путь закрыт)
 2. Кр : g2 (иначе после 2. . . Крг3 пешка «h» матует) 2. . . Крг4 3. a4 ba 4. ba Крf5! (черный король надеется догнать пешку «a») 5. a4 Кре5 6. d6! cd 7. с6! dc (теперь не пройти и по второму пути) 8. a5 Крд5 9. ab, и белые выигрывают.



Черные начинают и выигрывают

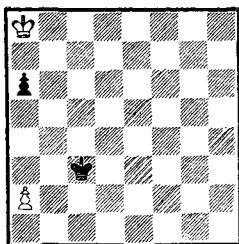
96. Рандвир — Керес (Пярну, 1947 г.). Пример 64 показал нам, как иногда удается вынудить цугцванг противника тонкой темпо-игрой. Здесь немедленное образование проходной — 1. . .h5 — также не принесло бы победы. После 2. gh Крг7 3. Крf3 Крh6 4. Крг4 черные не могут продвинуться дальше. Однако после 1. . .Крf8! белые оказываются перед неприятным выбором — любой ход короля проигрывает.

2. Кре3 (если 2. Крд4, то уже следует 2. . .h5, и король не успевает на g4) 2. . .Кре7 3. Кре4 Крд6 4. Крд4 h6 5. Кре4 Крс5 6. Кре3 Крд5 7. Крд3 Кре5 8. Кре3 h5 9. gh Кр : f5 10. Крf3 Кре6 11. Крг4 Крf7 12. Крf5 Крг7. Белые сдались.

VIII. Пространство, время и позиционная борьба

Пространство и время тесно связаны между собой в процессе игры, так как выигрыш времени всегда дает преимущество в пространстве. Хорошей иллюстрацией к сказанному служит правило квадрата. Как мы видели, двойная угроза позволяет слабейшей стороне выиграть важное время. В пешечных окончаниях самый распространенный прием для выигрыша пространства — оттеснение неприятельского короля. В позиционной борьбе цель каждой стороны хотя бы частично парализовать силы противника, ослабить его оборону. Обычно дело кончается проникновением короля в неприятельский лагерь.

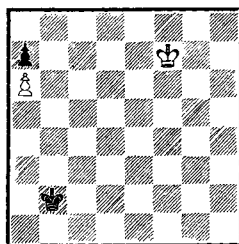
97. Прокеш. (Теоретическое окончание). Задача белых заключается в том, чтобы после потери пешки зажать черного короля на линии «а». Однако для этого у них не хватает двух темпов. Это время они выигрывают благодаря нападению на черную пешку.



Ничья

Король стремится попасть на поле с2, а метод, которым он при этом пользуется, носит название обхода.

1. Крb7 а5 2. Крс6 а4 3. Крд5 а3 (3. . .Крb2 4. Крс4 Кр : а2 5. Крс3) 4. Кре4 Крb2 5. Крд3 Кр : а2 6. Крс2. Ничья.

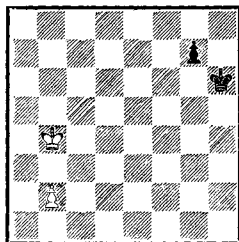


Белые выигрывают

98. Шлаге — Ахуэс (Берлин, 1921 г.). Белый король приближается к черной пешке не по прямой линии, а зигзагом. В результате ему удается «оттолкнуть плечом» короля противника и выиграть решающий темп.

1. Кре6 Крс3 2. Крд5! Крb4 3. Крс6 Крс4 4. Крb7 Крс5 5. Кр : а7 Крс6 (черному королю не хватает одного темпа) 6. Крb8 и т. д.

В партии же случилось 2. Крд6?, и после 2. . .Крд4 3. Крс6 Кре5 4. Крb7 Крд6 5. Кр : а7 Крс7 борьба закончилась ничьей.



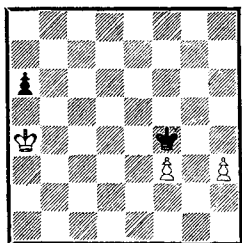
Белые выигрывают

99. Дурас. У белого короля один лишний темп по сравнению с черным королем. Выиграть еще один, решающий, темп далеко не легкая задача. Дело в том, что черные не только угрожают продвинуть свою пешку, но и хотят направиться к неприятельской. Белый король должен расположиться так, чтобы воспрепятствовать и той и другой контригре.

1. Крс5! g5 2. b4 g4 3. Крд4 Крг5 4. b5 g3 5. Кре3 Крг4 6. b6 Крh3 7. b7 g2 8. Крf2, и белые выигрывают, потому что их пешка превращается в ферзя с шахом.

Вариант: 1. . .Крг6 2. b4 Крf7 3. b5 Кре7 4. Крс6! (4. Крb6? g5 приводит к ничьей) 4. . .Крд8 5. Крb7 g5 6. b6 g4 7. Кра7 g3 8. b7 и т. д.

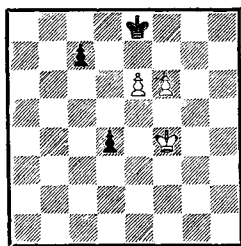
100. Фарни. (Теоретическое окончание). Черный король может только остановить белые пешки, но не взять их.



Белые выигрывают

Расстояние между пешками в одну вертикаль приводит к победе даже в том случае, если они стоят на собственной территории. Таким образом, у белого короля более чем достаточно времени для взятия пешки «а».

1. h4! Kpf5 2. Кра5 Kpg6
3. f4! (иначе 3. . . Kph5) 3. . . Kph5 4. f5! Kph6 5. Кр : а6 Kpg7 6. h5! Kpf6 7. h6! Kpf7 8. Kpb6 Kpf6 9. Крс6 Kpf7 10. Kpd7 Kpf6 11. h7 Kpg7 12. Кре7 и т. д.

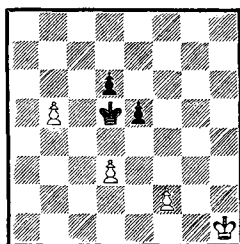


Белые выигрывают

101. Бетиньш. Кажется, что все очень просто, но для победы необходима внимательная игра. После 1. e7 Kpf7 поспешное 2. Кре4 с5 3. Kpd3 Кре8 4. Крс4 Kpf7 вело к ничьей. Если бы в за-

ключительном положении черный король стоял на e8, то решало Кр : с5. Это замечание и подсказывает нам идею: надо найти маневр для выигрыша времени.

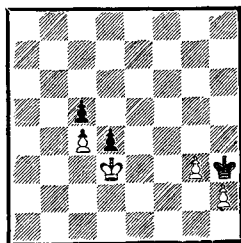
1. e7 Kpf7 2. Kpf3! с6!
3. Kpf4! с5 4. Кре4! (как раз вовремя) 4. . . Кре8 5. Kpd3 (d5) Kpf7 (d7) 6. Крс4 Кре8 7. Кр : с5! d3 8. Kpd6 d2 9. Кре6 d1Ф 10. f7×.



Белые выигрывают

102. Прокош. Защитить свою проходную пешку белые могут только благодаря жертве. В результате выигрывается решающее время.

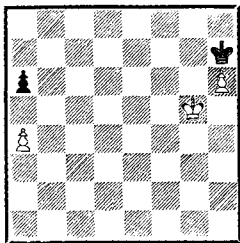
1. f4! ef 2. d4 Кре6 (черный король вынужден сделать круг вокруг своей пешки) 3. Kpg2 Kpd7 4. Kpf3 Крс7 5. Кр : f4 Kpb6 6. Кре4 Кр : b5 7. Kpd5 и т. д.



Белые выигрывают

103. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). У черных защищенная проходная, и белый король прикован к ней. Кажется, что черные сделают ничью. Однако у белых преимущество — их пешки подвижны, а черная пешка может двинуться только в том случае, если король уйдет так далеко, что не сумеет ее догнать. У белых и черных пешек совершенно разные возможности. (Диagr. на стр. 45).

1. Кре4 Кpg4 2. h4 Кph5
3. Кpf4 Кph6 4. g4 Кpg6
5. h5+ Кph6 6. Кре4 Кpg5
7. Кpf3 Кph6 8. Кpf4 Кph7
9. g5 Кpg7 10. g6! (10. h6+ Кph7 с ничьей) 10. . .Кph6
11. Кpg4 Кpg7 12. Кpg5!
(белый король покидает пост и идет к своим пешкам, которые уже достаточно продвинулись) 12. . .d3 13. h6+ Кpg8 14. Кpf6! d2 15. h7+ Кph8 16. Кpf7, и мат в три хода.



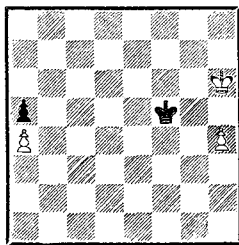
*Белые выигрывают,
при ходе черных — ничья*

104. Фарни. (Теоретическое окончание). Судьба партии зависит от того, сумеет ли белый король занять поле b7.

Поэтому решающее значение имеет очередь хода.

1. a5! Кpg8 2. Кpf6 Кph7
3. Кре6 Кр : h6 4. Кpd6 Кpg6
5. Крс6 Кpf7 6. Кpb6 Кре7
7. Кр : a6 Кpd7 8. Кpb7 и т. д.

При ходе черных дело заканчивается миром: 1. . .a5!
2. Кph5 Кph8 3. Кpg6 Кpg8
4. Кpf5 Кph7 5. Кре5 Кр : h6
6. Кpd5 Кpg6 7. Крс5 Кpf6
8. Кpb5 Кре6 9. Кр : a5
Кpd7! 10. Кpb6 Крс8 с ничьей, так как поле b7 недоступно (11. Кра7 угрожает путь пешке).



Ничья независимо от очереди хода

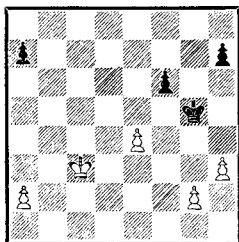
105. Эйве. (Теоретическое окончание). В этой позиции ничья независимо от очереди хода. Белые не могут превратить пешку «h», а завоевав черную пешку, не могут превратить пешку «a» — черный король успевает попасть на спасительное поле c8.

1. h5 Кpf6 2. Кph7 Кpf7
3. h6 Кpf8 4. Кpg6 Кpg8
5. Кpf6 Кph7, и черный король успевает на c8.

При ходе черных 1. . .Кpf6
2. h5 Кpf7 3. Кph7 Кpf6!
4. Кpg8 Кpg5 5. Кpf7 Кр : h5
6. Кре6 Кpg6 не меняет дела.

1-й вариант: 3. Kpg5 Kpg7
 4. Kpf5 Kph6 5. Кре5 Кр : h5
 6. Kpd5 Kpg6 7. Крс5 Kpf6
 8. Kpb5 Креб 9. Кр : a5 Kpd7
 10. Kpb6 Крс8 с ничьей.

2-й вариант: 2. Kph7 Kpf7
 3. h5 Kpf6! 4. Kpg8 Kpg5
 5. Kpf7 Кр : h5 6. Креб Kpg6.
 Ничья.

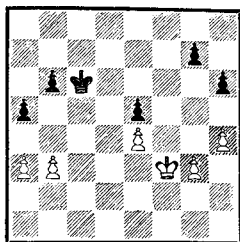


При ходе черных — ничья

106. Таль. В предыдущих двух примерах мы уже познакомились со спасительными приемами. В данном положении белые, зная эти приемы, даже не попытались использовать лишнюю пешку, а сразу же согласились на ничью. Окончание могло закончиться следующим образом:

1. . . Kpf4 2. Kpd4 (2. Крс4 Кр : e4 3. Kpb5 Kpf4 и т. д.)
 2. . . Kpg3 3. Kpd5 Кр : g2
 4. Креб Kpf3 5. Кр : f6 Кр : e4
 6. h4 Kpd5 7. h5 Kpd6 8. Kpg7
 Кре7 9. Кр : h7 Kpf7 10. h6
 a5! 11. a4 Kpf8 12. Kpg6 Kpg8
 13. Kpf6 Kph7 со знакомой ничьей.

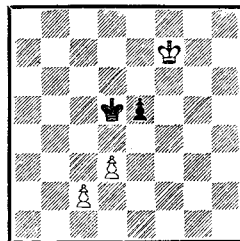
107. Полугаевский — К. Григорян (XXIX чемпионат СССР). Более активно расположенный король и наличие лишних темпов (прав-



Белые выигрывают

да, не сразу заметное) решают позицию в пользу белых.

1. Kpg4 Крс5 2. Kpf5 Kpd4
 3. h5! (парализуя пешки королевского фланга и выигрывая темп g3—g4) 3. . . b5 4. b4
 a4 (не годится и 4. . . ab 5. ab
 Крс4 6. Кр : e5 Кр : b4 7.
 Kpd4! Кра5 8. Крс5! b4 9.
 Крс4 Кра4 10. e5. Белые с
 шахом ставят второго ферзя, а после размена ферзей черные теряют пешки на королевском фланге; несмотря на отдаленную проходную, черные не могут спастись, так как их король слишком удален) 5. g4
 Крс4 6. Кр : e5 Kpb3 7.
 Kpd4! Кр : a3 8. Крс3 Кра2 9.
 Крс2. Черные сдались.

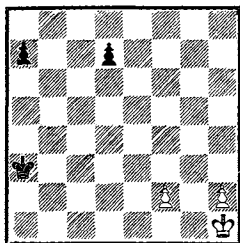


Белые выигрывают

108. Прокеш. (Теоретическое окончание). Белый ко-

роль скрывается в тылу у черных и грозит оттеснить их короля.

1. Кре7! е4 (на 1...Крd4 выигрывает 2. Крd6) 2. с4+ Крd4 3. de Кр : е4 4. Крd6 Крd4 5. с5, и пешка проходит в ферзи.



Белые выигрывают

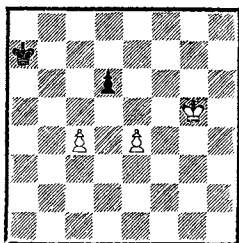
109. Григорьев. Обычно в пешечных окончаниях более отдаленная проходная решает исход борьбы. Здесь же начинает ближняя пешка (в противном случае в ферзи проходила черная пешка «d»).

1. f4! Крb4 2. h4 d5 3. f5 Крc5 4. h5 d4 5. f6 Крd6 6. h6 d3 7. f7 Кре7 8. h7 d2 9. f8Ф+ Кр : f8 10. h8Ф+ и т. д.

Жертва одной пешки в последний момент позволила выиграть время для превращения другой пешки в ферзя с шахом — довольно распространенный прием.

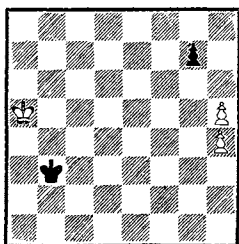
110. Мандлер. Черного короля не удастся оттеснить: он вращается вокруг своей пешки, как по орбите, и держит оппозицию. Однако находится тактическое решение.

1. Крг6! Краб 2. Крг7



Белые выигрывают

Кра7 3. Крг8 Кра8 (черные действуют согласно законам оппозиции, но их король занял не совсем удачное место) 4. с5! dc 5. е5 с4 6. е6 и т. д.

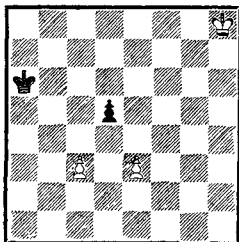


Белые выигрывают

111. Селезнев. (Теоретическое окончание). Белый король не может атаковать пешку g7, так как черный король также нападает. Белым нужно найти подходящий момент и пожертвовать свою пешку. Цель этой жертвы — подогнать черную пешку, чтобы выиграть ее, одновременно отключив неприятельского короля от игры.

1. Крb5 Крc3 2. Крc5 Крd3 3. Крd5 Кре3 4. Кре5 Крf3 5. Крf5 Крг3 6. h6! gh 7. h5 Крh4 8. Крг6 Крг4 9. Кр : h6, и белые достигают своей цели.

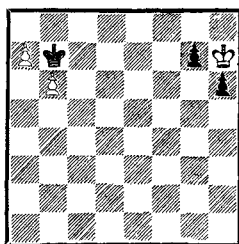
Ложный путь: 5. h6? gh
 6. Крf5 h5! 7. Крg5 Кре4
 8. Кр : h5 Крf5 с ничьей.



Белые выигрывают

112. Дедрле. Не приводит к победе 1. Крg7(h7)?, потому что черные, играя 1... Кра7(b7), сохраняют горизонтальную оппозицию. Мало того, на 1. Крh7 достаточную контригру дает и 1...Крb5.

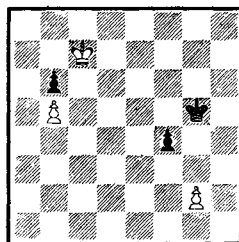
1. Крg8! (вступительный ход хорошего стратегического плана) 1...Крb6! (на седьмой горизонтали король терял оппозицию, но плохо и 1...Крb5 из-за 2. Крf7 Крс4 3. Креб Крс5 4. Крд7, оттесняя черного короля) 2. Крf8! Крс6! 3. Кре8 Крд6 (король становится на одну вертикаль со своей пешкой, и это плохой симптом для черных) 4. Крf7! (белые отдают оппозицию, но ненадолго) 4... Крд7 5. Крf6 Крд6 6. Крf5! (теперь собственная пешка мешает черному королю удерживать оппозицию) 6...Крд7 7. Кре5 Крс6 8. Креб Крс5 9. Крд7! Крb5 10. Крд6 Крс4 11. Крс6, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

113. (Теоретическое окончание). Оба короля заняты неприятельскими проходными пешками. Но белые пешки перешли экватор, и белые осуществляют выигрывающую комбинацию.

1. Крg6! (необходимо выиграть время, после 1. Кр : g7? h5 уже выигрывают черные) 1...Кра8 2. Крf5 h5 3. Креб h4 4. Крд7 Крb7! 5. a8Ф+! Кр : a8 6. Крс7 и т. д.

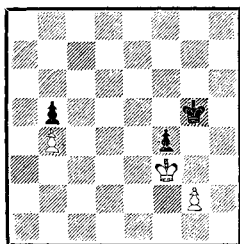


Белые выигрывают

114. Дедрле. Белые не торопятся взять пешку b6, так как при появлении ферзей черный король успеет выиграть пешку «g». Когда черная пешка достигнет поля f2, будет ничья. Вот почему белые временно откладывают выигрыш пешки «b», чтобы

сначала расправиться с пешкой «f».

1. Крс6! Крг4 (на 1... Крг6? уже хорошо 2. Кр : b6)
2. Крд6! (после 2... Крд5?
3. Крh5 возникала дальняя оппозиция) 2... Крг3 3. Кре5
Крг4 4. Крf6 Крh4 5. Крf5
Крг3 6. Крг5 Кр : g2 7. Кр : f4,
и после уничтожения пешки
b6 белые выигрывают.

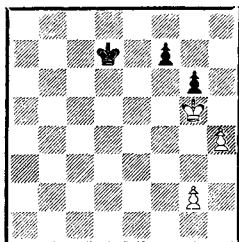


Белые выигрывают

115. Венник. Позиция, родственная предыдущей. Но здесь для выигрыша пространства используется еще более тонкий маневр короля.

1. Кре4 Крг4 2. Крд5! Крh5! 3. Крс6! (критический момент, черные не могут больше держать оппозицию) 3... Крг5 4. Крс5 (угрозой выиграть пешку белые добились своей цели — завоевали горизонтальную оппозицию, черный король теперь вытесняется) 4... Крг4 5. Крд6! Крг3 6. Кре5 Крг4 7. Крf6 и т. д.

Вариант: 3... Крг6 4. Кр : b5 Крг5 5. Крс5 Крг4 6. Крд4! Крг3 7. Кре4 с выигрышем.



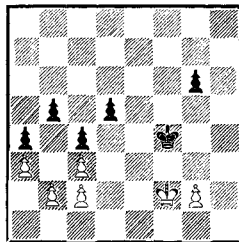
Белые выигрывают

116. Боголюбов — Селезнев (Моравска Острава, 1923 г.). Черный король мечтает достичь линии «g», чтобы добиться ничьей. Поэтому белым не следует торопиться с образованием проходной, надо прежде всего вытеснить неприятельского короля.

1. Крf6! (1. Крh6? Кре6 2. Крг7 Крf5! с ничьей) 1... Кре8 2. Крг7 Кре7 3. g3 Кре6! 4. Крf8 Крf6 5. g4 Кре6 6. g5! f5 7. h5 f4 8. hg и т. д.

1-й вариант: 4... f6 5. Крг7 Крf5 6. Крf7 g5 7. h5, и белые выигрывают.

2-й вариант: 3... Кре8 4. g4 f5 5. h5 f6 6. h6 и т. д.

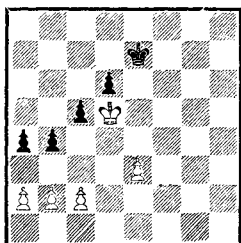


Черные начинают и выигрывают

117. Бринкман — Рубинштейн (Будапешт, 1929 г.).

Черные владеют пространством, и этого достаточно для победы. Белые не могут препятствовать проникновению черного короля на один из флангов.

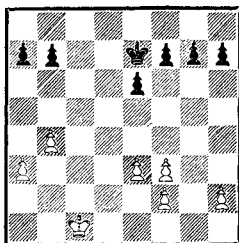
1. . . Крe4 2. Крe2 g5 3. Крf2 (на 3. Крд2 решает 3. . . Крf4 4. Крe2 Крг3 5. Крf1 Крh2 6. Крf2 g4) 3. . . d4 4. cd Кр : d4 5. Крe2 b4 6. Крд2 (после 6. ab c3 7. bc+ Крс4! 8. Крд2 a3 9. Крс1 Крс3 10. Крb1 Кр : b4 победу черным обеспечивает отдаленная проходная) 6. . . b3! (расширяет пространство) 7. c3+ Крe4 8. Крe2 Крf4 9. Крf2 Крг4 10. Крf1 Крг3 11. Крг1 g4 12. Крf1 Крh2 13. Крf2 Крh1 14. Крг3 Крг1 15. Кр : g4 Кр : g2. Белые сдались.



Белые выигрывают

118. Валькер. (Теоретическое окончание). Белые разрывают пешечную цепь черных, а затем оттесняют короля и выигрывают пешку.

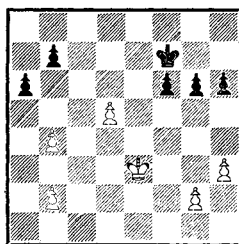
1. c4! bc 2. bc a3 3. c4 Крд7 4. e4 Крс7 5. e5 de 6. Кр : e5 Крс6 7. Крe6 Крс7 8. Крд5 Крb6 9. Крд6 Крb7 10. Крe7, и белые выигрывают.



Черные начинают и выигрывают

119. Кон — Рубинштейн (Петербург, 1909 г.). Пешечная цепь белых недостаточно пружиниста для получения контригры. План черных — уничтожить эту цепь, а стратегическая идея заключается в нападении на самую слабую пешку белых.

1. . . Крf6! 2. Крд2 Крг5 3. Крe2 Крh4 4. Крf1 Крh3 5. Крг1 e5 6. Крh1 (ходы пешек привели бы к дальнейшему ослаблению позиции) 6. . . b5 7. Крг1 f5 8. Крh1 g5 9. Крг1 h5 10. Крh1 (начало агонии) 10. . . g4 11. e4 fe 12. fe h4 13. Крг1 g3 14. hg hg, и белые сдались из-за варианта 15. f4 ef 16. e5 f3 17. e6 g2 18. e7 Крг3 19. e8Ф f2×.



Белые выигрывают

120. **Ботвинник — Флор** (XIII чемпионат СССР). 1. g4! (для начала скрывая пешки черных) 1. . .Кре7 2. h4 Крд6 3. Кре4 б6 4. h5! (подготавливая проникновение короля на поле f5) 4. . .gh 5. gh а5 6. Кpf5 ab (не спасало и 6. . .ba 7. ba б3! 8. Крс5 Кpf5 9. Кр : d5 Кр : f6 10. Крд4 Крг6, так как белая пешка первой превращается

в ферзя и сторожит поле a1) 7. Кр : f6 Кр : d5 8. Крг6 Кре6 9. Кр : h6 Кpf6 10. б3 Кpf7 11. Крг5 Крг7 12. Кpf5 Кph6 13. Кре5 Кр : h5 14. Крд5 Крг5 15. Крс6 Кpf5 16. Кр : b6 Кре6 17. Крс6 Крд7 18. Кр : b4 Крс6 19. Кра5, и через пять ходов черные сдались (непривычная затяжка времени на таком высоком уровне).

КОНЕВЫЕ И СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Довольно сложная проблема возникает на практике, когда надо решать, что сохранить для эндшпиля — слона или коня.

Ответ на этот вопрос почти всегда зависит от расположения пешек и, конечно, от положения королей. В случае закрытой пешечной цепи конь имеет перевес над слонем, так как он больше подходит для подрывной деятельности, чем слон. При открытой пешечной структуре, наоборот, слон превосходит коня, поскольку у него больше радиус действия. Иначе говоря, он движется быстрее коня. Но если слон того же цвета, что и пешки, то он обычно теряет свои достоинства. Конь же легко перемещается в пространстве, подсобные заботы у него не возникают.

Но прежде чем рассматривать позиции, нам необходимо получить представление

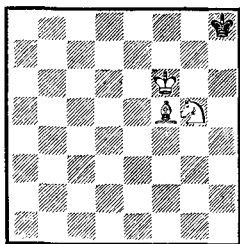
о стратегических и тактических приемах.

Стратегия — это планомерная подготовка для решающего сражения. Занятие важных полей, овладение опорными пунктами с дальнейшим выигрышем темпов — вот наиболее распространенные приемы.

Под тактикой мы понимаем использование выгод конкретной позиции. Тактическое оружие — удар или угроза, которые приводят к существенному изменению позиции. Тактическую операцию следует проводить как можно быстрее, чтобы противник не успел осуществить спасительную перегруппировку, организовать эффективную защиту. Вот почему при тактической операции обычная оценка размена фигур не идет в счет. Истинная цена размена зависит от возможности осуществления поставленной тактической цели. Для оценки

окончания требуется тщательный анализ стратегических и тактических нюансов позиции.

I. Мат легкими фигурами

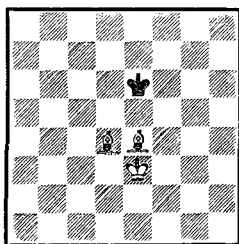


Белые выигрывают

121. (Теоретическое окончание). Белые могут заматовать короля только в том углу, цвет которого совпадает с цветом слона. Значит, в данной позиции первоочередная задача белых — перегнать неприятельского короля в белый угол.

1. Kf7+ Kpg8 2. Ce4 (выигрыш времени) 2. . . Kpf8 3. Ch7 Kpe8 4. Ke5! (кто не знает метода преследования короля, тот не осмелится осуществить этот прыжок конем, опасаясь, что черный король получит лазейку. Однако это ошибочное мнение, так как король достигает лишь поля c6, а затем постепенно оттесняется) 4. . . Kpd8 (после 4. . . Kpf8 5. Kd7+ дело ускоряется) 5. Kpe6 Kpc7 6. Kd7 Kpc6 7. Cd3 (король держит черные поля, а слон — белые, и черный король не может вырваться) 7. . . Kpc7 (7. . . Kpb7

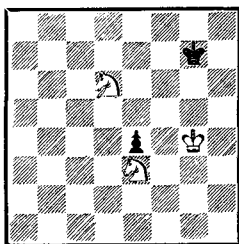
8. Kpd6) 8. Ce4 Kpd8 9. Kpd6 Kpe8 10. Cg6+ Kpd8 11. Ch5 (выигрыш времени) 11. . . Kpc8 12. Kc5! Kpd8 13. Kb7+ Kpc8 14. Kpc6 Kpb8 15. Cg4 Кра7 16. Kpc7 Кра6 17. Ce2+ Кра7 18. Kd6 Кра8 19. Cb5 (снова выигрыш времени) 19. . . Кра7 20. Kc8+ Кра8 21. Cc6×.



Белые выигрывают

122. (Теоретическое окончание). Слоны матают одинокого неприятельского короля уже в любом углу.

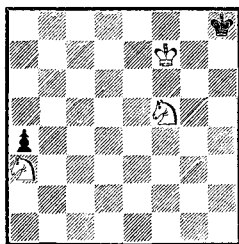
1. Kpf4 Kpd6 2. Kpf5 Kpd7 3. Cd5 Kpd6 4. Kpe4 Kpe7 5. Kpe5 Kpd7 6. Cc5 Kpc7 7. Kpe6 Kpd8 8. Cc6 Kpc7 9. Kpd5 Kpd8 10. Cd6 Kpc8 11. Kpc5 Kpd8 12. Kpb6 Kpc8 13. Ce7 Kpb8 14. Cd7 Кра8 15. Ca3 Kpb8 16. Cd6+ Кра8 17. Cc6×.



Белые выигрывают

123. (Теоретическое окончание). Как устанавливает теория, два коня не могут заматовать одинокого короля. Но если слабейшая сторона имеет пешку, отдаленную от поля превращения хотя бы на три поля, а одному коню удастся ее заблокировать, то, как правило, удастся одержать победу. На данном примере мы продемонстрируем технику выигрыша.

1. Kpg5 Kph7 2. Kdf5 Kpg8 3. Kpf6! Kpf8 4. Kg7 Kpg8 5. Ke6 Kph7 6. Kpg5 Kph8 7. Kph6! Kpg8 8. Kpg6 Kph8 9. Kf8 Kpg8 10. Kh7 Kph8 (положение созрело для решающих действий, конь вступает в борьбу) 11. Kg4! e3 12. Kh6 e2 13. Kg5 e1Ф 14. Kgf7×.



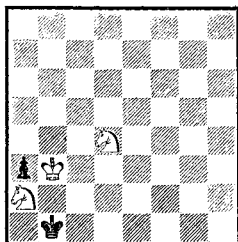
Белые выигрывают независимо от очереди хода

124. Троицкий. (Теоретическое окончание).

1. Kc4! a3 2. Ke5 a2 3. Kg6+ Kph7 4. Kf8+ Kph8 5. Ke7 a1Ф 6. Kef6×.

Если начинают черные, то белым необходимо выиграть темп для передачи очереди хода: 1. . . Kph7 2. Kpf6

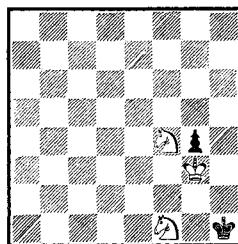
Kpg8 (или 2. . . Kph8 3. Kpe6! Kph7 4. Kpf7 и т. д.) 3. Kpe7! Kph8 4. Kpf8 Kph7 5. Kpf7 Kph8 6. Kc4, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

125. (Теоретическое окончание). Если пешку отделяют только два поля от превращения, то выиграть удастся лишь в исключительных случаях. Условие, позволяющее дать мат, состоит в том, чтобы, освобождая пешку, выиграть темп для маневра конем.

1. Kc6 Kpa1 2. Kpc2 Kp : a2 3. Kb4+ Kpa1 4. Kpc1 a2 5. Kc2×.

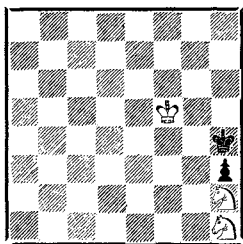


Белые выигрывают

126. Лойд. (Теоретическое окончание). Черная пешка заблокирована не конем, а ко-

ролем, но это не мешает белым поставить мат.

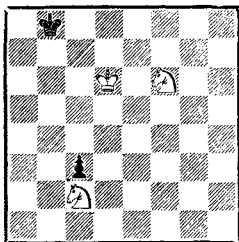
1. Kh3! gh 2. Kpf2 h2 3. Kg3×.



Белые выигрывают

127. Болтон. (Теоретическое окончание). Черный король хочет скрыться в углу на h8. Белые должны воспрепятствовать этому плану и проследить за тем, чтобы пешка оставалась заблокированной.

1. Kf2 Kph5 (после 1... Kpg3 2. Kfg4 борьба получалась менее упорной) 2. Kfg4 Kph4 3. Kpg6! Kpg3 4. Kpg5 Kpg2 5. Kpf4 Kph1 (на 5... Kpg1 выигрывало 6. Kpg3) 6. Kpf3! Kpg1 7. Kpg3 Kph1 8. Kf3 h2 9. Kf2×.

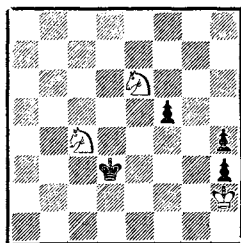


Белые выигрывают

128. Троицкий. (Теоретическое окончание). Если черный король достигнет поля h8, то

выиграть не удастся, потому что конь с c2 не успеет объявить мат. Таким образом, задача белых перекрыть дорогу к бегству неприятельскому королю.

1. Kd5 Kpc8 2. Kpe7! Kpb8 3. Kpd8 Kpb7 4. Kpd7 Кра7 5. Kpc7 Кра6 6. Kpc6 Кра7 7. Ke7 Кра6 8. Kc8 Кра5 9. Kb6! (короля нельзя пропускать и на поле a4) 9... Кра6 10. Kc4 Кра7 11. Kd6 Кра6 12. Kb7 Кра7 13. Kc5 Kpb8 14. Kpd7 Кра7 15. Kpc7 Кра8 16. Kpb6 Kpb8 17. Kb7! Kpc8 18. Kpc6 Kpb8 19. Kd6 Кра7 20. Kpb5 Kpb8 21. Kpb6 Кра8 22. Kc8 Kpb8 23. Ke7 Кра8 24. Kpc7 Кра7 25. Kb4! c2 26. Kcc6+ Кра8 27. Kd5 c1Ф 28. Kb6×.



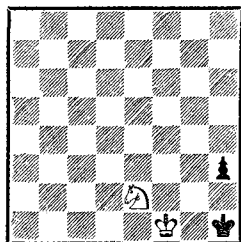
Белые выигрывают

129. Тайманов — Милич (матч СССР — Югославия, 1956 г.). В турнирной практике двум коням обычно приходится бороться против большего количества пешек. В таких случаях выигрывающая стратегия заключается в сле-

дующем. Сначала сильнейшая сторона должна уничтожить все неприятельские пешки, за исключением самой последней, которую должен блокировать один из коней, о чем мы уже знаем из предыдущих примеров. В данном положении белые после 1. Kd6! Кре3 2. К : f5+ Кpf3 3. Kfd4+ Кре4 4. Ке2 Кpf3 5. К2f4 с дальнейшим К : h3 могли выполнить основную задачу, блокируя пешку на нужном поле и приступая к оттеснению черного короля, как в примере 124. Вместо этого случилось:

1. Ке5+? Кре4 2. Кf7 (в случае 2. Кg6 f4! после взятия пешки король связывал коней, вынуждая сдвинуться с места белого короля) 2. . . f4 3. Кeg5+ Кре3 4. К : h3 (хотя белые взяли на h3, пешка «f» обеспечивает черным ничью) 4. . . f3 5. Ке5 Кре2! (разумеется, не 5. . . f2, ввиду 6. Кg4+) 6. Кg4 Кpf1 7. Кgf2 Кpe1 8. Kd3+ Кре2 9. Kdf4+ Кpf1 10. Кph1 Кpe1 11. Kd3+ Кре2 12. Kdf2 Кpf1 13. Кg4 Кpe1 14. Кpg1 Кре2 15. Кgf2 Кpe1 16. Kd3+ Кре2 17. Kdf4+ Кpe1 18. Kd3+ Кре2 19. Kdf2 Кpe1 20. Кg4 Кре2 21. Kh2 f2+ 22. Кpg2 Кpe1 23. Кf1 Кре2 24. Кf4+ Кpe1 25. Kd3+, и противники согласились на ничью, так как белые не могут выиграть пешку f2, одновременно препятствуя движению пешки «h».

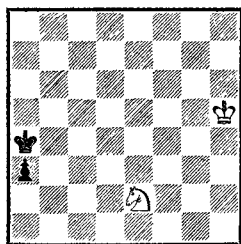
II. Конь и пешки



Белые выигрывают

130. Стамма. (Теоретическое окончание). И один конь в состоянии заматовать неприятельского короля, если тот находится в углу, плененный собственной пешкой.

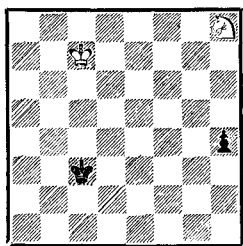
1. Кg3+ Кph2 2. Кf5 Кph1 3. Кpf2! Кph2 4. Ке3 Кph1 (при короле на h2 дело кончилось бы так: 5. Кg4+ Кph1 6. Кpf1 h2 7. Кf2×) 5. Кf1 h2 6. Кg3×.



Ничья

131. Фарни. (Теоретическое окончание). При крайней проходной пешке конь может удержать ее только в том случае, если она еще не достигла предпоследней горизонтали и конь может контрролировать поле перед пешкой.

1. Kc1! Kpb4 2. Ka2+ Kpb3
3. Kc1+ Kpb2 4. Kd3+ Kpc2
5. Kb4+ Kpb3 6. Kd3 a2
7. Kc1+ с ничьей.



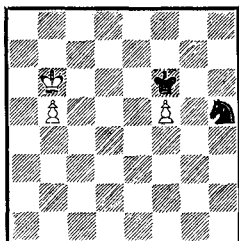
Ничья

132. Григорьев. Здесь первый ход коня имеет решающее значение. Для того чтобы разобраться в тонкостях позиции, рассмотрим естественное продолжение, которое, впрочем, является ошибочным: 1. Kg6 h3 2. Kf4 h2 3. Ke2+ Kpd2! (не 3. . .Kpd3? 4. Kg3, и черный король начнет приближаться к коню только окружным путем, но за это время белый король успевает попасть на f4 и спастись) 4. Kg3 Kpe1 5. Kpd6 (увы, помощь запаздывает) 5. . . Kpf2 6. Kh1+ Kpg2 с выигрышем.

Правильная защита заключается в 1. Kf7 h3 2. Kg5 h2 3. Ke4+ Kpd4 (заметна разница с предыдущим вариантом — черный король не может ступить на d2, а 3. . . Kpd3, как мы знаем, не выигрывает) 4. Kf2! (на 4. Kg3? решает 4. . .Kpe5) 4. . .Kpc3 (черный король избирает окольный путь) 5. Kpd6 Kpd2

6. Kpe5 Kpe2 7. Kh1! (на 7. Ke4 следует 7. . .Kpf3)
7. . .Kpf3 8. Kpd4 Kpg2 9. Kpe3 Kp : h1 10. Kpf2, пат.

Вариант: 3. . .Kpc2 4. Kg3 Kpd1 5. Kpd6 Kpe1 6. Kpe5 Kpf2 7. Kpf4 с ничьей.

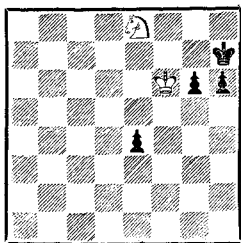


Белые выигрывают

133. Прокоп. Воспрепятствовать превращению пешки b5 конь может только с поля d7. Однако и это не спасает, так как черный король не успевает побить на f5, и в решающий момент пешка наносит удар.

1. Kpc6! Kpe7 (освобождая место для коня и беря под контроль поле d7) 2. b6 Kf6 3. b7 Kd7 (кажется, опасность на ферзевом фланге миновала, поскольку на 4. Kpc7? ничью обеспечивает 4. Kc5, в то же время грозит 4. . . Kb8+ с простой ничьей) 4. f6+! (эта жертва разрушает иллюзии черных) 4. . . Kpe6 5. f7! Kpe7 (не помогает 5. . .Kb8+ 6. Kpc7 Ka6+ 7. Kpb6) 6. f8Ф+!, и белые выигрывают.

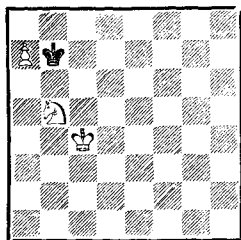
Ложный путь: 1. Kpc7? Kf4! 2. Kpd6 Kd3 3. b6 Kb4 4. b7 с ничьей.



Ничья

134. Селезнев. Конь грозит догнать пешку «е». Превращение ее в ферзя не страшно — белые успевают объявить вечный шах.

1. Kpf7 e3 2. Kf6+ Kph8 3. Kd5 e2 4. Kf4 e1 Ф 5. К : g6+ Kph7 6. Kf8+ Kph8 7. Kg6+ и т. д.

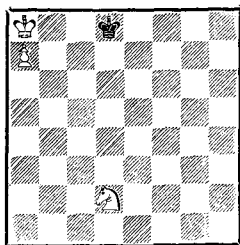


Ничья

135. Фарни. (Теоретическое окончание). Если бы фигуры стояли на одну горизонталь ниже, то белые легко выигрывали. Здесь же конь ввиду патовой угрозы пассивен, а король ничем не может ему помочь.

1. Kрс5 Кра8 и т. д. с ничьей, так как белый король не может приблизиться к своей пешке.

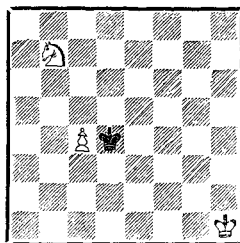
136. Фарни. (Теоретическое окончание). Среди шахматных



Черные начинают и делают ничью

фигур лишь конь не может выиграть темп. Данное окончание с убедительной простотой иллюстрирует это свойство коня. Черным нельзя выпускать белого короля из угла, но эта задача достигается только в том случае, если король встанет на поле того же цвета, что и конь.

1. . . Kрс7! 2. Ke4 Kрс8 3. Kd6+ Kрс7 4. Kb5+ Kрс8 с ничьей, так как поля с7 или с8, занятые королем, конь может атаковать только с шахом и не в состоянии освободить своего короля.

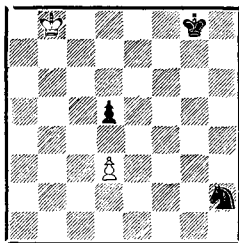


Белые выигрывают

137. Эйве. (Теоретическое окончание). Победа белых зависит от завоевания оппозиции, поэтому не годится 1.с5 — после взятия коня

черные удерживают оппозицию.

1. Ка5! (черного короля надо отвлечь на самую неудачную позицию) 1. . . Крс5
2. Крг2 Крб4 3. Крф3 Кр : а5
4. Кре4 Крб6 5. Крд5 Крс7
6. Крс5, и белые выигрывают.

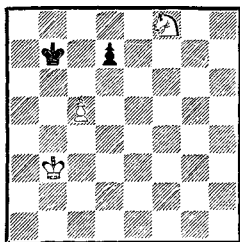


Ничья

138. Прокош. (Теоретическое окончание). Белый король раньше черного доберется до пешки d5 и займет оппозицию. Это позволит, несмотря на лишнего коня у черных, добиться ничьей — конь не сможет освободиться от «обязанностей» сторожа.

1. Крс7 Кг4! 2. Крд6 Кf6!
3. Креб! (диагональная оппозиция) 3. . . Крг7 4. Кре7! (горизонтальная оппозиция)
4. . . Крг6 5. Креб Крг5
6. Кре5 Крг4 7. Кр : f6 Крf4
8. Креб Крез! с ничьей. Продолжение 8. . . d4 даже проигрывает ввиду 9. Крд5 Крез
10. Крс4.

Ложный путь: 3. Кре7? Крг7 4. Креб Крг6 5. Кре5 Крг5 6. Креб Крf4 7. Кр : f6 Крез 8. Кре5 d4, и черные выигрывают.

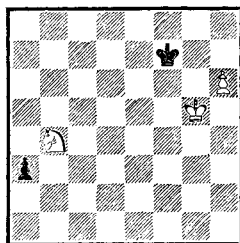


Белые выигрывают

139. Прокош. (Теоретическое окончание). Белые отражают угрозу размена пешек посредством занятия оппозиции.

1. Крс4 Крс6 2. Кг6 d6
3. Ке7+ Крд7 4. с6+ Кр : e7
5. Крд5 Кре8! 6. Креб! Крд8
7. Кр : d6 с победой.

Ложный путь: 1. Кг6? d6
2. cd Крс6 с ничьей.



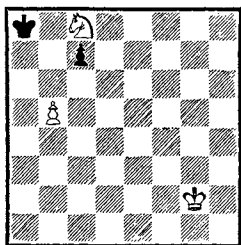
Белые выигрывают

140. Григорьев. Конь не может помочь превращению своей пешки, зато пешка помогает коню объявить мат.

1. Ка2! (черную пешку необходимо заблокировать, пока не создастся выгодная ситуация для ее освобождения)
1. . . Крf8 2. Крf6! Крг8
3. Крг6 Крh8 4. Кб4 Крг8
(на 4. . . a2 выигрывает прос-

тое 5. К : a2) 5. h7+ Крh8
6. Кd3 a2 7. Ке5 a1Ф 8. Кf7×.

Ложный путь: 1. Крf5?
Крg8 2. Крg6 Крh8 3. Ка2
(3. h7 a2! с ничьей) 3. . .Крg8
4. h7+ Крh8 5. Кb4 a2! Ни-
чья.



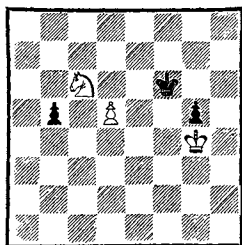
Белые выигрывают

141. Фарни. (Теоретическое окончание). Белый король пока находится далеко от поля боя и все же поспевает вовремя отразить угрозу размена пешек.

1. Кb6+! сb (1. . .Крb7
2. Кс4 с6 3. Ка5+ и 4. bc)
2. Крf3 Крb7 3. Кре4 Крс7
4. Кре5! (оппозиция принадлежит белым) 4. . .Крд7
5. Крд5 Крс7 6. Кре6 Крс8
7. Крд6, и белые выигрывают, так как после потери пешки черный король занимает оппозицию лишь на последней горизонтали.

Ложный путь: 1. Ке7? Крb7
2. Кd5 с6 с ничьей.

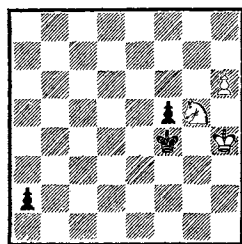
142. Рети — Маршалл (Баден-Баден, 1925 г.). При ходе черных белые легко выигрывают после 1. . .Крg6 2. d6, и пешка проходит в ферзи. Вывод: чтобы победить, белые



Белые выигрывают

должны передать очередь хода.

1. Крg3 Крf5 (f7) 2. Крf3!
Крf6 3. Крg4, и белые выигрывают, так как достигли указанной цели. Заметим, что потери темпа белый король добился методом треугольника.

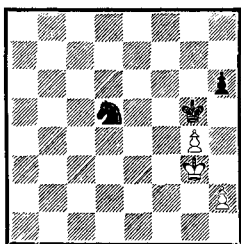


Белые выигрывают

143. (Теоретическое окончание). Крайняя пешка черных превращается раньше белой. Тот факт, что поля a1 и h8 находятся на одной диагонали, выгодно черным. И все же у белых находится выигрывающая комбинация. Они перекрывают важную диагональ конем и после этого используют ее в своих интересах.

1. Ке6+ Кре3! 2. Кd4!
(завлекающая жертва) 2. . .

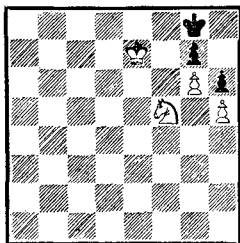
Кр : d4 3. h7 a1Ф 4. h8Ф+ с победой.



Черные выигрывают

144. Глигорич — Марович (Загреб, 1965 г.). Первая задача черных — вынудить движение пешки «h», другие попытки не приносят плодов.

1. . . Ke3 2. h4+ Kpg6 3. Kpf3 Kd5 (быстрее вело к цели 3. . . Kc4) 4. Кре4 Kb4 5. Кре5 Kc2 6. Кре4 Ke1 7. Kpf4 Kg2+ 8. Kpg3 Ke3 9. Kpf4 Kc4! 10. Кре4 Kpf7 11. Kpf4 Kd6 12. Кре5, и белые сдались. Могло последовать 12. . . Kc8 13. Kpf5 Ke7+ 14. Kpf4 Kg6+ 15. Kpg3 Кре6, и белые вскоре вынуждены двинуть одну из пешек с неминуемой гибелью.

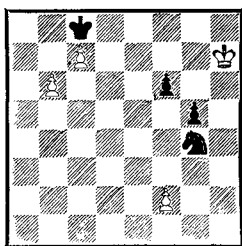


Белые выигрывают

145. Фарин. (Теоретическое окончание). Черного короля

невозможно изгнать из угла, но и жертвой коня за пешку не удастся предотвратить патового положения. Поэтому белые жертвуют коня таким способом, чтобы проходные возникли у обеих сторон.

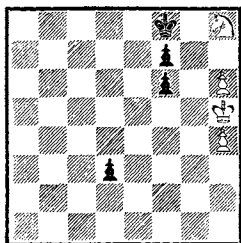
1. Kd6 Kph8 2. Ke4 Kpg8 3. Кре8! (выигрыш времени) 3. . . Kph8 4. Kf6! gf (выбора нет) 5. Kpf7 с выигрышем.



Ничья

146. Троицкий. Ошибочно было бы играть на мат, потому что после 1. Kpg6? К : f2 2. Кр : f6 g4 3. Кре5 g3 4. Kpd6 Kd3! 5. Крс6 Kb4+ 6. Kpd6 Ka6! 7. Крс6 К : с7 дело кончалось крахом для белых. Белые первым ходом уведят пешку от удара, создавая выгодную ситуацию для создания патового гнезда.

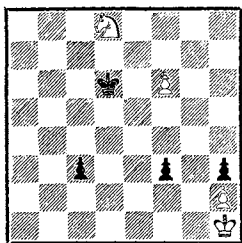
1. f3! Ke5 2. Kpg7 К : f3 (2. . . Kd7 3. Kpg6 Kpb7 4. Kpf5 с ничьей) 3. Кр : f6 g4 4. Kpf5 g3 5. Kpg4 g2 6. Kph3 (в погоне за недостижимой пешкой белый король свил патовое гнездо) 6. . . g1Ф 7. h7+ Кр : b7 8. с8Ф+ Кр : с8, пат.



Ничья

147. Куббель. Белые не могут предотвратить превращение пешки, поэтому они организуют защиту так, чтобы превращенный ферзь не был опасен.

1. h7 Kpg7 (1...d2 2. Kg6+ fg+ 3. Kp: g6 с ничьей)
2. К: f7! Kp: h7 3. Kh6 d2
4. Kg4 d1Ф, пат.

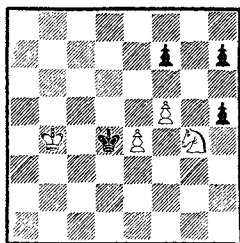


Ничья

148. Ринк. Как и в предыдущих этюдах, белые и здесь избегают катастрофы, запатывая своего коня.

1. f7 Кре7 2. Ке6! Kp: f7
3. Kg5+ Kpf6 4. К: f3 c2
5. Kg1! (с угрозой 6. Ке2) c1Ф, пат.

149. Прокеш. Белые идут на жертвы, чтобы одну из черных пешек отвлечь на неудачную вертикаль, а другую

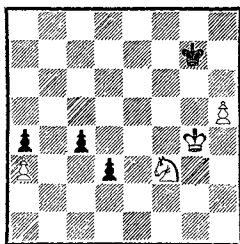


Белые выигрывают

убрать с пути. Если черные примут жертву, то их ферзь займет геометрически проигранную позицию и будет потерян. Если же черные отклонят жертву, белая пешка превратится в ферзя с шахом.

1. e5! hg (пешка попала на невыгодную вертикаль) 2. e6 (с дороги убирается пешка «f») 2...fe 3. f6! g3 4. f7 g2
5. f8Ф g1Ф 6. Фc5+ и т. д.

Вариант: 1...Kpd5 2. e6 fe (2...Kpd6 3. Ке5 fe 4. f6 h4 5. Кс6 ведет к перестановке ходов) 3. f6 Kpd6 4. Ке5 h4 5. Кс6 h3 6. f7 h2 7. f8Ф+ и т. д.



Белые выигрывают

150. Прокеш. Черные не могут дожидаться, пока белый король уничтожит их пехоту,

и стремятся восстановить материальное равновесие. Однако это удается им дорогой ценой — белая пешка «а» становится проходной.

1. Kpf4 d2! 2. К : d2 с3
3. Kpe3! с2 4. Kb3! (решающая жертва с отвлечением, которую невозможно отклонить) 4. . . ab 5. Kpd2 Kph6
6. a4 с выигрышем.

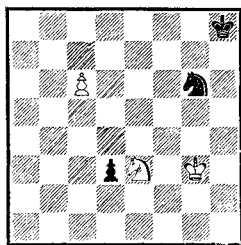
1-й вариант: 3. . . cd 4. Кр : d2 Kph6 5. Kpc3 Кр : h5
6. Kpb4 Kpg6 7. Кр : a4 Kpf7
8. Kpb5 Kpe7 9. Kpb6 Kpd7
10. Kpb7, и черный король не успевает попасть на с8.

2-й вариант: 1. . . с3 2. Kpe3 d2
3. Kpe2 Kph6 4. Kpd1 Кр : h5
5. Kpc2 Kpg4 6. Kd4 Kpf4
7. Kb5 Kpe3 8. К : с3, и белые выигрывают.

III. Конь против коня

Рассматривая пешечные окончания, мы уже отмечали, что не всегда легко определить, к какому типу они относятся. Подобно тому как из пешечного окончания может возникнуть ферзевое (а в турнирной практике так часто и происходит), легкофигурное может быстро перейти в пешечное, а далее в окончание с ферзями и легкими фигурами. И нам кажется, что было бы ошибочно разделять такие окончания одно от другого. Во всяком случае, мы этого делать не будем. Надеемся, что читатель, даже с малым

опытом, поймет существующую зависимость.



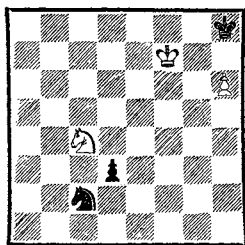
Белые выигрывают

151. Троицкий. Черную пешку придется пропустить в ферзи, иначе и белой не добраться до поля превращения, а без ферзей тут никак не выиграть. Позиционный перевес белых заключается в том, что после превращения пешек они первыми начинают атаку против черного короля.

1. Kf5! d2 2. с7 d1Ф 3. с8Ф+ Kph7 4. Фс7+ Ке7 (вынужденная жертва) 5. Ф : е7+ Kpg6 6. Kh4+ Kph6 7. Фf6+ Kph7 8. Фf7+ Kph8 9. Kg6×.

Вариант: 2. . . Ке7 (отвлекая опасного коня, который, однако, и на е7 будет стоять неплохо) 3. К : е7 d1Ф 4. с8Ф+ Kpg7 5. Фg8+ Kpf6 (черному королю удалось избежать мата, но теперь его настигает другая беда) 6. Kd5+! Кре5 7. Фg7+! Kpd6 (иначе черный ферзь теряется мгновенно) 8. Фс7+ Кре6 9. Фе7+!, выигрывая ферзя.

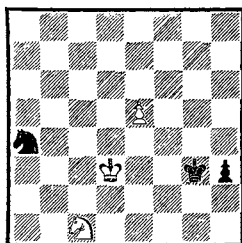
152. Ницл. В атаке на короля не всегда нужно стремиться непосредственно к мату. Нередко матовая угроза



Белые выигрывают

является лишь элементом тактической операции: 1. Kpg6! d2! 2. Kd6! При взятии пешки черный конь вовремя попадал на f8, отражая все угрозы. 2. . . d1Ф 3. Kf7+ Kpg8 4. h7+ Kpf8 5. h8Ф+ Kpe7 6. Фf6+ Kpe8 7. Фе6+ Kpf8 8. Kg5! Фd3+ 9. Kph6, и мат неизбежен.

Рассмотренные два примера, собственно, принадлежат к окончаниям с ферзями, но, как мы уже договорились, включены нами в эту главу. Дело в том, что белые обязаны своей победе более удачному расположению коня, а это преимущество они имели еще при пешках.

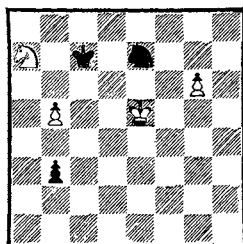


Ничья

153. Селезнев. На первый взгляд черную пешку невоз-

можно остановить, а белая пешка легко удерживается конем. И все же решение начинается с продвижения пешки. Для белых жизненно важно отвлечь черного коня от контроля над полем e2.

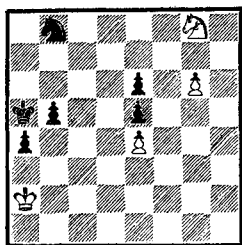
1. e6! Kc5+ 2. Kpe2 K : e6 (иначе пешки проходят одновременно) 3. Kpf1 h2 4. Ke2+ Kpf3 5. Kg1+ Kpg3 6. Ke2+ Kph3 7. Kg1+ и т. д. Ничья вечным шахом, так как после 7. . . Kpg4 8. Kpg2 последняя пешка исчезает с доски.



Ничья

154. Вильнев-Эсклапон. На пути у белых пешек серьезные препятствия, а в то же время черная пешка неудержима. Спасение приходит благодаря неожиданной матовой комбинации.

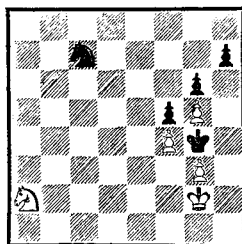
1. b6+ Kp : b6 (1. . . Kpb7? 2. Kb5 с ничьей) 2. Kc8+ K : c8 3. Kpe6! (на 3. Kpf6 решает 3. . . Kd6, а теперь король попадает на одну линию с будущим ферзем, но все же это обстоятельство не является губительным для белых) 3. . . b2 4. g7 b1Ф 5. g8Ф Фb3+ 6. Kpd7! Ф : g8, пат.



Белые выигрывают

155. Ринк. Белым надо каким-то образом решить вопрос о контроле полей f6 и e7, чтобы обеспечить продвижение своей проходной пешки.

1. Ke7 Kd7 2. Kc6+! Kpb6 (2. . . Краб? 3. Kb8+ с немедленным выигрышем) 3. K : e5 Kf6 4. Kd7+! (второй раз отвлекая коня) 4. . . K : d7 5. e5! K : e5 6. g7, и белые выигрывают.

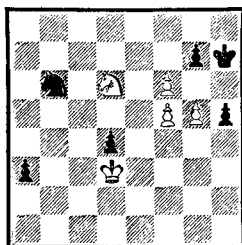


Белые выигрывают

156. Селезнев. Безуспешна попытка играть на выигрыш посредством 1. Kb4?, после 1. . . Kph5 и 2. . . h6 черные в безопасности. Лучшим шансом для белых было бы в этом случае занять конем поле f6. Но как попасть на него, если поля d5 и f6 находятся под сильным контролем? Все же

черные вынуждены пропустить коня на f6, защищаясь от более опасной угрозы.

1. Kc3 Kph5 (1. . . Ke8 2. Kd5 не меняет дела) 2. Ke4! (отвлекающая жертва, которую черные не могут принять из-за мата — 2. . . fе 3. Kph3 и 4. g4×) 2. . . Kd5 3. Kf6+ K : f6 4. gf Kph6 5. Kpf3 (черные в цугцванге) 5. . . g5 6. fg+ Kpg6 7. Kpf4 и т. д.



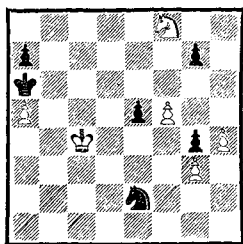
Белые выигрывают

157. Селезнев. Проходные пешки черных настолько опасны, что у противника нет другого лекарства кроме атаки на их короля.

1. f7! Kd7 2. g6+ Kph8 (2. . . Kph6 3. f8Ф+ K : f8 4. Kf7×) 3. Ke8 a2 4. f6! (грозит 5. fg×) 4. . . Ke5+ 5. Kpe4 K : g6 6. fg+ Kph7 7. g8Ф+ Kph6 8. Фg7+ Kpg5 9. f8Ф a1Ф 10. Фf4×.

Ложный путь: 1. g6+? Kpg8 2. f7+ Kpf8 3. Ke4 a2 4. Kg5 Kd7!, и выигрывают уже черные.

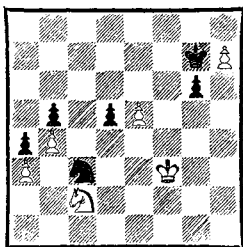
158. Ринк. Черный конь еще может помешать белой пешке пройти в ферзи, но, увы, в опасности оказывается черный король. Он вынужден



Белые выигрывают

бежать, после чего коня удастся столкнуть с надежного, казалось бы, сторожевого поста.

1. f6! gf 2. h5 K : g3 3. h6 Kf5 4. h7 Kd6+ 5. Kpb4 Kf7 6. Ke6! (грозит 7. Kc5×) Kpb7 7. Kd8+ K : d8 8. h8Ф и т. д.



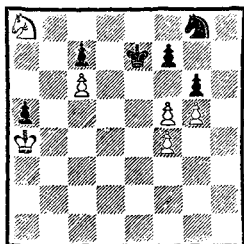
Белые выигрывают

159. Вольф — Балог (турнир по переписке, 1930 г.). Крайняя пешка белых теряется, но на ферзевом фланге им удается создать проходную. Этот факт намного важнее, поскольку король черных оказывается вдали от главных событий.

1. e6 Ke4 2. e7 Kd6 3. Kd4 Kp : h7 4. K : b5! (отвлекающая жертва, которую черные не могут принять) 4. . .

Ke8 5. Kc7! (еще одна, уже решающая, жертва; разумеется, нельзя 5. Kd6? K : d6 6. b5 Kpg7 7. b6 Kpf7, и выигрывают черные) 5. . . K : c7 6. b5 Kpg7 7. b6 и т. д.

Вариант: 2. . . Kf6 3. Kd4 Kp : h7 4. K : b5 Kpg7 (4. . . Ke8 5. Kc7 приводит к уже рассмотренному варианту) 5. Kd6! с выигрышем.

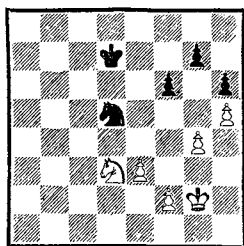


Белые выигрывают

160. Селезнев. Оба коня могут быть блокированы. При равновесии белый король будет расположен лучше черного короля. Все решает отвлекающая жертва.

1. f6+ Kpd6 (1. . . Kpd8 2. Kp : a5 Kpc8 3. Кра6 Kpb8 4. Kb6! cb 5. Kp : b6 и т. д.) 2. Kpb5 a4 3. Kb6! cb 4. Kp : b6 a3 5. c7 a2 6. c8Ф a1Ф 7. Фс6×.

Вариант: 3. . . a3 4. Kc4+ Kpd5 5. K : a3 Кре4 6. Кра6 Kp : f4 7. Kb5! Kp : g5 8. K : c7 Kp : f6 (8. . . K : f6 9. Ke6+) 9. Kd5+ Кре6 10. c7 Kpd7 11. Kpb7, и белые выигрывают.

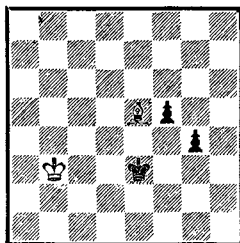


Белые выигрывают

161. Портиш — Ивков (Сараево, 1962 г.). По мнению Файна, окончание «четыре пешки против трех» выигранно даже в том случае, если пешки находятся на одном фланге. В данном примере первая часть плана — отгеснение — уже осуществлена. Следующий шаг — централизация короля и создание проходной пешки.

1. e4 Ke7 2. Kf4! (препятствуя размену пешек после g7—g6) 2. . . Kc6 3. Kg6 Kpe6 4. f4 Kd4 5. Kpf2 Kpf7 6. Kh4 Kc2 7. Kpe2 Kpe6 8. Kpd2 Kb4 9. Kpc3 Ka2+ 10. Kpd4 Kc1 11. Kf5 Kpf7 12. e5! fe+ 13. fe Ke2+ 14. Kpd5 Kc3+ 15. Kpd6 Ke4+ 16. Kpd7 Kc5+ 17. Kpc6 Ke6 18. Kpd6 Kf4 19. Ke7! Ke6 20. Kg6 Kg5 21. Kpd7 (поскольку не проходит 21. . . Ke6 22. Kh8+, черные оказались в цугцванге и не в состоянии блокировать проходную пешку) 21. . . Ke4 22. e6+ Kpg8 23. e7 Kf6+ 24. Kpd8 Kpf7 25. Ke5+. Черные сдались.

IV. Слон против пешек



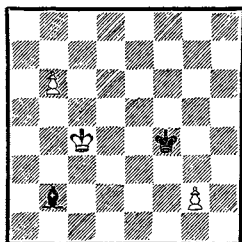
Ничья

162. Прокеш. Слон один не в состоянии бороться с пешками, и, значит, белый король должен помочь ему.

1. Kpc2 f4 2. Kpd1 f3 3. Kpe1 f2+ 4. Kpf1 Kpf3 5. Cd4 g3 6. C : f2 gf, пат.

1-й вариант: 2. . . g3 3. Kpe1 g2 4. C : f4+ Kp : f4 5. Kpf2 с ничьей.

2-й вариант: 1. . . Kpf2 2. Kpd2 g3 3. Cd4+ Kpf1 4. Kpe3 g2 5. Kpf4 и т. д.

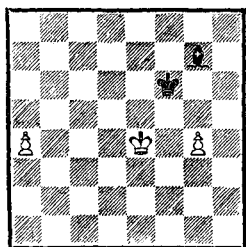


Белые выигрывают

163. Ринк. Если неприятельские пешки находятся далеко друг от друга, то слону не справиться с ними и необходима помощь короля. Однако в данном случае черный король будет вынужден за-

щищать своего слона и так и не сумеет взять пешку «g».

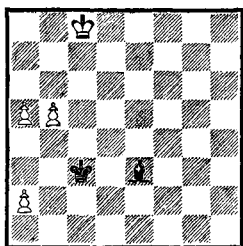
1. Kpd5! Се5 2. g3+ (увы, черные не могут принять эту жертву) 2. . . Kpf5 3. g4+ Kpf6 (f4) 4. g5+ Kpf5 5. g6 Kpf4 6. b7, и одна из пешек проскакивает в ферзи.



Белые выигрывают

164. Оттен. Черный король не успевает попасть в квадрат пешки «а», и поэтому вся ответственность ложится на слона. Здесь мы имеем редкий случай, когда слон при всей своей дальностью так и не сможет воспрепятствовать движению пешки «а».

1. a5 Cf8 2. Kpd5 Ch6 (поле с5 слону недоступно, поэтому он спешит на e3) 3. g5+! (3. Кре4 приведет только к повторению позиции, для «закрытия» дороги слону используется другой способ) 3. . . С : g5 (после 3. . . Кр : g5 пешка немедленно проходит в ферзи, однако теперь по направлению к полю с5 перед слоном образуется «пробка», а поля e3 и f2 под контроль берет белый король) 4. Кре4 Ch4 5. Kpf3 Кре6 (слишком поздно) 6. a6 и т. д.

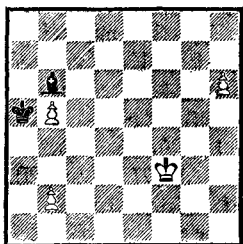


Белые выигрывают

165. Прокеш. Естественное продолжение 1. Kpb7 Kpb4 2. Кра6 Сg5 3. b6 Cd8 4. a3+ Кра4 5. b7 Сс7 6. Кра7 ведет только к ничьей, но не выигрывает и 1. a4 ввиду 1. . . Kpb4 2. a6 Кр : a4. Белые возлагают надежду на пешку a5, а роль других пешек состоит в том, чтобы отвлечь

слона от поля a7.
1. b6! Kpb4 2. b7 Ca7 3. a6 Kpb5 4. b8Ф + С : b8 5. Kpb7! Краб 6. a4!, и черные гибнут ввиду цугцванга.

Вариант: 3. . . Краб 4. b8Ф С : b8 5. Kpb7 Kpb5 6. a3! Краб 7. a4 с выигрышем.

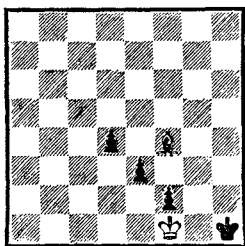


Белые выигрывают

166. Левит. Белые дважды ставят противника в положение цугцванга. Первый цугцванг лишь неприятен черным,

второй для них уже смертелен.

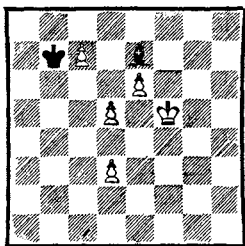
1. Кре4 Cd8 2. b6! Краб (первый цугцванг, так как на 2. . .С : b6 решает 3. h7, а на 2. . .Кр : b6 — 3. Крf5) 3. Кре5! Сg5 4. h7 Сс1 5. Крд6 С : b2 6. Крс7 Се5+ 7. Крс6 Сс3 (ничего лучшего нет) 8. b7 Кра7 9. Крс7 Се5+ 10. Крс8, и белые выигрывают.



Ничья

167. Венник. Белому королю нельзя двигаться, так как после 1. Кре2 Крг2 черные немедленно выигрывают; плохо также и 1. Сg5, ввиду 1. . .Крh2, и король вырывается на свободу.

Спасение заключается в красивом и неожиданном ходе 1. Сg3! — 1. . .d3 2. С : f2

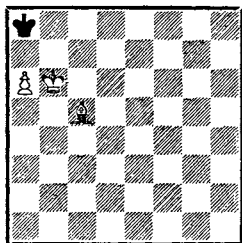


Ничья

d2! 3. Сс1! d1Л (превращение в ферзя приводит к пату) 4. Кре2 Лb1 5. Ch4 Лb3 6. Сg5 с ничьей.

168. Прокеш. Если черные возьмут пешку с7, то ничья станет очевидной, поэтому белые должны избавиться от «вредной» пешки е6, с тем чтобы открыть дорогу своему королю.

1. d6! С : d6 2. e7! С : e7 3. Кре6 (грозит 4. Крд7) Кр : с7 4. Кр : e7 Крс6 5. Кре6 Крс5 6. Кре5 Крс6 7. d4 Крд7 8. Крд5 с выигранным оппозиции.

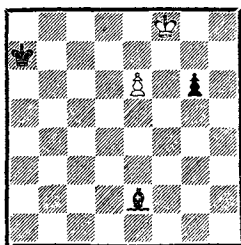


Ничья

169. (Теоретическое окончание). Чернопольный слон не в состоянии выгнать короля с углового белого поля. В такой ситуации крайнюю пешку провести невозможно.

1. Cd4 Крb8 2. Се5+ Кра8 с ничьей.

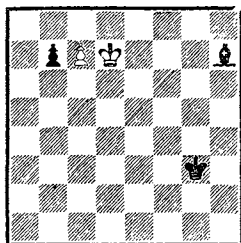
170. Рети. (Теоретическое окончание). Слону удается удержать белую пешку только с такого поля, которое может атаковать белый король. Но это обстоятельство позволяет белым выиграть важный



Ничья

темп, и их король попадает в квадрат черной пешки.

1. Кре7! g5 2. Kpd6 g4 3. e7 Cb5 4. Kpc5 Cd7 5. Kpd4 Kpb6 6. Кре4 Kpc6 7. Kpf4 Kpd6 8. e8Ф. Ничья.



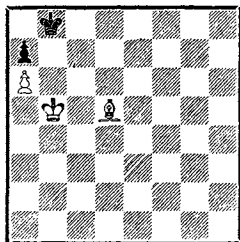
Ничья

171. Братья Сарычевы *. Если белый король встанет впереди черной пешки, то это его не спасет, так как слон защитит пешку с e8. Поэтому пешке наносится удар «в спину», вынуждающий ее двинуться с места. После такого неожиданного вступления черные получают сразу два

* В оригинале авторство этого этюда ошибочно приписано И. З. Бондаревскому. См. А. И. Грин. Знаменитые композиции. М., ФиС, 1973, стр. 60 (Ред.).

темпа, но не могут их использовать для победы.

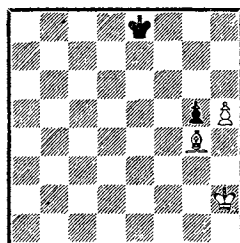
1. Kpc8! b5 2. Kpd7 Cf5+ (2. . . b4 3. Кре6 Kpf4 4. Kpd5 Cf5 5. Kpc4) 3. Kpd6 b4 4. Кре5 Kpg4 5. Kpd4 с ничьей.



Ничья

172. (Теоретическое окончание). Это положение похоже на 169, но с той разницей, что белый слон держит под ударом угловое поле, а у черных на a7 есть пешка. Эта пешка мешает белым вытеснить короля, а выиграть ее невозможно.

1. Kpc6 Kpc8! (1. . . Кра8 2. Kpc7×) 2. Kpd6 Kpb8 3. Се6 Кра8 4. Kpc6 Kpb8 5. Cd5 Kpc8! с ничьей.

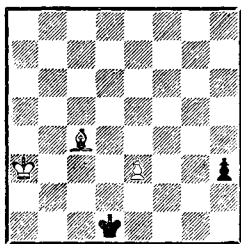


Белые выигрывают

173. Троицкий. Мы уже знаем, что крайняя пешка не вы-

игрывает, если поле превращения не совпадает с цветом слона. В этом случае короля не удастся вытеснить из угла. Поэтому в данной позиции белые стремятся к тому, чтобы не пустить короля на h8.

1. Се6! Крe7 (1. . . Крf8? 2. h6 с очевидным выигрышем) 2. h6 Крf6 3. Cf5! Крf7 (король спешит на g8) 4. Ch7 Крf6. Теперь выясняется, что черная пешка «вредная»; не будь ее, угроза Крf6-g5 вынудила бы белых ходить слонном, на что последовало бы Крf7 или Кpg6 с ничьей. 5. Кpg3 Крf7 6. Кpg4 Крf6 7. Крh5! Крf7 8. Кр : g5, и белые выигрывают.

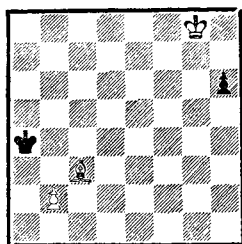


Белые выигрывают

174. Прокеш. Белым удастся использовать лишнюю фигуру чисто геометрическим путем, по диагонали a8—h1.

1. Cd5 Крe2 2. e4 Крe3 3. e5 Крd4 4. e6 Кр : d5 5. e7 h2 6. e8Ф h1Ф 7. Фа8+ и 8. Ф : h1.

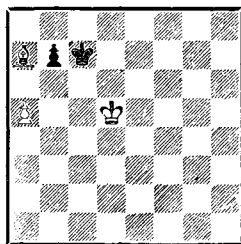
Вариант: 1. . . h2 2. Ch1! (на 2. Сg2 или 2. Cf3+? следует 2. . . Крe1 3. e4 Крf2 с ничьей) 2. . . Крe2 3. e4 Крf2 4. e5 Крg1 5. Са8 и т. д.



Белые выигрывают

175. Фритз. Белый король по диагонали приближается к центру, чтобы двойной угрозой добиться желаемого результата — заматовать или попасть в квадрат пешки.

1. Крf7 h5 2. Крe6 (2. Cf6? Крb3. Ничья) 2. . . h4 3. Крd5 h3 (на 3. . . Крb3 решает 4. Крe4) 4. Крc4! h2 5. Сb4 h1Ф 6. b3×.



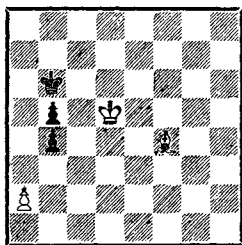
Белые выигрывают

176. Паульсен — Метгер (Нюрнберг, 1888 г.). В партии последовало: 1. Крc4? и после 1. . . b5+ 2. ab+ Крb7 3. Крb5 Кра8 4. Сb8 Кр : b8 5. Крc6 Крc8 борьба закончилась вничью.

В случае 1. Крc5? b6+ возникла бы та же позиция. Значит, белым нужно стремиться к тому, чтобы черные

избавились от своей «вредной» пешки в определенных обстоятельствах.

1. Kpd4! Kpc6 (на 1. . .b6 или b5 выигрывает 2. a6)
2. Cb6 Kpd6 3. Kpc4 Kpc6
4. Kpb4 Kpb6 5. Kpb5 Kpd7
6. Kpc5 Kpc8 7. Ca7! Kpc7
(7. . .b6+ 8. Kp : b6, 7. . .b5
8. a6!) 8. Kpb5 Kpd7 9. Cb8
Kpc8 10. Cf4 Kpd7 11. Kpb6
Kpc8 12. Cg3, и белые выигрывают. Ценное теоретическое окончание.

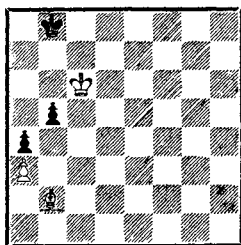


Белые выигрывают

177. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Если бы на доске не стояли черные пешки, белые не смогли бы выиграть. А так «вредные» пешки во время запатования их короля вынуждены ходить, и в результате белая крайняя пешка перебирается на линию «b». Черные могут избежать патового положения, но тогда король вытесняется из выгодного угла.

1. Cd2! Кра6 (1. . .Кра5?
2. a3 и 3.ab) 2. Kpc6! Кра7
3. Ce3+ Kpb8 4. Cb6 Кра8
5. Kpc7 b3 6. ab b4 7. Ca5 и
т. д.

Вариант. 1. . .Kpc7 2. Kpc5
Kpd7 (2. . .Kpb7 3. Ce1 Kpc7
4. Cg3+ Kpb7 5. Cf4 Кра6
6. Cc7 Kpb7 7. Cb6, и возникло патовое положение) 3.
Kpb6! (еще рано брать пешку)
3. . .Kpd6 4. Cf4+ Kpd5 5.
Kp : b5 Кре6 6. Kpc6 Кре7
7. Kpc7 Кре6 8. Cd6 Kpd5
9. C : b4 Kpc4 10. a3 Kpb5
11. Kpb7 Кра4 12. Kpb6 Kpb3
13. Kpb5 с выигрышем.



Белые выигрывают

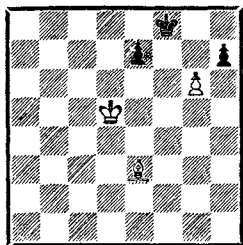
178. Эйве. (Теоретическое окончание). Здесь имеется сходство с предыдущим окончанием: 1. Ce5+ Кра7 2. Cc7 Кра8 3. Kpb6! b4 4. ab a3 5. b5 a2 6. Ce5, и белые выигрывают.

1-й вариант: 2. . .Кра6 3. Cb6 b4 4. ab a3 5. b5×

2-й вариант: 1. . .Kpc8 2. Cc7 b4 3. ab a3 4. b5 a2 5. b6 a1Ф 6. b7×

179. Троицкий. Чтобы не было пата, белые жертвуют последнюю пешку. В результате из-за «вредных» фигур черные получают мат одной легкой фигурой белых.

1. Ch6+ Kpg8 2. g7 Kpf7
3. g8Ф+! Kp : g8 4. Кре6

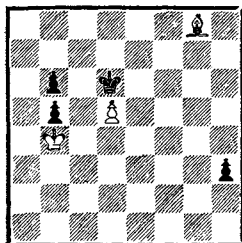


Белые выигрывают

Крh8 5. Крf7 (черный король запатован, но пешка может двигаться) 5. . . e5 6. Сg7×.

Ложный путь: 3. Кре5 e6 4. Крд6 e5! 5. Кр : e5 Крг8 с ничьей — ввиду патовой опасности слона нельзя освободить от его защитительной роли.

Вариант: 2. . . e6+ (2. . . e5 3. Кре6! ведет к тому же) 3. Крд6! Крf7 4. Кре5 Крг8 5. Крf6! (это темповая игра необходима, чтобы пешка «е» вовремя попала под удар) 5. . . e5 6. Кре6! e4 7. Крf6 e3 8. С : e3, и белые выигрывают.

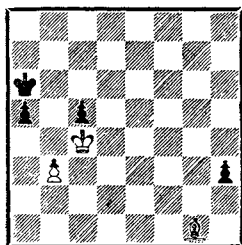


Ничья

180. А. Ларсен. Крайнюю пешку черных невозможно остановить, но сдвоенные пеш-

ки «b» позволяют белому королю создать патовое гнездо.

1. Ch7! Кр : d5 (1. . . Кре5? 2. d6 с ничьей) 2. Cf5 h2 3. Сс8 Крс6 4. Сg4! h1Ф (если пешка превратится в слона, будет ничья, потому что белого короля тогда не сдвинуть с места) 5. Cf3+! Ф : f3, пат.

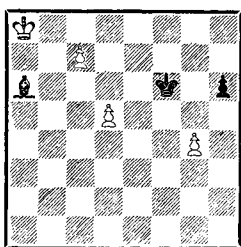


Белые выигрывают

181. Шандор Шике. По линии «а» белые не могут принять жертву пешки, потому что поле превращения не того цвета, и позволяют черным создать еще одну проходную пешку. Возникает остроумная борьба.

1. Крс5 a4! 2. b4! Крb7 (2. . . a3? 3. Крс6 a2 4. Сb6 a1Ф 5. b5×) 3. Крс4 Краб (если бы сейчас был ход черных, то король белых мог достичь поля a3 с выигрышем пешки a4; начинается интересная игра за право передать очередь хода) 4. Ch2 Крb6 5. Се5 Краб 6. Cf4 Крb6 7. Ch2 Краб 8. Сg1! (черные попали в цугцванг) 8. . . Крb7 9. Крс3 Краб 10. Крb2 Крb5 11. Кра3 Краб

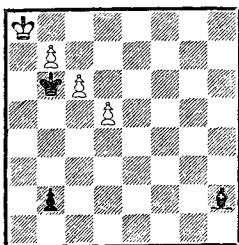
12. Кр : а4, и белые выигрывают.



Ничья

182. Рети. Стратегическим путем белые ничего не могут достичь, потому что после 1. Кра7? Сс8 2. Крb8 С : g4 3. d6 Кре5 или 1. Крb8? Кре5 2. с8Ф С : с8 3. Кр : с8 Кр : d5 — черная пешка превращается в ферзя. Поэтому в интересах спасения пешки «g» белые должны перекрыть диагональ h3—с8.

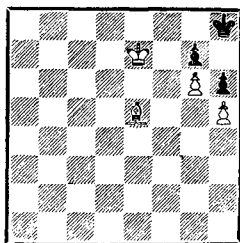
1. d6 Кре6 2. d7! (достигает поставленной цели) 2. . .Кр : d7 3. Кра7! Се2 4. Крb8 Са6 5. Кра7 Сс8 6. Крb8 Са6 7. Кра7 Кр : с7 8. Кр : а6 Крд6 9. Крb5 Кре5 10. Крс4 Крf4 11. Крд3 Кр : g4 12. Кре2 Крг3 13.Крf1 с ничьей.



Ничья

183. Рюбесамен. Черный слон «обстреливает» путь белых пешек, черная пешка в один ход может превратиться в ферзя. И все же белые при правильном порядке ходов форсируют ничью.

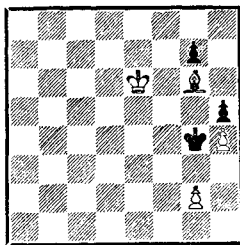
1. d6 С : d6 2. b8Ф+ С : b8 3. с7 Кр(С) : с7, пат.



Ничья

184. Фарни. (Теоретическое окончание). Белые не могут выиграть даже с лишней фигурой, потому что им не удастся изгнать черного короля из угла, и дело кончается патом.

1. Cf6 Крг8! (на 1. . .gf выигрывает 2. Крf7!) 2. Кре6 gf! (на 2. . .Крh8? решает 3. Крf7!) 3. Кр : f6 Крf8. Ничья.

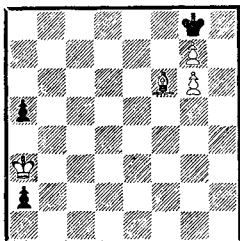


Белые выигрывают

185. Прокеш. Белые могут спасти одну из своих пешек, но тогда их слон попадает в беду. Начинается ближний бой за слона; угрожая матом, белые выходят победителями.

1. Cf5+ Кр : h4 2. Ch3 g5
3. Kpf5 g4 4. Kpf4 g3 (4. . . gh? 5. g3×) 5. Kpf3, и белые выигрывают.

Вариант: 2. . . Kpg5 3. Кре5 Kph6! 4. Kpf4 g5+ 5. Kpg3 g4 6. С : g4 hg 7. Кр : g4 Kpg6 8. g3 с победой. В этом варианте черным удалось выиграть слона, но не спасти партию.

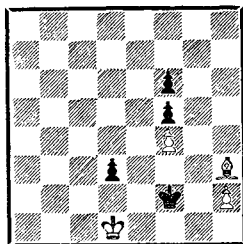


Белые выигрывают

186. Прокеш. Патовую опасность белые могут отразить только жертвой пешки, но тем самым они подвергнут другую свою пешку опасности. Для ее спасения белые находят этудную возможность, перекрывая большую диагональ королем.

1. Kpb3 a4+ 2. Kpc4 a3 3. Kpd5 a1Ф 4. С : a1 a2 5. Кре5! Кр : g7 6. Kpf5+ с выигрышем.

187. Дурас. Крайняя пешка и «плохой» слон могут достичь победы, если удастся



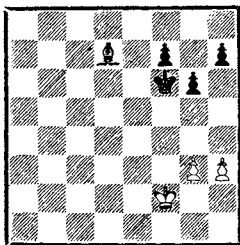
Белые выигрывают

воспрепятствовать неприятельскому королю оккупировать поле превращения.

1. Сg2! (не только открывает путь пешке, но и носит отвлекающий характер) 1. . . Кре3! 2. h4 Кр : f4 3. Cf3! (второй отвлекающий маневр, вынуждающий черного короля обходить свои «вредные» пешки) 3. . . Кре5 4. h5 Креб 5. Cd5+! (третий отвлекающий ход, окончательно препятствующий черному королю подойти к полю превращения) 5. . . Кре7 6. h6 Kpf8 7. Kpd2, и белые выигрывают, потому что после падения черных пешек король вынужден оставить свой сторожевой пост.

Вариант: 3. . . Кр : f3 4. h5 Kpg2 5. h6 f4 6. h7 f3 7. h8Ф f2 8. Фg7+ Kph2 9. Фh6+ Kpg2 10. Фg6+ Kph2 11. Фh5+ Kpg2 12. Фg4+ Kph2 13. Фf3 Kpg1 14. Фg3+ Kpf1 15. Фh2 f5 16. Фh1×.

188. Портиш — Штейн (Сус, 1967 г.). Это хороший пример того, что может случиться, если не знать всех тонкостей эндшпиля. Белые на первый взгляд легко выигрывают, и



Белые выигрывают

при анализе отложенной позиции партнеры не думали о том, что победа и выход в турнир претендентов висят на волоске. Уверенный в легкой победе, Портиш решил было отдохнуть, но чувство опасности заставило вернуться к анализу отложенной позиции. Оказалось, что только очень точными ходами можно реализовать перевес (плохое угловое поле). В конце концов стало ясно, что только 1. Се8! с выигрышем темпа препятствует быстрому продвижению черных пешек.

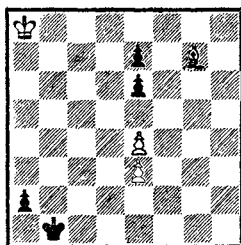
1. Се8! Кре7 2. Сb5 f5 (на 2. . .Крf6 или Крд6 следует 3. Сс4! f6 4. Сg8 h6 5. Ch7, уверенно блокируя черные пешки) 3. Кре3 Крf6 4. Крд4 h5 (4. . .Крг5 5. Кре5 h5 6. h4+! Крг4 7. Крf6 Кр : g3 8. Крг5! f4 9. Cd3 f3 10. С : g6 f2 11. Cd3 с выигрышем) 5. Кре3! h4 (5. . .g5 6. Крд4!) 6. g4 Кре5 7. Cf1 Крf6 8. Крf4 g5+ 9. Кре3 Кре5 10. Са6
Черные сдались.

Позднее в «Шахматном бюллетене» был опубликован анализ гроссмейстера Авербаха,

убедивший одного из авторов в том, что Штейн считался с возможностями, которые возникают в следующих вариантах: 1. Кре3? Кре5 2. Сb5 f5 3. Cd3 g5 4. Крf3 f4 5. g4 (конечно, пешки нельзя разменивать) 5. . .h5! и теперь:

1-й вариант: 6. gh Крf6 7. h6 Крf7 8. Ch7 Крf6 9. Крг4 Крf7, и белый король не может двигаться вперед, потому что приходит в движение пешка «f»;

2-й вариант: 6. Сg6 hg+ 7. hg Крд4 8. Кре2 Крс3 9. Cd3 Крд4 10. Крд2 Кре5 11. Крс3 (иначе белые не могут продвинуться вперед) 11. . .f3! 12. Крд2 Крf4 13. Cf5 Крг3 14. Крe1 Крг2! Ничья.



Белые выигрывают

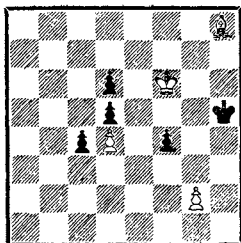
189. Райна. Немедленный ход слонем был бы потерей темпа. Поэтому для защиты пешки е4 надо привлечь белого короля.

1. Крb7 Крс2! 2. Са1! Крb1 (на 2. . .Крд3 выигрывает 3. е5!) 3. Cd4 (у белых теперь достаточно времени, чтобы прибыть королем на поле сражения) 3. . .е5 4. С : е5 Крс2

5. Ca1! e5! 6. Kрс6! Kрд3
7. Kрд5, и белые выигрывают.

Ложный путь: 2. Cd4 e5!
3. С : e5 Kрд3 4. Kрс6 Кр : e4
5. Cd4 a1Ф. Ничья.

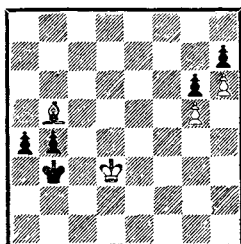
Вариант: 1. . . a1Ф 2. С : a1
Кр : a1 3. Kрс6 Kрb2 4. e5!
Kрс3 5. Kрд7 Kрд3 6. Кр : e7
Кр : e3 7. Кр : e6 и т. д.



Белые выигрывают

190. Прокеш. Кажется, что черная пешка «с» неудержимо проходит в ферзи. Но у черных явная слабость — отгесненный король. И белым удастся тактическим путем решить партию в свою пользу.

1. Kрf5 c3 (иначе король проникает в квадрат превращения) 2. Cf6 c2 3. Cg5! c1Ф
4. g4+ fg 5. С : c1 и т. д.



Белые выигрывают

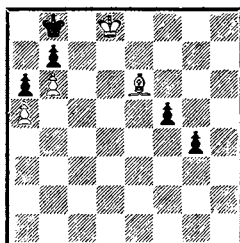
191. Левит. Слон не может остановить проходные черные

пешки, поэтому необходимы срочные меры, чтобы помочь одной из своих пешек.

1. Се8 a3 2. С : g6 (отвлекающая жертва) 2. . . hg 3. h7 a2 (черные поставили патовую ловушку) 4. h8C! (4. h8Ф? a1Ф! 5. Ф : a1, пат) 4. . . Кра3 5. Kрс2 b3+ 6. Kрс1 Kрb4 7. Kрb2 Kрс4 8. Кра3 с выигрышем.

1-й вариант: 2. . . a2 3. Cf7+ Kрb2 4. С : a2 Кр : a2 5. g6 b3 6. g7! и т. д.

2-й вариант: 2. . . Kрb2 3. Cf7 b3 4. g6 hg 5. h7 a2 6. h8Ф+ Kрb1 7. С : b3 a1Ф 8. Cc2+ Кра2 9. Фg8+ Kрb2 10. Фg7+ и т. д.



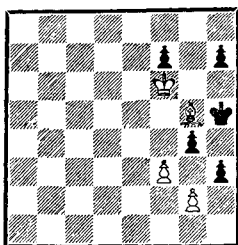
Белые выигрывают

192. Клинг и Горвиц. Пример 184 показывает, что белые даже при лишнем слоне не всегда выигрывают, если черные пешки еще не далеко продвинулись от исходных позиций. Слабейшая сторона может спастись благодаря патовой возможности. Вот почему в данном примере белые выжидают, сохраняя черным «вредные» пешки.

1. Kрд7 f4 (1. . . Кра8 2. Kрс7 с матом в два хода)

2. С : g4 f3 3. Ch3 f2 4. Cf1 Кра8 5. С : а6 ба 6. Крс7, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . . g3 2. Cd5 f4 3. Cf3 g2 4. С : g2 f3 5. Cf1 f2 6. Крд8! (выигрыш времени) 6. . . Кра8 7. С : а6 Крб8 (принятие отвлекающей жертвы проигрывает еще быстрее) 8. Cf1 Кра8 9. Сg2 Крб8 10. Крд7! Кра8 11. Крс7! f1Ф 12. С : b7×.

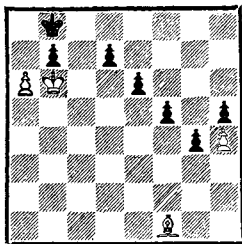


Белые выигрывают

193. Прокеш. Это окончание напоминает пример 190. Немедленное создание матовой угрозы путем 1. Крf5 ничего не дает ввиду 1. . . g3! 2. gh g2 3. Се3 Крh4 с ничьей. Таким образом, надо застраховать матующую пешку.

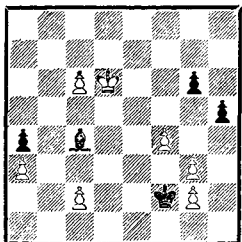
1. g3! h6! (на 1. . . h2 или 1. . . gf последовало бы 2. Крf5) 2. Се3 h2(gf) 3. Крf5 gf 4. Cf2 h1Ф 5. g4×.

194. Ломов. Анализ этой позиции весьма интересен и поучителен. При каждом ходе черных пешек одна из диагоналей открывается, а другая закрывается. Через образующиеся лазейки белый слон должен пробраться к полю b7.



Белые выигрывают

1. a7+ Кра8 2. Сb5! (после 2. Сg2? d5 решал рейд черной пешки «f») 2. . . g3 (вынужденно ввиду угрозы мата с поля с8, теперь слон должен вернуться на исходное место, но черные потеряли контроль над полем f3) 3. Cf1 e5! (3. . . d5? 4. Сg2! f4 5. Cf3, и черные в цугцванге) 4. Ch3! e4 5. Сg2! d6 6. Cf1 d5! (движение пешки «e» или «f» открывало слону дорогу к b7) 7. Ch3! d4 (единственный ход, который не открывает диагональ для слона, но теперь другая беда — дело в том, что диагональ g1—a7 закрылась, и пешка «g» не может превратиться с шахом) 8. С : f5! g2 9. Сс8 g1Ф 10. С : b7×.



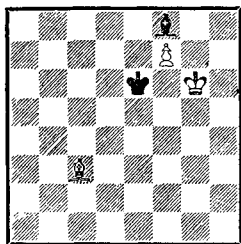
Ничья

195. Меллер. Интересное окончание, идея которого в вечном преследовании неприятельского слона.

1. g4! hg (иначе решает 2. f5) 2. f5! gf (после замурования диагонали h3—с8 можно начать преследование слона) 3. Крс5 Са6 4. Крb6 Сс8 5. Крс7 Се6 6. Крд6 Сс4 7. Крс5 Са2 8. Крд6! Сс4! (иначе пешку не удержать) 9. Крс5 Cf1 10. Крb6! Сс4! 11. Крс5. Ничья.

Ложный путь: 1. f5? gf 2. Крс5 Се2 3. Крb6 Сg4! 4. с7 f4 5. gf Кр : g2 6. Крb7 h4 7. с8Ф С : с8 8. Кр : с8 h3, и черные выигрывают.

V. Слон против слона (одноцветные)



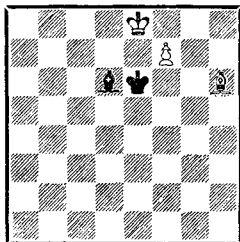
Белые выигрывают

196. Фарни. (Теоретическое окончание). Надо лишить черного слона контроля над полем f8, другого пути нет. Нейтрализовать неприятельского слона можно лишь в том случае, если удастся королем проникнуть на поле g8.

1. Сg7 Сb4 (1. . .Кре7 2. Cf6+ Кре6 3. Сg5 Сb4 4. Крг7

приводит к главному варианту) 2. Ch6 (освобождая дорогу королю) 2. . .Cc5 3. Крг7 Сb4 4. Крг8 Сс5 5. Cf8 Се3 6. Сb4 Ch6 7. Cd2!, и белые выигрывают.

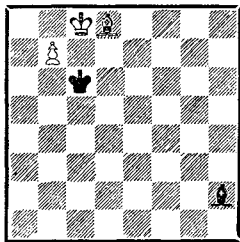
Вариант: 3. . .Крf5 4. Крг8 Крг6 5. Cf8 Се3 6. Сb4 Ch6 7. Сс3, и черные в цугцванге, превращение пешки «f» неизбежно.



Ничья независимо от очереди хода

197. (Теоретическое окончание). Белый король не может попасть на поле g8, а черного слона невозможно отеснить сразу от двух диагоналей — a3—f8 и h6—f8.

1. Cf8 Се5 2. Са3 Сg7 3. Сb2 Ch6 4. Сс1 Сg7 5. Cd2, и черные не находятся в цугцванге, а добиваются ничьей путем 5. . .Крд6 или 5. . .Крf5.

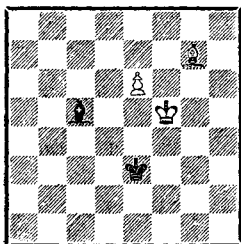


Белые выигрывают независимо от очереди хода

198. Чентурини. (Теоретическое окончание). Против коневой пешки, стоящей на предпоследней горизонтали, слабейшей стороне трудно бороться, так как в распоряжении слона всего одна диагональ.

1. Ch4 Cf4 2. Cf2 Ch2 3. Ca7 Cg3 4. Cb8 Cf2 5. Ch2 Ca7 6. Cg1! с выигрышем.

Вариант: 1. . . Kpb5 (черные пытаются отобрать у белого слона поле a7) 2. Cf2 Краб 3. Cc5! Cf4 4. Ce7 Kpb5 (угрожало Cd8, а затем Cc7) 5. Cd8 Kpc6 6. Cg5! Ch2 7. Ce3, и слон все же попадает на поле a7.

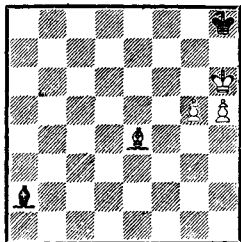


Белые выигрывают

199. Форинтош. Черный слон по двум диагоналям a3—f8 и d8—h4 перекрывает дорогу пешке, и все же белые выигрывают благодаря неудачному положению черного короля.

1. Кре5! (1. Kpf6? Kpf4 2. Kpf7 Kpf5, и черный король перемещается на хорошее место) 1. . . Cb4 2. Kpd5 Kpd3 (на 2. . . Kpf4 следует 3. Ce5+ и 4. Cd6) 3. Cf6 Ca3 4. Cd8 Cb4 5. Cc7 (с угрозой

6. Cd6) 5. . . Ce7 (с надеждой удержать пешку по другой диагонали) 6. Kpc6! (выигрывает решающий темп, черный король мог бы воспрепятствовать этому маневру, если бы стоял на f5) 6. . . Kpe4 7. Kpd7. Черные сдались, потому что на ход слона решает соответственно 8. Cd8 или 8. Cd6.

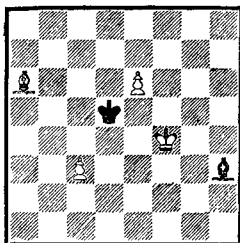


Черные начинают и делают ничью

200. Бокошевич — Фрейтаг (Черновицы, 1934 г.). Черный слон непрерывно преследует своего белого оппонента, и ввиду пата белые никогда не могут его взять.

1. . . Cd5 2. Ch7 Cf7! 3. Cg6 (3. g6? C : g6! с ничьей) 3. . . Ca2 4. Cf5 (4. Ce8? Cf7 5. Cd7 Ce6 с вечным преследованием) 4. . . Ce6 5. Kpg6 Cf7+ 6. Kpf6 (жертва пешки избавляет от преследования, но не приносит победу) 6. . . C : h5 7. Ce6 Cg6! 8. Cf7 Cd3 9. Cg6 Cc4 10. Cf5 Cf7! с ничьей.

201. Закман. Черному слону угрожает скрытая атака, поэтому кажется, что для контроля поля e8 более подходит другая диагональ для слона,

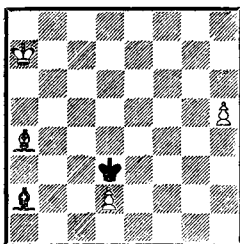


Белые выигрывают

но и оттуда его удастся отвлечь благодаря связке.

1. Сс8! Cf1 (на 1...Kpd6 решает 2. e7!) 2. e7 Сb5 3. с4+ (с двойной целью: отвлечь слона или завлечь короля на неудачное место) 3...Кр : с4 4. Саb!, и белые выигрывают.

Вариант: 1...С : е6 2. С : е6+ Кр : е6 3. Кре4 Крд6 4. Крд4 Крс6 5. Крс4 и т. д.

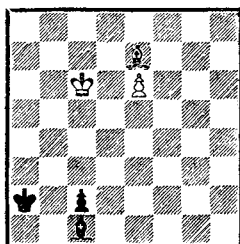


Белые выигрывают

202. Прокеш. С потерей центральной пешки шансы белых на победу исчезли бы, поэтому они готовы пожертвовать слона, лишь бы спасти свою ценную пешку.

1. h6 Сg8 2. Сb3! («снимая» черного слона со сторожевого поста или загоня его на неудачное поле) 2...Ch7 3. Сс2+! (второе предложение

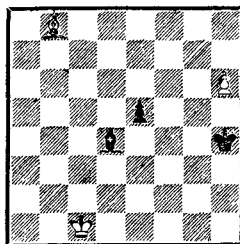
жертвы уже приходится принимать) 3...Кр : с2 4. d4 Се4 5. d5, и белые выигрывают, потому что одна из пешек достигает цели.



Ничья

203. Троицкий. Борьба для белых выглядит безнадежной, потому что после 1. Cd8 Cf4 черная пешка превращается с шахом.

1. Сb4! (кажется, этот ход не имеет особого смысла, однако это не так) 1...Сg5 2. Cd2! (завлекая черного слона на невыгодное поле d2) 2...С : d2 (2...Ch4 3. Крд7) 3. e7 c1Ф+ 4. Крд7. Ничья ввиду того, что черный ферзь не может помешать белой пешке достичь цели.

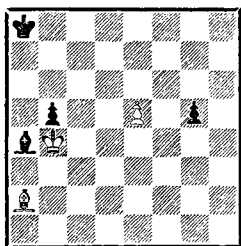


Белые выигрывают

204. Хейкер. Белые должны препятствовать вскрытию

большой диагонали в направлении к h8, поэтому они стараются отвлекать черного слона так, чтобы белый король мог выиграть время для блокирования неприятельской пешки.

1. Ca7! (отвлекающая жертва, которую черные не могут принять) 1. . .Ca1! 2. Kpb1 Cc3 3. Kpc2 Ca1 4. Cd4! (завлекающая жертва, позволяющая королю с темпом приблизиться к полю e4) 4. . .C:d4 (на 4. . .ed последовало бы Kpd3) 5. Kpd3 Ca1 (слона приходится уводить из-под боя) 6. Кре4!, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

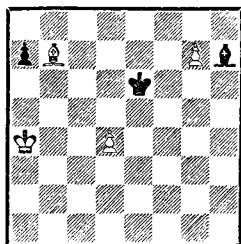
205. Дурас. Белый слон падает на желанное поле в один ход, а черный — в три. Но беда черного слона еще и в том, что собственная пешка b5 будет ограничивать его возможности. В результате белые добиваются решающей связки.

1. Cf7 Cd1 2. e6 Cf5 3. e7 Cd7 4. Kpc5 Kpb8 5. Kpd6 Kpc8 6. Ce6! и т. д.

1-й вариант: 4. . .Kpb7 5.

Kpd6 Cc6 6. Cd5!, и белые выигрывают.

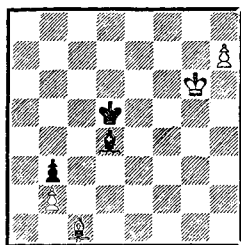
2-й вариант: 4. . .b4 5. Kpd6 Cb5 6. Cd5+ Kpb8 7. Cc6 и т. д.



Белые выигрывают

206. Ринк. Кажется, что черные фигуры надежно держат белые пешки, но, тонко жертвуя одну пешку, белые превращают другую.

1. Ce4! Cg8 2. d5+ Kpf6 (на 2. . .Kpd6 решает рейд белого короля) 3. d6 Ce6 (3. . .Кре6 4. Cd5+!) 4. Cf5! (отвлекает одну из черных фигур) 4. . .Kp:f5 5. g8Ф и 6. d7.

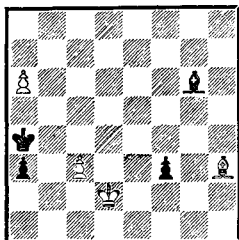


Белые выигрывают

207. Селезнев. Сразу реализовать лишнюю пешку не удастся, так как после 1. Ch6? C:b2 2. Cg7 C:g7 3. Kp:g7 b2 ферзи появляются на дос-

ке одновременно. Сначала надо добиться более выгодного расположения королей.

1. Kpf7 Kpc4 2. Kpg8 Kpd3 (теперь настал час переходить к решающим действиям, при этом белые используют геометрический мотив) 3. Ch6! (3. h8Ф С : h8 4. Кр : h8 Kpc2 ведет лишь к ничьей) 3. . . С : b2 4. Сg7 С : g7 5. Кр : g7 b2 6. h8Ф a1Ф 7. Фh7+ с выигрышем ферзя.



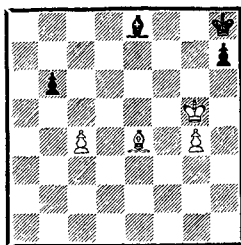
Белые выигрывают

208. Гербстман. Черному слону необходимо попасть на большую диагональ, чтобы удержать пешку a7; белые, естественно, препятствуют этому. В конце концов черный слон добивается своей цели, но в этот момент решает отвлекающая жертва.

1. Kpe3! Cf7 2. Kpd4 Ce8 (очевидно, 2. . . a2 не спасает) 3. a7 Сс6 4. Cd7! С : d7 5. a8Ф+, и белые выигрывают.

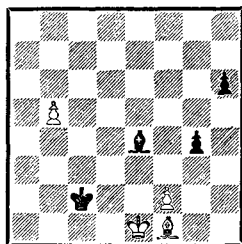
209. Селезнев. На первый взгляд положение равное, но белым удастся провести решающий тактический удар.

1. Kph6 Cf7 2. Cd3 Ce6! 3. g5 Сg8 (как будто надо



Белые выигрывают

соглашаться на ничью — пешка h7 достаточно защищена) 4. С : h7! (гром среди ясного неба) С : h7 (4. . . С : c4 5. g6, и мат следующим ходом) 5. g6 С : g6 (5. . . Сg8 6. g7×) 6. Кр : g6, и белые выигрывают.

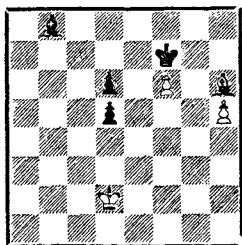


Ничья

210. Селезнев. При естественной игре черных белые проводили красивую выигрышающую комбинацию: жертвуя единственную фигуру, они вынуждали противника загородить дорогу своему слону, и при любом ответе черных одна из белых пешек проходила в ферзи. Однако у черных находится спасение.

1. b6 (с угрозой 2. Са6) 1. . . h5 (автор позиции считал обязательным 1. . . Сb7, на что

следует 2. Сg2! С : g2 3. f4! gf 4. Крf2 с выигрышем или 3. . . h5 4. Крf2 Се4 5. Кpg3 Крд3 6. f5, и одна из пешек проходит в ферзи) 2. Са6 h4 3. b7 С : b7 4. С : b7 Крд3! 5. Сс6 (5. Сс8 g3 с простой ничьей) 5. . . Крд4 6. Кре2 Кре5 7. Кре3 Крf5 8. Се4+ (8. Cd7+ Кpg5 9. Кре4 Крh5 10. Крf4 g3! с ничьей) 8. . . Кре5 9. Сс2 Крf6 10. Cd1 Крf5 11. Се2 Кpg5 12. Кре4 h3! 13. Cf1 g3! 14. f4+ Крh4, и черные добиваются ничьей.



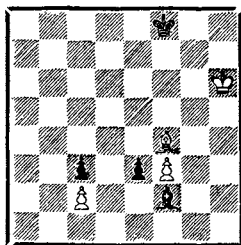
Белые выигрывают

211. Селезнев. «Вредные» черные пешки мешают слону быстро войти в игру. Однако и при таких условиях белому слону придется много поработать.

1. Сg7 Са7 2. h6 Кpg6 (g8)! 3. Ch8 Cf2! (на 3. . . Cd4 решает 4. f7!) 4. h7 Ch4 5. f7 Сg5+ (5. . . Се7 6. Cf6!) 6. Крд3 Ch6 7. Сg7! Кр : g7 8. f8Ф+ с победой.

Вариант: 1. . . Сс7 2. h6 Кpg8(g6) 3. Cf8! Сb6 4. Крд3 Cf2 5. f7+ и т. д.

212. Куббель. После ожесточенных боев черные выигрывают слона за проходную

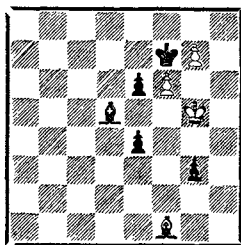


Ничья

пешку, однако это не принесет им радости ввиду пата.

1. Cd6+ Крf7 2. Сс5 Кре6! 3. Cd4 Ce1 4. С : e3 Cd2 5. Сg5 Крf5 6. f4 С : f4 7. Крh5! С : g5, пат.

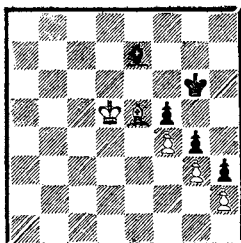
Ложный путь: 3. Кpg5? Крд5! 4. Сb6 Сg1 5. Са5 Крс4, и черные выигрывают.



Белые выигрывают

213. Прокеш. Ввиду угрозы e4—e3 положение выглядит ничейным, однако у белых имеется опасная тактическая возможность.

1. Се2! g2 2. Ch5+ Кpg8 3. Крh6 (угрожает 4. f7×) 3. . . e5 4. Сg6 g1Ф 5. f7+ (ведет к роковым последствиям для черных) 5. . . С : f7 6. Ch7×.

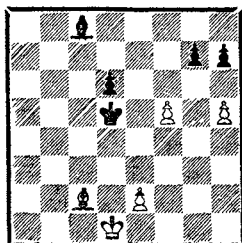


Черные начинают и выигрывают

214. Фарни. (Теоретическое окончание). Позиционный перевес черных беспорен, так как их слон может нападать на пешки, а слон белых только «стреляет» в воздух и не в состоянии предотвратить прорыв. Слона, который может атаковать блокированные неприятельские пешки, мы называем «хорошим». Преимущество «хорошего» слона над «плохим» обычно решает, и поэтому при переходе в слонное окончание следует всякий раз обращать внимание на то, какого цвета поля, занятые пешками. В последующих примерах постараемся подробнее остановиться на проблеме «хороших» и «плохих» слонов.

1. . . Ch4! (угрожает 2. . . C : g3) 2. gh g3! 3. hg h2, и пешка проходит в ферзи.

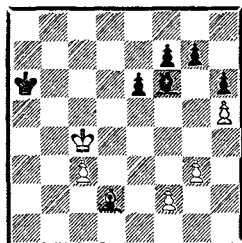
215. Селезнев. Если бы ход был черных, то, играя 1. . . h6 или 1. . . Кре5, они могли бы использовать своего «хорошего» слона. Однако худшее положение иногда удается исправить тактическим путем. В этом примере



Белые выигрывают

как раз так и происходит. Белые пользуются преимуществом своего хода и, жертвуя пешку, организуют прорыв.

1. h6 gh 2. f6! Ce6 (2. . . Кре6 3. Cf5+! Кр : f5 4. f7) 3. f7! (3. Сb3+? Кре5 4. f7 С : b3+, и выигрывают черные) 3. . . С : f7 4. Сb3+ и т. д.

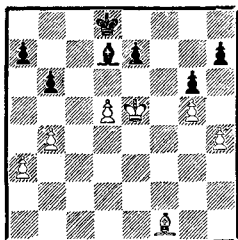


Белые выигрывают

216. Ивков — Помар (Вейк-ан-Зее, 1972 г.). Пропускная пешка, активный король и слабость черных пешек определяют значительный перевес белых.

1. Крc5 Крb7 2. Крд6 Крс8 3. c4 Крд8 4. Ca5+ Кре8 5. c5 Cd4 6. f3 Cf2 7. g4 Cg3+ 8. Крс6 f5 9. Сс3 fg 10. fg Крf7 11. Крд7 Сb8 12. Крс8 Cf4 13. c6 g6 14. Крд7 Сb8

15. Сb4 gh 16. gh e5 17. Крс8
Са7 18. Крb7. Черные сда-
лись.



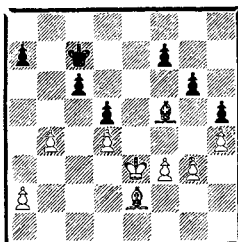
Белые выигрывают

217. Смейкал — Якобсен (Раах, 1969 г.). Черные пешки g6 и h7 расположены на полях того же цвета, что и слон. Белые сначала вскрывают диагональ для слона, который прорывается к пешкам.

1. d6! Кре8 (после 1. . .ed+ 2. Кр : d6 белый король отправляется на один из флангов и благополучно забирает пешки) 2. Сс4 Сс6 (защитить поле g8 невозможно) 3. Сg8 Са4 (черные рассчитывают поймать белого слона, но из этой затеи ничего не выходит) 4. С : h7 Крf7 5. de Крг7 6. С : g6! (слон заканчивает свою деятельность, теперь решающее слово за пешками) 6. . .Кр : g6 7. Крд6 Крf7 8. h5 Кре8 9. Кре6. Черные сдались, так как у них нет защиты от Крf6 и движения пешек «g» и «h».

218. Портиш — Решевский (Пальма-де-Мальборка, 1970 г.).

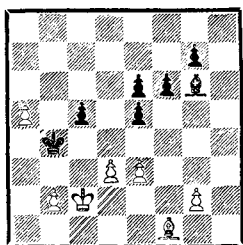
1. g4! Сb1 (черные вынуждены отдать пешку «h», так



Белые выигрывают

как в случае 1. . .hg 2. fg белая проходная «h» решает) 2. gh gh 3. f4 Крд6 (на 3. . . Сg6 следовало 4. f5 С : f5 5. С : h5, а на 3. . . С : a2 — 4. С : h5 f6 5. Сg6 Крд6 6. h5 Кре7 7. h6 Крf8 8. Крf3, и вторжение короля неизбежно) 4. С : h5 Кре7 5. a3 Cf5 6. Крf3 Cd7 7. Крг3 Крf8 8. Сg4 f5 (черные вынуждены и эту пешку поставить на белое поле, иначе в заточении оказывался их слон e8) 9. Се2 Крг7 10. h5 Крh6 11. Крh4 Се8 (кажется, что ценой пешки «h» черным удалось построить крепость, и все же белый слон прорывается и выигрывает пешки) 12. Cd3! Cd7 13. Са6 Се6 14. Сb7 Cd7 15. a4! (цугцванг) 15. . .Се8 16. Сс8 С : h5 17. Cd7 (выигрывает еще быстрее, чем 17. С : f5) 17. . .Cd1 18. С : c6 Крг6 19. a5 Крf6 20. b5. Черные сдались, так как на 20. . .Са4 решает 21. a6 и затем 22. b6.

219. Квикенштадт. В примере 215 мы уже убедились, что никогда нельзя оценивать позицию поверхностно.

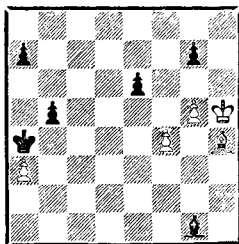


Белые выигрывают

И здесь после 1. a6 Ce8 кажется, что черный слон лучше, а продвинутая белая пешка гибнет. Но вновь белые решают борьбу тактическим путем.

2. g4! Cc6 (плохо 2. . . e4 ввиду 3. Cg2 f5 4. de Cc6 5. ef) 3. Cg2! (отвлекающая жертва, после которой диагональ закрывается) 3. . . C : g2 4. e4 f5! (контригра с целью открыть дорогу слону) 5. gf ef 6. a7 fe (грозит ed+) 7. d4! (идея закрыть диагональ и поставить ферзя оформляется несколько иначе) 7. . . e3 8. de Kpb5 9. e6, и белые выигрывают.

Вариант: 4. . . c4 5. a7 cd+ 6. Kp : d3 f5 7. a8Ф C : e4+ 8. Ф : e4+ и т. д.



Ничья

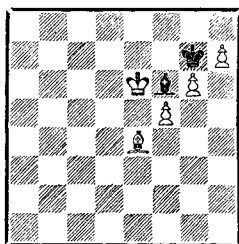
220. Селезнев. Если позиция стратегически проиграна, то слабейшую сторону может спасти только тактика. Не проходит попытка уравнять игру 1. Kpg6 ввиду 1. . . Cd4 с решающим перевесом у черных на ферзевом фланге. Партию спасает патовая комбинация.

1. g6 Cc5 2. Cf6! Cf8 3. f5! ef (после 3. . . gf? 4. fe одна из белых пешек проходит в ферзи) 4. Ce7! C : e7, пат. Не годилось 4. . . f4 из-за 5. C : f8 f3 6. Cc5 a5 7. Kpg4 b4 8. ab ab 9. Kp : f3 b3 10. Cd4 и т. д.

1-й вариант: 2. . . Kp : a3 3. C : g7 b4 4. Ce5 Cf8 5. g7 C : g7 6. C : g7 b3 7. Kpg6 b2 8. C : b2 Kp : b2 9. Kpf6 a5 10. Kp : e6 с ничьей;

2-й вариант: 1. . . Cd4 2. f5 ef 3. Cf6! C : f6, пат.

VI. Слон против слона (разноцветные)



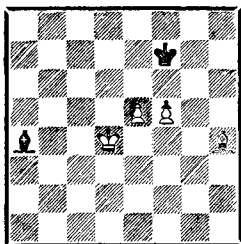
Черные начинают и делают ничью

221. Фарни. При разноцветных слонах иногда даже две или три лишние пешки не обеспечивают победы. Если данное положение фигур сдвинуть на горизонталь ниже,

то белые бы выиграли. Здесь же черных спасают патовые возможности.

1. . . Kph8! 2. g7+ C : g7 (2. . . Kp : g7? 3. h8Ф+, и белые побеждают) 3. f6 C : f6 4. Kp : f6, пат.

Ложный путь: 1. . . Cc3? 2. h8Ф+! Kp : h8 3. f6 Kpg8 4. Kpe7 Cb4+ 5. Kpe8 Cc5 6. Cd5+ Kph8 7. g7+ с выигрышем.



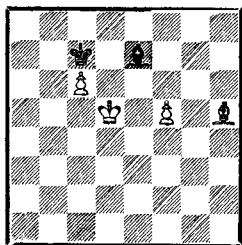
Черные начинают и делают ничью

222. (Теоретическое окончание). Против угрозы 1. e6+ черные могут защищаться двумя способами, но лишь один из них приводит к ничьей.

1. . . Cd7! 2. Kpe4 Cc8, и белые ничего не могут сделать, так как их король привязан к пешке f5, а черный слон перемещается по полям c8, d7, пока не будет вынужден пожертвовать собою на поле e6.

Ложный путь: 1. . . Cb3? (как будто достаточно для ничьей, так как пешка «e» не может двинуться вперед) 2. Kрс5! Ca2 3. Kpd6, и после e6 с дальнейшим f6 белые побеждают. Если связанные

пешки достигают шестой горизонтали, то сильнейшая сторона выигрывает (исключение представляют коневая и ладейная пешки).

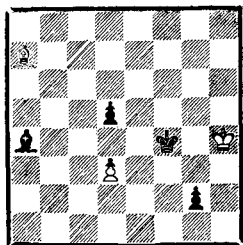


Белые выигрывают

223. Сальвиоли. (Теоретическое окончание). Полезно знать, что при разноцветных слонах изолированные пешки вообще опаснее, чем связанные. В этом примере белые защищают слоном одну из пешек, а королем отправляются к другой.

1. Cf3 Kpd8 2. Kpe6 Cb4 3. f6 Ca5 4. f7 Cb4 5. Kpf6! Cc3+ 6. Kpg6 Cb4 6. Kpg7 и т. д.

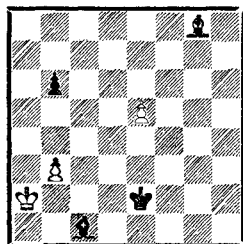
Чем дальше пешки расположены друг от друга, тем больше шансов на победу. Так, если бы в нашем примере у белых вместо пешки «f» была бы пешка e5, то выиграть не удалось бы: после 1. Kpe6 Cb4 2. Cf3 Kpd8 3. Kpf7 Ca3 4. e6 Cb4 черный король задерживает обе пешки, и они не могут продвинуться вперед.



Ничья

224. Ринк. Несмотря на разнополюсных слонов, черные выиграли бы, однако белых спасает патовая идея.

1. Kph3 Kpf3 2. Cg1! (иначе после 2. . .Cc2 теряется пешка d3) 2. . .Cc2 3. d4 Cf5+ 4. Kph2 Cg4 (белые в цугцванге, но все же полезный ход находитcя) 5. Cf2! Kр : f2, пат.



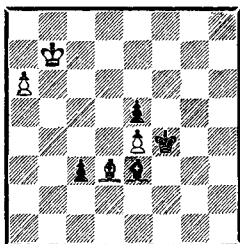
Белые выигрывают

225. Невицкий. Белому королю удастся раньше войти в бой, чем его коллеге, это и решает судьбу партии.

1. e6! Cg5 2. Кра3 Ce7+ 3. Кра4 Kpd3 4. Kpb5 Kpc3! 5. Kpc6! (теперь черный король не может безнаказанно взять на b3) 5. . .Kр : b3 6. Kpd7 Cc5 7. e7+ и т. д.

Ложный путь: 1. Cc4+? Kpf3 2. e6 Cg5 3. Кра3 Ce7+

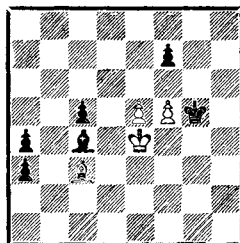
4. Кра4 Кре4 5. Kpb5 Cc5 6. Kpc6 Кре5 7. Kpd7 Kpf6 с ничьей. Шах белым слоном оказался потерянным темпом.



Белые выигрывают

226. Рубинштейн — Грюнфельд (Карловы Вары, 1929 г.). При естественном ходе 1. a7 белых ждало разочарование, так как после 1. . . С : a7 2. Kр : a7 Кре3 3. Cb1 Kpd2 4. Kpb6 Kpc1 5. Cd3 Kpd2 игра заканчивалась повторением ходов. Поэтому белые не спешат с продвижением пешки, а уводят своего слона на более удачное место, выигрывая важный темп.

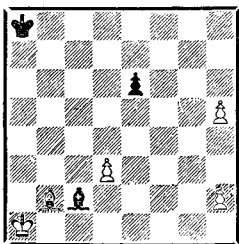
1. Cb1! Cd4 2. a7 С : a7 3. Kр : a7 Кре3 4. Kpb6 Kpd2 5. Kpc5 Kpc1 6. Cd3 Kpd2 7. Kpc4 c2 8. С : c2 Kр : c2 9. Kpd5, и белые выигрывают.



Ничья

227. Мароци — Пильсбери (Мюнхен, 1900 г.). Пока пешка f7 жива, черные сохраняют шансы на победу. Поэтому белые ценой жертвы уничтожают эту пешку и добиваются теоретически ничейной позиции.

1. e6! fe 2. fe С : e6 3. Кре5 Сb3 4. Крд6 с4 5. Крс5 Крf5 6. Крb4 а2 7. Кра3 Кре4 8. Крb2 Крд3 9. Кра1! Ничья.



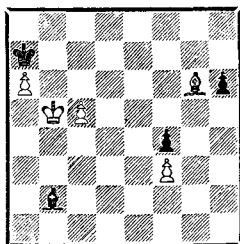
Белые выигрывают

228. Казанцев. Это положение вполне может возникнуть в реальной партии. Белые побеждают удивительным образом, загоня своего собственного слона в угол и открывая путь королю.

1. Ch8! С : d3 2. Крb2 Крb7 3. Крс3 Cf5 4. Крд4 Крс6 5. Кре5 Крд7 6. Крf6 Кре8 7. Крг7 (теперь ясен смысл первого хода, иначе нельзя было помешать прорыву черного короля) 7. . . e5 8. h6 e4 9. h7 e3 10. Крh6 e2 11. Сс3 с выигрышем.

Вариант: 2. . . e5 3. Крс3! Сb1 (после 3. . . Се4 можно просто взять черную пешку) 4. Крс4 Крb7 5. Крд5 Крс7 6. Кре6 Крд8 7. Крf7 и т. д.

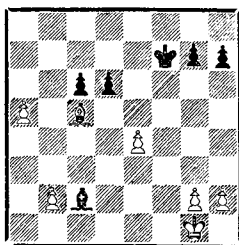
Ложный путь: 1. Са3? С : d3 2. Крb2 e5! 3. Крс3 Се4! 4. Крд2 Крb7 5. Кре3 Cf5 6. Сb2 Крс6 7. С : e5 Крд5 8. Крf4 Кре6 9. Сb2 Сс2 10. Крг5 Крf7 с ничьей.



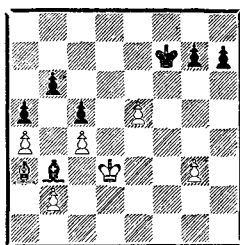
Белые выигрывают

229. Портиш — Бессер (Халле, 1967 г., из анализа партии). Белые могут выиграть только в том случае, если поддержат пешку «с» королем, но для этого сначала надо защитить пешку «а» слонном, однако в этом случае освобождается черная пешка «h». И все же...

1. Cd3! h5 2. Крс6 h4 3. Крд7 h3 4. с6 h2 (4. . . Се5 5. Cf1 h2 6. Сg2, и черные теряют фигуру) 5. с7 h1Ф 6. с8К+! Крb8 7. а7+ Крb7 8. Се4+ с победой. Разумеется, без пешки «f» (см. вариант в скобках) белым не удалось бы выиграть. Как мы видим, в окончаниях с разноцветными слонами шансы сильнейшей стороны растут с увеличением числа пешек.



Черные начинают и делают ничью



Черные начинают и выигрывают

230. Эйве — Яновский (Гронинген, 1946 г.). Черные не могут принять жертву слона, так как их слон попадает на большую диагональ с опозданием. Поэтому они должны отдать еще одну пешку, что могло при дальнейшей точной игре привести к спасению.

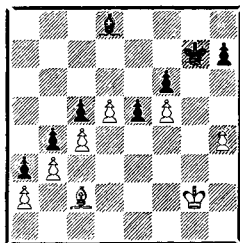
1. . .Cd3! 2. С : d6 С : e4 3. a6 c5! 4. С : c5 h5! (но не 4. . .Кре6, ввиду 5. Kpf2 Kpd5 6. Cf8! g6 7. Ch6! Крс4 8. g4 и т. д.) 5. Kpf2 Cd3! 6. a7 Ce4 7. g3 Кре6 8. Кре3 Kpf5! 9. Cf8 g6 10. Kpd4 Cg2 11. Kрс5 Кре6 12. Kрb6 Kpd7 с ничьей.

В партии же случилось 8. . .Cg2?, и после 9. Kpf4 g6 10. g4 hg 11. Кр : g4 Ch1 12. Kpg5 Kpf7 13. Cd4 Cg2 14. h4 Ch1 15. b4 Cg2 16. b5 Ch1 17. Cf6 Cg2 18. h5! gh 19. Kpf5 черные сдались, так как белый король проникает на поле с7.

231. Фолтыс — Сабо (Прага, 1951 г.). Белый слон заперт, и пока король приходит к нему на помощь, теряется драгоценное время. Чер-

ные жертвуют слона, после чего их проходную не удержат ни слон, ни король.

1. . .Кре6 2. Крс3 h5! 3. Кр : b3 g5 4. Крс2 h4 5. gh gh и т. д. Белый король не попадает в квадрат, а слон — на поле f4.



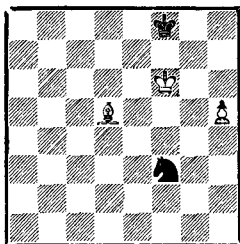
Белые выигрывают

232. Кренос — Верош (Будапешт, 1952 г.). В этом положении судьбу партии решает вмешательство белого короля.

1. d6! (парализуя черного слона) 1. . .Kpf7 (после 1. . .Kph6 2. Cd1 черному королю придется возвращаться) 2. Се4! Сb6 (2. . .Кре8 3. Сс6+!, и вновь король должен возвращаться) 3. Kpf3 Ca7 4. Сс6 Сb8 5. d7 Кре7 6. Кре4 Ca7 7. Kpd5 Сb6 8. d8Ф+! (по-

зиция созрела для решения)
8. . . Кр : d8 9. Кре6 Крс7
10. Се4 Са5 11. Кр : f6 Крд6
12. Крг7 Сd8 13. f6, и белые
выигрывают.

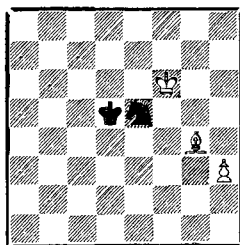
VII. Слон или конь!



Черные начинают и делают ничью

233. Клапареде — Гроб (партия по переписке, 1950 г.). Черные дважды предлагают в жертву своего коня, чтобы прорваться королем в спасительный угол, и это им удается.

1. . . Ке5! 2. Се6 (2. h6 не годится из-за Кг4+, а после 2. Кр : e5 король попадает на h8) 2. . . Кf7! 3. Крг6 Крг8 4. С : f7+ Крh8 с ничьей.

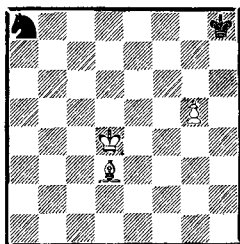


Черные начинают и делают ничью

234. Фишер — Тайманов (Ванкувер, 1971 г.). Черному королю необходимо попасть

на угловое поле h8, и, жертвуя коня, черные двумя путями достигали цели: 1. . . Кd3 2. h4 Кf4 3. Кpf5 Крд6! или 1. . . Крд6 2. Се2 Кd7+ 3. Кpf7 Кре5 4. h4 Кf6 с ничьей.

Вместо этого Тайманов легкомысленно сыграл 1. . . Кре4? и после 2. Сс8! Кpf4 (на 2. . . Кd3 выигрывает 3. Cf5+, а на 2. . . Кf3 — 3. Сb7+) 3. h4 Кf3 4. h5 Кg5 5. Cf5! Кf3 6. h6 Кg5 7. Крг6 попал в цугцванг. Конь не может остановить пешку, и черные сдались.

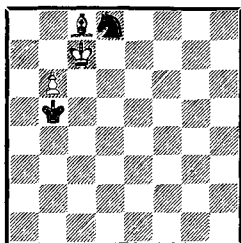


Белые выигрывают

235. Заходякин. Черным бы ничто не угрожало, если бы их король занял поле g7, белопольный слон не вытеснил бы его оттуда. Однако черный конь расположен неудачно и, спасаясь от погони, занимает место, предназначенное для короля. Дальнейшая борьба очень интересна, в конце концов черные попадают в цугцванг.

1. Крс5! Кс7 2. Крд6 Ке8+ 3. Кре7! Кг7 (конь оккупировал поле g7, нельзя было 3. . . Кс7? из-за 4. Кrf7 и

5. g6) 4. Cg6! (начало окружения) 4. . . Kpg8 5. Cf7+ Kph7! 6. Kpf6 Kph8 7. Кре5! (7. Kpg6? Ке6 с ничьей) 7. . . Kph7 8. Кре4! (для своевременного занятия поля g4 белые проигрывают темп) 8. . . Kph8 9. Kpf4 Kph7 10. Kpg4 Kph8 11. g6!, и черные вынуждены отдать коня.



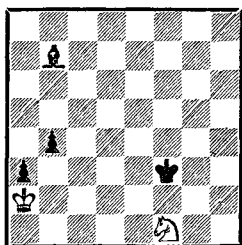
Белые выигрывают

236. Решевский — Ивков (Пальма-де-Мальорка, 1970 г.). 1. Ch3!, и черные сдались, так как при любом ходе короля они быстро попадают в цугцванг:

1. . . Кра6 2. Cf1+ Кра5 3. Сс4!;

1. . . Крс5 2. Cd7 и т. д.

1. . . Кра5 2. Cg4 Kpb5 3. Се2+ Крс5 4. Сс4! Кс6 5. b7, и пешка проходит в ферзи.

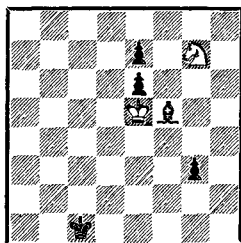


Ничья

237. Селезнев. Отдав коня за пешку «b», белые добивались теоретически ничейной позиции. Черные препятствуют этому, но дело кончается патом.

1. Kd2+ Кре2 2. Kb1! Cd5+ 3. Кра1 a2 4. Кс3+ (завлекающая жертва, которая спасает положение) 4. . . bc, пат.

Ложный путь: 4. Ка3? b3! 5. Kb5 Kpd3 6. Кс3 Крс2 7. Ка4 Сс6 8. Kb2 Сb5 9. Кс4 Крс1 10. Kb2 Kpd2!, и черные выигрывают, так как конь теряется, а пата уже нет.

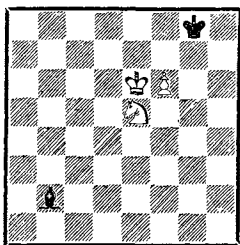


Ничья

238. Селезнев. У черных и три лишние пешки и надежное положение, однако в увлекательной игре белые спасаются патовой комбинацией.

1. Kh5 g2 2. Kf4 g1K! (иначе превращенная фигура теряется ввиду двойного удара) 3. Ке2+! Крд2! (взятие коня приводит к пату) 4. К : g1 Кре3! (кажется, что конь окружен) 5. Kh3! (и все же он вырывается) 5. . . С : h3, пат. Взятие на h3 было обязательным, иначе после 5. Kf4 пада-

ли черные пешки. Редкий случай пата в центре доски.



Белые выигрывают

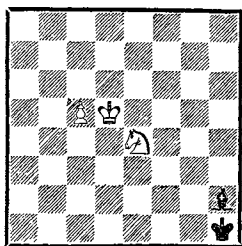
239. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Единственный способ достичь победы — перекрыть поле e7 черному слону.

1. Кре7! Крh7 2. f7 Са3+ 3. Кре8 Крг7 (угрожает 4. . . Крf6 с достаточной защитой пункта e7) 4. Кс4! Сb4 (4. . . Сс5 5. Кb6! Cd6 6. Кd5 не меняет дела) 5. Ке3! Сс5 6. Кd5 Cd6 (f8) 7. Ке7, и белые выигрывают.

Ложный путь: 1. f7+? Крг7 2. Кре7 Са3+ 3. Кре8 Крf6 с ничьей, так как слона невозможно отключить от защиты пункта e7.

Как доказал Файн, выигрыш был возможен лишь потому, что пешка попадает на f7 с шахом. При черном короле на h8 не проходило 1. Кре7 из-за 1. . . С : e5 2. f7 Сg7 с ничьей, а в случае 1. f7 Крг7 белые, как мы уже видели, ничего не достигают.

240. Кошек. (Теоретическое окончание). Если король слабой стороны находится вдали от пешки, то конь легко

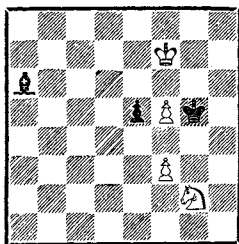


Белые выигрывают

загораживает дорогу слону, и пешка достигает цели.

1. Кd6 Сg1 2. с6 Сb6 3. Кре6 Сс7 (необходимо ввиду угрозы 4. Кpd7 и 5. Кс4! с изгнанием слона) 4. Кpd7 Сb8 5. Кb5 Крг2 6. Кс7 Крf3 7. Крс8 Са7 8. Кb5 Сb6 (8. . . Се3 9. Кd6 Сb6 10. Кс4 Cf2 11. Кpd7 Сg3 12. Кd6 и т. д.) 9. Ка3! Кре4 10. Кс4 Cf2 11. Кpd7 Сg3 12. Кd6+ с выигрышем.

Ложный путь: 9. Крb7? Cd8 10. Ка3 Кре4 11. Кс4 Кpd5 с ничьей, так как белые не успевают отрезать слона.

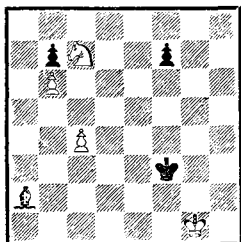


Белые выигрывают

241. Селезнев. Со стороны белых было бы ошибкой сохранять пешку f5, после 1. f6? Сс4+ 2. Крг7 Са2 3. f7 С : f7 4. Кр : f7 Крf5 5. Кре7 e4

6. f4 e3 черные делали ничью. Поэтому черную пешку надо немедленно уничтожить.

1. Кре6! Сс8+ 2. Кр : e5 С : f5 (у черных нет выбора, с двумя лишними пешками выигрыш очень прост) 3. f4+ Крг6 (g4) 4. Кh4 (e3)+, и белые выигрывают, шах пешкой позволил нанести белым двойной удар.



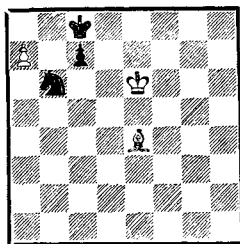
Белые выигрывают

242. Бергер. Как мы видели, в борьбе со слоном обычно решает преграждение дороги к проходной пешке. Иногда удается вынудить противника создать преграду самому («вредными» фигурами).

1. с5 Сb1 (угрозу прорыва пешки слон может предотвратить только с поля e4) 2. Ке6! (завлекающая жертва, одновременно открывается дорога пешке «с») 2. . . fe 3. с6! Се4 (3. . . Cf5 4. сb и т. д.) 4. с7!, и белые выигрывают.

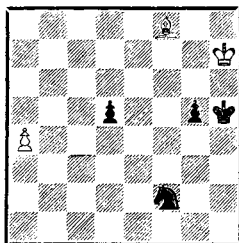
243. Селезнев. Для победы необходимо уничтожить пешку, защищающую коня. С этой целью белые оттесняют черного короля от его пешки.

1. Сс6! (парализующий ход, теперь черные вынуждены хо-



Белые выигрывают

дить королем) 1. . . Kpd8 2. Kpf5! (неосторожно было бы 2. Kpf6 из-за 2. . . Kc8!, и избежать пата можно, только превращая пешку в коня, что недостаточно для победы) 2. . . Кре7 (2. . . Kрс8 приводит к тому же) 3. Кре5 Kpf7 4. Kpd4 Кре6 5. Kрс5 Кре7 6. Cf3 Kpd7 7. Cg4+ Кре7 8. Kрс6 Kpd8 9. Kpb7 с выигрышем.

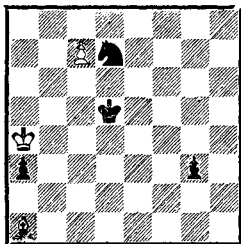


Белые выигрывают

244. Ринк. Для задержания проходных пешек противника, разделенных несколькими вертикалями, слон более подходящая фигура, чем малоподвижный конь. Но тут конь мог бы догнать белую пешку. Все же слону удается отвлечь его.

1. a5 Ke4 2. a6 Kf6+ 3. Kph8 Ke8 4. Cd6! K : d6 5. a7, и пешка проходит в ферзи.

Вариант: 1. . . g4 2. a6 g3 3. Cc5 Ke4 4. a7 K : c5 5. a8Ф d4 6. Фd5+ и т. д.



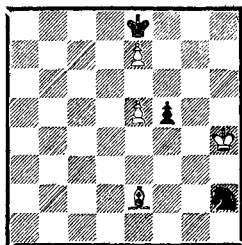
Белые выигрывают

245. Селезнев. Возможности легких фигур здесь совершенно различные. Конь, чтобы спасти своего короля от мата, приносит себя в жертву. Белые принимают ее и, в свою очередь, жертвуют слона, чтобы завлечь короля на неудачную диагональ.

1. Kрb5! Kb6 (вынужденно, так как после 1. . . g2 2. с8Ф g1Ф следует 3. Фс6×) 2. Кр : b6 g2 3. Cd4! Кр : d4 4. с8Ф g1Ф 5. Фс5+ с выигрышем.

1-й вариант: 3. . . g1Ф 4. С : g1 a2 5. Cd4! Кр : d4 6. с8Ф a1Ф 7. Фh8+ и т. д.

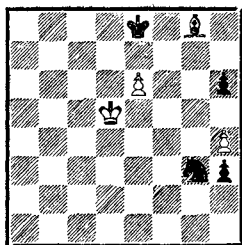
2-й вариант: 3. . . a2 4. с8Ф a1(g1)Ф 5. Фс6+! Кр : d4 6. Фf6 (с5)+ и т. д. Во всех вариантах сыграли роль геометрические мотивы — король оказывался на одной диагонали со своим ферзем.



Белые выигрывают

246. Селезнев. Черный конь в опасности, но его бегство ведет к падению короля.

1. Kpg5 Kg4 (после 1. . . Кр : e7 2. Кр : f5 конь оказывался в западне) 2. Кр : f5 К : e5 (ничего лучшего нет) 3. Kpe6 Kc6 (g6) 4. Ch5(b5)×.

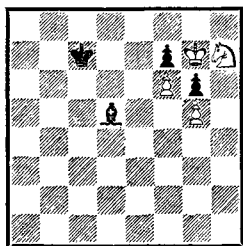


Ничья

247. Куббель. Слону необходимо выбраться на свободу, чтобы преградить дорогу пешке. Угрожая матом, белые вскрывают линию и выигрывают важный темп. Несмотря на ухищрения, белым все-таки приходится расставаться с фигурой, но в дальнейшем они спасаются с помощью патовой идеи.

1. e7! (угрожая 2. Kpe6 с матом) 1. . . Кр : e7 2. Kpe5 h2 3. Cd5 h1Ф 4. С : h1 К : h1

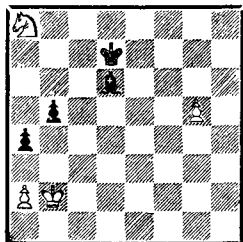
5. Kpf5 Kpf7 6. Kpg4 (угрожает 7. Kpf3 с ловлей коня)
 6. . . Kf2+ 7. Kph5! (либо выигрывая пешку, либо забираясь в патовое гнездо)
 7. . . Kpg7, пат.



Белые выигрывают

248. **Фюштер — Флориан** (чемпионат Венгрии, 1951 г.). Судьба партии решается на слабом пункте f7. Черный король с опозданием прибывает на его защиту.

1. Kf8 Kpd8 2. K : g6! (завлекающая жертва, которую нельзя принять из-за 3. f7) 2. . . Кре8 3. Ке5 Сb3 4. К : f7 С : f7 5. g6, и белые выигрывают.



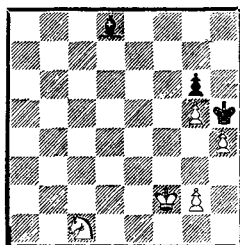
Ничья

249. **Селезнев.** Конь даже не пытается убежать, он бьет крайнюю пешку противника, чтобы завлечь другую на пло-

хое место. После этого сыграет свою роль проходная пешка «g», марш которой ведет к пату.

1. Kb6+ Kpc6 2. К : a4! ba 3. g6 Kpb5 4. g7! Ce5+ 5. Кра3! С : g7, пат.

Ложный путь: 2. Кс8? Cf8 3. g6 (после 3. Ка7? Kpb6 4. К : b5 Кр : b5 5. g6 Kpb4 лишняя фигура уже решает) 3. . . Kpb7 4. Крс3 b4+! 5. Крс4 b3 6. ab a3! 7. Kd6+ Kpb8, и черную пешку невозможно остановить.

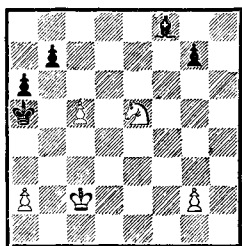


Белые выигрывают

250. **Паоли.** Реализовать материальный перевес не так легко, так как после 1. g3 Kpg4 2. Ке2 Сb6+ 3. Kpg2 Сс7 4. Kf4 (4. Kph2 С : g3+ с ничьей) 4. . . Cd6 у белых нет полезных ходов, и 5. Kpf2(h2) С : f4 или 5. К : g6 С : g3 ведет лишь к ничьей. Поэтому белые не держатся за свой материальный перевес, а стремятся улучшить позицию.

1. Kpg3! Сс7+ 2. Kph3 Сg3 3. Kb3! (3. Кр : g3, пат) 3. . . С : h4 (иначе 4. g4×) 4. g4+ Кр : g5 5. Kd2!, и ввиду

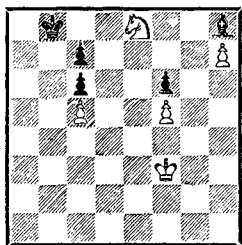
цугцванга черные теряют слона.



Белые выигрывают

251. Куббель. Завлекающей жертвой белые строят преграду на пути черного короля. Спасаясь бегством, он попадает на гибельное поле.

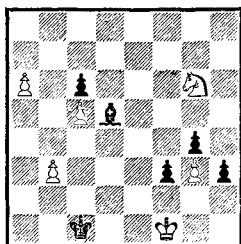
1. с6! бс 2. Крб3! (грозит 3. а4 и мат конем) 2. . .Крб5 (на 2. . .Сс5 следует мат в два хода, а при других ходах слона он просто теряется) 3. а4+ Крс5 4. Кd7+ Крд4 5. К : f8 Кре3 6. Кg6 Кpf2 7. Крс4 Кр : g2 8. Крс5, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

252. Селезнев. Красивые завлекающие жертвы позволяют белому королю активизироваться, что и решает судьбу партии.

1. Крг4 Крс8 2. Крh5 Крд8 (теперь конь вынужден принести себя в жертву, но на каком поле?! После 3. К : с7 Кр : с7 4. Крг6 Крд8 5. Кpf7 Крд7 6. Крг8 Кре7 7. Кр : h8 Кpf7 дело кончается патом, а в случае 3. К : f6 С : f6 4. Крг6 Кре7 вообще побеждают черные) 3. Кg7! (отвлекает слона от поля превращения) 3. . .С : g7 (взятие вынужденно, иначе следует 4. Крг6) 4. h8Ф+! (в этом вся соль, 4. Крг6? Сh8 снова ведет к ничьей) 4. . .С : h8 5. Крг6 Кре7 6. Крh7 Кpf7 7. Кр : h8 Кpf8 8. Крh7 Кpf7 9. Крh6 с выигрышем.



Ничья

253. Троицкий. Черные угрожают превращением пешки, но белые искусно защищаются — они замуровывают своего коня, а затем вынуждают пат.

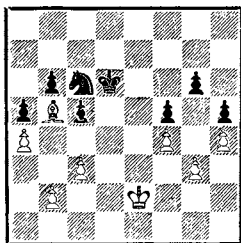
1. Ке5! h2! 2. Кd3+ Крд2! 3. Кf2 С : b3 4. Кh1! Сс4+ 5. Кpf2 С : а6, пат.

Ложный путь: 1. Крг1? h2+ 2. Кр : h2 f2 и т. д.

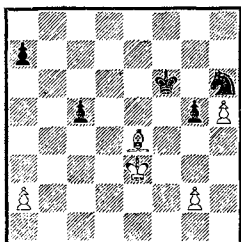
Наши примеры достаточно ярко проиллюстрировали особенности борьбы слона против

коня. Читатель сам может легко сделать вывод относительно их силы. Дальнобойный слон особенно удобен для борьбы против проходных пешек противника и в открытых позициях, а у коня имеются богатые тактические возможности в закрытых позициях. Следующие примеры на эндшпиль с большим числом пешек при равенстве фигур раскрывают смысл решающего позиционного перевеса одной из легких фигур над другой.

уже ему самому успешно удастся доказать все преимущества слона над конем.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

254. Спасский — Фишер (Санта-Моника, 1966 г.). Черный конь прикован к проходной пешке «h». Фактически у белых лишняя фигура на противоположном фланге, и в конце концов они выигрывают пешку a7.

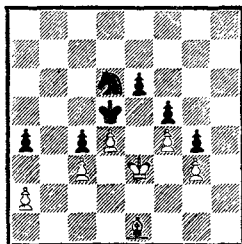
1. Kpd3! Kpe5 2. Ca8 Kpd6 3. Kpc4 g4 4. a4! Kg8 5. a5 Kh6 6. Ce4 g3 7. Kpb5 Kg8 8. Cb1 Kh6 9. Кра6 Kpc7 10. Ca2! Черные сдались.

Фишер, который обычно предпочитает слона коню, наверное, очень неуютно чувствовал себя в этом окончании. В следующем примере

255. Фишер — Тайманов (Ванкувер, 1971 г.). В этой партии хорошо видно превосходство слона над конем в открытой позиции. Пешечное расположение почти симметрично, но в пользу белых говорит то, что черные не в состоянии достаточно контролировать белые поля на ферзевом фланге и, кроме того, пешка g6 уязвима слоном.

1. Kpd3 Ke7 (черные вынуждены отступить конем, так как пешечное окончание после размена 2. C : c6 Kp : c6 3. Kpc4 проиграно для них, однако теперь слон прорывается к слабой пешке g6) 2. Ce8 Kpd5 3. Cf7+ Kpd6 4. Kpc4 Kpc6 5. Ce8+ Kpb7 6. Kpb5 Kc8 7. Cc6+ Kpc7 8. Cd5! Ke7 (8. . . Kd6+ 9. Кра6 Ke4 10. Cf7 K : g3 11. C : g6 Kpc6 12. Ce8+ Kpc7 13. Кра7 Ke2 14. C : h5 K : f4 15. Cf7, и рейд пешки «h» решает) 9. Cf7 Kpb7 10. Cb3! (выигрыш темпа с целью прорваться королём

на а6, на 10. . .Кс8 следует 11. Cd5+) 10. . .Кра7 11. Cd1 Kpb7 12. Cf3+ Kpc7 (вынужденно, после 12. . .Кра7 13. Cg2 конь должен ходить, и король прорывается на с6) 13. Кра6 Kg8 14. Cd5 Ke7 15. Cc4! Kc6 (15. . .Kpc6 16. Cb5+ не меняет дела) 16. Cf7 Ke7 17. Ce8! (черные в цугцванге) 17. . .Kpd8 18. C : g6! K : g6 19. Kp : b6 Kpd7 20. Kp : c5 Ke7 21. b4 ab 22. cb Kc8 23. a5 Kd6 24. b5 Ke4+ 25. Kpb6 Kpc8 26. Kpc6 Kpb8 27. b6. Черные сдались.

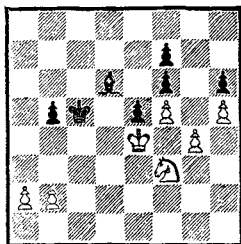


Черные начинают и выигрывают

256. Хеннебергер — Нимцович (Винтергур, 1931 г.). Невооруженным взглядом видно, что белый слон, ограниченный собственными пешками, намного слабее неприятельского коня. Вопрос только в том, где черным удастся прорваться в расположение белых.

1. . .Kb5! 2. Cd2 Ka3 3. Cc1 (немедленно проигрывает 3. Ce1 ввиду 3. . .Ke2+ 4. Kpd2 K : e1 5. Kp : e1 Kpe4 6. Kpe2 a3!) 3. . .Kb1 4. Cb2 a3! 5. Ca1 (увы, слону приходит-

ся отступить в угол) 5. . .Kpd6 6. Kpe2 Kpc6! (метод треугольника) 7. Kpd1 (не спасает 7. Kpe3 Kpd5 8. Kpf2 Kd2 и 9. . .Kb3!) 7. . .Kpd5 8. Kpc2 Kpe4 9. Kp : b1 Kpf3 10. Cb2! (последний шанс) 10. . .ab 11. a4 Kp : g3 12. a5 Kph2 13. a6 g3 14. a7 g2 15. a8Ф g1Ф+ 16. Kp : b2 Фg2+ 17. Ф : g2+ Kp : g2 18. Кра3 Kpf3 19. Kpb4 Kp : f4 20. Kp : c4 Kpe3 21. d5 ed+ 22. Kp : d5 f4. Белые сдались.



Белые выигрывают

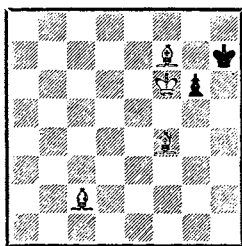
257. Решевский — Волистон (чемпионат США, 1940 г.). Хотя у черных защищенная проходная пешка «е», она не является достаточной компенсацией за опорный пункт е4, которым владеют белые. У черных пассивный слон и слабые пешки. Белые сначала укрепляют ферзевый фланг, а затем прорываются на королевском.

1. a3! Kpc6 (1. . .Kpc4 2. Kd2+ Kpc5 3. b4+ Kpc6 4. Kf3 ведет к тому же) 2. b4 Cf8 (король вынужден сторожить пункт d5 и поэтому не может ходить) 3. g5! hg 4.

Kh2 Cg7 5. Kg4 Kpd6 6. h6
Ch8 7. h7 Cg7 8. Kh6 Kpe7
9. Kpd5, и после взятия пешки
b5 черные проигрывают.

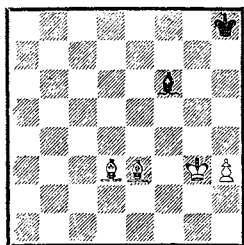
Вариант: 1. . . b4 (это случилось в партии) 2. a4 b3
3. Kd2 Kpb4 4. a5 Kp : a5?
(просмотр, но и после 4. . . Cc7
5. a6 Cb6 6. Kpd5 Kpb5 7.
K : b3 Kp : a6 8. Kd2 Kpb5
9. Ke4 черные не могли спастись)
5. Kc4+. Черные сдались.

8. . . Kph8 9. Cf8 Cd4 10.
Cg7+ C : g7 11. hg×.



Белые выигрывают

VIII. Пара слонов



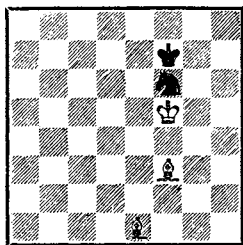
Белые выигрывают

258. Эйве. (Теоретическое окончание). Это простое окончание хорошо иллюстрирует силу двух слонов. Что не удастся с одним слоном (мы знаем, что без чернополевых слонов положение было бы ничейным), легко выходит с двумя. В конце концов слоны меняются, но черный король в этот момент получает мат.

1. h4 Cc3 2. Kpg4 Cb2 (черный слон сторожит большую диагональ) 3. Kpg5 Kpg7 4. h5 Cc3 5. h6+ Kph8 6. Kpg6 Ce5 7. Cc5 Kpg8 8. Cc4+ (8. h7+? Kph8 с ничьей)

259. Дально — Фазекаш (Солнок, 1951 г.). В отдельных случаях два слона могут справиться с одной легкой фигурой даже без пешек. Черные упустили момент, чтобы избавиться от своей «вредной» пешки — g5! и тем самым обеспечить королю достаточную свободу. Теперь же белые зажимают черного короля в клещи и матуют его.

1. Cg5! Cd3 2. Cd5 Cc2 3. Kpf7 Cd3 4. Kpf8 Cc4 (иначе Cg8+ с матом) 5. C : c4 Kph8 6. Cd5 Kph7 7. Cg8+ Kph8 8. Cf6×.



Белые выигрывают

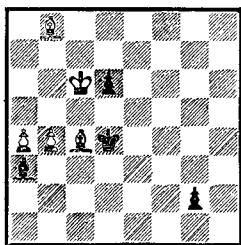
260. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Два слона обычно справляются с

одиноким конем. Слабейшая сторона вынуждена считаться не только с оттеснением их короля и матом, но и с окружением коня. По мнению специалистов, ничьей удастся добиться лишь в том случае, если коня поставить на g7, а короля на g6 или f7 (или соответствующим образом расположить короля и коня в одном из трех других углов доски).

1. Сb4 Kh7 2. Сс3 Кре8 (другие отступления королем еще хуже, например 2. . . Kpg8 3. Cd5+ Kpf8 4. Kpg6, а после 2. . . Kf8 быстро теряется конь — 3. Ch5+ Kpg8 4. Ce8! Kph7 5. Kpf6 Kph6 6. Cd2+ Kph7 7. Cb7 Kpg8 8. Cf7+) 3. Ch5+ Kpf8 4. Kpg6 Kpg8 5. Cg4! Kf8+ 6. Kpf6 Kh7+ 7. Кре4 Kg5 8. Cf6 Ke4 9. Ce6+ Kph7 10. Cf5+ Kpg8 11. Ch4 (разумеется, надо проявить осторожность, чтобы не нарваться на пат) 11. . . Kc3 12. Кре6 Kb5 13. Cf2 Kc7+ 14. Kpd7 Kb5 15. Cd3 Kc3 16. Cd4, и конь теряется.

1-й вариант: 1. . . Kd7 2. Cd5+ Kpg7 3. Сс4 Kf8 4. Сс3+ Kph6 5. Cf7 Kh7 6. Ce8 Kf8 7. Cb2 Kh7 8. Cd4 Kf8 9. Kpf6 Kh7+ 10. Kpf7! Kg5+ 11. Kpg8 Kf3 12. Ce3+ Kg5 13. Kpf8!, и король вынужден ходить, отдавая коня.

2-й вариант: 1. . . Kg8 2. Cd5+ Kpg7 3. Kpg5 Kph7 4. Cf8! Kph8 5. Ce4 с выигрышем.

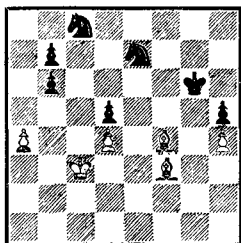


Белые выигрывают

261. Невицкий. Белые вынуждены отдать свои пешки, но это не мешает им победить — черный король спасается от перекрестного огня неприятельских фигур, неся материальные потери.

1. Cd5 Kpc3 2. С : g2 Kp : b4 3. Cf3! Kp : a4 4. Cd1+ Кра5 5. Сс7+ Kpb4 (после 5. . . Кра6? 6. Cb6 мат неизбежен) 6. С : d6+ с выигрышем.

Вариант: 1. . . g1Ф 2. Ca7+ Kpc3 3. С : g1 Kp : b4 4. Cb3! Кра5 5. Cb6+ Kpb4 6. a5, и белые выигрывают.

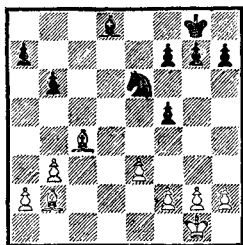


Белые выигрывают

262. Ботвинник — Бронштейн (матч на первенство мира, 1951 г.). Несмотря на отсутствие пешки, у белых решающий перевес, и после

их следующего хода черные оказываются в цугцванге.

1. Сg5! Здесь Бронштейн после длительного раздумья решил не продолжать борьбу и сдал партию. После единственного 1. . .Кс6 2. С : d5 Кd6 3. Cf3 проходная пешка белых и слабость собственных пешек не оставляют черным никаких шансов на спасение.



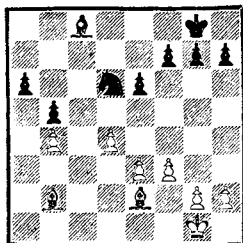
Белые выигрывают

263. Флор — Вельтландер (Тарту, 1950 г.). Трудности черных — в неудачном расположении пешек. К тому же у противника два слона. Если бы пешка f5 стояла на e6, у них были бы большие шансы на ничью.

1. Крf1 (первоочередная задача — централизовать короля) 1. . .Сс7 2. g3 g6 3. Кре2 Cd6 4. Крd3 Кс7 (черным удалось защитить подступы к позиции, для увеличения перевеса белые надвигают пешки) 5. a4! Крf8 6. Cf6 a6 (если черные придерживаются выжидательной тактики, то белые играют Крс3, затем доводят пешку «b» до b5 и далее a4—a5)

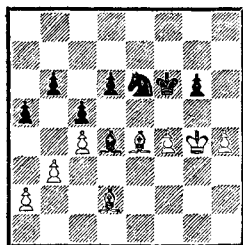
7. Крс2 Кре8 8. Cf1 Крd7 9. Сg2 h5 (ненужное ослабление, в подобных окончаниях пешки лучше стоят на исходных позициях) 10. Крd3 Сb4 11. Cd4 b5 12. Сb7 (после 12. ab? ab пешка «b» была бы менее слабой, чем теперь пешка «a») 12. . .ba 13. ba Ce1 14. e4! (подчеркивает неустойчивость конфигурации черных пешек; преимущество двух слонов в том и состоит, что в решающий момент можно вскрыть позицию) 14. . .fe+ 15. Кр : e4 Сb4 16. Сb6 Ке6 17. Крd5 Кс7+ 18. Кре5 (эндшпиль с разноцветными слонами можно не выиграть) 18. . .Се7 19. h4 f6+ (это ослабление вынужденно, при пассивном 19. . .Cd8 20. Се3 угрожало бы 21. Сg5; при реализации преимущества двух слонов важно то обстоятельство, что при случае можно обменять слона на коня и перейти в выгодное слоновое окончание) 20. Кре4 Cd6 21. Крf3 Кре6 22. Сс8+ Крf7 23. Са5 g5 (при пассивной защите белый король попадал на c4 с угрозой разменять чернополюсных слонов) 24. Кре4 gh 25. gh Кpg6 26. Сb6 Ка8 27. Cd4 Кс7 28. Cd7 Сb4 29. Сb6 Cd6 30. Са5 Кpg7 31. Сс8 Кpg6 32. f4 Кpg7 33. Ch3! Кpg6 34. f5+ Крf7 35. Cf1 Кре7 36. Ce1 Се5 37. Се2, и белые выигрывают.

264. Георгиу — Олафссон (Аттеп, 1969 г.). 1. g4! (ограничивает движение пешек на



Белые выигрывают

королевском фланге) 1. . .Cb7 (может быть, лучше 1. . .Kc4, хотя после 2. Cc1 проведение a6—a5 будет связано с жертвой пешки) 2. Kpf2 f5? (ненужное ослабление, хотя черные временно удерживают пункт e4, но белые получают игру против пешки f5) 3. h3! Kpf7 4. Cd3 Cd5 5. Cc3! Cb7 6. Cel Cd5 7. Kpg2 Cc4 8. Cc2 Cd5 9. gf! ef 10. Cg3 Kc4 11. Kpf2 Kd2 12. C : f5 C : f3 13. Cc8 Cc6 14. Ce5 Ke4+ 15. Kpe2 g5 16. C : a6 Cd7 17. Cb7 Kf6 18. Cg2 Cf5 19. C : f6! Kp : f6 20. e4 Ce6 21. Kpe3 Cc4 22. Cf3. Черные сдались.



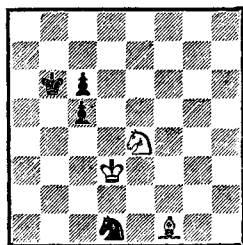
Белые выигрывают

265. Петросян — Гургенидзе (Тбилиси, 1956 г.). Пара слонов особенно сильна, если

пешки расположены несимметрично и представляется возможность создать проходную. Здесь черные не могут воспользоваться своим пешечным перевесом на ферзевом фланге, в то время как белые образуют проходную на королевском.

1. f5! gf+ 2. C : f5 Kg7 3. Cg5+ Kpf7 (после 3. . . Кре5 слон также отступает, после чего движение пешки «h» еще опаснее) 4. Cd7! Ке6 (черные беспомощны против угрозы h4—h5 и Cd8) 5. C : e6+ (переход в слоновое окончание в данном случае простейший путь к победе) 5. . .Kp : e6 6. Cd8 a4 7. C : b6 (лишая черных шансов создать свою проходную после 7. ba d5!) 7. . .d5 8. cd+ Kp : d5 9. Kpf5 ab 10. ab Ce3 11. h5. Черные сдались, ввиду варианта 11. . .Cd2 12. Cd8 Kpd6 13. Cg5, вынуждая размен слонов и переход в легко выигранное пешечное окончание.

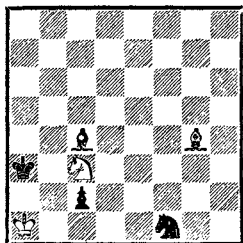
IX. Легкие фигуры друг против друга



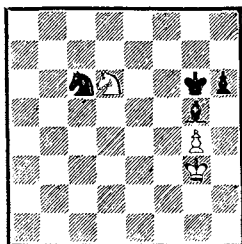
Белые выигрывают

266. Прокеш. Черный конь спасается бегством и в результате загораживает дорогу своему королю. Черные попадают в цугцванг и гибнут.

1. Крd2 Кb2 2. Крс2 Ка4
3. Крb3 Кра5 4. Кd6! с4+
(4. . .Кb6 5. Кb7×) 5. К : с4+
Крb5 6. Кb2+ с выигрышем.



Ничья



Черные начинают и выигрывают

267. Браун — Портиш (Вэйк-ан-Зее, 1972 г.). Черные должны разменять коней таким образом, чтобы их пешка перебралась с линии «h» на «g». Поскольку белым приходится избегать размена своего коня на слона противника, выигрыш довольно прост.

1. . .Крf6 2. Ке4+ Кре5
3. Кf2 Крd4 4. Крf3 Ке5+
5. Крг3 Се3 6. Kh3 (6. Кd1
Крd3 7. Кb2+ Крс2 8. Ка4
Крb3, и белый конь-путешественник теряется) 6. . .
Кре4 7. Крh4 Кf3+ 8. Крh5
(не спасает 8. Крг3 ввиду
8. . .Kg5 9. Крг2 Крd3 10.
Крг3 Кре2 11. Крг2 Ке4)
8. . .Kg5!, и черные выигрывают.

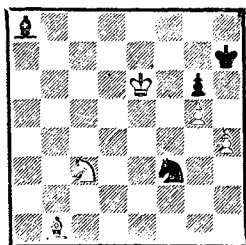
268. Эллингер. Черные отражают патовую угрозу и увеличивают свой материальный перевес, превращая пешку в легкую фигуру. Однако белым удастся создать теоретически ничейное положение.

1. Кb1+ Крb3 2. Cd1 cdK
(превращение в ферзя или ладью ведет к пату) 3. Кd2+
Крс3 (после 3. . .К : d2 снова пат на доске) 4. К : с4
с ничьей.

1-й вариант: 2. . .cdC 3.
Кd2+ Крс3 4. К : f1 с ничьей;

2-й вариант: 2. . .Ke3 3.
Кd2+! Крс3 4. Ке4+ Крd3
5. Кс5+ Крd4 6. С : с2 с
ничьей;

3-й вариант: 1. . .Крb4 2.
Крb2 Ке3 3. Ка3 К : g4 4.
К : с2+ с ничьей.

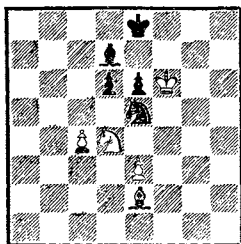


Белые выигрывают

269. **Брон.** Черные хотели бы уничтожить белые пешки даже ценой жертвы фигуры, так как после этого две легкие фигуры не справились бы с одной. Однако черным не удастся осуществить свой замысел — у белых находится эффектная матовая комбинация.

1. h5! К : g5+ 2. Kpf6 Ke4+! 3. К : e4 gh (белые пешки удалось уничтожить, но черный король в опасности) 4. Kg5+ Kph8! 5. Ca2! (иначе 5. . .Cd5 отражает все угрозы) 5. . .Cb7 6. Kpf7 Ca6 7. Kpf8 Cd3 8. Cg8 Cg6 9. Ch7! (изящно заканчивает борьбу) 9. . .С : h7 10. Kf7×.

Вариант: 5. . .h4 6. Kpf7 h3 7. Kpf8 h2 8. Kf7+ Kph7 9. Cb1+ Ce4 10. С : e4×.

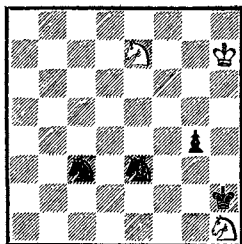


Белые выигрывают

270. **Ринк.** Напрашивается 1. К : e6, однако после 1. . . Ca4 2. c5 Kpd7 лишней пешки белых недостаточно для победы. Белые первым делом подпрыгивают пешку, защищающую коня.

1. c5! dc (при 1. . .Kc6 2. cd терялись обе черные пешки) 2. К : e6 С : e6 (вынужденно

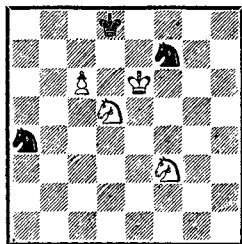
ввиду угрозы 3. Ch5×) 3. Кр : e6 Kd7(f7) 4. Cb5(h5), и белые выигрывают.



Ничья

271. (Теоретическое окончание). Уничтожая черную пешку (хотя бы ценой двух коней), белые добиваются теоретической ничьей.

1. Kf2 g3 2. Kg4+ К : g4 3. Kf5 g2 4. Kh4 g1Ф 5. Kf3+ с ничьей.

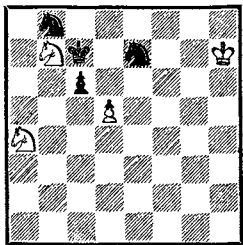


Черные начинают и делают ничью

272. **Сергеев — Котов** (Москва, 1935 г.). Белая пешка была бы весьма опасной, если бы черные кони не смогли с ней справиться. Однако, жертвуя обоих коней, черным удастся спастись.

1. . .Kb6! 2. Ke7 (2. К : b6 Kpc7 с ничьей) 2. . .Кре8 3. c7 Kd8+! 4. Kpd6 Kc4+ 5. Kpd5 К : e7!, и ничья, потому

что белые не могут поставить ферзя, а после 6. Кр : с4 Крд7 теряется пешка.

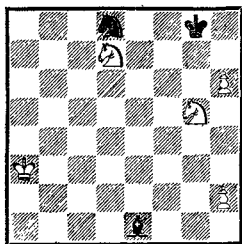


Белые выигрывают

273. Троицкий. Белые не мечтают о превращении пешки, а предпринимают атаку против неприятельского короля. Черные кони не в состоянии чем-либо помочь ему, а решающую роль играет все-таки скромная белая пешка.

1. d6+ Крд7 2. Кас5+ Кре8 3. d7+ (черные вынуждены взять смелую пешку, но кончается это для них печально) 3. . . К : d7 4. Кd6+ Крд8(f8) 5. Ке6×

Вариант: 1. . . Крс8 2. Кb6+ Кр : b7 3. de с выигрышем.

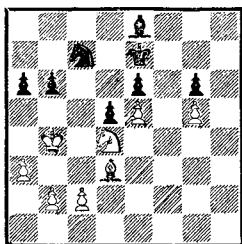


Белые выигрывают

274. Ринк. Погоня за черными фигурами кончается успешно для белых.

1. Кf6+ Крh8 2. Кf3 (грозит 3. Ке5 с матом) 2. . . Сс3 3. Кd5 Са5 (на 3. . . Са1 выигрывает 4. Кра2) 4. Кра4 Кb7 5. Крb5 Cd8 6. Крс6 Ка5+ 7. Крд7 Кb7 8. Крс8, и белые выигрывают, черные фигуры помешали друг другу.

Вариант: 1. . . Крf8 2. h7 Крg7 3. Кh5+ Крh8 4. Кf4 Крg7 5. Кg6 Кf7 6. К : f7 с выигрышем.

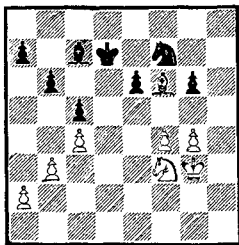


Белые выигрывают

275. Аронин — Болеславский (XX чемпионат СССР). Позиционный перевес белых очевиден: у них и лучший слон и идеально расположенный конь.

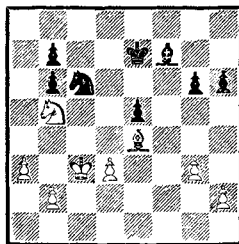
1. a4! a5+ (в противном случае белые сами играют a5 и прорываются королем) 2. Кра3 Cf7 3. с3 Се8, и черные сдались, потому что после 4. b4! ab+ (иначе 5. ba и 6. Кb3 с выигрышем пешки) 5. cb они бессильны от угрозы 6. b5, Крb4 и a5, и проходная пешка решает.

276. Смыслов — Голомбек (матч СССР — Англия, 1947 г.). Перевес белых в пространстве и слабость пешки g6 обеспечивают белым победу.



Белые выигрывают

1. $g5!$ (блокируя слабую пешку; если убрать с доски коней, то этот ход будет антипозиционным — см. «Хороший» слон, «плохой» слон, — но, разумеется, черные не в состоянии разменять коней) 1. . . $Cd8$ 2. $Kpg4$ $C : f6$ (выбора нет, угрожало простое 3. $Kh4$ с выигрышем пешки) 3. gf $Kpd6$ 4. $Ke5!$ Черные сдались, так как на отступление коня решает 5. $Kpg5$.

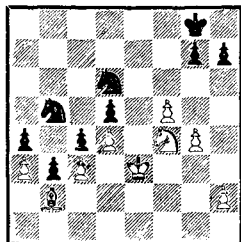


Белые выигрывают

277. **Портиш — Смыслов** (Вэйк-ан-Зее, 1972 г.). Ввиду слабых пешек $b6$, $b5$ и $e5$ черным трудно удержать позицию. Белые первым же ходом подготавливают решающий рейд своего коня.

1. $a4!$ $Kpd7$ 2. $Ka3$ $g5$ (после 2. . . $Krc7$ 3. $Kc4$ $C : c4$ 4. $Kp : c4$ $Ke7$ 5. $d4$ ed 6. $Kp : d4$ черным не избежать матери-

альных потерь) 3. $Kc4$ $C : c4$ (после 3. . . $Krc7$ 4. $C : c6$ терялась пешка, но это продолжение давало черным большие практические шансы) 4. $Kp : c4$ $Kpd5$ 5. $Kpb5$ $Krc7$ 6. $C : c6$ $bc+$ 7. $Kra6$ $g4$ 8. $b3!$ (борьба за темп, на 8. . . $h5$ последует 9. $b4$) 8. . . $c5$ 9. $Kpb5$ $Kpb7$ 10. $a5$ ba 11. $Kp : c5$. Черные сдались.



Черные начинают и выигрывают

278. **Эйве — Авербах** (Цюрих, 1953 г.). Черные не защищают свою пешку, которая находится под ударом, а жертвуют фигуру, чтобы открыть дорогу проходным пешкам. Окончание любопытно тем, что белый король хотя и находится рядом с полем боя, в состоянии выполнять лишь роль наблюдателя.

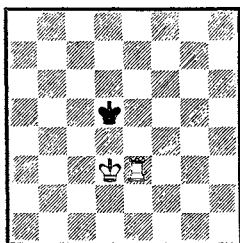
1. . . $K : a3!$ 2. $C : a3$ $Kb5$ 3. $Cc1$ $K : c3$ 4. $Ke2$ $Kb1!$ Белые сдались.

Ложный путь: 4. . . $K : e2?$ 5. $Kp : e2$ $c3$ 6. $Kpd3$ $b2$ 7. $C : b2$ cb 8. $Krc2$ $a3$ 9. $g5!$ $h6$ 10. $h4$ с ничьей, так как у черного короля появляются функции защитника и он не может приблизиться к пешке $f5$

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Ладейные окончания — самые распространенные в практических партиях. Именно в окончаниях ладьи наиболее ярко доказывают свою ценность и силу действия по сравнению с другими фигурами. Разрушительную работу ладья как нельзя лучше производит на открытых линиях. За редким исключением ладья успешно поддерживает проходную пешку, находясь позади нее.

I. Ладья против пешек

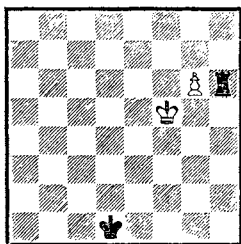


Белые выигрывают

279. (Теоретическое окончание). Одинокого неприятельского короля ладья может заматовать на любом поле на краю доски.

1. Крс3 Крс5 2. Лд3 Крб5 3. Лд5+ Крс6 (3. . . Кра4 4. Лh5 Кра3 5. Ла5×) 4. Крс4 Крб6 5. Лд6+ Крб7 6. Крб5 Крс7 7. Лд1 Крб7 8. Лд7+ Крс8 9. Крс6 Крб8 10. Крб6 Крс8 11. Лд1 Крб8 12. Лд8×.

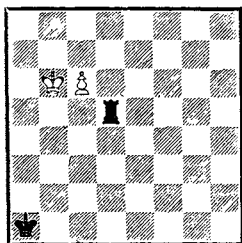
280. **Клинг и Горвиц.** (Теоретическое окончание). После продвижения пешки ладья



Белые выигрывают

стремится связать ее или попасть на линию «g», чтобы воспрепятствовать превращению. Белые разрушают оба плана, двигаясь королем вниз параллельно ладье, пока не возьмут контроль над полем g1.

1. g7 Лh5+ 2. Кpf4 Лh4 3. Кpf3 Лh3+ 4. Кpg2, и белые выигрывают.

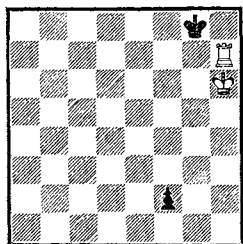


Белые выигрывают

281. **Сааведра.** (Теоретическое окончание). Аналогично предыдущему примеру белые оккупируют поле c2. Но в данном случае черные находят способ поставить красивую ловушку, и белые выигрывают, только обходя ее.

1. c7 Лд6+ 2. Крб5 (2. Крс5? Лд1 с ничьей) 2. . .

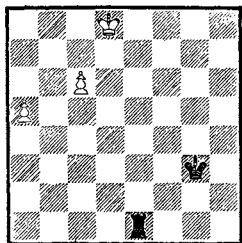
Лd5+ 3. Крб4 Лd4+ 4. Крб3 Лd3+ 5. Крс2 Лd4! 6. с8Л! (6. с8Ф? Лс4+ 7. Ф : с4, пат) 6. . .Ла4 7. Крб3! с выигрышем. Черные не могут одновременно защититься от мата и спасти ладью.



Ничья

282. Стамма. (Теоретическое окончание). Превращение пешки белые не могут предотвратить, но они проводят такой маневр, что их король оказывается в патовом «гнезде».

1. Лg7+ Крf8 2. Лg5! f1Ф
3. Лf5+ Ф : f5, пат.



Белые выигрывают

283. Бергер. (Теоретическое окончание). На предыдущих примерах можно было видеть, как в отдельных случаях даже одна пешка бывает сильнее ладьи. Естественно,

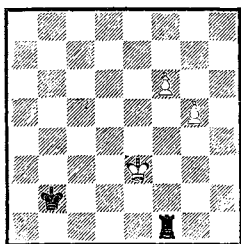
что против большего числа пешек ладье без помощи короля бороться еще тяжелее. Здесь пешки изолированные. Кажется, что ладья достигает ничьей, нападением на них или шахами. Но тонкие маневры белого короля и пешек ведут к победе.

1. а6! Лd1+ 2. Крс7 Ла1
3. Крб7 Лb1+ 4. Кра8! Лс1
5. а7! Л : с6 6. Крб7, и пешка проходит в ферзи.

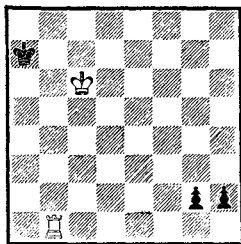
Вариант: 5. . .Крf4 6. Крб7 Лb1+ 7. Кра6 Ла1+ 8. Крб6 Лb1+ 9. Крс5 Лс1+ 10. Крб4 Лb1+ 11. Крс3 Ла1 12. с7 Кре5 13. Крб2! с выигрышем.

Ложные следы: 1) 1. с7? Лd1+ 2. Крс8 Ла1 3. а6! Крf4! 4. Крб7 Лb1+ 5. Крс6! Лс1+ 6. Крб6 Кре5! (на 6. . .Лb1+ решает 7. Кра5) 7. а7 Крд6! 8. а8Ф Лb1+ 9. Кра7 Ла1+ (9. . .Кр : с7? — этот эксперимент с попыткой выиграть закончился бы плачевно ввиду 10. Фh8!) 10. Крб7 Л : а8 с ничьей; 2) 4. Крд7 Лd1+ 5. Кре8 (после 5. Кре6 Ле1+ 6. Крf6? Лс1 7. а7 Лс6+! выигрывали черные) 5. . .Ле1+ 6. Крf8 Лh1! 7. а7 Лh8+ 8. Кре7 Ла8 9. Крд6 Крf5! 10. Крс6 Кре6 11. Крб7 Крд7! 12. Кр : а8 Кр : с7, пат. Ложные следы содержат не меньше тонкостей, чем основные варианты.

284. Тарраш — Яновский (Остенде, 1907 г.). Кажется, что благодаря далеко продвинутому пешкам белые выигры-



Белые выигрывают



Ничья

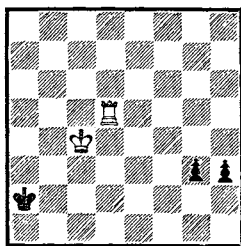
вают очень легко; к тому же их король, в отличие от неприятельского, расположен близко к пешкам. И, тем не менее, белым предстоит решить несколько проблем, прежде чем они достигнут цели.

1. Kpd4 Kpb3 (1. . .Lf5 2. Кре4 Л : g5 3. f7 и т. д.) 2. Кре5 Крс4 3. g6 Лel+ 4. Kpd6 Лg1! (в партии последовало 4. . .Лd1+, и после 5. Кре7 Лel+ 6. Kpf7 белые сразу выиграли) 5. g7! Kpd4 6. Крс6! (белый король пока не может ступить на седьмую горизонталь ввиду 6. . .Кре5, не проходит и 7. f7 из-за 7. . .Лg6+!) 6. . .Крс4 7. Kpd7! Kpd5 8. Кре8 (наконец-то белый король преодолел все опасности) 8. . .Кре6 9. f7 Ла1 10. f8K+ с выигрышем.

285. Моравец. (Теоретическое окончание). Ни одной из пешек так и не удастся сделать шаг к превращению, черный король вынужден постоянно заботиться о себе, чтобы не получить мат.

1. Ла1+ Kpb8 2. Лb1+ Крс8 3. Ла1 Kpd8 4. Kpd6

Кре8 5. Кре6 Kpf8 6. Kpf6 Kpg8 7. Ла8+ Kph7 8. Ла7+ Kph6 9. Ла8 Kph5 10. Kpf5 Kph4 11. Kpf4 Kph5! (черные могут умудриться получить мат после 11. . .Kph3? 12. Лh8×) 12. Kpf5 с ничьей, так как черный король лишен простора. Лучшее, что он может сделать — снова вернуться на поле a7.



Белые выигрывают

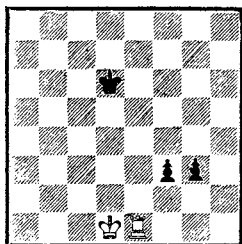
286. Шапиро. Пешки, достигшие третьей горизонтали, справились бы с ладьей, если бы их король не был отгеснен. В данном случае черный король попадает в цугцванг, и ладья расправляется с пешками.

1. Лd2+ Kpb1! 2. Крс3! Крс1! 3. Ла2 Kpb1 4. Ле2! g2(h2) 5. Лel+ Кра2 6. Лg1

(h1)! (у черных нет удовлетворительных ходов) 6. . . h2 (g2) (6. . . Кра3 7. Ла1×) 7. Л : g2(h2) и т. д.

1-й вариант: 3. . . Kpd1 4. Kpd3 Kpc1 5. Кре3 h2 6. Ла1+ Kpb2 7. Лh1 Kpc3 8. Kpf3, и белые выигрывают.

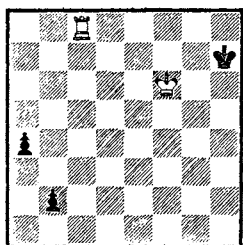
2-й вариант: 2. . . h2 3. Лd1+ Кра2 4. Лh1 с выигрышем.



Белые выигрывают

287. Прокеш. Естественное продолжение 1. Лf1 ведет только к ничьей, а другие ходы ладьи даже проигрывают. Итак, белый король должен атаковать пешки.

1. Kpd2! f2 2. Лd1 g2 (на 2. . . Кре5 следует 3. Кре3, но теперь решает вскрытый шах) 3. Кре2+, и черные пешки теряются.



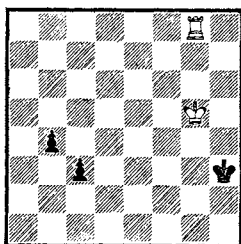
Белые выигрывают

288. Клинг и Горвиц. Как и в примере 286, белым удается удержать неприятельские пешки благодаря матовой угрозе.

1. Лс7+ Kpg8 2. Лg7+! Kpf8 3. Лb7 (с матом или выигрышем пешки) 3. . . Кре8 4. Л : b2 и т. д.

1-й вариант: 2. . . Kph8 3. Лb7 a3 4. Kpg6 и 5. Лb8×.

2-й вариант: 1. . . Kph6 2. Лс2! Kph5 3. Л : b2 с выигрышем.

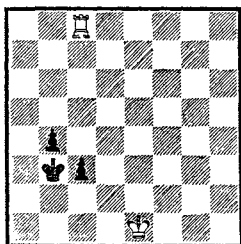


Белые выигрывают

289. Герберг. Одну пешку ладья может выиграть, но для победы нужно уничтожить обе. При внимательном анализе позиции легко заметить, что королю удалось бы догнать пешки, имея он в запасе один темп. За этот темп и идет борьба.

1. Kpf4 c2! 2. Лh8+ Kpg2 (как мы увидим ниже, вторая горизонталь губельна для черного короля) 3. Лс8 b3 4. Кре3 (теперь понятен смысл шаха, данного на втором ходу, — пешки застряли, и белый король выиграл время) 4. . . Kpf1 5. Kpd2, и белые выигрывают.

- Ложный след: 1. Лс8? Крг3
2. Лс4 Крф3 3. Л : b4 Крез
4. Лс4 Крд2 с ничьей.

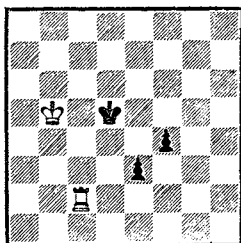


Белые выигрывают

290. Книст. Нельзя допустить, чтобы черный король проник на b2. В этом случае белый король не смог бы вторгнуться в расположение черных пешек и с мечтой о победе пришлось бы расстаться.

1. Лb8! Кра3 2. Крд1 b3
3. Крс1 Кра4 (на 3...c2 выигрывает 4. Ла8+ Крб4 5. Крб2) 4. Лс8 Крб4 5. Крб1! (черные в цугцванге и вынуждены испортить пешечное расположение) 5...b2 6. Крс2 Кра3 7. Л : c3+ Кра2 8. Лb3 с выигрышем.

- Ложный след: 1. Крд1? Крб2 2. Лс4 b3 3. Лс8 c2+ 4. Крд2 Крб1 5. Лс3 Крб2 6. Лс8 Кра2 7. Л : c2 с ничьей.



Ничья

291. Кейданский. Белый король не в состоянии напасть на черные пешки, и ладье придется много поработать, чтобы спасти своего короля.

1. Лс8 e2 2. Лd8+ Кре4!
3. Крс4! Крез 4. Ле8+ Крд2
5. Лd8+ Крс2 6. Ле8 f3 7. Ле3! Крд2 8. Лd3+ Крс2
9. Лс3+ Крб2 10. Лb3+ Кра2 11. Ле3! Ничья.

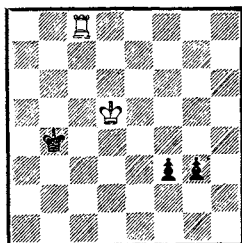
1-й вариант: 5...Кре1 6. Ле8 f3 (6...Крf2 7. Крд3 f3 8. Крд2 Крf1 9. Ле3 Крf2 10. Ле8 с ничьей) 7. Крд3 Крд1 8. Ла8 Кре1 9. Кре3 Крf1 10. Ла1+ e1Ф! (10...Крг2 проигрывает, ввиду 11. Ле1 Крг3 12. Лg1+ Крh2 13. Крf2) 11. Л : e1+ с ничьей.

2-й вариант: 4...Крf2 5. Крд3 f3 6. Крд2 Крf1 7. Ле3 Крf2 8. Л : f3+ с ничьей.

3-й вариант: 3...f3 4. Ле8+ Крf4 5. Крд3 Крг3 6. Л : e2 с ничьей.

4-й вариант: 1...f3 2. Лd8+ Кре4 3. Кре4 f2! 4. Ле8+ Крf3 5. Лf8+ Кре2 6. Крд4 Крд2 7. Лf3 с ничьей.

5-й вариант: 1...Крд4 2. Лf8 e2 3. Л : f4+ Крд5 4. Лf8 Крд4! 5. Ле8 с ничьей.



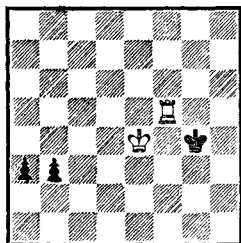
Ничья

292. Вотава. И здесь черные пешки как будто неударжимы, но, маневрируя, белым удается спастись вечным шахом.

1. Лс4+ Крб3! 2. Лf4 f2
3. Крс5! Крс2 4. Крд4 Крд2
5. Лf3 Кре2 6. Ле3+ Крд1
7. Лд3+ Крс1 8. Лс3+ Крб1
(8. . .Крб2 9. Лf3. Ничья)
9. Лб3+ с ничьей, так как
9. . .Кра2? только проигрывает из-за 10. Лf3 и 11. Кре3.

1-й вариант: 3. . .g2 4. Лf3+ Кра4 5. Лf4+ Кра5 6. Лf3 с ничьей.

2-й вариант: 1. . .Крб5
2. Лс1 f2 3. Лб1+ Кра4 4. Крс4 Кра3 5. Крс3 Кра4! с ничьей, после 5. . .Кра2?
6. Лf1! выигрывают белые.

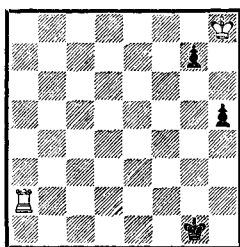


Ничья

293. Лаза. Пешки, проникшие на третью горизонталь, справились бы с ладьей, если бы не их оттесненный король, вынужденный спастись бегством от угрозы мата.

1. Лf1 a2 (1. . .Крг3? проигрывает после 2. Лf3+, а 1. . .Крг5 — после 2. Крд3!)
2. Лg1+ Крh5 3. Крf5 Крh4
4. Крf4 Крh3 5. Крf3 Крh4!
(5. . .Крh2 проигрывает из-за

6. Ла1 b2 7. Л : a2) 6. Крf4 с ничьей.



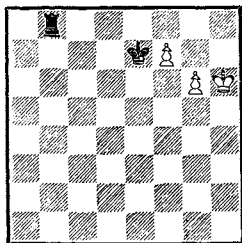
Белые выигрывают

294. Моравец. Белые не могут предотвратить превращение пешки «h», но зато они могут заставить ее превратиться в коня, с которым уже легко расправляются (полезно знать, как это делается).

1. Крh7! h4 2. Крг6 h3
3. Крг5 h2 4. Крг4 h1К (4. . . h1Ф? 5. Крг3, и мат неизбежен: белые предусмотрительно не взяли пешку на g7, иначе в распоряжении черных был бы решающий ход Фh8)
5. Крf3 g6 6. Лб2 g5 7. Лд2! g4+ 8. Кр : g4 Кf2+ 9. Крf3 Кh1 10. Ла2, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . .g5 2. Крг6 g4 3. Крг5! (пешка h5 является «вредной» для черных, и ее не следует брать; после 3. Кр : h5 g3 4. Крг4 g2 5. Крг3 Крh1 6. Л : g2 дело кончается патом) 3. . .g3 4. Крh4! g2 5. Крh3 Крh1 6. Л : g2, и белые выигрывают.

295. Козно. (Теоретическое окончание). Белые добиваются ничьей независимо от очереди хода, причем во

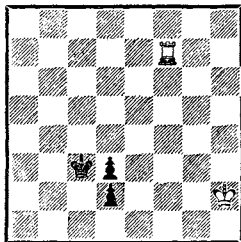


Ничья

всех вариантах их спасает патовая идея. Достижение цели всюду сопровождается жертвой проходной пешки, что представляет теоретический интерес.

1. Kph7 Kpf6 2. f8Ф+! Л : f8 3. g7 Лf7 4. Kph8 Л : g7 — пат. Другой вариант: 1. Kpg7 Ла8 2. Kph7 Kpf6 3. f8Ф+ Л : f8 4. g7 Лf7 5. Kph8 Л : g7, пат.

При ходе черных: 1. . . Kpf6 2. Kph7 Лf8 3. g7! Л : f7 4. Kph8 Л : g7 — пат; или 1. . . Kpf8 2. Kph7 Ла8 3. Kph8! Лb8 4. Kph7 Кре7 5. Kpg7 Лf8 6. Kph7 Kpf6 7. g7 Л : f7 8. Kph8 Л : g7, пат.



Ничья

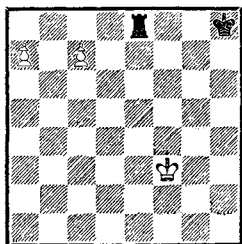
296. Клинг и Горвиц. Спасение возможно лишь в том

случае, если белый король примет участие в игре. Обязанность выиграть время для этого ложится на ладью.

1. Лс7+ Крb4 2. Лb7+ Крс5 3. Лb1 Крс4 4. Крг2 Крс3 5. Крf2 Крс2 6. Кре3! с ничьей.

Вариант: 1. . . Kpd4 2. Лd7+ Кре4 3. Ле7+ Кpf5 4. Лf7+ Кре5 5. Лf1 Кре4 6. Крг3! Кре3 7. Лh1! Кре2 8. Лh2+ Kpd1 9. Лh8! Крс2 10. Лс8+ с ничьей.

Как заметил Бергер, если бы в исходном положении белый король стоял на h3, то после 1. Лс7+ Kpd4! 2. Лd7+ Кре3 3. Ле7+ Кpf2 4. Лf7+ Крг1 5. Лg7+ Kph1 выигрывали уже черные.

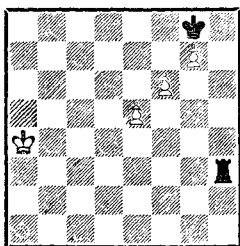


Ничья

297. Прокеш. Белые не смогут добиться ничьей, если черный король попадет на ферзевый фланг. Поэтому, хотя бы ценой жертвы, белый король должен прорваться через линию «е». Немедленная жертва была бы преждевременной, так как в этом случае пала бы и вторая пешка. Итак, белый король должен

сначала приблизиться к пешкам.

1. Крf4! Крг7 2. а8Ф! Л : а8
3. Кре5 Крf7 4. Крд6 Кре8
5. Крс6 Лс8 6. Крд6! Ла8
7. Крс6 Лс8 8. Крд6, и ничья
повторением ходов; при ходе
белых они бы проигрывали.



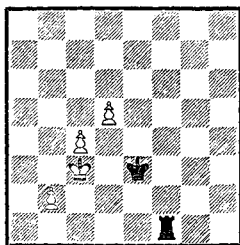
Ничья

298. Ринк. У черных выбор из двух возможностей: они либо контролируют поля, ведущие к пешкам белых, либо немедленно атакуют эти пешки. В первом случае белые спасаются с помощью тактических осложнений, а во втором — стратегическими маневрами.

1. е6 Лс3 2. Крb5! (не пуская ладью на с6) 2. . .Лс8
3. Крb6 Крh7 4. Крb7 Ле8
5. g8Ф+! (отвлекая ладью на неудачное место) 5. . .Л : g8
6. f7! Лf8 7. Крс6! Крг7 8. е7 с ничьей.

Вариант: 1. . .Ле3 2. е7 Крf7 3. Крb4! (после 3. Крb5? Лb3+ 4. Крс6 Лb8 5. Крд7 Ле8 белые пешки терялись) 3. . .Ле1 4. Крс5 (белый король успешно приблизился к своим пешкам, теперь ему не страшны шахи ладьей)

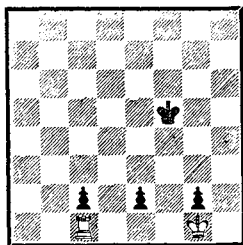
4. . .Лс1+ 5. Крд6 Лс8 6. Кре5! с ничьей.



Черные начинают и выигрывают

299. Портиш — Спасский (Амстердам, 1964 г.). После напрашивающегося 1. . .Кре4 партия быстро закончилась: 2. Крb4 Кре5 3. Крс5 Лf8, и белые сдались, так как после 4. b3 Лb8 5. b4 Лс8+ 6. Крb5 Крд6 они теряют свои пешки. Вариант: 2. d6 Кре5 3. с5 Лс1+ 4. Крb4 Кре6 5. Крb5 Крд7 6. b4 Лb1 7. Крс4 Крс6 8. Крс3 Крb5 9. Крд3 Лb3+ и 10. . .Л : b4 с выигрышем.

Ложный путь: 3. . .Крд5? 4. b4 Крс6 5. Крb2! (важный ход, цель которого — не пустить ладью сзади пешек) 5. . .Крb5 6. Крс2 Лf3 7. Крb2! (но не 7. Крд2? Крс4 с матом) 7. . .Лd3 8. Крс2 Лd4 9. Крс3 Лс4+ 10. Крд3 Лс1 11. Крд2 Лh1 12. Крс2!, и черным не удается выиграть. Приведенный вариант и ложный путь более поучительны для этого типа окончаний, чем продолжение, случившееся в партии.



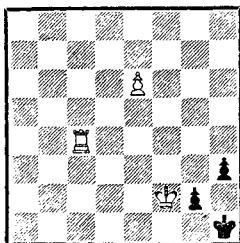
Белые выигрывают

300. Рети. Белые не успевают взять на g2, так как после 1. Кр : g2 Кре4 2. Крf2 e1Ф+! 3. Кр : e1 (3. Л : e1 Крд3) 3. . .Крд3 4. Ла1 Крс3 5. Лс1 Крд3 дело кончается ничьей. Итак, черного короля нужно держать подалеже от своих пешек до тех пор, пока белый король не сумеет попасть на d2 или f2 в выгодной ситуации.

1. Крf2! Кре4 2. Кр : e2 Крд4 3. Лг1 Кре4 4. Лe1! Кре5 5. Кре3! (решающий выигрыш темпа) 5. . .Крд5 (f5) 6. Крд2 (f2), и белые выигрывают.

1-й вариант: 3. . .Крс3 4. Лe1! Крb2 5. Крд2 Крb3 6. Крс1 и т. д.

2-й вариант: 1. . .Крf4 2. Кр : e2 Крг3 3. Кре3 Крh2 4. Крf2 Крh3 5. Крг1 и т. д.

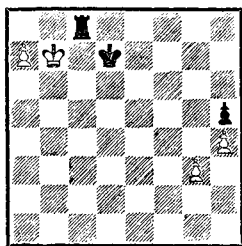


Белые выигрывают

301. Прокеш. Победа белых под сомнением ввиду патовой опасности, а ее отражение ведет к материальному равенству. И все же это является решением, поскольку превращенный белый ферзь сильнее черного.

1. Лс1+ (1. Лг4? h2 2. Л : g2, пат) 1. . .Крh2 (с угрозой 2. . .g1Ф+ 3. Л : g1, пат) 2. Кре2! (поле e3 надо оставить для нового ферзя) 2. . .g1Ф 3. Л : g1 Кр : g1 4. e7 h2 5. e8Ф h1Ф 6. Фе3+ Крh2 7. Фf4+ Крh3 8. Фh6+ Крг2 9. Фg5+ Крh3 10. Фh5+ Крг2 11. Фg4+ Крh2 12. Крf2, и белые выигрывают.

Вариант: 2. . .Крг3 3. e7 h2 4. e8Ф h1Ф (4. . .g1Ф 5. Фg6+) 5. Фе3+ с выигрышем.



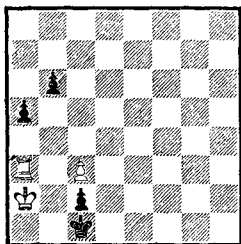
Черные начинают и выигрывают

302. Полерио. Один из древнейших примеров цугцванга. Завлекающей жертвой черные патуют неприятельского короля, вынуждая белых пойти пешкой «g».

1. . .Ла8! 2. Кр : a8 Крс7! (в исходном положении с пешкой «а» черные связывали надежды на ничью, теперь же она стала «вредной») 3. g4 hg

4. h5 g3 5. 6h g2 6. h7 g1Ф
7. h8Ф Фg2×.

Ложный след: 1. . .Лс3? 2. а8Ф Лб3+ 3. Кра7 Ла3+ (3. . .Крс7? проигрывает из-за 4. Фf8) 4. Крb7 Л : а8 5. Кр : а8 Кре6 6. Крb7 Крf5 7. Крс6 Крг4 8. Крд5 Кр : g3 9. Кре4 Кр : h4 10. Крf3 с ничьей: белый король вовремя прибыл на свое место.

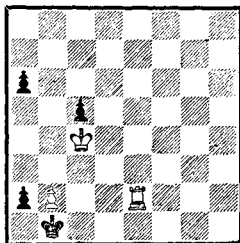


Ничья

303. Троицкий. Белые не могут воспрепятствовать превращению пешки, но зато и черный король, ограниченный в своем движении, не может избежать вечного шаха.

1. Лб3 Крд2 2. Л : b6! (нельзя 2. Лб2? из-за 2. . . Крд3, и черные выигрывают) 2. . .c1Ф 3. Лб1! Ф : c3 4. Лб2+ Крс1 (4. . .Крд3? 5. Лб3. Ничья) 5. Лб1+, и ничья вечным шахом, так как после 5. . .Крс2 белые спасаются благодаря пату: 6. Лс1+ Кр : c1.

304. Прокеш. От мата черные могут спастись единственным способом: если проходную вместо ферзя превратят в коня. Однако, как мы



Белые выигрывают

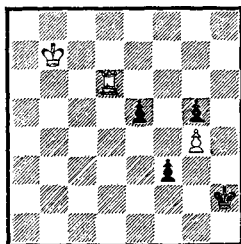
знаем, конь в углу доски — легкая добыча для ладьи.

1. b4! (немедленное 1. Крb3 ведет к ничьей ввиду 1. . . c4+!) 1. . .cb 2. Крb3 a1К+ 3. Кр : b4 Кс2+ 4. Крс3 Ка1! 5. Лб2+ Крс1 6. Ла2 Крb1 7. Л : a6 Кс2 8. Ле6! Ка1 9. Ле2, и конь гибнет.

1-й вариант: 8. . .Ка3 9. Ле1+ Кра2 10. Ле2+ Кра1 11. Крb3 Кb1 12. Ла2×.

2-й вариант: 3. . .a5+ 4. Крс3 a4 5. Лб2+ Крс1 6. Ла2 Крb1 7. Л : a4 Кс2 8. Ле4 с выигрышем.

3-й вариант: 1. . .a1Ф 2. Ле1+ Крb2 3. Л : a1 Кр : a1 4. bc и т. д.

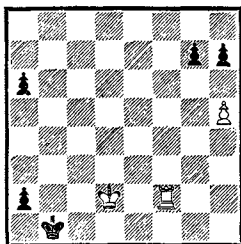


Ничья

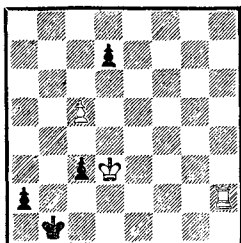
305. В. и М. Платовы. Ладья не может воспрепятствовать превращению пешки.

Не может этого сделать и король, однако, отправляясь в бессмысленное на вид путешествие к пешке, он неожиданно попадает в патовое гнездо.

1. Крс6 е4 2. Крд5 е3 3. Крс4 е2 (3. . . f2 4. Лf6. Ничья)
4. Кр : f3 е1Ф 5. Лh6+ Крг1
6. Лh1+ Кр : h1, пат.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

306. Бетиньш. Естественное продолжение 1. Л : a2 дает только ничью, а 1. Кр : с3 а1Ф+ 2. Крb3 проигрывает из-за 2. . . Фа8! Белые предварительно разрывают связь между полями a8 и h1.

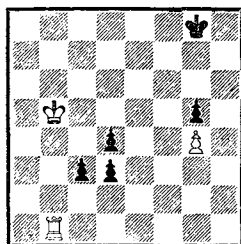
1. с6! dc 2. Кр : с3 а1Ф+
3. Крb3 с выигрышем.

1-й вариант: 2. . . a1К 3. Лg2 (в ожидании, пока вперед двинется пешка «с») 3. . . c5 4. Ле2! (заранее отнимая у коня поле е3) 4. . . c4 5. Кр : с4 Кс2 6. Кр : с3! Ка1 7. Лh2 и т. д.

2-й вариант: 1. . . c2 2. Лh1+ с1Ф 3. Л : c1 Кр : c1 4. с7! а1Ф 5. с8Ф+ Крb2! 6. Фb7+ Крс1 7. Фс7+ Крb2 8. Фb6+ Крс1 9. Фс5+ Крb2 10. Фb4+ Кра2 11. Крс2 с выигрышем.

307. Троицкий. Белым нужно завоевать поле f6, иначе превращенный черный ферзь легко отразит матовую угрозу.

1. h6! (решающая жертва с отвлечением пешки «g» от поля f6) 1. . . gh 2. Крс3 а1Ф+ (как выигрывать против коня, мы уже знаем) 3. Крb3, и белые выигрывают.



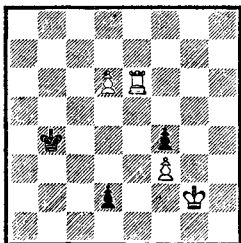
Ничья

308. Веник. Попытка остановить черные пешки бесполезна, поэтому белые начинают атаку против неприятельского короля.

1. Крс6! с2 2. Ле1 d2 3. Ле8+ Крf7 4. Крд7 d1Ф 5. Ле7+ с вечным шахом.

1-й вариант: 1. . . d2 2. Крд7 с2 3. Лb8+ Крf7 4. Ле8 с ничьей.

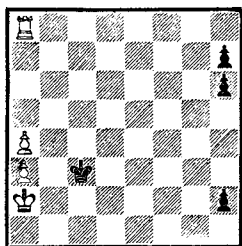
2-й вариант: 1. . . Kpf7 2. Kpd7 d2 3. Lf1+ Kpg6 4. Кре7! с ничьей. Вечного шаха нельзя избежать ни в одном варианте, поскольку черный король перемещается в ограниченном пространстве.



Белые выигрывают

309. Ринк. Черная пешка раньше достигает цели, чем белая. Однако жертвой ладьи белые завлекают черного короля на гибельную для него линию «d», здесь мы вновь сталкиваемся с геометрическим мотивом.

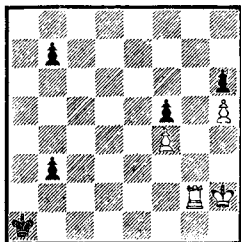
1. Ле4+ Крс5 2. Лd4! Кр : d4 3. d7 Кре3! (хитрый ход, рассчитанный на 4. d8Ф d1Ф 5. Ф : d1, пат) 4. d8Л! Кре2 5. Кph3! d1Ф 6. Л : d1 Кр : d1 7. Кpg4, и белые выигрывают.



Ничья

310. Заходякин. Черные проводят свою пешку, но победы не добиваются, так как ограниченный в действиях король не может избежать вечного шаха.

1. Лс8+ Крд2 (на первую горизонталь ладью нельзя пускать) 2. Лd8+ Кре2 3. Ле8+ Крf2 4. Лf8+ Крг2 (шахи ладьей исчерпываются, но зато черный король занял неудачное положение) 5. Лb8! h1Ф 6. Лb1! (надо увести ферзя с углового поля, иначе черный король уйдет от преследования через пятую горизонталь) 6. . . Фh5 7. Лb2+. Ничья вечным шахом, избежать которого черные могут только ценой ферзя.

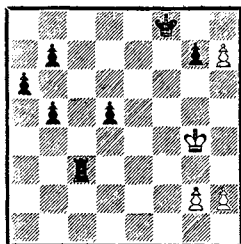


Белые выигрывают

311. Кислинг. Немедленное уничтожение черных пешек — 1. Лg7 b2 2. Л : b7 b1Ф 3. Л : b1+ Кр : b1 — приводит лишь к поражению, так как черные владеют большим пространством. Белые находят эффектный ход, который придает игре совсем другой характер.

1. Лg5! (не только отвлекающая пешку «h», но и завлекающая

ее на неудачное место) 1. . .hg (принятие жертвы вынуждено, так как в случае размена тяжелых фигур после 1. . .b2 2. Л : f5 b1Ф 3. Ла5+ вперед идет пешка «f») 2. h6 b2 3. h7 b1Ф 4. h8Ф+ Фb2+ (4. . . Кра2 5. Фа8+) 5. Ф : b2+ Кр : b2 6. fg, и белые выигрывают.



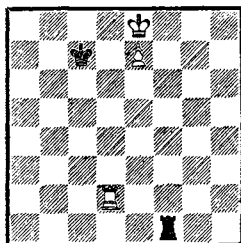
Черные начинают и выигрывают

312. Ласкер — Ломан (сеансовая партия, Лондон, 1913 г.). Собственная «вредная» пешка g7 как будто мешает черным задержать проходную белых, но неожиданно любитель преподносит сюрприз великому шахматисту. 1. . .Лс4+ 2. Крг5 Лh4! 3. Кр : h4 g5+ (от вредной фигуры удалось избавиться, и пешка h7 остановлена) 4. Кр : g5 Крг7, и черные выигрывают.

Заметим (для любителей шахматной истории), что если бы за ход до исходной позиции экс-чемпион мира на объявленный шах ладьей вместо Крf3—g4 отошел королем на e2, то черные уже не смогли бы предотвратить превращение пешки.

II. Ладья против ладьи

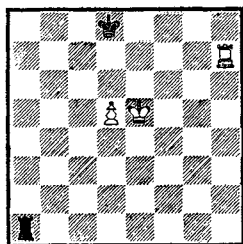
а) Ладья и пешка против ладьи



Белые выигрывают

313. Лусена. (Теоретическое окончание). Теоретически выигранное положение, особенность которого состоит в том, что черный король атакуется белой ладьей, а белый король, находящийся впереди пешки, прикрыт и покидает свое место только в подходящий момент — когда черная ладья не сможет ничего добиться шахами.

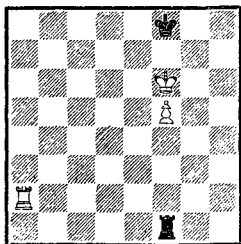
1. Лс2+ Крb7 (1. . .Крd6 2. Крd8) 2. Лс4! Лd1 3. Крf7 Лf1+ 4. Кре6 Ле1+ 5. Крd6 Лd1+ (5. . .Ле2 6. Лс5 и т. д.) 6. Кре5 Ле1+ 7. Ле4, и пешка проходит в ферзи.



Черные начинают и делают ничью

314. Филидор. (Теоретическое окончание). Критическое положение, в котором черный король находится напротив белой пешки. Не годится 1. . .Le1+ 2. Kpd6 Le8 3. Ла7, и черная ладья теряется. Плохо также 1. . .Ла5 2. Креб!, и черный король вытесняется.

Черной ладье необходимо занять шестую горизонталь, и правильной защитой является 1. . .Ла6! После 2. d6 Ла1! (как только пешка продвигается вперед, ладье следует вновь вернуться вниз, чтобы шахами начать преследование белого короля) 3. Креб Le1+ 4. Kpd5 Ld1+, ничья неизбежна.



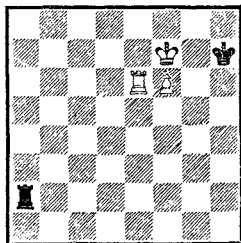
Черные начинают и делают ничью

315. (Теоретическое окончание). Черный король «наполовину» вытесняется, но это не мешает сделать ничью, если пешка находится на линиях «с», «d», «е» или «f». От шахов черный король спасается в более узкой (считая от пешки) стороне доски, чтобы широкую сторону оставить для действий ладьи. Игра может

проходить следующим образом.

1. . .Kpg8! (король направляется в более узкую сторону) 2. Ла8+ Kph7 (черный король «наполовину» вытеснен) 3. Lf8 (после 3. Креб Kpg7! пешка не может двинуться вперед) 3. . .Ла1! 4. Le8 (на ход короля последовал бы шах) 4. . .Lf1! (как только белая ладья покидает линию «f», на ней располагается черная) 5. Le7+ Kpg8 6. Ла7 Lf2! 7. Ла8+ Kph7 8. Креб Kpg7! с ничьей.

Ложный след: 1. . .Кре8? 2. Ла8+ Kpd7 3. Lf8! Lg1 4. Kpf7 Lf1 5. f6 Lf2 6. Lg8 Lf1 7. Lg2 Kpd6 8. Le2 Lf3 9. Kpg7 Lg3+ 10. Kpf8 Lf3 11. f7 Kpd7 12. Ld2+! Kpc7 (12. . .Креб 13. Кре8) 13. Ld4!, и возникло знакомое нам положение из позиции Лусены (см. пример 313), выигранное для белых.



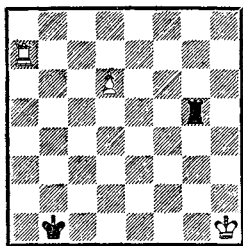
Белые выигрывают, при ходе черных ничья

316. Ботвинник. (Теоретическое окончание). Эта позиция отличается от предыдущей тем, что белые здесь стоят значительно активнее

и их пешка продвинулась на одну вертикаль вперед).

1. Крf8! Лa1 2. f7 Лa8+ (или 2. . .Лa7 3. Лf6 и т. д.) 3. Ле8 Лa7 4. Лd8 Кpg6 5. Лd6+ Крh7 6. Кре8, и белые выигрывают.

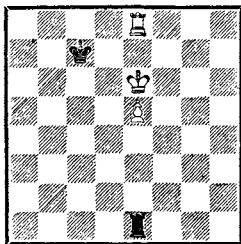
При своем ходе черные даже в этом положении могут добиться ничьей, если они препятствуют белым занять последнюю горизонталь: 1. . . Лa8! 2. Ле8 Лa7+ 3. Ле7 (на 3. Крf8 можно играть 3. . .Кpg6!) 3. . .Лa8 4. Лd7 Лb8 5. Кре7 Кpg6, и белые ничего не достигли, так как на 6. f7 последует 6. . .Кpg7.



Белые выигрывают

317. Венник. Кажется, что ничья неизбежна, но у белых находится красивый способ выиграть темп и добиться победы. 1. d7 Лd5! (1. . .Лg8 2. Лc7 Лd8 3. Кpg2 с простым выигрышем) 2. Кpg2 Крс2 3. Крf3 Крд3! 4. Крf4 Крд4! 5. Лc7! (если бы теперь снова был ход белых, то, спускаясь ладьей вниз, они сразу побеждали; значит, их задача — выиграть темп) 5. . .Крд3 6. Лb7! Крд4 (6. . .Крс4 7. Кре4 Лd1 8.

Кре5 Крс5 9. Кре6 и т. д.) 7. Ла7! Крд3 (продолжение 7. . .Лd6 8. Крf5 ничего принципиально не меняло) 8. Лc7! Крд4 (белые добились позиции после пятого хода, но при своей очереди хода) 9. Лc1! Лd6 10. Лd1+ с выигрышем.

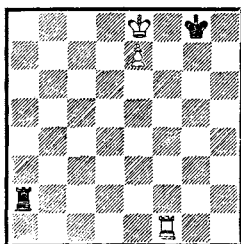


Белые выигрывают

318. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Белые легко избавляются от преследования черной ладьи и выигрывают.

1. Крf7! Лf1+ 2. Кре7 Ле1 3. e6 Ле2 4. Лf8 Ле1 5. Лf2 Ле3 6. Лc2+ Крb7 7. Крд7 Лd3+ 8. Кре8 Лd1 9. e7 (возникла позиция Лусены) 9. . .Лf1 10. Лc4! и т. д.

Вариант: 1. . .Лh1 2. Лg8! Лh7+ 3. Лg7 Лh8(h1) 4. Кре7

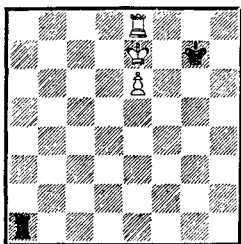


Ход черных, белые выигрывают

Ld8 5. e6 Лd1 6. Кре8+ Крс8 7. e7 Лh1 8. Лg2, и белые выигрывают.

319. Тарраш. (Теоретическое окончание). Это положение отличается от положения Лусены тем, что черная ладья может давать боковые шахи. Шансы белых на победу заключаются в переводе короля на линию «g», причем черного короля нельзя допустить к пешке.

1. . .Ла8+ 2. Крд7 Ла7+ 3. Кре6 Ла6+ 4. Кре5! (4. Крf5? Крf7 с ничьей) 4. . .Ла5+ 5. Крf6 Ла6+ 6. Крг5 Ла5+ 7. Крг6 Ла6+ 8. Лf6 Ла8 9. Лd6 с выигрышем. Если бы в исходном положении черный король стоял не на g8, а на g7, то партия закончилась бы вничью.



Ничья

320. Тарраш. (Теоретическое окончание). Возможности белой ладьи здесь меньше, чем в предыдущей позиции, и хотя защититься от боковых шахов она может помочь, содействовать превращению пешки не в состоянии.

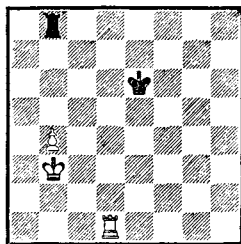
1. Лd8! Ла7+ 2. Лd7 Ла8! 3. Крд6+ Крf8 4. e7+ Кре8 5. Кре6 Ла6+ 6. Лd6 Ла8! с ничьей.

1-й вариант: 3. . .Крf6 4. Лf7+ Крг6 5. Лf1 Ла6+, и снова ничья, так как между черной ладьей и пешкой три вертикали и ладью невозможно оттеснить.

2-й вариант: 3. Лd6 Крг6! (плохо 3. . .Лb8? из-за 4. Лd8 Лb7+ 5. Крд6 Лb6+ 6. Крд7 Лb7+ 7. Крс6) 4. Лс6 (ничья и в случае 4. Крд7 Крf6 5. e7+ Крf7) 4. . .Крг7! с ничьей.

3-й вариант: 2. Кре8 Крf6 3. Лd6 Ле7+. Ничья.

4-й вариант: 2. Крд6 Ла6+ 3. Кре5 Ла5+ 4. Лd5 Ла1! с ничьей.



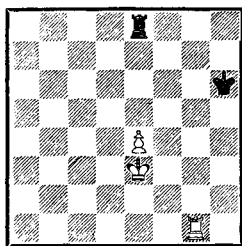
Ничья

321. Григорьев. (Теоретическое окончание). На предыдущих примерах мы уже убедились, что если король неприятельской стороны отрезан, то это еще не гарантирует победы. Если пешка не переступила четвертой горизонтали, то стратегия защиты следующая: ладья атакует пешку и шахами препятствует

продвижению белого короля, а черный король мешает ладье защитить свою пешку (иначе белый король освободится и ничьей не получится).

1. Лd4 Кре5! (вовремя, при черном короле на e7 белые успевали сыграть 1. Лd4 Креб 2. Крс4, и на 2. . . Кре5 уже решает 3. Лd5+ Креб 4. b5 Лс8+ 5. Лс5 Крд7 6. b6) 2. Крс3 (2. Лd7 Креб 3. Ла7 Крд6 4. Кра4 Крсб. Ничья) 2. . . Лс8+ 3. Лс4 Лб8! 4. Лс6 Крд5 5. Ла6 Лс8+ 6. Крб3 Лс6! 7. Ла7 Лб6 8. Лс7 Крд6 9. Лс4 Лс6 с ничьей.

Вариант: 1. Кра4 Ла8+ 2. Крб5 Лб8+ 3. Кра5 Ла8+ 4. Крб6 Лб8+ 5. Крс5 Лс8+, и король может спрятаться от шахов только за пешкой.

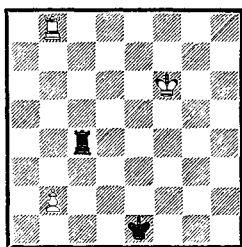


Белые выигрывают

322. Шерон. (Теоретическое окончание). Позиция получается из предыдущей смещением материала на одну вертикаль. Однако при слоновой или центральной пешке белые уже выигрывают: белый король имеет пространство для маневров.

1. Крд4 Лd8+ 2. Крс5! Ле8 3. Крд5 Лd8+ 4. Креб!

(при пешке «с» или «d» король отправился бы налево, ладья защитила бы свою пешку сзади и затем, нападая на ладью, белые выигрывали решающий темп, а теперь им нужно быть осторожными, так как на 4. Крсб Ле8 5. Ле1 Крг7 6. Крд7 следует 6. . . Ла8! с боковой атакой ладьи) 4. . . Ле8+ 5. Крf6!, и ввиду угрозы мата белые выигрывают решающий темп для продвижения пешки.



Белые выигрывают

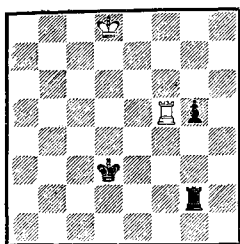
323. Григорьев. 1. b4! Крд2 2. b5 Крс3 3. b6 Крб4 4. Ле8! Лс6+ 5. Ле6 Лс8 6. Кре7 с выигрышем.

1-й вариант: 3. . . Лс6+ 4. Кре7 Крб4 5. b7 Лб6 6. Крд8! Лб5 (после 6. . . Крб5 7. Крд7! черные в цугцванге) 7. Крд7 Лd5+ 8. Креб Лб5 9. Крд6! Кра5 10. Крсб и т. д.

2-й вариант: 3. . . Лб4 4. Кре5! Крс4 5. Лс8+ Крб3 6. Лс6 Кра4 7. Крд6 Кра5 8. Крс7 Краб 9. Лс1! с выигрышем.

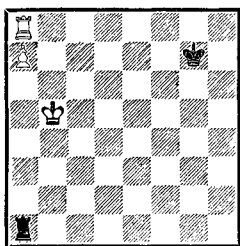
Ложный след: 1. Кре5? Крд2 2. Крд5 Лс7 3. Крд6 Лс4 4. b3 (или 4. b4 Крс4 и

т. д.) 4. . . Лh4! 5. Крс5 Крс3, и белые не могут выиграть.



Ничья

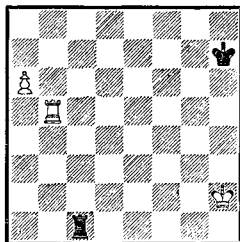
324. Григорьев. Белые король и ладья расположены чуть хуже, нежели в предыдущем примере. 1. Кре7 g4 (недостаточно и 1. . . Кре4 2. Крf6 g4 3. Крг5) 2. Крf6 g3 3. Крг5 Лf2 (не проходит 3. . . Ле2 ввиду 4. Лf3+ Ле3 5. Крf4!) 4. Ла5 g2 5. Ла3+ Крд4 6. Ла4+ Крс3 7. Ла3+ Крс2 (ничья и в случае 7. . . Крс4 8. Лg3 Лf8 9. Крh6! Лh8+ 10. Крг7 Лh2 11. Крf6 Крд4 12. Крf5) 8. Ла1!, и белые делают ничью.



Черные начинают и делают ничью

325. Тарраш. (Теоретическое окончание). Черный король может стоять лишь на двух полях, поскольку на 1. . . Крf7? решает 2. Лh8!

Л : а7 3. Лh7+ с выигрышем ладьи, не годится и 1. . . Крf6? из-за 2. Лf8+ и 3. а8Ф. И все же белые не могут выиграть, так как на 1. Крb6 черные дают шахи, отгоняют короля от пешки «а» и затем возвращаются ладьей на линию «а». Таким образом, белая ладья не может покинуть угол без потери пешки.



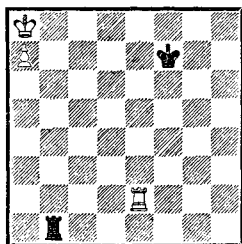
Ничья

326. (Теоретическое окончание). Лучше всего ладья поддерживает свою проходную сзади, однако здесь это правило не помогает белым добиться победы, так как после 1. Ла5 Лс8 2. Крг3 Крг6 3. Крf4 Крf6 и т. д. черные выигрывают пешку. Поэтому белые располагают свою ладью впереди пешки, оставляя поле а7 для короля.

1. Лb8 Ла1 2. Ла8 Ла5! 3. Крг3 Лg5+ 4. Крf4 Лg6 5. Кре5 (5. а7 Ла6 приводит к предыдущему примеру) 5. . . Крг7 6. Крд5 Лf6 7. Крс5 Крh7 8. Крb5 Лf5+! 9. Крb6 Лf6+ 10. Крb7 Лf7+ 11. Крс6 Лf6+ 12. Крb5 Лf5+ 13. Крb4 Лf6! 14. а7 Ла6 15. Крb5 Ла1, и мы вновь при-

шли к предыдущему примеру. Заметим, что если бы черные не почувствовали вовремя, что их ладье следует перейти на шестую горизонталь, то они бы не спаслись.

Ложный путь: 2... Kpg7 3. Kpg3 Kph7? (3... Lg1+ 4. Kpf4 Lg6 с ничьей) 4. Kpf4! Ла5 5. Кре4 Kpg7? (5... Lg5 еще не упустило ничью) 6. Kpd4 Kpf7 7. Kpc4 Kpg7 8. Kpb4 Ла1 9. Kpb5 Kpf7 10. Kpb6 Kpg7 11. Кра7 Kpf7 12. Лб8 Кре7 13. Лб6 Kpd7 14. Kpb7 (шахи не угрожают, и белый король открывает дорогу своей пешке) 14... Лс1 15. а7 Лс7+ 16. Краб Лс8 17. Лб8, и белые выигрывают.



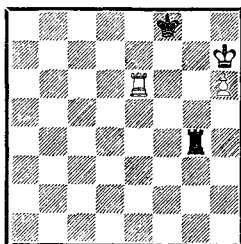
Белые выигрывают

327. (Теоретическое окончание). Выигрыш белых зависит от того, сумеют ли они освободить своего короля из плена.

1. Лс2 Кре7 2. Лс8! Kpd7 3. Лб8! Лh1 4. Kpb7 Лb1+ 5. Краб Ла1+ 6. Kpb6 Лb1+ 7. Kpc5! и т. д.

Ложный путь: 2. Лс7+? Kpd6 3. Лб7 Лh1! с ничьей,

так как королю не выйти из угла.

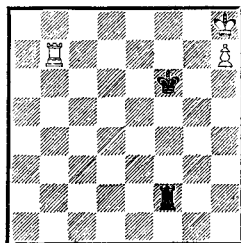


Ничья

328. Сальвиоли. (Теоретическое окончание). В предыдущем примере выигрыш был возможен благодаря тому, что черный король не мог достичь линии «с», но здесь король расположен близко к полю боя и препятствует превращению пешки.

1. Лf6+ Кре7 2. Лg6 Лf4! 3. Лg2 Kpf7 4. Лg7+ Kpf8 5. Kpg6 Лg4+ 6. Kpf6 Л : g7 7. hg+ Kpg8 8. Kpg6, пат.

Вариант: 3. Kpg7 Лf7+ 4. Kph8 Лf8+ 5. Лg8 Лf1! 6. Kpg7 Лg1+ 7. Kph7 Лf1 8. Лg4 Kpf7 9. Лg7+ Kpf8! Ничья.

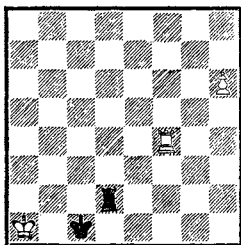


Белые выигрывают

329. Понциани. (Теоретическое окончание). Белые сна-

чала оттесняют черного короля, а затем перекрывают линию «h».

1. Kpg8 Лg2+ 2. Kpf8 Лh2 3. Лb6+ Kpf5 4. Kpg7 Лg2+ 5. Kpf7 Лh2 6. Лb5+ Kpf4 7. Kpg7 Лg2+ 8. Kph6 Лh2+ 9. Лh5, и все кончено.

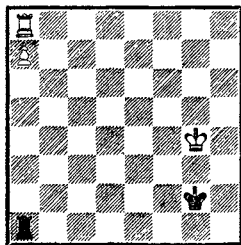


Белые выигрывают

330. Троицкий. (Теоретическое окончание). Поле превращения пешки можно контролировать и сзади и сбоку, но все же пешка достигает своей цели благодаря отвлекающей жертве ладьи.

1. h7 Лd8 2. Лс4+ Kpd2 3. Лd4+! Л : d4 4. h8Ф и т. д.

Вариант: 1. . .Лh2 2. Лf1+ Kpd2 3. Лf2+ Л : f2 4. h8Ф.

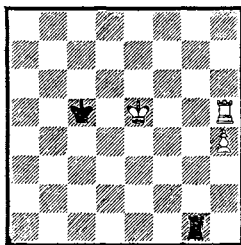


Белые выигрывают

331. Троицкий. Черный король должен все время находиться на одной вертикали

с белым, иначе последует шах и пешка пройдет в ферзи. Однако такое противостояние спасает черных до тех пор, пока короли не окажутся на линии «с».

1. Kpf4 Kpf2 2. Кре4 Кре2 3. Kpd4 Kpd2 4. Крс5! Крс3 (4. . .Лс1+ 5. Kpb4 Лb1+ 6. Кра3 и т. д.) 5. Лс8! (пешка гибнет, но ладья оказывается в засаде) 5. . .Л : a7 6. Kpb6+ и 7. Кр : a7.



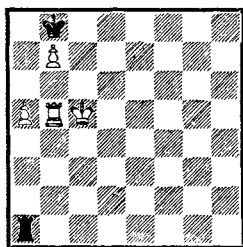
Белые выигрывают

332. Портиш — Фараго (чемпионат Венгрии, 1965 г.). Поскольку черный король расположен далеко от пешки, кажется, что 1. Лg5 легко выигрывает. В партии так и было сыграно, но белых ждало разочарование: после 1. . .Ле1+ 2. Kpf6 Kpd6 3. h5 Лf1+ 4. Kpg7 Кре7! 5. h6 Лf7+ 6. Kpg6 Лf6+ 7. Kph5 Kpf7 8. h7 Лh1 они вынуждены были согласиться на ничью. Однако в исходном положении белые могли выиграть важный темп, достаточный для победы.

1. Кре6+! Крс6 (1. . .Kpd4 2. Лg5, и черный король отрезан от пешки по горизон-

тали) 2. Лг5 Ле1+ 3. Ле5!
 (вот в чем разница!) 3. . .Лh1
 4. h5 Крс7 5. Лd5! Крс6 6.
 Лg5, и решает маршрут белого короля к своей пешке.

б) Ладья и 2 пешки против ладьи



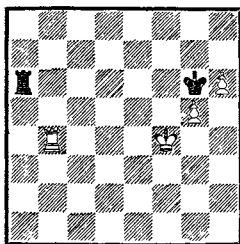
Черные начинают и делают ничью

333. Хайман — Бернштейн (Берлин, 1904 г.). Одна из белых пешек продвинулась дальше, чем следовало бы. Это дает возможность противнику провести патовую комбинацию.

1. . .Лс1+ 2. Крb6 (если король идет на вторую горизонталь, то черные задерживают пешку «а» по шестой горизонтали) 2. . .Лс7! 3. аb Л : b7+ 4. ab, пат.

Вариант: 3. Краб Лс6+ 4. Лb6 Л : b6+ 5. ab, пат. Этот пример наглядно показывает, что даже две лишние пешки при неаккуратной игре не гарантируют победы.

334. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Если король блокирует пару неприятельских пешек, движущихся по крайним вертикалям, то у него хорошие



Ничья

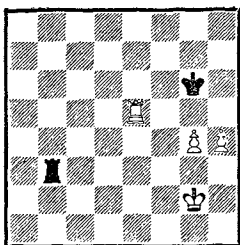
шансы удержать их. Для этого ладье следует сторожить ту горизонталь, на которой стоит король.

1. Лd4 Лb6! 2. Лd8! (единственный шанс согнать черного короля со своего места) 2. . .Лb4+ 3. Кре5 Лb7! 4. Лg8+ Крh7 5. Лd8 Крг6, и белые ничего не достигают.

Ложный путь: 3. . .Лg4? 4. Лg8+ Крh7 5. Крf5! Ла4 6. Лg7+ Крh8 7. Лb7! надежда на пат не сбывается, и белые выигрывают.

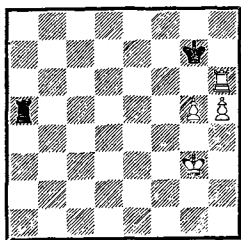
Вариант: 1. Крг4 Лс6 2. Лf4 Ла6 3. Лf6+ Л : f6 4. g f Кр : f6! с ничьей. Этот вариант показывает, что при слоновой и коневой пешках сильнейшая сторона уже выигрывает; какую бы из пешек черные ни взяли после размена ладей, другая при поддержке короля проходит в ферзи.

335. Цукерторт — Стейниц (Лондон, 1883 г.). Зная о возможных опасностях, победы добиться легко — достаточно продвигать пешки так, чтобы черные не могли ни заблокировать их, ни рассчитывать на пат.



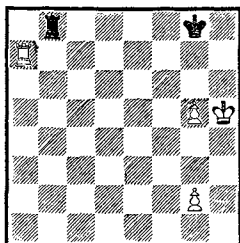
Белые выигрывают

1. h5+ Kph6 2. Lf5 Ла3
 3. Lf3 Ла1 (на 3. . .Ла5 сле-
 дует, конечно, не 4. Kpg3
 Kpg5! со знакомой ничьей,
 а 4. Lf6+ Kpg5 5. Lg6+
 с выигрышем) 4. Kpg3 Lg1+
 5. Kph4 Lh1+ 6. Lh3 Lg1
 7. Lh2 Ла1 8. g5+ Kpg7
 9. Lf2! (чтобы защищаться
 от боковых шахов) 9. . .Lh1+
 10. Kpg4 Lg1+ 11. Kpf5
 Lh1 12. h6+ Kph7 13. Lf4
 Lg1 14. Le4 Lf1+ 15. Kpg4
 Lg1+ 16. Kph5 Lh1+ 17.
 Lh4 Lg1 18. Lh2! Lg3 19.
 Le2 Lh3+ 20. Kpg4 Ла3 21.
 Le7+ Kpg8 22. g6 Ла4+ 23.
 Kpf5 Ла5+ 24. Le5 Ла8 25.
 Kpf6 Ла6+ 26. Le6 Ла8 27.
 Ld6 Le8 28. Ld5 Ла8 29.
 Кре7 Ла7+ 30. Ld7 Ла8 31.
 Ld8+, и белые выигрывают.



Ничья

336. (Теоретическое окон-
 чание). Белый король может
 защитить свои пешки, но от
 вечного шаха ему не уйти.
 Белая ладья попала на самое
 неудачное место, откуда уже
 нет возврата. При другой паре
 пешек король укрылся бы
 от боковых шахов, а при ко-
 невой и ладьей это сделать
 невозможно.

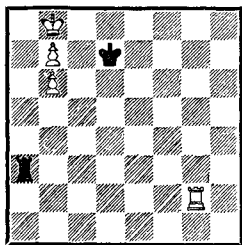


*Белые выигрывают, при ходе черных
 ничья*

337. (Теоретическое окон-
 чание). 1. Kph6! Лб6+ 2. g6
 Лб8 (без пешки g2 белые не
 смогли бы выиграть, несмот-
 ря на то, что неприятельская
 ладья оттеснена на последнюю
 горизонталь; вторая пешка
 позволяет белым разменять
 ладьи. При слоновой пешке
 после Лh7 с угрозой мата
 позиция была бы выиграна
 даже без запасной пешки)
 3. Ла6! Lf8 4. g4 Лб8 5. g7
 Лс8 6. Lf6 и 7. Lf8+ с выиг-
 рышем.

Разумеется, при своем ходе
 черные после 1. . .Лб6, не-
 медленно брали под конт-
 роль шестую горизонталь, и
 2. g6 Лб1 приводило лишь
 к ничьей, в этом случае вто-

рая пешка белых не играла роли.

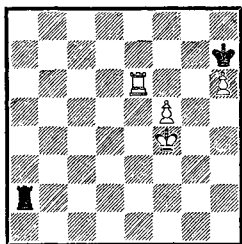


Белые выигрывают

338. Дурас. (Теоретическое окончание). Здесь вторая пешка на b6 даже мешает белым, так как при обычной игре они не могут вырваться королем. Решает жертва ладьи, позволяющая белому королю освободить дорогу пешке.

1. Лd2+ Кре7 2. Лd6! Кр : d6 3. Крс8 Лс3+ 4. Крд8 и т. д.

Вариант: 2. . . Лс3 3. Лс6! Л : с6 4. Кра7, и снова пешка проходит в ферзи.

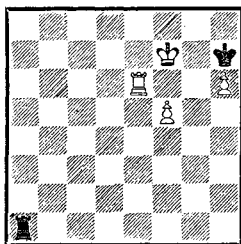


Черные начинают и делают ничью

339. Бондаревский — Керес (тренировочная партия, 1939 г.). Против слоновой и ладейной пешек слабейшая сторона может успешно обороняться, хотя подобные

окончания сложны для обеих сторон.

1. . . Лg2 2. Кре5 Ла2 3. Крд6 Ла5! 4. f6 (на выигрыш можно надеяться только с пешкой «f») 4. . . Крг6 (4. . . Кр : h6 5. Кре7 Ла8! тоже дает ничью) 5. Ле8 Ла6+ 6. Кре7 Л : f6! 7. Лg8+ Крh7 8. Лg7+ Крh8 9. Кр : f6, пат.



Ход черных, белые выигрывают

340. Ботвинник. (Теоретическое окончание). Если белым удастся продвинуть пешку «f», то выиграть будет несложно.

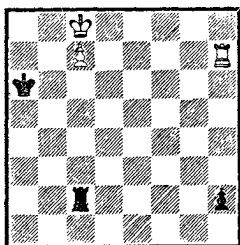
1. . . Ла7+ 2. Крf8 Ла8+ 3. Ле8 Ла6 4. Ле7+! (используя то обстоятельство, что король не может взять на h6, белые выигрывают важный темп) 4. . . Крh8 5. Ле6 Ла8+ 6. Ле8 Ла6 7. f6!, и, поскольку пешку взять невозможно ввиду вскрытого шаха, белые выигрывают.

1-й вариант: 1. . . Ла2 2. f6 Ла8 3. Ле8 Ла7+ 4. Кре6 Ла6+ 5. Крf5 Ла5+ 6. Ле5 Ла1 7. f7 Лf1+ 8. Кре6 Крг6 9. Лg5+! Кр : g5 10. h7 Ле1+ 11. Крд7 с выигрышем.

2-й вариант: 1. . . Ла8 2. Ле8 Ла7+ 3. Крf8 Кр : h6 4.

Ле6+ Крг5 5. f6 Kpf5 6.
Лд6 Крг6 7. f7+ Kph7 8.
Кре8 и т. д.

**в) Ладья и пешка против
ладьи и пешки**

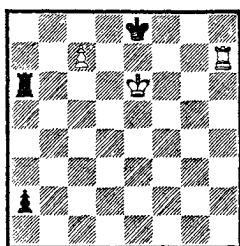


Белые выигрывают

341. Ласкер. Белые могут выиграть только в том случае, если им удастся отвлечь ладью от линии «с», но для этого они должны отеснить черного короля на вторую горизонталь.

1. Крb8 Лb2+ 2. Кра8! Лс2 3. Лh6+ Кра5 (черный король не может встать на линию «b», где он перекроет дорогу своей ладье) 4. Крb7 Лb2+ 5. Кра7 Лс2 6. Лh5+ Кра4 7. Крb7 Лb2+ 8. Кра6! Лс2 9. Лh4+ Кра3 10. Крb6! Лb2+ (иначе следует 11. Л : h2) 11. Кра5! Лс2 12. Лh3+ Кра2 13. Л : h2 (решающая жертва с отвлечением) 13. . . Л : h2 14. с8Ф с выигрышем.

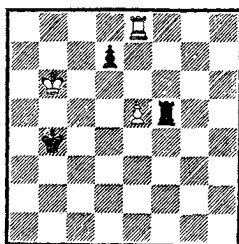
342. Боголюбов — Томас (Гастингс, 1922 г.). В этом положении Боголюбов принял предложенную Томасом ничью, не заметив, что маневром короля он добивается



Белые выигрывают

теоретически выигранной позиции.

1. Крд5 Ла5+ 2. Крс4 Ла4+ 3. Крb3 Ла3+ 4. Крс2 Лс3+ 5. Крb2 Лс4 6. Кр : a2 Лс3 7. Крb2 Лс6 8. Крb3 Лс5 9. Крb4 Лс1 10. Крb5 Лb1+ 11. Крс6 Лс1+ 12. Крb7 Лb1+ 13. Крс8! Лд1 14. Лh8+ Кре7 15. Лд8 Лb1 16. Лд2 (возникла выигранная позиция Лусены) 16. . . Лb3 17. Ле2+ Крf7 18. Ле4! и т. д.

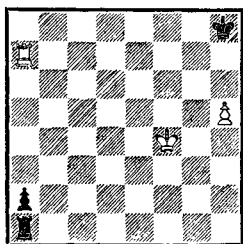


Белые выигрывают

343. Селезнев. Как говорится, беда никогда не приходит одна. Желая сохранить пешку, черные теряют ладью.

1. Крс7 Лf7 2. Крд6 Крс4 3. Лд8 Крд4 4. e6! (теперь выясняется, что у белых была и другая цель, помимо выиг-

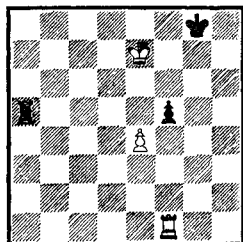
рыша пешки) 4. . . de 5. Кр : е6+, и все кончено.



Ничья

344. Понциани. На вид положение безнадежно, но у белых находится спасительная комбинация.

1. Крg5! (не атакуя, а направляясь в патовое гнездо) 1. . . Лg1+ 2. Крh6 a1Ф 3. Ла8+! Ф : a8, пат.



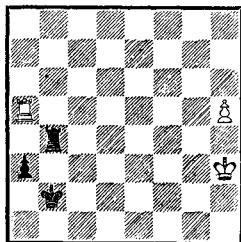
Белые выигрывают

345. Селезнев. Белые могут взять пешку, но тогда после 1. . . Ла7+ им не удастся выиграть. Поэтому они предпочитают жертву, чтобы завлечь ладью на гибельное поле.

1. Лg1+ Крh7 2. е5! Л : е5 3. Крf7 Крh6 4. Крf6 с выигрышем ладьи.

Вариант: 2. . . f4 3. е6 f3 (3. . . Лf5 4. Крd6) 4. Крf6!

f2 5. Лf1 Крg8 6. Л : f2 Крf8 7. Лb2 Ла8 8. Лh2 Крg8 9. Лg2+ Крf8 10. е7+ с выигрышем.



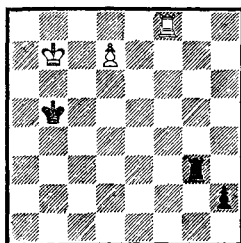
Ничья

346. Тарраш — Блюмих (Бреслау, 1925 г.). Белая пешка удерживается, а черная уже через два хода достигнет цели. Исходя из этого белые сдали партию. Однако, используя отвлекающую жертву, они могли спастись.

1. h6 Лb6 2. Лh5 a2 3. h7 Лb8 4. Лb5+ с ничьей.

1-й вариант: 2. . . Лb8 3. h7 Лh8 4. Крg4 a2 5. Лb5+ Крс3 (5. . . Кра1 6. Лb7. Ничья) 6. Ла5 Крb3 7. Лb5+ Кра4 8. Лb7 Ла8 9. Ла7+ с ничьей.

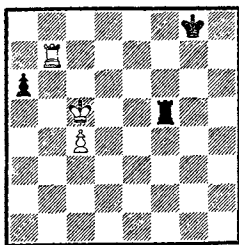
2-й вариант: 1. . . a2 (1. . . Лb7 (b8) 2. Крh4. Ничья) 2. h7 Лb8 3. Лb5+ с ничьей.



Белые выигрывают

347. Копаев. Высокохудожественное произведение с той же идеей, что и в примере 341, но с более сложным решением. (Диagr. на стр. 133).

1. Лf5+ Кра4 2. Ла5+! (линию «б» надо держать закрытой) 2... Крb4 3. Лh5 Лd3 4. Крc7 Лс3+ 5. Крb6 (теперь ясен смысл второго хода белых: если бы король стоял на a4, то 5... Лb3+ приводило к ничьей) 5... Лd3 6. Лh4+ Кра3 7. Крc7 Лс3+ 8. Крд8 (достичь своей цели король может только путем обхода пешки) 8... Лс2 9. Кре7 Ле2+ 10. Крд6 Лd2+ 11. Крc6 Лс2+ 12. Крb5 Лb2+ 13. Кра5 Лd2 14. Лh3+ Кра2 15. Л : h2!, и белые выигрывают.



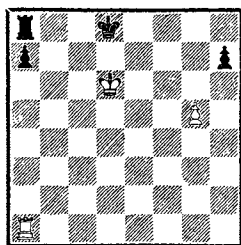
Белые выигрывают

348. Фишер — Портиш (Стокгольм, 1962 г.). Активные фигуры белых обеспечивают им победу.

1. Крд6 Лf6+ 2. Кре5 Лf7 (на 2... Лf1 выигрывает 3. с5 Лс1 4. Крд6 Лd1+ 5. Крc7 а5 6. с6 а4 7. Крb8) 3. Лb6 Лс7 4. Крд5 Крf7 (пешку все равно не удержать,

черные стремятся подтянуть короля) 5. Л : а6 Кре7 6. Леб+! Крд8 7. Лd6+ Кре7 (поскольку 7... Крc8 нельзя из-за 8. Лс6, белым удалось отрезать неприятельского короля) 8. с5 Лс8 (на 8... Ла7 решает 9. Крc6 Лаб+ 10. Крc7 Ла7+ 11. Крb6) 9. с6 Лс7 10. Лh6 Крд8 11. Лh8+ (но не 11. Крд6? ввиду 11... Лd7+ с ничьей — ладью нельзя брать из-за пата) 11... Кре7 12. Ла8!, и черные сдались, так как они в цугцванге; после 12... Крf7 13. Крд6 пешку не удержать.

г) Ладья и 2 пешки против ладьи и пешки



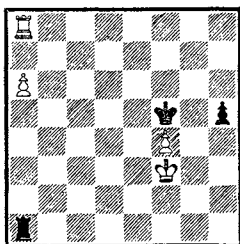
Белые выигрывают

349. Селезнев. Белые жертвуют пешку, чтобы открыть дорогу своей ладье для решающей атаки.

1. g6! (отвлечение с целью вскрыть линию; после 1. Лh1? а5! черная ладья выходила на свободу) 1... hg 2. Лh1 Крc8 3. Крc6 Крд8 4. Лh8+ и т. д.

1-й вариант: 1... Кре8 2. gh Крf7 3. Л : а7+ Л : а7 4. h8Ф, и белые выигрывают.

2-й вариант: 1. . . a5 2. gh
Ла6+ 3. Крd5 Лh6 4. Л : a5
Кре7 5. Ла8! (5. Ла7+? Крf8
с ничьей) 5. . . Л : h7 6. Ла7+
с выигрышем.



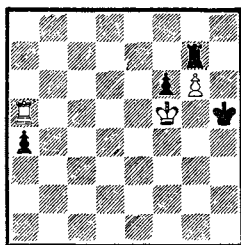
Черные начинают и делают ничью

350. Клюгер — Шандор
(чемпионат Венгрии, 1954 г.).
Здесь мы встречаемся с той же
идеей, что и в примере 344,
но позиция в данном случае
значительно сложнее. Несмотря
на цейтнот, черные вышли из
трудного положения, за что и
получили приз за красоту.

1. . . Ла3+ 2. Крг2 Крг4
3. a7 Ла2+ 4. Крг1 Крf3!
5. Крh1! h4! (иначе пата не
добиться) 6. f5 Крг3! 7. Лг8
Крh3! 8. Крг1 Лг2+ 9. Л : g2,
пат.

1-й вариант: 8. a8Ф Ла1+
9. Ф : a1, пат.

2-й вариант: 5. f5 Лг2+
6. Крh1 Лг7! 7. f6 Лf7 8. Крh2
Крf4 9. Крh3 Крf5 10. Крh4
Кр : f6 11. Кр : h5 Крf5 с
ничьей, так как черный король,
находясь на линии «f», постоянно
держит оппозицию.



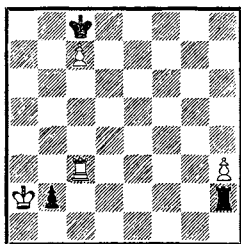
Белые выигрывают

351. Селезнев. Жизнь белой
пешки коротка, и все же време-
ни достаточно, чтобы белые
могли захватить решающую
линию «g». Вокруг черного
короля начинается ближний
бой, из которого белая ладья
выходит победительницей.

1. Ла8 Л : g6 (у черных нет
выбора) 2. Лh8+ Лh6 3. Лг8!
Крh4 4. Лг1 Лh5+ 5. Крf4
Крh3 6. Лh1+ с выигры-
шем ладьи.

1-й вариант: 3. . . Лh7 4.
Лг1 Крh6 5. Кр : f6 Крh5
6. Лh1+, и белые выигры-
вают.

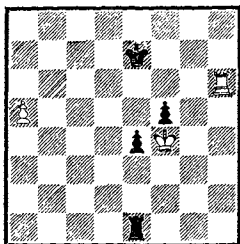
2-й вариант: 3. . . a3 4.
Лг1 Крh4 5. Лh1+ Крг3
6. Л : h6 a2 7. Лh1 с выигры-
шем.



Белые выигрывают

352. Моравец. Черные не могут оставить без защиты свою единственную пешку, но им приходится следить и за неприятельскими пешками. Такая нагрузка оказывается для них непосильной.

1. Крb1! Лf2 2. Лс4 Лh2 3. h4 Лf2 4. Лс5 Лh2 5. h5 Лf2 6. Лс6 Лh2 7. h6 Лf2 8. h7 (на седьмой горизонтали белая пешка уже не нуждается в защите, так как при ее взятии возникает знакомый геометрический мотив — король и ладья оказываются на одной линии) 8. . . Лh2 9. Ла6 Кр : с7 10. Ла8! Л : h7 11. Ла7+! с выигрышем.



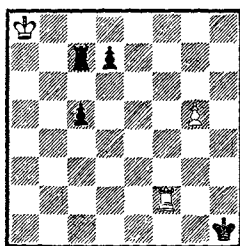
Белые выигрывают

353. Клинг и Горвиц. Несмотря на материальный перевес, дела черных плохи. У них печальный выбор — получить мат или отдать ладью.

1. a6 Ла1 (попытка задержать пешку) 2. a7 Крf7 3. Лh8! Л : a7 4. Лh7+, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . . e3 (черные сами хотят провести ферзя) 2. a7 e2 3. a8Ф Лf1+ 4. Крg5

Лg1+ 5. Крh5 e1Ф 6. Фb7+ Крf8 7. Лf6+ Крe8 8. Фf7+ Крd8 9. Лd6+ с матом в три хода.

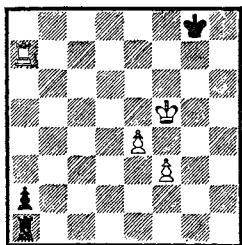


Белые выигрывают

354. Вик. Для победы белые должны выиграть время, то есть постараться провести пешку с шахом. Они добиваются этой цели, действуя сразу двумя путями: непосредственной атакой на черную ладью и завлечением черного короля на неудачное поле.

1. Крb8! Лс6 2. Лf6! с4! (черные спешат двинуть свою пешку, при размене ладей они явно отставали) 3. Лh6+! (после этого шаха белые уже смогут разменять ладьи) 3. . . Крg2 (при 3. . . Л : h6 4. gh белые выигрывали необходимый темп) 4. Л : с6! dc 5. g6 c3 6. g7 c2 7. g8Ф+, и белые выигрывают.

355. (Теоретическое окончание). В большинстве случаев две связанные проходные справляются с одной пешкой противника. Шансы на ничью появляются в том случае, если эта пешка далеко продвинута. Рассмотренные

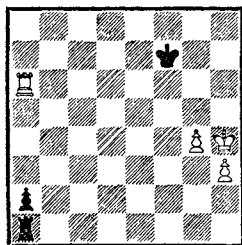


*Белые выигрывают,
при ходе черных — ничья*

ниже примеры иллюстрируют типичные ситуации, возникающие в таких окончаниях; при этом полезно запомнить следующее: если белые пешки достигли четвертой горизонтали (или черные — пятой), то выигрыш практически гарантирован.

При ходе белых: 1. f4! Kpf8 2. e5 Kpg8 3. e6 Kpf8 (3. . . Kph8 4. e7 Le1 5. Kpf6!) 4. Kpf6! с победой

Если ход черных, то 1. . . Лf1! (в последнее мгновение!) 2. Л : a2 Л : f3+ приводит к теоретически ничейной позиции.



Белые выигрывают

356. (Теоретическое окончание). Эта позиция является исключением из правила

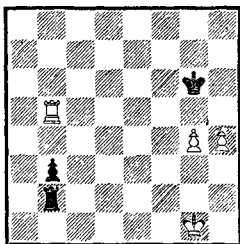
в том смысле, что белые выигрывают, хотя их вторая пешка не достигла четвертой горизонтали.

1. g5 Kpg7 2. Kph5! Лh1 3. Ла7+ Kpf8 4. Л : a2 Л : h3+ 5. Kpg6 Лg3 6. Ла8+ Кре7 7. Лg8!, и мы пришли к позиции Клинг — Горвица из примера 318, с той разницей, что фигуры расположились не по линии «е», а по линии «g». В той позиции 1. . . Лh1! с угрозой фланговой атаки позволяло достичь ничьей, но в данном случае из-за нехватки «жизненного пространства» у черных нет равноценного хода ладьей, и они гибнут.

Если бы в исходном положении белые пешки были расположены несколько иначе — на полях g3, h4, то партия заканчивалась вничью, так как белые потеряли бы пешку «g». Нет выигрыша и при пешках «f» и «g». Действительно, если белые оставляют пешку «g», то черная ладья в решающий момент успевает вернуться по линии «f» к своему королю на поле f8. А при пешке «f» черный король отступает вправо, а их ладья боковыми шагами добивается ничьей. С центральными пешками ситуация та же самая.

Заметим, наконец, что если одна из двух связанных пешек расположена на второй горизонтали, то в этом случае белые, как ни странно,

всегда выигрывают. Причина очень проста — они устремляются вперед своим королем и второй пешкой, а когда черная ладья нападает на пешку, оставшуюся на второй горизонтали, белая ладья берет на a2 и одновременно защищает свою пешку.



Черные начинают и делают ничью

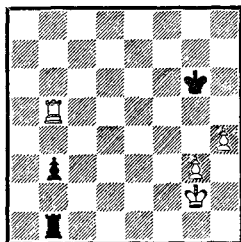
357. Рудаковский — Толуш (XIV чемпионат СССР). Если защищающейся стороне удастся оттеснить неприятельского короля на край доски, то шансы на ничью увеличиваются.

1. . . Kpg7! 2. Лb6 Kph7 3. h5 (3. Kpf1 Лh2!) 3. . . Лс2! 4. Л : b3 Лс4 5. Лg3 (на 5. Лb7+ следует 5. . . Kpg8! или Kph8!) 5. . . Kph6 6. Kpg2 Kpg5 с ничьей, как в примере 334.

Вариант: 2. Лb7+ Kpg6 3. h5 Kpg5 4. Лg7+ Kpf4 с простой ничьей.

Ложный путь: 1. . . Kpf6? 2. h5! Kpg7 3. g5 Лс2 (или 3. . . Kpg8 4. Лb7 Kph8 5. h6 Лс2 6. Л : b3 Лс5 7. Лg3, и на 7. . . Kph7 решает 8. g6+) 4. Л : b3 Лс5 (4. . . Лс4 5. Kpg2) 5. Лg3 Лс4 6. Kph2

Лh4+ 7. Лh3 Лg4 8. h6+ Kph7 9. Лg3, и белые выигрывают.

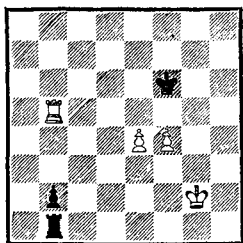


Белые выигрывают

358. (Теоретическое окончание). Как следует из разобранного примера 355, недостаточно 1. Kph3? из-за 1. . . b2 2. Kpg4, и дальше белые могут продвинуться только ценой размена пешек «b» и «g». И все же белые могут выиграть, если они держат своего короля на второй горизонтали, а вперед идут своими пешками.

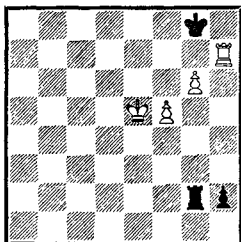
1. g4! b2 2. Лb6+ Kpg7 3. h5 Kph7 4. Kph2! Kpg7 5. g5 Лс1 (черные не могли больше ждать, так как после 5. . . Kph7 6. Лb7+ Kpg8 7. h6 Лс1 8. Л : b2 Лс5 9. Лg2 белые выигрывали, как в ложном пути предыдущего примера) 6. Л : b2 Лс5 7. Лg2! (теперь ясен смысл четвертого хода белых) с выигрышем.

359. (Теоретическое окончание). При слоновой и коневой пешках белые выигрывают, как в примере 358, теперь же совсем иная ситуация.



Ничья

1. Лб6+ Крf7 2. е5 Кре7!, и 3. Крf2 даже проигрывает ввиду 3. . .Лh1, а иначе лишнюю пешку не реализовать.

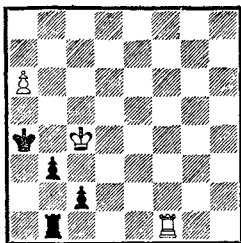


Ничья

360. Холмов — Погач (Печ, 1964 г., по анализу Холмова). Черные не нашли варианта (надо было своевременно двинуть пешку «h»), который приводил к этому положению, и проиграли. Здесь же ничья была неизбежна.

1. Крf6 Ла2 2. Крг5 Лб2 3. Лh3 (готовя место для короля) 3. . .Лf2+ 4. Крh6 Лf2 5. g7 Л : f5 6. Крг6 h1Ф! 7. Л : h1 Лf6+ 8. Кр : f6, пат.

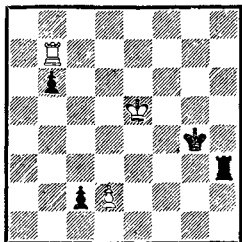
Вариант: 3. f6 Лg2+ 4. Крf5 Лf2+ 5. Кре5 Ле2+ 6. Крд4 Лf2 7. f7+ Л : f7! с ничьей.



Белые выигрывают

361. Стамма. Белая пешка не может двинуться вперед, так как черная раньше достигает цели. Поэтому белые увлекают черную ладью на c1, выигрывая решающее время.

1. Лс1! Л : c1 (на 1. . .b2 решает 1. a7, теперь же беда черных в том, что ладья загородила путь собственной пешке) 2. a7 Кра3 3. Крс3! Кра4 4. a8Ф+ Крb5 5. Кр : b3 Лb1+ 6. Кр : c2 и т. д.

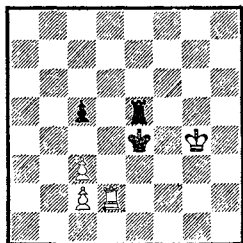


Ничья

362. Лазар. Прежде чем черная пешка станет ферзем, белые успевают свить патовое «гнездо».

1. Лg7+ (1. Лс7? Лh5+ 2. Крд4 Лс5! с немедленной победой) 1. . .Крf3! 2. Лс7! (2. Лg1? проигрывает из-за

2. . .Кре2) 2. . .Лh5+ 3. Крд4! Лс5 4. Л : с5 bc+ 5. Крд3! с1Ф(Л), пат. Превращение в легкую фигуру — 5. . .с1С(К) после 6. Крс4 Са3 7. d4 приводит к размену последних пешек.



Белые выигрывают

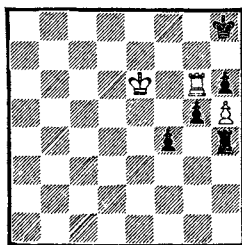
363. Селезнев. Немедленный размен ладей не приводит к победе, так как после 1. Ле2+ Крд5 2. Л : е5+ Кр : е5 3. Крф3 Крф5! 4. с4 Кре5 5. с3 Крф5 черные удерживают оппозицию. Белым нужно действовать таким образом, чтобы после размена оппозиция принадлежала им.

1. Лd1! Ле6 2. Ле1+ Крд5 3. с4+ Крд6 4. Л : е6+ Кр : е6 5. Крф4 Крф6 6. с3! Кре6 7. Кре4 Крд6 8. Крф5, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . .с4 2. Ле1+ Крд5 3. Л : е5+ Кр : е5 4. Крг5! Кре4 5. Крф6 Кре3 6. Кре5 Крд2 7. Крд4 с выигрышем.

д) Многопешечные окончания с материальным перевесом

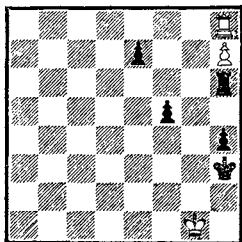
364. Селезнев. Исключительный пример, когда материальный перевес идет во



Белые выигрывают

вред. Преимущество белых в пространстве оказывается решающим, так как ввиду угрозы мата черные не успевают развернуть свои силы.

1. Крф7! Л : h5 (1. . .Крh7 2. Лg7+ Крh8 3. Крг6 f3 4. Ла7 с матом) 2. Лg8+ Крh7 3. Лg7+ Крh8 4. Крг6 g4 5. Ла7 Лg5+ 6. Кр : h6 g3 7. Кр : g5 g2 8. Ла1 f3 9. Крг6 f2 10. Ла8×.



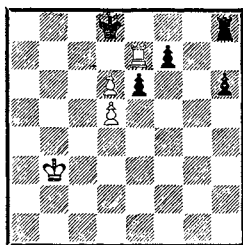
Ничья

365. Добреску. Ввиду патовой угрозы черные вынуждены будут отдать ладью. Впрочем, и после этого их материальный перевес останется большим. Однако новая патовая комбинация окончательно спасет белых.

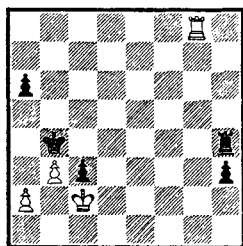
1. Крh1 f4! 2. Лg8 Л : h7 3. Лg7! Лh6 4. Лg6! f3! 5.

Л : h6 f2 6. Лf6! Кpg3 (6. . . ef, пат) 7. Лf7 e5 8. Лg7+ Кpf3 9. Лf7+ Кре2 10. Кpg2 h3+ 11. Кр : h3 f1Ф 12. Л : f1 Кр : f1 13. Кpg4 с ничьей.

Вариант: 11. . . e4 12. Кpg2 e3 13. Лf3 Кpd2 14. Л : f2+. Ничья.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

366. Селезнев. Кажется, поражение белых неизбежно, но неудачное расположение черного короля и ладьи дает возможность осуществить неожиданную тактическую операцию. На вид опасная пешка «h» даже не успевает тронуться с места.

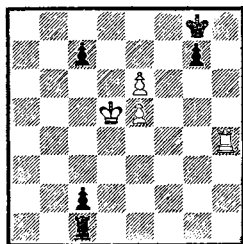
1. Лg5! h2 (движение ладьи по четвертой горизонтали приводит к тем же последствиям) 2. a3+ Кр : a3 3. Ла5+ Кrb4 4. Ла4 с выигрышем ладьи.

1-й вариант: 1. . . Лd4 2. a3+ Кр : a3 3. Кр : c3 с матом или выигрышем ладьи.

2-й вариант: 1. . . Лh6 (h7, h8) 2. a3+ Кр : a3 3. Лg4! h2 4. Ла4×.

367. Нимцович. В этом окончании дело обходится даже без помощи белого короля — слишком велико преимущество в пространстве. К тому же у черных неудачно расположена ладья.

1. Ла7! Ле8 (1. . . Лh7 2. de и т.д.) 2. d7 Ле7 3. d6! Л : d7 4. Ла8×.

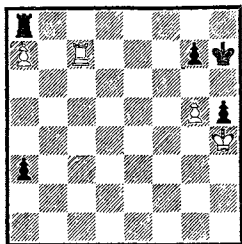


Ничья

368. Селезнев. Грозит 1. . . Лd1+ с немедленным превращением пешки. Для отражения этой угрозы недостаточно естественное на вид 1. Лh8+ ввиду 1. . . Кр : h8 2. e7 Лd1+ 3. Кре4 c1Ф 4. e8Ф+ Кph7 5. Фh5+ Фh6, и все шахи исчерпаны. Белые действуют другим способом: они жертвуют пешку, завлекая черного ко-

роля на неудачное поле. После этого вечная угроза мата гарантирует белым ничью.

1. e7! Крf7 2. e8Ф+! Кр : e8 3. Кре6 Лf1 4. Ла4 Лd1 5. Лh4 с ничьей.

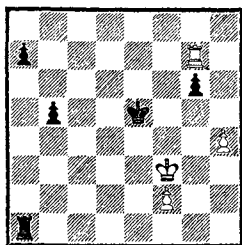


Ничья

369. Селезнев. Черная проходная пешка очень опасна на вид. Продолжение 1. Кр : h5 a2 2. g6+ Крг8 3. Лb7! (3. Лс1 Крf8! 4. Крг5 Л : a7 5. Ла1 Кре7, и черный король направляется к полю a3) 3. . .Крf8! 4. Лb8+ Кре7 5. Лb7+ Крд8 6. Лb8+ Крс7 приводит к гибели белых. Поэтому белые отказываются от восстановления материального равновесия, а от превращения пешки спасаются патовой комбинацией.

1. g6+! Крh6 2. Лс3! Л : a7 3. Л : a3 Лb7 4. Лb3 с вечным преследованием ладьи.

Вариант: 1. . .Кр : g6 2. Лс6+ Крh7 3. Ла6 g6 4. Крг5 a2 5. Л : a2 Крг7 6. Ла6 Крf7 7. Ла4 с ничьей, поскольку лишнюю пешку не реализовать.

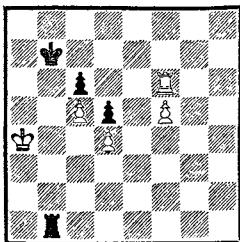


Ничья

370. Ботвинник — Фишер (Варна, 1962 г.). Если бы белые взяли пешку, восстановив материальное равновесие, то вряд ли они тогда спасли партию — после 1. Л : g6 b4 пара связанных черных пешек намного опаснее, чем белая пешка «h», не поддерживаемая коллегой. Поэтому белые предпочитают отдать пешку «h», чтобы обменять ее на опасную пешку «b».

1. h5! Ла3+ (с целью несколько оттеснить белого короля) 2. Крг2 gh 3. Лg5+ Крд6 4. Л : b5 h4 5. f4 Крс6 6. Лb8 h3+ 7. Крh2 a5 8. f5 Крс7 9. Лb5 Крд6 10. f6 Кре6 11. Лb6+ Крf7 12. Ла6 Крг6 13. Лс6 a4 14. Ла6 Крf7 15. Лс6 Лd3 16. Ла6 a3 17. Крг1, и противники согласились на ничью.

371. Таль — Ботвинник (матч на первенство мира, 1961 г.). Активная ладья обеспечивает черным ничью благодаря тому, что белые не могут прорваться королем к своей пешке «f».



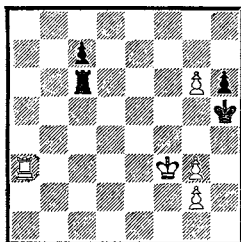
Черные начинают и делают ничью

1. . . Лa1+ 2. Крb4 Лb1+
3. Крс3 Лс1+ 4. Крд2 Лf1!
(не пропуская белого короля
через линию «f») 5. Кре3
Крс7 6. Лf7+ Крд8 7. Кре2
Лf4 8. Крд3 Лf3+ 9. Крд2
Крс8 10. Кре2 Лf4 11. Кре3
Лf1 12. Лf8+ Крд7 13. Лf6
Крс7 14. Лf7+ Крд8 15. Кре2
Лf4 16. Крд3 Лf3+ 17. Крс2
Крс8 18. f6 Крд8 19. Лf8+
Крс7! (после 19. . . Крд7?
20. f7! и вынужденного 20. . .
Кре7 теряется пешка с6)
20. Крд2 Крb7 21. Кре2
Лf4 22. Кре3 Лf1 23. Лf7+
Крс8 24. Крд2 Лf3 25. Крс2
Крд8 26. Лf8+ Крс7, и
белые предложили ничью,
признав попытки игры на
выигрыш безуспешными.

Ложный путь: 1. . . Крс7?
2. Лf7+ Крс8 3. Кра5!, и
белые выигрывают, так как
ладья не может покинуть
линию «b», не пропустив
неприятельского короля на
поле b6.

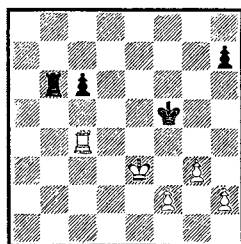
372. Прокеш. Белые угро-
жают превращением пешки,
но их истинная цель — по-
ставить мат.

1. g7 Лf6+ (1. . . Лg6
2. Ла5+ и т. д.) 2. Кре4



Белые выигрывают

Лg6 3. Крf5 Л : g7 (3. . . Лg5+
4. Крf6 с выигрышем) 4. g4+
Л : g4 5. Лh3+ Лh4 6. g4×

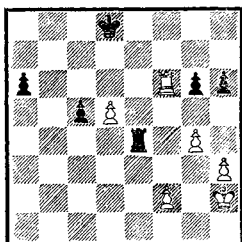


Белые выигрывают

373. Эйве — Алехин
(матч на первенство мира,
1937 г.). Прходная пешка
черных не дает им доста-
точной компенсации за ма-
териальный урон, потому
что у нее нет возможности
продвинуться, мало того,
она сама нуждается в за-
щите.

1. g4+ Кре6 (1. . . Крg5
2. f3 с дальнейшим Лс5+
обеспечивает еще более
быстрый марш пешек) 2. f4
Крд5 (2. . . Лb3+ 3. Кре4
Крд6 4. h4 и т. д.)
3. Лd4+ Кре6 4. f5+ Кре7
5. Ле4+ Крf7 6. h4 Лb1
7. Крf4 Лс1 8. Ла4 h6 9. Ла7+

Крg8 10. g5 Лс4+ 11. Кре5, и черные сдались ввиду варианта 11. . .Л : h4 12. g6 Лb4 13. f6 Лb8 14. Лg7+ Крf8 15. Лh7 с выигрышем белых.

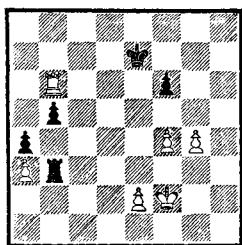


Черные начинают и делают ничью

374. Спасский — Портиш (Лугано, 1968 г.). Черные не могут избежать материальных потерь, но, придерживая на время движение белых пешек на королевском фланге, они добиваются ничьей благодаря своей проходной «с».

1. . .g5! (блокируя белые пешки) 2. Л : h6 Лd4 3. Л : a6 Л : d5 4. h4 gh 5. Крh3 с4! 6. Кр : h4 (6. Лс6 Лd4 7. Кр : h4 Крд7 8. Лс5 Крд6, отбрасывая белую ладью с линии «с») 6. . .Лс5!, и белые предложили ничью, так как они в состоянии задержать пешку только снизу, а при таком пассивном расположении ладьи рассчитывать на выигрыш невозможно.

375. Портиш — Шишкин (Ленинград, 1960 г.). Свой последний ход Крf7—e7 черные записали, но сдали пар-

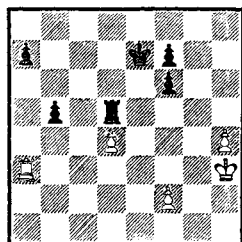


Белые выигрывают

тию, не приступая к доигрыванию.

1. e3! Л : a3 (иначе решают рейд белого короля вперед) 2. Л : b5 Ла1 3. Ла5 a3 4. Крf3 a2 5. Кре4 Лg1 6. Л : a2 Л : g4 7. Крf5 Лg3 8. Ла7+, и после 9. e4 белые выигрывают пешку f6, а вместе с ней и партию.

Вариант: 1. . .Крд7 2. Л : f6 Л : a3 3. Лb6! Лb3 4. g5, и черные не могут играть 4. . .Крс7 ввиду 5. g6!, и белая пешка раньше достигает цели.

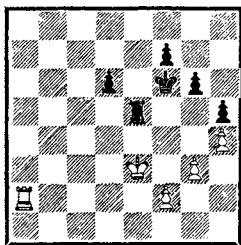


Черные начинают и выигрывают

376. Ивков — Портиш (Санта-Моника, 1966 г.). Во многих рассмотренных примерах мы уже убедились, что при проходных пешках та из ладей сильнее, кото-

рая расположена сзади пешки. Положение ладей, как правило, определяет исход партии. Лишнюю пешку при активной ладье обычно удается реализовать; наоборот, нехватку пешки часто удается компенсировать активной ладьей (см. примеры 371, 374).

1. . . Ld7! (пешка a7 более ценная, чем d4) 2. h5 Kpf8 3. Ла5 Лb7 (черная ладья уже стала активнее белой) 4. d5 b4 5. d6 b3 6. Ла1 a5! 7. h6 b2 8. Лb1 Kpg8 9. d7 (белые не могут выжидать: пешка «а» грозила быстро дойти до цели) 9. . . Л : d7 10. Л : b2 Ла7! 11. Ла2 a4 12. Ла3 Kph7 13. Kpg4 Ла5 14. Kpf4 Кр : h6 15. Лh3+ Kpg7 16. Ла3 Kpf8 17. Кре4 Кре7 18. Kpd4 Kpd6 19. f3 Ла8! (белый король вынужден отступить на один из флангов) 20. Крс4 Кре5 21. Kpd3 Kpf4, и белые сдались ввиду 22. Кре2 Kpg3, и решает движение пешки «f».



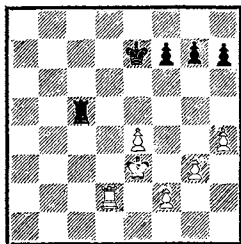
Ничья

377. **Портиш — Глигорич** (Врнячка Баня, 1966 г.).
1. Kpd2! (1. Kpf3 не так хо-

рошо: черные сыграют Kpf5, f7—f6, g6—g5, и пешка «d» может стать опасной, ход королем на d2 точнее, чем на d3, потому что берется под контроль поле e1) 1. . . Kpf5 2. Ла7 f6 3. Лg7 Ле6 (3. . . g5 пока преждевременно ввиду 4. hg fg 5. f3! Ле6 — при белом короле на d3 весьма сильно здесь было бы 5. . . Ле1! — 6. Лh7 Kpg6 7. Лh8, и черные не могут продвигаться вперед) 4. Лg8 g5 5. hg fg 6. f3! с простой ничьей.

Взаимно ложные пути: 7. Лg6? (так, собственно, находясь в цейтноте, белые и сыграли в партии) 7. . . Kph3? (в решающий момент черные тоже совершают ошибку. На 7. . . Лf5 белые планировали 8. Кре3 с ничьей после 8. . . d5? 9. hg. Однако оба противника не заметили, что после 7. . . Лf5! 8. Кре3 решает 8. . . Kph3!, и если 9. hg fg 10. Л : d6, то 10. f4 g4 11. Лg5 Л : g5 12. fg h4 приводит к ферзевому эндшпилю с двумя лишними пешками у черных — 10. . . g4! 11. Лd4 — иначе черные играют Kpg2, затем Лf3+, Л : f2 и, взяв королем на g3, легко выигрывают: 11. . . Kpg2 12. Лf4 Л : f4 13. gf h4 14. f5 h3 15. f6 h2 16. f7 h1Ф 17. f8Ф Фе1+ 18. Kpd3 Ф : f2, и ввиду невыгодного расположения белых фигур ферзевое окончание вряд ли удастся спасти) 8. Л : f6 gh (8. . . g4 9. Л : d6 Kpg2

10. Лf6 Крf1 11. Крd3 Ле2
 12. f4 Лg2 13. Лh6, и про-
 ходные пешки белых обес-
 печивают им ничью, за пеш-
 ку «g» можно отдать ладью;
 8. . .Лd5+ 9. Кре3 gh 10. gh
 Кр : h4 11. f4, и снова дви-
 жение пешек спасает белых)
 9. Л : d6 hg 10. fg Кр : g3
 11. Лg6+, и через несколько
 ходов последовало соглаше-
 ние на ничью. Как мы знаем,
 после Крг3—h2, h5—h4—h3
 маневр Ла5—a1—g1 бесполе-
 zen, так как белый король
 вовремя успевает на f2.
 Трудное и поучительное окон-
 чание, еще раз показывающее,
 что эндшпиль является са-
 мой тонкой частью шахмат-
 ной партии.



Черные начинают и делают ничью

378. Грюнфельд — Балог
 (партия по переписке, 1928 г.).
 Четыре пешки против трех,
 если они находятся на
 одной стороне доски, ре-
 ализовать невозможно. Од-
 нако от защищающейся
 стороны требуется весьма
 точная игра. Мы думаем,
 читателю будут полезны при-
 водимые ниже выводы док-

тора Балоба, который ус-
 пешно защитил эту позицию.

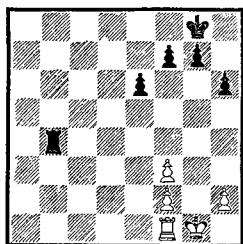
1. Король сильнейшей
 стороны, а также движение
 пешек не представляют опас-
 ности для слабой стороны,
 если она не двигает слоновую
 пешку. Таким образом,
 пешка «f» должна стоять на
 исходном поле. Продвижение
 на два поля ладейной пешки
 надо остановить ладейной же
 пешкой. Итак, в данной по-
 зиции правильное располо-
 жение пешек — f7, g6, h5.
 В этом случае движущуюся
 пешку «g» можно взять, а
 если возникает проходная «h»,
 то ее удастся остановить.

2. Сильнейшая сторона
 стремится подорвать пешеч-
 ную цепь, продвигая пешку
 «f». Для отражения этой опас-
 ности ладья защищающейся
 стороны должна занять чет-
 вертую горизонталь в своем
 лагере.

3. Король защищающейся
 стороны должен стоять или
 на вертикали «e» или на
 третьей горизонтали, для того
 чтобы препятствовать про-
 никновению в собственный ла-
 герь неприятельской ладьи
 по четвертой горизонтали.

В рассматриваемом окон-
 чании, которое представляет
 теоретическую ценность, со-
 бытия развивались так:
 1. . .Креb! (иначе белая ладья
 оккупирует пятую горизон-
 таль) 2. Ла2 Лb5 (точнее не-
 медленное 2. . .h5) 3. Ла6+
 Кре7 4. Крf4 h5! 5. f3 g6 6. Ла3

Крf6! 7. Лa6+ Кре7 8. e5 (последняя попытка игры на выигрыш) 8. .Лс5 9. Лa4 Кре6! 10. g4 hg 11. fg Лс6! (когда борьба идет при трех пешках против двух, место защищающейся ладьи — на шестой горизонтали) 12. h5 gh 13. gh f6! (наконец-то слоновая пешка получила возможность двинуться, но здесь это было ее обязанностью) 14. e4 Кр : f6 15. Лa7 Лс5+ с ничьей.

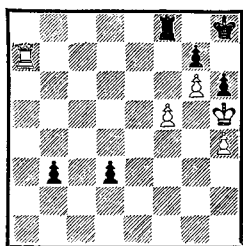


Ничья

379. Элисказес — Боголюбов (матч, 1939 г.). Сдвоенная пешка белых не слабость, а сила, потому что защита облегчается. Черные не могут создать проходную, потому что поля g2, g3 служат надежной стоянкой для белого короля.

1. Лa1 g5 2. h3! Крг7 3. Лa5 Крг6 4. Крг2 h5 5. Лс5 f6 6. Лa5 Лb3 7. Лс5 e5 8. Лс6 Крf5 9. Лa6 Лb4 10. Лс6 Лf4 11. Лa6 g4 12. hg+hg 13. fg с простой ничьей.

380. Селезнев. Прорыв пешек черные еще в состоянии пережить, но связанная с прорывом матовая угроза ста-



Белые выигрывают

вит их перед неразрешимыми проблемами.

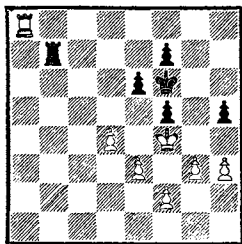
1. f6! Лg8 2. Лf7! d2 3. fg+ Л : g7 4. Кр : h6! (теперь понятен смысл второго хода белых) 4. . . d1Ф 5. Лf8+ Лg8 6. g7×.

Ложный путь: 2. f7? Лf8! 3. Лa1 b2 4. Лe1 d2 5. Лf1 b1Ф 6. Л : b1 Лd8 7. Лf1 d1Ф+ 8. Л : d1 Лd5+! 9. Крг4 h5+! 10. Кph3 Лd3+ 11. Крг2 Лg3+ 12. Крf2 Лf3+ с ничьей.

1-й вариант: 1. . . Лb8 2. Л : g7 d2! (2. . . b2 3. Лh7+ Крг8 4. f7+ и т. д.) 3. Лd7 d1Ф+ (3. . . b2 4. Кр : h6 b1Ф 5. g7+ и т. д.) 4. Л : d1 b2 5. Кр : h6 b1Ф 6. Л : b1 Л : b1 7. f7 с выигрышем.

2-й вариант: 1. . . Лd8 2. Л : g7 d2 3. Лh7+ Крг8 4. f7+ Крf8 5. Лh8+ Кре7 6. Л : d8 с выигрышем.

381. Петросян — Таль (Кюрасао, 1962 г.). Если бы ход был черных, то после Крг6 они укрепляли свою пешку h5 и вопрос о реализации материального перевеса был бы не таким ясным. Правда, надо заметить, что пять пешек против четырех



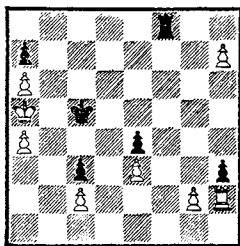
Белые выигрывают

дают больше шансов на выигрыш, чем четыре против трех. В данной позиции ход белых, и они предпринимают решающую атаку против слабой пешки.

1. Лg8! (отрезая короля от пешки) 1. . . Лb2 2. Крf3 Лd2 3. h4! Кре7 4. Лg5 Крf8 5. Л : h5 Крg7 6. Лg5+ Крh7 (кажется, что белая ладья поймана, однако ее можно освободить двумя способами) 7. g4! (этот путь, указанный Фишером, является более убедительным, чем избранный Петросяном) 7. . . f6 8. Лh5+ Крg6 9. gh+ Кр : h5 10. fe, и черные беспомощны против неприятельских пешек: на 10. . . Ла2 следует 11. d5, а на 10. . . Крg6 решает 11. h5+.

Вариант: 7. h5 (так сыграл Петросян) 7. . . Ла2 8. g4 Крh6 9. Лg8 Крh7 (трудней была бы задача белых после 9. . . fg+) 10. Ле8 fg+ 11. Крg3 Крh6 12. Ле7 Крg7 13. Лс7 Лb2 14. Лс5 Крf6 15. d5! Лb4 16. h6 ed 17. Л : d5 Крg6 18. Лd6+ Крg5 (18. . . f6 19. h7 Лb8 20. Лd7

и т. д.) 19. h7 Лb8 20. Лd1 Лh8 21. Лh1, и в этом безнадежном положении черные просрочили время.

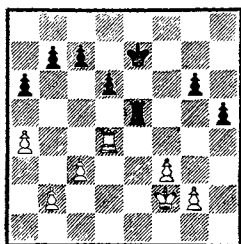


Белые выигрывают

382. Гербстман. Черные намерены занять своей ладьей пятую горизонталь с угрозой мата и надеются, что белые, защищаясь от этой угрозы, превратят пешку в ферзя, что ведет к пату. Однако белые разгадывают коварный замысел, и вместо ферзя на доске появляется слон.

1. g4 Ле8 2. Л : h3 Ле5 3. h8С! (на 3. Лh5? следует 3. . . Крс4+ 4. Ф(Л) : e5, пат) 3. . . Лg5 4. Cf6 Лd5 5. Лh5 Крс4+ 6. Л : d5, и белые выигрывают.

Ложный след: 1. Л : h3? Лf5 2. g4 Лg5! 3. Лh5 Крс4+ 4. Л : g5, пат.

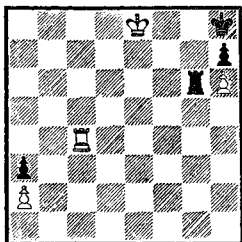


Черные начинают и выигрывают

383. Керес — Тайманов (XXXIII чемпионат СССР). Пешечный перевес у черных на ферзевом фланге, и поэтому именно здесь они активизируют своего короля.

1. . . c5! 2. Лd1 Крd7 3. с4 Крc6 4. g3 d5 5. f4 Лf5 6. b3 b5! 7. ab ab 8. Ле1 (пассивная игра не спасает партию) 8. . . dc 9. bc bc 10. Ле8 Лd5! (отрезая белого короля от пешек) 11. Кре2 Крb5 12. Лb8+ Кра4 13. Ла8+ Крb3 14. Лb8+ Крc2 15. Лb6 c3 16. Л : g6 Крb3, и белые сдались, поскольку на 16. Лb6+ выигрывает 16. . . Крc4 17. Лb1 c2 18. Лc1 Крc3.

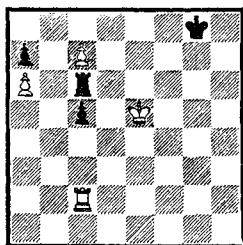
е) Многопешечные окончания с позиционным перевесом



Белые выигрывают

384. Прокеш. У белых перевес в пространстве, но им следует действовать весьма осторожно; так, напрашивающееся 1. Крf7? ведет к ничьей: 1. . . Лc6! 2. Ле4 Лc7+ 3. Ле7 Ла7! 4. Крf8 Ла8+ 5. Ле8 Ла7. Поэтому белые избирают более хитрый ход королем.

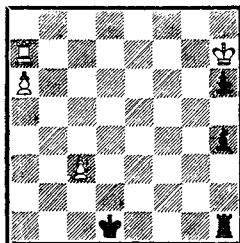
1. Кре7! Лg8 (на 1. . . Л : h6 уже моментально решает 2. Крf7!) 2. Лd4 Ла8 3. Лd8+ Л : d8 4. Кр : d8 Кpg8 5. Кре7! (решающий выигрывает в выигрыш времени) 5. . . Крh8 6. Крd6 Кpg8 7. Крc5 Крf7 8. Крb4 и т. д.



Белые выигрывают

385. Прокеш. Белые вынуждают размен ладей на поле b7, в результате чего пешка проходит в ферзи.

1. Лb2! Л : c7 2. Лb8+ Крf7 (g7, h7) 3. Лb7 Ле7+ (f7, g7) 4. Крd6 (e6, f6) Л : b7 5. ab, и все кончено.

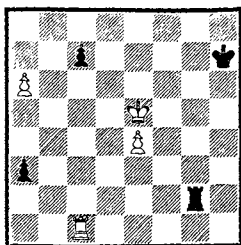


Белые выигрывают

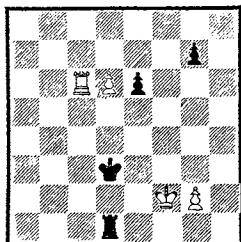
386. Ринк. Белая пешка «с» не может двигаться вперед, так как надо считаться с крайней пешкой противника. Пешка «а» также пока не опасна, после 1. . . Крc2

ее можно держать сзади. Поэтому белые сначала вынуждают черных загородить линию «а», и только после этого пешка достигает цели.

1. Лg7! Крc2 (1...Лe1 2. Лg1! Л : g1 3. a7 и т. д.) 2. Лg2+ Крb3 3. Ла2! (решающая жертва с завлечением) 3...Кр : a2 4. a7, и белые выигрывают.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

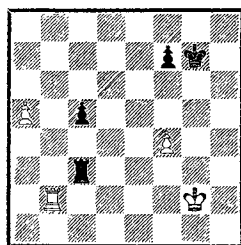
387. Барбиери. Белые не должны выпускать неприятельского короля на линию «е», так как в этом случае их проходная пешка теряет силу.

1. Лc1! (с целью отвлечь ладью с линии «d») 1...Лd2+ (1...Л : c1 2. d7 и т. д.) 2. Крf3 Крd4 3. Лc2! Лd3+ (снова взятие ладьи невозможно) 4. Кре2! Ле3+ 5. Крд1! Ла3 (на 5...Лd3+ решает 6. Лd2) 6. d7 Ла8 7. Лc8, и белые выигрывают.

388. Троицкий. Белые не могут воспрепятствовать захвату неприятельской ладьей линии «а», поэтому они начинают атаку против черного короля. Хотя попытка поставить мат не увенчивается успехом, в возникающей си-

туации все же удастся отвлечь ладью от линии «а».

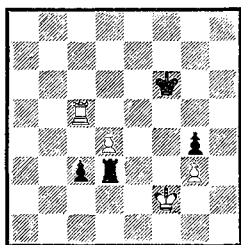
1. a7 Лg5+ 2. Крf6! Ла5 (2...Лg6+ 3. Крf5 Ла6 4. Л : c7+ Крh6 5. Лc6+!) 3. Крf7! (хорошо, что белые пощадили «вредную» пешку c7) 3...Крh6! 4. Лc6+ Крh7 (g5) 5. Лc5! Л : c5 (5...Л : a7? 6. Лh5×) 6. a8Ф с выигрышем.



Белые выигрывают

389. Мароци — Марко (Монте-Карло, 1902 г.). Разница между активной и пассивной ладьями даже при материальном равенстве может быть достаточной для победы. Проходная пешка черных мешает черным, и белые завоевывают решающее пространство.

1. Ла2 Лб3 2. а6 Лб8 3. а7
Ла8 4. Ла6! (отрезая путь
черному королю к пешке
«с») 4. . .f6 5. Крf3 Крg6
6. Кре4 с4 (лучшего нет)
7. Крд4 Крf5 8. Кр : с4
Крg4 (8. . .Кре4 проигры-
вает после 9. Крс5 f5
10. Ла4+ Крf3 11. Крb6)
9. Крд4 Лд8+ 10. Кре4
Ле8+ 11. Крд5 Ла8 12. Кре6
f5 (на 12. . .Крf4 решает
13. Кр : f6 Кре4 14. Кре6)
13. Кре5 Ле8+ 14. Ле6 Лf8
15. Ле7 Крh5 16. Лf7! с вы-
игрышем.

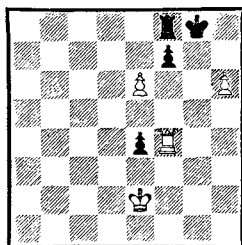


Ничья

**390. Шпильман — Капа-
бланка** (Москва, 1925 г.).
В случае хода ладьи или
пешки белые теряли фор-
пост на е5. Впрочем, хоро-
шее продолжение найти не-
легко; так, после 1. Крg2?
Лд2+ 2. Крf1 с2 черные
сразу выигрывают. Белые
принимают правильное реше-
ние — свой позиционный
недостаток они «обменива-
ют» на материальный. Це-
ной пешки они обеспечивают
своему королю достаточную
свободу, а неприятельского
короля удерживают на не-

котором расстоянии от глав-
ного места сражений.

1. Кре2! Л : g3 2. Крf2
Лд3 3. Крg2 Кре6 4. Крh2
Крд6 5. Крg2 Лд2+ (по-
следняя попытка игры на вы-
игрыш) 6. Крg3 с2 7. Крh4!
Лg2 8. Крg5 Лg1 (8. . .Кре6
9. Крf4 Крf6 10. Лс6 +Кре7
11. d5 также ведет к ничьей)
9. Л : с2 Крд5 10. Крf4 Кр :
d4 11. Лд2+ с ничьей.



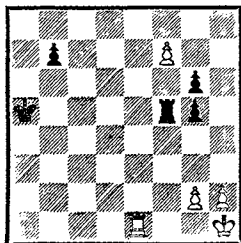
Белые выигрывают

391. Прокоп. Черные могут
сделать полезный ход толь-
ко пешкой «f», причем 1. . .fе
сразу проигрывает из-за
2. h7+. Это обстоятельство
позволяет белым провести
решающий маневр, связан-
ный с торможением пешки
«f».

1. Лf6! е3 (единственный
ход, который не приносит
черным вреда; хитрость его
заключается в том, что
2. Кр : е3 Ле8 благодаря связ-
ке сразу приводит к уравне-
нию; таким образом, белым
нужно передать очередь хо-
да противнику) 2. Крf1! е2+
3. Кре1! (теперь черные в цуг-
цванге) 3. . .Крh8 4. Л : f7
Ле8 5. е7 Крg8 6. Лf8+! Л :

f8 7. h7+, и белые выигрывают.

Ложный путь: 1. e7? Ле8
2. Л : e4 Крh7 3. Кре3 Кр : h6 4. Крд4 Крг5 5. Крд5 f5 6. Лel f4 7. Крд6 f3 8. Крд7 Ла8 9. e8Ф Л : e8 10. Л : e8 Крг4 11. Крд6 f2 12. Лf8 Крг3 с ничьей.

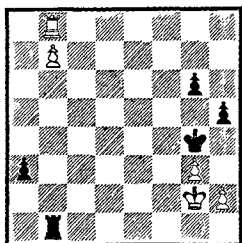


Белые выигрывают

392. Селезнев. Кажется невероятным, что белые могут победить, поскольку ввиду матовой угрозы они не могут защитить свою пешку, кроме того, у черных имеется опасная проходная. Однако неожиданной и красивой отвлекающей жертвой белые склоняют чашу весов в свою пользу.

1. Ле5+! Л : e5 2. g4! (одновременно защищаясь от мата и беря под контроль важное поле f5, теперь положение в корне изменилось)
2. ...Ле1+ 3. Крг2 Ле2+ 4. Крг3! (конечно, не 3. Крf1?, так как тогда черная пешка превратилась бы с шахом)
4. ...Ле3+ 5. Крf2 Ле4 6. f8Ф Лf4+ 7. Ф : f4 gf 8. h4 b5 (выясняется, что черный король занимает не-

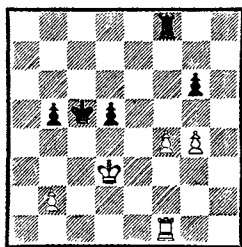
удачное место) 9. h5 gh 10. gh b4 11. h6 b3 12. h7 b2 13. h8Ф b1Ф 14. Фа8+ Крb4 15. Фb7+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

393. Селезнев. Черный король не может покинуть линию «g» ввиду шаха ладьей и превращения пешки. Преследуя черного короля, белые выигрывают важный темп.

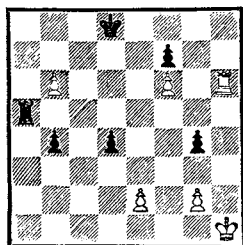
1. h3+ Крг5 2. h4+ Крг4 3. Лf8 Лb2+ (угрожало 4. Лf4×) 4. Лf2 Л : f2+ 5. Кр : f2 a2 6. b8Ф a1Ф 7. Фс8×.



Белые выигрывают

394. Ласкер — Рубинштейн (Петербург, 1914 г.). Перевес белых очевиден, они образуют проходную пешку, и это обеспечивает им победу.

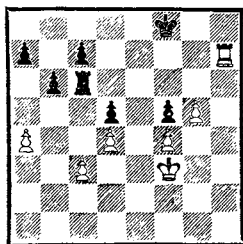
1. f5 gf 2. gf Лf6 3. Лf4 b4 (грозило 4. b4+) 4. b3 Лf7 5. f6 Кpd6 6. Кpd4 Креб 7. Лf2! Кpd6 8. Ла2! Лс7 9. Ла6+ Кpd7 10. Лb6! Черные сдались.



Белые выигрывают

395. Гербстман. Задача белых довольно сложна: им нужно провести свою пешку, одновременно защищаясь от матовой угрозы.

1. Лh8+ Кpd7 2. b7 g3!
3. Ла8! (грозило 3. . . Ла1×, однако 3. Лd8+? Крс6!
4. Ла8 Лh5+ 5. Кpg1 Кр : b7 также в пользу черных) 3. . . Лс5!
4. Лd8+! Креб (4. . . Крс6 5. Лс8+ и т. д.) 5. Лd6+ Креб (в случае 5. . . Крf5 решает 6. Лd5+, а теперь белые новой жертвой ладьи защищаются от мата, предварительно завлекая черного короля на одну диагональ с превращающимся ферзем)
6. Лс6! Лb5 (иначе пешка сразу достигает цели)
7. Лс5+! (красивая отвлекающая жертва, достойно завершающая маневры белой ладьи) 7. . . Л : с5 8. b8Ф+ Кре4 9. Ф : g3, и белые выигрывают.



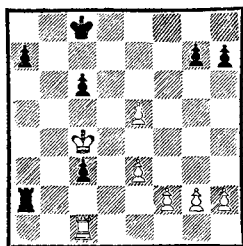
Белые выигрывают

396. Капабланка — Тартаковер (Нью-Йорк, 1924 г.). Белая ладья превосходно расположена на седьмой горизонтали, сильна и их пешка «g». Завоевания черной ладьи не играют особой роли по сравнению с вторжением белого короля.

1. Кpg3! Л : с3+ 2. Кph4 Лf3 (2. . . Лс1 3. Кph5!) 3. g6 Л : f4+ 4. Кpg5 Ле4 5. Кpf6! Кpg8 6. Лg7+ Кph8 7. Л : с7 Ле8 8. Кр : f5! Ле4 9. Кpf6 Лf4+ 10. Кре5 Лg4 11. g7+! Кpg8 (после размена ладей решает пешка «d») 12. Л : a7 Лg1 13. Кр : d5 Лс1 14. Кpd6 Лс2 15. d5 Лс1 16. Лс7 Ла1 17. Крс6 Л : a4 18. d6. Черные сдались.

Вариант: 4. . . Л : d4 5. Кpf6 Кре8! 6. Л : с7 Л : a4 7. g7 Лg4 8. Л : a7! d4 9. g8Ф+ Л : g8 10. Ла8+ с выигрышем.

397. Рубинштейн — Рети (Берлин, 1928 г.). На первый взгляд кажется, что черные стоят лучше, поскольку их ладья угрожает скосить все белые пешки королевского фланга. Однако шаблонная оценка здесь была бы не-

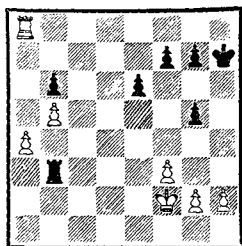


Белые выигрывают

верна. Внимательный анализ позиции позволяет нам обнаружить свои козыри и у белых. Это, прежде всего, активный король и сильная проходная пешка на е5, которая, как мы сейчас убедимся, играет более важную роль, чем черная ладья на второй горизонтали.

1. f4! Л : g2 2. Л : c3 Крd7 (вынужденно; после 2. . . Л : h2 3. Лd3! нет удовлетворительной защиты от движения пешки «е»). 3. Ла3! Кре6 4. Л : a7 (теперь и белая ладья достигла предпоследней горизонтали) 4. . . h5 5. h4 Лg4 6. Крd4 g6 7. Лg7 Лg1 8. Кре4 Лg2 9. Лc7 Лc2 10. Крd3 Лc1 11. e4! Лd1+ 12. Кре2 Лc1 13. Крd2 Лc4 14. Крd3 Лc1 15. Лg7 Лd1+ (15. . . Лg1 проигрывает после 16. Крd4 Лd1+ 17. Крс5 Лg1 18. Л : g6+! Л : g6 19. f5+ и т. д.) 16. Кре3 Ле1+ 17. Крd4 Лd1+ 18. Крс5 Лc1+ 19. Крb6 c5 20. Л : g6+ Кре7 21. f5 Лc4 22. Крс6 Л : e4 23. Крd5 Л : h4 (материальное равновесие вновь восстанови-

лось, но центральные пешки белых теперь решают) 24. Лg7+ Крf8 25. f6 Лf4 26. Кре6 Ла4 27. Лc7 Ла6+ 28. Крf5 h4 29. Лc8+ Крf7 30. e6+. Черные сдались.

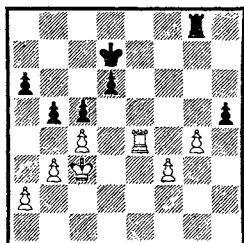


Белые выигрывают

398. Алехин — Эйве (матч на первенство мира, 1935 г.). Черная ладья активна позади белых пешек, и она вполне бы справилась с задачей достичь черным ничьей, если бы ей пришлось контролировать только одну пешку. Так как у черных явно не хватает ресурсов (слабость на b6), белый король смело отправляется в путешествие на ферзевый фланг, не заботясь о судьбе пешек на своем фланге.

1. Кре2! e5 (1. . . Лb2+ 2. Крd3 Л : g2 3. Крс3! Лg1 4. Ла6 Лc1+ 5. Крb3! Лb1+ 6. Кра3, и после падения пешки b6 черные беззащитны) 2. Крd2 f6 3. Крс2 Лb4 4. Крс3 Лd4 (черным удалось соорудить баррикаду на четвертой горизонтали и воспрепятствовать созданию у белых двух проходных пешек. Однако король белых

настолько активен, что им хватает для победы и одной пешки) 5. Ла6 Кpg6 6. Л : b6 Л : a4 7. Ла6 Лd4 8. b6, и черные сдались.

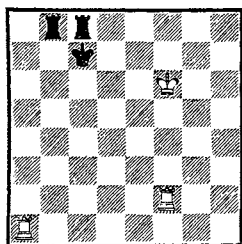


Черные начинают и выигрывают

399. Матисон — Рубинштейн (Карлсбад, 1929 г.).

1. . . Лf8! 2. Ле3 (белые вынуждены перейти к пассивной защите; после 2. gh Л : f3+ 3. Крс2 Лh3 и Л : h5, несмотря на то, что три пешки против четырех сосредоточились на одном фланге, белым вряд ли удастся спасти окончание ввиду неудачного расположения пешек) 2. . . h4! (а теперь проходная пешка является решающим козырем черных) 3. a4 ba 4. ba Ле8! 5. Крд2 (немедленно проигрывает 5. Лd3 h3 6. Крс2 Ле2+ 7. Крс3 Лf2!, и судьба партии решена) 5. . . Л : e3 6. Кр : e3 d5!, и белые сдались, так как на 7. g5 следует 7. . . d4+, а после 7. cd h3 8. Кpf2 h2 9. Кpg2 c4 10. g5 c3 11. gb c2 12. g7 h1Ф+! черные проводят ферзя на один ход раньше.

III. Две ладьи против двух ладей

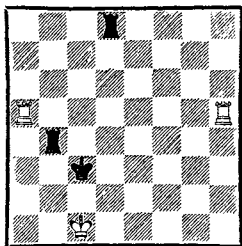


Белые выигрывают

400. Ринк. Рассмотренные ниже примеры хорошо демонстрируют преимущества более гармоничного расположения пары ладей. В данной позиции черные ладьи очень пассивны и не могут защитить своего короля.

1. Лc1+ Кpd7 2. Лd1+ Кре8 3. Ле1+ Кpf8 4. Кре6+ Кре8 5. Крд6+ Кpd8 6. Лf8×.

Вариант: 3. . . Кpd7 4. Лd2+ Крс6 5. Лc1+ Кpb5 6. Лb2+ Кра4 7. Лal×.

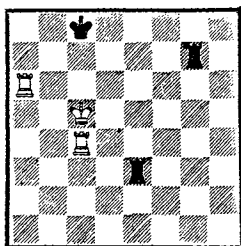


Белые выигрывают

401. Ринк. Ладья отнимает у своего короля важное поле b4, и в результате ближнего боя черные теряют ладью.

1. Лh3+ Крс4 2. Крс2!
- Лб5 (2. . .Лd4? 3. Лс3×)
3. Лh4+ Крс5 4. Лh5+ Лd5
5. Л : b5+ с выигрышем.

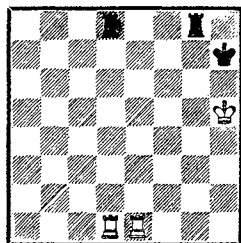
Вариант: 1. . .Крд4
 2. Лh4+ Крс3 3. Ла3+ Лб3
 4. Лh3+ Лd3 5. Л : b3+
 и т. д.



Белые выигрывают

402. Ринк. И здесь одна из черных ладей расположена неудачно, белая батарея готова для нанесения решающего удара.

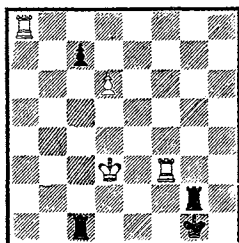
1. Крб6+ Крд8 (1. . .Крб8?)
2. Ла8+ Кр : a8 3. Лс8×)
2. Ла8+ Кре7 3. Ла7+ Крf6
4. Лс6+ Ле6 5. Л : e6+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

403. Ринк. Прорыв двух ладей на седьмую горизонталь почти всегда приносит решающую атаку.

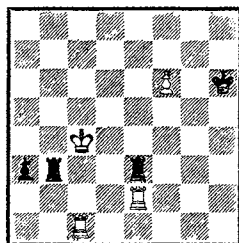
1. Ле7+ Крh8 2. Крh6! Лge8
 3. Лdd7! Ла8 4. Лh7+ Крg8
 5. Лdg7+ Крf8 6. Лh8×.
- Вариант: 2. . .Лgf8
 3. Лh7+ Крg8 4. Лg1×.



Белые выигрывают

404. Прокеш. Единственная задача белой пешки — отвлечь ладью от первой горизонтали, после этого черные получают мат или теряют ладью.

1. d7! Лd1+ 2. Кре3 Л : d7 3. Лf1+! Крh2 (принятие жертвы ведет к мату) 4. Лh8+ Крg3 5. Лf3+ Крg4 6. Лg8+ с выигрышем.



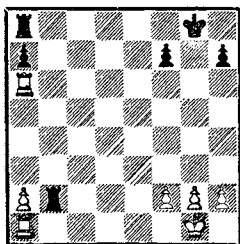
Белые выигрывают

405. Мандлер и Кениг. Преимущество белых заключается в том, что их король атакует одну из черных ладей, защищающих друг друга, а для прикрытия от шахов бе-

лые используют неприятельскую пешку. Достижение победы зависит от того, удастся ли белым завлечь ладью на одну линию с королем. Для осуществления этого плана они немедленно жертвуют пешку, чтобы лишить прикрытие черного короля.

1. f7 Kpg7 2. f8Ф+! Кр : f8 3. Лf1+ Кре7 (3. . .Лf3 4. Лef2) 4. Лfe1 Лbc3+ 5. Крb4 Лb3+ 6. Кра4 Л : e2 7. Л : e2+ с выигрышем.

Вариант: 3. . .Kpg7 4. Лg2+ Крh6 (4. . .Лg3 5. Лfg1) 5. Лh1+ Лh3 6. Лgh2 Лc3+ 7. Крb4 Лb3+ 8. Кра4 Л : h2 9. Л : h2+ с выигрышем.

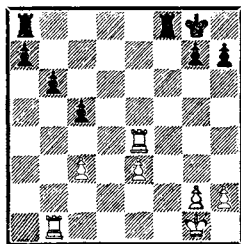


Черные начинают и делают ничью

406. Шлехтер — Мароци (Карлсбад, 1907 г.). Предыдущее окончание, являющееся вполне художественным произведением, — пример операции двухладейной «батарея». Однако на практике такие окончания возникают сравнительно редко. Но принцип в них тот же самый: та сторона, которая может раньше связать неприятель-

ские ладьи, имеет явный перевес. Особенно опасны ладьи, прорвавшиеся на предпоследнюю горизонталь. Такая «батарея» — хорошая компенсация за большие материальные потери.

1. . .Лd8! 2. Л : a7 Л8d2 (в данный момент у белых две лишние пешки, но одну из них придется отдать) 3. Ла3! Крf8! (на 3. . . Л : f2? следовало 4. Лg3+ Крf8 5. a3!, нейтрализуя активность черных ладей и сохраняя важную пешку) 4. Лf1 (на 4. Лf3 или 4. Лg3 черные также берут на a2) 4. . .Л : a2 5. Л : a2 Л : a2, и белые не могут реализовать свою лишнюю пешку.

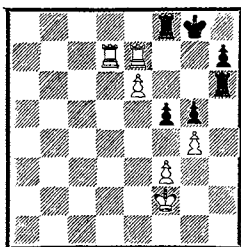


Черные начинают и выигрывают

407. Сабо — Портиш (чемпионат Венгрии, 1959 г.). У белых не только не хватает пешки, но и ослаблена вторая горизонталь.

1. . .Лad8! 2. Ла4 (белых не устраивает размен ладей после 2. Лf4, так как черные пешки решают исход борьбы) 2. . .Лf7 3. Лbа1 а5 4. Ле4 Лd2 5. Лb1 Л7f2 6. Л : b6 Л : g2+ 7. Крf1 Л : h2

8. Лb8+ Кpf7 9. Лb7+ Кpf6
 10. Лb6+ Кpg5 11. Кpg1
 Лdg2+ (знакомый прием
 для выигрыша времени)
 12. Кpf1 Лс2 13. Кpg1 Лhd2!
 14. Лb1, и, не возобновляя
 игры, белые сдались, потому
 что решает марш пешки «h».



Белые выигрывают

408. Сабо — Пильник
 (межзональный турнир)

1956 г.). Господство по седьмой горизонтали дает белым возможность провести изящную тактическую операцию для реализации пешки е6.

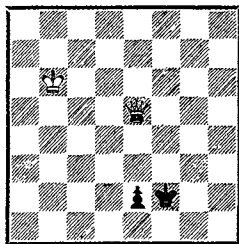
1. Лg7+ Кph8 2. gf Л : f5 3. e7! Ле6 (белая ладья может смело «партизанить» по седьмой горизонтали, потому что коллега защищает ее угрозой вскрытого шаха) 4. Л : h7+! Кpg8 5. Лg7+ Кph8 6. Лg6! Лbe5 7. Лс6. Черные сдались.

Вариант: 3. . . Лh2+ 4. Кре3 Ле5+ 5. Кpd4 Лel 6. Ла7! Лd1+ 7. Кре5 Ле2+ 8. Кpf6 Лd6+ 9. Кpf7, и белые выигрывают.

ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

При уменьшении числа фигур в окончаниях ферзь становится еще более подвижным и сила его действия еще больше увеличивается. В пешечных окончаниях мы видели уже множество примеров, когда дело кончается ферзевым эндшпилем. В первом разделе мы в первую очередь остановимся на борьбе ферзя против неприятельских пешек. В таких окончаниях пешка (или пешки) только в исключительных случаях добивается ничьей, а о победе, конечно, не может быть и речи. Другим окончаниям с участием ферзя будут посвящены последующие главы.

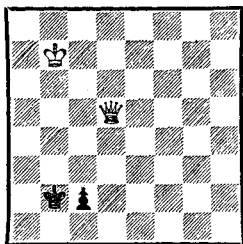
I. Ферзь против пешек



Белые выигрывают

409. (Теоретическое окончание). Если превращающаяся пешка является ферзевой или коневой, то даже стоящий рядом с ней король не спасает положения: 1. Фf4+ Кpg2 2. Фе3 Кpf1 3. Фf3+ Кре1 (король занял поле

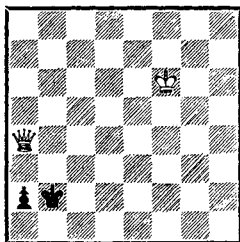
превращения, что позволяет неприятельскому королю приблизиться к пешке)
 4. Крс5 Крд2 5. Фf4+ Крд1
 6. Фd4+ Крс2 7. Фе3 Крд1
 8. Фd3+ Крe1 9. Крд4 Кpf2
 10. Фе3+ Кpf1 11. Фf3+ Крe1 12. Крд3, и белые выигрывают.



Ничья

410. (Теоретическое окончание). Если пешка ладейная или слоновая, то сильнейшая сторона часто не может выиграть ввиду патовой возможности — король не успевает приблизиться к неприятельской пешке.

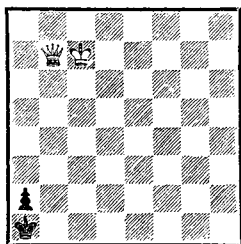
1. Фd2 Крb1 2. Фb4+ Кра2
 3. Фс3 Крb1 4. Фb3+ Кра1!
 5. Ф : с2, пат.



Ничья

411. (Теоретическое окончание). 1. Фb4+ Крс2 2. Фа3

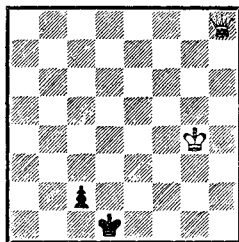
Крb1 3. Фb3+ Кра1!, и хотя белые могут избежать патового положения, но шахи ферзем не дают возможности королю продвинуться вперед.



Белые выигрывают

412. Лолли. (Теоретическое окончание). В этой позиции, представляющей собой исключение, белый король избавляется от патовой опасности и приближается к неприятельскому королю. Хотя черным удастся превратить пешку в ферзя, но от матовой угрозы не защититься.

1. Крb6 Крb2 2. Крс5+ Крс2 3. Фg2+ Крb1 4. Крb4! a1Ф 5. Крb3 Фf6 6. Фс2+ Кра1 7. Фа2×.

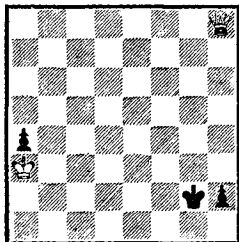


Белые выигрывают

413. (Теоретическое окончание). При слоновой пешке

ферзь также выигрывает, если король расположен достаточно близко, чтобы вмешаться в борьбу.

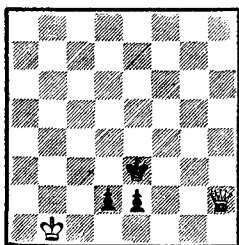
1. Фd4+ Крс1 2. Фb4! (иначе король черных прорвется к полю a1 с ничьей) 2... Крд1 3. Фb3 Крд2 4. Фb2 Крд1 5. Крf3! Крд2 (5... c1Ф 6. Фе2×) 6. Кре4 Крд1 7. Крд3 c1Ф 8. Фе2×.



Белые выигрывают

414. (Теоретическое окончание). «Вредная» пешка позволяет белым получить два темпа, которых достаточно, чтобы объявить мат.

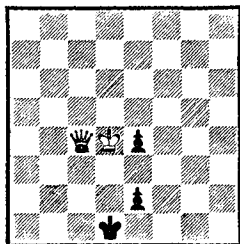
1. Фg7+ Крh1 2. Фh6 Крг2 3. Фg5+ Крh1 4. Фh4 Крг2 5. Фg4+ Крh1 6. Фh3 Крг1 7. Фg3+ Крh1 8. Крb4! a3 9. Фf2 a2 10. Фf1×.



Белые выигрывают

415. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Обе пешки накануне превращения, и все же черным не удастся достичь ничьей, потому что близко стоящий белый король окажет решающее влияние на ход борьбы.

1. Фh6+ Крд3 2. Фd6+ Крс3 (e3) 3. Фc5+ Крд3 4. Фc2+ Кре3 5. Фc3+ Крf2 6. Ф:d2, и белые выигрывают.

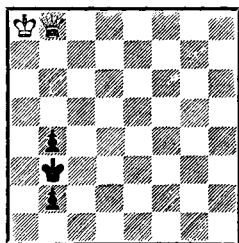


Белые выигрывают

416. Бекей. (Теоретическое окончание). Ферзь не способен вынудить неприятельского короля встать перед своими пешками, к тому же белый король не может успешно оперировать, пока поля d3 и f3 находятся под огнем, поэтому белым прежде всего необходимо уничтожить пешку e4. После взятия ее у черных также образуется ферзь. Все же это правильное решение для белых, только план надо выполнять так, чтобы черный ферзь не смог парировать матовую угрозу.

1. Фа4+ Крс1 2. Фа1+ Крд2 3. Фа5+ Крд1 4. Фh5!

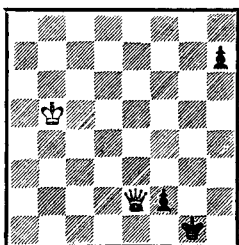
Kpd2 (первая часть задания выполнена, белый король уже не находится на пути ферзя)
 5. Фg5+ Kpd1 6. Фg4! Kpd2
 7. Фg2 Kpd1 8. Кр :e4! e1Ф
 9. Kpd3!, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

417. Бекей. (Теоретическое окончание). Черные могут надеяться только на свою пешку b4; если она погибнет, то и партия кончится.

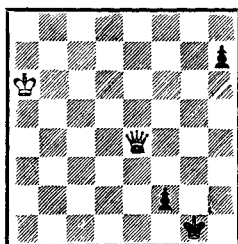
1. Фg8+ (по мнению Григорьева, это проще, чем предложенное автором 1. Фg3+ Кра2 2. Фf2 Кра1 3. Фd4 Кра2 4. Фd5+ и т. д.) 1... Кра3 2. Фg6 Кра2 3. Фс2 b3 4. Фd2 Кра1 5. Фа5+ Крb1 6. Фb4!, и белые выигрывают, давая соответствующий шах на a4 или с4.



Белые выигрывают

418. Бергер. (Теоретическое окончание). Черная пешка h7 «вредная», она только мешает добиться заветного пата. Разумеется, взятие такой пешки было бы непоправимой ошибкой, приводящей к ничьей.

1. Фg4+ Крh2 2. Фf3 Крг1 3. Фg3 Крf1 (черный король теперь не может занять угол из-за наличия «вредной» пешки «h») 4. Крс4 h5 5. Kpd3 h4 6. Фh3+ Крe1 (или 6... Крг1 7. Крe2) 7. Фh4, и белые выигрывают.

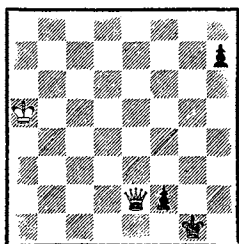


Ничья

419. Григорьев. (Теоретическое окончание). По мнению Бергера, белые не могли бы выиграть в том случае, если бы их король стоял на одно поле дальше — на a7. Но Григорьев доказывает, что при правильной защите черные спасаются и при положении короля на a6.

1. Фg4+ Крf1! 2. Крb5 h5 3. Фg6 (конечно, при взятии пешки «h» возникнет теоретически ничейная позиция) 3...Крe2 4. Фе4+ Крf1 5. Крс4 Крг1! (большой ошибкой было бы 5...h4?)

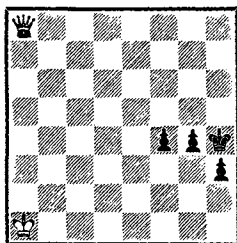
ввиду 6. Крd3 Крg1 7. Фg4+, и белые побеждают) 6. Фе3 Крg2 7. Фg5+ Крh2 8. Фh4+ (по-прежнему нельзя брать пешку «h», поскольку король не приблизился на нужное расстояние) 8. . . Крg2!, и ввиду того, что белые не могут объявить шах на g4, успеха добиться не удастся.



Белые выигрывают

420. Григорьев. (Теоретическое окончание). Белый король находится на одно поле ближе, чем в предыдущем случае, и это дает возможность создать матовую угрозу;

1. Фg4+ Крf1 2. Крb4 h5 3. Фg6 Крe2 4. Фе4+ Крf1 5. Фh1+! (отрезая черного короля от углового поля; теперь выигрыш достигается как в примере 413) 5. . . Крe2 6. Фg2 Крe1 7. Крc3! h4 (на превращение в ферзя следует 8. Фd2×) 8. Фе4+ Крf1 9. Крd2 Крg1 10. Фg4+, и белые выигрывают. На это важное открытие Григорьева указал Хенкин в «Шахматном бюллетене».



Белые выигрывают

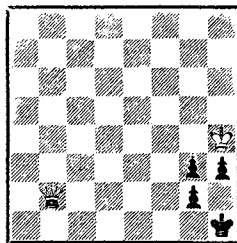
421. Бергер. (Теоретическое окончание). Белый ферзь старается задержать неприятельские пешки до тех пор, пока его король не придет на место сражения.

1. Крb2! g3 2. Фf3 Крg5 3. Крc2 g2 4. Фf2 Крg4 5. Крd2 f3 6. Крe3, и белые выигрывают.

1-й вариант: 1. . . f3 2. Фb8! f2 3. Фf4 с выигрышем.

2-й вариант: 1. . . h2 2. Фg2 g3 3. Фf3 Крh3 4. Крc2 и т. д.

3-й вариант: 1. . . Крg3 2. Фh1! Крf2 3. Крc2 g3 4. Ф : h3 g2 5. Фh4+ Крf3 6. Фe1, и белые выигрывают.

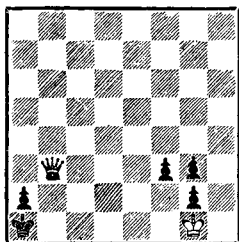


Белые выигрывают

422. Бекей. (Теоретическое окончание). Ферзь вынуждает

превращение пешки, после чего черные не смогут отразить матовую угрозу.

1. Фb7 Kph2 (на 1. . . h2 выигрывает 2. Фе4)
2. Фd7! g1K (на 2. . . g1Ф следует 3. Ф : h3×)
3. Фd6! Ke2
4. Фd2 g2
5. Ф : e2 Kph1
6. Фf3 h2
7. Фе4! Kpg1
8. Фe1×.

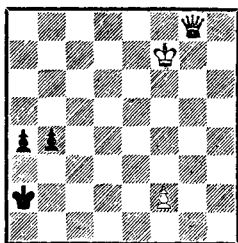


Белые выигрывают

423. Горвиц. (Теоретическое окончание). Черные пешки на королевском фланге близки к превращению, и у белых даже нет времени создать угрозу мата в один ход. Конечно, черные стремятся побыстрее избавиться от своих «вредных» пешек, и победа белых зависит от того, успеет ли их король приблизиться к неприятельскому.

1. Фb6! (чтобы освободить короля от охраны поля g1)
1. . . f2+
2. Kp : g2 f1Ф+
3. Kp : f1 g2+
4. Кре2! g1Ф
5. Ф : g1+ Kpb2
6. Kpd2! (белый король прибыл на место генерального сражения, и теперь уже можно позволить черным поставить ферзя)
6. . . a1Ф
7. Фb6+ Кра3
8. Фа5+ Kpb2
9. Фb4+ Кра2

10. Крс2, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

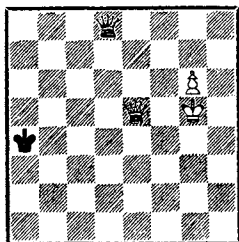
424. Ейтс — Маршалл (Карлсбад, 1929 г.). Одинокий ферзь не может справиться с пешками, значит, в борьбу нужно включить белого короля. Но задача выиграть время ляжет на ферзя.

1. Кре6 b3
2. Kpd5 b2
3. Kpd4+ Кра3 (на 3. . . Кра1 выигрывает 4. Фа8)
4. Фf8+ Kpb3
5. Фf3+ Кра2
6. Фd5+ Кра3
7. Фc5+ Кра2
8. Фc4+ Кра3
9. Фd3+ (9. Фc2? b1Ф. Ничья)
9. . . Кра2
10. Фc2! (в партии случилось 10. Крс4?, и после 10. . . b1Ф 11. Ф : b1+ Kp : b1 12. Kpb4 Kpb2! борьба закончилась ничьей)
10. . . a3
11. Крс3 Кра1
12. Фb3! b1Ф
13. Ф : a3+, и белые выигрывают.

II. Ферзь и пешка против ферзя

Если короля слабейшей стороны отделяют от пешки несколько вертикалей, а пешка центральная или слоновая, то выигрыш сравнительно прост. Если пешка

крайняя, то обычный результат партии — ничья, выигрыш возможен только при счастливом стечении обстоятельств. Настоящей проблемой являются окончания с коневой пешкой. Долгое время предполагали, что коневую пешку, как и ладейную, невозможно реализовать. Однако следующее знаменитое окончание изменило эту оценку.



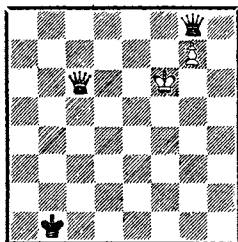
Белые выигрывают

425. Ботвинник — Минев (Амстердам, 1954 г.).

1. $\Phi f6$ $\Phi d5+$ 2. $\Phi f5$ $\Phi d8+$ 3. $Kph5$ $\Phi e8$ (3... $\Phi h8+$ 4. $Kpg4$, и шахов больше нет, после 4... $\Phi g7$ 5. $\Phi f7!$ $\Phi c3$ 6. $g7!$ белые выигрывают) 4. $\Phi f4+$ $Kpa5$ 5. $\Phi d2+$ $Kpa4$ 6. $\Phi d4+$ $Kpa5$ 7. $Kpg5$ $\Phi e7+$ 8. $Kpf5$ $\Phi f8+$ 9. $Kpe4$ $\Phi h6$ 10. $\Phi e5+$ $Kpa4$ 11. $g7$ $\Phi h1+$ 12. $Kpd4$ $\Phi d1+$ 13. $Kpc5$ $\Phi c1+$ 14. $Kpd6$ $\Phi d2+$ 15. $Kpe6$ $\Phi a2+$ 16. $\Phi d5$ $\Phi e2+$ 17. $Kpd6$ $\Phi h2+$ 18. $Kpc5!$, и черные сдались, так как после шаха ферзи размениваются, а иначе черные не в состоянии

воспрепятствовать превращению пешки.

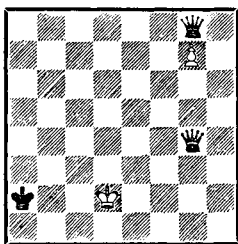
Убедительная игра белых ставит под вопрос игру черных, которые отвели своего короля на поле a4. Но было бы правильнее держать короля как можно подальше от пешки — на a2 или на e1?! И тут начинается проблема. К счастью, в этих «джунглях» гроссмейстер Авербах, известный советский специалист по эндшпилю, пролил некоторый свет.



Ход черных, белые выигрывают

426. Авербах. (Теоретическое окончание). Сравнительно простая позиция, потому что ферзь черных пассивен. Если ход белых, то 1. $\Phi b5+$! $Kpa2$ 2. $\Phi a4+$, 3. $\Phi b4+$ и 4. $\Phi f8$ с легким выигрышем. Черные ходом короля не могут отразить угрозу, а на ход ферзя быстро превращается пешка «g». В этом читатель легко убедится самостоятельно.

427. Авербах. (Теоретическое окончание). Выигрышный план заключается в следующем: белый король ухо-

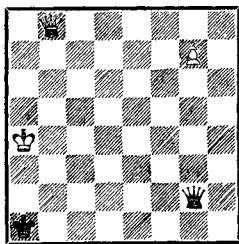


Ход черных, белые выигрывают

дит на поле g1 и скрывается от шахов. Далее имеется сходство с предыдущим примером: ферзь белых врывается на поле f8, и превращение пешки неизбежно. Этому плану черные могут помешать лишь парой шахов.

1. . . $\Phi d5+$ 2. $Kpe1!$ $\Phi h1+$ 3. $Kpf2$ $\Phi h2+$ 4. $\Phi g2!$ и т. д.

Ложный путь: 2. $Kpe2?$ $\Phi b5+$ 3. $Kpf2$ $\Phi b6+$ 4. $Kpg2$ $\Phi c6+$ 5. $Kph2$ $\Phi h6+$!, и невозможно скрыться от вечного шаха.



Белые выигрывают

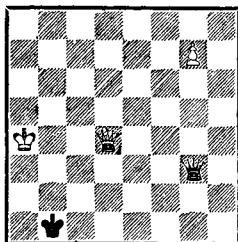
428. Авербах. (Теоретическое окончание). Белые могут превратить свою пешку, но не безразлично, какую они поставят фигуру.

Ложный путь: 1. $g8\Phi?$ $\Phi c6+$ 2. $\Phi b5$ $\Phi c2+$ 3. $Kpa5$

(после 3. $\Phi gb3$ $\Phi c4+$! вынуждает пат) 3. . . $\Phi c7+$ 4. $\Phi b6$ $\Phi c3+$ 5. $Kpa6$ (или 5. $Kpb5$ $\Phi b3+$!) 5. . . $\Phi c4+$ 6. $\Phi : c4$, пат.

Правильный выбор —

1. $g8Л!$, и белый король скрывается от шахов на h1: черные могут объявить шах по линии «h», на что следует $\Phi h2$, или по диагонали $a8-h1$, на что выигрывает $Лg2$.



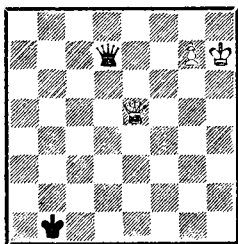
Ход черных, белые выигрывают

429. Авербах. (Теоретическое окончание). Если черный ферзь активен, то белый король скрывается от шахов на a4 (или на h4, если черный король находится на другой половине доски). При господстве белых над полем d4 выигрыш является только делом техники.

1. . . $\Phi g2$ 2. $\Phi b4+$ $Kpa1$ 3. $\Phi e1+$ $Kpb2$ 4. $\Phi e5+$ $Kpb1$ 5. $\Phi b8+$ $Kpa1$ 6. $g8Л!$, и мы пришли к предыдущему примеру.

1-й вариант: 1. . . $\Phi g5$ 2. $\Phi d3+$ $Kpa1$ 3. $\Phi f1+$ $Kpb2$ (или 3. . . $Kpa2$ 4. $\Phi f7+$ и т. д.) 4. $\Phi b5+$ с разменом ферзей.

2-й вариант: 1. .Фg6
 2. Фb4+ Кра1 3. Фе1+ Кра2
 4. Фе2+ Крb1 5. Фb5+ Кра1
 6. Фе5+ Крb1 7. Фb8+
 Кра1 8. Фа8! (8. g8Л также
 выигрывает, но этот ход про-
 ще) 8. .Ф : g7 9. Крb3+,
 и мат в два хода.



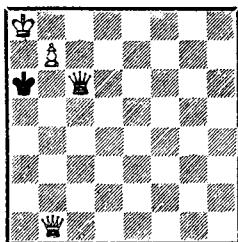
*Белые выигрывают,
 при ходе черных — ничья*

430. **Авербах.** (Теоретическое окончание). Задача белых — маневром короля выиграть темп.

1. Крг6 Фс6+ 2. Крг5 Фg2+ 3. Крf6 Фс6+ 4. Фс6! (отбирая от черных поле d7) 4. .Фс3+ 5. Крг6 Фg3+ 6. Крh7 Фh2+ 7. Фh6 Фс7 8. Фd2! и затем 9. Фd4! После занятия поля d4 король прогуливается на поле a4 или b4 и уже знакомым способом завоевывает победу.

Если начинают черные, то путем 1. .Кра2! они уведут своего короля с опасной диагонали b1—h7, и после 2. Крг6 Фg4+ 3. Крf6 Фf3+ 4. Фf5 Фс3+ 5. Крf7 Фс7+ 6. Крг8 Фd8+ 7. Фf8 Фd4! белые не могут реализовать свою пешку.

Вариант: 4. Кре7 Фb7+ 5. Крд8 Фb6+ 6. Фс7 Фd4+ 7. Фd7! Фb6+ (черным нужно точно защищаться: после 7. .Фf6+? 8. Крс8 Фс3+ 9. Фс7 Фh3+ 10. Крb8 Фb3+ 11. Фb7 Фb8+ 12. Кра7 белые выигрывают) 8. Крс8 Фс5+ 9. Крb7 Фb4+ 10. Кра6 Фа3+! (проигрывает 10. .Фс4+? ввиду 11. Кра7 Фс5+ 12. Кра8!) 11. Крb5 Фb3+ 12. Кра5 Фс3+, и белые не достигают цели. На этот важный вариант указал Новотельнов.



Белые выигрывают

431. **Ван Флит.** Это художественное окончание демонстрирует, что для слабой стороны лучше, когда король стоит дальше от пешки (если уж невозможно встать перед ней). Белые жертвуют ферзя, после чего пешка превращается с решающим эффектом. Этот мотив повторяется во многих вариантах, и окончание оставляет сильное впечатление. Черные могут избежать геометрического положения, но препятствовать превраще-

нию пешки они не в состоянии.

1. Фb4! Фh1 (черный ферзь не может покинуть большую диагональ h1—a8) 2. Фа3+ Кrb6 3. Фb2+ Кrc7 4. Фh2+ Ф : h2 5. b8Ф+, и белые выигрывают.

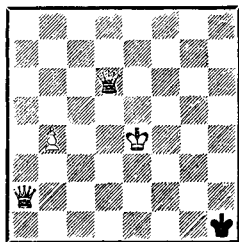
1-й вариант: 3. . . Кrc5 4. Кра7! Фh7 5. Фb6+ Кpd5 6. Кра6! Фd3+ 7. Фb5+, и белые выигрывают.

2-й вариант: 2. . . Кrb5 3. Фb2+ Кrc4 (3. . . Кrc5 приводит к предыдущему варианту, а на 3. . . Кра4 выигрывает 4. Фа2+ Кrb4 5. Фb1+) 4. Кра7 Фh7 5. Кра6 Фg6+ 6. Фb6 и т. д.

3-й вариант: 1. . . Фg2 2. Фа3+ Кrb5 3. Фb2+ Ф : b2 4. b8Ф+, и белые выигрывают.

4-й вариант: 1. . . Фf3 2. Фа4+ Кrb6 3. Фb3+ Ф : b3 4. b8Ф+ и т. д.

5-й вариант: 1. . . Фd5 2. Фа4+ Кrb6 3. Фb3+ Ф : b3 4. b8Ф+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

432. Нейман. Поскольку пешка находится слишком далеко, белые могут полу-

чить шансы на выигрыш, если предпримут атаку против неприятельского короля. Поэтому они ставят своего ферзя на огневую позицию, чтобы посредством вскрытых шахов приблизить своего короля к вражескому.

1. Фd5! Фg6+ 2. Кpf4+ Кph2 3. Фе5! Фf7+ 4. Кpg4 Кpg2 5. Фg3+ Кpf1 (h1) 6. Фf3+, и после размена ферзей белые выигрывают.

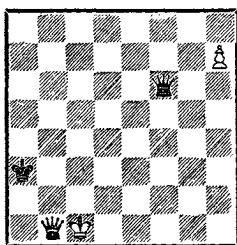
1-й вариант: 3. . . Фh6+ 4. Кpg4+ Кpg2 5. Фg3+ Кpf1 6. Фf4+ и выигрывают.

2-й вариант: 3. . . Фd3 4. b5! Фd1 5. b6 Кph1 6. Фе4+ Кph2 7. b7 Фf1+ 8. Кpg5 Фb5+ 9. Кph4 Кpg1 10. Кpg3 (10. Фg4+ Кph1 11. Фh3+ Кpg1 12. Фg3+ Кph1 13. b8Ф Фh5+ 14. Кр : h5, пар) 10. . . Фb3+ (10. . . Фg5+ 11. Фg4; 10. . . Кpf1 11. Фf4+ с выигрышем) 11. Фf3 Фg8+ 12. Фg4, и белые выигрывают.

3-й вариант: 1. . . Фg3 2. Кpf5+! Кpg1 3. Фd1+ Кpf2 4. Фd2+ Кpf1 (g1) 5. Фf4 (g5), и белые выигрывают.

4-й вариант: 1. . . Ф : b4+ 2. Кpf3! Кph2 (2. . . Фc3+ 3. Кpf2+ Кph2 4. Фg2×) 3. Фh5+ Кpg1 4. Фg5+ Кpf1 5. Фg2+ Кpe1 6. Фе2×.

433. Фонтана. Как мы уже говорили в начале этой главы, с крайней пешкой позиция вообще ничейная. Белые могут здесь выиграть лишь в том случае, если черные фи-



Белые выигрывают

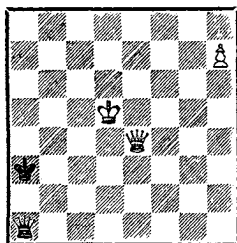
гуры расположены неудачно.

1. Фe4! (грозит 2. Фa8+) 1...Фb2+ 2. Kpd1 Фh8 (2...Фb3+ 3. Kpd2 Фb8 4. Фd3+ Кра2 5. Фc2+, и белые выигрывают; на 2...Фa1+ следует 3. Kpd2 Фh8 4. Кре3! Kpb3 5. Фd3+ Кра2 6. Kpd2!, и грозит 7. Фc2+) 3. Kpd2 Kpb3 4. Кре3! Кра2 5. Kpd3! Кра3 (5...Kpb1 6. Фb4+ Кра2 7. Фa4+ Kpb1 8. Фb3+ и т. д.) 6. Фe7+ Кра4 (на 6...Kpb2 следует 7. Фb4+ Кра2 8. Фa4+ Kpb1 9. Фb3+, а на 6...Кра2 — 7. Фa7+ Kpb1 8. Фb7+ Kpc1 9. Фc7+ и 10. Фc2+) 7. Фd7+ Кра5 8. Фd5+ Кра6 9. Фg8! с выигрышем.

1-й вариант: 1...Фg5+ 2. Kpd1 Фg1+ (2...Фh5+ 3. Кре1 Фa5+ 4. Кре2, и больше шахов нет) 3. Кре2 Фf2+ 4. Kpf1 Фh3+ 5. Kpg1 Фg3+ (5...Фc8 6. Фf3+ Кра4 7. Фf4+ Kpb3 8. Фg3+ Кра2 9. Фg8+ или 6...Кра2 7. Фg2+ Kpb1 8. Фg6+ Kpc1 9. Фh6+) 6. Фg2 Фe1+ 7. Kph2 Фе8 8. Фh3+, и белые выигрывают.

2-й вариант: 1...Фh6+

2. Kpd1 Фd6+ 3. Кре2 Фh2+ 4. Kpf1 Фh3+ 5. Kpg1 с выигрышем.



Белые выигрывают

434. Фонтана. Эта позиция отличается от предыдущей тем, что черным удалось загнать белого короля в центр. Но и в этом случае они не могут дать вечный шах: 1...Фd1+ 2. Кре6 Фb3+ 3. Кре7 Фb8 4. Фd3+ Кра2 5. Фc2+, и белые выигрывают.

1-й вариант: 1...Фg7 2. Кре6! Kpb3 (2...Фh6+ 3. Kpd7 Фh3+ 4. Кре7 Фc8 5. Фf3+, и белый ферзь с шахом попадает на линию «h») 3. Фf3+ Kpc2 4. Фh5! Фh8 5. Фg6+ и 6. Фg8 с выигрышем.

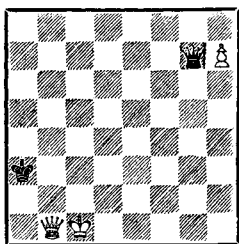
2-й вариант: 1...Фh8 2. Фf3+ Kpb4 3. Фg4+ Kpb5 4. Фg8 Фa1 5. Фb8+ и т. д.

3-й вариант: 1...Фf6 2. Фе3+ Кра2 3. Фa7+ Kpb3 4. Фb8+ и т. д.

4-й вариант: 1...Фb2 2. Фd3+ Кра2 3. Фa6+ Kpb1 4. Фg6+ Кра1 5. Фg1+ Кра2 6. Фg8! и т. д.

5-й вариант: 1...Фa2+

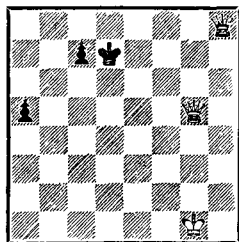
2. Крс6! Фh2 3. Фd3+ Кра2 4. Фd5+ Крb1 5. Фb3+ и т. д.



Ничья

435. Фонтана. Черный ферзь здесь стоит хорошо, и белые не могут выиграть: 1. Фе4 Крb3! (в позиции 433 этот ход был невозможен ввиду незащищенности пункта b7) 2. Фе6+ (2. Фd3+ Крb4, и белые не могут продвинуться вперед) 2. . .Крb4! (единственное поле для короля, теперь белые не могут шаховать ни с e8 ни с h3. Ничья, потому что белые не в состоянии улучшить свое положение без того, чтобы не избежать вечного шаха.

III. Ферзевые окончания с многими пешками

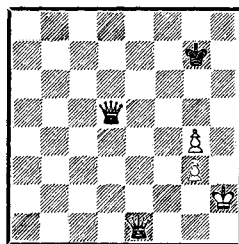


Черные начинают и выигрывают

436. Андерсен — Морфи (Париж, 1857 г.). Расположе-

ние пешек не совсем удачно, так как они не связаны между собой. Однако черным удается осуществить интересный стратегический замысел, и пешка проходит в ферзи.

1. . .Фd4+ 2. Крf1 a4 3. Фf5+ Крс6 4. Фc8 Крb5! 5. Крe1 c5 6. Фb7+ Крс4 7. Фf7+ Крс3 8. Фf3+ Фd3 9. Фf6+ Крb3 10. Фb6+ Крс2! 11. Фа7 Фc3+ 12. Крe2 a3 13. Фа4+ Крb2 14. Фb5+ Фb3! 15. Фа6 c4 16. Фf6+ c3 17. Фg7 a2, и черные выигрывают.

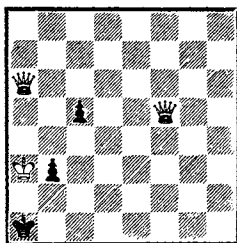


Белые выигрывают

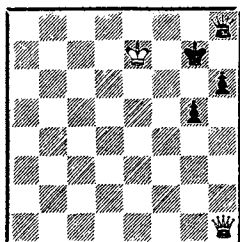
437. Решевский — Геллер (Сус, 1967 г.). С одной пешкой «g» выигрыш весьма проблематичен, а с двумя дело значительно проще, так как они прикрывают своего короля.

1. Крh3! Фе2 (1. . .Фf1+ 2. Крh4, и шахов больше нет) 2. Фd7+ Крг6 3. Фd6+ Крг7 4. Крh4! Фе4 5. Фd7+ Крh6 6. Фd2+ Крh7 7. Фc1! Фd5 8. g5 Фе4+ 9. Фf4 Фh1+ 10. Крг4 Фd1+ 11. Фf3 Фа4+ 12. Крh5 Фе8+ 13. Крh4 Крг8 (13. . .Фа4+ 14. Фf4, и снова шахов нет)

14. g6! Фe7+ (пешка неприкосновенна, так как 15. Фg4 вынуждает размен ферзей с завоеванием оппозиции)
 15. Кpg4 Фe6+ 16. Фf5 Фe2+
 17. Кph3!, и черные сдались, поскольку шахов больше нет, а 17...Фe8 ведет к проигранному пешечному окончанию.



Белые выигрывают



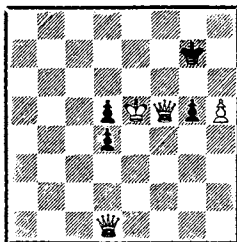
Белые выигрывают

438. Клинг и Горвиц. Предыдущие три примера показали, что владение пространством в ферзевом эндшпиле играет не меньшую роль, чем материальный перевес. В данной позиции, несмотря на две лишние пешки, черные даже проигрывают — король не может покинуть свой угол, потому что ферзь нуждается в защите. А белый ферзь беспрепятственно приближается к углу доски и в конце концов матует черного короля.

1. Фa1+ Кpg8 2. Фа2+ Кpg7 3. Фb2+ Кph7 4. Фc2+ Кpg7 5. Фc3+ Кpg8 6. Фc4+ Кpg7 7. Фd4+ Кph7 8. Фе4+ Кpg7 9. Фе5+ Кpg8 10. Фе6+ Кph7 11. Фf5+ Кpg7 12. Фf7 x.

439. Бергер. Короткая борьба заканчивается цугцвангом для черных.

1. Фe2 Фb1 2. Фе5+ b2 3. Фd5 c4 4. Ф : c4, и белые выигрывают. Вариант: 1... Фc2 2. Фе1+ Фb1 3. Фc3+ b2 4. Фc4 и т. д.



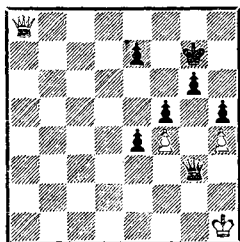
Белые выигрывают

440. Гаваш. Белый ферзь, расположенный в центре, значительно сильнее, чем его черный оппонент, отнесенный на край доски. Белые создают такую ситуацию, в которой черные вынуждены отдать обе пешки «d», а затем оказываются в цугцванге — любой их ход ведет к мату.

1. h6+ Кр : h6 (вынужденно) 2. Кpf6 Фh5 3. Фd3 Фе8! 4. Фh3+ Фh5 5. Фf5 d3 6. Ф :

d3 Фe8 7. Фh3+ Фh5
 8. Фf5 d4 9. Фe8 Фd3
 10. Фh3+ Фh5 11. Фf5 d3
 12. Ф : d3 Фe8 13. Фh3+
 Фh5 14. Фf5 (черные в цуг-
 цванге) 14. . g4 15. Фf4+
 Крh7 16. Фc7+ Крh6
 17. Фg7×.

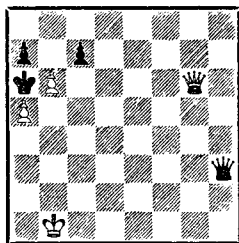
Вариант: 3. . g4 4. Фd2+
 Крh7 5. Фc2+ Крh6 6. Фc1+
 Крh7 7. Фc7+ Крg8 8. Фg7×.



Ничья

441. Чом — Татаи (Пальма-де-Мальорка, 1971 г.). Мы хорошо знаем, что ферзь является самой сильной фигурой, но то, что он слишком сильный, иногда забываем. В примере 428 мы столкнулись со случаем, когда белые превращают пешку не в ферзя, а в ладью. В ферзевых окончаниях сильнейшая сторона попадает в патовую ситуацию. В данной партии черные стали жертвой типичной патовой комбинации. Взяв последнюю движущуюся пешку противника (Фf2 : g3), они, видимо, ожидали немедленной капитуляции, но после 1. Фf8+! их ожидал неприятный сюрприз. Вы-

нужденное взятие ферзя (сейчас или ходом позже) приводит к пату. Следует хорошо помнить патовые положения: Кра1 — Фb3, Крh1 — Фg3, Крh8 — Фg6, Кра8 — Фb6. Поля, на которых стоят ферзь и король, всегда разного цвета.



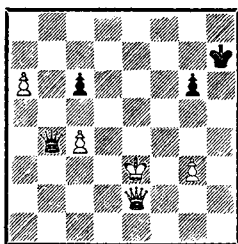
Белые выигрывают

442. Прокеш. Взятие пешки приводило только к ничьей, поэтому белые щадят эту пешку, оказывающуюся «вредной» для черных, и завлекающей жертвой начинают атаку против черного короля.

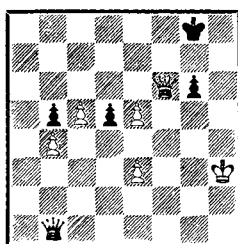
1. b7+! Кр : b7 2. a6+ Крb8 3. Фe8+ Фc8 4. Фb5+ Кра8 5. Фc6+ Крb8 6. Крс1!, и черные в цугцванге, они вынуждены отдать ферзя, чтобы не получить мат в один ход.

443. Барца — Клюгер (X чемпионат Венгрии). После того как белые отразят угрозу вечного шаха, судьбу партии решит пешка а6.

1. Фh2+ (король загоняется на линию «g», смысл этого выяснится спустя десять ходов) 1. . . Крg7 2. Фа2 Фe1+



Белые выигрывают



Белые выигрывают

3. Крf4! Фf1+ 4. Кре5! Фe1+
5. Крд6 Ф :g3+ 6. Крд7!
(пешку с6 надо сохранить:
она служит хорошим при-
крытием от вечного шаха)
6. . .Фg4+ 7. Крс7 Фf4+
8. Крb7 Фf7+ 9. Крb6 Фе7
10. Фb2+ (если бы на пер-
вом ходу черный король
встал на g8, то сейчас сразу
решало бы 10. с5+) 10. . .
Крh6 11. Фd2+ g5 12. a7
Фf8 13. с5 Крh5 14. Фh2+
Крh4 15. Фb8 Фf5 16. Фd8
Фb1+ 17. Крс7. Черные
сдались. Тонко проведен-
ное окончание!

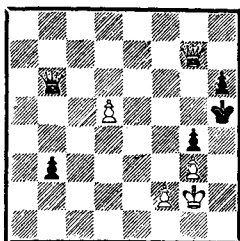
Вариант: 4. . .Фf6+
5. Кре4 Фf5+ 6. Кре3 Фе5+
7. Крf3 Фh5+ (7. . .Фf5+
8. Крг2 Фе4+ 9. Крh2!,
и шахов больше нет) 8. Крг2
Фh8 9. a7 Фа8 10. Фb2+ Крh6
11. Фb8, и белые выигры-
вают.

444. Портиш — Филип
(Версен, 1971 г.). Чем больше
на доске пешек, тем легче
спрятаться от шахов силь-
нейшей стороне. Пешки огра-
ничивают движение ферзя,
одновременно защищая ко-
роля. Техника выигрыша,

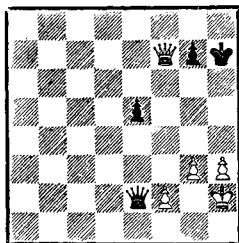
как мы видели на предыду-
щем примере, следующая:
король ищет себе убежище
на том фланге, где нахо-
дятся его проходные пеш-
ки (или где его пешек
больше).

1. с6! (в данной позиции
черные не угрожают веч-
ным шахом, поэтому бе-
лые могут спокойно дви-
нуть свою проходную) 1. . .
Фh1+ 2. Крг4 Фg2+ 3. Крh4
Фh2+ 4. Крг5! (вынуждая
ферзя занять менее актив-
ное место; сейчас плохо
4. . .Фg3+ 5. Крh6 Ф :
e3+ 6. Кр :g6, и белым
нечего бояться патовой ком-
бинации, потому что еще жива
пешка «d») 4. . .Фh5+ 5. Крf4
Фh2+ 6. Крf3 Фh1+ 7. Крf2
Фh2+ 8. Крe1 Фg1+ 9. Крд2
Фg2+ 10. Крс3! (шахов
больше нет, у черных сей-
час единственный ход) 10. . .
Фe4 11. Фd8+ Крг7 (на 11. . .
Крf7 следует 12. Фc7+ Крг8
13. Фb8+ и 14. Фа7+)
12. Фе7+ Крг8 13. Фc5!
Ф :e5+ (черным удалось
восстановить материальное
равенство, но теперь пешка

«с» неудержима) 14. Крб3 Фе4 (конечно, безнадежно 14. . .Фс7 из-за 15. Ф : d5+ или 15. Ф : b5) 15. с7 Фb1+ 16. Крс3 Фа1+ (16. . .Фс1+ 17. Крд4 и т. д.) 17. Крд2!, и черные сдались ввиду варианта 17. . .Фb2+ 18. Фс2 Ф : b4+ 19. Фс3, и шахов больше нет.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

445. Авербах — Суэтин (Киев, 1953 г.). У белых нет проходной пешки, как в предыдущем окончании, но все же им удастся реализовать материальный перевес ввиду слабости королевского фланга черных; белые пешки успешно защищают своего короля и даже могут приступить к решающей атаке.

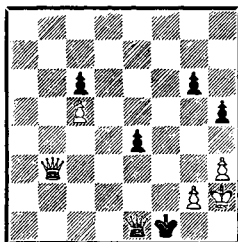
1. g4 Фd2 2. Крг3 Фс3+ 3. Крh4 Фd4 4. Фf5+ g6 5. Фf7+ Крh6 6. Фf6 Крh7 7. Крг5 Фd2+ 8. f4! e4 9. Фf7+ Крh8 10. Крh6, и черные сдались: после 10. . .f3+ 11. g5 они не могут спастись от мата.

446. Лихтенштейн—Штернберг (Беч, 1923 г.). В этом и двух следующих примерах выигрыш становится воз-

можным ввиду неудачного расположения короля слабой стороны.

1. f3! Фg6 2. Фе5+ Фg5 3. Фе8+ Фg6 4. fg+ Крг5 5. Фе5+ Кр : g4 6. Фf4+ Крh5 7. Фh4×.

Вариант: 1. . .gf+ 2. Крh3 Фg6 3. g4+ Крг5 4. Фе5+ Фf5 5. Ф : f5×.



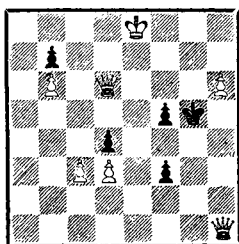
Черные начинают и выигрывают

447. Сили — Освач (первенство Венгрии, 1954 г.). Черные были уверены, что после 1. . .e3 2. Фс4+ e2 3. Фf4+ Фf2 4. Фс1+ e1Ф 5. Фс4+ противник дает вечный шах, и поэтому записали ход 1. . .Фс1? и после 2. Фf7+ Крe1 3. Ф : g6 Фf4+ 4. Крг1 Фf1+ 5. Крh2 Фс4 6. Ф : с6 e3 7. Фd6 партия

действительно закончилась
вничью.

Однако движение пешки
было правильным, только на
четвертом ходу ее следовало
превращать не в ферзя, а в
коня! В этом случае энд-
шпиль носил абсолютно этюд-
ный характер, события мог-
ли закончиться следующим
образом:

4...e1K! 5. Фс4+ Фе2
6. Фf4+ Kf3+! 7. Ф : f3+
Ф : f3 8. gf Kpf2, и черные
выигрывают.

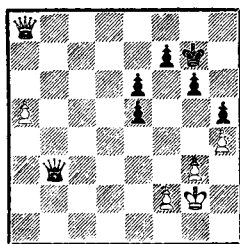


Белые выигрывают

448. Барбиери. Стоящего
в углу черного ферзя нельзя
сравнить с белым ферзем, за-
нимающим прочное положе-
ние в центре. Угрозу мата
удается отразить только це-
ной ферзя.

1. Фg3+ Kpf6 2. Фg7+
Кре6 3. Фе7+ Kpd5 4. с4+
Крс6 5. Фс7×.

Вариант: 1...Kp : h6
2. Kpf7 Фh5+ (2...Kph5
3. Фg6+ с выигрышем ферзя)
3. Kpf6 Фg4 4. Фh2+ Фh5
5. Фf4+ Kph7 6. Фс7+ Kph6
7. Фg7×.



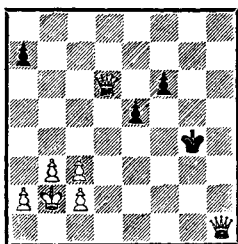
Белые выигрывают

449. Эйве — Решевский
(Ноттингем, 1936 г.). Белым
не угрожает вечный шах, и
они смело могут двигать
вперед пешку «а». Контригра
черных связана с атакой
пункта f2, и, хотя она не вы-
глядит опасной, отражение ее
требует точности от белых.

1. a6 Фа3 2. a7 e4 3. Фb8
Фf3+ 4. Kpg1 Фd1+ 5. Kph2
Фе2 6. Фе5+, и черные сда-
лись, так как на 6...Kph7
(или 6...f6 7. Фс7+ Kph6
8. Фf4+ и т. д.) решает 7. Фf6
Фа2 8. Ф : f7+, и белые вы-
игрывают.

Вариант: 1...Фа2 2. a7 e4
3. Фb7 e3 4. a8Ф Ф : f2+
5. Kph3 Фf1+ 6. Kph2! e2
(6...Фf2+ 7. Фg2 с выигры-
шем) 7. Фb2+ f6 8. Фа7+
Kph6 9. Фе3+, и белые вы-
игрывают.

450. Мароци — Маршалл
(Карлсбад, 1907 г.). При на-
личии проходных пешек у
обеих сторон та из них
имеет перевес, чьи пешки дви-
жутся быстрее. Конечно, не-
маловажно и то, чей король
лучше защищен. Здесь бе-
лые могли получить большой



Белые выигрывают

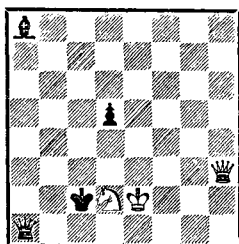
материальный перевес, взяв пешку на f6, но после 1. Ф : f6 Фd5! проходная пешка черных при поддержке централизованного ферзя могла стать довольно опасной. Венгерский гроссмейстер, который был художником в ферзевых окончаниях, избирает более надежный путь.

1. с4! e4 2. с5 f5 (вынужденная потеря времени, на 2. . . e3 следует 3. Фd4+, перевес во времени позволяет белым быстрее двигать свою пешку) 3. с6 Фh8+ (на 3. . . e3 вновь следует 4. Фd4+, и после 4. . . Фе4 5. Ф : e4+ fe пешка «с» превращается с шахом) 4. с3 e3 5. Фg6+ Kpf4 6. с7 e2 7. Фе6 Kpf3 (ничего лучшего нет) 8. Ф : f5+ Kpg2 9. Фg4+ (проще всего выигрывало 9. с8Ф) 9. . . Kpf2 10. Фf4+ Kpg2 11. Фе3 Kpf1 12. Фf3+ Kpe1 13. Фf4 Фс8 14. Фd6 Kpf2? (хорошие шансы на ничью сохраняли черные после 14. . . Kpf1!) 15. Фd8 e!Ф (15. . . Ф : d8 16. cdФ e!Ф 17. Фh4+, и белые выигрывают) 16. Ф : с8 Фd2+ 17. Кра3 Фс1+

18. Кра4 Фf4+ 19. с4. Черные сдались.

IV. Ферзь и легкие фигуры

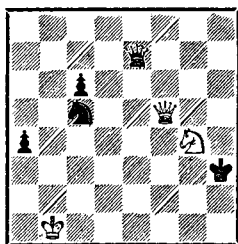
а) Ферзь и слон (конь) против ферзя и слона (коня)



Белые выигрывают

451. Левит. Напрасливающееся здесь продолжение 1. Фb3+ Krc1 2. Фd1+ ведет к ничьей. Белые должны подключить к игре своего коня, но ему мешает черная пешка. Для победы необходимо уничтожить пешку, предварительно расправившись со слонном, защищающим ее.

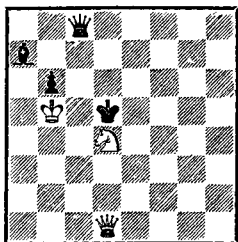
1. Фh7+ Kpb2 (1. . . Krc3 2. Фg7+ d4 3. Фс7+ Kpb2 4. Фb6+ Krc2 5. Фb3 приводит к основному варианту) 2. Фh8+ Кра2 3. Ф : a8+ Kpb2 4. Фb7+ Krc2 5. Фh7+ Kpb2 6. Фg7+ Кра2 7. Фа7+ Kpb2 8. Фd4+ Кра2 9. Ф : d5+ Kpb2 10. Фb3+ Krc1 11. Фd1+ Kpb2 12. Кс4+ (наконец конь вступает в игру) 12. . . Кра2 13. Фс2+, и мат следующим ходом.



Белые выигрывают

452. **Куббель.** Во время своего бегства черный король постепенно приближается к белому королю и в результате после завлекающей жертвы оказывается в матовой сети.

1. Ke3+ Kpg3 2. Фg4+ Kpf2 3. Фf4+ Кре2 4. Фf1+ Kpd2 5. Фd1+ Крс3 6. Фс2+ Крb4 7. Фb2+ Кb3 (7... Кра5 8. Кс4+ с матом) 8. Фа3+! (эффектная завлекающая жертва) 8... Кр : a3 9. Кс2×

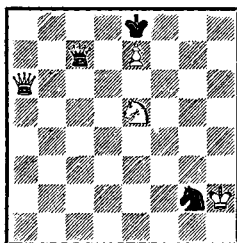


Белые выигрывают

453. **Прокеш.** Серией шахов белые загоняют вражеского короля на невыгодную позицию, а затем тихим ходом элегантно заканчивают борьбу.

1. Ke6+ Кре4 2. Фе2+ Kpd5 3. Фd3+ Крe5 4. Фd4+

Kpf5 5. Фf4+ Kpg6 6. Фg5+ Kpf7 7. Фg7+ Кре8 8. Кс7+ Kpd8 9. Крс6! Фf5 10. Фg8+ Кре7 11. Kd5+, выигрывая ферзя, или 2... Kpf5 3. Фf3+ Kpg6 (3... Кре5 4. Фf4+ Kpd5 5. Фd4+ Кр : e6 6. Фg4+ и т. д.) 4. Фg4+ Kpf6 5. Фg5+, и мы приходим к главному варианту.



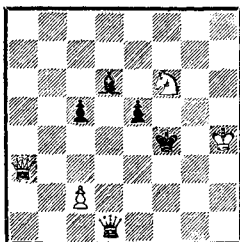
Белые выигрывают

454. **Прокоп.** Пешка e7 обречена. Однако, заставив черных взять ее ферзем, белые организуют матовую атаку.

1. Фf6 Ф : e7 2. Фh8+ Фf8 3. Фh5 Kpd8+ 4. Фd1+ Крс7! 5. Фс1+ (шах необходимо давать только с черного поля, после 5. Фс2? Kpd6 черные в безопасности) 5... Крb7 (5... Kpd8 6. Фd2+ Крс7 7. Фа5+ Крb7 8. Фb5+ Кра7 9. Кс6+ Кра8 10. Фа6×) 6. Фс6+ Кра7 7. Фа4+ Крb7 8. Фb5+ и т. д.

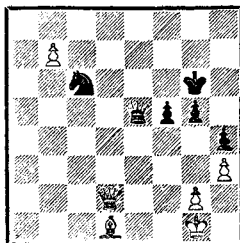
455. **Ринк.** Жертвой коня, как и в предыдущем этюде, белые завлекают ферзя на опасную позицию.

1. Kd5+ Ф : d5! 2. Фg3+ Kpf5 3. Фg5+ Кре4 (3... Кре6 4. Фg8+) 4. Фg2+



Белые выигрывают

Крd4 5. с3+ Крс4 6. Фа2+ с выигрышем ферзя.

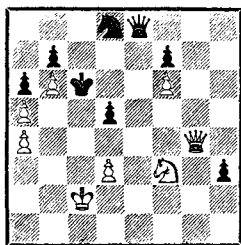


Черные начинают и делают ничью

456. Фишер — Керес (Блед, 1961 г.). В легкофигурном эндшпиле отдаленная проходная, поддержанная слонном, обычно гарантирует победу даже при материальном равенстве. При ферзях ситуация не так ясна, поскольку конь, защищенный ферзем, является хорошей блокирующей фигурой. Правда, в данном примере черные отказались от пассивного Кb8, что также вело к ничьей, а добились своей цели еще быстрее, жертвуя коня.

1. . . Кd8! 2. Cf3 (2. Ф : d8 Фe1+ с вечным шахом) 2. . . К : b7 3. С : b7 Фа1+ 4. Крh2

(4. Крf2 Фa7+ и 5. . . Ф : b7) 4. . . Фе5+ с вечным шахом.

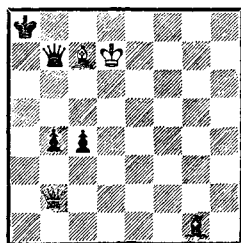


Белые выигрывают

457. Крейчик. Здесь атака на черного короля в конце концов приводит к мату или выигрышу ферзя.

1. Кd4+ Крс5 2. Фc8+ Крb4 (2. . . Кр : d4 3. Фc3+ и 4. Фe1+) 3. Фc3+ Кр : a4 4. Фа1+ Крb4 5. Крb2! (тихий ход с угрозой мата) 5. . . Фа4 (5. . . Крс5 6. Фа3+ Кр : d4 7. Фc3+ Кре3 8. Фe1+) 6. Фe1+ Крс5 7. Фc3+ Крд6 8. Фc7×.

Вариант: 1. . . Крд6 2. Фf4+ Фе5 (2. . . Крс5 3. Кb3+) 3. Кf5+ Кре6 4. Кg7+ Крд6 5. Ке8+ Кре6 6. Фg4+ Фf5 7. Кg7+ с выигрышем ферзя.

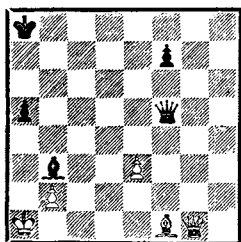


Белые выигрывают

458. Левит. Белые могут победить только матовой атакой, но предварительно им необходимо уничтожить черного слона и пешку «b». (Диагр. на стр. 177).

1. Фh8+ Кра7 2. Фa1+ Фа6 3. Ф:g1+ Крb7 (3... Кра8? 4. Фg8+ Крb7 5. Фb8×) 4. Фg2+ Кра7 5. Фf2+ Крb7 6. Фf3+ Кра7+ 7. Фе3+ Крb7 8. Фе4+ Кра7 9. Фd4+ Крb7 10. Фd5+ Кра7 11. Фс5+ Крb7 (белый ферзь поднялся по знаменитой «лестнице», и теперь все кончено) 12. Ф:b4+ Кра7 13. Фb8×.

Ферзь со слонем, так же как и ферзь с конем, редко побеждают одинокого ферзя. Разобранный этюд представляет исключение из правила.



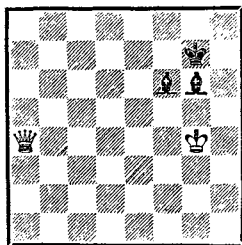
Белые выигрывают

459. Прокеш. Защищаясь от мата или проигрыша ферзя, черные надеются на своего слона, который сам неожиданно попадает под двойную связку.

1. Сg2+ Cd5 (1... Кра7 2. e4+, 1... Крb8 2. Фh2+) 2. e4 С: e4 3. Фb1! и т. д.

б) Ферзь против легких фигур

Разумеется, ферзь сильнее двух легких фигур, но иногда этим фигурам, особенно паре слонов, удается добиться ничьей, а в этюдах даже выиграть. Что касается трех легких фигур, то они обычно оказываются сильнее ферзя.



Ничья

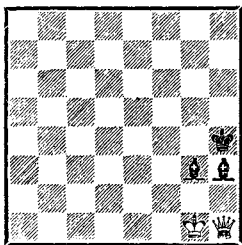
460. Лолли. (Теоретическое окончание). Ничья достигается благодаря двум обстоятельствам: черный король защищает слонов, а неприятельскому королю никак не удастся приблизиться.

1. Фd7+ Крg8 2. Фе6+ Крg7 3. Крf4 Ch7! (слон обязан избегать связки) 4. Фd7+ Крg6 5. Фе8+ Крg7 6. Крg4 Сg6 с ничьей.

Вариант: 5. Крg4 Сg8! 6. Фе8+ (6. Фf5+ Крg7 7. Крh5 Cf7+) 6... Крg7 7. Крf5 Ch7+ 8. Крf4 Сg6 с ничьей.

Ложный путь: 1... Cf7 2. Крf5 Сс3 (чернопольный слон вынужден уйти из-под

опеки своего короля — наказание за легкомыслие другого слона, попавшего на предыдущем ходу под связку) 3. Фс7 Са1 4. Фа7 Сb2 5. Фb6 Са3 (5. . . Сс3 6. Фg1 Крh8 7. Фh2 Крg8 8. Фb8 Крh7 9. Фс7!) 6. Фd4+ Крf8 7. Фh8+ Крe7 8. Фе5+ Крf8 9. Крf6 Се8 10. Фс7 Ch5 11. Фg7+ Крe8 12. Фh8+ и 13. Ф : h5.



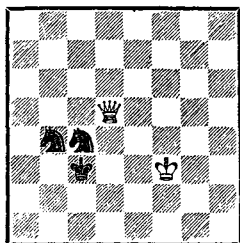
Белые выигрывают

461. Дедрле. (Теоретическое окончание). Черных губит то, что их король оттеснен на край доски. Ферзь запатовывает его и вынуждает ходить слонов.

1. Фе4+ Крh5! (избегая связки слона, пока есть для этого возможность) 2. Фе8+ Крg5 3. Фе3+ Крh4! 4. Фh6+ Крg4 5. Фе6+ Крh4 6. Фg6! (белые добились своей цели: один из слонов вынужден переместиться на менее удачную позицию) 6. . . Сg4 7. Фh6+ Ch5 8. Крg2 Се5 9. Фе3 Сb8 10. Фd4+. Белые выигрывают.

Вариант: 6. . . Cf4 7. Крf2 Сg4 (7. . . Сg5 8. Фh7+ Крg4 9. Фе4+ Крh5 10. Крg3!)

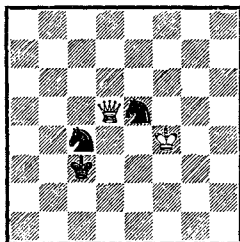
8. Крg2! Ch5 (8. . . Ch3+ 9. Крf3 Сg5 10. Фh7) 9. Фf5 Ch6 (9. . . Сg5 10. Фh3×) 10. Фf6+ Сg5 11. Фf2+ Крg4 12. Фf3+ Крh4 13. Фh3×.



Ничья

462. Лолли. (Теоретическое окончание). Слабейшая сторона обладает определенной свободой действий; кони защищены королем и держат на расстоянии неприятельского короля.

1. Фd1 Kd2+ 2. Крe2 Kb3 3. Фе1+ Крс4 4. Фh4+ Крс3 5. Фf6+ Kd4+ 6. Крf2 Kd5 с ничьей.

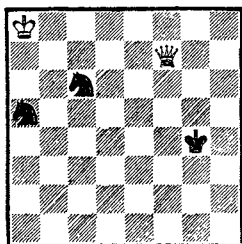


Белые выигрывают

463. Лолли. (Теоретическое окончание). Кони не в состоянии держать белого короля на дистанции.

1. Крe4 Крb3 2. Крd4 Крb2 3. Фb7+ Крс2 4. Фb5 Крd1

5. ♕b3+ Крe2 6. ♕g3 Крf1
7. Крe4 Кf7 8. Крd5! Кfе5
9. Крd4 (цугцванг) 9. . .Крe2
10. ♕g2 Крd1 11. ♕f2 Крc1
12. Крc3 Крb1 13. ♕c2+ Крa1
14. ♕b3 и т. д.



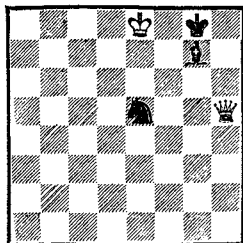
Белые выигрывают

464. (Теоретическое окончание). Хотя белый король запатован, это не спасает черных, так как их король вскоре сам попадает в патовое положение.

1. ♕f6 Крg3 2. ♕f5 Крg2
3. ♕f4 Крg1 4. ♕f3 Крh2
5. ♕g4 Крh1 6. ♕g3 Кd8
7. ♕h4+ и 8. ♕ : d8 с выигрышем.

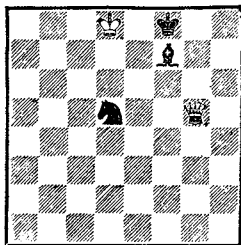
Любопытно, что если в исходном положении черный король стоял бы рядом со своими конями, например на b6, то его не удалось бы «прижать к стенке» и дело кончилось бы ничьей.

465. Карштедт. (Теоретическое окончание). Со слоном и конем ферзь справляется почти всегда. На диаграмме приведена едва ли не единственная ничейная конструкция. Черные фигуры расположены идеально: слон защищает коня, а белый король



Ничья

не может приблизиться к слоноу. Важно, что при этом черные могут ходить слоном с g7 на h8 и обратно, а если он попадает под связку, то может двигаться король. Например: 1. Крe7 Ch8 2. ♕e8+ Крh7 3. Крf8 Cg7+ 4. Крe7 Ch8 5. ♕h5+ Крg8 6. ♕g5+ Cg7 7. Крe6 Крh7 и т. д.

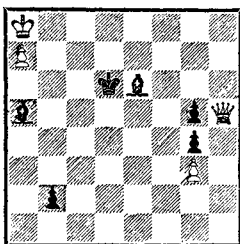


Белые выигрывают

466. Карштедт. (Теоретическое окончание). Позиция аналогична предыдущей, с той существенной разницей, что фигуры смещены на одну вертикаль влево. Последнее обстоятельство губит черных. Пользуясь линией «h», ферзь выбивает коня с его централизованной позиции.

1. ♕h6+ Крg8 2. Крd7! Кb4 (c3) 3. ♕g5+ Крf8 (h8)

4. Фс5 (е5)+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

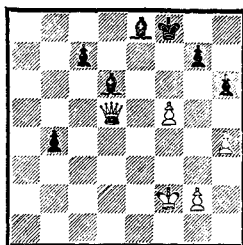
467. Прокеш. Ввиду неудачного расположения своего короля белые вынуждены расстаться с ферзем, но, к счастью, они успевают поставить на доске нового ферзя.

1. Фg6! (грозит 2. Kpb7 с превращением пешки) 1... b1Ф! 2. Ф : b1 Cd5+ 3. Kpb8 (не проходит 3. Фb7 из-за 3...Cb6! 4. Ф : d5 Kp : d5 5. Kpb7 C : a7) 3...Cc7+ 4. Kpc8 Ce6+ 5. Kpb7 Cd5 6. Кра6 Cc4+ 7. Фb5 (как раз вовремя) 7...C : b5+ 8. Kp : b5 и 9. a8Ф.

Вариант: 1...Kpd7 2. Фg7+ Kpc8 3. Фb7+ Kpd8 4. Ф : b2 Cd5+ 5. Фb7!, и белые выигрывают.

Ложный след: 1. Фh7 Cc7! 2. Kpb7 Cd5+ 3. Кра6 Cc4+ с вечным шахом.

468. Ларсен — Портиш (матч претендентов, Югославия, 1968 г.). Пешечная конфигурация белых не совсем удачна ввиду далеко продвинутой пешки «f». Пара слонов легко отражает образование проходной. Черные пешки по-

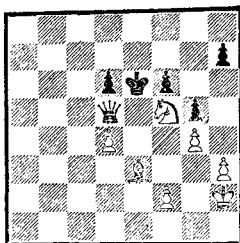


Черные начинают и делают ничью

ка не могут двигаться, но они препятствуют вторжению неприятельского короля.

1...Ce7! 2. g3 c5 3. Кре3 Cf7 4. Фb7 Ce8 5. Kpd3 Cf6 6. Фb8 Ce7 7. Kpc4 Kpf7 8. Kpd5 Kpf8! 9. f6 (на 9. Креб следует 9...b3 с неизбежной ничьей) 9...C : f6! (опасно 9...gf из-за 10. Фf4) 10. Kp : c5 Ce7+ 11. Kpd5 Kpf7 12. Фf4+ Kpg8 13. Фb8 (после 13. Кре6 Cf8 14. g4 b3! 15. g5 hg 16. hg Cg6! позиция уравнивается) 13...Kpf7 14. Фb7 Kpf8 15. Кре5 h5! 16. Фb8 Kpf7 17. Фb7 Kpf8 18. Фb8 Kpf7 19. Фc8 b3! 20. Фc4+ Kpf8 21. Ф : b3 Cd7! 22. Фf3+ Cf6+ 23. Kpd5 Cg4. Ничья, так как оба слона защищены, а белый король не может перейти линию «d». Черным удалось добиться ничейной крепости (пешка h5, слон g4) лишь после того, как была ликвидирована белая пешка «f». В противном случае h6—h5 было бы грубой ошибкой ввиду прорыва g3—g4 и h4—h5—h6.

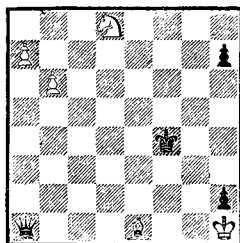
469. Томас — Решевский (Ноттингем, 1936 г.). На пер-



Черные начинают и выигрывают

вый взгляд белые фигуры контролируют все важные пункты, и все же рейд черного короля в тыл противника решает.

1. . . ♔f3! (приковывает неприятельского короля к пешке h3) 2. Kh6 Kpd5 3. Kg8 Kpc4 4. Ke7 d5 5. Kg8 Kpc3! (маленькая тонкость; в случае 5. . . Kpd3 6. Ke7 Kpe2 7. Kf5 Kpf1 8. Kg3+ белые защищались от непосредственных угроз) 6. Ke7 Kpd3! 7. Kpg1 (теперь уже 7. Kf5 не проходит из-за 7. . . h5, а при других отступлениях коня выигрывает 7. . . Kpe2) 7. . . ♕ : h3. Белые сдались.



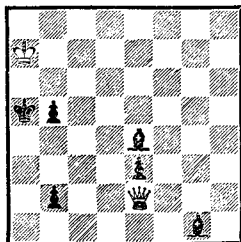
Ничья

470. Григорьев. Угрозу 1. . . ♕ : e1+ белые могут отразить только превращением

пешки «а». Впрочем, эта вынужденная жертва имеет гораздо более глубокий смысл.

1. a8 ♕ ♕ : a8+ 2. b7 ♕a7 3. Cf2 ♕b8 4. Cg3+ Kp : g3 5. Kc6! ♕ : b7, пат.

Вариант: 2. . . ♕ : d8 3. b8 ♕+ ♕ : b8 4. Cg3+ Kp : g3, пат.

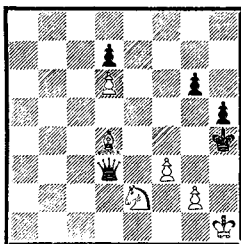


Ничья

471. Прокоп. Положение белых выглядит безнадежным, так как они не могут предотвратить превращение пешек. Однако и здесь их спасает красивая патовая комбинация.

1. ♕ : b2 e2+ 2. Kpb8 Ch2 (2. . . e1 ♕ 3. ♕c3+ ♕ : c3, пат) 3. Kpc8 e1 ♕ 4. ♕d2+ ♕ : d2, пат.

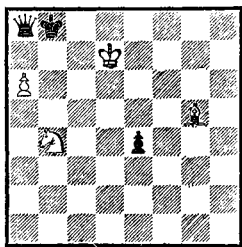
Вариант: 3. . . Cf5+ 4. Kpd8 e1 ♕ 5. ♕ : b5+ Kp : b5, пат.



Белые выигрывают

472. Ринк. В предыдущем примере две фигуры не уступали ферзю. Конечно, на практике это случается лишь при легкомысленной игре сильнейшей стороны. Если король необдуманно движется вперед, то он может столкнуться с большими неприятностями, как, например, в данном случае. Особая прелесть этюда в том, что черные дважды попадают в цугцванг.

1. Сf6+ g5 2. Kph2! Ф : e2
3. Сс3 (первый цугцванг)
3. . .Фf2 4. Се5 (второй и смертельный цугцванг) 4. . .Фe1
5. g3+ Ф : g3 6. С : g3×

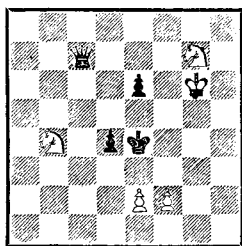


Белые выигрывают

473. Прокеш. Черный ферзь чувствует себя в углу очень неуклюже, и белые могут выиграть его после Кс6+. Однако угловое поле — белое, и размен коня на ферзя приводит только к ничьей. Пешка «е» спасает черных в варианте 1. Се3 Фа7, но она и ограничивает возможности ферзя, чем удачно пользуются белые.

1. Сf4+ Кра7 2. Се3+ Крb8
3. Крd8! (цугцванг) 3. . .Фа7
4. Кс6+ Кра8 5. К : a7 и

т. д. (но не 5. С : a7 e3! с ничьей).



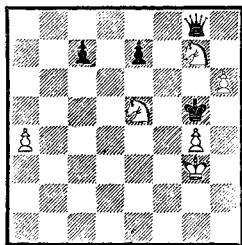
Белые выигрывают

474. Троицкий. Положение черного короля весьма незавидно, в результате ферзь ни на одном поле не найдет спасения.

1. Ке8! Фh2 2. Кf6+ Кре5
(2. . .Крf4 3. Кd3×) 3. Кg4+
и 4. К : h2 с выигрышем.

1-й вариант: 1. . .Фd8(b8)
2. Кf6 Кре5 3. Кс6 и т. д.

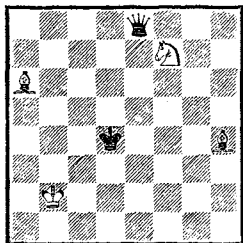
2-й вариант: 1. . .Фс3 2.
Кf6+ Кре5 3. Кd3+ Крd6
4. Ке4+ и т. д. Легко находится выигрыш и в остальных вариантах.



Белые выигрывают

475. Шверц. Четкое взаимодействие коней ведет к быстрой развязке, причем решает движение пешки «а».

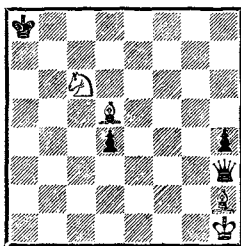
1. h7! Φ : h7 (1... Φ : g7 2. h8 Φ ! Φ : h8 3. Лf7+) 2. Ke6+ Kph6 (2... Kpf6 3. Kd7+!) 3. g5+ Kph5 4. Kg6! (грозит 5. Kgf4 \times) 4... Φ : g6 5. Kf4+ Kp : g5 6. K : g6 c5 7. a5 c4 8. Kf4, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

476. Ринк. Три легкие фигуры белых действуют гармонично и справляются с ферзем. Слоны преследуют неприятельского короля, а в решающий момент конь наносит двойной удар.

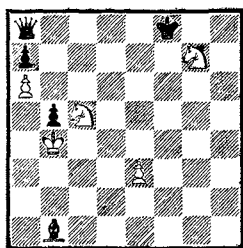
1. Cf2+ Kpd5 2. Cc4+ Kpc6 3. Cb5+! Kp : b5 4. Kd6+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

477. Ринк. В конце концов решает дело вскрытый шах, но предварительно ферзь завлекается на невыгодное поле.

1. Cg2 (отражая угрозу вечного шаха: Φ h3—f1—h3) 1... Φ e3! (на других полях ферзь гибнет моментально, например: 1... Φ a3(c3) 2. K : d4+ Кра7 3. Kb5+) 2. K : d4+ Кра7 3. Cg1! (теперь у ферзя выбор из 22 полей, но ни на одном из них он не найдет убежища) 3... Φ e8 (сравнительно лучшее, на 3... Φ d3 следует 4. Kc6+ и 5. Kb4+) 4. Kb5+ Kpb8 5. Ca7 (h2)+ Kpc8 6. Kd6+ с выигрышем ферзя.



Белые выигрывают

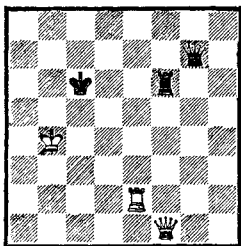
478. Троицкий. Борьба напоминает охоту с окружением, черный ферзь не в силах вырваться из кольца и в конце концов попадает на мушку ствола.

1. Ce4 Φ c8 2. Kf5! Φ e8 (другого нет) 3. Cd5 Φ g6 (другие продолжения не лучше, например: 3... Φ h5 4. Kd7+ и т. д.) 4. Kd7+ Кре8 5. Cf7+! Kp(Φ) : f7 6. Ke5 (d6)+ и выигрывают.

Вариант: 3... Φ c8 4. Ke6+ Kpf7 5. Kd6+ с победой.

У. Ферзи и ладьи

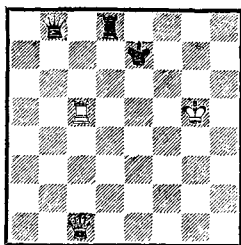
а) Ферзь и ладья против ферзя и ладьи



Белые выигрывают

479. Троицкий. На практике окончания «ферзь + ладья и ферзь + ладья» возникают, как правило, из ладейных. Если обе стороны ставят ферзей одновременно, то обычно побеждает та из них, которая первая начинает шаховать. В данной ситуации белые неожиданно жертвуют ладью, в результате чего, во-первых, открывается путь для белого ферзя и, во-вторых, вскрывается диагональ a1—h8, которая и решит партию.

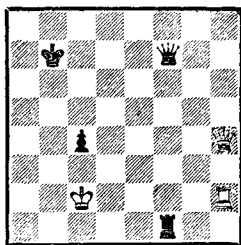
1. Ле6+! (завлекающая жертва, но и открывающая линии) 1. . . Л : е6! 2. Фа6+ Крd5 (седьмой ряд запретный — геометрический мотив) 3. Фс4+ Крd6 (в случае 3. . . Кре5 черные ферзь и король оказывались на одной диагонали) 4. Фс5+ Крd7 (черная ладья отнимает у своего короля важное поле) 5. Фа7+ с выигрышем ферзя.



Белые выигрывают

480. Ринк. Не приводит к победе 1. Фе3+ Крf7 2. Лf5+ Крg7 3. Фе7+ Крg8, и белые не могут усилиться. Поэтому атака строится таким образом, чтобы создать черным положение цугцванга.

1. Лс7+ Лd7 (при отступлении короля дается мат в несколько ходов) 2. Фс5+ Крd8! (на 2. . . Кре6(е8) решает 3. Фf5 (е5)+. Теперь при ходе черных любое движение их фигур, кроме Лd5+, оказывалось бы вредным. Поэтому белые делают такой ход, после которого черных не спасает и шах ладьей) 3. Крh6!, и белые выигрывают, так как в распоряжении черных только «вредные» ходы.

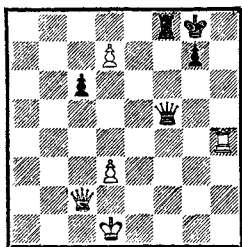


Белые выигрывают

481. Ринк. Белые угрожают матом, но их основная цель — связать ладью в двух направлениях с решающими материальными завоеваниями.

1. Фe4+ Кра6! 2. Лh6+ Лf6 3. Фf5! Л : h6 4. Ф : f7 Лс6 5. Крс3 с простым выигрышем.

Вариант: 2...Краб 3. Фe5+ Крb4 4. Лb6+ Кра4 5. Ла6+ Крb4 5. Фа5х.

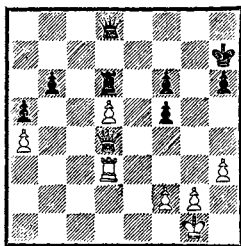


Белые выигрывают

482. Прокеш. В рассмотренных выше примерах под двойную связку попадала ладья, и катастрофа происходила по одной из двух причин: либо гибла эта ладья, либо незащищенным оказывался ферзь. В данном окончании роли поменялись, под связку попадает ферзь, а незащищенной оказывается ладья.

1. Фс4+ Фd5 (1...Фf7 2. Ф : f7 Кр : f7 3. Лf4+) 2. d8Ф! Л : d8 3. Лd4! и т. д.

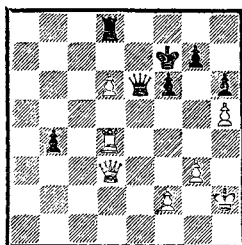
Ложный путь: 1. d8Ф? Фf1+ 2. Крpd2 Фf2+ 3. Крc1 Ф : c2+ 4. Кр : c2 Л : d8 с лучшим положением у черных.



Белые выигрывают

483. Алехин — Колле (Баден-Баден, 1925 г.). Блокированную пешку, поддерживаемую тяжелыми фигурами, удастся реализовать только в том случае, если в позиции противника есть дополнительные слабости.

1. Фс4 Фd7 2. Лd4 Крг7 3. Фd3! (поучительная перегруппировка: ферзь не только атакует пешку f5, но и помогает активизировать ладью) 3...Крf7 (у черных не видно хороших ходов) 4. g4! Крf8 (вынужденная жертва пешки, после 4...fg 5. Фh7+ Крf8 6. Фh8+ и 7. Л : g4 белые легко побеждали) 5. gf Фе8 6. Ле4 Фh5 7. Лg4 Фf7 8. Фе3 Фh7 9. Лg6, и черные прекратили безнадежное сопротивление.

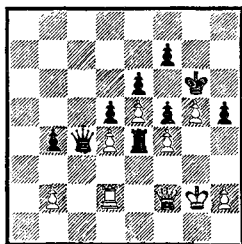


Белые выигрывают

484. Алехин — Керес («АВРО»-турнир, 1938 г.). Ввиду неудачного положения черного короля и слабости седьмой горизонтали белые могли форсированно выиграть.

1. Л : b4! Ф : d6 (разумеется, не годится 1. . .Л : d6 из-за 2. Фg6+) 2. Фc4+ Kpf8 (2. . .Фd5 3. Лb7+ и 4. Фc7) 3. Лb7 Лd7 4. Фc8+ Кре7 5. Лb3! f5 (на 5. . .Kpf7 решает 6. Лb8!, а на 5. . .Лd8 — 6. Фg4 Kpf8 7. Лb7) 6. Фg8 Kpf6 7. Фе8! Лf7 (на 7. . .Kpg5 выигрывает 8. Лd3! Фb6 9. f4+) 8. f4!, и нет защиты от угрозы 9. Лb6 и 10. Фе5×.

Ложный путь: Алехин избрал неточное продолжение 1. Фg6+, и после 1. . .Kpf8 противники согласились на ничью, 2. Лg4 недостаточно для победы ввиду 2. . .Фf7.



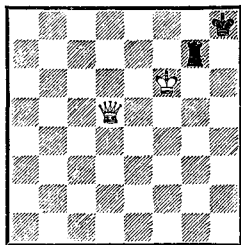
Черные начинают и выигрывают

485. Нимцович — Капабланка (Нью-Йорк, 1927 г.). Между расположением белых и черных фигур огромная разница, не говоря уже о том, что белым приходится следить за безопасностью своего короля.

1. . .Фс1! 2. Kpg3 (тяжелые

фигуры белых не могут ходить, а движение пешек привело бы к новым слабостям) 2. . .Фh1! 3. Лd3 Ле1 4. Лf3 Лd1 5. b3 Лс1! 6. Ле3 (белые в цугцванге, пешка «h» неподвижна ввиду 6. . .Лg1+) 6. . .Лf1, и белые сдались, на 7. Фg2 решает 7. . .Лg1, а в случае 7. Фе2 — 7. . .Фg1+ 8. Kph3 Лf2.

б) Ферзь против ладьи



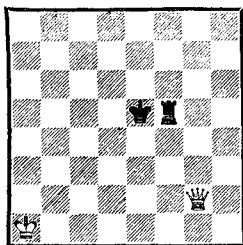
Белые выигрывают

486. (Теоретическое окончание). Условие для выигрыша ладьи состоит в том, чтобы заставить ладью удалиться от своего короля.

1. Фh1+ Kpg8! 2. Фh5! (2. Фh6 Лf7+ 3. Kpg6? Лf6+ с ничьей) 2. . .Ла7 (2. . .Лh7? 3. Фе8×) 3. Фd5+ Kph7 (h8) 4. Фh1+ Kpg8 5. Фg1+, и при любом ответе черные теряют ладью.

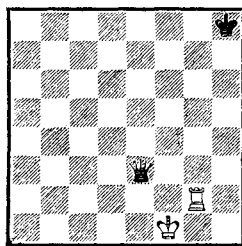
487. (Теоретическое окончание). Первая задача белых — оттеснить неприятельские силы, вторая — удалить ладью от короля и затем выиграть ее.

1. Kpb2 Лf4 2. Kpc3 Ле4 3. Kpd3 Лd4+ 4. Kpe3 Лd5



Белые выигрывают

5. Фg3+ Кpf5 6. Фf4+ Кре6
 7. Кре4 Лd6 8. Фf5+ Кре7
 9. Кре5 Лd7 10. Фf6+ Кре8
 11. Фh8+ (но не 11. Кре6?
 Лd6+ с ничьей) 11. . .Кpf7
 12. Фh7+ Кре8 13. Фg8+
 Кре7 14. Фс8! Лd1 (ферзь до-
 бился своей цели: ладья уда-
 лилась) 15. Фс5+ Кpd8 16.
 Фа5+ Кре7 17. Фb4+Кpd8
 18. Кре6! (наконец и белый
 король вступает в игру) 18. . .
 Крс7 19. Фf4+ Крс8! 20.
 Фс4+ Кpd8 21. Фb3! Лel+
 22. Кpd6 Крс8 23. Фс3+!, и
 все кончено.

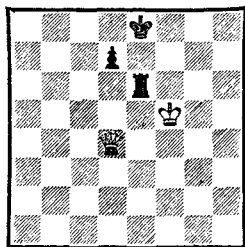


Ничья

488. Понциани. (Теорети-
 ческое окончание). Избежать
 вечного шаха невозможно: ес-
 ли черный король приближа-
 ется к своему оппоненту, то
 белые используют патовую

идею, а если он заходит на
 линию «е», то спасает связка.

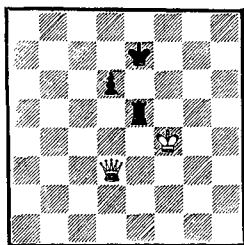
1. Лh2+ Кpg7 2. Лg2+
 Кpf6 3. Лf2+ Кpg5 (3. . .
 Кре5? 4. Ле2. Ничья) 4. Лg2+
 Кpf4 5. Лf2+ Кpg3 6. Лg2+
 Кph3 (6. . .Кpf3 7. Лg3+
 Кр : g3, пат) 7. Лh2+ Кpg3
 (7. . .Кр : h2 пат) 8. Лh3+
 Кр : h3, пат.



Ничья

489. (Теоретическое окон-
 чание). Если пешка стоит на
 исходном положении (на вер-
 тикалях «b», «с», «d», «е», «f»,
 «g»), то ферзь не в состоянии
 справиться с ладьей, у кото-
 рой имеется два надежных
 поля. Это объясняется тем,
 что король не может пропр-
 ваться во вражеский лагерь,
 а обход с тыла невозможен
 из-за недостатка пространст-
 ва.

1. Фg7 Кpd8 2. Фf8+ Крс7
 3. Фg8 Лс6 4. Кре5 Ле6+
 5. Кpd5 Лс6 с ничьей. Заме-
 тим, что ферзь не может вы-
 играть и в том случае, если
 пешка находится под защитой
 ладьи и дошла до шестой го-
 ризонтالي.



Белые выигрывают

490. Гурецкий — Корниц.

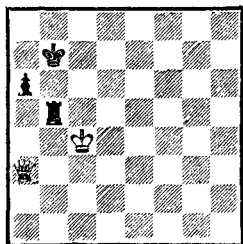
(Теоретическое окончание Филлидора). Белый король должен прорваться через пятый ряд, а затем, заняв линию «е», подойти к пешке. Если бы такого обхода не было, то выиграть было невозможно.

1. Фh7+ Кре6 2. Фс7 Лс5 3. Фd8 Ле5 4. Фе8+ Крд5 5. Фс8! Ле4+ 6. Крf5 Ле5+ 7. Крf6 Ле4 8. Фс3 (по Филлидору следует играть 8. Фf5+ с форсированным, но несколько затянутым выигрышем) 8. . . Ле6+ 9. Крf7 Ле5 10. Крf8! Ле4 11. Фd3+ Лd4 12. Фf5+ Крс4 13. Фс2+ Крд5 14. Кре7 Кре5 15. Фе2+ Крf4 16. Крд7 Лd5 17. Крс7 Лd4 18. Крс6 Крf5 19. Фе3, и белые выигрывают.

1-й вариант: 5. . . Крд4 6. Фс6 Лd5 7. Крf3 Кре5 8. Фс3+ Крf5 9. Фс4 Ле5! 10. Фf7+ Крг5 11. Фd7 Лf5+ 12. Крг3 Лd5 (12. . . Лf6 13. Фg4+ Крh6 14. Крh4 и т. д.) 13. Фе6 Лd3+ 14. Крf2 Лd2+ 15. Крf3 Лd3+ 16. Кре4 с выигрышем.

2-й вариант: 4. . . Крf6 5. Фd7 Ле6 6. Крг4 Кре5 7. Крг5 Крд5 8. Фf7! с выигрышем.

3-й вариант: 1. . . Крд8 2. Фf7 Крс8 3. Фа7 Крд8 4. Фb8+ Крд7 5. Фb7+ Крд8 6. Фс6 Кре7 7. Фс7+ Кре6 8. Фd8 Лf5+ 9. Крг4 Ле5 10. Фе8+ Крf6 (10. . . Крд5 11. Фс8! приводит к главному варианту после пятого хода) 11. Фd7 Лd5 (на 11. . . Ле6 решает 12. Крf4) 12. Крf4 Лd4+ 13. Кре3 Лd1 14. Фd8+ Крf7! 15. Фh4!, и белые выигрывают, поскольку ладья вынуждена покинуть линию «d». Против слоновой пешки маневр ферзем уже не так опасен, впрочем, защищающейся стороне легко ошибиться в защите. При конечной пешке ничья достигается без труда, так как обход становится практически невозможным.



Ничья

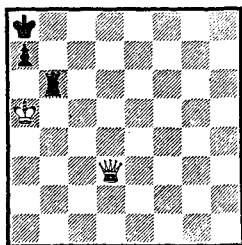
491. Гурецкий — Корниц.

(Теоретическое окончание). Черный король обладает достаточной свободой движения, а белый ферзь не может обойти его с тыла, а значит, и помочь своему королю пройти через линию «b».

1. Фе7+ Крb8 2. Фе8+ Крb7 3. Фd8 Кра7 4. Фс8

Ль7! 5. Фс5+ Крб8 6. Фd6+ Кра7 7. Фd4+ Кра8 8. Крс5 Кра7 9. Крс6+ Кра8 10. Фd8+ Ль8! 11. Фd5 Ль7 с ничьей, так как пешку выиграть не удастся.

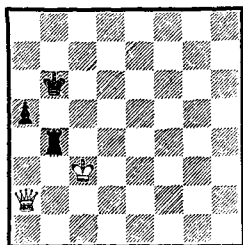
Ложный путь: 4. . .Крб6? 5. Фb8+ Крс6 6. Фа7 Лb6 7. Крд4 Крб5 8. Крд5 Кра5 9. Фс7 Крб5 10. Фс5+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

492. (Теоретическое окончание). Крайняя пешка, находящаяся в исходном положении, стесняет короля, из-за чего он и гибнет.

1. Фd7! Крб8 2. Фе7! Кра8 3. Фс7! Лb7 4. Фс8+ Лb8 5. Фс6+, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

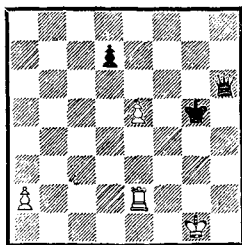
493. Гурецкий — Корниц. (Теоретическое окончание).

Для победы белый король должен прорваться к неприятельской пешке. В данной ситуации ферзь легко прокладывает дорогу своему королю, потому что на восьмой горизонтали он имеет достаточную территорию для операций.

1. Фd5 Кра6 2. Фс6+ Кра7 3. Крд3 Лb6 4. Фс7+ Кра6 5. Фс8+ Кра7 6. Крс4 Лb7 7. Фd8 Кра6 8. Фа8+ Крб6 9. Крб3 Ла7 10. Фb8+ Кра6 11. Кра4 Лb7 12. Фа8+ с выигрышем.

1-й вариант: 2. . .Лb6 3. Фа8+ Крб5 4. Крб3 Ла6 5. Фd5+ Крб6 6. Кра4 Ла7 7. Фd6+ Крб7 8. Крб5 Крс8 9. Фf8+ Крб7 10. Фе7+ Крб8 11. Фd8+ Крб7 12. Фb6+ Кра8 13. Крс6, и белые выигрывают.

2-й вариант: 1. . .Лb5 2. Фd6+ Крб7 3. Крс4 Лb6 4. Фd5+, и белые выигрывают. Черная пешка теряется, так как после 4. . .Лс6+ 5. Крб5 гибнет ладья, а на 4. . .Кра6 следует 5. Фа8x.



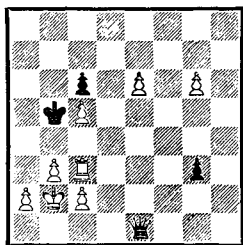
Ничья

494. Троицкий. Белые завлекающей жертвой ограни-

чивают свободу черного ферзя, чтобы затем объявить вечный шах. Независимо от того, принимают черные жертву пешки или нет, положение уравнивается.

1. e6 de 2. Lh2! Фf6 3. Лg2+ с ничьей.

Вариант: 1. . . Крf6 2. e7! Фg6+ 3. Крf2 Фе8 4. a4! Ф : e7! (в случае 4. . . d5? 5. a5 d4 6. Крe1! d3 7. Ле3 Крf7 8. Крд2! Крf6 9. a6 Крг7 10. a7 Крf7 11. Ле4! Крf6 12. a8Ф белые выигрывали. Не помогало и 7. . . d2+, так как после 8. Кр : d2 Фd7+ 9. Крe1 Крf7 10. e8Ф+ черный король не попадал в квадрат) 5. Л : e7 Кр : e7 6. Кре3 Крд6 7. Крд4 с ничьей.



Ничья

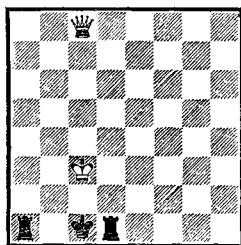
495. Селезнев. Сильная проходная пешка черных должна уравновесить белые пешки, пробравшиеся на шестую горизонталь. Эти пешки размениваются, но в результате белая ладья попадает под опасную связку. Однако белые избавляются от нее благодаря патовой идее. Дело кончается миром, поскольку черный ко-

роль не может принять активного участия в игре, а один черный ферзь бессилён.

1. g7! Ф : e6 2. Л : g3 Фе5+ 3. Лс3 Ф : g7 4. Кра3! Фg5 (4. . . Ф : c3 пат) 5. Крb2 Крb4 6. Лс4+ с ничьей.

Ложный путь: 1. e7? Ф : e7! (после 1. . . g2? 2. a4 Кра5+ 3. Лg3 Ф : g3 4. e8Ф хитрость белых удалась бы) 2. Л : g3 Фе5+ 3. Лс3 Фg7! 4. a3 Фf6 5. b4 Кра4 6. b5 cb 7. c6 b4 8. ab Кр : b4, и черные выигрывают.

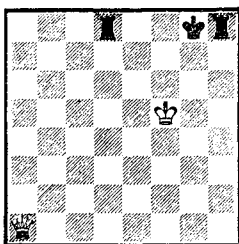
в) Ферзь против двух ладей



Белые выигрывают

496. Сальвиоли. При отсутствии других фигур две ладьи, как правило, превосходят ферзя. Самая сильная шахматная фигура торжествует лишь при удачном стечении обстоятельств. В первых двух примерах взаимодействию ладей мешает их собственный король, и поэтому ферзь справляется с ними.

1. Фс4! Ла3+ 2. Крb4+ Крb2 3. Фе2+ с выигрышем ладьи.



Белые выигрывают

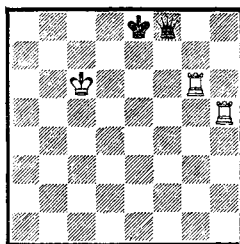
497. Ринк. И здесь ладьи расположены не лучшим образом, но использовать это гораздо труднее, чем в предыдущем примере.

1. Фg1+ Кpf8! 2. Фс5+ Кpg8! (2. . .Кре8 3. Фс6+ Кре7 4. Фе6+ Кpf8 5. Фf6+) 3. Фе7 Лd3 4. Фе8+ Кpg7 5. Фе5+ Кph7! (5. . .Кpg8 6. Кpg6) 6. Фе4! с матом или выигрышем ладьи.

1-й вариант: 3. . .Лd1 4. Фе8+ Кpg7 5. Фе5+ Кpg8 6. Фg3+ Кpf8 7. Фb8+ Кpg7 8. Фb2+ Кph7 9. Фc2! Лf1+ 10. Кре6+ Кph6 11. Фh2+ Кpg7 12. Фg2+ и 13. Ф : f1. Несколько быстрее, но менее изящно решает 6. Фb8+ Кpg7 7. Фb7+ Кph6 (f8) 8. Фс6 (с8)+ Кpg7 9. Фс3+ Кph7 10. Фh3+ Кpg7 11. Фg4+ и 12. Ф : d1.

2-й вариант: 3. . .Ла8 4. Фе6+ Кpg7 5. Фg6+ Кpf8 6. Фf6+ Кpg8 7. Кpg6 Лh7 8. Фе6+ Кph8 9. Фе5+ Кpg8 10. Фd5+ и 11. Ф : a8 с выигрышем.

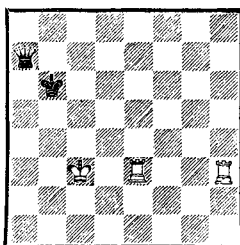
498. Прокеш. (Теоретическое окончание). Неудачное положение черного короля поз-



Белые выигрывают

воляет ладьям легко справиться с ферзем. Защищаясь от мата, его придется отдать всего за одну ладью.

1. Ле6+ Кpd8 2. Ла5! Фf3+ 3. Лd5+, и белые выигрывают.



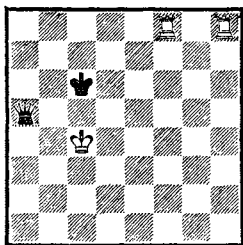
Белые выигрывают

499. Ринк. Ферзь не может помешать маневрам белых ладей. Черный король надеется скрыться за своим белым оппонентом, но безуспешно.

1. Ле6+ Кrb5 2. Ле5+ Кра4 3. Ле4+ Кра3 4. Крс4+ Кра4 5. Кpd5+ Кrb5 6. Лb3+ Кра5 7. Ла3+ и т. д.

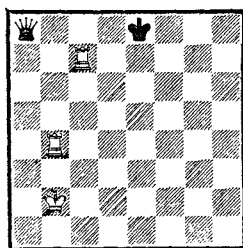
500. Ломмер. Энергичные действия ладей завершаются элегантно комбинацией с «завлечением».

1. Лh6+ Кpd7! 2. Лf7+ Кре8 3. Ла7! Фе5 (3. . .Ф : a7



Белые выигрывают

4. Lh8+ и 5. Lh7+) 4. Lh8+
Ф : h8 5. Ла8+ и 6. Л : h8
с выигрышем ферзя.

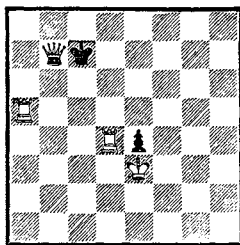


Белые выигрывают

501. Фейтер. Прежде чем перейти к решающим действиям, необходимо отогнать неприятельского короля подальше от ферзя, после чего тот выигрывается всего за одну ладью.

1. Лg7! Крf8 (у ферзя нет хороших отступлений) 2. Лgb7 Фa5 3. Л7b5 Фa6 4. Лb8+ Кре7 5. Л4b7+ Крд6 6. Лb6+, и белые выигрывают.

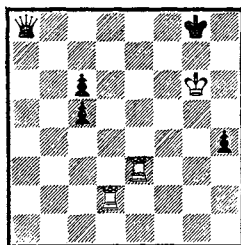
Ложный путь: 1. Лcb7? Фa5 2. Л7b5 Фa6 3. Лb8+ Крд7 4. Л4b7+ Крс6, и ферзь выигрывается только ценою двух ладей.



Белые выигрывают

502. Прокеш. Ферзь не может перемещаться ни по диагонали, ни по горизонтали (мешают собственная пешка и король), но вертикаль пока находится в его распоряжении. Задача белых — лишить ферзя и этой свободы, после чего черные попадают в цугцванг.

1. Лc5+ Крb8 2. Лd8+ Кра7 3. Ла5+ Крb6 4. Лda8!, и ферзя губит собственная пешка.

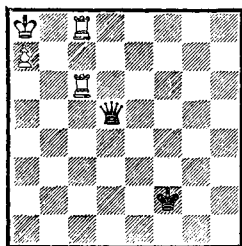


Белые выигрывают

503. Прокеш. И в этом примере черные страдают из-за своих пешек, сужающих радиус действия ферзя.

1. Лd7! (грозит 2. Лee7) 1...Фb8! 2. Ле5! (с угрозой 3. Лg7+ Крf8 4. Лf5+) 2...Фb1+ 3. Лf5 Фg1+ 4. Лg5

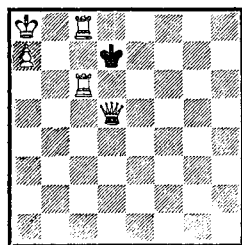
Фb1+ 5. Kpf6+ Kph8 6. Лd8+ Kph7 7. Лh5×.
 1-й вариант: 3. . .Фb8 4. Лg7+ Kph8 5. Лh5×
 2-й вариант: 2. . .Фf8 3. Lee7 h3 4. Лg7+ Kph8 5. Лh7+ Kpg8 6. Лdg7+ и т. д.



Ничья

504. Хенкин. Позиция ничейная, так как, покидая свой угол, белый король не может скрыться от преследования ферзя. Черных спасает то обстоятельство, что их король не мешает перемещению ферзя (король расположен в ничейной зоне).

1. Kpb7 Фb5+ 2. Лb6 Фd5+ 3. Лсс6 Фf7+ 4. Kpb8 Фе8+ 5. Лс8 Фе5+ 6. Лс7 Фе8+ 7. Kpb7 Фе4+ 8. Лвс6



Белые выигрывают

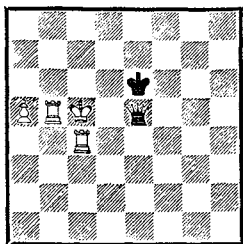
Фb4+ 9. Кра8 Фе4 10. Kpb8 Фb4+ 11. Лb7 Фf8+ 12. Лс8 Фd6+ 13. Кра8 Фd5 и т. д.

505. Хенкин. Если черный король оказывается впереди пешки, то он беззащитен.

1. Л8с7+ Kpd8 2. Kpb7 Фb5+ 3. Лb6 Фd5+ 4. Лсс6 Фf7+ 5. Kpb8 Фf4+ 6. Лd6+, и белые выигрывают.

Плохи дела черных и в том случае, если их король расположен за пешкой, но «мешается под ногами» собственного ферзя. Пусть, например, он стоит на e5, тогда решает 1. Kpb7 Фb5+ 2. Лb6 Фd5+ 3. Лсс6 Фf7+ (3. . . Фd7+ 4. Кра6 Фd8 5. Лb8 Фd3+ 6. Лb5+ и т. д.) 4. Kpb8 Фе8+ 5. Лс8, и шахи кончаются (сравните с предыдущим примером). Переставим теперь черного короля на e4. После 1. Kpb7 Фb5+ 2. Лb6 Фd5+ 3. Kpb8 Фе5+ 4. Лс7 Фе8+ 5. Kpb7 он вновь загораживает дорогу своему ферзю.

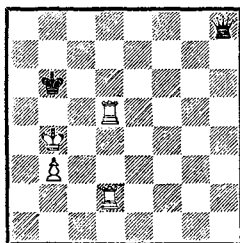
Конечно, на практике в подобных окончаниях ладейной пешке редко удастся достичь седьмой горизонтали. Если король защищающейся стороны находится впереди пешки, то всегда есть шансы отдать ферзя за две ладьи, переходя в ничейное пешечное окончание. Если же ладьи оттесняют короля, то он должен приложить все усилия, чтобы попасть в ничейную зону.



Белые выигрывают

506. Оснос — Симагин (матч Москва — Ленинград, 1960 г., позиция с переменной цветов). В данном примере королю не удалось уйти с дороги ферзя, и это решило судьбу партии.

1. Крс6 Фd6+ 2. Крb7 Фd7+ 3. Кра6 Фd3 4. Лсс5 Фf3 5. Лb6+ Крд7 6. Кра7 Фе3 7. Лсс6 Фе4 8. а6 Фf3 9. Крb7 Крд8 10. а7 Фf7+ 11. Крb8, и черные сдались (11. . . Фf4+ 12. Лd6+).



Белые выигрывают независимо от очереди хода

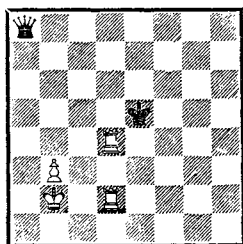
507. Хенкин. При коневой пешке выигрыш возможен лишь в том случае, если она не прошла третьей горизонтали. При этом ладьи должны быть расположены через вертикаль от пешки. Данный

пример служит хорошей иллюстрацией к сказанному.

1. Лd6+ Крс7 2. Лd7+ Крс8 3. Лd8+, и пешка «b» решает.

Разумеется, при пешке, продвинутой дальше третьей горизонтали, размен ладей на ферзя привел бы только к ничьей. Если в исходном положении ход черных, то они должны попытаться отразить указанную угрозу.

1. . . Фf8+ 2. Лd6+ Крс7 3. Крb5 Фb8+ (3. . . Фf1+ 4. Л2d3 Фf5+ 5. Л6d5 сводилось к основному варианту) 4. Крс5 Фf8 (4. . . Ф : b3 5. Лd7+ Крb8 6. Лd8+ Кра7 7. Л2d7+) 5. Лd5! Фе7 (5. . . Фf2+ 6. Крb5 Фе2+ 7. Лd3 приводит лишь к перестановке ходов) 6. Крb5 Фе2+ 7. Лd3 Фе5+ 8. Л6d5 Фе8+ 9. Лd7+ Крс8 10. Крb6 Фg6+ 11. Л7d6 Фg1+ 12. Л3d4 и 13. Лd8+ с выигрышем.

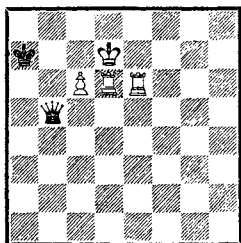


Белые выигрывают

508. Хенкин. Если король слабой стороны отрезан от пешки, то шансов на ничью еще меньше.

1. b4 Фа4 2. Крс3 Фа6 3. Лd5+ Кре4 4. b5 Фа5+ 5.

Крс4 Фa1 6. b6 Фс1+ 7. Крb5
 Фс8 8. Лd7 Фс3 9. b7 Фb3+
 10. Крс6 Фс4+ 11. Крb6
 Фb4+ 12. Кра7 Фа4+ 13.
 Крb8 Фа5 14. Ле7+ Крf3
 15. Лd6 Крf4 16. Лее6! (сдво-
 енные ладьи по шестой го-
 ризонтали — самое верное
 средство от преследования
 ферзя) 16. . .Крf3 17. Ла6
 Фd8+ 18. Кра7 Фd4+ 19.
 Кра8 Фd5 20. Лес6, и все
 кончено.



Ничья

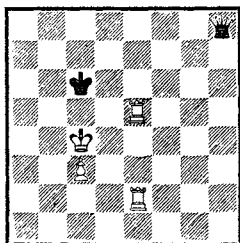
509. Хенкин. Слоновая пешка не обеспечивает победу, хоть она стоит на седьмой горизонтали. Конечно, защищаться надо весьма внимательно, даже если пешка дошла только до шестой горизонтали.

1. Лd4! (1. Ле7 Крb6 2. Крд8 Фс5, и белые не в состоянии усилить позицию) 1. . .Кра6! 2. Лf6 Крb6 (возникла позиция взаимного цугцванга) 3. Лd2 Фа4 4. Лb2+ Кра7 (4. . .Кра6? проигрывает из-за 5. Ла2 Ф : a2 6. с7+) 5. Крс7 Фа5+ 6. Крс8 Фа6+ 7. Лb7+ Кра8 8. Крд8 Фа5+ 9. Лс7 (на 9. Крс8 самое простое 10. Фd8+!

с патом) 9. . .Крb8 10. Лf7 Фd5+ 11. Кре8 Фе6+ с ничьей.

Вариант: 3. Лb4 Ф : b4 4. с7+ Кра7! 5. с8Ф Фе7+ 6. Кр : e7, пат! 1-й ложный путь: 1. . .Крb8? 2. Лf6! Кра7 3. Лff4, и белые выигрывают.

2-й ложный путь: 1. . .Крb6? 2. Лf6! Фс5 (2. . .Фе5 3. с7+ Ф : f6 4. Лd6+ и т. д.) 3. с7+ Крb7 4. Лb4+ и т. д.

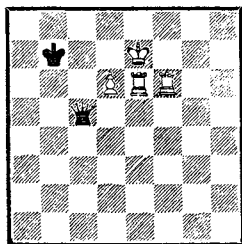


Черные начинают и делают ничью

510. Хенкин. С коневой пешкой белые при такой конфигурации выигрывают (пример 507), здесь же не опасно даже оттеснение черного короля, поскольку их ферзь может маневрировать по линии «а».

1. . .Фg8+ 2. Ле6+Крд7 3. Крс5 Фс8+ 4. Крд4 Фh8+ 5. Л2е5 Фh4+ 6. Ле4 Фf2+ 7. Ле3 Фd2+ 8. Крс5 Фf2 9. с4 Фg1 10. Ле7+ Крс8 11. Крс6 Фg2+ 12. Л3е4 Крb8! 13. с5 Фf3 14. Ле8+ Кра7 15. Крс7 Фа3! 16. с6 Фа5+ 17. Крс8! Фf5+ 18. Л4е6 Фd5 19. Л8е7+ Кра8 20. с7 Кра7 21. Ле5 Фg8+ 22. Крд7 Фg4+ 23. Крд8

Фd4+ 24. Лd7 Фh4+ 25. Лee7 Фh8+ с вечным шахом, несмотря на то, что пешка достигла седьмой горизонтали.



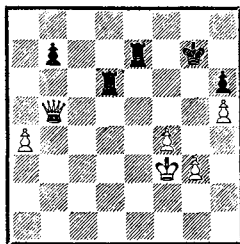
Белые выигрывают

511. Хенкин. Если пешка центральная, то ферзь имеет максимальную свободу действий и выигрыш возможен лишь в том случае, если пешка достигла шестой горизонтали.

1. Ле4! Фg5 (1... Крb6 2. Лg6 Крс6 теперь не спасает черных, так как после 3. Лс4 Ф : с4 4. d7+ они не могут играть на пат) 2. Лb4+ Кра7 3. d7! Фс5+ 4. Крf7 Фd5+ (4... Фh5+ 5. Кре6 Фе2+ 6. Крд6 Фd2+ 7. Крс7 Фс3+ 8. Лс6 с выигрышем) 5. Ле6! Фh5+ 6. Кре7 Фс5+ (6... Фg5+ 7. Крд6 Фg3+ 8. Ле5 Фd3+ 9. Крс6 Фс3+ 10. Лс5, и от диагональных шахов король скрывается на с8) 7. Кре8 Фh5+ 8. Крд8 Фа5+ 9. Лbb6 Фg5+ 10. Крс8! Фс5+ 11. Лс6, и белые выигрывают.

Вариант: 1... Фh5 2. d7 Фh7+ (или 2... Фс5+ 3. Кре8 Фh5+ 4. Лf7 Фh8+

5. Кре7, и шахов больше нет) 3. Крд6 Фh2+ 4. Ле5 Фd2+ 5. Кре7 Фb4+ 6. Кре8, и белые выигрывают.

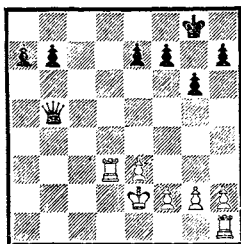


Белые выигрывают

512. Петросян — Геллер (XXI чемпионат СССР). В окончаниях с материальным перевесом ферзь особенно силен, если пешки связанные. Шансы слабой стороны заключаются в активизации ладей. В данной ситуации положение черного короля неудачно, а ладьи не могут покинуть двух последних горизонталей. Белые решают партию пешечным наступлением.

1. g4! Лf6 (лишь временно препятствует образованию проходной) 2. a5! (этот ход фиксирует слабую пешку b7 и вынуждает черных принять определенное решение) 2... Лfe6 (на 2... Лef7 следует 3. Фе5) 3. Фb2+ Крг8 4. Фb3 Крh7 5. Фd3+ Крг8 6. g5 hg 7. fg Ле5 8. Крf4 Л5е6 9. g6 b6 10. a6. Черные сдались.

513. Толуш — Ботвинник (XI чемпионат СССР). В отличие от предыдущего примера, здесь белые ладьи рас-

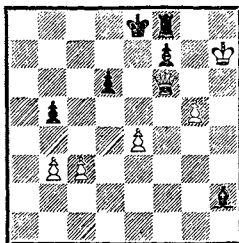


Черные начинают и выигрывают

положены более гибко. Если бы они сумели быстро пробраться в тыл черных пешек, то ничья была бы вполне реальной. Однако, избавляясь от связки, белые вынуждены потратить драгоценное время, и пешки продвигаются слишком далеко.

1. . . a5 2. Lhd1 Фс4 (освобождая дорогу пешкам) 3. Крf3 b5 4. Ld7 b4! 5. Ла7 (брать пешку на e7 нет времени ввиду b4—b3) 5. . . a4! 6. Ld8+ Кpg7 7. Lda8 a3 8. g3 Фb5! Белые сдались, так как пешку «b» не удержать.

VI. Ферзь против ладьи и легкой фигуры

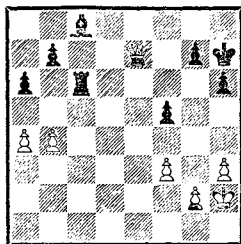


Белые выигрывают

514. Рети. У белых здесь материальный перевес, но от-

ражение угроз 1. . . Се5 и 2. . . Lh8 заставляет их проявить изобретательность. Ничего не дает, например, 1. Фf1 Се5 2. Ф : b5+ Кре7 3. Фb7+, и белые имеют лишь вечный шах. Королю приходится отступить из опасной зоны.

1. Крh6 (проигрывает 1. g6? Се5 2. gf+ Л : f7+) 1. . . Се5 2. Кpg7! Ch2 (после 2. . . С : f6? 3. gf теряется ладья — черные в цугцванге) 3. c4 bc (3. . . b4 4. c5!) 4. e5! С : e5 5. bc Lh8 (5. . . Ch2 6. c5!) 6. Кр : h8 Кpd7 7. Кpg8! С : f6 8. gf Кре6 9. Кpg7 и т. д.

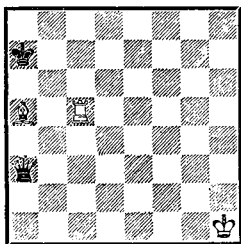


Белые выигрывают

515. Файн — Штальберг (матч, 1937 г.). Для позиций с равным числом пешек это окончание можно считать типичным. У черных защищены все уязвимые пункты, и все же они не могут спастись. Решающим фактором является контроль белых над черными полями, по которым белый король прорывается в лагерь противника. Демонстрированный план вы-

игрыша можно считать классическим.

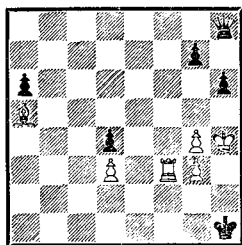
1. b5 (отгоняет ладью от важного поля с6) 1. . . ab 2. ab Лс4 3. h4! Лс2 4. h5 Лс4 5. Крг3! Лс3 6. Фd6 Лс2 7. Фg6+ Крh8 8. Фе8+ Крh7 9. Крf4! Лс1 10. Фg6+ Крh8 11. Кре5 Сd7 12. Фb6! Сс8 13. Крд6 Крг8 14. Фе3. Черные сдались, так как ладья вынуждена уйти с линии «с».



Ничья

516. Гальберштадт. Фигуры белых расположены как нельзя хуже, однако их спасают патовые идеи.

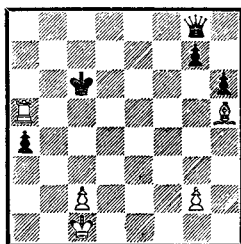
1. Сe1! Фе3 (1. . . Ф : с5 2. Сf2 Ф : f2, пат) 2. Сg3 Крb6 (после 2. . . Ф : g3 возникает «бешеная» ладья по линии «а») 3. Лс2 Ф : g3 4. Лb2+ с вечным шахом по второй горизонтали.



Ничья

517. Троицкий. Материальный урон белых в какой-то степени компенсируется неудачной позицией неприятельского короля. Но надо спешить, пока ферзь не вышел из заточения. Черным приходится защищаться от мата, и в конечном счете белых снова спасает патовая комбинация.

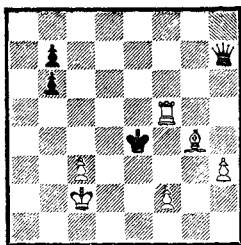
1. Крh3 Крг1 2. Сb6! g5 3. Лf6! g5 (2. . . g6 проигрывает из-за 3. Лf4) 4. Лf6 Ф : f6 5. С : d4+ Ф : d4, пат.



Белые выигрывают

518. Ринк. Успешно взаимодействуя, ладья и легкая фигура могут вполне справиться с ферзем. Именно это и происходит в данном случае — у ферзя всего два опасных поля, но и на них он находит лишь временный приют.

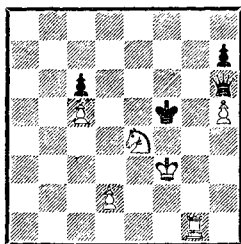
1. Ла8! Фа2 (1. . . Фh7 2. Сg6!) 2. Л : a4! (уничтожая первый опорный пункт a2) 2. . . Фg8 3. Ла8 (а теперь ферзь вытесняется и с g8) 3. . . Фh7 (до сих пор слон помогал ладье, а сейчас они меняются ролями) 4. Сg6! Ф : g6 5. Лa6+ и 6. Л : g6.



Белые выигрывают

519. Шверц. Ладья, легкая фигура и пешка обычно равноценны ферзю. Здесь же белым удастся использовать удобное положение короля и поставить черных в цугцванг.

1. Ce2! (грозит 2. Cd3×) 1...Ф : h3 (в случае 1...Фd7 решает 2. Cf3+) 2. Cb5! Ф : f5 (выбора нет) 3. Cd3+ Kpf4 4. C : f5 Kp : f5 5. Kpd3, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

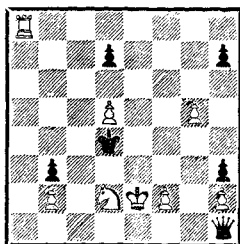
520. Шверц. Прекрасно взаимодействуя, белые фигуры создают опасные угрозы. В итоге возникает выигрышное пешечное окончание.

1. Kd6+ Kpf6 2. Lg5! Kpe6 3. Le5+ Kpf6 (3...Kpd7 4. Le7+) 4. Kpe2 (цугцванг!) 4...Фf4 5. Lf5+ Ф : f5 6.

K : f5 Kp : f5 7. Kpe3 Kpg5 8. d4 Kp : h5 9. d5 и т. д.

1-й вариант: 2...Kp : g5 3. Kf7+ Kp : h5 4. K : h6 Kp : h6 5. d4 Kpg6 6. d5 Kpf6 7. d6!, и белые выигрывают.

2-й вариант: 1...Kpd6 2. Le1+ Kpf6 (d5) 3. Le5!, и черные снова в цугцванге.



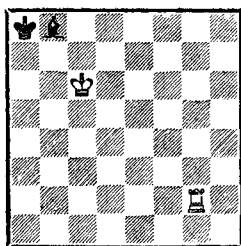
Белые выигрывают

521. Куббель. Ладья, легкая фигура и две пешки в материальном отношении уже превосходят ферзя. Однако в этом этюде использовать перевес чисто техническим путем не удастся. Зато белые успешно проводят охоту на неприятельского ферзя.

1. g6! (эффективный вступительный ход, освобождающий ладье пятую горизонталь) 1...hg 2. La1! Фg2! (при других отступлениях ферзь еще быстрее попадает в капкан, например: 2...Ф : d5 3. La4+ Kpe5 4. La5!) 3. Lg1 Ф : d5 4. Lg4+ Kрс5 (вот где, наконец, выясняется смысл первого хода белых!) 5. Lg5! Ф : g5 6. Ke4+, и белые выигрывают.

СМЕШАННЫЕ ОКОНЧАНИЯ (ладьи и легкие фигуры)

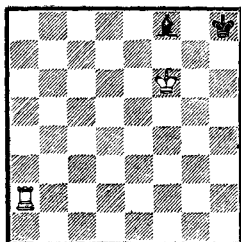
I. Качество



Ничья

522. (Теоретическое окончание). С выигрышем отнесенного в угол коня мы уже встречались в различных примерах (294, 304). Однако слон даже в стесненном положении может спасти своего короля, если тот займет угловое поле, цвет которого противоположен цвету слона.

1. Krb6 Ca7+ 2. Кра6 Cb8
3. Ла2 (3. Лg8, пат) 3. . . Ca7
4. Kpb5 Kpb7 5. Лh2 Кра8
с ничьей.

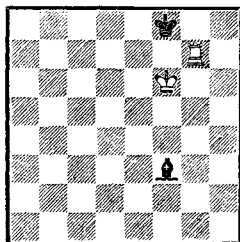


Белые выигрывают

523. (Теоретическое окончание). Черный король «сбежал», вопреки теории, не в тот угол, и слон, стоящий

через поле от него, ничем не может ему помочь.

1. Kpg6 Kpg8 2. Ла8 Kph8
3. Л : f8x.



Белые выигрывают

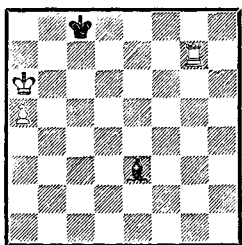
524. Клинг и Горвиц. (Теоретическое окончание). Черный король не в состоянии достичь заветного поля h8, так как линия «g» находится под огнем. Черные проигрывают из-за того, что их слон нигде не может найти убежища. Белая ладья должна действовать решительно, чтобы слон не успел приблизиться к своему королю.

1. Лg3 Ce4 2. Ле3 Cg2 3. Ле2! Cf3 4. Лf2! Ce4 (g4) 5. Кре5 (g5)+ с выигрышем слона.

1-й вариант: 1. . . Ch5 2. Лh3 Cf7 3. Лh8+ Cg8 4. Kpg6 и т. д.

2-й вариант: 1. . . Cc6 2. Лc3 Cd7 3. Лb3! Kpg8 4. Лb8+ Kph7 5. Лb7 с выигрышем.

525. Эйве. (Теоретическое окончание). Оценить позицию можно на основе трех

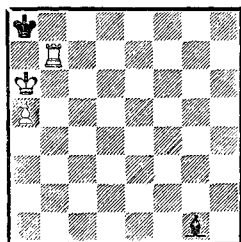


Ничья

предыдущих примеров. Несмотря на то что у белых лишнее качество и пешка, слабейшая сторона при точной игре добивается ничьей. Это происходит благодаря тому, что поле превращения и слон разного цвета. Черный король должен контролировать поле b7, а слон — поле a7, и тогда белая пешка не сможет дойти до седьмой горизонтали.

1. Лb7 Сd4 2. Лb4 Се3 3. Ле4 Cf2 4. Ле8+ Крс7 (4... Крд7? 5. Лf8 Сс5 6. Лf5 Сg1 7. Крb7, и белые выигрывают) 5. Ле2 Сd4 6. Лс2+ Крb8 с ничьей.

Вариант: 2. Лb6 Cf2! (взятие ладьи проигрывало) 3. Крb5 С : b6! Теперь это уже ведет к ничьей.



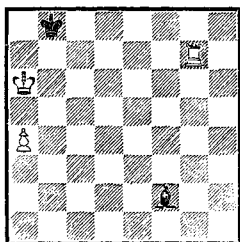
Белые выигрывают

526. Эйве. (Теоретическое окончание). Для победы белые должны довести пешку до a7. Хотя черный король находится в выгодном углу, спастись ему не удастся, поскольку угроза мата парализует слона.

1. Лg7 Ch2 2. Лg8+ Сb8 3. Крb5 Крb7 4. Лg7+ Кра8 5. Крb6! (продвижение пешки было еще преждевременным, после 5. a6 Са7 позиция ничейная) 5... Се5 6. Ла7+! Крb8 7. Лd7! (угрожая матом и защищаясь от шаха) 7... Кра8 8. a6! Ch2 9. a7, и белые выигрывают.

Вариант: 7... Крс8 8. Крс6 Cf4 9. a6 Крb8 10. a7+ Кра8 11. Крb6, и белые выигрывают.

Если бы в исходном положении черный король стоял на b8, то вопрос, на какое из двух полей отступать, следовало бы решить в пользу с8. Как мы знаем по предыдущему примеру, продолжение 1... Крс8! вело к ничьей, а занятие углового поля в данном случае приводит к гибели.

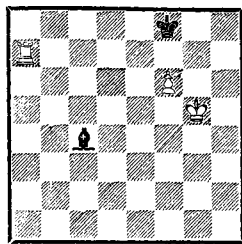


Белые выигрывают

527. Гурецкий — Корниц.
(Теоретическое окончание).
В примере 525 черные добились ничьей благодаря неосторожному движению белой пешки «а». При обеспеченном поле а5 для белого короля черного короля уже удастся вытеснить и победа достигается без труда.

1. Лб7+ Крс8 (на 1... Кра8, как мы знаем, выигрывает простое 2. а5) 2. Лб3! Крс7 (в случае 2...Cd4 3. Крб5! черные не могут встать королем на линию «б» ввиду потери слона и проигрывают после 4. Крс6. Если слон покидает диагональ g1—a7, то белые проникают королем на a8 и выигрывают, продолжение 2...Cg1 3. Лб5 приводит к главному варианту) 3. Лс3+! (этот путь, указанный гроссмейстером Барца, проще, чем авторское решение, начинающееся ходом 3. Кра5) 3...Крб8 4. Лf3 Cg1 (единственное место для слона, так как на 4...Cd4 решает 5. Лб3+ Крс7 6. Крб5!, а на 4...Ch4—5. Лf8+ Крс7 6. Кра7) 5. Лб3+ Крс7 6. Лб7+! Крс8 (на 6...Крс6 следует 7. Лб1, и затем король шахом вытесняется с линии «с») 7. Лб5! Се3 8. Кра5 Cd2+ 9. Крб6 Крб8 (грозило 10. Крс6 или 10. Кра7) 10. Ле5! Крс8 11. а5, и белые выигрывают.

528. Сабо — Ботвинник (Будапешт, 1952 г.). Уже более 200 лет назад дель Рио пока-



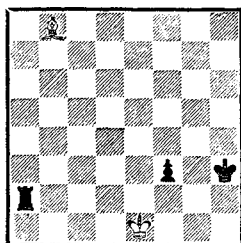
Ничья

зал, что при пешке, неосторожно шагнувшей на шестую горизонталь, слон может добиться ничьей. Конечно, предполагается, что слон и пешка противоположного цвета. Король сильнейшей стороны не может встать рядом со своей пешкой, так как слон немедленно его прогонит. Диагональ a2—g8 достаточно длинна для того, чтобы слон мог удержаться на ней, и поэтому белым не удастся реализовать свою пешку.

1. Лс7 Са2 (скрываясь от преследования ладьи, слон должен располагаться так, чтобы на Крг6 иметь в запасе шах) 2. Лс1 Cd5 3. Крf5 Крf7 4. Кре5 Сб3 5. Лс7+ Крf8 6. Лб7 Сс4 7. Лб4 Са2 8. Крf5 Cd5! (черные точно защищаются от угрозы Крг6, не годилось 8...Крf7? ввиду 9. Лб7+) 9. Крг6 Cf7+ 10. Крг5 Cd5 11. Лh4 Сб3 12. Лh8+ Крf7 13. Лh7+ Крf8 14. f7 Кре7! 15. Крг6 Сс4! 16. Лg7. Сб3 17. f8Ф+ Кр : f8 18. Крf6 Кре8 19. Ле7+ Крд8 с ничьей.

Ложный путь: 1...Сб5? 2. f7! Крг7 3. Крf5 Са4 4. Лб7

Cd1 (4. . . Сс6 проигрывает из-за 5. Кре6 С : b7 6. Кре7) 5. Кре6 Ch5 6. Лс7 Сg6 7. f8Ф+! Кр : f8 8. Кpf6! Ch5 9. Лс8+ Се8 10. Ла8 с выигрышем слона.

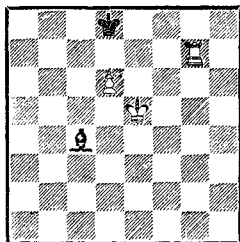


Ничья

529. Бенко. В отличие от предыдущего примера, здесь белым приходится труднее, поскольку не удастся воспрепятствовать движению пешки. И все же белых спасает патовая комбинация.

1. Кpf1 f2 2. Сс7! (единственный ход; черные угрожали, атакая на слона, перебросить ладью на линию «f», т. е. на 2. Сс5? или 2. Сd6? решало соответственно 2. . . Ла5 или 2. . . Ла6) 2. . . Лb2 (теперь на 2. . . Ла7 спасало 3. Сb6! с двойным нападением) 3. Сd6! Лс2 (3. . . Лb6 4. Сс5) 4. Се5 Лd2 5. Cf4 Ле2! (разумеется, ладья неприкосновенна, а слон должен ходить, но куда!?) 6. Сb8! (другие продолжения проигрывают; на 6. Сс7? следует 6. . . Ла2!, а на 6. Сd6? — 6. . . Лb2! 7. Се5 Лb5 8. Сd4 Кpg3 9. С : f2+ Кpf3 с выигрышем слона) 6. . . Ле8 7. Сg3! (7.

Са7? Кpg3! 8. С : f2+ Кpf3 и т. д.) 7. . . Кpg4 (7. . . Кр : g3, пат!) 8. Кр : f2 с ничьей.



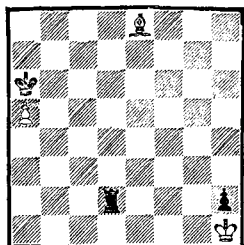
Белые выигрывают

530. Гурецкий — Корниц. (Теоретическое окончание). Эта позиция отличается от предыдущих неудачным положением слона, которого удастся оттеснить от пешки. Белая пешка продвигается вперед с решающим эффектом.

1. Лg4 Са6 2. Лg8+ Кpd7 3. Лg7+ Кpd8 4. Кpd5 Сb5 5. Крс5 Cd3 6. d7 Крс7 7. Ле7! Cf5 8. d8Ф+! Кр : d8 9. Кpd6 Крс8 10. Лс7+ Крb8 (черный король оказался в плохом углу) 11. Крс6 Се4+ 12. Крb6 Сb1! 13. Лс1 Са2 14. Лс2 Сb3 15. Лb2! Cd5 (15. . . Са4 (c4) 16. Кра5 (c5)+ с решающим вскрытым шахом) 16. Лd2 Се6 17. Лd8+, и мат в два хода.

Вариант: 1. . . Cf7 2. Лb4 Са2 3. Лb8+ Кpd7 4. Лb7+ Кpd8 5. d7 Кре7 6. Лb2! Сс4 7. Лd2 с выигрышем.

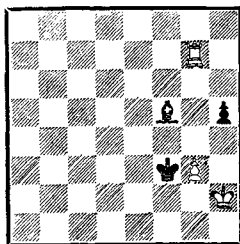
531. Гольцгаузен. Белые не могут ждать, пока неприятельский король защитит свою пешку, поэтому они должны прервать связь между



Ничья

ладьей и пешкой. Однако сделать это не так просто, поспешное 1. Сс6 не годится из-за 1. . .Лd6 и 2. . .Лh6 с надежной защитой пешки.

1. Cf7! (начало спасительного маневра) 1. . .Кр : а5 (1. . .Лd7? 2. Сс4+ ведет к потере пешки) 2. Се6! Лd6 3. Ch3! (заранее занимая вертикаль «h», на которую стремится черная ладья) 3. . .Лd2 4. Сg2 с ничьей, так как черный король расположен далеко и белые после взятия пешки успевают уйти своим королем из опасного угла.

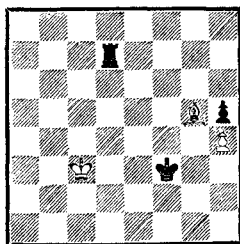


Белые выигрывают

532. Корчной — Таль (XXII чемпионат СССР). Проблема белых заключается в оттеснении неприятельского

короля, сложным маневром они достигают своей цели.

1. Лg5 Сg4 2. Ле5 Крf2 3. Ле8 Се2 4. Лf8+ Cf3 5. Лf7 Кре3 6. Крг1 (на одно поле удалось продвинуться) 6. . . Се4 7. Лf8 Cd3 8. Ла8 Cf5 9. Ла5 Сg4 10. Крг2 Cf3+ 11. Крf1 Се2+ 12. Кре1 (еще одно поле) 12. . .Сg4 13. Ла3+ (начинается оттеснение) 13. . . Кре4 14. Крf2 Cd1 15. Ла5 Сg4 16. Ла8 Крf5 17. Лb8 Кре4 18. Лf8! Ch3 19. Кре2 Сg4+ 20. Крд2 Cf5 21. Лf7 Сg4 22. Лf4+ Кре5 23. Кре3 Се6 24. Лf8 Ch3 25. Ла8 Крf5 26. Ла5+ Крг6 (26. . .Крг4 27. Крf2!) 27. Крf4 h4 (пешку все равно не удержать) 28. Ла6+ Крг7 (28. . .Крh5 проигрывает слона после 29. g4+) 29. gh Cf1 30. Лb6 Се2 31. Крг5 Cd1 32. Лb7+ Крг8 33. Крh6! Cf3 34. Лb3 Се4 35. Лg3+ Крf7 36. Крг5 Сс2 37. Крf4 Сg6 38. Лg5 Крf6 39. h5 Се4 40. h6 Сg6 41. Лg3 Сb1 42. Лg7 Сg6 43. Ла7. Черные сдались.



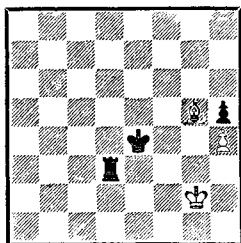
Ничья

533. Майзелис. (Теоретическое окончание). Черные могли бы выиграть жертвой ка-

чества, если бы король белых не успел попасть в нужный угол. Однако им не удается отрезать короля.

1. Крс4 Кре4 2. Крс3! Лд3+ 3. Крс2! Лд7 4. Крс3 Крf3 5. Крс2 Кре2 6. Крс3 Лд3+ 7. Крс4! (но не 7. Крс2? ввиду 7. . . Лг3!) 8. Крb2 Крd1 9. Cf4 Лг4 10. Сg5 Лс4 с выигрышем — см. ложный путь) 7. . . Лг3 8. Крd4 Лг4+ 9. Крс3! Ле4 10. Cf6 Ле6 11. Сg5 с ничьей, так как черные исчерпали все ресурсы.

Ложный путь: 3. Крс4? Лг3! 4. Cf6 Лг6 5. Сg5 Лс6+ 6. Крb3 Крf3 7. Крb2 Крg3 8. Крb3 Лс8 9. Cf6 Лс1 10. Сg5 Лh1 11. Крс2 Л : h4 12. С : h4 Кр : h4, и черные выигрывают, так как успевают попасть королем на g2. Итак, отеснение короля с линии «с» равносильно поражению, однако при диагональной оппозиции, как мы видели, слабейшая сторона успешно защищается.



Черые начинают и выигрывают

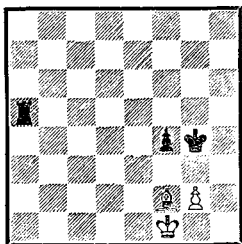
534. Сальве — Рубинштейн (Прага, 1909 г.). Из предыдущего примера можно сде-

лать неправильный вывод, что чем ближе стоит король к угловому полю, тем лучше — ведь усилия черных не принесли успеха даже при белом короле на линии «с». Однако, как это ни парадоксально, чрезмерная близость короля к пешке является губительной для них.

1. . . Лf3! (отрезая дорогу королю в центр) 2. Ch6 Лf7 3. Сg5 Крd3 4. Крg3 Кре2 5. Крg2 Лf2+ 6. Крg3 Лf3+ 7. Крg2 Ла3! (ладья стремится на поле g4) 8. Се7 (8. Cf4 Ла4 9. Сg5 Лг4+ 10. Крh3 Крf3 11. Крh2 Лг2+ 12. Крh3 Лг3+ 13. Крh2 Крg4 14. Cf6 Лf3 15. Сg5 Лf2+ 16. Крg1 Крg3 с выигрышем) 8. . . Ла4 9. Cd8 Лг4+ 10. Крh3 Крf3 11. Сс7 Лg1 12. Ch2 Лf1 13. Сс7 Лh1+ 14. Ch2, и, как указал Майзелс, после 14. . . Кре4! 15. Крg2 Лd1! возвращение слона на g5 не помогает белым, а 16. Сg1 Крf4 17. Сс5 Крg4 18. Се7 Ле1! 19. Сg5 Ле2+ 20. Крg1 Крg3 21. Крf1 Ле8! ведет к потере пешки «h», а вместе с тем и партии.

Взаимно ложные пути: в партии черные сыграли 1. . . Крf5?, и после 2. Крf2! Крg4 3. Кре2 Лf3 4. Ch6 Крg3 5. Сg5 Лf8 6. Кре3 Ле8+ 7. Крd3 Крf3 8. Крd4 Ле6 9. Крd3! Лd6+ 10. Крс3 Лd6+ белые могли спастись способом, рассмотренным в предыдущем примере. Однако и белые не были зна-

комы со всеми тонкостями окончания, и после 9. Крd5? (вместо 9. Крd3!) 9. . . Ле4!
 10. Cf6 Крf4 11. Cd8 Крf5
 12. Cg5 Лg4 13. Ce7 Лg7
 14. Cf8 Лd7+ 15. Крс6 Лd4
 16. Ce7 Кре6 17. Крс5 Лd5+
 18. Крс4 Лf5 19. Cd8 Крd7!
 20. Сb6 (на 20. Cg5 сразу решает 20. . . Л : g5) 20. . . Лf4+, и черные выиграли.



Ничья

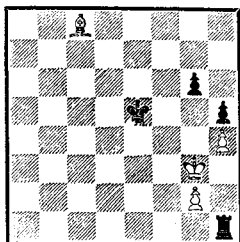
535. Барца. (Доннер — Барца, Гавана, 1967 г., анализ окончания). Белые в конце концов теряют пешку «g», но отдать ее надо так, чтобы заставить продвинуться пешку «f».

1. Крe1! Лa1+ 2. Кре2 Лc1 3. Крd2! Лh1 4. Кре2 Лh2 5. Крf1 f3 6. Крg1! (6. gf+? проигрывает слона) 6. . . Л : g2+ 7. Крf1, и ничья по знакомым мотивам.

Вариант: 2. . . Лh1 3. Ce1! Лh2 4. Крf1 f3 5. gf+ Кр : f3 6. Крg1 Лg2+ 7. Крh1! с ничьей, поскольку король находится в хорошем углу.

Ложный путь: 1. Ce1? Лa1! 2. Крf2 Лc1! 3. Сb4 (3. Крf1 проигрывает ввиду 3. . . f3 4. g3 Л : e1+) 3. . . Лc2+

4. Крg1 Ле2! 5. Крf1 Лb2 6. Ca5 Крg3 7. Ce1+ Крh2 8. Сс3 Л : g2 9. Ce5 Крg3! 10. С : f4+Крf3 11. Ce5 Лg5 12. Cf6 Лf5 13. Ce7 Лf7 14. Cg5 Крg4+, и черные выигрывают.

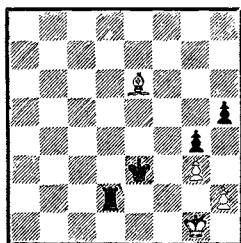


Черные начинают и выигрывают

536. Моисеев — Ботвинник. (ХХ чемпионат СССР). Если бы белым удалось перевести слона на большую диагональ, а пешки расположить на полях g3, h4, то они бы создали неприступную крепость. Однако перестройка не удается, черные проводят g6—g5 и фиксируют белую пешку на поле g2.

1. . . Крf6 2. Cd7 g5 3. hg Кр : g5 4. Сс8 h4+ 5. Крf3 Лc1 6. Cd7 Лс2 7. Се6 Лс7! (выигрывая темп для завоевания поля g3, немедленное 7. . . Лс3 не приводит к цели ввиду 8. Кре4) 8. g4 (белые находятся в цугцванге. Если их слон покидает диагональ c8—h3, то решает 8. . . Лс3+ с последующим 9. . . Крg4 или 9. . . Крf4, а в случае 8. Ch3 к победе ведет 8. . . Лс3+ 9. Кре4 Лg3! 10. Кре5 Ле3+ и 11. . . Крf4) 8. . . Лс3+ 9.

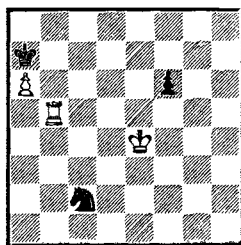
Kpg2 h3+ 10. Kph2 Kph4 11. g5 Лс2+, и белые сдались.



Ничья

537. Любоевич — Кин. (Пальма-де-Мальорка, 1971 г.). Расположение белых пешек здесь прочнее, чем в предыдущем примере, и, несмотря на то, что белый король оттеснен на первую горизонталь, черным не удастся добиться успеха. Единственная забота белых — осторожно перемещаться своим слоном, чтобы всегда иметь в запасе шах по большой диагонали.

1. Сс8 Лб2 (грозит 2. . . Kpf3) 2. Се6 Кре4 3. Сс4 Лб4 4. Се6 Лб6 5. Cf7 Лб7 6. Се6 Лс7 7. Kpg2 Лс2+ 8. Kpg1 Лd2 9. Сс8 Лd1+ 10. Kpg2

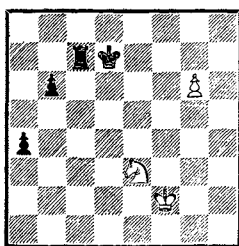


Белые выигрывают

Лd2+, и черные, исчерпав все возможности игры на выигрыш, предложили ничью.

538. Гаваши. Черный конь побывает в разных концах доски, но так и не сумеет приблизиться к своему королю и в конце концов будет настигнут ладьей.

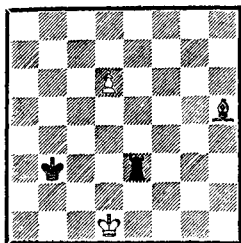
1. Лб2 f5+ 2. Kpd3! Ke1+ (2. . . Ka3 3. Лб3 и т. д.) 3. Кре3 f4+ 4. Кре4 f3 (4. . . Kp : a6 проигрывает после 5. Ле2!) 5. Ла2! Kg2 6. Kp : f3 Kh4+ 7. Кре4 Kg6 8. Лg2 Kf8 (8. . . Kh4 9. Лg4) 9. Лg7+ Kp : a6 10. Kpf5 Kpb6 11. Лf7, и белые выигрывают.



Ничья

539. Борос. Белым удастся осуществить почти невероятное — благодаря круговому обходу коня они задерживают черные пешки.

1. g7 Лс8 2. Kd5 Кре6 (лучшее) 3. К : b6 a3! (после 3. . . Лg8 4. К : a4 Л : g7 конь быстро подойдет к своему королю) 4. К : c8 Kpf7 5. Ke7! (5. Kd6+ Kpg8!, и черные выигрывают) 5. . . Kp : g7 6. Kf5+ Kpf6 7. Ke3 a2 8. Кс2 с ничьей.

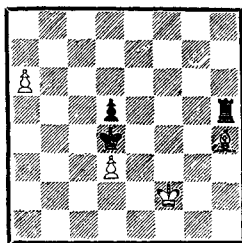


Белые выигрывают

540. Троицкий. Лишняя пешка часто компенсирует недостаток качества, а иногда и обеспечивает преимущество. Здесь проходная пешка белых продвинулась очень далеко, и ввиду плохого расположения короля черным не удастся задержать ее. Для того чтобы преградить черной ладье дорогу к полю d8, белым надо решить две задачи: сначала не пустить ее на линию «d», а затем помешать перемещению по восьмой горизонтали.

1. Cg6! Lh3 (1. . .Le5 сразу проигрывает из-за 2. Cf7+ Kpb4 3. d7, и ладья не может воспрепятствовать превращению белой пешки) 2. d7 Lh8 3. Ce8! (решающее перекрытие) 3. . .Lh1+ 4. Кре2 Lh2+ 5. Кре3! (контролируя линию «d») 5. . .Lh3+ 6. Кре4 Lh4+ 7. Кре5, и белые выигрывают, так как ладья бессильна что-либо предпринять.

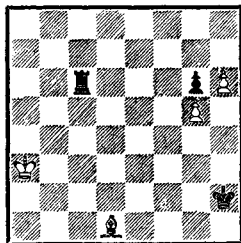
Ложный путь: 1. Kpd2? Le4! (ладья вышла на свободу) 2. Kpd3 Lb4! 3. d7 Lb8 4. Kpd4 Ld8 с ничьей.



Белые выигрывают

541. Куббель. И здесь дуэль между слоном и ладьей выигрывает слон, перекрывающий дорогу ладье.

1. a7 Lf5+ 2. Кре2 Le5+ (на 2. . .Lf8 решает 3. Cf6+ Kpc5 4. Ce7+) 3. Kpd2 Le8 4. Cf2+ Кре5 5. Cg3+ Кре6 6. Cb8, и пешка проходит в ферзи.



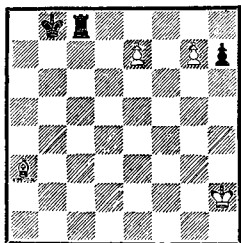
Белые выигрывают

542. Нейштадтль. Мы уже знаем, что две связанные пешки справляются с ладьей, если они достигли шестой горизонтали. Поэтому белым надо побыстрее освободить блокированную пешку «g».

1. Ch5 Kpg3 (1. . .gh 2. h7 Lc8 3. g6 и т. д.) 2. h7! Lc8 3. C : g6 Kpf4 4. Ce8! (открывая путь пешке «g» и перекрывая дорогу ладье к

полю h8) 4. .Л : e8 5. g6,
и белые выигрывают.

Ложный путь: 4. Cf7?
Кр : g5 5. Cg8 Лс3+ 6. Крb4
Лh3 с ничьей.



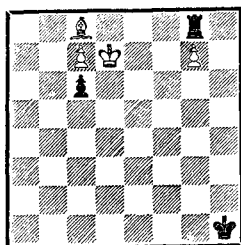
Белые выигрывают

543. Ванчура. Борьба начинается с тактической жертвы, мешающей черному королю выгодно расположиться, а затем героем снова становится слон, который перекрывает линию ладье.

1. e8Ф! Л : e8 2. Cf8 Ле2+ 3. Крh3 (3. Крг1? Ле6 с ничьей) 3. . .Ле3+ 4. Крh4 Ле4+ 5. Крh5 Ле5+ 6. Крh6 Ле1! 7. Сс5! (беря под контроль поле g1) 7. . .Ле8 8. Кр : h7 (снова грозит 9. Cf8) 8. . .Лd8! 9. Се7! Лс8 10. Cf8 Лс7 11. Cd6, и все кончено.

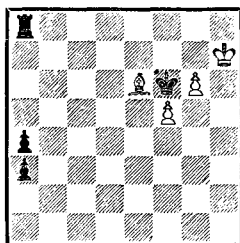
Вариант: 5. . .Ле1 6. Се7! Лh1+ 7. Ch4 Лg1 8. Лg5 Лh1+ 9. Крг4 Лg1+ 10. Крf5 Лf1+ 11. Cf4+ и т. д.

544. Прокеш. Не приводит к победе 1. Кр : с6?, так как после 1. . .Л : g7 2. Cd7 Лg8 ладью не удастся изолировать от пешки. Итак, белым для достижения цели надо вытеснить ладью с последней горизонтали.



Белые выигрывают

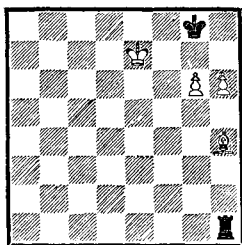
1. Креб! (не допуская взятия пешки с шахом) 1. . . Л : g7 (на 1. . .Л : с8 король возвращается на d7 с выигрышем) 2. Cd7 (перекрывая линию и открывая дорогу пешке) 2. . .Лg8 3. Крf7 Лh8 4. Крг7 Ла8 5. С : с6+ и т. д.



Ничья

545. Селезнев. Несколькими остроумными ходами белым удается спастись благодаря патовой игре. Насильственная игра на выигрыш могла оказаться для черных роковой.

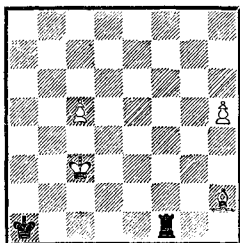
1. g7 Ла7 2. Cf7! Л : f7 3. Крh8! a2 (после 3. . .Кре7 4. g8Ф Лf8 5. f6+ Кре8 6. f7+ Кре7 7. Крг7! выигрывали белые) 4. g8Ф a1Ф 5. Фg7+! Л : g7, пат.



Белые выигрывают

546. Стейниц. Две связанные пешки выигрывают против ладьи, если они достигли шестой горизонтали (а при неудачном положении ладьи даже пятой). Однако если пешки коневая и ладейная, то победа возможна лишь при удачном положении короля. Атака против неприятельского короля в этом случае оказывается решающей.

1. h7+! (после 1. Сg5? нахождение ладьи на линии «h» обеспечивает черным ничью) 1. . . Крг7 2. h8Ф+! (подготавливая решающую угрозу) 2. . . Кр : h8 3. Крf7! (угрожая матом, а при 3. . . Л : h4 пешка проходит в ферзи) 3. . . Лf1+ (единственный ход, но и он не спасает) 4.

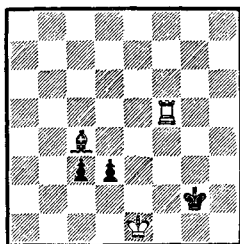


Белые выигрывают

Сf6+ Л : f6+ 5. Кр : f6 Крг8 6. g7 с выигрышем.

547. В. и М. Платовы. Одна из пешек теряется, но при этом выигрываются два темпа, которых оказывается вполне достаточно, чтобы посредством завлекающей жертвы слона добиться теоретически выигранного положения.

1. Крb4 Лf5 2. с6 Л : h5 3. с7 Лh4+ 4. Крb5 Лh5+ 5. Крb6 Лh6+ 6. Сd6! Л : d6 7. Крb5 Лd5+ 8. Крb4 Лd4+ 9. Крс3 Лd1 10. Крс2 Лd4 11. с8Л! (11. с8Ф Лс4+ 12. Ф : с4, пат) 11. . . Ла4! 12. Крb3, и белые выигрывают.



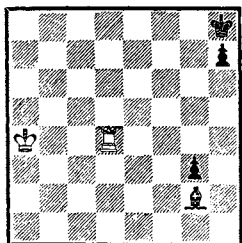
Ничья

548. Делер. Пешки достигли третьего ряда, и кажется, все кончено. Однако у белых находится неожиданная спасительная комбинация.

1. Лf2+ Крг3 (g1) 2. Лс2 dc, пат.

Вариант: 1. . . Крh3 2. Крd1 Крг3 3. Лс2 Сb3 4. Крс1 С : c2 (4. . . dc), пат.

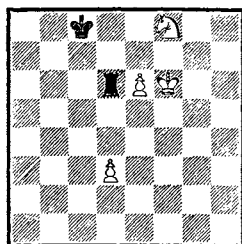
549. Кортелинг. Белый король находится катастрофически далеко от черных пешек и все же достигает желанного



Ничья

поля g1. Путешествие короля интересно, поучительно и содержит немало нюансов.

1. Лd8+ (для того чтобы ладья могла попасть с шахом на линию «g») 1. . . Кpg7 2. Лd3 Сс6+ 3. Кpb4 g2 4. Лg3+ Кpf6 5. Крс5! (вновь выигрыш времени, пешка «h» никак не может прийти в движение) 5. . . Сb7 6. Кpd4 h5 7. Кре3 h4 8. Кpf2 hg+ 9. Кpg1 с ничьей, так как избежать патта черные могут только ценой пешек.



Белые выигрывают

550. Рети. Две связанные пешки с конем не могут справиться с ладьей, если она стоит сзади пешек, а король впереди. Но пассивное положение ладьи часто приводит к катастрофе. В данном слу-

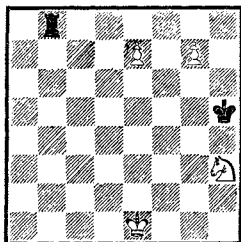
чае одна пешка теряется, но к другой ладья не может подступиться. По линии «e» и по восьмой горизонтали с королевского фланга мешает конь, а с ферзевого фланга — собственный король. В результате черные оказываются в цугцванге.

1. d4 Л : d4 2. e7 Лd6+ 3. Кpg7! Лd8 4. Кpf7, и у черных нет полезных ходов.

1-й вариант: 2. . . Ле4 3. Ке6 Кpd7 4. Кс5+ с выигрышем.

2-й вариант: 1. . . Кpd8 2. Кpf7 Крс8 3. e7 Лd8 4. d5 с выигрышем.

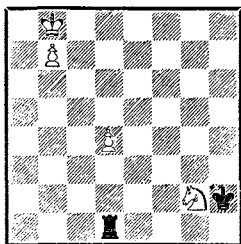
3-й вариант: 1. . . Крс7 2. d5 Л : d5 3. e7 Лd8 4. Ке6+ с выигрышем.



Белые выигрывают

551. Лазар. Мы уже рассмотрели несколько примеров, когда конь перекрывает дорогу ладье. Такое перекрытие иногда осуществляется в неожиданных ситуациях. В данном случае белый король находится далеко от основного места событий, и все же коню благодаря жертве пешки удается перекрыть путь черной ладье.

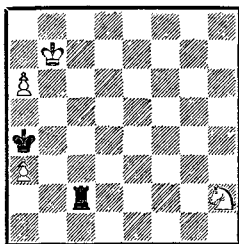
1. Kf4+ Kрh6 (король стремится на седьмую горизонталь) 2. Ке6! Ле8! (иначе решает) 3. Kd8) 3. g8Ф! Л : g8 4. Kf8 Лg5! (хитрый трюк, после 5. e8Ф? Ле5+ 6. Ф : e5 дело кончается патом) 5. Kг6!, и пешка проходит в ферзи.



Белые выигрывают

552. Таку. Белые не могут отдать пешку «d», так как вместе с ней они потеряют и вторую пешку. Поэтому они приносят в жертву коня, отвлекая ладью от линии «d» и выигрывая решающий темп.

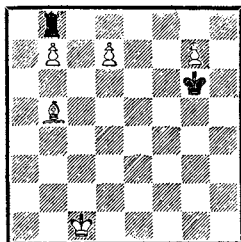
1. Ке1 Л : e1 (иначе следует 2. Кс2) 2. d5 Лd1 3. d6! Крг3 (на 3. . . Л : d6 сразу решает 4. Крс7) 4. Крс7 Лс1+ 5. Крb6 Лb1+ 6. Крс6 Лс1+ 7. Крд5! Лb1 8. d7 Крf4 9. Крс4! Лс1+ 10. Крb3 с выигрышем.



Белые выигрывают

553. Бернгардт. Ладья на второй горизонтали может дать вечный шах, поэтому для проведения пешек ее надо отвлечь на четвертую горизонталь.

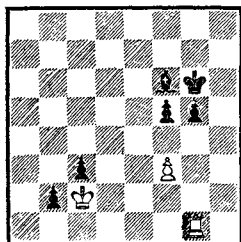
1. a7 Лb2+ 2. Крс7 (2. Краб? Лb5 с ничьей) 2. . . Лс2+ 3. Крд7 (нельзя допустить оккупацию ладьей восьмой горизонтали) 3. . . Лd2+ 4. Кре7 Ле2+ 5. Крf7 Лf2+ 6. Крг7 Лg2+ 7. Кг4! (наконец, белые добились своей цели) 7. . . Л : g4+ 8. Крf7 Лf4+ 9. Кре7 Ле4+ 10. Крд7 Лd4+ 11. Крс7 Лс4+ 12. Крb7, и все кончено.



Белые выигрывают

554. Прокеш. Три пешки за качество — это большой перевес, однако в данной позиции ввиду отдаленности белого короля необходимы решительные действия. Так, не годится 1. Сс4? из-за 1. . . Кр : g7 2. Се6 (с угрозой перекрытия — 3. d8Ф и 4. Сс8) 2. . . Лd8!, после чего план белых рушится и дело кончается ничьей. Поэтому белым нужно побыстрее улучшить расположение слона.

1. d8Ф! (открывая простор слону и попутно завлекая ладью на неудачное место) 1. . . Л : d8 2. Cd7! (с угрозой 3. Сс8) 2. . . Лb8! 3. g8Ф+! Л : g8 4. Сс8, и белые все-таки перекрыли дорогу ладье.

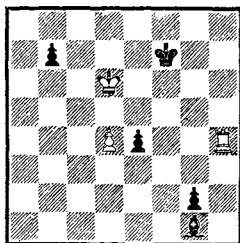


Черные начинают и выигрывают

555. Файн — Керес (АВРО-турнир, 1938 г.). Так как пешки ферзевого фланга блокированы, то черные могут рассчитывать на победу только благодаря пешкам королевского фланга. И все же пешки «b» и «c» играют важную роль, поскольку ско- вывают белого короля, а оди- нокая ладья не в состоянии оказать сопротивление не- приятельским силам. Черные сразу жертвуют одну пешку, чтобы получить проходную.

1. . . g4! 2. fg f4 3. g5 (иначе последует 3. . . Крг5 и 4. . . f3 с легким выигрышем) 3. . . Cd4 4. Лd1 Ce3! 5. Кр : c3 Сс1 6. Лd6+ Кр : g5 7. Лb6 (на 7. Крс2 решает движение пешки «f») 7. . . f3 8. Крд3 Крf4 9. Лb8 Крг3, и белые сдались. Еще могло последо- вать 10. Лg8+ Крf2 11. Крс2 Кре2 12. Ле8+ Крf1 13. Лf8

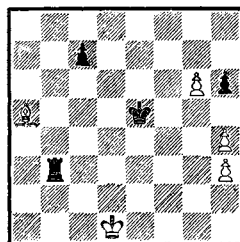
f2 14. Лf7 Кре2 15. Ле7+ Крf3 16. Лf7+ Cf4 с выигры- шем.



Ничья

556. Куббель. Брать пешку «g» было бы непростительной ошибкой: 1. Лg4? Ch2+ 2. Крд5 g1Ф 3. Л : g1 С : g1 4. Кр : e4 Креб с простым выигрышем. Белые отражают опасность благодаря патовой комбинации.

1. Лf4+ Кре8! 2. Л : e4+ Крд8 3. Лh4! С : d4! (от мата надо защищаться, а 3. . . Кре8 приводило к повторению ходов) 4. Лg4! g1Ф (превраще- ние в ладью ничего не дает ввиду простого 5. Л : d4) 5. Лg8+! Ф : g8, пат.



Белые выигрывают

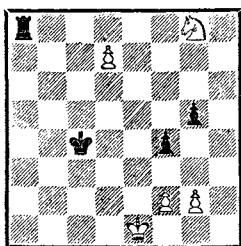
557. Селезнев. Ладья никогда не сможет безнаказанно взять проходную пешку бе-

лых, так как она попадет при этом на одну диагональ с королем.

1. g7 Лb1+ (1... Лb8 (g3) проигрывает из-за 2. С : c7+)
2. Кре2 Лg1 3. Крf2 Лg6
4. h5 Лg5 5. Cd2! Л : g7 6. Сс3+, и белые выигрывают.

1-й вариант: 2... Лb2+
3. Крf3 Лb3+ 4. Крg4 Лb1
5. С : c7+ Крf6 6. g8Ф Лg1+
7. Сg3 и т. д.

2-й вариант: 1... Лd3+
2. Кре2 Лd8 3. С : c7+, и белые выигрывают.



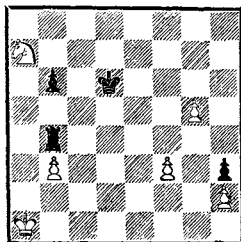
Белые выигрывают

558. Куббель. Белые так строят свою атаку, чтобы их конь владел не только полем d8, но и d7.

1. Kh6! Крд3! (на 1... Лd8 решает 2. Кf7!, теперь же белые должны побеспокоиться о безопасности своего короля) 2. f3 Кре3 3. Кf5+ Крд3 4. Ке7! Кре3! 5. Кd5+ Крд3 (на 5... Крд4 следует 6. Кс7! с угрозой 7. Ке6+) 6. Кс7! Лd8 7. Ке6!, и белые выигрывают.

Ложный след: 1. Ке7? Крс5! (но не 1... Лd8 ввиду 2. Кс6!) 2. Кс8! Ла1+ 3. Кре2 Ла2+ с ничьей. Черные

дают вечный шах или атакуют проходную пешку с тыла.

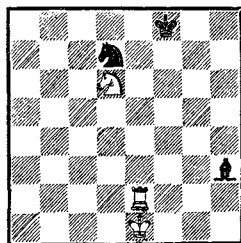


Белые выигрывают

559. Слезнев. На четвертой горизонтали у черной ладьи недостаточно простора, коротка для нее и вертикаль, в результате ладья попадает в сферу действия коня.

1. g6 Кре6 (иначе пешку не догнать) 2. Кс6! Лf4 3. Кd8+ Крf6 4. g7 Кр : g7 5. Ке6+ с выигрышем ладьи.

Вариант: 2... Лh4 3. g7 Крf7 4. Ке7! Кр : g7 5. Кf5+ Крf6 6. К : h4 Крг5 7. Крb2 Кр : h4 8. Крс2 Крг5 9. Крд2 Крf4 10. Кре2, и белые выигрывают.

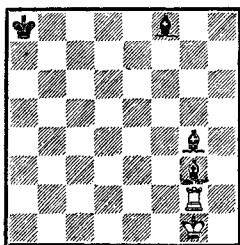


Белые выигрывают

560. Гербстман. Ладья и легкая фигура справляются с двумя легкими фигурами (без

пешек) только в том случае, если неприятельские фигуры расположены неудачно и атака на них позволяет завоевать материальный перевес. В данном случае у черного слона нет удобного места для отступления, и белые выигрывают фигуру, отвлекая коня от защиты.

1. Ле8+ (завлекая короля на невыгодную позицию) 1. . . Kpg7 2. Ле3 Cg4 3. Лg3 Kf6 (на 3. . . Ке5 решает 4. Кс4!) 4. Ке4! К : e4 5. Л : g4+ с выигрышем.



Белые выигрывают

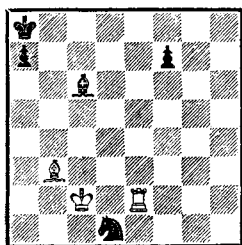
561. Хавель. Точной серией ходов белые выигрывают слона, причем их действия производят сильное впечатление. Техническое решение, позволяющее ладье загнать слона на самое неудачное место, имеет теоретическую ценность.

1. Cf2! Се6 (защищая поле g8) 2. Лg6 Cd5 3. Лg5 Сс4 4. Лg4 Сb3 5. Лg3 Са2 (один слон ушел от преследования, но теперь под огонь попадает другой слон) 6. Лf3 Се7 (поле a3 надо держать под обстрелом) 7. Ле3 Сd6 8. Лd3 Сb4

(на 8. . . Се7 решает 9. Лd7) 9. Лd4! Сс5 (иначе не отразить двойного удара ладьи) 10. Лd8+, и черный слон погиб.

1-й вариант: 4. . . Се6 5. Ле4 Cd7 6. Лd4, и белые выигрывают.

2-й вариант: 4. . . Сb3 5. Лg3 Сс4 6. Лс3 Са6 (6. . . Се6 7. Ле3) 7. Лс6 Сb7 8. Ле6!, и ввиду угрозы Ле8+ белые выигрывают одного из слонов.

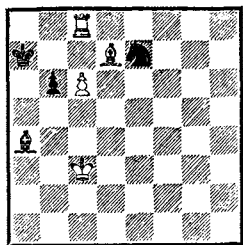


Белые выигрывают

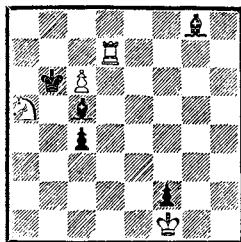
562. Фритз. После недолгой предварительной игры белые выигрывают слона, но черные восстанавливают материальное равновесие. Возобновляя атаку, белые завлекают черного коня на роковое поле.

1. Kpc1! Кс3 2. Лс2 Кb5 3. Л : с6 Кd4! 4. Лс4! К : b3+ 5. Kpc2 Ка5 6. Лс5 Кb7 7. Лс8x. Изящный финал, но истинную ценность этого окончания представляет собой вступительный ход.

563. Либуркин. Кажется, что на доске мало материала для того, чтобы белые могли рассчитывать на успех, тем



Белые выигрывают



Ничья

более что неизбежен размен последних пешек. Однако именно после размена, не смотря на искусную защиту черных, белые добиваются теоретически выигранной позиции.

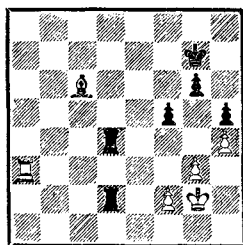
1. Лс7+ Крb8 (после 1... Кра8 2. Крд4 решает рейд белого короля) 2. Лb7+ Кра8 3. Се8 К : с6! 4. Л : b6 Кb4! (на 4... Кра7? выигрывает 5. Лb1 Кра6 6. Ла1, теперь же любое взятие фигуры привело бы к ничьей) 5. Cf7! Се8! (возникло то же положение, но в иной форме) 6. Кр : b4 С : f7 7. Лh6! (с угрозой выиграть фигуру — 8. Лh8+) 7... Cd5 (лучшего места у слона нет) 8. Крс5 (ввиду неудачного расположения черного короля, в углу, белые создали матовую угрозу) 8... Сb7 9. Крb6 с выигрышем.

564. Прокеш. Пара слонов часто вполне компенсирует нехватку качества. Поддержка слонами проходных пешек особенно неприятна для противника. В данном случае угроза Се6 вынуждает

белых браться за ничью. Но достигают они ее благодаря своей пешке с6.

1. с7 Се6 2. Лd6+ (не только отвлекает слона от пешки f2, но и завлекает его на невыгодное поле) 2... С : d6 3. с8Ф С : с8 4. К : с4+ Крс6 5. К : d6 с ничьей.

Ложный след: 1. Кb7? с3 2. К : с5 с2 3. Кd3 Сс4 4. Кр : f2 С : d3, и черные выигрывают.

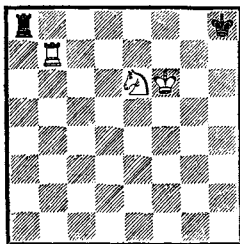


Черные начинают и выигрывают

565. Филип — Глигорич (Москва, 1967 г.). Играть без качества легче, если на доске находится только одна ладья. Здесь же у черных имеются две активные ладьи, и гибель белых обусловлена тем, что разменять одну пару ладей не удастся.

1. .f4! 2. Крf3 fg 3. fg Лd6 (мы уже знаем, что после размена ладей черные не могут выиграть, так как слон, перемещаясь по большой диагонали, перекрывает поля вторжения) 4. Се4 Лf6+ 5. Кре3 Лb2 6. Ла7+ Крh6 7. Лd7 Лb3+ 8. Лd3 Лb1! 9. Лd2 Лbf1 10. Лс2 Ле6 11. Лс4 g5! (при одной ладье этот прорыв не имел бы успеха) 12. Кре2 Лf8 13. hg+ Кр : g5 14. Крд3 Лd8+ 15. Крс2 Лf6 16. Лс7 Лf2+ 17. Крс3 Ле2 18. Лg7+ Крf6 19. Лg6+ Крf7 20. Сb1 Ле3+ 21. Крс4 Ле1 22. Сf5 Лс1+, и белые сдались, так как выбраться из матовой сети они могут только ценой материальных потерь.

II. Ладья и слон (конь) против ладьи и слона (коня)



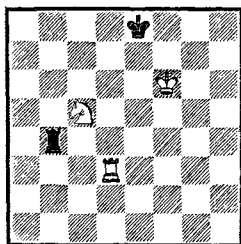
Белые выигрывают независимо от очереди хода

566. Чентурини. (Теоретическое окончание). Ладья и конь против ладьи могут выиграть лишь в исключительных случаях — когда король слабейшей стороны находится в углу. Конечно,

можно попытаться сыграть на выигрыш и в других ситуациях, так как в защите трудно допустить промах. Белые фигуры, оттеснив в угол неприятельского короля, в состоянии расправиться с ним.

1. Лс7 Крg8 2. Крg6 Ле8 3. Лс6 Ла8 4. Кг5 Крh8 (4. . .Крf8 проигрывает ввиду 5. Ле6!) 5. Кh7! Лg8+ 6. Крh6 Ла8 (6. . .Лg1 7. Кг5! и т. д.) 7. Кf6 Лf8 8. Крg6 Ла8 9. Лс7, и белые выигрывают.

Вариант: 1. . .Ла6 2. Ле7! (выигрывая время) 2. . .Ла8 3. Крg6 Лс8 4. Лd7 Лg8+ 5. Крh6 Лg4 (5. . .Ла8 6. Кf4 и т. д.) 6. Кг5 с выигрышем.



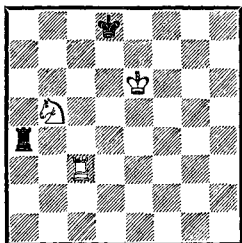
Белые выигрывают

567. Сальвиоли. (Теоретическое окончание). Черная ладья расположена неудачно, поэтому она не может помешать взаимодействию короля с конем.

1. Ке6 Лb8 2. Лd1! (выжидательный ход, после которого черная ладья должна занять поле c8) 2. . .Лс8 3. Кг7+ Крf8 4. Лg1! Лс6+

5. Ке6+ Кре8 6. Лг8+ Крд7
7. Лд8×.

Вариант: 4...Крг8 5.
Ке6+ Крп7 6. Крп7 Крп6
7. Лп1×.



Ничья

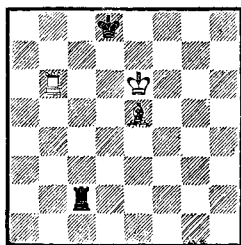
568. Сальвиоли. (Теоретическое окончание). Позиция полностью копирует предыдущую, только фигуры сдвинуты на вертикаль влево. Однако теперь выигрыша нет, так как черного короля не удастся загнать в угол, а в таком случае мат поставить невозможно. В критические моменты (когда короли оказываются на одной вертикали) черные связывают неприятельского коня.

1. Кд6 Ла8 2. Лс1 Лб8
3. Кf7+ Кре8 4. Лf1 Крf8!
5. Кд6+ Крг7 с ничьей, потому что у черного короля достаточно пространства для бегства.

1-й вариант: 2. Лс6 Лб8
3. Кf7+ Кре8 4. Ла6 Крf8
5. Крf6 Кре8! 6. Ке5 Лд8!
(единственный ход) 7. Ле6+
Крf8 8. Кг6+ Крг8 9. Ке7+
Крп7 10. Крf7 Лд1 11. Ле5
Лf1+ 12. Кf5 Лf2 (первая
спасительная связка) 13.

Крf6 Лf1 14. Ла5 Крг8! 15.
Ла8+ Крп7 16. Ла3 Крг8
17. Лг3+ Крf8 с ничьей
(вновь белые не могут уси-
литься ввиду связки).

2-й вариант: 2. Лс6 Лб8
3. Кf7+ Кре8 4. Лс7 Лб6+
5. Кд6+ Крf8 6. Лд7 Крг8
7. Крf6 Ла6 8. Крг6 Крf8
9. Лf7+ Крг8 10. Лf6 Ла1
11. Ке4 Лг1+ 12. Кг5 Лг2
(третья спасительная связка)
13. Лf1 Лг4 14. Крf6 Лг2
15. Ке6 Лг3 16. Лf2 Лг1!
17. Кf4 Ла1 18. Лб2 Ла6+
19. Ке6 с ничьей, так как
при правильной защите чер-
ных всегда вырывает связка.

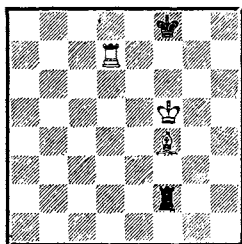


Ничья

569. Шен. (Теоретическое окончание). В окончании «ладья со слоном против ладьи» слабейшей стороне практически защищаться значительно труднее, хотя, по теории, большинство позиций являются ничейными. Если король защищаемой стороны отеснен на исходное положение, то в отдельных случаях поражения не избежать. При этом весьма важно расположение королей. Если партнеры занимают коневую оппозицию,

при этом черный король стоит на слоновом поле, а ладьи на более широкой стороне от обеих королей, то партия заканчивается вничью (как в данном примере).

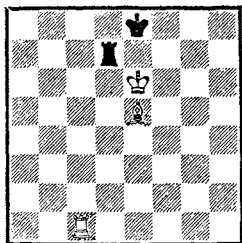
1. Лb8+ Лс8 2. Лb7 Лс2 3. Лh7 Крс8, и черные успешно защищаются. Следует учесть для дальнейшего, что при коневой оппозиции горизонтальная связка слона тогда эффективна, когда в распоряжении черной ладьи имеется не меньше трех полей. Если короли стоят на одной вертикали, то защита усложняется, хотя и здесь возможен ничейный исход.



Ничья

570. Корани. (Теоретическое окончание). Короли стоят напротив друг друга, но на расстоянии двух полей. Черные связывают слона и добиваются ничьей.

1. Кре5 Лf1 2. Сg5 Ле1+ 3. Крf6 Лf1+ 4. Крг6 Ле1, и мы пришли к предыдущему примеру, с той разницей, что здесь фигуры сдвинуты на две вертикали вправо.



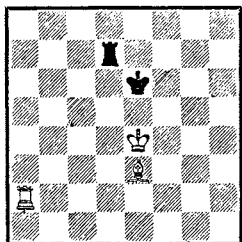
Белые выигрывают

571. Филидор. (Теоретическое окончание). Это знаменитая филидоровская позиция, выигранная для белых, если только ладьи расположены не на коневых линиях «b» и «g» (или второй и седьмой горизонталях) и если короли стоят боком друг к другу. Впрочем, и в данной позиции выигрыш не так прост, и следует хорошо знать его технику. Сильно выглядит 1. Сf6?, однако после 1... Ле7+! белый король вынужден отступить, и черные могут вздохнуть с облегчением. Поэтому первым делом белые должны прогнать неприятельскую ладью с седьмой горизонтали.

1. Лс8+ Лd8 2. Лс7 Лd2! 3. Лb7 Лd1 4. Лg7 Лf1 5. Сg3 Лf3! (относительно лучшее, но, как мы увидим, на третьей горизонтали ладья не может защитить короля от всех матовых угроз) 6. Сd6 Ле3+ 7. Се5 Лf3 8. Ле7+! Крf8 (на 8... Крд8 решает 9. Лb7, так как черная ладья не может встать на c3) 9. Лс7 Крг8 10. Лg7+ Крf8 11.

Лг4 Кре8 (11. . . Ле3 12. Лh4!, и черная ладья не может занять поле g3) 12. Cf4! Кpf8 13. Cd6+ Кре8 14. Лg8+ Лf8 15. Л : f8×.

Вариант: 4. . . Кpf8 5. Лh7 Лg1 6. Лс7 Кpg8 7. Лс8+ Кrh7 8. Лh8+, и белые выигрывают.

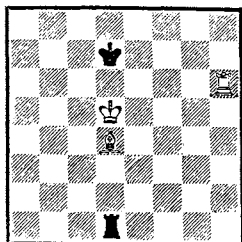


Ничья

572. Филидор. (Теоретическое окончание). Этот пример показывает, как оттеснить короля слабой стороны. Но оттеснение, как мы уже знаем, это еще не победа, так как черный король на краю доски может добиться ничьей.

1. Cf4 Ле7 2. Ла6+ Кpf7+ 3. Кpf5 Лd7 4. Се5 Лb7 5. Лh6 Лb5! (связка по горизонтали оказывает свое действие, если в распоряжении ладьи более трех полей) 6. Лh7+ Кpf8! (на расстоянии двух полей король слабой стороны может стоять напротив неприятельского) 7. Лd7 Кре8! 8. Ла7 Кpf8 9. Кре6 Лb6+ 10. Cd6+ Кpg8 (теперь короли стоят на одной диагонали) 11. Лd7! Лb1! 12. Кpf6 Лf1+, и черные успешно защищаются. Заметим,

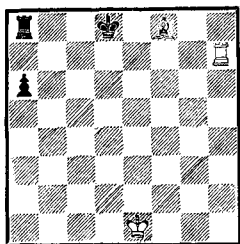
что в окончаниях «ладья и слон против ладьи» во многих позициях невозможно даже оттеснение.



Черные начинают и делают ничью

573. Флор — Решевский (Земмеринг — Баден, 1937 г.). Американский гроссмейстер демонстрирует правильную защиту против оттеснения.

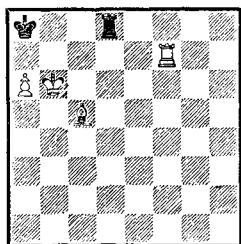
1. . . Крд8! (ничья, как в примере 570; короли стоят напротив друг друга, но на расстоянии двух полей, оттеснение лишь временное) 2. Лh7 Лd2 3. Кре5 Крс8! (король движется в противоположном направлении от своего оппонента) 4. Сс5 Лd7 5. Се7 Кrb7 6. Кре6 Крс6 7. Лh1 Лd2 8. Лс1+ Кrb5 9. Cd6 Ле2+ 10. Крд7 Ле4 11. Лс5+ Кра4 12. Крс6 Кrb3 13. Крд5 Ле8 14. Лb5+ Крс2 15. Сс5 Крд3 16. Лb3+ Кре2 17. Cd4 Лd8+ 18. Кре4 Ле8+ 19. Се5 Кре1! 20. Лb2 Ле7. Здесь последовало соглашение на ничью, на доске вновь теоретически ничейное положение.



Белые выигрывают

574. Куббель. Лишний слон белых не дает им решающего материального перевеса, так как король стоит далеко от места сражения. Однако белым удастся использовать ограниченность движения черного короля и ладьи и поставить неприятельские фигуры в положение цугцванга.

1. Сс5! Лс8 (на 1...Лб8? выигрывает 2. Лh8+ Крс7 3. Сd6+, а 1...Крс8 2. Са7! а5 3. Крд1 приводит к главному варианту) 2. Сb6+ Кре8 3. Сс7 а5 (иначе теряется ладья) 4. Крд1 а4 5. Крс1 а3 6. Крb1 а2+ 7. Кра1!, и черные в цугцванге. Очевидно, поспешное 7. Кр : а2 — после 7...Ла8+ черная ладья выходит на свободу.



Белые выигрывают

575. (Теоретическое окончание). Мы знаем, что без ладей такое окончание ничейное (цвет углового поля превращения противоположен цвету слона), но при ладьях уже совсем другое дело. Слабейшая сторона не в состоянии разменять ладьи и постепенно попадает в матовую сеть.

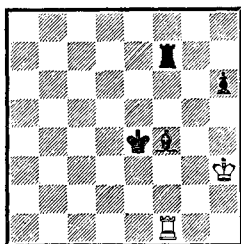
1. Се3 Лб8+ 2. Лb7 Лf8 (иначе следует 3. Ла7+ и 4. Cf4+) 3. Лс7 Лб8+ (3...Лf6+ 4. Крb5 Лf8 5. Сс5 Лg8 6. Сd6 Лd8 (6...Лh8 7. Крb6 Лb8+ 8. Лb7 и т. д.) 4. Лh7 Лс8+ 5. Сс7! (но не 5. Крb6? Лс6+! с патом) 5...Лg8 6. Лd7! (белые наконец добились своей цели — завоевали линию «d») 6...Кра7 (на 6...Ле8 выигрывает 7. Сd6 Лс8+ 8. Крb5! Лg8 9. Крb6 или 9...Лс1 10. Лd8+) 7. Крb5 Кра8 (7...Лg5+ 8. Се5+ Кра8 9. Крb6 с выигрышем) 8. Крb6 Лс8 9. Лh7! Лg8 10. Сd6, и белые выигрывают.

1-й вариант: 8...Кра7 9. Крb5 Лg8 (9...Кра8 10. Крb6 Ле8 11. Сd6 и т. д.) 10. Сd6+ Кра8 11. Крb6 с выигрышем.

2-й вариант: 5...Лf6+ 6. Сd6 Лh6 7. Лс8+ Кра7 8. Лd8 Лg6 9. Крb5, и белые выигрывают.

3-й вариант: 4...Лb1 5. Сb6 Лс1+ 6. Сс5 Лb1 7. Лb7! Лс1 (7...Ла1+ 8. Крс7 или 7...Лh1 8. Ла7+ Крb8 9. Лd7 с выигрышем) 8.

Ла7+ Крб8 9. Лh7, и белые выигрывают.



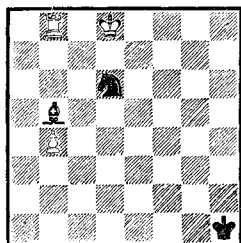
Черные начинают и выигрывают

576. Тапашо — Типари (чемпионат Венгрии, 1954 г.). Соотношение сил такое же, как и в предыдущем примере.

1. . . Лg7 2. Крh4 Лg2 3. Лh1 Крf5 4. Крh5 Лf2 5. Лh3 Лf1 6. Лh4 Сg3! 7. Лh3 Ла1 (белые попали в цугцванг) 8. Кр : h6 Крg4!, и черные выигрывают.

III. Ладья против двух легких фигур

Две легкие фигуры обычно справляются с ладьей даже при пешечном дефиците. Однако если легкие фигуры плохо взаимодействуют между собой или вынуждены бороться

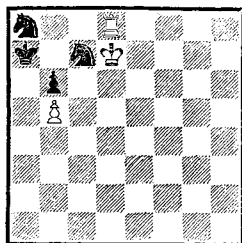


Белые выигрывают

с проходными пешками, то предпочтение следует отдать стороне, имеющей ладью.

577. Хавель. Слон и конь сначала защищают друг друга, но в конце концов белым удастся нарушить их взаимодействие.

1. Лb6 Кf7+ 2. Крe7 Сc4 3. Лc6 Ке5 (3. . . Сb3 проигрывает еще быстрее: 4. Лc3 Cd5 5. Лc5 Сb3 6. Лf5 Крg2 7. Л : f7 и т. д.) 4. Лc5 Кg6+ 5. Крf6 Cd3 6. Лd5 Кf4 7. Лd4 Kh5+ 8. Крg5 Ce2 9. Лh4+ Крg2 10. Л : h5 С : h5 11. Кр : h5, и пешка проходит в ферзи. Не спасает черных и 6. . . Ce4 из-за 7. Лd4 Сc2 8. Лd2 Ce4 9. Ле2 Cd3 10. Ле3 Сc2 11. Лe1+ и 12. Ле2+.

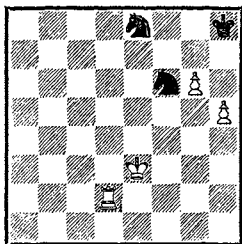


Белые выигрывают

578. Ласкер — Капабланка (молниеносная партия, 1913 г.). Материальный перевес черных был бы решающим, если бы их король не стоял на краю доски. Однако в данной ситуации побеждают белые благодаря эффектной и неожиданной жертве качества.

1. Л : a8+! К : a8 (1. . . Крb7 2. Ла7+!) 2. Крс8

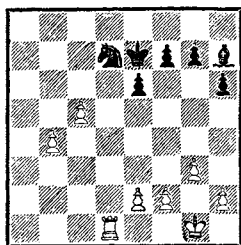
(черные в пугцванге) 2... Кс7 3. Кр : с7 Кра8 4. Кр : б6, и белые выигрывают.



Белые выигрывают

579. Заходякин. Наличие двух проходных пешек делает шансы белых более весомыми. Они не в состоянии защитить свою пешку h5, но искусно отдают ее на «заклание». В результате король активизируется, конь отступает и дело кончается эполетным матом.

1. h6! Kg4+ 2. Kpf4 K : h6 3. Kpg5! Kg8 (3...Kpg7 4. Ld7+) 4. Lh2+ Kpg7 5. Lh7+ Kpf8 6. Lf7×



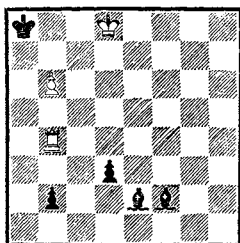
Белые выигрывают

580. Капабланка — Лиленталь (Москва, 1936 г.). Типичный пример, иллюстрирующий силу двух связанных проходных, поддер-

живаемых ладьей. Черные надеются спастись, блокируя пешки, однако успешно осуществить эту задачу не удастся из-за пассивного слона на h7.

1. с6 Kb6 2. с7 Cf5 3. Ld8 е5 (черные сделали все возможное, чтобы предотвратить непосредственное превращение пешки) 4. Лb8! Kс8 5. б5 Kpd6 6. б6 Ke7 (конь вынужден уступить восьмую горизонталь ввиду угрозы б6—б7) 7. Лf8! Cс8 (опять грозило б6—б7) 8. Л : f7 Kd5. Теперь черные забирают проходные пешки, но при этом отдают все свои. Впрочем, после более упорного 8...g6 9. Лf6+ судьбу партии решал рейд белого короля в тыл противника.

9. Л : g7 K : б6 10. Lh7 Kd5 11. Л : h6+ Кр : с7 12. е4 Ke7 13. f3 Kpd7 14. h4 Кре8 15. Лf6! (отрезая дорогу королю к проходным пешкам) 15...Kg8 16. Лс6!, и черные сдались, так как после 17. Лс5 теряется последняя пешка.

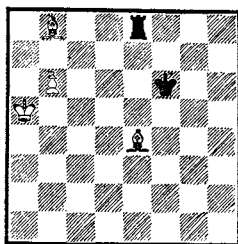


Ничья

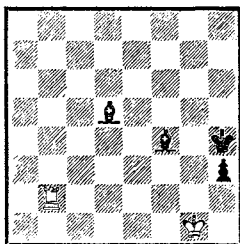
581. Либуркин. Белые спасаются при помощи красивых патовых комбинаций.

1. Крс8 С : b6 2. Л : b6 d2 3. Л : b2 Са6+ 4. Крс7 d1Ф 5. Лb8+ Кра7 6. Лb7+ с патом или вечным шахом.

Вариант: 1. . . Сg4+ 2. Л : g4 С : b6 3. Ла4+ Са7 4. Лb4 d2 5. Л : b2 d1Ф 6. Лb8+ С : b8, пат.



Белые выигрывают



Черные начинают и выигрывают

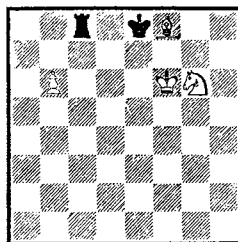
582. Клинг и Горвиц. Пара слонов в борьбе с ладьей еще сильнее, чем два коня или конь со слонем. В данной позиции перевес черных бесспорен, но для победы надо согнать ладью со второй горизонтали, не допустив ее жертвы за белопольного слона.

1. . . Крг3 2. Лg2+ Кpf3 3. Лс2 Кре4 4. Ле2+ Кpd3 5. Лb2 Крс3 6. Ле2 Крб3! с выигрышем.

Вариант: 3. Ле2 Се3+ 4. Кpf1 Сс4 5. Кpe1 Сg1 6. Ле7 h2 7. Лh7 Cf2+ 8. Кpd2 Крг2 9. Крс3 Cf1 10. Лg7+ Сg3, и черные выигрывают.

583. Прокеш. У белых подбоем два слона, и один из них теряется, но зато другой мешает черной ладье вернуться на последнюю горизонталь.

1. Сс7 Л : e4 2. Cd8+! Кpf7 3. b7 Ле1 4. Кра6 Лa1+ 5. Са5 Лb1 6. Сb6 Лa1+ 7. Крb5 Лb1+ 8. Крс5 Лс1+ 9. Кpd4 Лd1+ 10. Крс3 Лс1+ 11. Крb2, и все кончено.

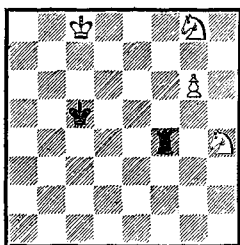


Белые выигрывают

584. Прокеш. Победа возможна лишь в том случае, если ладью удастся согнать с последней горизонтали.

1. Ке5! Кр : f8 (на 1. . . Лb8 легко выигрывает 2. Сс5) 2. b7 Лd8 (2. . . Ле8 3. Кg6+ Крг8 4. Ке7+ Кpf8 5. Кс8 и т. д.) 3. Кd7+ Кре8 (3. . .

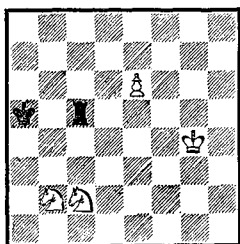
Крг8 4. Кре7) 4. Кре6, и черные в цугцванге.



Белые выигрывают

585. Шверц. Два коня и пешка справляются с ладьей, если той не удастся пожертвовать собою за пешку. Здесь путь к победе весьма поучителен — белые не жалеют коня, а заняты сохранением пешки.

1. Кf6! Лf1! 2. Кf3! (вторую жертву черным приходится принимать) 2... Л: f3 3. g7 Лg3 4. Ке4+, и белые выигрывают.

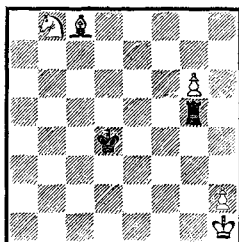


Белые выигрывают

586. Заходякин. И здесь основная задача белых состоит в спасении пешки.

1. e7 Лс8 2. Кс4+ (отвлекающая жертва) 2... Л: с4+ (на 2... Кра6 решает 3. Кb4+ Кра7 4. Кс6+ Кра6 5. Кd8

Л: с4+ 6. Крf3 Лс3+ 7. Кре2 Лс2 8. Крd1 и т. д.) 3. Кd4! (а теперь — привлекающая жертва) 3... Л: d4+ (3... Лс8 4. Кс6+ Крb6 5. Кd8) 4. Крf3 Лd3+ 5. Кре2, и белые выигрывают.



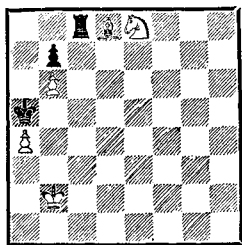
Белые выигрывают

587. Троицкий. Надежды черных связаны с тем, чтобы взять пешку g6, убежать королем на h8 и, наконец, отдать ладью за коня. Белые должны действовать изобретательно, чтобы воспрепятствовать этому плану.

1. Кс6+ Кре3! 2. h4! (но не 2. Ке7 Крf2! 3. h4 Лg1+ с вечным шахом) 2... Л: g6 3. Ке7! В распоряжении ладьи 14 полей для отступления, но ни на одном из них она не найдет пристанища; на 3... Лg3 следует 4. Кf5+ Крf4 5. К: g3 Кр: g3 6. h5, и белые выигрывают.

Вариант: 1... Крd5 2. Ке7+ Кре5 3. h4 Лg3 4. Крh2 Лс3 5. g7 и т. д.

588. Рихтер. Белые легко создают проходную, но превращают ее (в двух вариантах) в менее ценные фигуры, чем ферзь. Эту примечателен

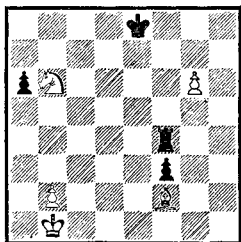


Белые выигрывают

тем, что два различных превращения осуществляются здесь при минимальном материале.

1. Kd6 Лс6 2. К : b7+ Кра6 3. Ка5! Кр : а5 4. b7+ Лb6+ 5. С : b6 Кра6! 6. b8К+! с выигрышем.

Вариант: 2. . . Кр : а4 3. Сс7 Крb5 4. Kd6+ Л : d6 5. b7 Лd8! 6. С : d8 Кра6 7. b8Л! В обоих случаях появление ферзя приводило к пату.



Белые выигрывают

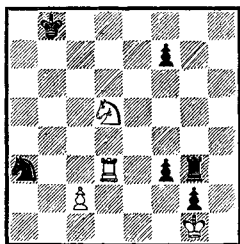
589. Ринк. Белые выигрывают при помощи двойного удара, но сначала важную отвлекающую роль должна сыграть пешка «g».

1. Kd5 Лс4! 2. g7 Кpf7 3. g8Ф+! Кр : g8 4. b3! с выигрышем ладьи;

1-й вариант: 1. . . Лf5 2. g7 Лg5 3. g8Ф+ Л : g8 4. Кf6+ и т. д.

2-й вариант: 1. . . Ла4 2. Сс5 f2 3. Кf6+ Крd8 4. С : f2 Крe7 5. g7 и т. д.

IV. Ладья и слон (конь) против ладьи и слона (коня)

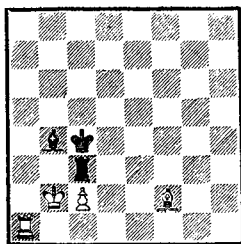


Ничья

590. Троицкий. Грозит смертельное f3—f2+, причем не спасает 1. Лd1 из-за 1. . . Лh3 2. Крf2 Лh1 3. Лg1 (3. Ке3 К : c2!) К : c2 с решающим материальным перевесом. Однако в распоряжении белых имеется эффектный удар, позволяющий восстановить равновесие.

1. Лb3+! (завлекает черного короля на неудачную позицию) 1. . . Крс8 2. Л : f3! (эта жертва в корне изменяет ситуацию) 2. . . Л : f3 3. Кр : g2 Лf5 4. Ке7+ с ничьей.

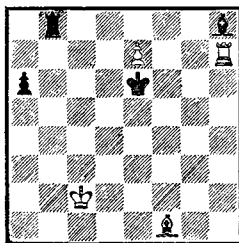
Вариант: 1. . . Кра7 2. Л : а3+ Крb7 3. Ла1 Лh3 4. Кpf2 Лh1 5. Лg1 Крс6 6. Кf4 Крс5 7. Kd3+ Крс4 8. Ке1 Крс3 9. К : f3 с ничьей.



Белые выигрывают

591. Куббель. Сначала белые угрожают выиграть фигуру, а затем создают положение цугцванга.

1. Ла4 Ла3 2. Л : b4+ (2. Л : a3? С : a3+ 3. Кр : a3 Крс3 с ничьей) 2... Кр : b4 3. Се1+ Кра4 4. Сс3!, и после 4... Л : с3 5. Кр : с3 черные вынуждены перейти в проигранный пешечный эндшпиль.

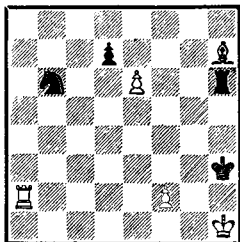


Белые выигрывают

592. Клинг и Горвиц. Остроумной завлекающей жертвой слона белые переводят неприятельского короля на гибельную для него последнюю горизонталь.

1. Ch3+ Крд6 2. Cd7! Кр : d7 3. e8Ф+! Кр : e8 4. Л : h8+, и белые выигрывают.

Вариант: 2... Лb2+ 3. Крc1 Кр : d7 4. e8Ф+ Кр : f8 5. Л : h8+ и т. д.

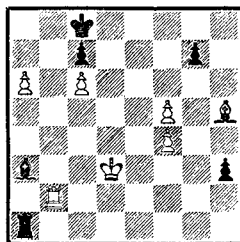


Белые выигрывают

593. Ринк. После размена пешек выигрыша нет, а в случае e6—e7 пешка попадает в опасное положение. И все же ввиду тактических возможностей решает продвижение этой пешки.

1. e7! Крг4+ 2. Крг2 Ле6 3. Ле2 Л : e2 4. Се4! Л : e4 5. f3+ и т. д.

Ложный путь: 1. Cf5+ Крh4 2. e7 (2. ed Крг5+ 3. Крг2 Лd6 с ничьей) 2... Лh8 3. Сg6 Крг5+ 4. Крг2 Кр : g6 5. Ла6 Крf7. Ничья.



Белые выигрывают

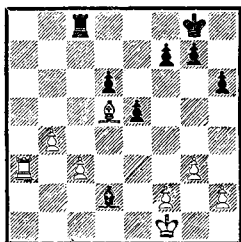
594. Линднер. При ладьях и разноцветных слонах надежды на реализацию материального перевеса возра-

стают. В данном примере белые довольно эффектно используют силу проходной пешки.

1. Лb1! (отвлекая черную ладью от линии «а») 1... Л : b1 (1...Ла2 2. а7 Сb2 3. Л : b2) 2. а7 Лb3+ 3. Кре2 Лb2+ 4. Крf1 Лb1+ 5. Сd1! Лb8 (5...Л : d1+? 6. Кре2!) 6. f6! (решающее вскрытие) 6...gf 7. Сg4+, и белые выигрывают.

Вариант: 4...Лf2+, 5. Крg1 Лg2+ 6. Крh1 Лg1+ 7. Крh2 Лg2+ 8. К : h3 и т. д.

Ложный путь: 3. Крс2? Лb2+ 4. Крс3? Лb8 5. f6 Сb2+ 6. Крс2 Ла8, и выигрывают уже черные.

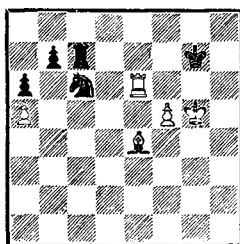


Белые выигрывают

595. Геллер — Штейн (зональный турнир, 1962 г.). Несмотря на то что слоны разноцветные, разница в их силе огромная. Слон на d5 не только блокирует черные пешки, но и атакует важные поля b7 и f7. Существенно также, что белая ладья помогает проходным пешкам.

1. b5! Лb8 (черные не успевают взять на c3—1...

Л : c3 2. Ла8+ Крh7 3. b6 и 4. b7, а в случае 1...С : c3 выигрывает 2. b6 Лb8 3. b7 и 4. Ла8) 2. c4 Сb4 (поскольку необходимо контролировать пункт b7, защитить седьмую горизонталь не удастся) 3. Ла7 Сс5 4. Л : f7 Крh7 5. Се4+ Крg8 6. Сd5 Крh7 7. Кре2! (черным остается лишь наблюдать, как белый король движется к цели) 7...h5 8. Крд3 Крh6 9. Кре4 g6 10. h4! Лh8 11. f3 Лh7 12. Л : h7+ (ладья уже сыграла свою роль) 12...Кр : h7 13. Cf7 (открывая дорогу своему королю и, наоборот, привязывая неприятельского к g6) 13...Крg7 14. Се8 Cf2 15. Крд5 С : g3 16. b6 Cf2 17. b7 Са7 18. Кр : d6 Сb8+ 19. Крд7 g5 20. С : h5 gh 21. Сg4. Черные сдались.

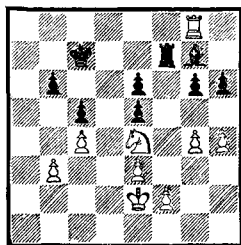


Белые выигрывают

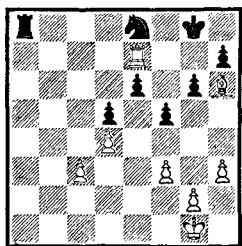
596. Смыслов — Баумейстер (шахматная Олимпиада, 1960 г.). В подобных окончаниях слон, как правило, сильнее коня. Нередко слону с ладьей удается сплести матовую сеть.

1. Лh6! Крf8 2. f6 Ке7 (грозит мат в два хода; черные

были бы рады отдать коня за пешку, но принятие жертвы вовсе не обязательно) 3. Лh8+ Кg8 (после 3. . .Крf7 4. Лh7+ Кре6 фигуру уже можно взять: 5. Л : e7+! Л : e7 6. fe Кр : e7 7. С : b7 Крд6 8. С : a6 с выигрышем, так как угловое поле — белое) 4. Сd5. Черные сдались.



Белые выигрывают



Белые выигрывают

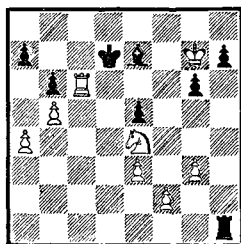
597. Тарраш — Рети (Вена, 1922 г.). Господство по седьмой горизонтали и владение черными полями обеспечивают белым значительный позиционный перевес.

1. Крh2 (король направляется в лагерь противника) 1. . .Кd6 2. Лg7+ Кph8 3. Лd7 Кb5 4. Кpg3 К : c3 5. Кpf4 Кb5 6. Кре5 Ле8 7. Кpf6. Черные сдались. В случае 7. . .Кpg8 8. Лg7+ Кph8 9. Лb7 Кd6 10. Лd7 Кb5 11. Кpf7 Лg8 решает 12. Лd8! Л : d8 13. Сg7×.

598. Алехин — Эйве (Лондон, 1922 г.). Перед нами типичный пример превосходства коня над слоном, запертым своими собственными пешками.

1. Кс3! (любопытно, что

белый конь перемещается совсем в другое место, освобождая поле e4 королю) 1. . . Ле7 2. g5! (окончательно запатовывая слона!) 2. . .hg 3. hg Крс6 4. Крд3 Лd7+ 5. Кре4 Лс7 6. Кb5 Ле7 7. f3 Крд7 8. Лb8 Крс6 9. Лс8+ Крд7 (9. . .Крb7 10. Кd6+ Кра7 11. Лg8! Лd7 12. Ке8 с выигрышем слона) 10. Лс7 Крд8 11. Лс6! Лb7 12. Л : e6, и черные прекратили сопротивление.



Белые выигрывают

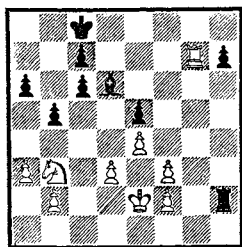
599. Петросян — Ботвинник (матч на первенство мира, 1963 г.). В отличие от предыдущего примера здесь ладья более активна, однако вновь решает прорыв белого короля в расположение черных фигур.

1. Kpf7! Лa1 (1. . .Лh5 2. g4 и 3. Ле6) 2. Ле6 Cd8 (неудачное место для слона, но на 2. . .Сb4 решает 3. Kf6+, а после 2. . .Сс5 выигрывает не одно продолжение) 3. Лd6+ Крс8 4. Кре8 Сс7 5. Лс6 Лd1 (5. . .Л : а4 6. Кс3) 6. Kg5! Лd8+ 7. Kpf7 Лd7+ 8. Kpg8. Черные сдались, так как они проигрывают пешку «h», а никаких надежд на контригру нет, например: 8. . .Крb7 9. К : h7 Лd2 10.

Kg5! Л : f2 11. Ке6 Сb8 12. Kd8+ Кра8 13. Лс8 и т. д.

600. Фишер — Рубинетти (Буэнос-Айрес, 1970 г.). У обеих сторон нарушены пешечные конфигурации, но белые находят эффектную возможность избавиться от слабостей.

1. f4 e4 (отказ о принятия жертвы не лучше — 1. . .Лh4 2. Лg8+ Крд7 3. fe С : e5 4. d4, и нельзя 4. . .Л : e4+ из-за 5. Крд3) 2. d4 (отдав пешку, белые получили защищенную проходную и, кроме того, вынуждали черного слона занять малоприятное положение) 2. . .Крд8 (единственная защита от 3. e5) 3. Ка5! с5 4. e5 Cf8 5. Кс6+ Кре8 (5. . .Крс8 6. Лf7 Ch6 7. e6) 6. Л : с7! Черные сдались, так как после 6. . .cd 7. e6 нет защиты от мата.



Белые выигрывают

ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ

Авербах	— 278, 426, 427, 428, 429, 430, 445	Вольф	— 159
Алехин	— 25, 373, 398, 483, 484, 598	Вотава	— 292
Андерсен	— 436	Гаваша	— 440, 538
Аронин	— 275	Гальберштадт	— 71, 516
Ахуэс	— 98	Геллер	— 44, 437, 512, 595
Балог	— 159, 378	Георгиу	— 264
Барат	— 27	Герберг	— 289
Барбиери	— 387, 448	Гербстман	— 208, 382, 395, 560
Барца	— 443, 527, 535	Глигорич	— 144, 377, 565
Баумейстер	— 596	Голомбек	— 276
Бауэр	— 63	Гольцгаузен	— 531
Бекей	— 416, 417, 422	Горвиц	— 26, 92, 423
Бенко	— 529	Горгиев	— 41, 80, 83
Бергер	— 6, 63, 82, 242, 283, 418; 421, 439	Григорьев	— 35, 36, 78, 109, 132, 140, 321, 323, 324, 417, 419, 420, 470
Бернгардт	— 553	Григорян К.	— 107
Бернштейн	— 333	Гроб	— 233
Бессер	— 229	Грубер	— 14
Бетиньш	— 59, 91, 101, 306	Грюнфельд	— 226, 378
Блюмих	— 346	Гургенидзе	— 265
Боголюбов	— 116, 342, 379	Гурецкий-Корниц	— 490, 491, 493, 527, 530
Бокошевич	— 200	Далько	— 259
Болеславский	— 275	Дедрле	— 12, 34, 112, 114, 461
Болтон	— 127	Делер	— 548
Бондаревский	— 171, 339	Дель Рио	— 528
Борос	— 539	Денеш	— 54
Ботвинник	— 120, 262, 316, 340, 370, 371, 425, 513, 528, 536, 599	Добиаш	— 54
Бринкман	— 117	Добреску	— 365
Браун	— 267	Доннер	— 535
Брон	— 269	Дурас	— 99, 187, 205, 338
Бронштейн	— 262	Ейтс	— 25, 424
Вайтхид	— 93	Заходякин	— 235, 310, 579, 586
Валькер	— 118	Ивков	— 161, 216, 236, 376
Ванчура	— 543	Казанцев	— 228
Ван Флит	— 431	Капабланка	— 390, 396, 485, 578, 580
Вельтландер	— 263	Караклаич	— 49
Венинк	— 115, 167, 210, 308, 317	Карштедт	— 465, 466
Верош	— 232	Квикенштадт	— 219
Виқ	— 354	Кайданский	— 291
Вильнев-Эсклапон	— 154		
Волистон	— 257		

Керес	— 96, 339, 383, 456, 484, 555	Мароци	— 61, 227, 389, 406, 450
Кин	— 537	Маршалл	— 142, 424, 450
Кислинг	— 311	Матисон	— 399
Клапареда	— 233	Маллер	— 195
Клинг и Горвиц	— 103, 177, 192, 239, 260, 280, 288, 296, 318, 334, 353, 415, 438, 524, 582, 592	Метсберг	— 176
Клюгер	— 350, 443	Милич	— 129
Книст	— 290	Минев	— 425
Колле	— 483	Моисеев	— 536
Кон	— 119	Моравец	— 285, 294, 352
Кобаев	— 347	Морфи	— 436
Корани	— 570	Невицкий	— 225, 261
Кортелинг	— 549	Нейман	— 432
Корчной	— 532	Нейштадтль	— 13, 24, 542
Котов	— 272	Ниецл	— 152
Коцио	— 295	Нимцович	— 43, 256, 367, 485
Кошек	— 240	Новотельнов	— 430
Крейчик	— 457	Олафсон	— 264
Кренос	— 232	Освач	— 447
Куббель	— 73, 147, 212, 247, 251, 452, 521, 541, 556, 558, 574, 591	Оснос	— 506
Лаза	— 19, 293	Оттен	— 164
Лазар	— 362, 551	Паоли	— 250
Ларсен А.	— 180	Паульсен	— 176
Ларсен Б.	— 468	Петросян	— 265, 381, 512, 599
Ласкер	— 312, 341, 394, 578	Пильник	— 408
Ласкер Эд.	— 21	Пильсбери	— 227
Левит	— 166, 191, 451, 458	Платовы В. и М.	— 305, 547
Либуркин	— 563, 581	Погач	— 360
Лилиенталь	— 580	Померио	— 302
Линднер	— 94, 594	Полугаевский	— 107
Лихтенштейн	— 446	Помар	— 216
Лойд	— 125, 126	Понциани	— 89, 329, 344, 488
Лолли	— 412, 460, 462, 463	Портиш	— 161, 188, 218, 229, 267, 277, 299, 332, 348, 374, 375, 376, 377, 407, 444, 468
Ломан	— 312	Прокеш	— 58, 81, 97, 102, 108, 138, 139, 149, 150, 162, 165, 168, 174, 185, 186, 190, 193, 202, 213, 266, 287, 297, 301, 304, 372, 384, 385, 404, 442, 453, 459, 467, 473, 498, 502, 503, 544, 554, 564, 583, 584
Ломмер	— 500		
Ломов	— 194		
Лусена	— 313		
Любоевич	— 537		
Майзелис	— 533, 534		
Мандлер	— 110		
Мандлер и Кениг	— 405		
Марко	— 389		
Марович	— 144		

Прокоп	— 45, 133, 391, 454, 471	Спасский	— 254, 299, 374
Райна	— 189	Стамма	— 130, 282, 361
Рандвир	— 96	Стейниц	— 335, 546
Реги	— 39, 47, 142, 170, 182, 300, 397, 514, 550, 597	Суэгин	— 445
Решевский	— 218, 236, 257, 437, 449, 469, 573	Тайманов	— 129, 234, 255, 383
Ринк	— 53, 74, 148, 155, 158, 163, 206, 224, 244, 270, 274, 298, 309, 386, 400, 401, 402, 403, 455, 472, 476, 477, 480, 481, 497, 499, 518, 589, 593	Таку	— 552
Рихтер	— 588	Талашо	— 576
Рубинетти	— 600	Таль	— 64, 106, 371, 381, 532
Рубинштейн	— 117, 119, 226, 394, 397, 399, 534	Тарраш	— 79, 284, 319, 320, 325, 345, 597
Рудаковский	— 357	Тартаковер	— 396
Рюбесамен	— 183	Татаи	— 441
Сааведра	— 281	Тед	— 56
Сабо	— 231, 407, 408, 528	Типари	— 576
Сальве	— 534	Толуш	— 357, 513
Сальвиоли	— 67, 88, 223, 328, 496, 567, 568	Томас	— 342, 469
Селезнев	— 46, 48, 70, 72, 75, 84, 111, 116, 134, 153, 156, 157, 160, 207, 209, 211, 215, 220, 237, 238, 241, 243, 245, 246, 249, 252, 343, 345, 349, 351, 363, 364, 366, 368, 369, 380, 392, 393, 495, 545, 557, 559	Троицкий	— 76, 77, 95, 124, 128, 146, 151, 173, 179, 203, 253, 273, 303, 307, 330, 331, 388, 474, 478, 479, 494, 517, 540, 587, 590
Сергеев	— 272	Фазекаш	— 259
Сили	— 447	Файн	— 515, 555
Симагин	— 506	Фараго	— 332
Смейкал	— 217	Фарни	— 10, 15, 16, 18, 50, 51, 57, 68, 69, 86, 90, 100, 104, 131, 135, 136, 141, 145, 172, 184, 196, 214, 221
Смыслов	— 44, 64, 276, 277, 596	Файтер	— 501
		Филлдор	— 314, 490, 571, 572
		Филип	— 444, 565
		Фишер	— 234, 254, 255, 348, 370, 456, 600
		Флор	— 120, 263, 573
		Флориан	— 248
		Фолтыс	— 28, 231
		Фонтана	— 433, 434, 435
		Форинтош	— 199
		Фрейтаг	— 200
		Фритз	— 175, 562
		Хавель	— 561, 577
		Хайман	— 333

Хейкер	— 204	Шен	— 569
Хенкин	— 420, 504, 505, 507, 508, 509, 510, 511	Шерон	— 322
Хеннебергер	— 256	Шишкин	— 375
Холмов	— 360	Шлаге	— 98
Циннер	— 17	Шлехтер	— 38, 406
Цукерторг	— 335	Шпильман	— 390
Часер	— 85	Штальберг	— 515
Чентурини	— 198, 566	Штейн	— 188, 595
Черняк	— 49	Штернберг	— 446
Чигорин	— 79	Штольц	— 43
Чом	— 441	Эберс	— 11, 20, 29, 30, 31, 37
Чонтош	— 62	Эйве	— 52, 105, 137, 178, 230, 258, 278, 373, 398, 449, 525, 526, 598
Шакман	— 23, 33, 201	Элисказес	— 379
Шандор	— 350	Эллинггер	— 268
Шандор Шики	— 181	Якобсен	— 217
Шапиро	— 286	Яновский	— 230, 284
Шаркози	— 14, 17		
Шверц	— 475, 519, 520, 585		

От переводчика	5
Предисловие	—
Пешечные окончания	7
I. Оппозиция (противостояние)	—
а) Геометрическая оппозиция	—
б) Полевая оппозиция	16
в) Коневая оппозиция	20
II. Правило квадрата	22
III. Отдаленная проходная	25
IV. Пешечный прорыв	29
V. Патовые комбинации	33
VI. Отражение пата	39
VII. «Вредные» фигуры, преграда и цугцванг	—
VIII. Пространство, время и позиционная борьба	43
Коневые и слоновые окончания	52
I. Мат легкими фигурами	53
II. Конь и пешки	56
III. Конь против коня	63
IV. Слон против пешек	67
V. Слон против слона (одноцветные)	79
VI. Слон против слона (разноцветные)	87
VII. Слон или конь?!	92
VIII. Пара слонов	101
IX. Легкие фигуры друг против друга	104
Ладейные окончания	109
I. Ладья против пешек	—
II. Ладья против ладьи	121
а) Ладья и пешка против ладьи	—
б) Ладья и 2 пешки против ладьи	129
в) Ладья и пешка против ладьи и пешки	132
г) Ладья и 2 пешки против ладьи и пешки	134
д) Многопешечные окончания с материальным перевесом	140
е) Многопешечные окончания с позиционным перевесом	149
III. Две ладьи против двух ладей	155
Ферзевые окончания	158
I. Ферзь против пешек	—

II. Ферзь и пешка против ферзя	163
III. Ферзевые окончания с многими пешками	169
IV. Ферзь и легкие фигуры	175
а) Ферзь и слон (конь) против ферзя и слона (коня)	—
б) Ферзь против легких фигур	178
V. Ферзи и ладьи	185
а) Ферзь и ладья против ферзя и ладьи	—
б) Ферзь против ладьи	187
в) Ферзь против двух ладей	191
VI. Ферзь против ладьи и легкой фигуры	198
Смешанные окончания (ладьи и легкие фигуры)	201
I. Качество	—
II. Ладья и слон (конь) против ладьи и слона (коня)	218
III. Ладья против двух легких фигур	223
IV. Ладья и слон (конь) против ладьи и слона (коня)	227
Именной указатель	232

Лайош Портиш
Балаш Шаркози

600 ОКОНЧАНИЙ

Заведующий редакцией Э. П. Киян
Редактор Ф. М. Малкин
Художник Д. Б. Станкович
Художественный редактор Ю. В. Архангельский
Технический редактор Т. Н. Овчинникова
Корректор З. Г. Самылкина

ИБ № 289. Сдано в набор 10.01.78. Подписано к печати 23.03.78. Формат 84×108/32. Бумага тип № 2. Гарнитура «Латинская». Высокая печать. Усл. п. л. 12,6. Уч.-изд. л. 10,95. Тираж 100 000 экз. Издат. № 5535. Зак. 2284. Цена 85 коп.

Ордена «Знак Почета»
издательство «Физкультура и спорт»
Государственного комитета СССР
по делам издательств, полиграфии и книжной торговли
103006. Москва, Каляевская ул., 27

Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового
Красного Знамени Первая Образцовая типография
имени А. А. Жданова Союзполиграфпрома при
Государственном комитете СССР по делам издательств,
полиграфии и книжной торговли. Москва, М-54,
Валовая, 28