

ШАХМАТЫ-ШКОЛЕ

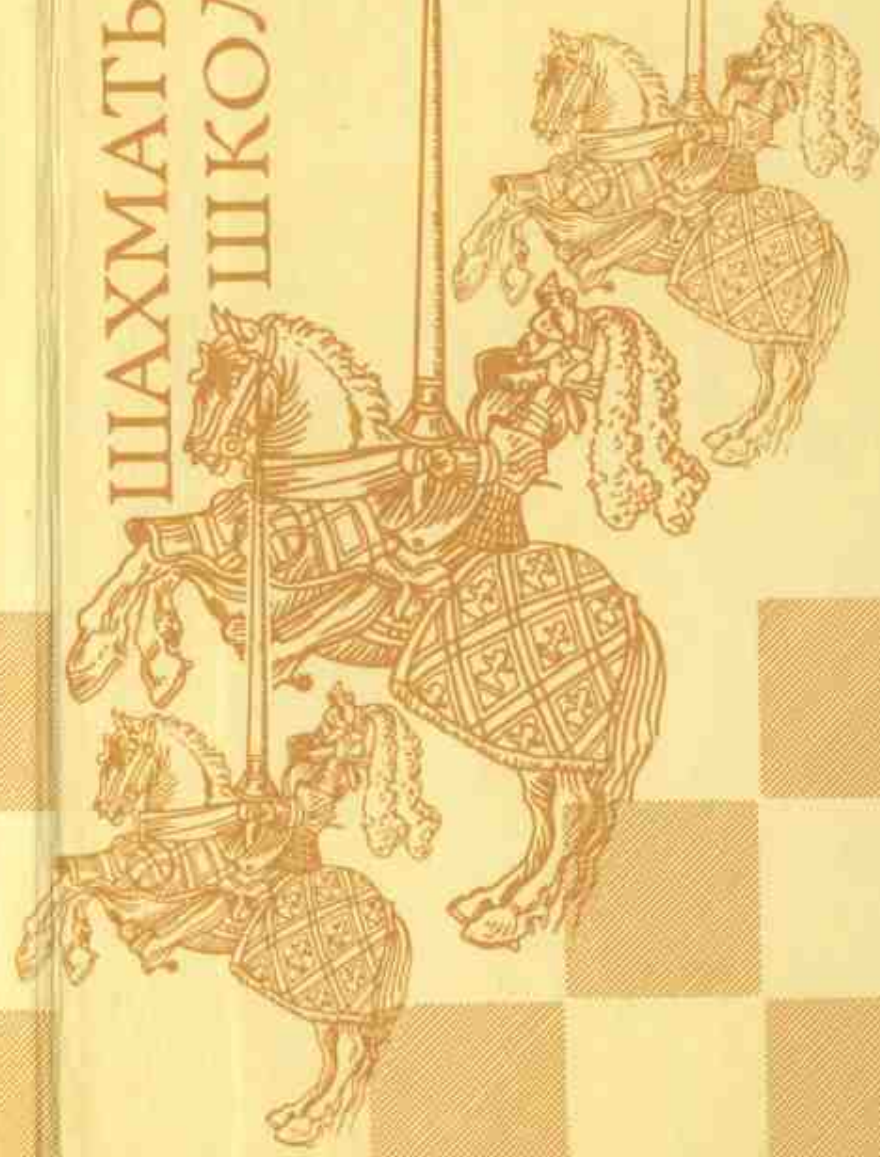
# ШАХМАТЫ- ШКОЛЕ



ШАХМАТЫ-  
ШКОЛЕ



ШАХМАТЫ-  
ШКОЛЕ



# ШАХМАТЫ — ШКОЛЕ





# ШАХМАТЫ- ШКОЛЕ



МОСКВА  
«ПЕДАГОГИКА»  
1990



Scan AAW

ББК 75. 581  
Ш 31

Под редакцией

доктора педагогических наук,  
профессора *Б. С. Гершунского*,  
доктора психологических наук,  
международного гроссмейстера *Н. В. Крогиуса*,  
члена-корреспондента Академии педагогических наук СССР *В. С. Хелемендика*

Составители:

*Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев*

Авторы:

*Н. П. Алексеев, А. А. Барташников, Б. С. Гершунский, Е. Я. Гик, Э. Е. Гуфельд,  
Б. А. Злотник, А. Н. Костьев, Н. В. Крогиус, Е. М. Лазарев, А. С. Суэтин,  
М. М. Юдович*

Фото *Б. Г. Долматовского*

**Ш 31** **Шахматы — школе** / Сост. *Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев*; Под ред. *Б. С. Гершунского, Н. В. Крогиуса, В. С. Хелемендика*. — М.: Педагогика, 1991. — 336 с.

ISBN 5-7155-0172-5

В книге рассматриваются возможности использования шахмат как эффективного средства обучения, развития и воспитания школьников

Приведены методические рекомендации по организации шахматного всеобуча в школе, показаны пути ознакомления школьников, учителей, родителей с закономерностями шахматной игры, сочетающей в себе элементы науки, искусства и спорта

Для широкого круга читателей

Ш 4306000000-103 59-89  
005(01)-91

ББК 75. 581

ISBN 5-7155-0172-5

© Издательство «Педагогика», 1991

## К читателям

*Дорогие друзья!*

*От имени Международной шахматной федерации (ФИДЕ) я хотел бы поздравить всех истинных любителей шахмат с выходом в свет книги советских авторов «Шахматы — школе». Шахматы оказывают эффективное влияние на умственное развитие человека, независимо от его возраста, социального положения и профессии. Это делает вполне оправданным призыв ФИДЕ: «Шахматы — всем!»*

*Во многих странах шахматы с успехом используются в школьном образовании. Поэтому публикацию книги «Шахматы — школе» мы рассматриваем как большой вклад советской шахматной организации, советских педагогов и тренеров в развитие шахматного искусства во всем мире.*

*Я желаю Вам больших творческих успехов в шахматах, в учебе, в жизни!*

*Ф. Кампоманес,  
Президент Международной  
шахматной федерации*



*Дорогие читатели!*

*Признаюсь, я в шахматы играю очень редко, но убежден, что они могут и должны способствовать решению важнейших задач современной школы — развитию творческих способностей учащихся, воспитанию у них инициативы и самостоятельности, формированию умений принимать оптимальные решения в различных жизненных ситуациях. Шахматы — часть общечеловеческой культуры, а их большие педагогические возможности позволяют надеяться, что они займут достойное место в системе средств формирования гармоничной личности каждого школьника. Поэтому я приветствую издание данной книги и желаю Вам успехов в приобщении к удивительному миру шахмат!*

*В. Г. Костомаров,  
Президент Академии  
педагогических наук СССР*

## Предисловие

История развития культуры убедительно свидетельствует о неуклонном повышении интереса человечества к шахматам. Пройдя многовековой путь своего развития, шахматы из игры одиночек превратились в любимое занятие миллионов. Шахматам посвящены десятки тысяч книг. В различных странах выходят сотни журналов, за соревнованиями сильнейших шахматистов с интересом следят любители древней игры на всех континентах. Выдающиеся политические деятели, военачальники и полководцы, писатели, музыканты, ученые видели и видят в шахматах не просто отдых и развлечение, но и своеобразную гимнастику ума, эффективное средство воспитания и развития человека.

Массовая практика использования шахмат в советской школе, анализ опыта работы педагогов и тренеров в зарубежных странах подтверждают во многом уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста. Поэтому к числу наиболее важных социальных функций шахмат, несомненно, должна быть отнесена и функция педагогическая, ориентированная на формирование творческих качеств личности, развитие познавательной активности учащихся, их самостоятельности в принятии оптимальных решений в самых различных ситуациях, требующих повышенного внимания, избирательности в оценке разнообразных факторов, ответственности, высокой культуры и дисциплины мыслительной деятельности. Отличаясь доступностью, простотой и привлекательностью, шахматы вносят все более весомый вклад во всестороннее, гармоничное развитие человека, независимо от его возраста, профессии, спортивной шахматной квалификации.

Стремительные темпы научно-технического прогресса, появление сложнейших автоматизированных устройств и вычислительных комплексов, роботизированных технологических участков в разных отраслях производства, неуклонный рост разнообразной научной информации и другие технические новшества не проходят бесследно для школы. Напротив, они оказывают на нее самое непосредственное влияние. Во всем мире растет понимание того, что школа уже не может обеспечить своих воспитанников знаниями на все случаи жиз-

*Я всякий раз поражаюсь неисчерпаемости шахматных проблем и все больше убеждаюсь в непознаваемости шахмат.*

*Г. Каспаров*



ни. Поэтому центральное место в системе школьного образования занимает развитие учащихся, формирование у них таких качеств творческой личности, которые помогли бы им активно участвовать в последующей учебной и трудовой деятельности.

Конечно, шахматы не единственное средство развития творческих способностей школьников. В педагогической литературе описаны самые разнообразные способы формирования творческих качеств учащихся разного возраста на учебных занятиях и во внеурочное время. Но разве наличие таких средств может поставить под сомнение целесообразность использования в школе еще одного, не менее эффективного средства, каким являются шахматы?

Эта книга написана по просьбе педагогов, тренеров, учителей и родителей — энтузиастов обучения детей шахматной игре.

Решить задачу оказалось нелегко, и авторы отнюдь не уверены, что это им удалось в полной мере.

Прежде всего потребовалось теоретически обосновать не только целесообразность, но и саму возможность использования шахмат в качестве одного из средств школьного образования. Такой теоретический анализ социально-педагогических функций шахмат необходим. Только осознав реальность этих функций, их общественную значимость, можно далее искать конкретные средства реализации педагогических возможностей шахмат в повседневной школьной практике.

Следующая задача, стоявшая перед авторами книги, казалось бы, не была слишком сложной и тем более новой — речь шла, по существу, о разработке программы шахматного всеобуча: не обучив детей правилам шахматной игры, законам шахматной логики, технике спортивного единоборства, невозможно рассчитывать и на решение сверхзадачи — полноценное использование шахмат в формировании элементов научного стиля мышления, творческих способностей, эстетических взглядов.

Книга адресована учителям, родителям, студентам педагогических вузов и учащимся педучилищ, педагогам и тренерам — всем тем, кто уже ведет шахматные занятия со школьниками или готовится к их проведению и хотел бы определить свое отношение к педагогическим возможностям шахмат как эффективному средству гармоничного развития человека.

Над книгой работали: кандидат психологических наук Н. А. Алексеев (III, 1), кандидат психологических наук А. А. Барташни-

Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь как один из элементов умственной культуры.

Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы.

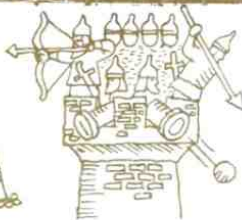
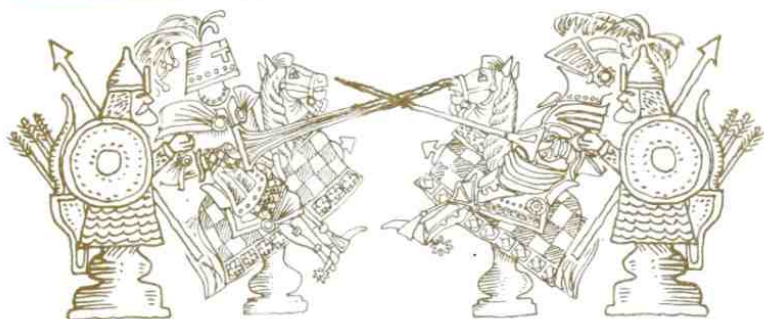
*В. Сухомлинский*

ков (III. 2), доктор педагогических наук, профессор, судья Всесоюзной категории по шахматам Б. С. Гершунский (предисловие; I. 1; I. 2; II. 5; III. 1; III. 3; III. 7; заключение), кандидат технических наук, мастер спорта Е. Я. Гик (III. 5; III. 6), международный гроссмейстер, заслуженный тренер СССР Э. Е. Гуфельд (II. 4; III. 3), кандидат педагогических наук, международный мастер Б. А. Злотник (III. 1), А. Н. Костьев (II. 3), доктор психологических наук, международный гроссмейстер Н. В. Крогиус (I. 2; II. 4; III. 4), мастер спорта Е. М. Лазарев (II. 1; II. 2), международный гроссмейстер А. С. Суэтин (II. 4), международный мастер М. М. Юдович (II. 5).



**Раздел I**  
**Увлекательный**  
**мир**  
**шахмат**





Конец 1988 г. Салоники. Греция. Всемирная шахматная олимпиада. Основное внимание многочисленных участников этого шахматного праздника, тренеров, журналистов, зрителей приковано к событиям, происходящим за шахматными столиками. Скучать не приходится — каждый день приносит новые, нередко трудно предсказуемые результаты и впечатления. В центре внимания — признанные корифеи, кудесники этой мудрой игры: нынешний чемпион мира Гарри Каспаров, его постоянный соперник, теперь уже экс-чемпион Анатолий Карпов, еще один бывший чемпион — Борис Спасский, упорно стремящиеся к этому званию Артур Юсупов и Александр Белявский, старейшина всемирного шахматного сообщества неуязвимый Мигель Найдорф, все еще не утративший своих честолюбивых надежд Виктор Корчной, легендарная Майя Чибурданидзе, совсем юные, но уже такие известные Василий-Иванчук, сестры Полгар... Огромный переполненный зал, казалось, не знает покоя. Спорт есть спорт... Кто победит? Состоится ли столь желанная зрительскому сердцу сенсация? И подсчеты, подсчеты — «голы, очки, секунды...». Олимпиада есть олимпиада...

А в это время совсем недалеко от места жарких шахматных баталий, в скромном конференц-зале олимпийского центра греческого города Салоники на очередном конгрессе Международной шахматной федерации произошло малозаметное на первый взгляд событие, затерявшееся в бесконечных спорах о новых турнирах и матчах, спортивных званиях и гонорарах, судейских ошибках и финансовых проблемах, амбициях и притязаниях чемпионов, менеджеров, спонсоров, шахматных чиновников, соперничающих ассоциаций и федераций... По инициативе Шахматной федерации СССР конгресс ФИДЕ постановил: «Признавая большие воспитательные возможности шахмат, сочетающих в себе элементы науки, искусства и спорта, их благотворное влияние на гармоничное развитие человека, создать новую международную комиссию ФИДЕ — «Шахматы — всем!». Рекомендовать шахматным федерациям всех стран, входящих в ФИДЕ, вести активную пропагандистскую, организационную и методическую работу по широкому привлечению к занятиям шахматами людей разного возраста, уделив особое внимание шахматному всеобучу молодежи».

«Только и всего? — спросит читатель. — Мало ли комиссий в ФИДЕ? Ну, будет еще одна, проку-то от этого немного...» И в самом деле, так ли уж важно это событие в международной шахматной жизни, особенно если сравнить его с грандиозными супертурнирами, грядущими матчами за мировую шахматную корону, растущими на глазах финансовыми вложениями в так называемые быст-



рые шахматы — надежное рекламное шоу, приносящее немалый доход радетелям этого модного новшества?

Но задумаемся, читатель! «Шахматы — всем!» Шахматы — единственная из интеллектуальных игр, каких на свете великое множество, — вышли за рамки своего, казалось бы, самоочевидного назначения — служить средством сугубо спортивного интеллектуального единоборства. Они совершили почти невозможное — осуществили прорыв в широкую социальную сферу, всем своим многовековым развитием заслужили, наконец, официальное признание не только как мощное средство воспитания и развития человека, но и как неотъемлемая составная часть культурной и научной жизни современного человеческого общества.

Столь исключительное явление, естественно, требует серьезного анализа и доказательного объяснения. Мы попытаемся лишь обозначить наиболее существенные аспекты этой сложной, подлинно научной проблемы, которая еще ждет своего всестороннего рассмотрения.

## **1. О социальном статусе шахмат**

Нет необходимости доказывать, что шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают все большее признание во всем мире. Стремительно растет количество любителей этой древней игры, которая становится поистине всенародной. Вот лишь некоторые факты, свидетельствующие о размахе шахматного движения в СССР.

В настоящее время количество шахматистов, объединенных в секции трудовых коллективов, школ и высших учебных заведений, составляет более 4 млн. человек. Причем надо иметь в виду, что речь идет о людях, регулярно участвующих в соревнованиях, учебных занятиях и тренировках.

Около миллиона юных любителей шахмат ежегодно участвуют в массовых турнирах, организуемых в рамках популярного детского клуба «Белая ладья». Финал этих турниров обычно проводится в дни летних каникул и становится красочным детским праздником с разнообразной культурно-познавательной программой.

В стране сейчас действуют сотни шахматных клубов, в том числе такие крупные, как Центральный шахматный клуб в Москве, клуб имени Чигорина в Ленинграде, дворцы шахмат в Тбилиси, Ереване, Львове, дома шахмат в Воронеже, Бресте, Ленинкане, Свердловске, Пинске, Дом П. Кереса в Таллинне и т. д.

Открыты отделения шахматной специализации в институтах физкультуры. Высококвалифицированных специалистов по шахматам готовит Высшая школа тренеров в Государственном центральном ордена Ленина институте физической культуры в Москве. Спе-

циальная научная группа занимается исследованиями в области шахмат в Научно-исследовательском институте физической культуры, по шахматной проблематике ежегодно защищаются диссертации, публикуются научные статьи и монографии. Все большее внимание уделяется исследованиям в области шахмат в Академии педагогических наук СССР. Большой размах приобретает популяризация шахмат в печати, по радио и телевидению. Так, например, около 70 тыс. любителей шахмат приняли участие в конкурсе, организованном редакцией газеты «Сельская жизнь», более 180 тыс. писем прислали участники аналогичного конкурса, проведенного Шахматной федерацией СССР и редакцией газеты «Советский спорт».

О растущем интересе к шахматам свидетельствует тот факт, что средний тираж шахматных книг, издаваемых в СССР за последние годы, приближается к 100 тыс. экземпляров.

Шахматная литература издается во всех союзных республиках, на многих языках народов СССР.

Какие же признаки характеризуют возрастающую социальную значимость шахмат? Заслуживают ли эти признаки общественного внимания и углубленного изучения?

Ведущее место по своей социальной значимости, несомненно, занимает функция шахмат, связанная с международным, межнациональным общением людей. В этом смысле девиз ФИДЕ «Все мы — одна семья!» весьма показателен. В условиях все еще существующей международной напряженности, разобщенности народов и государств, обусловленных историческими, географическими, идеологическими, религиозными и другими барьерами, опасного для мира противостояния стран с различным общественным строем, дефицита доверия и доброжелательности в международных отношениях любые, пусть даже локальные, ограниченные возможности сближения и взаимопонимания народов должны всячески стимулироваться и поддерживаться. Шахматы в этом отношении заслуживают особого внимания. В самом деле, шахматы доступны людям разного возраста, приобщение к ним не зависит от национальности, вероисповедания, материального положения, политических взглядов и т. п., а единая шахматная символика создает необходимые предпо-

*«Советская шахматная пирамида» огромна. У основания ее популярные всесоюзные соревнования пионеров и школьников. Учить шахматам как науке и искусству у нас умеют. Но, может быть, пора сделать акцент на третьем звене? Не только наука и искусство, но и спорт. Значит, мужество, решительность, упорство, трудолюбие — вот это нужно воспитывать у наших ребят одновременно с обучением их «видению доски» и счету вариантов. Чтобы потом, когда они выйдут на уровень всемирных шахмат, Родина могла гордиться ими. И положиться на них.*

*А. Карпов*

*Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам, ибо они помогут в любой профессии...*

*Т. Петросян*



сылки для международного сотрудничества, обмена опытом, взаимопомощи в этой области. Есть ли в нашем разобщенном и раздираемом многочисленными противоречиями мире задача более благородная и возвышенная? Будучи моделью военного противоборства, моделью борьбы и человеческого соперничества, шахматы (и в этом их своеобразная диалектика!) объективно «работают» на мир, на объединение людей, пусть на малом, ограниченном полигоне межчеловеческих, межгосударственных и межнациональных отношений. Они несут в себе объективный, не подверженный конъюнктуре, политическим установкам, дискриминационным ограничениям критерий истины и справедливости, они увлекательны и демократичны, привлекают все новых и новых сторонников во всем мире. Нужно ли говорить, что уже один этот аспект существенно повышает социальный престиж шахмат и заслуживает всяческой всесторонней поддержки?

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить и по таким внешним, но весьма весомым и доказательным аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведением всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы, организацией научных семинаров, конференций, симпозиумов. Шахматы становятся все более серьезным профессиональным занятием огромного количества людей самых различных профессий. К ним приобщаются не только шахматисты-профессионалы, но и многочисленные тренеры, спортивные работники, ученые, литераторы, художники, поэты, публицисты, работники средств массовой информации, издательства, судьи, комментаторы, педагоги, психологи, специалисты по кибернетике и компьютерной технике, врачи и психофизиологи, архитекторы, дизайнеры и т. д.

Профессиональные занятия шахматами требуют от человека полной отдачи, ведут к немалым физическим и психическим нагрузкам, большим затратам времени — все более дефицитного фактора человеческой деятельности. Шахматисты-профессионалы — люди, несомненно, талантливые — вполне могли бы с успехом приложить свои интеллектуальные способности к другим сферам человеческой

*По личному опыту мне было знакомо таинственное очарование королевской игры, единственной из игр, изобретенных человеком, которая не зависит от прихоти случая и венчает лаврами только разум или, вернее, особенную форму умственной одаренности...*

*В этой игре сливаются воедино самые противоречивые понятия. Она и древняя, и вечно новая; как будто механическая в своей основе, но приносящая победу только при наличии фантазии; ограниченная геометрическим пространством — и в то же время безграничная в своих комбинациях.*

*С. Цвейг*

деятельности. Но они сознательно решили посвятить свою жизнь шахматам, справедливо и обоснованно рассматривая этот вид деятельности как нужный и полезный людям, как важную область приложения творческих сил. Конечно, это вовсе не означает, что каждый молодой человек, решивший всерьез заняться шахматами, обязательно должен стать шахматным мастером или гроссмейстером. В мире так много увлекательных занятий, специальностей и профессий! Шахматы ни в коем случае не должны мешать профессиональному становлению человека в любой общественно полезной сфере деятельности, напротив, они должны помогать ему в этом, способствовать гармоничному развитию личности. «Шахматы — моя жизнь, но моя жизнь — не только шахматы» — так кратко, но очень точно ответил на вопрос о своем отношении к шахматам Анатолий Карпов — один из сильнейших шахматистов современности и в то же время крупный общественный деятель — председатель Советского фонда мира, народный депутат СССР. В этом афористичном высказывании заложен глубокий смысл: даже профессиональные занятия шахматами не могут увести человека от всего многообразия жизни. Это, конечно же, так, но ведь и жизнь без шахмат для каждого из нас будет в чем-то беднее...

Социальные функции шахмат, несомненно, проявляются и в их эстетическом воздействии на достаточно широкий круг лиц, которые могут быть отнесены к категории шахматных болельщиков, зрителей.

«Большие» шахматы (прежде всего, на уровне матчей на первенство мира, соревнований претендентов, национальных чемпионатов, показательных выступлений выдающихся гроссмейстеров) помимо сугубо спортивного действия, вне всякого сомнения, представляют собой массовое зрелище. Это стало особенно очевидным в связи с возросшим вниманием телевидения к шахматам. За партиями матчей на первенство мира с огромным интересом следит многомиллионная аудитория, и с этим необходимо считаться, оценивая социальную сущность современных шахмат. Как и другие виды искусства (в данном случае категория «искусство», на наш взгляд, вполне оправдана), шахматы несут не только огромный эмоцио-

*Шахматы — это прежде всего искусство. Чем еще можно было бы объяснить их огромную притягательную силу? Почему миллионы людей играют в шахматы, тысячи регулярно посещают турниры, сотни тысяч изучают теорию, разыгрывают партии сильнейших мастеров? Единственным объяснением, по-моему, является колоссальное эстетическое влияние этой игры.*

*М. Тали*

*Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения игрой — это наука.*

*Т. Петросян*

нальный заряд сопереживания, но и особый специфический эффект сопричастности к происходящему, активного участия в оценке, сопоставлении и коррекции принимаемых решений. Они способствуют самокритичному отношению к собственному мнению, взвешенности суждений, рождают чувства удивления, восхищения, эстетического наслаждения, порой огорчения и недоумения... Иными словами, шахматы как искусство, как зрелище (в самом хорошем смысле этого слова) пробуждают в человеке целую палитру качеств и эмоций, способствующих духовному обогащению личности, ее всестороннему и гармоничному развитию.

Но, как и любой другой вид искусства, шахматы требуют от их почитателей должного уровня понимания. Только в этом случае возникает тот, образно говоря, «резонанс» между шахматным произведением и зрителем — подлинным ценителем шахматного искусства. К. Маркс писал, что «предмет искусства... создает публику, понимающую искусство и способную наслаждаться красотой». Вполне очевидно, что шахматы удовлетворяют этому требованию, тем более если формирование эстетического восприятия шахмат будет объектом целенаправленной работы шахматных педагогов, тренеров, журналистов и комментаторов. При этом важно учитывать, что шахматы — необычное искусство. Оно проявляется не только в «ставшей» форме, в виде состоявшегося, законченного шахматного произведения — партии, задачи, этюда и т. д., наподобие произведений живописи или литературы. Речь идет не только о статичной эстетике шахмат, но и о динамичной стороне шахматного произведения, творимого на глазах зрителей и порождающего у каждого из них чувство соучастия в происходящем. При этом шахматное произведение (в отличие от музыкального) исполняется не по заранее намеченной партитуре, не по нотам, а в непосредственной деятельности, никогда не гарантирующей достижение заведомо известного результата, и потому особенно интригующей и захватывающей.

Вопрос о том, являются ли шахматы подлинным искусством, все еще нередко вызывает споры. Конечно, любой вид искусства должен отображать в специфических художественных образах действительность. Но какую действительность, какую реальность отражают шахматы? Ведь на первый взгляд шахматы — это всего лишь условная схема, придуманная человеком. И в самом деле, при

**Шахматы очень люблю: в них сочетаются искусство и наука. Они дают мне отдых и вдохновение.**

*Д. Шостакович*

**В шахматах меня привлекает психология борьбы. Понять надежды, радости, огорчения больших мастеров не по их шахматным ходам, а по поведению на сцене необычайно трудно, но вместе с тем так увлекательно.**

*Г. Уланова*

самом первом, поверхностном рассмотрении создается впечатление, что доска, шахматные фигуры и правила игры — это и есть шахматы... Но с таким же успехом можно утверждать, что скрипка и смычок являются музыкой. Сущность шахмат как специфического вида искусства очень точно объяснил М. М. Ботвинник. «Ценность скрипки, — писал он, — состоит в том, что с ее помощью можно создавать и передавать музыкальные произведения, которые доставляют ценителям художественное удовлетворение. Ценность же шахмат состоит в том, что с их помощью можно создавать логические произведения, которые также доставляют ценителям художественное удовлетворение. Здесь ценитель восхищается творческой, логической стороной мышления человека, он получает представление о мышлении человека в форме специфических художественных шахматных образов. Мышление же человека, несомненно, является реальностью. На этот счет сомнений быть не может».

Для понимания социальной значимости шахмат необходимо рассмотреть их взаимоотношения с наукой.

То, что серьезные занятия шахматами во многом содержат компоненты подлинно научной деятельности, хорошо известно. Аналитическая работа высококвалифицированного шахматиста, тренера, журналиста, комментатора по своей направленности и напряженности, по сути, не отличается от исследовательской деятельности ученого.

Несмотря на очевидную специфику шахмат как объекта изучения, исследовательский подход, провозглашенный и убедительно продемонстрированный в многолетней практике М. М. Ботвинником, требует от шахматиста-исследователя (а любой сильный шахматист в той или иной мере всегда исследователь) определенной культуры научной деятельности: это и исторический подход к изучаемым схемам и вариантам, и обширные фактические знания, и умение систематизировать и классифицировать добытые сведения, делать самостоятельные выводы по результатам проведенного анализа, следить за новинками литературы в интересующей его области, видеть за множеством конкретных фактических данных определенные закономерности, ведущие к обобщению существующих теоретических представлений и открытию (именно открытию!) новых, ранее не известных принципов, идей, методов и приемов достижения целей в шахматном творчестве.

Шахматам присущи и внешние проявления их подлинно научного статуса: многочисленные книги, справочники, информационные издания, каталоги, компьютерные диалоговые системы, банки данных и знаний... Все эти неотъемлемые атрибуты научного знания самым непосредственным образом относятся и к шахматам, определяя их неоспоримый научный потенциал. На научной основе разрабатываются методы подготовки к соревнованиям, способы диагностики шахматных способностей, эргономические и психолого-физиологические требования к разнообразному шахматному инвентарю и т. д. И тем не менее на прямой вопрос — являются ли шахматы наукой? — ответить нелегко. Ведь любая наука должна

обязательно изучать законы природы, общества или мышления. Строго говоря, шахматы как таковые наукой не являются, хотя их роль в развитии различных отраслей подлинно научных знаний неоспорима. Поэтому, наряду с широко распространенным, но небезупречным тезисом «шахматы — наука», все большее внимание заслуживает несколько видоизмененный, но не менее значимый тезис «шахматы — науке». Иными словами, все большее значение приобретает изучение того, что могут дать шахматы различным отраслям научных знаний, как использовать закономерности, познанные в шахматах, для развития отраслей науки, которые на первый взгляд прямого отношения к шахматам не имеют.

В литературе приводятся многочисленные доказательства продуктивности взаимосвязей шахмат с философией, кибернетикой, психологией, математикой, педагогикой и т. д. Социальный статус современных шахмат, таким образом, определяется той отдачей, которую получают от шахмат другие отрасли научных знаний, и особенно весь комплекс психолого-педагогических дисциплин, непосредственно связанных с воспитанием, обучением и развитием человека.

В чем же суть взаимосвязей шахмат с другими науками? Остановимся лишь на некоторых, но весьма показательных примерах.

**Шахматы и кибернетика.** Специфическая особенность деятельности шахматиста во время игры — поиск оптимального решения в экстремальной ситуации. Экстремальность определяется самим характером единоборства, соревнованием интеллектов, поиска хода, который в данных конкретных условиях с учетом лимита времени, отводимого на принятие решений, должен привести к оптимальным ожидаемым результатам. Важно отметить, что принимаемые одним из партнеров решения непрерывно находятся под контролем другого, поэтому развитие партии — это, по сути, непрерывный процесс взаимокорректировки принимаемых решений, а четкие критерии результативности шахматной партии (выигрыш, проигрыш, ничья) позволяют судить о том, чья стратегия оказалась более правильной и дальновидной. Ясно, что в таком случае шахматы представляют собой почти идеальную модель, на которой могут быть отработаны различные варианты (стратегии) принятия решений в различных ситуациях (в том числе и экстремальных), требующих перебора определенных возможностей в поисках оптимальных. Кибернетика как наука об управлении, собственно, и

*Один из сильнейших воспитательных аспектов шахматной игры заключается в ее сути: шахматы — превосходная школа логического мышления... По моему мнению, точное логическое мышление легче тренировать посредством шахматной игры, нежели использовать для этой цели учебники логики. Известно, что человек гораздо охотнее и продуктивнее обучается в процессе игры, чем при ином способе обучения.*

*Г. Клаус*

занимается разработкой теории принятия оптимальных управленческих решений, рассматривая цепочку взаимосвязанных действий: постановку задачи, выбор средств ее решения, составление плана и предвидение возможных последствий того или иного решения, оценку полученных результатов с точки зрения заранее обусловленных критериев, внесение корректив в принятие решений, их оптимизацию. Отнюдь не случайно в настоящее время ведутся интенсивные поиски наиболее приемлемых алгоритмов шахматной игры с последующей их реализацией на компьютере. Исследования М. М. Ботвинника, его сотрудников и ряда зарубежных ученых, занимающихся этой сложной проблемой, убедительно показывают, что вопрос создания компьютерной модели мышления шахматиста выходит далеко за рамки своего первоначального замысла, связанного с решением интересной, но несколько экзотической и в конце концов локальной задачи — создания шахматной программы для ЭВМ, способной достаточно сильно играть в шахматы. Речь идет о гораздо более весомой и социально значимой проблеме — отработки на сугубо шахматном материале общей стратегии переборных задач с последующим распространением выявленных закономерностей на другие сферы человеческой деятельности, связанной с управлением в экономике, науке, технике, производстве и т. д.

**Шахматы и психология.** Этот союз является наиболее проверенным не только в теоретическом, но и в опытно-экспериментальном плане. Известны многочисленные работы как советских, так и зарубежных ученых, которые убедительно доказали плодотворность использования шахмат для моделирования сложнейшего процесса творческого, эвристического мышления человека. Как человек мыслит? Как он принимает решения, казалось бы, в безвыходных, экстремальных ситуациях? Почему крупные научные открытия (а примеров здесь множество — вспомним открытия И. Ньютона, А. Эйнштейна, Д. Менделеева и многих других выдающихся ученых), которые годами и десятилетиями занимали умы самых одаренных представителей науки, были сделаны, по существу, мгновенно, иногда даже во сне, причем толчком к решению могла служить мало-значимая деталь, долгие годы остававшаяся вне поля зрения? Что такое интуиция, внезапное умственное озарение (психологи называют это явление инсайтом), которое как бы свертывает весь длительный процесс последовательных умозаключений, анализа причинно-следственных связей и позволяет найти решение задачи в считанные секунды? При этом нередко последующее скрупулезное изучение возможных вариантов решения показывает, что именно интуитивное решение оказалось оптимальным.

Все эти и многие другие нюансы человеческой психики можно исследовать на специфическом шахматном материале, в процессе

*Шахматы с их своеобразными правилами и специфическими законами представляют интерес для ученых, работающих с «думающими машинами». Успехи кибернетики открывают перспективы и перед древней игрой.*

*В. Глушков*

целенаправленного внимания за всеми этапами мыслительной деятельности шахматиста на всех стадиях шахматной партии.

Не следует забывать, что шахматы — игра-противоборство, она разворачивается по воле двух партнеров, каждый из которых преследует свои цели и всячески стремится воспрепятствовать достижению целей своего «противника». Таким образом, во время шахматной партии возникает своеобразная конфликтная ситуация, причем сплошь и рядом она выходит за рамки сугубо формального передвижения фигур на доске и как бы переходит на личности играющих, определяя тот эмоциональный фон, порой даже эмоциональный накал, которыми сопровождаются действия шахматистов. Изучение поведения человека в конфликтных ситуациях, анализ эмоциональных нагрузок и их рациональной дозировки в процессе интенсивной умственной деятельности — проблемы, конечно же, не только шахматные. Но изучать эти проблемы очень удобно с помощью шахмат, которые вводят игроков в соответствующее состояние и позволяют вести исследования не в специально подогнанных, искусственных условиях, а как бы в чистом виде, в наиболее естественной обстановке, возникающей во время игры.

Психологический аспект взаимоотношений шахмат с наукой в настоящее время привлекает повышенное внимание, и поэтому нередко создается впечатление, что именно этот аспект является главным и единственным. Но это не так. Шахматы несут в себе более богатое содержание, позволяющее использовать их и в других отраслях научных знаний.

**Шахматы и математика.** К шахматам постоянно обращались такие крупные математики, как Л. Эйлер, Н. Винер, К. Шеннон и многие другие. Что же привлекало их внимание? Во многих математических исследованиях шахматная доска, фигуры, траектории их перемещения, сами правила шахматной игры помогают исследовать весьма сложные математические задачи и характеристики некоторых сугубо математических понятий. Речь идет, в частности, о применении шахматной терминологии и соответствующих понятий в таких разделах математики, как теория игр, исследования операций, теория графов, теория чисел, комбинаторика, вычислительная математика и т. д.

Гармония шахматного искусства мне представляется как совокупность трех компонентов — логики, фантазии и творчества. Правда, спортивный характер борьбы порой вносит определенные коррективы. В этих случаях творчество подчас подчиняется спортивным целям. Но это уже другая сторона шахмат.

*В. Смыслов*

...Шахматы — больше, чем простой расчет, больше, чем применение набора правил... В них есть элементы индивидуальности и творчества... Они настолько богаты, что просуществуют еще тысячи лет.

*М. Эйве*

**Шахматы и информатика.** В наши дни, отмеченные невиданным ускорением научно-технического прогресса, автоматизацией, роботизацией и электронизацией различных сфер человеческой деятельности (в производственной и непроизводственной областях, в науке, управлении и т. д.), роль информатики — науки об источниках, способах распространения и возможностях использования разнообразных видов научной и технической информации — существенно возрастает. Сегодня объем информации во всех сферах человеческой деятельности лавинообразно нарастает, и невозможно обойтись без мощных технических средств обработки информации — компьютеров, которые служат своеобразным «интеллектуальным усилителем» в деятельности человека, помогают ему оперативно принимать те или иные решения.

Серьезной проблемой, от решения которой, по существу, зависит не только успешное выполнение тех или иных производственных операций, но и безопасность людей, является проблема взаимодействия человека и компьютера, создания так называемого гибридного интеллекта, объединяющего интеллектуальные возможности человека и искусственный интеллект компьютера. Сбои в этой системе совершенно недопустимы и могут привести к непоправимым последствиям в любом масштабе. Возникает вопрос: какую роль здесь играют шахматы? Как показало исследование, процесс взаимодействия человека с шахматным компьютером имеет последствия, выходящие за рамки шахматной проблематики. Дело в том, что в самых различных областях науки существует немалое количество задач, трудно поддающихся точному расчету. К их числу можно отнести задачи, связанные с определением экономической эффективности производства, оптимальным распределением транспортных потоков, выбором рациональной стратегии управленческих решений в медицине, образовании, экологии, космонавтике и т. д. Существует немало задач так называемого переборного типа, когда для нахождения оптимального решения необходимо рассмотреть огромное множество вариантов возможных решений и оценить их последствия. В информатике и смежных с ней разделах вычислительной математики разработаны специальные методы эвристического программирования, которые позволяют успешно решать задачи нестандартного типа, осложненные экстремальными условиями: дефицитом времени и других ресурсов, наличием трудно предсказуемых факторов, возникновением конкурирующих стратегий решения и т. п. Шахматы представляют собой очень удобную модель для отработки человеко-машинных способов решения многофакторных задач экстремального типа, проверки математического аппарата подобных решений, компьютерных программ и т. п. Пока еще трудно предсказать все выгоды союза шахмат и информатики, но уже сейчас ясно, что такой союз не только возможен, но и необходим.

**Шахматы для меня — это особый мир, мир борьбы планов и страстей.**

*С. Прокофьев*



**Шахматы и философия.** Попытки выявления связей между логикой шахматной игры, ее объективными законами и философией, самим процессом познавательной деятельности человека в последние годы активно ведутся как в нашей стране, так и за рубежом. И дело здесь, разумеется, не в стремлении доказать какое-то сверхъестественное, непонятно кем предусмотренное предназначение шахмат как всеобщей модели человеческих взаимоотношений, насыщенных конфликтами, борьбой, антагонизмами, проявляющихся на разных уровнях психического осознания, вплоть до уровня подсознания (Фрейд), якобы регулирующего поведение человека в реальных жизненных ситуациях. Фетишизировать, преувеличивать философские аспекты шахмат, приписывать им некое божественное предназначение столь же ошибочно, как и полностью игнорировать некоторые объективные, действительно интересные закономерности шахматного противоборства, подчиняющиеся более общим законам человеческого поведения. В шахматах наглядно проявляется исключительно сложная и противоречивая логика взаимосвязи случайного и необходимого, ведь закономерный, казалось бы, ход шахматной партии то и дело нарушается неожиданными, трудно предсказуемыми факторами: цейтнотом, ошибками в расчете вариантов, неправильной оценкой позиции на доске, нервным напряжением партнеров и многими другими обстоятельствами, нередко изменяющими ожидаемый результат шахматного сражения.

Столь же интересны проявления на сугубо шахматном материале таких философских категорий, как переход количества в качество (разумеется, понимаемое не в буквальном шахматном смысле в виде перевеса ладьи над легкой фигурой, а как постепенное перерастание мелких шахматных приобретений во время игры в решающее преимущество одного из партнеров). В шахматах то и дело приходится обращаться к такой философской категории, как истина (объективная, абсолютная, относительная), поскольку в конечном счете в шахматах торжествует более точная и продуманная стратегия ведения борьбы, критерием которой является не только собственно спортивный результат, но и то эстетическое воздействие, которое ощущают все истинные ценители шахматного искусства. В шахматах находит специфическое отражение и такая философская категория, как развитие (опять-таки понимаемое не в сугубо шахматном смысле — как требование скорейшей мобилизации (развития) шахматных фигур, расстановки их на наиболее важных участках доски, а как итог преодоления постоянно возникающих во время партии противоречий, борьбы противоположностей).

Весьма интересно проследить, как в шахматной партии реализу-

*Общее у науки и шахмат то, что оба занятия требуют дисциплинированности и последовательности в достижении поставленной цели.*

*М. Эйве*

ется одна из удивительных и еще далеко не познанных до конца человеческих способностей — предвидение. По самой своей сути эта игра построена на непрерывном процессе предвидения возможных последствий того или иного хода, проведения в жизнь намеченного плана и т. п. В этом состоит едва ли не главная особенность шахмат, любые прогностические суждения одного из партнеров непрерывно сталкиваются с суждениями другого. При этом неизбежно происходит взаимная корректировка принимаемых решений, критическая переоценка, казалось бы, безупречных стратегий. Иными словами, шахматисту буквально на каждом шагу (а точнее — на «каждом ходу») представляется уникальная возможность сопоставления своих замыслов с прямо противоположными замыслами своего партнера, выступающего в роли постоянного оппонента, подвергающего все сомнению...

Философские аспекты шахматного противоборства еще далеко не полностью исследованы, но уже и сейчас очевидно, что многие нюансы человеческих отношений, человеческого поведения как бы материализуются в шахматах, ведь и в жизни нам приходится сплошь и рядом принимать решения в условиях многофакторности и противоречивости складывающихся обстоятельств, борьбы противоположных тенденций, неполноты информации, экстремальности ситуаций, возможности выбора того или иного варианта решения и т. п. Не в этом ли подобии секрет удивительной привязанности человека к шахматам, секрет вечной молодости и привлекательности этой древней игры?

## 2. Шахматы и педагогика

Известный советский педагог В. А. Сухомлинский писал: «Шахматы — превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

Вполне понятно, что педагогический эффект шахмат проявляется не сразу. Прежде всего, необходимо обеспечить массовое вов-

*Шахматы — это так сказать, борьба на разных началах. Вы имеете такие шансы, как и ваш противник. Путем комбинаций, расположения фигур дается возможность бесконечно разнообразного маневрирования, а это причащает человека быть хозяином самому себе, относиться к другому как к серьезному и равному противнику.*

*А. В. Луначарский*

*Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить...*

*Эм. Ласкер*



лечение школьников в занятия шахматами. Здесь как нельзя более эффективно «работают» спортивный и зрелищный компоненты, их соревновательная сущность, игровой характер, которые стимулируют интерес к шахматам, стремление овладеть правилами игры, попробовать свои силы за доской.

Именно с игры, такой загадочной и интересной, позволяющей посоревноваться с товарищами в скорости и точности расчета вариантов, глубине оценки позиций, знании шахматной теории, начинается путь подростка в увлекательный мир шахмат. Поэтому важной задачей является пропаганда шахмат среди детей, педагогов и родителей, проведение массовых шахматных соревнований школьников. Вместе с тем важно обобщить опыт шахматного всеобуча в школах, выявить психолого-педагогические возможности в развитии интеллектуальных способностей человека.

Отметим прежде всего, что необходимым условием успешной игры в шахматы является последовательность мыслительных операций.

Уже на первых шагах приобщения к этой игре юный шахматист убеждается, что одного желания выиграть партию, добиться весомого материального преимущества или провести красивую комбинацию на доске недостаточно. Совершенно очевидно, что сильные позиционные ходы или выигрышные комбинации не возникают по воле случая, а требуют определенной подготовки и должны быть обоснованы. Оказывается, что комбинация возможна лишь тогда, когда накоплен ряд позиционных преимуществ: имеются лучшая координация в действии фигур, перевес в силах на каком-либо участке доски, обеспечено безопасное положение короля. Тем самым шахматы неизбежно учат: выбор наиболее правильных решений всегда должен опираться на объективный учет и оценку имеющихся условий. Сущности шахмат совершенно не соответствуют «слепые» действия на удачу: за каждый легкомысленный ход шахматист может понести наказание в виде ухудшения положения своих фигур или даже проигрыша партии.

Шахматы — мощный стимул развития любознательности. Уже первый опыт сражения за доской показывает начинающему шахматисту, что многих ошибочных ходов или даже проигрыша партий он мог бы избежать, если бы был знаком с разработанными ранее и известными в теории шахмат правилами и вариантами. Так первоначально возникает желание ознакомиться с элементарными комбинациями и дебютными ловушками, которое затем перерастает в устойчивую потребность глубокого изучения теории шахмат.

**Шахматы прежде всего учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как и в жизни.**

*А. Алехин*

В то же время шахматы убедительно раскрывают относительное (а не абсолютное) значение усвоенных знаний для практической деятельности. Опыт показывает, что самая высокая осведомленность в теории шахмат не гарантирует безошибочности игры во многих позициях. Игра только «по книжке» не может охватить всего многообразия ситуаций.

Для движения вперед шахматист должен научиться самостоятельно использовать имеющиеся у него знания и навыки для выбора решений применительно к разнообразным конкретным ситуациям. В этом процессе важное значение приобретает овладение искусством сравнительного мыслительного анализа: умение находить различия в похожих ситуациях и сходство во внешне различных.

Занятия шахматами с первоклассниками показали, что через несколько месяцев они уверенно находили общие комбинационные идеи в позициях с непохожим внешним расположением фигур на доске и различали оценку позиций, отличающихся внешне незначительными изменениями. Умение сравнивать позиции на шахматной доске формирует способность к обобщению шахматного материала. Замечено, что, постепенно совершенствуясь в игре, юные шахматисты легко и естественно принимают и осознают понятие типичного (типичная позиция в дебюте или середине игры, типичное окончание, типичная комбинация и т. п.), учатся выделять главные, наиболее существенные характеристики и особенности конкретной ситуации, а в дальнейшем переносят усвоенные на шахматном материале навыки и умения в другие сферы своей деятельности. Тем самым шахматы вносят свой вклад в формирование творческих качеств личности.

Несомненно благотворное влияние оказывают шахматы на развитие памяти. Следует отметить, однако, что представление о том, что шахматист в основном опирается на буквальное запоминание множества конкретных вариантов, держит в уме большой набор позиций с точным расположением всех фигур на доске, является ошибочным. Исследования ученых показали, что в мыслительной деятельности шахматиста преимущественное значение имеет не буквальное, механическое, а смысловое, логическое запоминание. Выяснилось, что позиции с наличием логических связей между рас-

*Я люблю шахматы, потому что это хороший отдых: они заставляют работать головой, но как-то очень своеобразно.*

*Л. Н. Толстой*

Многие молодые шахматисты делают серьезную ошибку: не освоив еще важнейших принципов начальной стадии шахматной партии, они досконально изучают бесчисленные варианты, записанные в учебниках по дебютам. В итоге они превращаются в шахматных начетчиков и постепенно теряют способность самостоятельно решать ту или иную дебютную задачу.

*А. Котов*

положением фигур воспроизводились в 4—5 раз быстрее и со значительно меньшим количеством ошибок.

Нередко наблюдающие за сеансом одновременной игры на 25—30 досках, который проводит сильный шахматист, задают вопрос: «Как можно запомнить все происходящее в различных партиях?» Все дело в том, что шахматист запоминает позицию по-особому — не столько расположение фигур, сколько смысловое содержание борьбы в каждой партии. Если в шутку снять с одной из досок во время отсутствия сеансера пешку или любую другую фигуру, то, подойдя к данному шахматному столику, опытный шахматист, как правило, немедленно обнаружит пропажу. И не потому, что попытается воспроизвести в памяти «фотографию» позиции, а потому, что заметит нарушение запомнившейся оценки позиции, невозможность реализации ранее задуманного плана игры.

Шахматные успехи обусловлены высокой дисциплиной мышления и требуют устойчивого, интенсивного и достаточно широкого по объему внимания. Последовательной и сильной игрой можно довести партию до благоприятного положения. Но достаточно, хотя бы на короткий промежуток времени, ослабить внимание, как плоды всей кропотливой предыдущей работы могут быть обесценены. Нередко приходится наблюдать, что шахматист, добивающийся больших успехов, отличается от соперников не столько более глубоким пониманием законов теории, сколько лучшей способностью к длительной и интенсивной концентрации внимания. Шахматы учат не только принимать в расчет отдельные факторы или «видеть» ту часть доски, где происходят в данный момент главные события, но и распределять внимание на весь фронт борьбы. Добиться этого нелегко. М. Ботвинник в связи с этим предупреждает: «Следует учесть, что шахматист во время расчетов не видит всей доски с 64 полями... Из общего числа в 25—30 фигур в расчете участвуют 3—6 фигур». Замечание справедливо, но из него вовсе не следует, что определенная избирательность внимания и связанные с нею ошибки в игре предопределены объективными условиями. Напротив, изучение практики шахматных соревнований показывает, что эти объективные трудности при анализе шахматной ситуации развивают у шахматистов способность в нужный момент переключать внимание и перераспределять направленность мышления. Это исключительно важное для жизни свойство — «видеть» в сложной ситуации многое и оценивать достаточно глубоко — хорошо закрепляется в условиях шахматной борьбы. Не случайно известный шахматный педагог Н. Греков отмечал: «На основании долговременных наблюдений я беру на себя смелость утверждать, что многие случаи резкого уменьшения

*Изучая шахматы, приходится основываться и на собственном опыте.*

*Штудирование шахматных учебников прокладывает лишь те пути, по которым надо научиться мыслить самостоятельно, лично преодолевая всякие трудности.*

*М. Эйсе*

рассеянности у детей совпадают с началом серьезного их увлечения шахматами и, несомненно, являются следствием именно указанной особенности воздействия шахмат на психику».

Дисциплинирует мышление и такая особенность шахмат, как ограничение времени на обдумывание ходов. Длительные сомнения и откладывание выбора «на потом» невозможны в шахматах. За определенные промежутки времени решения обязательно должны быть приняты и ходы сделаны, иначе — проигрыш. Поэтому шахматист неизбежно учится рационально распределять время, объективно оценивать временные интервалы, а главное, преодолевать нерешительность в выборе того или иного хода. Все эти качества, несомненно, выходят за круг сугубо шахматных ситуаций, они проявляются и в ситуациях жизненных.

Занятия шахматами стимулируют развитие фантазии, воображения и способностей предвидения. Тот или иной ход не делается лишь в расчете на удачу — должны быть взвешены все «за» и «против» намечаемой операции. Причем излишнее фантазирование, предвзятость, легкомыслие недопустимы: шахматист должен исходить из реальной обстановки. В жизни часто приходится сталкиваться с людьми, которые в новой, изменившейся ситуации тратят время и силы на то, чтобы преодолеть отрицательные переживания, связанные с воспоминаниями о прежних упущениях. По нашим наблюдениям, шахматисты крайне редко обращаются к мыслям типа: «Надо было...» Ведь ход уже сделан, прошлую позицию не вернешь, сожаления о сделанном бесполезны, и создавшаяся ситуация требует сосредоточить внимание на реальном настоящем ходе игры и его возможном изменении.

Итак, шахматист объективными условиями игры сориентирован на необходимость постоянного предвидения развития событий на доске. Он обязан предвидеть! Каждый случай поисков решения (выбора хода) отличается тем, что шахматист в своем воображении оперирует фигурами, проводит комбинации и маневры, которые еще не состоялись. При этом он часто вынужден отвлекаться от данного конкретного расположения объектов и вести прогностический анализ без полной опоры на восприятие. Таким образом, качество анализа «в уме» становится одним из важных условий эффективности его деятельности. Совершенствуя качество прогностического анализа, шахматист преодолевает две основные трудности: отрицательное влияние так называемых остаточных образов (т. е. мысленного переноса образа прошлой позиции или отдельных элементов в неизменном виде на анализ новой ситуации, сложившейся на доске) и отрицательное влияние «опережающих» образов (когда образы будущих, только планируемых в уме ситуаций воспринимаются как

**Нас восхищает в шахматах — дилетанта и знатока одно и то же: торжество глубокой, гениальной идеи над сухой рассудительностью, победа индивидуального над тривиальным.**

*Р. Рему*

реально существующие, а представление, созданное зрительным воображением, вытесняет действительность).

Следует также подчеркнуть еще одну важную особенность процесса прогностического анализа у шахматистов, заключающуюся в необходимости постоянного сопоставления своих расчетов с возможными реакциями соперника, который стремится найти ошибку в планах партнера и по возможности дезинформировать его относительно собственных намерений. Тем самым процесс предвидения шахматиста становится процессом рефлексивным, т. е. неизбежно связанным с имитацией мыслей противника и анализом собственных рассуждений и выводов с учетом результатов такой имитации.

До сих пор мы обсуждали преимущественно влияние шахмат на развитие логических форм мышления. Но шахматы не только здравый смысл, строгая логика. Многие позиции, возникающие в шахматной партии, носят проблемный характер. Несмотря на строгую определенность правил и то, что строго теоретически эта игра имеет конечное число вариантов, практически в шахматах не представляется возможным установить оптимальную стратегию, которая содержала бы ответ на вопрос: какая из сторон выиграет при правильной игре или партия должна закончиться вничью?

При обдумывании игры шахматист не перебирает все возможные ходы, а ограничивает свои поиски сравнительно небольшим числом вариантов. При этом, приняв решение, он не может, как правило, точно доказать, что оно является единственно верным. Таким образом, шахматист часто делает выбор в ситуации, носящей проблемный характер, используя эвристические приемы принятия решений.

Невозможность действовать на основе перебора возможных вариантов (в шахматах их  $10^{120}$ !) обуславливает интуитивный выбор многих решений в шахматах. Конечно, интуиция, «внезапное постижение истины» и в шахматах не является сверхъестественной способностью, обособленной от логического мышления. В основе интуиции шахматиста лежат ранее накопленный опыт, знания, предшествующий логический анализ ситуации.

Исследования психологов и педагогов показали, что основными элементами, характеризующими творческую деятельность человека, являются: способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию; определение новых проблем в знакомых стандартных условиях; видение новых функций знакомого объекта, его структуры; умение находить оригинальный способ решения при известных способах игры и т. д. Все эти качества формируются в процессе шахматного творчества и, как показывают исследования, весьма четко выражены у шахматистов высокой квалификации.

У Паскаля сказано: чем умнее человек, тем больше различных характеров он видит. Это как в шахматах: хороший игрок видит все разнообразие партий, а плохому кажется, что они все одинаковы.

*Л. Н. Толстой*



Конечно, проявление этих качеств во многом зависит от таланта, врожденных способностей личности, но было бы неверным считать, что творческие качества не поддаются целенаправленному формированию, в том числе и в процессе обучения шахматам, выполнения специальных упражнений, решения задач, ознакомления с партиями ведущих шахматистов.

Говоря о роли шахмат в развитии творческого мышления учащихся, рассматривая шахматы в качестве своеобразного «тренажера» творчества, отметим еще одну важную особенность: в отличие от многих видов реальной творческой практики человека, в шахматах существует более высокая концентрация ситуаций проблемного характера, поскольку почти каждый ход требует решения творческих задач.

Практический опыт и научные исследования показывают, что в шахматах бесперспективны слепые подражания уже известным образам и пассивность при обдумывании партии. Шахматы требуют умения самостоятельно ставить задачи и творчески решать их, т. е. учат эксперименту в широком смысле этого понятия.

Влияние шахмат на психику человека не ограничивается интеллектуальными функциями. В процесс шахматной борьбы, как правило, вовлекается личность, поэтому игра заметно воздействует на характер человека в целом. Выдающийся советский психолог В. Ананьев подчеркивал: «Шахматы не только состязания умов, но и интеллектуальное соревнование характеров». Шахматная игра — это борьба, состязание. Именно в этом раскрывается психологическая сущность шахматной деятельности. В шахматных состязаниях, как и во многих жизненных ситуациях, каждому из партнеров приходится преодолевать препятствия. Не случайно первый чемпион мира В. Стейниц писал, что шахматы — не для людей слабых духом.

Как известно, в борьбе важно подчинить ход событий своей воле, и победителем будет тот, кто лучше и быстрее справится с этой задачей. Поэтому активность, настойчивость, целеустремленность, вера в конечный успех становятся необходимыми условиями достижения поставленных целей. Шахматы наглядно демонстрируют невыгодность пассивного образа действий, отказа от инициативы, недостаточной смелости в выборе и реализации планов игры. Справедлив афоризм: «Лучше следовать сомнительному плану, чем не иметь никакого».

Шахматы требуют дисциплинированности, систематического самоконтроля. Уже первое правило шахматных соревнований: «Тронул фигуру — обязан ею сделать ход» — указывает на строгую ответственность шахматиста. Совершенствуясь в игре, он неизбежно учится преодолевать апатичность, расхлябанность, контролировать свои действия (например, взяв за правило, каждый раз проверять намеченный в уме ход), не транжирить время, соразмеряя затраты его со сложностью позиции и общей ситуации борьбы в партии и турнире.

Отметим влияние шахмат на развитие объективности шахматиста. Абсурдно, например, ставить конечную цель — дать мат

королю противника уже в дебюте или «комбинировать», не создав для комбинации позиционной базы, не накопив силы, не продумав последствия того или иного маневра. Мир шахмат всегда реален и выражен в конкретных позициях, которые должны быть беспристрастно оценены независимо от настроения или субъективных желаний играющих. От объективности оценки позиции прежде всего зависит успех в игре.

Практика шахмат показывает необходимость выбора наиболее экономичных решений. Это относится к экономии (достаточной!) сил и времени как при защите, так и при нападении, что ведет к развитию черт рационализма в характере. Так, например, шахматисты при решении нешахматных проблем не склонны анализировать далекие перспективы, если в данный момент необходимо выполнить какие-либо обязательные предварительные действия. По-видимому, это отражает распространенное в шахматах правило: если предстоит форсированный (т. е. вынужденный, обязательный) вариант, то надо его разыграть и уже потом планировать дальнейшие события, а не наоборот.

Принимая решение (выбирая ход), шахматист вынужден действовать на неполной ориентировочной основе, прибегая к риску, при наличии дефицита времени на обдумывание и учитывая «окончателность» принятого решения (если ход сделан, то последующее изменение замыслов, как правило, уже невозможно). Это требует решительности, смелости, готовности пойти на риск. Обычно успех сопутствует тем, кто сочетает риск с повышенной ответственностью и осмотрительностью. Такая «осторожная смелость», оправданный рационализм свойственны шахматистам даже в самых острых и драматичных ситуациях.

Бесспорно положительное влияние шахмат на развитие таких черт характера, как самообладание и выдержка. Шахматист овладевает способностью поддерживать максимум интеллектуального напряжения в нужные моменты и управлять своими эмоциями. Путь шахматных сражений — это путь «взлетов» и неизбежных «падений».

Устойчивость характера наиболее рельефно проявляется в отношении к неудачам. Известны три типа реакций на неудачи: 1) пассивная, с последующим снижением энергии; 2) спокойная, уравновешенная; 3) повышено активная, «реваншистская». Как правило, успех сопутствует тем, кто критично и объективно оценивает причины своих неудач и в кратчайший срок преодолевает неизбежные отрицательные эмоции, пассивность или, напротив, чрезмерную агрессивность, граничащую с азартом.

**Главное — борьба, воспитание своего характера, а успехи обязательно придут, если постоянно работать над шахматами и по-настоящему их любить.**

*А. Карпов*

Шахматы учат ждать благоприятного момента, не форсировать событий без достаточных объективных оснований. Известно, например, что шахматная партия, как правило, не решается в первом столкновении фигур и не проигрывается из-за одной, не очень серьезной ошибки. Начинающий шахматист обычно возлагает все надежды на первый кризис борьбы в партии и, не добившись немедленного успеха, зачастую «опускает руки». С опытом приходит умение бороться до конца, сообразуясь с особенностями развития партии, инициативно искать «свои шансы» в любой ситуации. Это же относится и к турнирной тактике в целом: нельзя прекращать борьбу, «психологически разоружаться», если желаемое нельзя осуществить сразу. Напомним, к примеру, что в матче на первенство мира (1984—1985) Г. Каспаров одержал первую победу только в 32-й партии этого соревнования.

Проявляя выдержку и самообладание, шахматист неизбежно борется с отрицательными эмоциями: неуверенностью, страхом, тревогой и т. п. Эта борьба с приобретением шахматного опыта становится более осознанной и эффективной.

Можно полагать, что шахматы — полезная школа для воспитания стойкости и упорства в экстремальных ситуациях. Так, например, при обследовании студентов — шахматистов и нешахматистов — было установлено, что первые добивались на экзаменах значительно более высоких показателей в сравнении с оценками в течение семестра. У нешахматистов преимущество экзаменационных оценок над текущими было несущественным.

Шахматы развивают объективное отношение к себе. Шахматная партия проходит в обстановке острой взаимной критики. Каждый из соперников стремится обнаружить и использовать ошибки в действиях другого. Проигрыш — обязательное следствие какого-либо собственного промаха. Винить кого-либо в поражении бессмысленно. Шахматист сам «пожинает» то, что было «посеяно» его собственными замыслами и решениями. Образно говоря, он оказывается «один на один» перед истиной, которая проявляется в четкой и бесспорной форме. Поэтому результаты игры объективно стимулируют шахматиста к критическому самоанализу и становятся, следовательно, средством самовоспитания. А. Алехин писал: «Шахматы прежде всего учат быть объективным. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в жизни...»

Исследования показали, что совершенствование навыков и умений шахматиста прямо связано с формированием у него объективной самооценки. На этом пути, опираясь на самопознание, шахма-

**Шахматы не для людей слабых духом. Шахматы трудны, они требуют работы, и меня может удовлетворить лишь серьезное размышление и равностное исследование. Только безжалостная критика ведет к цели.**

*В. Стейниц*

тист постепенно переходит от оценки своих возможностей, основанной лишь на собственных желаниях, к самооценке, ставшей результатом верного сопоставления его личных притязаний с объективными результатами его деятельности и сравнения ее с достижениями других.

Формирование объективного отношения к себе неразрывно связано с верной оценкой соперников, других людей. Шахматы учат уважать чужое мнение. Вместе с тем шахматист не может и не должен безоговорочно соглашаться с замыслами соперника, принимать их на веру. Чтобы победить, он должен найти изъяны в его планах и постараться использовать эти промахи. Поэтому в отношении к сопернику доверие и уважение сочетаются с направленностью на критический анализ его игры. Необходимость целесообразно действовать по отношению к противнику вызывает потребность в глубоком изучении как его сильных сторон, так и недостатков. Здесь, наряду с наличием объективной информации о противнике, важное значение приобретает развитие способности сопереживать, ставить себя на место другого. Опыт такого рода неизбежно повышает эффективность взаимопонимания людей в различных жизненных ситуациях.

Шахматы в определенной мере учат общению, расширяют кругозор. Уже первые шаги в соревнованиях связаны у школьника с участием в ритуалах открытия и закрытия турнира, записью партий, наличием зрителей, обменом традиционными приветствиями и т. д. А. Е. Карпов отмечал: «В детских турнирах участники не только учатся играть и думать. Шахматные соревнования прививают им корректность, умение вести себя в обществе, уважение к личности партнера...»

Увлечение шахматами позволяет подростку заинтересованно и в известном смысле на равных общаться со взрослыми, знакомиться с людьми разных профессий и возрастов. Благотворный отпечаток они накладывают и на домашнюю жизнь, семейное воспитание.

Говоря о воспитательном значении шахмат, их положительном влиянии на развитие характера и мышления, не следует забывать, что шахматы лишь средство, эффективность использования которого определяется не сам по себе, а обусловлен социальными факторами: общественными отношениями, социально-психологическим климатом в коллективе, идейной и нравственной зрелостью самой личности.

При ошибках в воспитании шахматы, несмотря на определенную тренировку интеллекта, могут вызвать развитие отрицательных свойств характера. Шахматы — это напряженная борьба инди-

*Подготовка шахматиста к турниру в известном смысле труднее, чем сами шахматные партии. Подготовка должна соединить в одном предмете все приобретенные в течение долгого времени знания и навыки... Не менее важная часть — физическая подготовка. От физического состояния шахматиста зависит в турнире столь же многое, как и от духовного.*

*Р. Шпильман*

видуальностей, в которой необходимо победить соперника. В процессе состязания за пределами шахматной доски остаются другие люди (команда, тренеры, болельщики), которые вроде бы и не имеют прямого отношения к результату игры. Поэтому у недостаточно зрелого человека может возникнуть впечатление, что достигнутый успех — это всецело его личное достижение. И если такой шахматист живет в атмосфере безудержных похвал, если слабы его связи с коллективом, то развитие так называемой звездной болезни вполне возможно. У него возникает эгоцентризм, чувство «премьерства», о котором писал К. Станиславский применительно к актерам. Значение собственной личности гиперболизируется, развивается высокомерие, пренебрежительное или завистливое отношение к другим людям.

Хотя подобные явления не так уж часты, но, чтобы предотвратить их, необходимо вести систематическую воспитательную работу. Нужно не только пропагандировать спортивные и творческие достижения шахматистов, но и обращать особое внимание на их личностные качества. Вряд ли следует широко рекламировать первые успехи молодых шахматистов.

Нельзя не учитывать и высказываемые порой возражения против обучения школьников шахматам. Утверждают, например, будто шахматы односторонне воздействуют на детскую психику и это ведет к одностороннему развитию. Высказывается даже мнение, что нервная нагрузка, которая вызывается шахматными соревнованиями, чрезмерна для детского организма, что младшие школьники не подготовлены к усвоению ряда сложных абстрактных понятий теории шахмат и т. п.

Первый аргумент может быть адресован любому виду специальной деятельности. Разумеется, не следует узкопрофессионально развивать личность. Поэтому шахматные занятия должны быть взаимосвязаны с другими видами существенно полезной деятельности, приобщением детей к разным видам науки, искусства, культуры, спорта. Имеющийся опыт преподавания шахмат в школе показал, что в подавляющем большинстве удается избежать узкопрофессионального подхода.

Можно понять опасение и по поводу перегрузок в нервно-психическом развитии детей в связи с участием в шахматных соревнованиях. Однако и здесь все зависит от рациональной методики работы с юными шахматистами. На основании обобщения имеющихся материалов представляется нежелательным участие детей до 10 лет в соревнованиях серьезного официального характера, особенно если в подобных турнирах играют и шахматисты старших возрастов. Занятия теорией шахмат с учащимися начальных классов полезно сочетать с проведением тренировочных («легких») партий и небольших турниров.

Отметим далее, что 7—8-летние, как показал опыт, довольно уверенно овладевают символикой шахмат, но, конечно, преподаватель должен не уходить в сложные теоретические экскурсы, а сосредоточить усилия на усвоении ребятами практической игры. Здесь



важно соблюдать меру: шахматные занятия не должны, с одной стороны, превращаться в простое развлекательное, бездумное времяпрепровождение, с другой — становиться новым сложным предметом обучения.

Таким образом, от разработки эффективных методик, учитывающих характерные особенности мышления школьников разного возраста и их физическое развитие (особенно в начальных классах), зависит успех школьных шахмат. Это в равной мере относится и к изучению возможностей использования шахмат как средства обучения на уроках и во внеурочной образовательной деятельности учителя применительно к разным учебным дисциплинам. Опыт показывает, что шахматный материал может оказаться весьма полезным при изучении не только математики, как обычно считают, но и других естественных и гуманитарных предметов. Особый интерес представляет изучение возможностей использования игровых шахматных обучающих программ при изучении школьного курса «Основы информатики и вычислительной техники».

В последнее время научные исследования, посвященные теоретическим и опытно-экспериментальным доказательствам психолого-педагогических возможностей шахмат, проводятся во многих странах мира. Подавляющее большинство данных указывает на повышение общей успеваемости детей, занимающихся шахматами. Так, по данным двухгодичных исследований, проведенных под руководством академика Н. Ф. Талызиной, у младших школьников, участвовавших в экспериментах, повысилась успеваемость по всем предметам. Учителя отмечают у многих детей улучшение памяти, дисциплины и организованности, развитие фантазии и воображения.

Об этом свидетельствуют многочисленные высказывания шахматных тренеров и педагогов в публикациях последних лет. Приведем некоторые из них. Э. Нягу (директор средней школы № 3 г. Кишинева): «Факты неопровержимо свидетельствуют: у детей повышается успеваемость, улучшается дисциплина». В. Охотник (преподаватель из г. Ужгорода): «Дети изменяются на глазах. Особенно это касается трудных школьников. Шахматные уроки очень нужны ребятам, их влияние даже если не будет сиюминутным, то непременно скажется в будущем». Г. Вебер (г. Красноярск): «Шахматы являются мощным средством воспитания воли, целеустремленности, способности логически мыслить и находить оптимальные решения в сложных ситуациях».

Интересные исследования, направленные на изучение проблем шахматной педагогики, проводятся во многих странах мира. Вот так оценивает эту работу вице-президент ФИДЕ известный шахматный

Для шахмат, для шахматной борьбы прежде всего необходимо знание человеческой природы, понимание психологии противника.

*А. Алехин*

деятель из Венесуэлы Р. Тудела: «В ФИДЕ очень активно работает комиссия по школьным шахматам. Мы создали информационный центр в Мадриде. Туда поступает информация из всех стран, которые занимаются этим вопросом. Мы знаем о международных совещаниях по проблемам школьных шахмат. Такая информация обрабатывается, переводится на языки ФИДЕ и распространяется среди заинтересованных государств. Сейчас в Венесуэле мы занимаемся подготовкой 1200 преподавателей шахмат для школ. Сначала мы провели эксперимент в контролируемых условиях. Выбрали школы, находящиеся рядом. Состав учащихся, социальная среда, уровень экономического развития района — все было одинаковым. Мы исходили из того, что и коэффициент умственного развития учеников также одинаков. В одной из школ шахматы стали преподавать наряду с другими предметами. И результаты оказались просто поразительными: средний уровень развития учеников школы, где шахматы преподавались, значительно вырос, повысилась их успеваемость по другим предметам, заметно улучшилась дисциплина. В Гарвардском университете США проводился подобный эксперимент. Результаты его подтвердили те, что получены в Венесуэле. Благодаря этому я и сумел убедить наше правительство официально внедрить эту программу в жизнь. Сейчас мы обратились с просьбой к Советскому Союзу помочь нам с преподавателями и тренерами. Мы очень благодарны Советскому Союзу за первоначальную идею по преподаванию шахмат в школе, ее мы воплотили в жизнь, и я уверен, что наш эксперимент будет продолжаться и получит распространение в других странах».

Очень интересный международный проект по развитию школьных шахмат разработан учеными и энтузиастами-педагогами Англии, СССР и США. Его основная направленность — использование воспитательных возможностей шахмат в борьбе с нарастающими негативными явлениями в молодежной среде, и прежде всего наркоманией и преступностью. Этот проект обсуждался на высоком, правительственном уровне (в конгрессе США с поддержкой этого проекта выступил чемпион мира Гарри Каспаров) и получил широкое общественное признание.

Все большее внимание ученых, прежде всего педагогов и психологов, привлекает сопоставление методов развития специфических шахматных способностей школьников с некоторыми общепедагогическими концепциями формирования творческих качеств личности человека — проблемным обучением, оптимизацией учебно-воспитательного процесса, алгоритмизацией мыслительных операций, этапностью в формировании умственных действий, дифференциа-

Человека, который не знает, что такое шахматы, мне жаль ничуть не меньше человека, не знающего, что такое любовь. Как в любви, как в музыке, в шахматах кроется сила, приносящая людям радость.

*З. Тарраш*



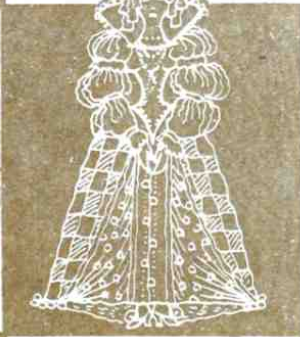
цией реальных познавательных возможностей обучаемых и на этой основе усилением индивидуального подхода к обучению и т. д. Иными словами, шахматы представляют собой весьма удобную и работоспособную модель для апробации эффективности различных психолого-педагогических теорий и методических приемов, а определенность конечных результатов обучения шахматам, возможность сравнения конкурирующих методов преподавания повышают достоверность получаемых научных выводов и практических рекомендаций. Очевидно, что такой, подлинно исследовательский подход к проблемам шахматной педагогики заслуживает особого внимания специалистов, объединения их усилий в организации совместных научных исследований.





**Раздел II**  
**Шахматный**  
**всеобуч**  
**в школе**





## 1. Уроки для начинающих

Понятие «начинающий шахматист», конечно же, не связано с возрастом. Учиться шахматам никогда не поздно... Поэтому уроки шахматной игры для начинающих могут быть построены по-разному. В данной книге речь идет об обучении школьников.

Именно это определило содержание и характер уроков, стиль изложения материала. Предлагаемые уроки могут служить методическим пособием для учителей и родителей, приступающих к шахматным занятиям с младшими школьниками.

### Урок 1. Первоначальные сведения. Шахматная доска

Кто же придумал эту увлекательную игру? Это пока еще не установлено. Из глубины веков до нас дошли только легенды и сказки. Где родились шахматы? И на этот вопрос еще нет точного ответа. Пока что общее мнение таково: родина шахмат — Индия. История этой страны насчитывает несколько тысяч лет. Индию называют страной чудес. И одним из прекрасных подарков этой страны человечеству стали шахматы.

Что мы знаем о происхождении шахмат? Очень немного. Но все же кое-что можно рассказать. Вот одна из чудесных легенд о происхождении шахмат.

В древние времена жил один раджа. Он был прекрасным семьянином, любил свою жену и детей, но больше всего на свете

он любил приключения. И эти приключения он искал в военных походах и путешествиях. Его жена долгими месяцами оставалась одна и задумала найти способ отвлечь своего мужа от военных походов. Она попросила мудреца придумать игру, в которой ее муж нашел бы возможность быть полководцем и в то же время оставаться дома. И тогда мудрец изобрел... шахматы.

Есть и другая легенда. Много сотен лет назад народ Индии страдал от бесконечных кровавых битв между армиями воинственных и жестоких правителей. Чтобы помочь людям, мудрецы придумали шахматы. Они говорили: если хотите воевать друг с другом, то вот вам доска — поле боя, вот фигуры — офицеры и солдаты, конница,

Проследивая историю шахмат, мы видим, что ими больше всего занимались всегда в тех странах, которые играли руководящую роль в культурном отношении.

*Р. Петти*

боевые слоны и колесницы. Вот вам честные правила борьбы. Зачем убивать друг друга? Лучше воевать на шахматных досках!

Дальше легенда гласит, что люди согласились с этим и в Индию пришел мир, а шахматы стали популярны и в других странах. Конечно, это только сказка, прекрасная мечта. Но шахматы в самом деле завоевали почетное место в жизни многих народов. Это для обеих сторон справедливая игра. Оба шахматиста имеют одинаковые силы. Оба играют по одинаковым правилам, которые полагается строго соблюдать.

Итак, мы приступаем к изучению правил игры. Прежде всего познакомимся с шахматной доской. Если продолжать сравнение игры со сражением, то доска — это поле боя.

Наверняка у многих есть дома шахматные доски. Они могут быть разные: и деревянные, и

пластмассовые, и картонные, и даже клеенчатые. Могут отличаться и размерами: от самых больших, какие можно увидеть на спортивных соревнованиях, до самых маленьких, уместяющихся в кармане. Но главное не в размерах доски и не в том, из чего она сделана. Главное — то, что шахматная доска представляет собой квадрат, состоящий из 64 меньших квадратов. Каждому квадратику дали название — поле. Поля на доске окрашены в разный цвет. Светлые поля называют белыми, темные поля — черными.

Теперь запомним обязательное правило. Во время игры доску располагают так, чтобы слева от каждого играющего было черное поле.

**Первое домашнее задание:** нарисовать в тетради шахматную доску и так раскрасить на ней поля, чтобы внизу слева было черное поле.

## Урок 2. Горизонтали и вертикали. Наименование полей

Продолжим знакомство с шахматной доской.

Мы уже говорили о том, что шахматная доска состоит из темных и светлых квадратиков — полей. Восемь таких квадратиков, расположенные друг за другом, образуют линии на шахматной доске. Линия на шахматной доске — это прямой ряд, состоящий из восьми чередующихся друг с другом полей — четыре черных и четыре белых. Ряд,

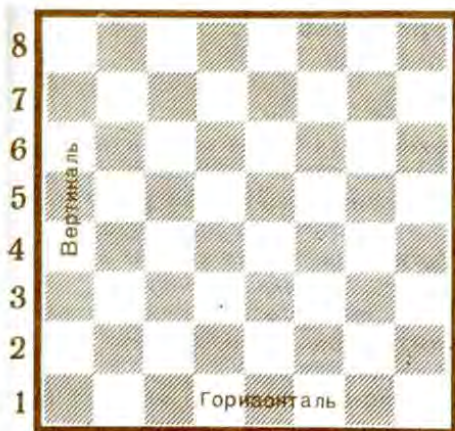
проходящий слева направо, как на следующем рисунке, называется горизонтальной линией или **горизонталью**.

Таких горизонталей на шахматной доске восемь. Дадим свой номер каждой из них от 1 до 8.

Если считать поля по прямому ряду снизу вверх, то получится вертикальная линия, или **вертикаль**. Их на доске, как и горизонталей, также восемь.

*Современная шахматная борьба порой ведется на столь тонких нюансах, что их трудно различить даже, не говоря уже об игре за доской.*

*Д. Бронштейн*



a b c d e f g h

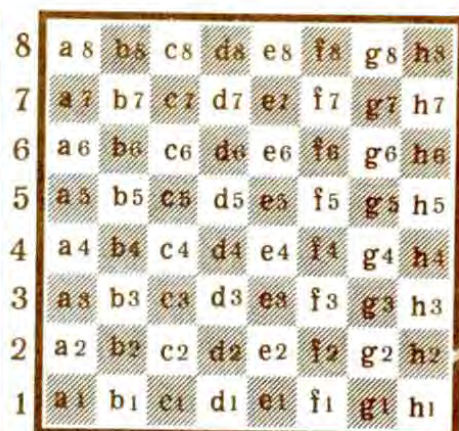
Диаграмма 1

Каждой вертикали нужно дать свое название. Шахматисты договорились обозначать вертикали латинскими буквами. Первая вертикальная линия начинается от нижнего черного поля слева и обозначена буквой «а», которая пишется и читается точно так же, как и русская буква «а». Вторая вертикаль обозначается буквой «b», которая читается так: «бэ». Третья вертикальная линия обозначается буквой «с», которая произносится «цэ», четвертая — буквой «d» (произносится «дэ»), пятая «е» (пишется и читается как русская «е»), шестая — буквой «f» (произносится «эф»), седьмая — буквой «g» (произносится «же»), восьмая, и последняя, обозначается буквой «h», которая произносится «аш».

Посмотрите теперь на диаграмму, где мы подписали у каждой вертикали и горизонтали их названия.

Диаграмма 1

Теперь представим себе, что



a 1 b 1 c 1 d 1 e 1 f 1 g 1 h 1  
a 2 b 2 c 2 d 2 e 2 f 2 g 2 h 2  
a 3 b 3 c 3 d 3 e 3 f 3 g 3 h 3  
a 4 b 4 c 4 d 4 e 4 f 4 g 4 h 4  
a 5 b 5 c 5 d 5 e 5 f 5 g 5 h 5  
a 6 b 6 c 6 d 6 e 6 f 6 g 6 h 6  
a 7 b 7 c 7 d 7 e 7 f 7 g 7 h 7  
a 8 b 8 c 8 d 8 e 8 f 8 g 8 h 8

Диаграмма 2

на каждом поле построен домик. Всего 64 домика. Но ведь каждый домик должен иметь свой адрес. Давайте условимся так: будем считать, что каждая вертикаль — это улица. Сколько всего улиц? Восемь. Как они называются? Улица а, b, c и т. д. А сколько на каждой улице домиков? Тоже восемь. Значит, номер горизонтали — это номер домика!

Какой тогда адрес будут иметь домики по улице а? Назовем их: а1, а2, а3 и т. д.

Запомним правило: сначала буква, потом цифра! Запишем его.

**Упражнения в классе.** Каждый ученик в своей тетради, где нарисована шахматная доска, надписывает рядом с ней под диктовку преподавателя (или переписывает с демонстрационной доски) обозначения: под вертикалями и над ними — буквы а, b, c и т. д., а справа и слева от каждой горизонтали — цифры от 1 до 8.

Диаграмма 2

## Уроки 3—4. Фигуры и пешки. Начальная позиция

Итак, мы знакомы с шахматной доской, на которой происходит игра. Теперь познакомимся с шахматными фигурами.

Этих фигур в шахматах — 32. Половина из них (16 фигур) окрашена в светлый цвет, и они называются белыми фигурами.

Перед началом игры все фигуры располагаются на доске в определенном порядке, который называется начальной позицией.

У одного из играющих — белые фигуры, у другого — черные. Каждый из них занимает своими фигурами ближайшие к нему два ряда полей. Белые фигуры размещаются на 1-й и 2-й горизонталях, черные — на 7-й и 8-й.

Какая фигура первой займет свое место, нам безразлично: ведь пока все они не займут нужного поля, игра начаться не может. Раз уж мы говорили о левом нижнем поле, с него и начнем. На это угловое поле мы поставим фигуру, напоминающую небольшую башенку. Таких фигур у каждого партнера две, и они располагаются по углам доски. Это ладьи. Вы читаете книжки и, наверное, знаете, что некоторые слова пишутся сокращенно, например, вместо «домашнее задание» вполне можно написать в дневнике «Д. З.» — и всё понятно.

Так и шахматисты условились слово «ладья» обозначать сокращенно заглавной буквой Л.

На соседние свободные поля с ладьями нужно поставить коней. Около белых ладей должны

находиться белые кони, а около черных ладей — черные кони. Внешний вид этих фигур точно соответствует их названию, мы легко можем отыскать их среди прочих деревянных воинов.

В шахматной записи конь сокращенно обозначается заглавной буквой К.

Рядом с конями в начальной позиции должны стоять слоны. Найти их среди прочих фигур нетрудно — это стройные островерхие фигуры. В шахматной записи слон обозначается заглавной буквой С.

На крайней горизонтали у нас осталось два свободных поля, на них расположатся самые главные шахматные фигуры. По сравнению с другими эти фигуры — самые высокие: они ведь главные. Та фигура, что чуть поменьше, носит на голове шлем, а на нем небольшую круглую шапочку. Это ферзь. В записи эта фигура обозначается заглавной буквой Ф.

И наконец, самый высокий, а потому и самый заметный в своем войске — король. У него также на голове шлем, только, в отличие от ферзя, шлем остроконечный. В записи король обозначается не одной, а двумя буквами — «Кр»: заглавной «К» и маленькой «р». Это сделано для того, чтобы не путать при записи короля с конем.

Теперь запомните, как нужно поставить короля и ферзя. Конечно, они должны стоять рядом, но кто на каком поле? Так вот, белый ферзь должен стоять на белом поле. Теперь



Диаграмма 3

осталось только одно свободное место — правильно: это место для короля. Подобное же правило действует и для черных фигур: черный ферзь в начальной позиции на черном поле, а черный король — на белом поле.

Теперь, когда крайний ряд заполнен фигурами, остается запомнить следующий ряд, пока еще пустой. Полей в этом ряду, как и в любом другом, — восемь, и фигур у нас осталось восемь. Эти маленькие одинаковые фигурки называются пешками.

Пешка — самая маленькая среди фигур. Расставим восемь белых пешек перед уже стоящими крупными белыми фигурами, а восемь черных пешек — перед черными фигурами. Посмотрите теперь на доску.

Диаграмма 3

Это и есть **начальная позиция**.

Заметим, что часть доски от вертикали а до d называют **ферзевым флангом**, от е до h — **королевским**.

А теперь советуем вам немножко потренироваться. Убрать аккуратно фигуры с доски и попытаться их расставить в начальной позиции. Не обязательно начинать расстановку с ладей, можно начать с короля или с пешек. Главное, чтобы каждая фигура заняла свое место.

Теперь вспомним о том, что каждое поле имеет свое наименование. В начальной позиции все фигуры как будто поселились в домиках, и у каждой появился свой адрес. По этому адресу легко найти любую фигуру. Кто живет на улице «е» в доме 1? Правильно, на поле е1 живет белый король.

Повторим сокращенные наименования фигур: ладья — Л, конь — К, слон — С, ферзь — Ф, король — Кр, пешка — п. Пользуясь этим, можно записать расположение каждой фигуры. Как, например, записать положение белого короля в начальной позиции? Вот так — Крe1 (произносится «король е-один»). А положение черной пешки на седьмой горизонтали, которая стоит перед королем? Вот так — п. е7. Запомните два правила записи:

1) обозначения фигур пишут с большой буквы, пешек — с маленькой;

2) между обозначением пешки и поля ставят точку, а названия

**Пешка — душа партии.**

А. Филидор



фигуры и поля пишут подряд.

Пользуясь этими правилами, можно записать расположение всех фигур на доске.

Вот так записывают начальную позицию:

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, Лh1, Сс1, Cf1, Кb1, Kg1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (всего фигур — 16).

Черные: Крe8, Фd8, Ла8, Лh8, Сс8, Cf8, Кb8, Kg8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16).

Обратите внимание на еще несколько правил записи:

1) сначала записывают фигуры белых, потом — черных;

2) расположение фигур записывают в такой последовательности: король, ферзь, ладьи, слоны, кони, пешки; т. е. фигуры записываются как бы по старшинству.

3) если у одной из сторон есть одноименные фигуры, то раньше указывают ту из них, которая стоит ближе к вертикали а или к 1-й горизонтали;

4) записав размещение фигур каждого цвета, в скобках указывают их количество.

**Домашнее задание:** нарисовать в тетради начальную позицию, обозначив королевский и ферзевый фланги.

## Урок 5. Как ходят фигуры? Ладья. Взятие

Как и настоящее войско, шахматные фигуры рвутся в бой. В чем же состоит цель шахматной игры? Чтобы действовать умело и правильно, мы должны знать цель наших действий.

**Цель шахматной игры — дать мат королю противника**

Но мы еще не знаем, что такое **мат**. Не расстраивайтесь, терпение и еще раз терпение, скоро вы отлично будете знать, что это такое. Пока лишь поясним: мат — это такое положение на шахматной доске, когда королю угрожает какая-либо неприятельская фигура и спасения у короля нет. Что значит угрожает и каким может быть спасение? Это мы с вами поймем, узнав, прежде всего, как ходят шахматные фигуры.

А что же такое **шахматный ход**? Считается, что игрок сде-

лал ход, если он взял одну из своих фигур и переставил на другое поле. **Белые и черные делают ходы по очереди.** Начинают игру всегда белые.

Поставим на пустую доску ладью. Она ходит только по **прямым линиям**, т. е. по горизонтали и вертикали. Жаль, конечно, что она не может свернуть в сторону, но на это есть другие фигуры. Зато уж по прямой линии она может за один ход переместиться от одного края доски до другого, если, конечно, на ее пути нет своей или чужой фигуры. Но ладья может переместиться и на одно, и на два поля, как вы сочтете нужным.

### Диаграмма 4

Давайте посчитаем, сколько у ладьи возможных ходов, если она стоит, предположим, на поле e3 и ее движению не мешают другие фигуры?

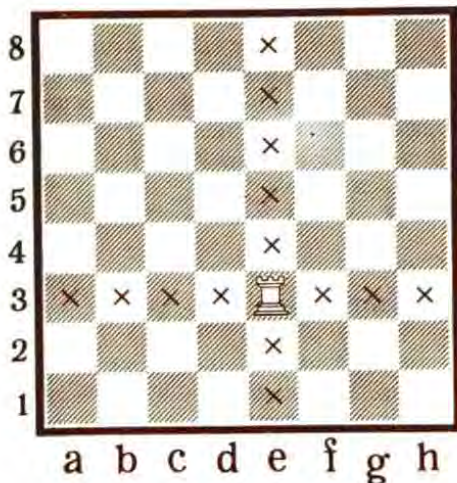


Диаграмма 4

Наверное, вы уже догадались, что она может пойти на поля f3, g3, h3 и на поля d3, b3, c3, a3. Кроме того, эта ладья может пойти вниз — на поля e2 и e1 и вверх — на поля e4, e5, e6, e7, e8. Всего получается 14 полей. А если ладья стоит на поле a1? Посчитали? Правильно, отсюда она тоже может попасть на 14 разных полей доски. Теперь поставим на пути движения ладьи преграды. Пусть ладья по-прежнему стоит на e3, а вот на поле e7 поставим черного слона и на поле h3 — белую пешку.

### Диаграмма 5

На поле h3 белая ладья попасть уже не может — ведь это поле занято своей, белой пешкой. А вот на поле e7 попасть ладью можно, только при этом ладья должна взять черного слона. Взять неприятельскую фигуру и при этом



Диаграмма 5

еще сохранить свою — это значит ослабить силы вражеского войска. Как записать такой ход? Давайте попробуем. Черный слон стоял на e7. А как называется фигура, которой мы взяли этого слона? Ладья. Так и запишем: ладья e7. Или, сокращая, как условились, название ладьи: Ле7. А если на e7 нет черного слона и мы все-таки пошли ладью на это поле? Получается точно так же: Ле7.

Как же сделать так, чтобы простой ход и взятие фигуры записывались по-разному? Шахматисты договорились: обозначать взятие неприятельской фигуры двоеточием. Тогда ход ладьи со взятием слона будет обозначаться так: Л:e7. Если теперь еще мы поставим номер хода, например 15-й, то запись будет такой: 15. Л:e7 (т. е. мы взяли слона на 15-м ходу).

Наше знакомство с первой

Шахматная игра должна быть наступательной, нужно постоянно искать пути к выигрышу.

Р. Фишер

фигурой — ладьей — оказалось не только приятным, но и полезным: ведь именно ладья научила нас записывать ходы в шахматной партии! Скоро вы убедитесь в том, что записывать шахматные ходы не так уж трудно, а

польза от этого большая — можно после игры повторить сыгранную партию, найти удачные и неудачные ходы, можно разыграть партии, сыгранные сильными шахматистами, поучиться у них.

## Урок 6. Слон. Полная и краткая нотация

Рядом с королем и ферзем в начальной позиции на доске стоят два слона у белых и два слона у черных. Обратите внимание, что два белых слона расположены на полях разного цвета: поле c1 — черное, а поле f1 — белое. Так вот, слон, который стоит на поле c1, может передвигаться только по полям черного цвета (поэтому его называют чернопольным), белые поля ему недоступны, а слон с поля f1 ходит только по полям белого цвета и никогда не вступает на черные клетки (этот слон называется белопольным).

Рассмотрим подробнее, как передвигаются слоны на доске.

### Диаграмма 6

Слон с поля d3 может пойти на такие поля: e4, f5, g6, h7, т. е. по «косой» линии — диагонали в правую сторону вверх или по этой же диагонали вниз и направо: c2, b1. **Диагональю** называется любая цепочка полей такого рода. Если пользоваться компасом на шахматной доске, то направления по горизонтали будут «запад—восток», по вертикали — «север—юг». Диагонали же пойдут на северо-запад, северо-восток или юго-запад, юго-восток. Вы уже заметили,

что на каждой диагонали поля бывают только одного цвета: или только светлые, или только темные. Знающий шахматист на вопрос: «Куда может пойти слон с поля d3?» — не станет перечислять все поля в данном направлении, а ответит: слон может передвигаться по диагонали b1—h7, указывая только крайние поля диагонали. Но такой ответ будет неполным. Ведь через поле d3 проходит еще одна диагональ и тоже белого цвета. На этой диагонали кроме поля d3 есть поля e2, f1, а также c4, b5, a6. Все вместе они образуют диагональ a6—f1. Теперь ясно, что полный и правильный ответ на вопрос, куда может пойти слон с d3, будет таким: «Слон может передвигаться с поля d3 на любые поля по диагоналям b1—h7 и a6—f1».

А если на пути слона стоит своя или неприятельская фигура?

### Диаграмма 7

Может ли в этом случае слон белых прийти за один ход на поле h7? Нет, не может. Перепрыгивать через фигуры ему запрещено правилами. Вот взять неприятельскую фигуру на поле g6 (ладью) слон может, а запи-



Диаграмма 6



Диаграмма 7

шем мы это так: С:g6. А на поле e2 слон может пойти? Нет, на этом поле расположена наша собственная пешка. А свои фигуры в шахматах сбивать нельзя!

Второй слон белых тот, что в начале шахматной партии стоит на поле c1 ничуть не хуже своего собрата. Приведем пример и для него.

Диаграмма 8

Глядя на диаграмму, попробуйте решить такое задание. Запишите: белый слон с поля d4 пошел на поле g7, где взял (побил) ладью черных. Случилось это на 20-м ходу. Если вы были внимательны, то обязательно решите эту несложную задачу. Должно получиться: 20. С:d4:g7.

Давайте теперь расширим наши знания о правилах записи полей и ходов. Эти правила называют шахматной нотацией. Можно записывать сделанные ходы и так, как мы это делали до



Диаграмма 8

сих пор, а можно и подробнее. Поясним на только что разобранным примере. Где стоял слон до того, как взял черную ладью на g7? Он стоял на d4. Где он очутился после взятия черной ладьи? На поле g7. В записи (нотации) можно отразить это так: 20. Cd4:g7. Про такую запись говорят, что она сделана **полной**



**нотацией.** Пользуясь полной нотацией, вы скорее привыкнете быть собранным и внимательным за шахматной доской, да и самой нотацией овладеете быстрее и лучше. Если вы

посмотрите, как записывают свои партии ведущие гроссмейстеры, то увидите, что большинство из них ведут свои записи именно полной нотацией. Последуйте их примеру!

## Уроки 7—8. Король. Шах. Мат

Теперь поговорим о самой главной фигуре на шахматной доске. Самая главная фигура — это король. Гибель короля — это проигрыш партии.

Изучить движение короля на доске очень просто. Король может пойти на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали или диагонали.

### Диаграмма 9

С поля d3 король может пойти на поля c2, c3, c4, d4, e4, e3, e2, d2, но не дальше. Надо бережно относиться к своему королю, его на каждом шагу может подстергать опасность. Но пусть король вам не кажется таким уж беззащитным. Во-первых, у него есть целая армия, готовая его защищать, а во-вторых, в шахматной партии возникают и такие положения, особенно когда на доске остается мало фигур, в которых король может и сам за себя постоять. Король должен быть храбрым, но не безрассудным!

Почему мы поспешили научиться ходить королем, а не ферзем, конем или пешками?

Сколько бы ни длилась партия, сколько бы ни оставалось фигур на доске, среди них всегда есть король. По правилам шахматной игры короля снимать с доски (сбивать) ни одной неприятельской фигурой нельзя!

Теперь, зная, как ходит король, ладья и слон, можно разыграть какую-нибудь шахматную позицию, решить шахматную задачу. Вспомним о цели шахматной игры — дать мат королю противника. Давайте вместе разберемся: что же это такое? Это и будет наша первая шахматная задача.

Предположим, что вы напали на короля противника, угрожая его взять следующим ходом. Чем напали? Ну, допустим, ладьей, ведь мы уже знаем, как она ходит.

### Диаграмма 10

Ладья белых с поля a3 идет на a4.

1. Ла3—a4.

Если бы в шахматах разрешалось делать два хода подряд и снимать с доски короля, то белая ладья своим вторым ходом взяла

Надо играть тренировочные партии и при этом обращать внимание в первую очередь на часы... и продолжать эти упражнения до тех пор, пока не выработается навык целесообразно распоряжаться временем.

*М. Ботвинник*

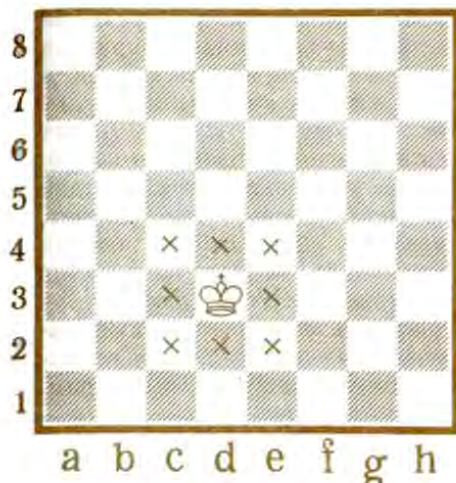


Диаграмма 9

бы черного короля, и партия бы закончилась. Конечно, это было бы неинтересно.

Но давайте внимательно посмотрим на позицию после хода белых. Белая ладья напала на черного короля. Шахматисты в таких случаях говорят, что белые создали угрозу. Чем сильнее вы будете играть в шахматы, чем опытнее становиться, тем сложнее и сильнее будут ваши угрозы неприятелю, и этот наш первый пример угрозы вызовет у вас лишь улыбку. Но все это будет, а пока белые объявили **шах** черному королю.

Введем новое понятие: **шах** — прямое нападение какой-либо фигурой или пешкой на короля противника.

Обозначается он знаком «+». Тогда наша запись хода на диаграмме будет выглядеть так: 1. Ла3—а4+.

Как же ведет себя ваш противник, если ему объявлен шах? Кстати, советуем вам, особенно на первых порах, произносить вслух слово «шах». Это преду-



Диаграмма 10

жедение вашему сопернику, что его королю угрожают, вы «объявляете ему шах».

Как бы ни хотелось вашему сопернику самому взять какую-то фигуру или напасть на вашего короля, но если его собственный король находится под шахом, то в первую очередь надо защитить своего короля. Под шахом король не может оставаться ни одного хода. Раз король в опасности, его нужно немедленно спасти. Если королю объявлен шах, то короля следует немедленно защитить!

Однажды на соревнованиях в школе пришлось наблюдать следующую картину: два первоклассника увлеченно вели свою партию, создавали угрозы, одним словом, чувствовалось, что ребята не первый раз сели за шахматную доску.

И вдруг... оба маленьких шахматиста с недоумением уставились друг на друга. Оказалось, что два короля — и белый, и черный — стоят рядом на соседних полях, хотя правилами это



Диаграмма 11

запрещено. Хорошо, что ребята вели запись партии, удалось установить, кто из них нарушил правила. Ошибка же состояла в том, что короли объявляли шахи друг другу, а потом оба одновременно оказались под шахами. Правилами предусмотрено, что между королями всегда должно быть хотя бы одно поле, неважно, пустое или занятое какой-то фигурой. Допустим, ваш король находится на поле b5, а король противника на поле b7. Ни один из королей не может пойти на поля a6, b6, c6. Шахматист, чей король окажется под шахом, сам выбирает способ защиты, который ему кажется наиболее подходящим.

Ваш король — рыцарь на поле боя, шах королю — это преду-

преждение рыцарю о грозящей опасности. Он может закрыться щитом от неприятельской фигуры, может отступить в сторону от грозящего удара, может своим мечом отбить меч неприятеля. А бывает и так: ни один из способов защиты не спасает, казалось бы, гибель короля неизбежна, но тут на помощь приходят верные фигуры — закрывают короля от шаха, становясь на пути действия неприятельских фигур. Посмотрим, как это происходит.

Диаграмма 11

Черные объявили белому королю шах. Возможна защита любым из способов. Но бывает так: королю объявлен шах, а взять фигуру, которая объявила шах, нельзя. Надо куда-то отойти королем. Но куда? Рядом ни одного свободного поля, куда король мог бы уйти от шаха. Остается, как мы уже знаем, еще одна возможность — закрыться от шаха. А если и закрыться нельзя? Как спасти короля? Если королю нет спасения, значит, он получил мат. **Шах, от которого нет защиты, называется матом.** Теперь, друзья, вам понятно, что означают эти загадочные слова — шах, мат.

Раз уж нам известна цель шахматной игры, то понятно, кого считать победителем — того,

**Прямая и энергичная атака на короля успешна тогда, когда в ней участвуют все фигуры, все наличные силы. Сопротивление должно быть преодолено во что бы то ни стало. Атака не может быть прервана, так как отступление обычно ведет к поражению.**

*Х. Р. Капабланка*





кто сумел дать мат королю противника.

### Диаграмма 12

Попробуйте в этой позиции объявить черному королю мат в 1 ход. Мы уверены, что вы справитесь с этим заданием. Надо найти такой шах, от которого у черных не будет защиты: 1. Лa1—a8+ шах и мат. В шахматной нотации это записывается знаком X: 1. Лa1—a8X.

Теперь несколько изменим позицию, добавим черную ладью на поле d2.

### Диаграмма 13

Удастся ли здесь белым объявить мат черному королю?

1. Лa1—a8+... Шах мы объявили, но у черных находится защита. Они закрываются своей ладьей, словно щитом, от удара белой ладьи: 1 ... Лd2—d8.

Обратите внимание на последнюю запись хода черных. Ход белых не указан, вместо него



стоит многоточие. Так делаем, если знаем предыдущий ход белых или когда нотация начинается с хода черных, например в **задачах** — специально подобранным расположении фигур, в котором надо найти один или несколько ходов, позволяющих решить поставленное задание, например дать мат белому (или черному) королю.

Взглянем на следующую позицию.

### Диаграмма 14

Белые, не задумываясь о последствиях, сыграли 1. Лa1—a8+ и сообщили противнику: «Всё. Шах и мат!» Однако черные спокойно взяли за своего слона и забрали неприятельскую ладью: 1. ... Сg2:a8.

Конечно, белые поторопились. Будь они повнимательнее, то заметили бы, что слон g2 держит под прицелом поле a8. А так и мата не получилось, и ладья пропала. Значит, надо раньше подумать, а потом уже делать ход. Запомните этот совет! Он



Диаграмма 14

поможет вам избежать поспешных, опрометчивых решений.

Диаграмма 15

Здесь белым не удастся объ-



Диаграмма 15

явить мат черному королю в один ход. Поле 1. La1—a8+ король черных убегает: 1. ... Kpf8—g7.

## Уроки 9—10. Ферзь. Конь

Рассмотрим теперь другие фигуры нашего шахматного королевства. Займемся прежде всего самой сильной фигурой — ферзем. Он может ходить и как ладья, и как слон, т. е. по прямым линиям: по горизонтали и вертикали (как ладья) и по диагонали (как слон).

Вопрос к вам, будущим шахматным полководцам: вы командуете сильным отрядом, которому предстоит встреча с противником, уступающим ему по силе. Где вы примете сражение — в узком ущелье или на широкой равнине?

Если вы выберете равнину, то из вас, может быть, действительно выйдет умный полководец. Сильному отряду нужен, как говорят военные, оператив-

ный простор, там ему легче воспользоваться своим преимуществом.

Диаграмма 16

Понятно, что могучему ферзю не к лицу ютиться по углам доски. Сравните его силу в центре и в углу доски. Нетрудно посчитать, что ферзь, находясь, скажем, на d5, может пойти на 27 разных полей, а оказавшись на поле, например, a1, он обстреливает только 21 поле...

Диаграмма 17

В огромной силе ферзя таится и опасность для него. В этом ничего странного нет. Ферзь весьма лакомая добыча для



Диаграмма 16

вашего противника, и он будет за ним охотиться. Потеря ферзя означает, как правило, проигрыш партии (конечно, в том случае, если противник своего-то ферзя сохранил).

«Лишний» ферзь у одного из партнеров-соперников обычно обеспечивает несложный выигрыш партии.

Вы обратили внимание, что внешний вид ферзя и ладьи, их сила на шахматной доске производят внушительное впечатление по сравнению, допустим, со слоном. Принято разделять шахматные фигуры на **тяжелые и легкие**. Так вот, к тяжелым мы, конечно, и отнесем ферзя и ладью. Легкие фигуры — слоны и кони. Про слонов мы уже кое-что знаем. Перейдем теперь к коню.

Это особенная фигура на шахматной доске. Если все остальные фигуры ходят по прямым или косым линиям, то конь перемещается по ломаной линии: на одно поле прямо и на одно наискосок (разумеется, за один ход).

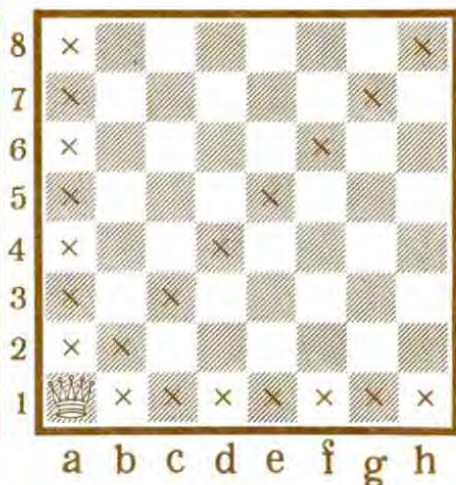


Диаграмма 17

Кроме того, конь — единственная фигура, которая может перескакивать через свои и чужие фигуры. Представляете, какой переполох может вызвать эта фигура в лагере неприятеля! И хотя по силе конь уступает ладье, а тем более ферзю, отношения к себе он требует самого серьезного. Свой ход конь может делать в любом направлении, и всегда этот ход напоминает букву Г. В зависимости от того, в каком направлении движется конь, и «буква Г» может выглядеть по-разному: или так — Г, или так — J, а может и так — L или Г и т. д.

Чем больше полей обстреливает фигура, тем более она активна и опасна для неприятеля.

Диаграмма 18

В самом деле, стоя в углу доски, например на поле a1, конь может попасть только на поля b3 или c2. В таком случае, как правило, толку от него в шах-

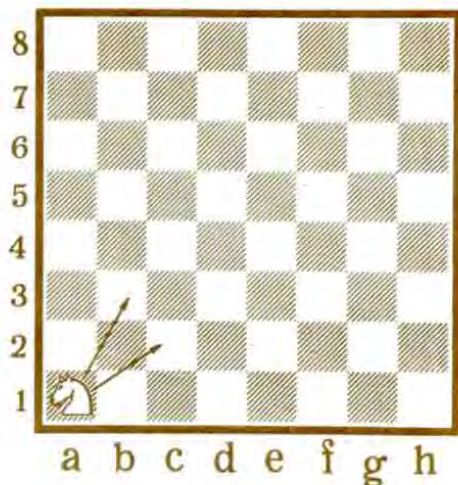


Диаграмма 18

матном сражении будет немного. Другое дело — конь, стоящий в центре доски. Отсюда, как с командной высоты, он смотрит вперед, и назад, и вправо, и влево! Например, конь на поле e4 обстреливает восемь полей (найдите сами эти поля, а потом загляните в наш список: c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3, g5). Чем больше полей обстреливает конь, тем больше от него пользы, — значит, лучше всего коней располагать в центре доски.

Диаграмма 19

Следует обратить внимание и на другую особенность коня: с белого поля он может прыгнуть только на черное и наоборот; с черного поля — только на

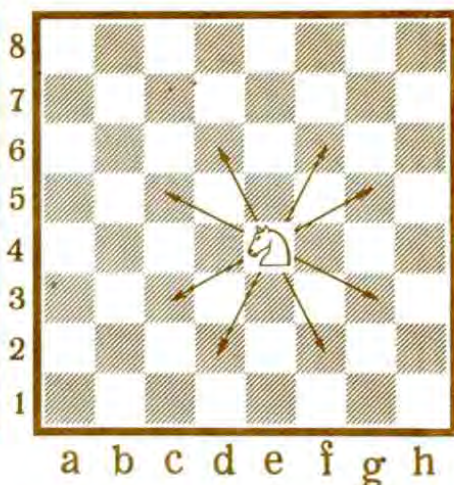


Диаграмма 19

белое. Эту особенность движения коня по шахматной доске постарайтесь запомнить!

Далее мы еще будем говорить о силе шахматных фигур, здесь же отметим, что конь по силе примерно равен слону, хотя и резко отличается от него по своим действиям.

Разыгрывая свои партии, вы еще много раз убедитесь в достоинствах и недостатках этой фигуры. А пока вопрос: за сколько ходов можно попасть конем с поля e3 на соседнее поле e4?

Дело в том, что, хотя эти поля и находятся рядом, конь может попасть на поле e4 только «объездным путем» через три хода: например, сначала пойдет на f5, затем на g3 и только на третьем ходу с g3 на e4.

## Урок 11. Пешки

Теперь нам знакомы все фигуры, которые стоят на крайнем ряду. Остались пешки. Помни-

те, они стройными рядами одна к другой выстроились перед фигурами? О пешках мы ре-

шили рассказать в последнюю очередь вовсе не потому, что они меньше и слабее других фигур, а потому что пешка во многих отношениях фигура особенная. Конечно, маленькая пешка не может сравниться с ладьей, а тем более с ферзем. Но и недооценивать пешку не следует. Ведь их на доске целых восемь, как у белых, так и у черных, и именно пешки во многом будут определять судьбу ваших будущих шахматных сражений.

Разве не вызывает восхищения то, что пешки — единственные фигуры, которые по правилам шахматной игры не имеют права отступить. Ни шагу назад! Только вперед! Любую другую фигуру можно через несколько ходов вернуть на прежнее поле, а пешку нельзя. Вы скажете, что правила слишком строги к скромной пешке, за что такая немилость, но не спешите — бывает и на «пешечной улице» праздник, об этом мы еще поговорим.

Пешка ходит только вперед и почти всегда на одно поле. Сделает один шаг, осмотрится, а уж потом, в случае необходимости, и дальше пойдет. Для пешек, которые находятся в начальной позиции, существует важная привилегия — такая пешка может пойти за один ход и на два поля, если, конечно, вы сочтете это нужным. Итак, запомните: **пешка ходит прямо вперед на одно поле, и только в начальной позиции каждая пешка один раз в течение партии может быть продвинута на два поля.**

Как бьют фигуры друг друга? Так же, как и ходят; все фигуры, которые мы изучали до сих пор,



Диаграмма 20

вели себя именно так. Другое дело — пешка. Здесь всё иначе! Пешки бьют совсем не так, как ходят. Ходит пешка только вперед по вертикали, но берет чужие пешки или фигуры по диагонали, на одно поле вправо или влево.

Диаграмма 20

Теперь посмотрим на диаграмму и повторим правила для пешки уже на шахматной доске. С поля e2 пешка может пойти и на e3, и на e4, поскольку она стоит на начальной позиции. Как хотите, так и двигайте. А если бы пешка стояла не на e2, а на e3? Тот, кто внимателен, без труда ответит, что в этом случае пешка может продвинуться только на поле e4. У белой пешки b2 в позиции на диаграмме выбор больше. Во-первых, она может двинуться вперед на b3 или b4, не обращая никакого внимания на черные

пешки. Во-вторых, она может взять одну из пешек противника, черную пешку на a3 или на c3.

А вот у белой пешки g4 выбора нет: вперед она двигаться не может — мешает черная пешка g5, ни взять ее, ни перепрыгнуть через нее белая пешка не может — правила не разрешают. Но у белой пешки есть возможность взять черную пешку h5. Такой ход будет по правилам, и тогда на поле h5 появится белая пешка, а черная исчезнет с доски.

Записывается ход пешки точно так же, как и ходы других фигур, но при этом буква a не указывается. Так что, если встречаете в шахматной книжке запись хода вроде 1. d2—d4, то это значит, что сделан ход пешкой: шахматист, игравший белыми фигурами, сделал первый ход пешкой d, продвинув ее с поля d2 на поле d4.

Шахматное королевство подарит нам немало чудес, и с одним из них мы сейчас познакомимся. Речь идет о «превращении» пешки. Скромная пешечка медленно движется вперед, и если она уцелеет в шахматной битве и достигнет последней линии на доске (для белой пешки — это восьмая горизонталь, для черной — первая), то путь ее закончен. Но это не всё. Заканчивается жизнь пешки, но начинается другая жизнь. Вступив на последнюю горизонталь, пешка, как в сказке, превращается в одну из фигур своего цвета. В какую фигуру ее превратить — это решать вам! Пешку можно превратить в ферзя, ладью, слона или коня. Не может она превратиться только в короля, а также остаться по-прежнему

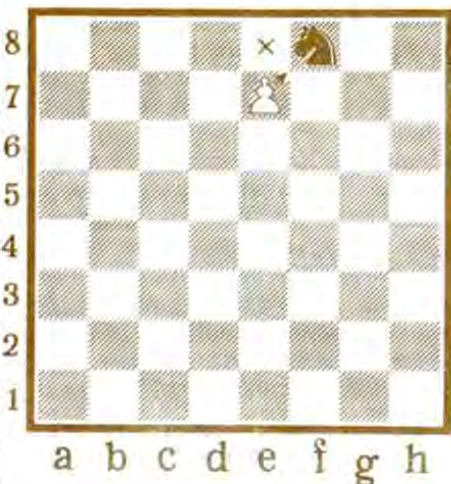


Диаграмма 21

пешкой. Как правило, пешку превращают в самую сильную фигуру — ферзя. Но бывают и такие ситуации, когда имеет смысл превратить пешку и в более слабую фигуру — ладью, слона или коня. А как же быть, если у вас на доске еще имеется ферзь, а пешка вступила на последнюю линию? Правилами разрешается поставить еще одного ферзя. Бывали партии, где у каждого из противников было по несколько ферзей.

Диаграмма 21

Представьте себе, что в позиции на диаграмме ваш ход. Белая пешка e7 может достигнуть последней линии двумя способами: побить черного коня на f8 и занять его поле либо просто пойти на e8. В обоих случаях вы можете превратить ее в любую фигуру, допустим в ферзя. Запись будет выглядеть так: в первом случае — e7:f8Ф, во втором — e7—e8Ф. В конце записи следует обозначение той фигу-

ры, в которую превращается пешка.

Есть еще одно шахматное правило, специальное для пешек. Это — правило «взятия на проходе».

### Диаграмма 22

Представьте себе, что вы сделали ход пешкой с начальной позиции на два поля вперед, т. е. передвинули пешку со второй линии на четвертую: d2—d4. На соседней вертикали е на четвертой линии стоит черная пешка. В соответствии с правилом «взятия на проходе» своим ответным ходом черные могут побить белую пешку, как если бы она пошла только на одно поле, т. е. в нашем случае — на поле d3. Ответный ход черных записывается так: e4:d3. Обязательно ли черные должны брать белую пешку? Нет, как и любое взятие в шахматах, «взятие на проходе» не обязательно.

Право взятия на проходе принадлежит пешкам. Другие фигуры такого права не имеют. Как видите, у пешки немало привилегий! А может ли пешка



Диаграмма 22

взять на проходе другую фигуру, скажем слона или ладью? Нет, это будет уж слишком! Никакую другую фигуру пешка на проходе взять не может, только пешку.

И еще одно важное уточнение. Если вы решили взять пешку противника на проходе, надо делать это немедленно, после того как эта пешка прошла. На следующем ходу вы это право уже теряете.

## Уроки 12—13. Рокировка

Мы уже говорили вам, что шахматный ход делается только одной фигурой. Но из этого правила есть одно исключение. В течение партии каждый из игроков один раз имеет право сделать ход одновременно двумя фигурами. Речь идет о **рокировке** — ходе, который делается одновременно королем и ладьей. Рокировка — единственный ход, когда перемещаются однове-

менно две фигуры одного цвета — король и ладья. Поскольку и у белых, и у черных по две ладьи, находящиеся на разном расстоянии от короля, существуют два вида рокировки — **длинная** (в длинную сторону) и **короткая** (в короткую сторону). Рокировка бывает почти в каждой шахматной партии. Научитесь делать ее правильно.

При длинной рокировке

белых король с поля e1 (здесь его начальная позиция) переходит на поле c1, а ладья с a1 (тоже с начальной позиции) на поле d1. Таким образом, мы совершаем ход королем и ладьей на ферзевом фланге.

При короткой рокировке король становится на g1, а ладья с h1 переходит на поле f1. В этом случае мы делаем ход королем и ладьей на королевском фланге.

Для того чтобы сделать рокировку, надо учесть, что она возможна только при определенных условиях.

О первом из них вы уже, наверное, догадались: все поля между королем и ладьей должны быть свободны. Мы не можем делать рокировку в длинную сторону, если, например, на поле c1 стоит слон. Остальные правила также достаточно просты, мы их перечислим, а потом поясним на конкретных примерах.

Правило второе: король и ладья не должны делать до рокировки ни одного хода.

Правило третье: король в момент рокировки и после нее не должен находиться под шахом.

Правило четвертое: поле, через которое переходит король, совершая рокировку, не должно находиться под ударом неприятельской фигуры.

В шахматной нотации рокировка в короткую сторону обозначается так: 0—0, а в длинную — 0—0—0.

### Диаграмма 23

Давайте попробуем в этой позиции установить возмож-



Диаграмма 23

ность рокировки в обе стороны за белых и за черных. Разумеется, при условии, что выполнено второе правило: короли и ладьи не двигались — как стояли в начальной позиции, так и сейчас стоят.

Сразу отмечаем, что первое правило для рокировки выполнено: все поля между королями и ладьями свободны. Могут ли белые рокироваться в короткую сторону? Да, могут, ведь ни одно из правил рокировки не нарушено. Обратите внимание на скромную пешечку f2. Не будь ее, короткая рокировка была бы невозможна — король попал бы под удар черного слона c5. Белые могут рокировать и в длинную сторону. У черного короля дела обстоят хуже, он не может рокироваться: при рокировке в короткую сторону король должен встать на поле g8, но белый слон на c4 запрещает ему делать это. А при рокировке в длинную сторону королю черных придется пройти



через поле d8, но это поле находится под ударом другого белого слона — на g5.

А так ли уж нужна рокировка, может быть, можно и вовсе обойтись без нее? Обойтись можно, но вы рискуете подвергнуть своего короля большой опасности. Одно дело — спрятаться в угол доски, под надежную охрану; совсем другое, — находясь на центральных полях, то и дело попадать под удары неприятельских фигур. Не забывайте, что именно гибель короля означает проигрыш шахматной партии! Вот почему советуем вам при первой возможности делать рокировку. Используйте этот удивительный ход, при котором вы не только прячете своего короля, но и помогаете ладье быстрее войти в игру.

Во время игры пользуйтесь не только своим правом на рокировку, но и теми правилами, которые рокировку запрещают. «Как это?» — спросите вы. А вот как: старайтесь сделать так, чтобы лишить противника, хотя бы временно, права рокировать.

#### Диаграмма 24

Здесь белые уже сделали свою рокировку, а король черных еще



Диаграмма 24

не рокировался, но тоже собирается это сделать. Очередь хода за белыми, и, чтобы помешать противнику сделать рокировку, они играют 1. Сс1—a3! Очень сильный ход, препятствующий рокировке (поле f8 под ударом). Теперь очень скоро черный король почувствует себя неуютно, оказавшись в гуще сражения под ударами неприятельских фигур.

Знак «!» употребляется, когда хотят сказать, что сделан сильный ход. Добавим, что слабый ход обозначают знаком «?».

## Урок 14. Пять случаев ничьей

Мы уже знаем, что партия кончается выигрышем того из играющих, кто поставил мат своему противнику. Но возможен и ничейный результат. Это происходит в таких пяти случаях:

1. У одной из сторон остался только король, а у другой —

один король или король с легкой фигурой (конем или слоном). Или у каждой стороны осталось кроме королей только по слону, который ходит по полям одного цвета. При оставшихся силах невозможно объявить мат. Продолжать игру в таких ситуациях бессмысленно, поэтому партия



Диаграмма 25

считается закончившейся ничью.

2. У той стороны, чья очередь хода, сделать его ни одна из фигур не может, причем король этой стороны не находится под шахом. Это положение называется так — **пат** (на диаграмме 25 — пат при ходе белых).

Диаграмма 25

3. В течение партии не менее трех раз возникло одно и то же расположение фигур, причем очередь хода за одной и той же стороной. Необязательно, чтобы трехкратное повторение позиции наступило одно за другим, ничья засчитывается и тогда, когда позиция возникнет трижды в разные моменты партии. Один из случаев ничьей такого рода — **вечный шах**.



Диаграмма 26

На диаграмме черным грозит мат. Но их спасает вечный шах конем с полей g3 и f1.

Диаграмма 26

4. Ничья должна быть засчитана по требованию того из соперников, который установит, что за последние 50 ходов (не менее) не было совершено ни одного взятия и ни одного хода пешкой.

5. В случае взаимного соглашения обоих партнеров: один из них предлагает ничью, другой принимает ее. Когда это происходит? Чаще всего тогда, когда противники видят, что путей к выигрышу у обоих нет или поиск выигрыша связан с чрезмерным риском. Иногда один из партнеров предлагает ничью, потому что боится продолжить партию. Ему кажется, что противник

На шахматной доске лжи и лицемерию нет места. Красота шахматной комбинации в том, что она всегда правдива. Беспошадная правда, выраженная в шахматах, ест глаза лицемеру.

Эм. Ласкер

сильнее его, и он надеется таким нехитрым способом избежать поражения. Конечно, ничья лучше, чем проигрыш, но что скажали бы вы о борце, который вместо борьбы со своим сопер-

ником то и дело убежал с места поединка?

Не бойтесь проигрышей — они многому вас научат, и в другой раз вы обязательно обыграете своего противника!

## Урок 15. Сравнительная сила фигур

Вы овладели правилами игры, и вам наверняка захочется попробовать свои силы и сыграть несколько партий. Мы уверены, что эти партии уже сыграны. Ну, и как успехи? Наверное, были и поражения, и победы, как в любой игре.

Шахматисты, чтобы выявить, кто из них сильнее, устраивают шахматные турниры. В таких турнирах побеждает шахматист, набравший наибольшее количество очков. За победу в шахматной партии насчитывается одно очко, за ничью — пол-очка (0,5 очка), а за поражение никаких очков не дают — проигравший получает «ноль»...

Мы тоже скоро начнем свой первый турнир, а пока рассмотрим, что случилось однажды в партии двух неопытных шахматистов.

### Диаграмма 27

1. ...a5—...a4.

Тут мы должны сделать небольшое пояснение. Дело в том, что шахматисты не вели записи своей партии. Вот когда они будут играть в турнире, они будут записывать партию обязательно. Ну а раз нет записи, то мы не знаем, какой это был по счету ход, поэтому и обозначаем его номером 1, как будто игра началась с этой позиции. С



Диаграмма 27

такой формой записи вы не раз еще встретитесь.

2. Фb3—c4.

В ответ черные сыграли

2. ... Сс8—d7.

И тут белые уверенно побии ферзем черного коня.

3. Фс4:c6.

Черные, разумеется, взяли ферзя слонем.

3. ... Сd7:c6 и аккуратно положили его рядом с черным конем, лежащим у доски. Иначе говоря, произошел обмен ферзя на коня. Выгодно ли это белым? А черным? Белым, конечно, невыгодно, и, играя таким образом, они допустили грубую ошибку. Чтобы понять, какой обмен выгоден, а какой нет, нужно

четко усвоить, какие фигуры сильнее (и тем самым ценнее), а какие — слабее.

Уже первые сыгранные партии убедят вас в том, что самая сильная фигура — это ферзь.

На втором месте по силе стоит ладья, несколько слабее слон и конь, и, наконец, самая слабая фигура на доске — это пешка. Но знать только это — мало для того, чтобы понять выгоду того или иного обмена. Важно знать, во сколько же раз одна фигура сильнее (слабее) другой. Например: выгодно ли обменять слона на четыре пешки?

Чтобы разобраться в этом, выберем для шахматных фигур единицу силы (или единицу ценности). За такую единицу условно берется одна пешка. Опыт показывает, что сила коня и слона примерно одинакова и соответствует силе трех пешек. Сила ладьи измеряется пятью пешками. Ферзь по силе равен примерно трем легким фигурам (девяти пешкам). Ладья сильнее легкой фигуры. Этот перевес у шахматистов называется качеством. Очевидно, что отдавать ферзя всего лишь за одну ладью и тем более легкую фигуру совсем невыгодно.

Обмен равноценными силами в шахматах называется разменом.

Ценность фигуры всегда зависит от конкретной позиции на доске. Бывают положения, когда конь становится сильнее не только ладьи, но и ферзя. На первых же порах можно приблизительно определять ценность фигур так, как показано в следующей таблице.

А как быть с королем? Как боевая единица он не очень

| Фигура        | Сила фигуры в условных единицах |
|---------------|---------------------------------|
| Пешка         | 1                               |
| Конь или слон | 3                               |
| Ладья         | 5                               |
| Ферзь         | 9                               |

силен, но ценность его равна ценности всей партии! Короля нельзя ни на что обменять, хотя он может, так же как и другие фигуры, нападать и защищаться. Поэтому силу короля не принято сравнивать с силой той или иной фигуры — он или погибнет в бою, или будет праздновать победу, конечно если партия не закончится вничью...

Наблюдая за партиями совсем неопытных шахматистов, часто приходится видеть, что у одного из соперников на доске значительно больше фигур, чем у другого. В таких случаях принято говорить о **материальном преимуществе** или **материальном превосходстве**. При большом материальном превосходстве очень легко дать мат королю противника. Игрок, обладая материальным преимуществом, без труда выигрывает партию (разумеется, при внимательной игре). Поэтому опытные шахматисты, проиграв одну или несколько фигур, обычно **сдаются**, не дожидаясь мата. Но мы не советуем на первых порах поступать так же. Ведь ваши соперники еще совсем неопытные и могут допустить ошибку, которой вы можете воспользоваться.

Старайтесь бороться до кон-

ца! А если большой материальный перевес будет у вас, постарайтесь довести партию до победы — дать мат королю противника.

Как можно дать мат неприятельскому королю?

Об этом мы расскажем подробно на следующих занятиях.

## Уроки 16—19. Мат тяжелыми фигурами

Давайте потренируемся, разбирая примеры, в которых у одного из шахматистов остается лишь один король, а у другого тяжелые фигуры — ферзь и ладья. Наша задача — дать мат королю.

### Диаграмма 28

Вы играете белыми, ваш противник упорно не хочет сдаваться. Хорошо, раз так, придется ставить ему мат. Сделать это совсем нетрудно, ведь у вас такие могучие помощники — ферзь и ладья. Черный король никак не хочет «даваться в руки», и самый верный способ поймать его — это прижать к краю доски, откуда ему уже не вырваться. Поэтому понятен смысл первого хода белых:

1. Ла1 — а4

Этим ходом мы «отрезаем» короля черных, доска стала для него в два раза теснее, сузилась вдвое.

1 ... Крd5 — е5



Диаграмма 28

Конечно, добровольно черный король не хочет приближаться к последней линии. Ну что ж, придется его заставить...

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 2. Фс1 — с5+  | Кре5 — е6 |
| 2. Ла4 — а6+  | Кре6 — е7 |
| 4. Фс5 — с7+  | Кре7 — е8 |
| 5. Ла6 — а8X. |           |

Вот вы и поставили мат!

Знаменитый шахматист, одолевший на всемирном состязании самого лучшего, самого первого игрока, по всей справедливости и без всякого колебания может гордо носить титул короля шахматной игры... Какое величие быть королем, властвующим не по правам престолонаследия и не по случайности плебисцита, а в силу остроты своего ума.

А. Курприн



Диаграмма 29

Интересно наблюдать, как тяжелые фигуры белых буквально загоняют короля черных на последнюю линию: одна из них «сторожит» короля, а другая объявляет шах и гонит к гибели.

Не намного сложнее обстоит дело, если у вас вместо ферзя на доске вторая ладья. И в этом случае ваш материальный перевес очень велик, и вы легко можете объявить мат одинокому королю.

Диаграмма 29

1. Ла1 — а4      Крe5 — d5
2. Лb1 — b5+    Крd5 — c6

Внимание! Черный король напал на белую ладью. В партии новичков мы вполне можем увидеть здесь ход белых: 3. Лаb+? и черный король забирает белую ладью 3. ... Кр:b5. Таких ошибок старайтесь избегать.

Вернемся к нашей позиции.

3. Лb5 — h5!      ...

К этому ходу мы ставим восклицательный знак, и он того заслуживает: ладья отходит подальше от неприятельского короля, но (обратите внимание) продолжает сторожить его на пятой горизонтали. А оттеснить короля мы еще успеем.

3. ...      Крc6 — b6
4. Ла4 — g4

Шах на поле ab объявлять не стоит, король возьмет ладью, поэтому уведем эту ладью подальше от черного короля. Но поставим ее не на h4 (там она будет мешать другой ладье), а на g4 — и от черного короля подальше, и шах можно беспрепятственно объявлять. Своими двумя последними ходами белые как бы зарядили двухствольное ружье и готовы поразить цель.

4. ...      Крb6 — c6
5. Лg4 — g6+    Крc6 — d7
6. Лh5 — h7+    Крd7 — e8
7. Лg6 — g8X

Обратите внимание, что в обоих случаях мат дается без участия короля белых. Король лишь издалека наблюдает за событиями.

Можно объявить мат неприятельскому королю и в центре доски, но для этого потребуется помощь и вашего короля.

Теперь посмотрим, как дается мат одним ферзем с помощью короля. Вспомним тот же прием, что и при матовании короля двумя ладьями: оттесним короля противника к краю доски.

Диаграмма 30

1. Фc1 — f4      ...

Цель хода: отсесть короля черных от четвертой горизонтали.



2. ... Крб6 — d6  
3. Кре3 — e4

Белые приглашают короля противника занять поле напротив — сыграть 3. ... Кре6, но черные отклоняют приглашение.

3. ... Крд6 — с6  
4. Кре4 — d4

Устремляемся вдогонку за черным королем.

4. ... Крс6 — b6  
5. Ла5 — h5

Ход белых понятен: ладья белых уходит от удара черного короля подальше, но не покидая пятой горизонтали.

5. ... Крб6 — с6  
6. Лh5 — g5

Это не топтание на месте, а выжидательный ход. В случае 6. Крс4 Крд6 черный король снова вырвется на свободу.

6. ... Крс6 — b6  
7. Крд4 — с4 Крб6 — a6

А что будет в случае 7. ... Крс6? На это последует шах ладьей на g6 и черный король будет вынужден отступить на седьмую горизонталь. Обратите внимание, как согласованно действуют белые фигуры: король держит «на мушке» все поля, ведущие к центру (b5, c5, d5), а ладья простреливает шестую горизонталь.

Как теперь продолжать белым? (после 7... Краб).

Очень просто. Можно преследовать своим королем короля противника и играть 8. Крб4. Тогда на ответный ход черных 8... Крб6 мы дадим боковой шах ладьей на g6 и отгоним короля еще дальше, на седьмую горизонталь.

Однако в распоряжении белых есть ход, еще быстрее ведущий к цели.

8. Лg5 — g6+...

Что за нелепый шах, подумает кое-кто из вас, мы же выпускаем черного короля на свободу — он может перейти на 5-ю горизонталь, а мы хотели его «загнать» на седьмую? Но не спешите, а лучше подумайте, что может случиться, если черные пойдут 8... Кра5. Небольшая подсказка: черные могут получить мат в 2 хода. Но как это произойдет, вы должны решить сами. Вот задание.

### Диаграмма 32

Белые начинают и дают мат в два хода.

Допустим, что черные разглядели опасность и предпочли:

8. ... Краб — b7

Тогда последует

9. Крс4 — с5 Крб7 — с7  
10. Лg6 — g7+ ...



Диаграмма 32



Знакомый вам прием повторяется вновь.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 10. ...       | Крс7 — d8 |
| 11. Крс5 — d6 | Крд8 — e8 |

И при движении короля в противоположную сторону мата ему не избежать, например 11... Крс8 12. Лh7 Крb8 13. Крс6 Кра8 14. Крb6 Крb8 15. Лh8X.

12. Лг7 — a7 ...

Типичный в подобных примерах прием: ладья перебрасывается на противоположный фланг, чтобы не попасть под удар черного короля.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 12. ...        | Кре8 — f8 |
| 13. Крд6 — e6  | Крf8 — g8 |
| 14. Кре6 — f6  | Крг8 — h8 |
| 15. Крf6 — g6  | Крh8 — g8 |
| 16. Ла7 — a8X. |           |

Посмотрите на следующую диаграмму.

### Диаграмма 33

Здесь белые начинают и дают мат в три хода. Как это сделать?



Диаграмма 33

Попробуем решить эту задачу вместе. На ход белого короля, скажем, 1. Крс6+ черные ответят 1... Кре7 и вырвутся своим королем на свободу с последней линии. Конечно, мат мы ему в конце концов поставим, но задание (дать мат в три хода) точно выполнить не можем. Нет, королем ходить не стоит, он и так у нас расположен удачно. Попробуем ход ладьей, допустим 1. Ла1. На это черные ответят 1... Крс8. Теперь будьте внимательны! Играя в шахматы, вы можете заметить, что успех часто приходит тогда, когда вам удастся создать какую-либо угрозу, а противник или не замечает ее, или не в состоянии от нее защититься. Но еще лучше, если вы сумеете вынудить противника сделать выгодный для вас ход. Заставить силой неприятельскую армию занять невыгодную для нее позицию, а потом окружить ее и уничтожить!

Какое поле для неприятельского короля самое невыгодное, опасное, а значит, и самое благоприятное для вас? Ответ прост: поле d8. А как заставить короля противника отступить на это поле? Наверное, надо оставить ему единственную возможность. Для этого все остальные поля сделать для него запретными, т. е. находящимися под ударами ваших фигур! Вы легко сообразите, что нужно пойти 2. Лb1!, и в ответ на единственный ход черных 2... Крд8 вы даете мат. 3. Лb8X.

Теперь найдите решение в случае другого отступления черного короля на первом ходу: 1... Кре8.

Мы видим, как важно действо-

вать в шахматах **по плану**, последовательно, ход за ходом продвигаясь к намеченной цели. Значит, игра в шахматы — это не просто бессмысленное случайное передвижение фигур и пешек, каждый ход должен выполнять ту или иную задачу, приблизить к достижению цели.

Решите дома еще несколько задач. Справившись с этими упражнениями, вы будете уверенно себя чувствовать, если вам доведется во время партии получить лишнюю ладью против одного короля противника. Тут уже неприятельский король от мата не уйдет!

### Диаграмма 34

Мат в 2 хода.

### Диаграмма 35

Мат в 2 хода.

### Диаграмма 36

Мат в 3 хода.

### Диаграмма 37

Мат в 4 хода.



Диаграмма 35



Диаграмма 36

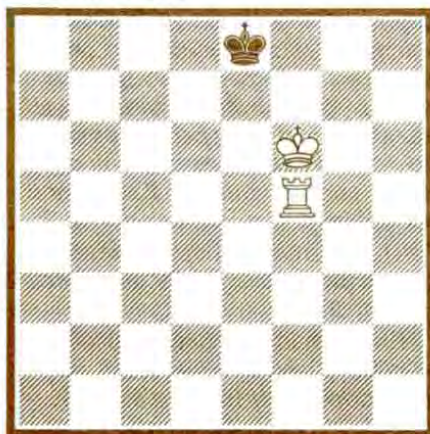


Диаграмма 34

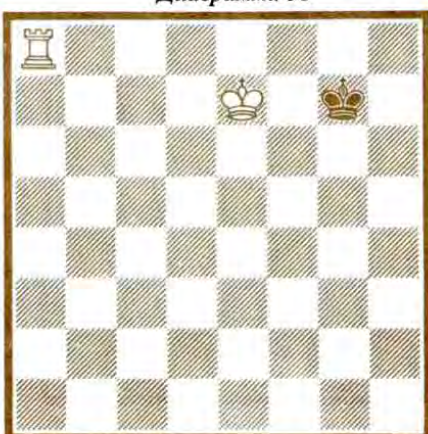


Диаграмма 37

## Уроки 20—22. Мат легкими фигурами

Не спастись королю, если за ним ведут охоту два слона. От одного слона королю ничего не стоит уйти — ходи себе по полям противоположного цвета и посмеивайся! Но когда слоны «работают» вдвоем, королю не до смеха. Способ выигрыша для стороны, имеющей двух слонов, похож на те, которыми мы пользовались, матуя ферзем и ладьей. Прежде всего, надо короля противника ограничить в передвижении.

### Диаграмма 38

Этим ходом белые отнимают у черного короля половину доски:

1. Ca4 — c6

Их слоны как бы перерезают доску на две части по диагоналям a8 — h1 и b8 — h2. Теперь в их задачу входит оттеснить черного короля на край доски, потом загнать его в самый угол и там заматовать. В этой операции участвуют все белые фигуры.

1. ... Kpd4 — c5

2. Cc6 — f3

Атакованный белый слон отступает по диагонали a8 — h1, не выпуская черного короля.

2. ... Kpc5 — d4

3. Ch2 — d6

Цель хода — отнять у черного короля поле c5.

3. ... Kpd4 — d3

4. Cd6 — c5

Черный король заметно стеснен в своих передвижениях.

4. ... Kpd3 — c4



Диаграмма 38

5. Cc5 — e3

Kpc4 — d3

6. Cf3 — d5

Kpd3 — c3

7. Kpf2 — e2

Пришла очередь и белого короля принять участие в атаке.

7. ... Kpc3 — b4

8. Kpe2 — d3 Kpb4 — b5

9. Kpd3 — c3 Kpb5 — a6

10. Kpc3 — c4!

Белые начеку! На доверчивое 10. Kpb4? черные торжествующе воскликнули бы: «Пат!»

10. ... Кра6 — a5

11. Cd5 — b7 Кра5 — a4

12. Ce3 — d2 Кра4 — a3

Кольцо вокруг черного короля неумолимо сжимается, он двигается в угол под эскортом белых слонов, марширует не по доброй воле — белые гонят его туда.

13. Cb7 — f3 Кра3 — a4

14. Cf3 — d1+ Кра4 — a3

15. Kpc4 — c3 Кра3 — a2

16. Cd2 — c1 ...

У черного короля осталось всего три поля, мат не за горами.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 16. ...      | Кра2—b1 |
| 17. Крс3—d2  | Крb1—a2 |
| 18. Кpd2—c2  | Кра2—a1 |
| 19. Cd1—e2   | Кра1—a2 |
| 20. Ce2—c4+  | Кра2—a1 |
| 21. Cc1—b2X. |         |

Успех белых обеспечили дружные действия всех фигур.

Для закрепления рассмотренных выше приемов постарайтесь выполнить следующие домашние задания.

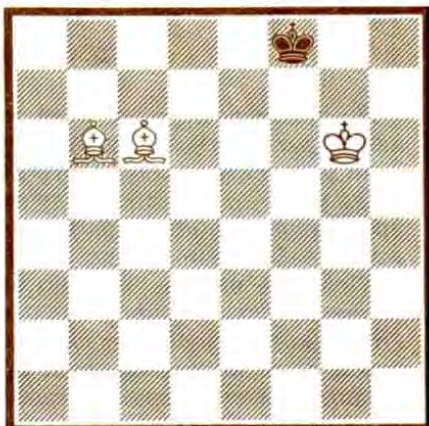


Диаграмма 39

### Диаграмма 39

Мат в 3 хода.

### Диаграмма 40

Мат в 3 хода.



Диаграмма 40

### Диаграмма 41

Мат в 4 хода.

С большими трудностями сталкивается начинающий шахматист, когда пытается дать одинокому королю противника мат слонем и конем<sup>1</sup>. И здесь короля противника необходимо оттеснить в угол доски, но сделать это достаточно трудно. Во-первых, гнать короля надо обязательно в угол цвета вашего слона, а во-вторых, конь в этом случае помогает вам хуже, чем если бы на доске был второй слон. Это совсем не значит, что конь слабее слона, просто повадки у этих фигур разные. Сейчас мы посмотрим, как матуется король,



Диаграмма 41

<sup>1</sup> Эту тему можно изучать позже — на втором или даже третьем году обучения. Даже опытные шахматисты нередко испытывают трудности матования короля слонем и конем.

уже стесненный и отброшенный в угол доски.

### Диаграмма 42

Решение более сложной задачи — оттеснения короля в угол с помощью слона и коня — мы отложим до того времени, когда вы будете более опытными шахматистами.



Диаграмма 42

Прежде всего убедимся, что угловое поле «нужного» цвета. Действительно, угловое поле a8 — белое, наш слон, стоящий на b5, также движется по белым полям, по шахматной терминологии — «белопольный слон». Значит, всё в порядке, в этом углу короля можно заматовать.

1. Крe7—d7

Слон и конь белых стоят хорошо — прикрывают поля вокруг черного короля, — но надо улучшить позицию белого короля. Так и надо понимать ход белых. Согласованные действия фигур — залог успеха. Как в футболе — гол будет забит усилиями всей команды!

1. ...                      Крb7—b8  
2. Сb5—a6

Теперь в игру вступает слон, вместе с королем он ограничивает поле деятельности короля противника.

2. ... Крb8—a7  
3. Са6—с8

Помните, как мы матовали неприятельского короля королем и ладьей? Атакованная ладья убежала подальше от неприятельского короля и держала его в опасной зоне. Так и здесь, атакованный белый слон «знает», куда надо отойти.

3. ...                      Кра7—b8  
4. Кd5—e7

Перед решающим прыжком конь отходит в сторону. К цели вело и 4. Кb4.

4. ...                      Крb8—a7  
5. Крd7—с7              Кра7—a8  
6. Сс8—b7+              Кра8—a7  
7. Ке7—с6X.

Увереннее маневрировать шахматным конем и заодно ставить мат неприятельскому королю помогут следующие домашние задания.

### Диаграмма 43

Мат в 2 хода.



Диаграмма 43

#### Диаграмма 44

Мат в 3 хода.

#### Диаграмма 45

Мат в 3 хода.

#### Диаграмма 46

Мат в 3 хода.

Разбирая упражнения и решая домашние задания, мы не случайно рассматривали такие позиции, где одна из сторон обладала большим материальным перевесом. Именно в позиции подобного рода лучше усвоить элементарные, но абсолютно необходимые технические приемы. Наступит и такое время, может быть и не очень скоро, когда одной лишней пешки вам будет достаточно, чтобы выиграть партию. Но для этого шахматисту надо много и упорно работать, освоить, как говорится, технику реализации преимущества. Очень обидно, имея материальный перевес (лишнюю фигуру или пешки), не выиграть партию. Но еще обиднее не дать мат в самой, казалось бы, простой позиции!

Заканчивая разбирать позиции «элементарных матов», отметим, что если против одного короля останутся два коня, то при правильной защите мат недостижим. Сомневаетесь? Тогда взгляните на следующую позицию.



Диаграмма 44



Диаграмма 45



Диаграмма 46

### Диаграмма 47

Ценой невероятных усилий вам удалось получить позицию, изображенную на диаграмме 47. Королю шах. Если черные пойдут в угол доски на поле a8, то, конечно, мы объявим мат — 2. Кс7X. Но ведь соперник не обязан ходить так, как нам хотелось бы. Черный король может уйти от шаха и в другую сторону — 1... Крс8! ♖ и, увы, мат недостижим, никакая сила не заставит черного короля оказаться в углу доски.



Диаграмма 47

### Уроки 23—24. Проведение пешки в ферзи. Оппозиция

Рассмотрим положения, где на доске кроме королей — только пешка, дошедшая до предпоследней горизонтали. Что ждет эту пешку? Станет она ферзем или нет?

### Диаграмма 48

Положение на диаграмме можно назвать критическим. Критическим потому, что сейчас все должно решиться: или белые победят, или партия закончится вничью. Пока черный король препятствует превращению пешки, но нетрудно заметить, что он очень стеснен в своих движениях. Если ход черных, то у короля нет другой возможности, кроме 1... Крf7. Белые ответят 2. Крд7, и следующим ходом белая пешка превратится в ферзя. Ну а если в данной позиции ход белых? Чтобы не потерять свою пешку, они должны играть 1. Креб, но тогда у короля черных не оказывается ходов. Пат!



Диаграмма 48

Что же получается — иметь право первого хода в разбираемой позиции невыгодно ни белым, ни черным. Да, это так. При ходе белых получается ничья: они теряют пешку или дают пат. При ходе черных белые проводят пешку в ферзи и выигрывают. Отсюда следует

вывод: если вы играете белыми и продвигаете вперед свою пешку (единственную), то стремитесь получить критическую позицию при ходе противника, а если у вас черные, то, получив критическую позицию, постарайтесь, чтобы очередь хода была за белыми.

### Диаграмма 49

Зная особенности критической позиции, вы можете оценивать разные положения, где пешка ушла не так далеко.



Диаграмма 49

Рассмотрим эту позицию при ходе белых и при ходе черных. Прежде всего обратим внимание — короли находятся напротив друг друга. Такое противостояние королей называется **оппозицией**. Поясним это понятие: оппозицией называется противостояние королей через нечетное количество полей по прямой линии или диагонали. Если между королями одно поле (как в нашем примере) — оппозиция **ближняя**, если три или пять — **дальняя**.

Итак, пусть в этой позиции ход белых.

1. d6—d7+      Kpe8—d8

Узнаете критическую позицию? То, что она сдвинута чуть влево, не имеет никакого значения. Результат нам известен: раз ход белых, то партия должна закончиться вничью:

2. Кре6—d6      Пат.

При ходе черных исход будет другим:

1. ... Кре8—d8

2. d6—d7 ...

И перед нами опять критическая позиция, но при ходе черных!

2. ... Kpd8—c7

3. Кре7—e7, и белая пешка проходит в ферзи.

Будем считать, что некоторые навыки борьбы короля с пешкой против короля вы уже получили. Теперь можете разыграть подобные окончания друг с другом. Это очень полезно — любое изученное правило надо не просто запомнить, но и как можно быстрее закрепить в игре со своими товарищами.

### Диаграмма 50

Расставьте на доске следующую позицию. Ход белых.

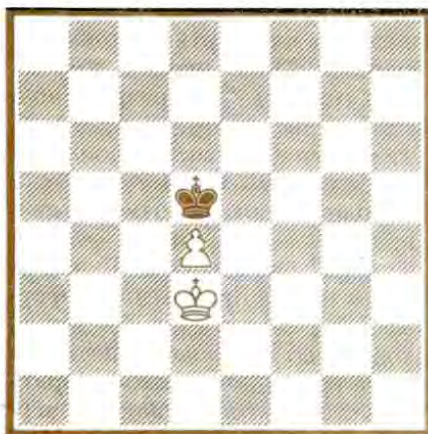


Диаграмма 50



- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpd3—e3 | Kpd5—d6 |
| 2. Kpe3—e4 | Kpd6—e6 |
| 3. d4—d5+  | ...     |

Пешка потому и называется проходной, чтобы двигаться вперед. Черные должны аккуратно защищаться.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. ...     | Kpe6—d6 |
| 4. Kpe4—d4 | Kpd6—d7 |
| 5. Kpd4—e5 | Kpd7—e7 |
| 6. d5—d6+  | Kpe7—d7 |
| 7. Kpe5—d5 | ...     |

Куда пойдет черный король?

- |        |          |
|--------|----------|
| 7. ... | Kpd7—d8! |
|--------|----------|

Только этот ход позволяет черным добиться ничьей. Куда бы теперь ни пошел белый король, его черный «коллега» занимает оппозицию, т. е. становится напротив, и, как мы уже знаем, ничья неизбежна.

- |            |         |
|------------|---------|
| 8. Kpd5—c6 | Kpd8—c8 |
| 9. d6—d7+  | Kpc8—d8 |
- Ничья.

В исходной позиции и при ходе белых, и при ходе черных — ничья (при правильной игре черных, конечно).

В разобранном только что примере король сильнейшей стороны находился сзади своей проходной пешки и исход борьбы зависел от того, кто владеет оппозицией. Иначе складывается борьба, если король действует впереди своего пехотинца, как бы прокладывая ему дорогу вперед.

### Диаграмма 51

При ходе белых дальнейшая борьба протекает следующим образом:

1. Kpd6 Kpd8 2. e6 Kpe8. Как видите, черным приходится уступать оппозицию и партию

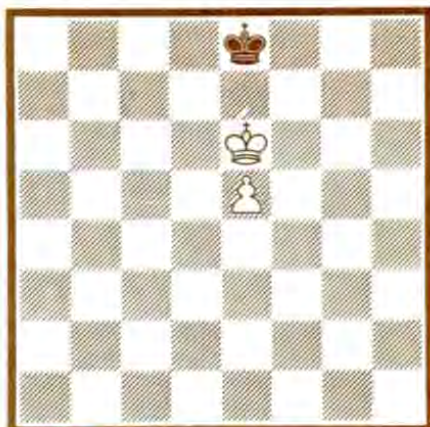


Диаграмма 51

им уже не спасти. 3. e7, и белые выигрывают.

При ходе черных борьба заканчивается сразу в пользу белых: 1. ...Kpd8 2. Kpf7, и пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

Сделаем вывод: когда король сильнейшей стороны находится на 6-й горизонтали (или 3-й, если король черный), впереди пешки, то выигрыш достигается всегда, независимо от оппозиции.

А если король и проходная пешка находятся еще далеко от поля превращения, как тогда может сложиться борьба?

### Диаграмма 52

При ходе белых:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kpd5—e5 | Kpd7—e7 |
| 2. Kpe5—d5 | Kpe7—d7 |

Черный король оппозиции не уступает. Он словно стережет движение белого короля.

- |            |          |
|------------|----------|
| 3. Kpd5—c5 | Kpd7—c7  |
| 4. d4—d5   | Kpc7—d7  |
| 5. d5—d6   | Kpd7—d8! |

Точность до конца! На 5... Kpe6 последует 6. Kpc6. Теперь



Диаграмма 52

на 6. Крд5 черные ответят 6... Крд7. Точной защитой черные добились ничьей.

А при своем ходе черные теряют оппозицию, и уже ничто не может их спасти.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. ...     | Крд7—с7 |
| 2. Крд5—е6 | Крс7—d8 |
| 3. Кре6—d6 | Крд8—е8 |
| 4. Крд6—с7 |         |

Пешка без препятствий проходит в ферзи.

Диаграмма 53

Ход белых. Как кончится партия?



Диаграмма 53

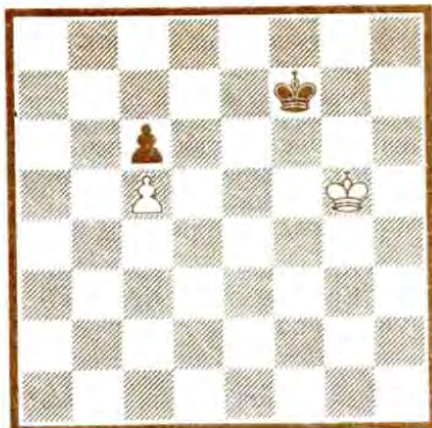


Диаграмма 54

Диаграмма 54

Ход белых. Могут ли они выиграть?

Как вы уже убедились, при борьбе с проходной пешкой противника защищаться приходится очень внимательно, а могут возникнуть ситуации, где даже самая искусная защита не спасает.

Легче держать оборону при борьбе с ладейной пешкой противника, т. е. с пешкой, расположенной на крайней вертикали а или h. Это вполне понятно — ведь пространство для маневра у сильнейшей стороны ограничено, а слабой стороне это, наоборот, может пойти на пользу — возрастает вероятность патовых положений.

Диаграмма 55

Попытка белых провести пешку в ферзи легко парируется черными:

1. h6+ Крh7
2. Крh5 Крh8
3. Крг6 Крг8
4. h7+ Крh8
9. Крh6 Пат.



Диаграмма 55

Все очень просто, черный король забился в угол и ни за что не покинет его. Если король слабейшей стороны стоит на пути пешки или может попасть на вертикаль, по которой движется пешка, всегда — ничья.

Король в эндшпиле (конечной стадии игры) принимает самое активное участие в сражении. А вот в случае с крайней пешкой эту активность сильнейшей стороне проявить совсем не просто.

Диаграмма 56

Король черных не дает белому королю вырваться с вертикали а. Белый король заперт. Результат в этом случае — ничья. 1. а4 Крс7 2. Кра7 (можно, конечно, выбраться с вертикали «а» ходом 2. Кrb5, но тогда последует 2... Кrb7 — ничья) Крс8 3. а5 Крс7 4. а6 Крс8 5. Кра8 (или 5. Кrb6 Кrb8) Крс7 6. а7 Крс8 Пат. Одинокий черный король запатовал белого короля и пешку.

Следующий пример показывает, к чему должна стремиться сильнейшая сторона для выигрыша.



Диаграмма 56



Диаграмма 57



Диаграмма 58



Диаграмма 59

### Диаграмма 57

1. Крb7!, и белые выигрывают — дорога пешке а в ферзи открыта. При ходе черных получается ничья: 1... Крс8! Выполните следующие задания:

### Диаграмма 58

Ход черных. Необходимо сделать ничью.

### Диаграмма 59

Белые начинают и выигрывают.

## Урок 25. Правило квадрата

Позиции, которые мы рассматривали до сих пор, объединяла одна общая черта — король слабой стороны находился перед проходной пешкой противника или в крайнем случае, как это было с ладейной пешкой, — рядом. Однако может случиться и так, что короли (и белый, и черный) находятся на одном фланге, а единственная пешка, допустим черная, быстро хочет пробежать в ферзи на противоположном участке доски. Посмотрите на диаграмму. Как играть белым?

### Диаграмма 60

Немедленно организуем погоню за черной пешкой и сыграем: 1. Крд5 h4 2. Кре4 h3 3. Крf3 h2 4. Крг2, и пешка будет уничтожена на следующем ходу.

Если вы играли белыми, то наверняка вам пришлось изрядно поволноваться, пресле-

дуя черную пешку. Шутка ли, ведь от этих гонок зависел результат всего предшествующего сражения! Между тем этих волнений можно избежать, зная «правило квадрата». Вот это правило: **«Квадратом пешки называется квадрат, каждая сто-**



Диаграмма 60

рона которого равна расстоянию от поля нахождения пешки до поля ее превращения». При этом подразумевается, что пешка стоит на угловой клетке такого квадрата. Такая формулировка кажется несколько громоздкой, но проще не скажешь, а чтобы понять суть сказанного, обратимся вновь к позиции на предыдущей диаграмме, но взглянем на нее уже «другим взором», имея в виду дополнение к правилу: **«чтобы догнать неприятельскую пешку, достаточно вступить королем на любое поле квадрата»**. Легко убедиться, глядя на позицию, что при первом своем ходе белый король вступает в квадрат пешки. В самом деле, квадрат пешки h5 ограничен линиями d1—d5 и d5—h5, и белый король поспекает как раз вовремя. Еще пример.

### Диаграмма 61

Черные догоняют пешку и делают ничью, так как их король при своем ходе попадает в квадрат f4—f8—b8—b4. Внесем в позицию небольшое изменение: добавим черным пешку на поле d6. И удивительная вещь — собственная пешка не позволяет черным сделать ничью. Эта пешка мешает своему же королю задержать белую пешку!

Каждое правило интересно нам не столько само по себе, сколько тем, что оно имеет применение на практике. Так и с правилом квадрата.

### Диаграмма 62

Черный король, хотя и находится рядом с белыми пешками и



Диаграмма 61



Диаграмма 62

даже попал на одну из них, вынужден топтаться на месте и с грустью наблюдать, как белый король спешит к своим пешкам на помощь. «Видит око, да зуб неймет»: взяв белую пешку h3, черный король не догонит ее «соседку» — пешку g4. Ему уже не успеть войти в квадрат этой пешки.

Еще один пример применения на практике «правила квадрата».



Диаграмма 63

### Диаграмма 63

Белые пешки защищают друг друга и в этом случае. Король черных не может взять пешку c3: если он ее все-таки возьмет, то не догонит пешку a4.

В следующем примере белые пешки могут пройти в ферзи без помощи короля даже при ходе черных.

### Диаграмма 64

Если черный король движется к пешке d, то судьбу партии решит пешка a, а в случае попытки черных завоевать пешку a, в ферзи пройдет ее «товарищ по команде» — пешка d. Не спасает черных и топтанье короля на месте — одна из белых пешек обязательно пройдет в ферзи, например: 1... Kрb7



Диаграмма 64



Диаграмма 65

2. d6 Kрс3 3. a6 и белые выигрывают.

Лучшему закреплению «правила квадрата» вам помогут следующие упражнения. Постарай-

**Изучая шахматы, приходится учиться на собственном опыте.**

**Штудирование шахматных учебников прокладывает лишь те пути, по которым надо научиться мыслить самостоятельно, лично преодолевая всякие трудности.**

*М. Эйве*

тесь, разыгрывая эти позиции, действовать не «вслепую», а всё время помнить о необходимости «выманить» короля слабой стороны из «квадрата».

### Диаграмма 65

Белые начинают и выигрывают.

### Диаграмма 66

Черные начинают и выигрывают.



Диаграмма 66

## Урок 26. Дебют: понятие о тактике

Издавна шахматисты различают в партии три стадии: **дебют** — начало игры, **миттельшпиль** — середина игры, **эндшпиль** — конечная стадия игры.

Мы с вами уже рассмотрели некоторые типичные примеры игры в эндшпиле. Нередко партия до эндшпиля не доходит, а решается еще в миттельшпиле. Середина игры — самая сложная и наименее изученная стадия шахматной партии, мы познакомимся с ее элементами позже. Сейчас обратимся к основам шахматного дебюта: как надо начинать партию, какие ходы лучше всего делать в начале игры.

Конечно, мы не забудем поговорить и о том, как не следует играть в дебюте, какие в этой стадии случаются типичные ошибки.

Среди этих ошибок бывают такие, которые могут привести к поражению уже в самом начале партии. Вот одна из них,

которой вряд ли удалось избежать хотя одному из начинающих играть в шахматы: 1. e4 e5 2. Сс4 Сс5 3. Фf3 Кс6?? 4. Ф:f7X. Это так называемый «детский мат».

В чем суть ошибки черных? Разберем эту партию с самого начала. Своим третьим ходом белые создали угрозу мата в один ход. Такие угрозы надо замечать. Ведь они очень откровенные. Белый ферзь, выйдя на поле f3, как бы подсказывает черному королю: берегись! Черные пострадали из-за своей невнимательности к замыслам противника. Они, как говорится, просмотрели опасную угрозу.

Самый быстрый мат возможен уже на втором ходу; например: 1. f4 e6 2. g4?? Фh4X. Этот мат еще примитивнее, чем «детский». У шахматистов он носит шутовское название — «дурацкий мат». Потому что даже начинающим шахматистам не приходит

в голову так вот опрометчиво подставить своего короля под удар. Но стоит обратить внимание вот на что: ведь ошибка белых на втором ходу, приведшая к мату, не явилась следствием такого просмотра угрозы, как в случае с «детским матом». Белым ничего не грозило. Опасность себе они создали сами...

Есть еще один вариант дебютных ошибок. Рассмотрим простейший пример: 1. f4 e5 2. fe d6 3. ed C:d6 4. Kf3 g5. Черные создали опасную угрозу — 5... g4, и если конь уйдет, то 6... Фh4+ 7. g3 C:g3+ (или 7... Ф:g3+) с матом.

5. h3?? Отражая эту угрозу, белые создают в своем лагере другое ослабление: 5... Cg3! Конечно, опасность можно было устранить иными путями. Например: 5. d4 g4 6. Ke5, перебивая диагональ. Или просто 5. g3 с тем же результатом.

Более сложный вариант ошибки возникает тогда, когда одним ходом создаются сразу две угрозы. Надо найти ответ, который отразил бы сразу обе. А иначе может получиться вот что: 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. d4 Cg4 4. h3 C:f3 5. Ф:f3 de 6. Cc4. Этим ходом и создаются две угрозы. Одна явная — дать уже знакомый нам «детский мат» на f7. Другая — не столь очевидная (особенно на фоне первой, которая приковывает к себе основное внимание) — ходом Фf3—b3 напасть и на f7, и на пешку b7. Попробуем защититься только от первой угрозы ходом 6... Kf6. Тогда белые осуществляют вторую!

**Задание:** постарайтесь найти за черных все ходы, которые

защищают их от обеих угроз.

Чтобы свести к минимуму количество подобных ошибок или вообще их не допустить, практическую пользу приносит такой способ — спрашивать себя мысленно: что грозит? Этот вопрос надо задавать себе дважды. Первый раз после хода противника. Второй раз — после того как мы обдумали свой ответ и мысленно сделали этот ход на доске. Допустим, в последнем рассмотренном примере после хода белых 6. Cc4 черным следовало спросить себя: что грозит? Ага, грозит мат на f7. Надо защищаться. Как? Допустим, решили сыграть 6... Kf6. Теперь нужно представить себе в уме позицию после этого хода и снова спросить себя: что грозит? Тогда можно заметить и опасность с поля b3. И можно будет найти наконец такой ход, который устраняет все опасности.

В шахматной теории есть целый раздел, который изучает приемы создания и отражения прямых угроз королю и другим фигурам. Его называют — **шахматная тактика**. Такие угрозы и ошибки, связанные с ними, называются тактическими.

На втором году обучения мы уделим тактике больше внимания. А сейчас ограничимся только общим знакомством.

Домашние задания.

Сделайте ходы: 1. e4 e6 2. Kc3 d5 3. Kf3 de 4. K:e4 Kd7 5. Фе2.

Ответьте на вопросы: что грозит? Как играть черным?

Сделайте ходы 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kd2 c5 4. dc C:c5.

Ответьте на вопросы: что грозит? Могут ли белые играть 5. Ke2?



## Урок 27. Дебют: понятие о стратегии

На прошлом уроке мы познакомились с вами с таким разделом шахматной теории, как тактика. Другой важный раздел теории, который изучает способы планомерного улучшения позиции своих фигур и пешек, называют **шахматной стратегией**. Удачная стратегия создает благоприятные условия для тактически ударов. Тактика дополняет стратегию, помогает найти конкретные пути достижения цели шахматного сражения.

Подробнее со стратегией мы познакомимся позже. Пока остановимся на стратегии в дебюте.

Посмотрим на начальную позицию. Силы обеих сторон отдыхают в глубоком тылу и не готовы к бою. Значит, задача номер один — мобилизация сил. Главное правило: выводите фигуры. Но это еще не всё. Выводить или развивать фигуры можно в разных направлениях. Не все они равноценны. В дебюте (и не только в дебюте, но в дебюте особенно) наиболее важную роль играют центральные поля e4, d4, e5 и d5. Чем ближе к центру расположены фигуры и пешки, тем они активнее, тем опаснее для противника. Поэтому важнейшая задача игры в дебюте — борьба за центр. Итак, главное дебютное правило: **выводите фигуры поближе к центру!**

При этом, конечно, ни на миг нельзя забывать и об общем правиле тактики: *смотри в оба!*

Нарушение правил стратегии может оказаться таким же губительным, как и тактическая ошибка.

Рассмотрим пример.

1. e4 e5 2. Фh5. На первый взгляд этот ход не нарушает правил стратегии: белые выводят фигуру на активную позицию да еще вдобавок нападают на центральную пешку черных. Но посмотрим дальше.

2. ... Кс6 3. Сс4. Опять вроде бы хороший ход: белая фигура выходит к центру, грозя «детским матом». Черным приходится защищаться.

3. ... g6 4. Фf3. Снова грозит тот же мат. Снова надо защищаться.

4. ... Кf6 5. Фb3. Теперь белые угрожают просто взять пешку f7 с шахом. Казалось бы, по-прежнему у них инициатива. Но на самом деле...

5. ... Кd4! Если теперь белые возьмут на f7, то потеряют слона: 6. С:f7+ Кре7 7. Фс4 b5! Ферзю приходится оставлять слона без защиты. Но если не брать на f7, то надо уходить ферзем от нападения дерзкого коня. Куда? Ведь под ударом еще и пешка e4.

6. Фd3 d5! Если теперь 6. ed, то 6... Cf5 и 7... К:c2+!

При состязании в беге было бы по меньшей мере несвоевременно потерять хоть частицу драгоценного времени для удовлетворения такого, скажем, «невероятного» желания, как «потоптаться на месте», это дало бы сопернику изрядное преимущество. В шахматах таким «бегом на месте» является повторное движение одной и той же фигурой в дебюте.

*А. Нимцович*

7. С:d5 К:d5 8. еd Cf5 9. Фg3.  
На угрозу белые ответили контругрозой пешке е5. Они отдают ладью а1, надеясь компенсировать себя ладьей h8. Ну что ж...

9... К:c2+ 10. Крd1 К:a1 11. Ф:e5+ Фе7 12. Ф:h8 Сс2!Х

Замысел белых опровергнут? Пойдите, но ведь белый король мог уйти от шаха конем на f1! Что ж, вернемся к этому моменту.

10. Крf1 К:a1 11. Ф:e5+ Фе7 12. Ф:h8 Cd3+! — и черные дают мат в два хода.

Почему же белые проиграли? Можно считать, конечно, что они допустили тактическую ошибку, сыграв 5. Фb3 и не заметив опасности после 6... d5! Но главное в том, что эта тактическая ошибка вытекала из всей стратегии белых, была следствием ошибочного их плана — действовать только ферзем и слоном, не развивая остальных фигур.

Потому-то и закономерно, что в решающий момент черные, выводя одни фигуры и открывая пути для развития других, оказались сильнее. У них участвовало больше активных боевых единиц в схватке. Это демонстрирует и заключительная позиция, в которой единственная выве-

денная фигура белых — ферзь ничем не может помочь своему королю, как и остальные, застывшие на своих исходных рубежах.

А вот стратегия черных оказалась удачной. Поэтому их атака развивалась как бы сама собой.

Многовековая шахматная практика выработала целый ряд ориентировочных «правил поведения» в дебюте, которые вытекают из главного:

развивай в первую очередь легкие фигуры;

остерегайся делать одной и той же фигурой несколько ходов;

остерегайся рано бросать в бой ферзя;

старайся быстрее сделать рокировку;

не увлекайся материальными приобретениями в ущерб развитию;

захватывай или контролируй центральные пункты;

мешай противнику делать то, что хотел бы сделать сам.

Правила эти могут иметь и несколько иной вид, но их смысл один и тот же: все фигуры должны проявлять свою полную силу, а не засиживаться в тылу.

В дальнейшем мы еще не раз познакомимся с тем, как эти правила действуют на практике.

## Урок 28. Понятие об открытых дебютах

Принято условно делить все шахматные дебюты на три большие группы:

1. После 1. е4 е5 — открытые дебюты.

2. После 1. е4 и всех других

ответов, кроме 1... е5, — полуоткрытые дебюты.

3. После остальных ходов, кроме 1. е4, — закрытые дебюты.

Познакомимся с некоторыми открытыми дебютами.

1. e4 e5 2. Kf3. Белые выводят коня к центру и попутно нападают на пешку e5.

2... Kс6. Черный конь также приближается к центру и защищает пешку.

3. Сс4. Белые продолжают развитие фигур. Слон к тому же берет под прицел пешку f7, которую сейчас защищает только король... Правда, для нее пока что непосредственной опасности нет, но в дальнейшем она может возникнуть.

3... Сс5. Тоже развивающий ход. Возникшая теперь позиция носит название — итальянская партия. Этот способ разыгрывания дебюта был популярен в Италии несколько столетий назад.

4. с3. Белые готовят захват центра путем d2—d4.

4... Kf6 5. d4 ed 6. cd. Если теперь слон отойдет на b6, то посредством d4—d5 и e4—e5 белые захватят инициативу.

6... Сb4+! Типичный прием. Слон отходит, как говорят шахматисты, с темпом, выгадывая время для контригры.

Теперь у белых выбор между двумя продолжениями.

## I

7. Cd2. Если теперь 7... K:e4, то 8. С:b4 K:b4 9. С:f7+Kр:f7 10. Фb3+, отыгрывая фигуру и лишая черных рокировки.

7... С:d2+ 8. Kb:d2 d5! Типичный прием, контрудар в центре.

9. ed K:d5 10. Фb3 Kce7. Коня, расположенного в центре, полезно укрепить.

11. 0—0 0—0. Партия переходит в миттельшпиль. Обе стороны почти закончили развитие фигур. В центре установилось примерное равновесие.

Это продолжение носит спокойный характер. Гораздо острее другой вариант.

## II

7. Kс3. Белые идут на жертву пешки e4, чтобы ускорить развитие фигур. Подобные дебютные варианты носят специальное название — гамбит. Это слово происходит от итальянского выражения «даре иль гамбетто», что означает — поставить подножку.

7... K:e4 8. 0—0! Именно такой характер носит гамбитная игра. Быстрейшее развитие — любой ценой. Однако принимать жертву второй пешки черным опасно.

Например, еще в рукописи XVII в. указан такой красивый вариант: 8... K:c3 9. bc C:c3 10. Фb3! C:a1 11. С:f7+ Kpf8 12. Cg5 Ke7 13. Ke5! C:d4 14. Cg6 d5 15. Фf3+ Cf5 16. C:f5 C:e5 17. Ce6+ Cf6 18. C:f6 с неотразимыми матовыми угрозами.

Лучше для черных 8... C:c3! Поскольку теперь 9. bc K:c3 явно к выгоде черных, белые должны продолжать 9. d5! с

Мое отношение к шахматам носит научный характер. Иногда я пользуюсь романтическими идеями по психологическим причинам. Я рискую, но голова остается холодной. Такой риск приносит больше побед, чем поражений.

*Б. Ларсен*

крайне острой запутанной борьбой.

Вот какой характер носит борьба в одном из основных вариантов итальянской партии.

Теперь вкратце познакомимся с названиями других открытых дебютов.

После 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 возможно 4. b4 — гамбит Эванса. Идея: в случае 4... C:b4 5. c3 выиграть темп для захвата центра путем d2—d4.

Если черные на 3. Cc4 отвечают 3... Kf6, возникает защита двух коней.

Вместо 3. Cc4 применяют еще: 3. Cb5 — испанская партия, 3. Kc3 — дебют четырех коней, 3. d4 — шотландская партия.

После 1. e4 e5 2. Kf3 возмож-

но, кроме 2... Kc6, также 2... Kf6 — русская партия, 2... d6 — защита Филадельфии.

Вместо 2. Kf3 известны такие основные продолжения: 2. Kc3 — венская партия, 2. Cc4 — дебют слона, 2. d4 — центральный дебют, 2. f4 — королевский гамбит.

Конечно, на первых порах не обязательно запоминать названия дебютов (их очень много!) и стараться разыгрывать партию точно так, как написано в этой книжке или других учебниках по шахматам. Главное — не нарушать основных правил разыгрывания дебюта, о которых мы говорили выше. Постепенно запомнятся и названия дебютов, и порядок ходов в них.

## Урок 29. Понятие о полуоткрытых дебютах

В дебютах, которые возникают, если черные отвечают на 1. e4 не 1... e5, а любым другим ходом, борьба носит более осторожный характер, чем в открытых. Исключение составляет, пожалуй, скандинавская защита — 1. e4 d5. Тут силы обеих сторон сразу приходят в столкновение.

Вот один из простейших примеров.

1. e4 d5 2. ed Ф:d5. Черные могут и не отыгрывать пешку сразу, играя сначала 2... Kf6. Например: 3. c4 c6! Если тогда белые будут цепляться за материальное приобретение, то после dc K:c6 у черных за пожертвованную пешку будет хорошее, свободное развитие. Поэтому белые в этом варианте

ограничиваются перевесом в центре, играя 3. d4 или 3. c4 c6 4. d4. Обоюдоострая борьба может сложиться в случае 3. Cb5+ Cd7 4. Cc4.

Выход черного ферзя в центр имеет тот недостаток, используя который белые могут вывести коня, как говорят шахматисты, с темпом.

3. Kc3! Теперь ферзь должен отступить, и белые выигрывают время для продолжения мобилизации сил.

3... Фd8. После этого черные еще больше отстают в развитии. Их фигуры словно бы не сделали ни одного хода. Но какой ход лучше? Бросается в глаза отход на e6 с шахом. Но после 4. Ce2 оказывается, что черный ферзь расположен неудачно, так

как мешает «выходить в люди» и своему слону с8, и пешке е7, да и сам может в дальнейшем оказаться под ударами белых фигур. Лучше отступить ферзем на а5.

4. d4 Кс6 5. Кf3 Сg4 6. d5 Ке5? Меньшим злом было б... Кb8, хотя после этого отставание черных в развитии увеличилось бы еще больше. Теперь же их дела складываются совсем плохо.

7. К:e5! С:d1 8. Сb5+ с6 9. dc. У белых такой огромный перевес в развитии, что даже лишний ферзь не спасает черных от разгрома. Они могут испробовать тут самые разные способы защиты от угрозы мата в два хода, но ни где спасения нету. Например:

9... Фс7 10. cd+ Крd8 11. К:f7!

Этого на первое время достаточно. С остальными полуоткрытыми дебютами ознакомимся очень кратко.

1. е4 е6. Если черные следующим ходом сыграют d7—d5, то получится так называемая французская защита. Первая цель понятна: черные хотят в ответ на е4:d5 брать не ферзем, а пешкой.

1. е4 с6. То же цель, но другими средствами. Если черные будут продолжать d7—d5, то возникает защита Каро-Канн.

1. е4 с5. Сицилианская защита. Это самый популярный из всех полуоткрытых дебютов. Тут чуть ли не каждый из основных вариантов разработан так, что является самостоятельным дебютом. Для грамотного разыгрывания этих вариантов необходим определенный опыт, который придет только со временем.

1. е4 d6. Этот дебют назван

именами шахматистов, которые сделали большой вклад в его теорию и практику, — югославского гроссмейстера Пирца и советского мастера Уфимцева. Черные пока уступают белым центр, сначала развивают свой королевский фланг путем Kg8—f6, g7—g6, Cf8—g7 и 0—0, а затем начинают готовить е7—е5 или какую-нибудь другую контригру.

1. е4 Кf6. Защита Алехина. Черные мирятся с тем, что их конь в случае 2. е5 Кd5 3. с4 Кb6 вынужден все время отступать, но планируют в ответ подрыв центра белых путем d7—d6 с очень острой игрой.

1.е4 g6 и 1. е4 b6. Цель подобных начал за черных понятна — вывести одного из слонов (а то и обоих) на большую диагональ. Хотя слоны на этих диагоналях расположены активно, но опытные шахматисты применяют эти дебюты довольно редко. Слишком уж у белых получается свободная игра. Поэтому и оба этих дебюта за черных не имеют специальных названий. Долгое время их даже называли в литературе «неправильными дебютами». Сейчас многие авторы употребляют такие названия: если черные начинают партию, fianкеттируя<sup>1</sup> (т. е. развивая на фланг) королевского слона, то это будет «королевское fianкетто», а если ферзевого, то «ферзевое fianкетто».

О том, какие тактические опасности подстерегают черных в этих дебютах, если они играют неосторожно или невнимательно, могут показать такие известные ловушки:

<sup>1</sup> Этот термин происходит от итальянского слова «фьянко» — фланг или бок.

1. e4 g6 2. d4 Cg7 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kbd7? 5. C:f7+! Kp:f7 6. Kg5+, и, куда бы черные ни отошли королем, они теряют ферзя или получают мат. Ученики должны сами найти эти

варианты.

1. e4 b6 2. d4 Cb7 3. Cd3 f5? 4. ef! C:g2 5. Фh5+ g6 6. fg Kf6? (меньшим злом является 6... Cg7) 7. g7+! K:h5 8. ghФ c:h1 9. Ch6!

## Урок 30. Понятие о закрытых дебютах

Дебютов, которые начинаются не с хода 1. e4, немало. Основным на первых порах можно считать ферзевый гамбит.

1. d4 d5 2. c4. Белые отдают пешку во имя борьбы за центр. Но отдают не надолго. Вот что может случиться, если черные берут пешку.

2... dc. Это так называемый принятый ферзевый гамбит. У черных есть и другие возможности. Например, отказанный ферзевый гамбит: 2... e6, или 2... c6 (славянская защита), или еще 2... Kc6 (защита Чигорина). Возможно даже 2... e5 — контргамбит Альбина.

3. e3. При желании немедленно отыграть пешку белые могут этого достичь путем 3. Фа4+. Но не каждому по вкусу так рано вводить в игру ферзя. Удобнее спланировать игру так, чтобы взять пешку c4 слонем и вскоре сделать короткую рокировку. Для этого можно и сразу сыграть ee 3. e3. Теперь невыгодно защищать пешку путем 3... b5 ввиду 4. a4! Надо сразу запомнить ловушку: 4...c6? 5. ab cb?? 6. Фf3! и черные несут тяжелые потери. Лучше всего 4... b4, сразу отдавая пешку c4. В иных случаях черные отдадут еще одну. Это могут установить после несложного разбора вариантов сами ученики.

Но на 3. e3 черные могут ответить 3... e5! Если 4. de Ф:d1+ 5. Kp:d1 Ce6 или 4. C:c4 ed 5. ed Kf6, то у черных нет трудностей в развитии фигур. После же 3. Kf3 они сохраняются.

3... Kf6. Почему здесь не защитить пешку ходом 3... b5? Тогда тоже 4. a4, и, хотя после 4... c6 уже нет грозной опасности по большой диагонали, все же белые с выгодой отыграют пешку. Например: 5. e3 ab 6. ab ab 7. b3 cb 8. C:b5+ и т. д.

4. e3 e6 5. C:c4 c5 6. 0—0 Ce7 7. Kc3 0—0. Если раньше мы встречались с разными типами дебютных ошибок, то здесь видим пример правильного разыгрывания дебюта обеими сторонами. Они планомерно развивают свои фигуры, ведут борьбу за центр. Постепенно игра перейдет в миттельшпиль, где стороны будут готовить переход к атаке или обороне, кому как доведется...

Несколько слов об остальных закрытых дебютах.

Если белые после 1. d4 d5 не играют ферзевого гамбита, отказываясь от плана с c2—c4 в пользу какого-нибудь иного, то общее название для таких начал — дебют ферзевых пешек.

Если черные на 1. d4 отвечают не d7—d5, а иначе, то для этой группы дебютов укрепились общее название — дебют

ферзевой пешки. Но отдельные варианты этой группы носят самостоятельные названия. Самые популярные:

1... Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4 — защита Нимцовича.

— 1... Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 — новоиндийская защита.

— 1... Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 с дальнейшим d7—d6 и e7—e5 — староиндийская защита.

1... Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 — защита Грюнфельда.

1... c5 и сходные варианты, где черные играют c7—c5 позже, — защита Бенони.

— 1... f5 (сразу или после 1... e6 2. Kf3 f5) — голландская защита.

Наконец, о тех дебютах, которые возникают, если белые не начинают игру ходами e2—e4 и d2—d4:

1. c4 — английское начало.

1. f4 — дебют Берда.

1. Kf3 — дебют Рети (после

1... d5 2. c4) или староиндийское начало (если белые развиваются так, как черные в староиндийской защите: g2—g3, Cf1—g2, 0—0, d2—d3 и e2—e4).

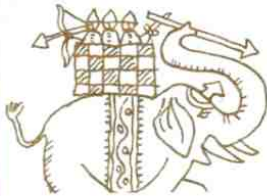
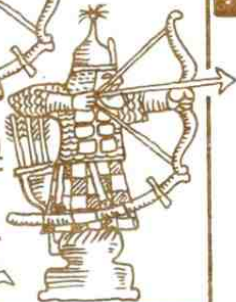
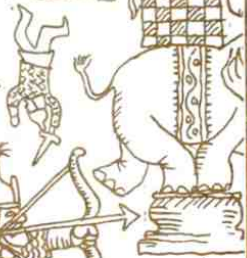
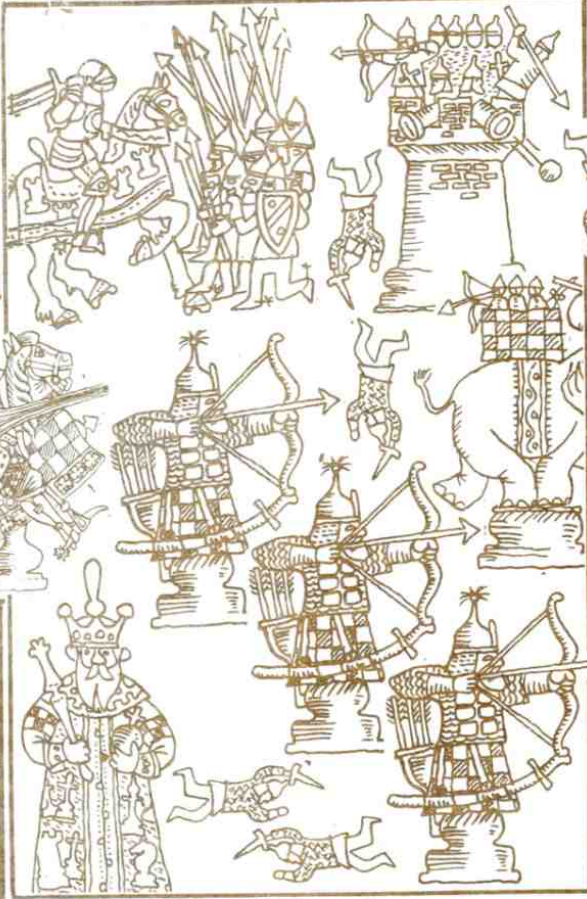
На этом первое знакомство с шахматными дебютами заканчивается. Слово — за практикой!

Цель партии всем вам известна, вы знаете, как ходят фигуры и пешки, на какие поля их лучше выводить, какую они имеют силу, а значит, какие размены фигур выгодны, а какие нет. Этого достаточно, чтобы как можно чаще играть. Но, конечно же, не забывайте, что шахматы не должны мешать главному — хорошо учиться. Постепенно, когда ваша игра станет более осмысленной и серьезной, шахматы помогут каждому из вас стать более сообразительным и внимательным, а от этого будут зависеть ваши успехи не только в учебе, но и в жизни.

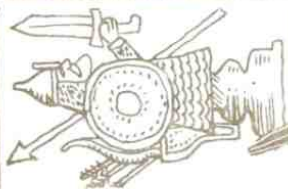
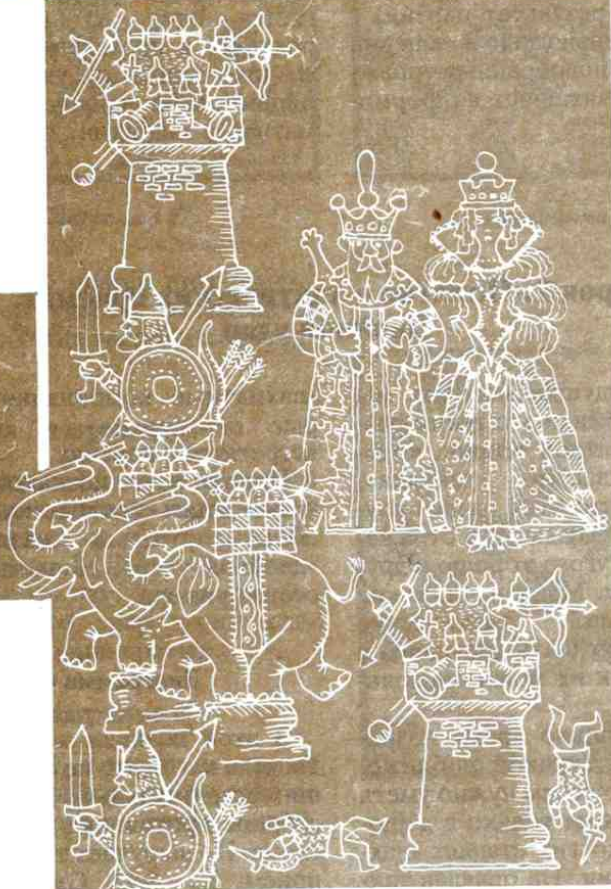
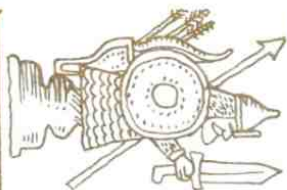
## 2. Приемы шахматной игры

Как мы уже говорили, приобщение детей к систематическим занятиям шахматами можно начинать уже в I — II классах. Конечно, трудно рассчитывать на то, что в этом возрасте они смогут овладеть всеми приемами шахматной игры. Поэтому, наряду с практической игрой, важно создать условия для возможно более полного охвата школьников III — IV классов занятиями шахматами. Именно в этом возрасте на основе ранее полученных и постоянно обогащающихся знаний о технической (игровой) стороне шахмат появляется возможность постепен-

ного приобщения ребят к шахматам как к увлекательному занятию, помогающему развитию памяти, смекалки, быстроте реакции, начальных навыков анализа и других личностных качеств. Одновременно даются первоначальные представления об эстетике шахматной игры, своеобразной красоте логического шахматного мышления, неожиданных комбинаций, специально подобранных задач и этюдов — все это говорит о том, что в основе шахматного всеобуча в школе главное место отводится не только шахматной игре и соревнованиям.







Если мы хотим получить от шахмат наиболее полную отдачу с точки зрения, прежде всего, развития умственных способностей детей, то необходимо создать условия для коллективных и индивидуальных занятий, сочетающих в себе элементы спортивной состязательности (где главное — результат партии) с соревновательностью в решении специально подобранных упражнений, рассчитанных на форми-

рование тех или иных способностей.

Такой подход, конечно же, требует серьезной методической оснащенности учебных занятий, а подбор упражнений связан с подлинно творческой деятельностью педагога.

В данном параграфе предлагается один из возможных подходов к проведению занятий со школьниками, уже обладающими первоначальными шахматными знаниями.

## Урок 1. Понятие о тактических приемах. Двойной удар

На предыдущих занятиях мы уже познакомились с таким разделом шахматной теории, который называется «тактика». Вспомним, что этот раздел изучает приемы создания и отражения прямых угроз королю и другим фигурам. Мы узнали, какие элементарные тактические ошибки могут быть допущены в дебюте и как их можно использовать.

Теперь пришло время познакомиться с тактикой поближе. Ведь этим оружием нужно уметь пользоваться не только в дебюте, но и в других стадиях шахматной партии. Не овладев тактическими приемами, нельзя рассчитывать на успехи в шахматах.

Советуем всем ученикам завести специальную тетрадку, на обложке которой будет написано «Тактика». В ней будут записаны задания, которые предстоит выполнить, красивые

шахматные комбинации, которые они узнают и которые встретятся в партиях.

Прежде всего познакомимся с простейшим тактическим приемом, который называется «двойной удар». Начнем с простого примера.

### Диаграмма 67

В этой позиции ход черных. Их дела как будто не очень хороши: материальный перевес на стороне противника — ладья за слона. Но выручает тактический прием: 1... Фd2! Одним ходом черные напали на обе белые ладьи. Есть ли такой ответ, который защитил бы обе ладьи? Нет. Одна из них гибнет.

Этот прием называется еще одновременным нападением. Есть случаи, когда под удар попадают не две, а сразу три фигуры.

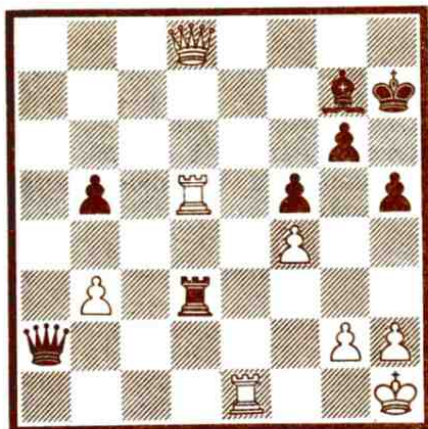


Диаграмма 67

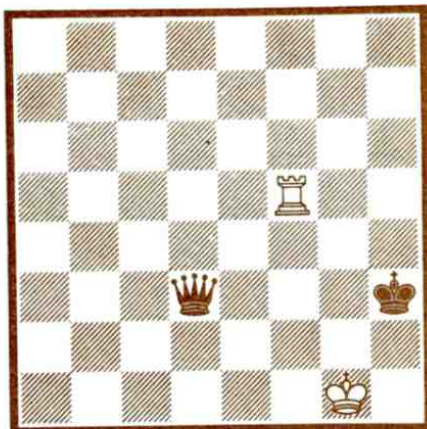


Диаграмма 68

Особенно опасен этот прием, если под ударом оказывается король. Тогда защищаться труднее.

### Диаграмма 68

Вот простой пример. Казалось бы, белые проигрывают, имея всего ладью против ферзя. Но они играют 1. Лf3+! Ф:f3 (лучшего нет)— пат. Тут мы видим, как двойной удар помог спастись. Еще один пример.

### Диаграмма 69

1. С:d4+!, и теперь у черных две возможности, но ни одна не спасает ферзя от второго двой-

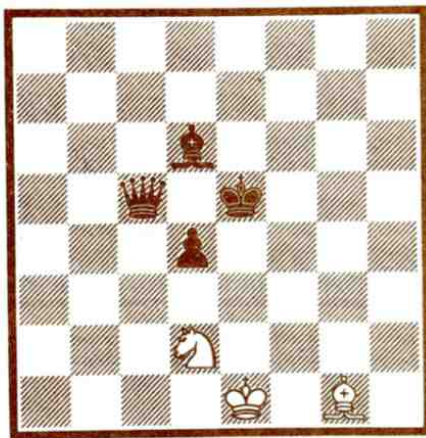


Диаграмма 69

Люди часто спрашивают меня, полезно ли решать задачи. Конечно, решение задач развивает фантазию, но исходные позиции в них почти всегда неестественны, и в этом их серьезный недостаток. Решение этих этюдов, на мой взгляд, всегда полезная тренировка... Решая этюды, вы не только упражняете свою фантазию, но и попадаете в те же условия, что царят и в практической игре.

*Х. Р. Капабланка*



Диаграмма 70



Диаграмма 71



Диаграмма 72

ного удара: 1... Ф:d4 2. Kf3+ или 1... Кр:d4 2. Kd3+, после чего создается ничейное соотношение сил.

Подобный двойной удар конем называется вилкой. Так же называют и двойной удар пешкой.

### Диаграмма 70

Здесь белые первым ходом создают угрозу мата: 1. Ld8! (грозит 2. Лb7 — мат). Под ударом и ладья h8. У черных есть ход, который отражает обе эти угрозы, — 1... Л:d8. Но тогда новый двойной удар: 2. c7+, и белые получают огромный материальный перевес.

Король тоже способен нанести двойной удар.

### Диаграмма 71

Если тут белые объявят неосторожный шах — 1. Kd3+, то после 1... Кре4! они не смогут спасти одну из своих фигур.

Теперь — несколько заданий. В каждом из них надо найти двойной удар.

### Диаграмма 72

Черные начинают и выигрывают.

### Диаграмма 73

Белые начинают и выигрывают ферзя.

### Диаграмма 74

Белые начинают и выигрывают ладью.



Диаграмма 73



Диаграмма 74

## Уроки 2—3. Вскрытый шах

Этот прием является разновидностью одновременного нападения, когда одна атакующая фигура стоит в засаде, под прикрытием своей фигуры или пешки, а эта прикрывающая фигура тоже может на что-то напасть.

### Диаграмма 75

В этой позиции ход черных. Их слон стоит в засаде за пешкой d4. Ходом 1... d3+ они могут нанести вскрытый шах и выиграть ферзя.

Этот пример взят из турнирной партии гроссмейстеров. Как могло случиться, что опытный гроссмейстер допустил такой простой прием? Оказывается, это произошло так. Белая пешка стояла на f2, а на g8 — черная ладья. Белые взяли ладьей пешку g3 с шахом. Ухо-

дить королем, — значит, получить мат на h4. Пришлось взять ладью, и возникла позиция на диаграмме.

Основное свойство вскрытого шаха заключается в том, что отскочившая фигура, ничем не



Диаграмма 75



Диаграмма 76



Диаграмма 77



Диаграмма 78

рискуя, может вступить на любое «битое» поле. Именно поэтому вскрытый шах очень опасен.

### Диаграмма 76

Ход черных. Они проводят комбинацию, жертвуя ферзя и завлекая белого короля под вскрытый шах: 1... Фе2+ 2. Лf2 Ф:f2+! 3. Кр:f2 Cd8+, отыгрывая ферзя и оставаясь с лишней ладьей.

Разрушительная сила вскрытого шаха особенно ярко проявляется в комбинации под названием «мельница».

### Диаграмма 77

Тут ход белых, и кажется, что надо играть 1. С:g7, нападая на ферзя и угрожая губительным вскрытым шахом. Но ведь в исходной позиции у черных была лишняя ладья. Поэтому они ответят просто 1... Ф:g7, получая в итоге за потерянного ферзя более чем достаточную компенсацию — две ладьи и коня. У белых, однако, есть другая возможность. 1. Фh3! Ф:h3 2. Л:g7+ Кph8 3. Л:f7+Kpg8 4. Лg7+ Кph8.

«Мельница» уже заработала! Король черных должен, как маятник, ходить взад и вперед по полям g8 и h8, тогда как белая ладья пойдет «куда захочет» и начнет опустошать ряды черных фигур. Здесь она может завершить атаку одним ходом. 5. — Лg8X.

### Диаграмма 78

А в этом примере представлены два вида «мельницы» — за

белых и за черных. Задание: как «перемолоть» наибольшее число фигур?

А в заключение — еще насколько заданий на тему вскрытого шаха.

### Диаграмма 79

Ход белых. Как им продолжить?

### Диаграмма 80

Белые начинают и выигрывают фигуру.

### Диаграмма 81

Черные выигрывают фигуру.

### Диаграмма 82

Как играть белым?

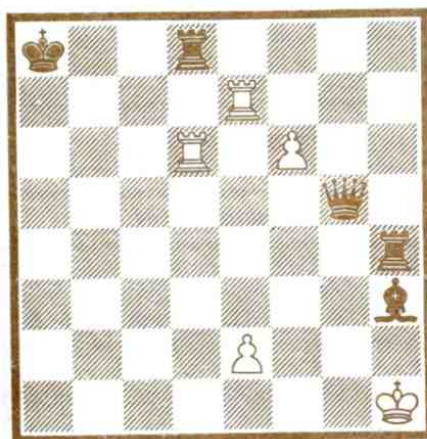


Диаграмма 79

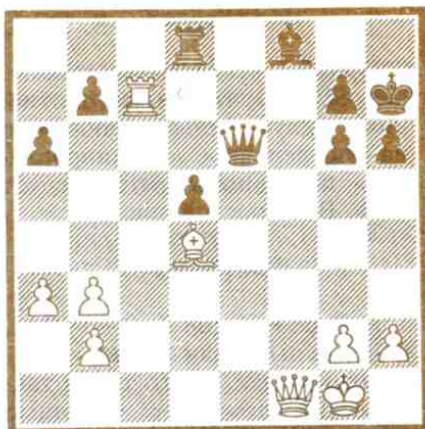


Диаграмма 80

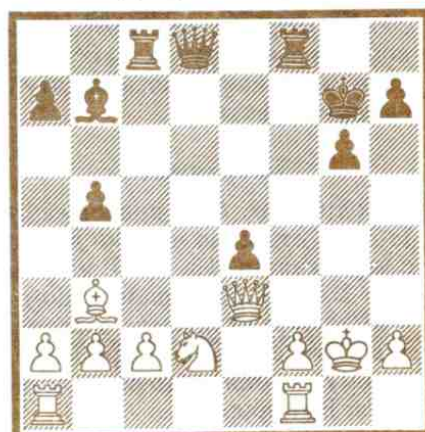


Диаграмма 81

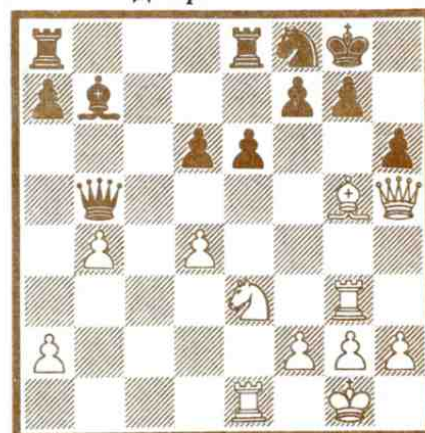


Диаграмма 82

## Уроки 4—5. Завлечение и отвлечение

Прием завлечения заключается в том, что фигура противника вынуждается к движению на определенное «заминированное» поле, после чего следует удар. Вот простой пример.

### Диаграмма 83

1. Ф:d8+ Кр:d8 2. 0—0—0+!, и белые выиграли ладью.

Отвлечение — это такой тактический прием, с помощью которого мы заставляем фигуру или пешку противника уйти со своего места и тем самым открыть нам доступ к какому-то полю или линии, снять защиту с важного пункта.

### Диаграмма 84

Ход белых. Они продолжают 1. Лg5!, отвлекая черную ладью с вертикали d. На 1... Л:g5 следует 2. d8Ф+ с двойным ударом.

Мы изучаем приемы завлечения и отвлечения одновременно, потому что они часто переплетаются. Вот пример.



Диаграмма 83

### Диаграмма 85

1. С:b7 Ф:b7 2. Фd5! Этим ходом белые одновременно отвлекают черного ферзя от защиты своего слона и завлекают его на поле d5, где он в случае 2... Ф:d5 3. К:e7+ попадает под двойной удар. А если черные ответят 2... Кс6, то последует 3. Ф:c6! — снова отвлечение и завлечение. В итоге белые во всех вариантах получают материальный перевес.

Теперь — несколько заданий.



Диаграмма 84



Диаграмма 85



### Диаграмма 86

Ход белых. Бросается в глаза вариант: 1. d5 ed 2. К:d5 К:d5 3. Фh7+ и мат следующим ходом. Но черные могут ответить 1... Ke5!, нарушая планы белых. Как вместо этого следует атаковать?

### Диаграмма 87

Белые начинают и выигрывают.

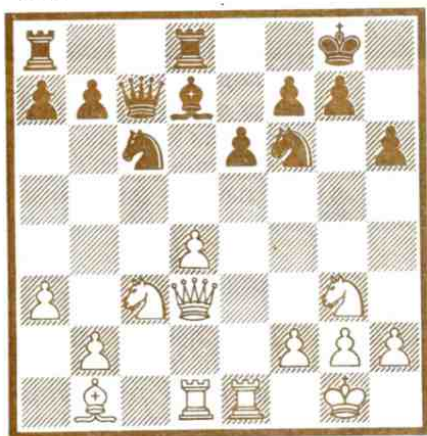


Диаграмма 86

### Диаграмма 88

Белые дали шах 1. Сb5+, черные ушли королем на f8. Как завершить атаку?

### Диаграмма 89

Черные сыграли 1... Kg4. Могут ли белые взять слона e7?

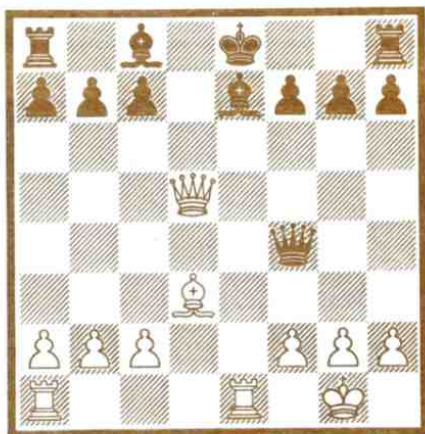


Диаграмма 88

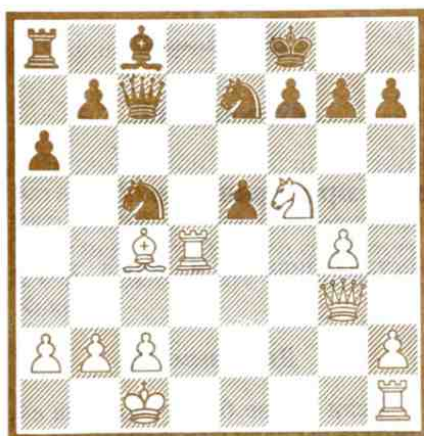


Диаграмма 87

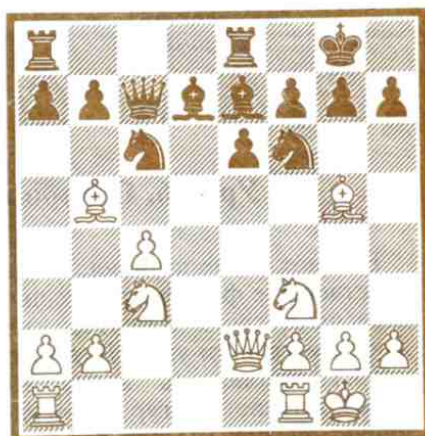


Диаграмма 89

### Диаграмма 90

Белые выигрывают ферзя или дают мат.

### Диаграмма 91

Белые дают мат в три хода.

### Диаграмма 92

Ход белых. Стоит ли брать пешку с7? Не грозит ли белым опасность?



Диаграмма 91



Диаграмма 90



Диаграмма 92

## Урок 6. Освобождение пространства

Бывают такие позиции, когда собственные фигуры или пешки оттесняют своих собратьев, не дают им нанести удар. Для того чтобы сэкономить время на освобождение фигур, стесняющую фигуру мы как бы бросаем на произвол судьбы, не

останавливаясь и перед жертвой.

### Диаграмма 93

Если бы не было слона на e4, белые бы дали мат ферзем на g6. Значит, слона надо увести.

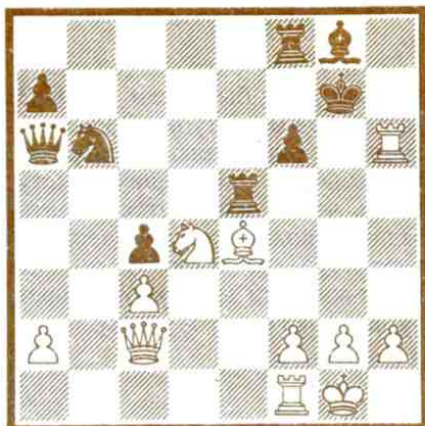


Диаграмма 93

Лучше всего это сделать с темпом, атакая на ферзя: 1. Се4—b7! Одновременное нападение вынуждает черных отдать ферзя.

### Диаграмма 94

Еще пример. 1. Ле7+! Ладья освобождает поле для коня, который следующим ходом делает вилку: 1... С:e7 2. Ке5+!, выигрывая ферзя.

Задания.

### Диаграмма 95

Черные дают мат в 2 хода.

### Диаграмма 96

Черный слон готов пожертвовать собой, чтобы освободить путь ладье e8, на любом поле. Но у него есть только один путь к немедленному выигрышу. Какой?

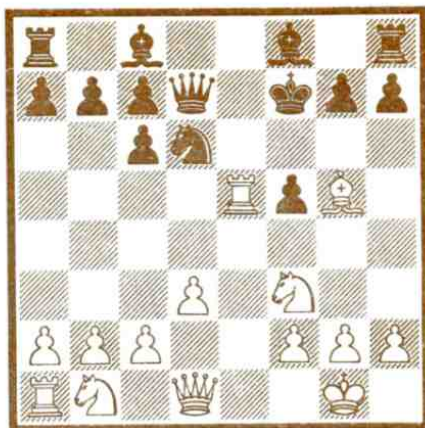


Диаграмма 94

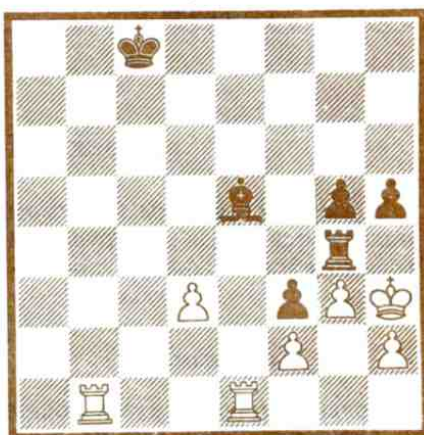


Диаграмма 95

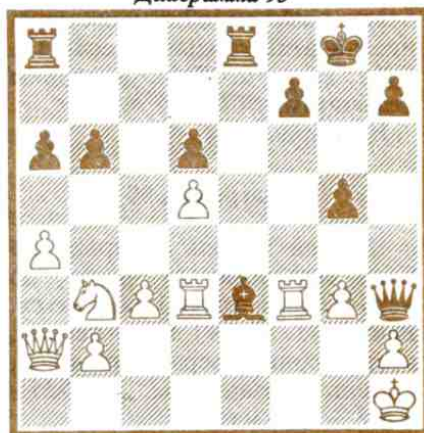


Диаграмма 96



Диаграмма 97

### Диаграмма 97

Если бы не было ладьи на f3, черные дали бы путем 1... Kh3 мат. Как им поступить? Рассмотрение приведенных примеров показывает, что шахматисту очень часто приходится решать задачи подлинно творческого характера, из многочисленных возможностей выбирать именно ту, которая ведет к успеху.

## Урок 7. Перекрытие

Этим тактическим приемом пользуются для нарушения взаимодействия фигур противника.

### Диаграмма 98

Белые начинают атаку ходом 1. Се8, грозя матом на d7. Бегство короля на c7 не спасает ввиду шаха на e7 с подключением к атаке ладьи. А если 1... Фf5? Тогда 2. Ле6!, и черные беззащитны.

Еще пример.



Диаграмма 98

### Диаграмма 99

Черный король раскрыт, но пока ему помогает ферзь, до него белым трудно добраться. Решает 1. Се4+! fe, и теперь, когда черный ферзь выключен, король беззащитен: 2. Фd5+ Крс8 3. Фс6 мат.

Задания.

### Диаграмма 100

Белые выигрывают.

### Диаграмма 101

Белые могли бы сразу выиграть ходом ладьи на h3,

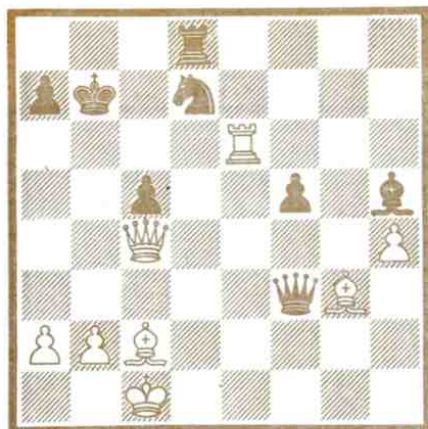


Диаграмма 99

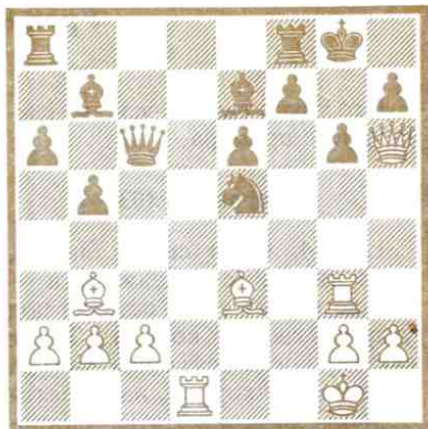


Диаграмма 101

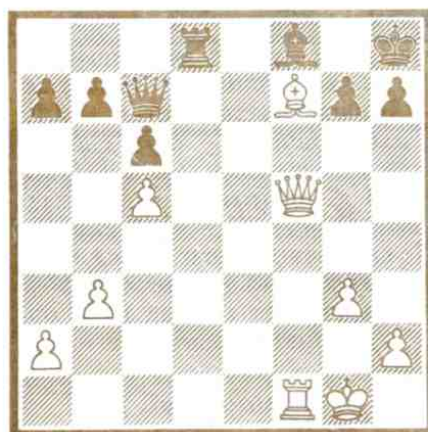


Диаграмма 100

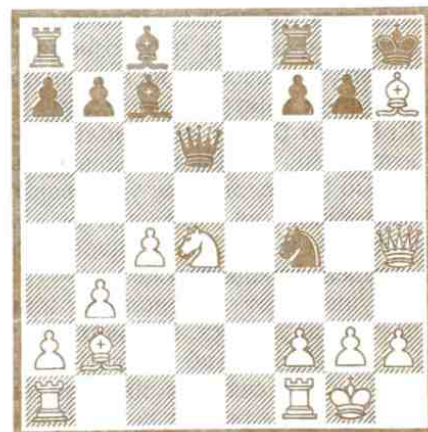


Диаграмма 102

если бы им не грозил мат на g2.  
Что делать?

**Диаграмма 102**  
Ход черных. Ваше решение?

## Урок 8. Связка

Что такое связка, ясно из следующего примера.

### Диаграмма 103

1. Cd4! Слон связал ладью, т. е. лишил ее подвижности — она не может уйти, оставив под ударом своего короля. Такая связка, когда связанная фигура прикрывает короля, называется полной связкой. Ладья полностью лишена подвижности. В данном примере полная связка является грозным тактическим приемом, потому что позволяет белым напасть на ценную фигуру и выиграть ее. Если 1... Krb6, то белые не довольствуются тем, что могут выиграть ладью за слона, а удваивают нападение на нее путем 2. Krb4 — и от этого двойного нападения защиты уже нет.

Существует и неполная, или частичная, связка. Пример:

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 — слон связал коня: если он уйдет, то окажется под ударом ферзя. Эта связка здесь не является тактическим приемом, потому что не создает никакой опасности. Кроме того, здесь белым нужно проявить осторожность и не попасть в ловушку после 4... Kbd7. Вроде бы можно воспользоваться связкой и посредством 5. cd ed 6. K:d5 выиграть пешку? Ведь черный конь связан... Но вот тут и называется то, что связка эта неполная. Ферзя можно оставить под ударом: 6... K:d5! 7. C:d8 Cb4+ 8. Фd2 C:d2+ 9. Кр:d2 Кр:d8, и в итоге черные выиграли фигуру.



Диаграмма 103



Диаграмма 104

А вот пример удачного использования различных видов связок.

### Диаграмма 104

Ладья b5, частично связанная, уходит, оставляя под ударом ферзя. Цель ее ухода — матовая атака. 1. Lh5! Ф:d7. Если чер-



Диаграмма 105



Диаграмма 106

ные не возьмут ферзя, а защитят от нападения своего, то решит матовая комбинация (2. Л:h6+ — отвлечение слона g7 — С:h6 3. Kg5 — двойной шах и мат). Теперь используется полная связка пешки h6: 2. Kg5+ Kph8 3. Л:h6 — мат. Тут сыграла роль уже полная связка слона g7.

Фигура может быть связана и по двум линиям одновременно, как в следующем примере.

### Диаграмма 105

1. e6! Перекрытие с целью завлечения черного слона на нужное поле, где он окажется связанным после 1... С:e6 2. Cd4 f6 (или 2... g6 3. Фе5, и черные, спасаясь от мата, должны ходом 3... f6 сразу отдать слона). 3. Фg4! Вот она — двойная связка. Нападение на дважды связанного слона неотразимо. Не спасает его и 3... Kpf7 4. Лfe1 с решающим нападением.

Задания.

### Диаграмма 106

Черные дают шах на c2. Спасает ли белых ход Лd1—d2?



Диаграмма 107

### Диаграмма 107

Черные увидели возможность создать двойную связку (найдите этот вариант). Но оказалось, что у белых есть контрудар, благодаря которому они избежались от связки и выигрывают.



Диаграмма 108

### Диаграмма 108

Белым грозит мат в 2 хода: 1... h4+ 2. Kpg4 Лg 2. Спасает ли их связка путем 1. Сb1?

## Урок 9. Блокировка

Этот тактический прием создает помехи движению фигур противника. Мы заставляем его занять важное поле, на которое уже не может пойти другая его фигура. Пример.

### Диаграмма 109

1. Kf7+ Kpg8 (иначе сразу мат) 2. Kh6+ Kph8 3. Фg8+! Отвлекая ладью от поля f7 и завлекая ее на g8, где она после 3... Л:g8 заблокирует единственное свободное поле вокруг черного короля. В результате блокировки черный король полностью окружен и получает так называемый «спертый» мат — 4. Kf7X.



Диаграмма 109

### Диаграмма 110

В этом примере после 1. Ла7 Ле8 (иначе 2. Ла8+ с выигры-

шем ладьи) 2. d7! Ле7 3. d6! белые вынуждают черную ладью стать на d7 и заблокировать поле, нужное черному королю как воздух: 3... Л:d7 4. Ла8 — мат.





Диаграмма 110

### Диаграмма 111

Король черных в стесненном положении. Нельзя ли стеснить его еще больше, чтобы дать мат?

### Диаграмма 112

У черных лишний конь, но грозит потеря ладьи. Что делать?



Диаграмма 111



Диаграмма 112

## Урок 10. Уничтожение защиты

Если фигура противника защищает какой-то жизненно важный для его позиции пункт, то ради ее ликвидации можно пойти на значительные жертвы — ведь тогда этот пункт

окажется беззащитным. Особенно если таким пунктом будет поле, с которого можно дать мат. Тогда можно не считать потерь: за матовую атаку можно отдать всё!

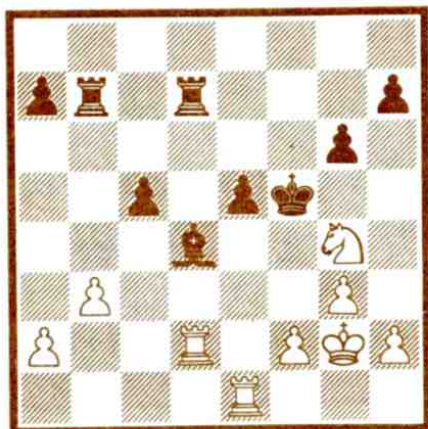


Диаграмма 113

**Диаграмма 113**

Простой пример. Если бы не было на d4 слона, белые дали бы мат на e5. Решение очевидно: 1. Л:d4!

**Диаграмма 114**

Тоже несложный пример. Как и в предыдущем примере, черный король очень стеснен и может погибнуть от первого же шаха. Рассмотрим 1. Ch5+? Но тогда есть защита — 1... g6. Можно ли уничтожить эту защиту? Нет. Рассмотрим шах слонем с другой стороны: 1. Сb5+ с6! А эту защиту можно уничтожить? Да, можно: 1. К:c7+! — и мат следующим ходом.

Задания.

В партии Ботвинник — Сорочкин (1933) после ходов 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Кс3 Сb4 4. Фс2 d5 5. cd ed 6. Сg5 Фd6 7. e3 Ке4 8. Cf4 Фg6 9. Фb3 c5 10. f3 К:c3 11. bc

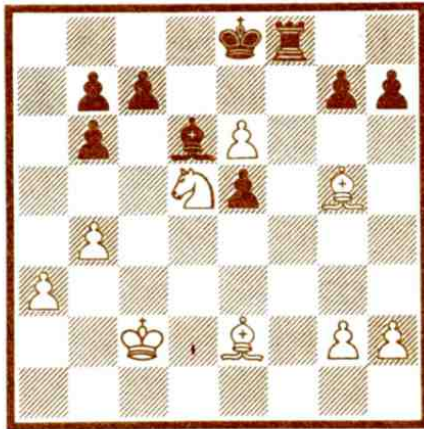


Диаграмма 114

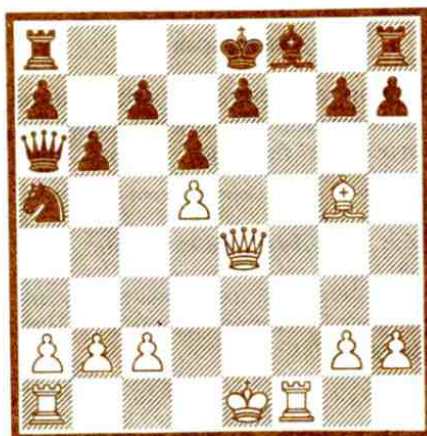


Диаграмма 115

Ca5 белые выиграли форсированно фигуру. Как они это сделали? Как нужно было играть черным на 10-м ходу?

**Диаграмма 115**

Белые дают мат в семь ходов.

**Шахматы — благородный поединок, который не оставляет следов разрушения.**

*А. Навои*

## Уроки 11—12. Промежуточный ход. «Рентген». Превращение пешки

Проводя комбинацию и рассчитывая варианты, надо внимательно следить, нет ли у противника неожиданного опровержения. Таким опровержением нашего замысла часто является так называемый промежуточный ход. Вот рассмотрите один пример.

**Диаграмма 116**

В этой позиции белые стали проводить комбинацию: 1. Лd6, рассчитав два варианта. Если 1... eд, то 2. Сс6+ и мат следующим ходом. А если 1... Ф:b5, тот же шах слонем на то же поле приведет к выигрышу ферзя. Но есть и третий вариант: 1... Сс3+! Это и есть промежуточный ход. Черные с темпом освобождают для короля лазейку на g7, а после 2. bc спокойно берут ладью — 1... eд! Мата уже нет, а материальный перевес оказался у черных. Далее было 3. Сс6+ Крf8 4. Фе8+ Кpg7 5. К:d6. Белые пытаются создать атаку. Но после 5... Се6! черные отразили все угрозы да еще и поймали белого ферзя в капкан.

Еще один важный тактический прием носит образное название — «рентген». Фигура атакует важный пункт как бы сквозь фигуру противника, которая находится на той же линии. Вот пример.

**Диаграмма 117**

Ход черных. Они заметили угрозу белых, связанную со



*Диаграмма 116*



*Диаграмма 117*

вскрытым шахом: 1. Фh7+ Крf8 2. Ф:g7+! Кр:g7 3. Ке6+ и мат на h8. Как защищаться? Как будто проще всего спасет ход 1... С d4: и грозный конь уничтожен, и пункт h8 защищен. Но



Диаграмма 118

последовало: 2. Фh8+! Этот удар возможен потому, что белый слон b2 как бы рентгеновским лучом проникает на h8. 2... С:h8 3. Л:h8 — мат.

Особое место в тактике занимают приемы, связанные с превращением пешки в ферзя. Например.

Диаграмма 118

У черных далеко продвинутая пешка проходная пешка h3, но если черные будут продвигать ее дальше, то у белых есть ресурсы, чтобы ее остановить. К примеру, 1. ... h2. 2. С:f4 или 2. Cd2,



Диаграмма 119

подключая ладью. Однако черные могут играть 1... Лd1! Завлечение белого короля для перекрытия первой горизонтали. Теперь от угрозы h3—h2—h1Ф у белых не видно удовлетворительной защиты.

Задание.

Диаграмма 119

Ход белых. У них фигурой меньше, но далеко продвинутая проходная пешка позволяет им создать неотразимую угрозу. Как именно?

## Уроки 13—15. Сложные комбинации

Мы до сих пор рассматривали относительно простые комбинации, которые содержали 1—2 тактических приема. Теперь познакомимся с примерами более сложных комбинаций, где переплетаются несколько тем и приемов.

Диаграмма 120

В этой позиции (ход белых) у черных материальный перевес, но их король лишен рокировки и попадает под удары. Продолжать атаку белые могут начиная со вскрытого шаха. Но куда



Диаграмма 120

лучше отскочить конем?

1. Кс8+! Именно сюда, перекрывая последнюю горизонталь. Теперь черным не спастись. Если они перекроют диагональ a3—f8, то получат мат ладьей. 1... Кс5 2. Ф:c5+! (отвлекающая жертва) 2... Ф:c5 3. Лd8. Таким образом, в этой комбинации мы используем вскрытый шах, перекрытие и отвлечение.

Диаграмма 121

Черные предыдущим ходом атаковали ферзя белых (Сf8) и хотят после его отхода отыграть фигуру (cd). Однако у белых находится комбинационный удар, сочетающий элементы связки и отвлечения, — 1. Ле8!, связывая слона, нанося двойной удар по ферзю и слону черных, отвлекая ферзя от защиты поля f6. На взятие ладьи последует мат конем на f6.



Диаграмма 121



Диаграмма 122

Диаграмма 122

Белые атакуют. Они уже пожертвовали две пешки и следующим ходом жертвуют еще слона. 1. Кde4 — конь переводится в центр на помощь атакующим фигурам, вскрывается

Шахматы, несомненно, такое же искусство, как живопись и скульптура.

*Х. Р. Капабланка*

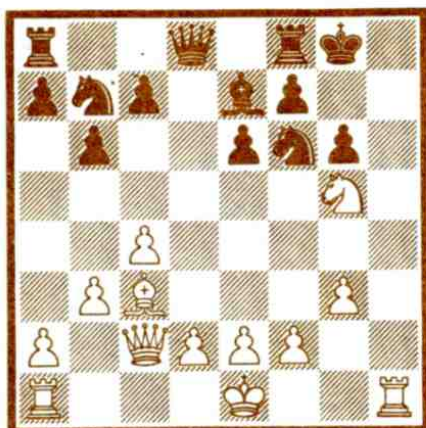


Диаграмма 123

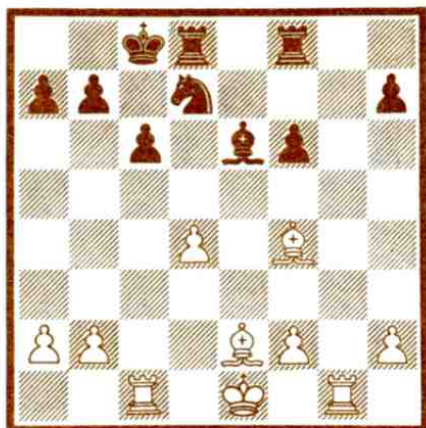


Диаграмма 126

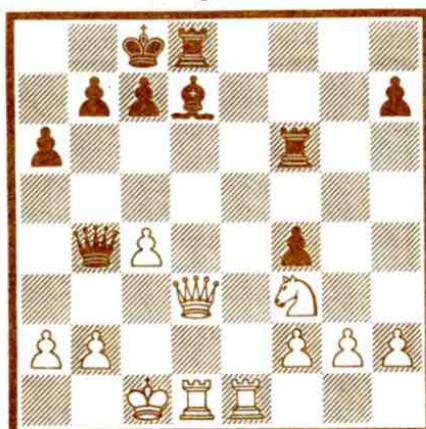


Диаграмма 124

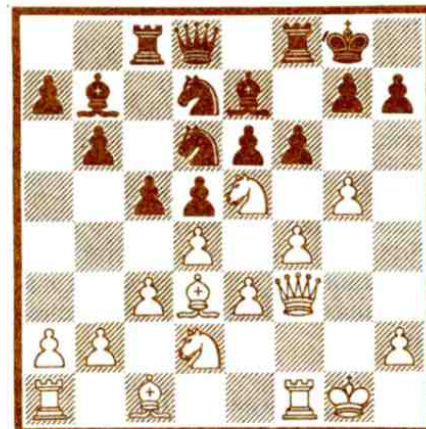


Диаграмма 127

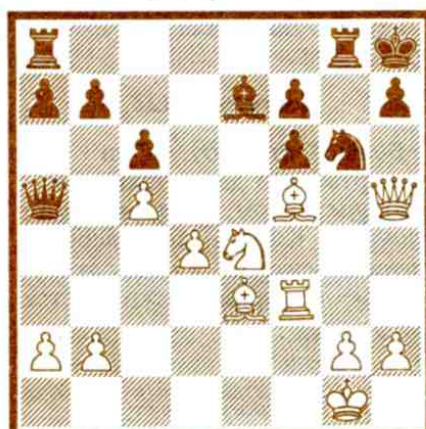


Диаграмма 125

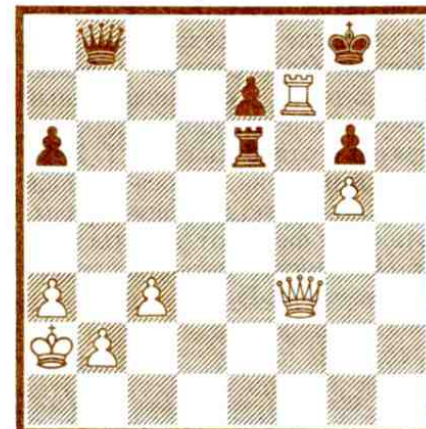


Диаграмма 128

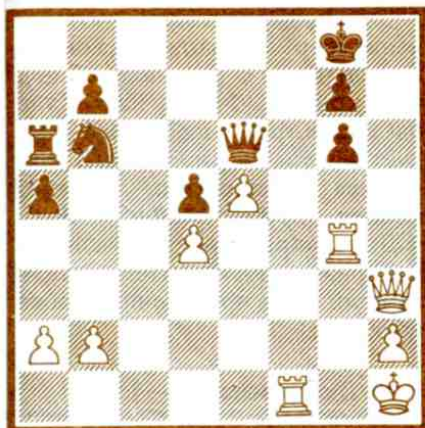


Диаграмма 129

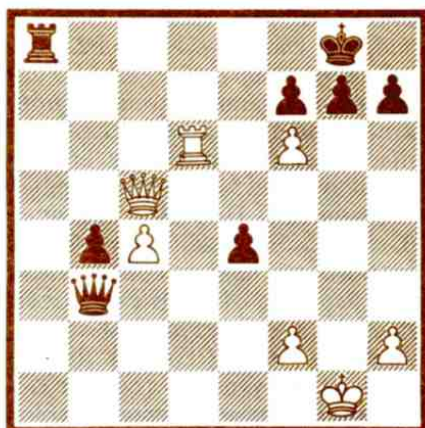


Диаграмма 132

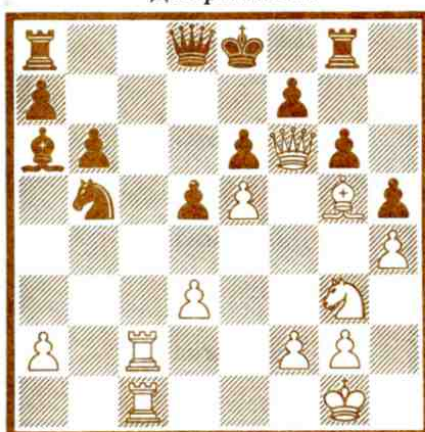


Диаграмма 130

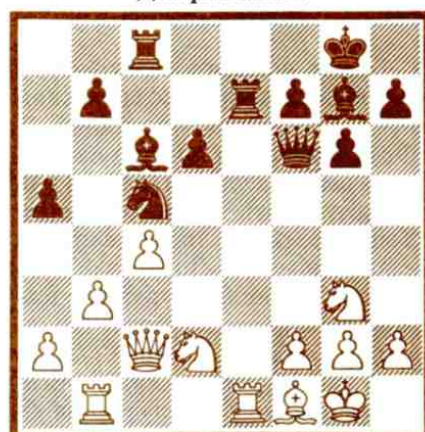


Диаграмма 133

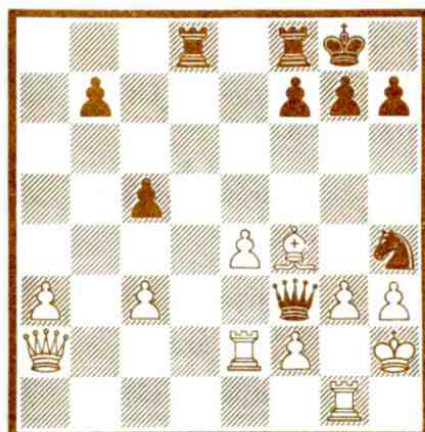


Диаграмма 131

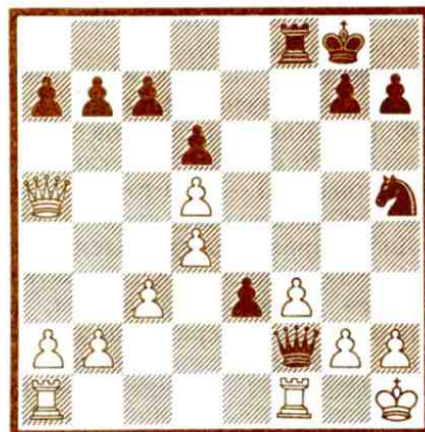


Диаграмма 134

линия d для ладьи. Черные забрали слона — 1... Ф:b2. Что же делать дальше? 2. К:e6! Уничтожается защита коня f5, прикрывающего линию f. Если черные возьмут коня на e6, то последует Ф:f5, и король черных беззащитен. Поэтому 2... Ф:e5 3. Л:f5. Черные могут взять любого из белых коней. Если они берут на e4, то К:c7+, затем Фa3+ и мат следующим ходом. А если 3... Ф:e6? Тогда 4. Ле5! — решающий удар на тему отвлечения, и белые выигрывают.

### Диаграмма 123

Белые пожертвовали фигуру, вскрыли линию h и создали сильную атакующую позицию. 1. Фе4! Используя то, что черный конь связан защитой поля h8 и не может взять белого ферзя. Теперь грозит комбинация с завлечением: 2. Лh8+ (завлекая короля на линию h, чтобы с темпом перебросить ферзя, например 2... Кр:h8 3. Фh4+, затем С:f6 и мат ферзем на h7. Если черные не возьмут ладью на g8, а идут королем на g7, то ладья белых использует связку коня f6, даст шах на h7, после чего ход Фh4 выигрывает).

Однако у черных на 1. Фе4 есть интересная защита: 1... Ф:d2+! Какова цель этой жертвы? Либо слон c3 отвлекается с диагонали a1—h8, и тогда после 2. С:d2 можно взять ферзя на e4. Либо король белых завлекается под удар и после 2. Кр:d2 взятие на e4 происходит с шахом. В обоих случаях черные спасаются от непосредственных угроз и, возвращая пожертвованную фигуру, могут рассчитывать на успешную оборону.

Еще пример. 1. Ле7! — отвлечение ферзя от защиты слона f5 и завлечение его на поле e7 под удар коня 1... Ф:e7 2. К:f5. Куда бы теперь ферзь ни отошел, следует жертва ладьи: 3. Л:h7!, уничтожая прикрытие черного короля, 3... Кр:h7 4. Фh5 — мат!

Для закрепления изученного материала постарайтесь найти лучший ход в приведенных ниже позициях.

### Диаграмма 124—130

Ход белых.

#### Диаграмма 131

Ход черных.

#### Диаграмма 132

Ход белых.

#### Диаграмма 133

Ход черных.

#### Диаграмма 134

Ход белых.

#### Диаграмма 135

Ход белых.

#### Диаграмма 136

Ход белых.

#### Диаграмма 137

Ход черных.

#### Диаграмма 138

Ход белых.

#### Диаграмма 139

Ход черных.



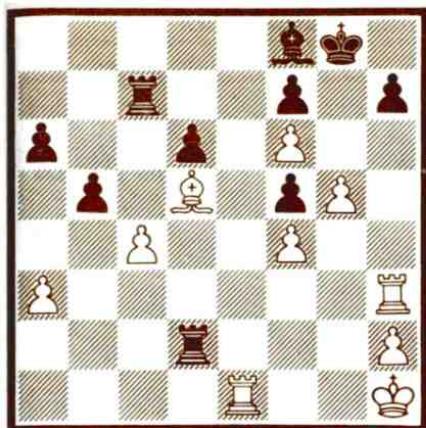


Диаграмма 135

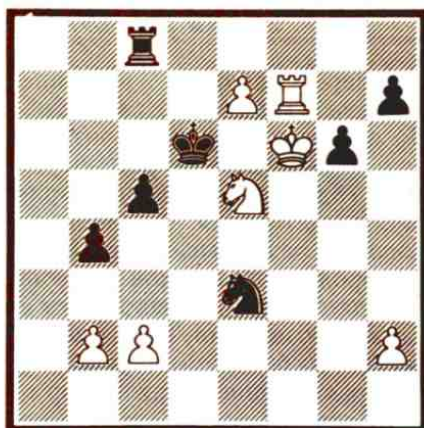


Диаграмма 138

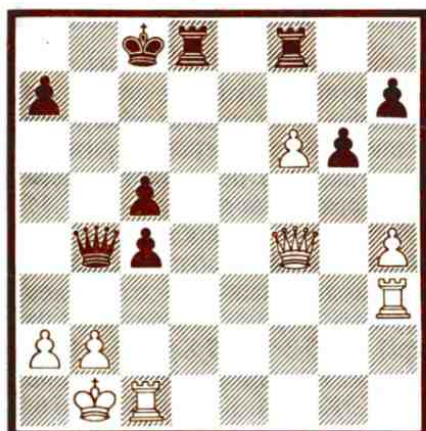


Диаграмма 136

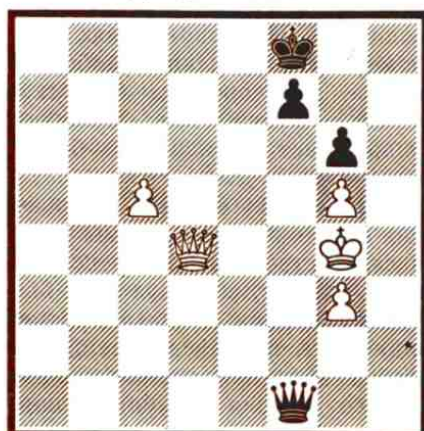


Диаграмма 139

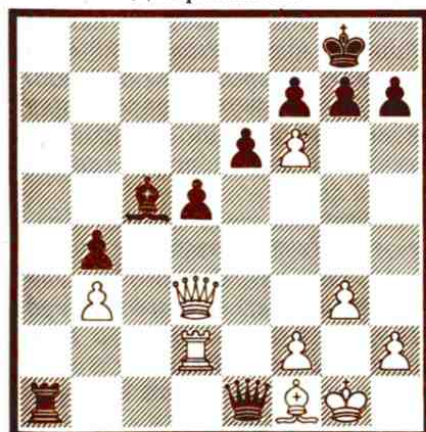


Диаграмма 137

Рассмотрим теперь приемы игры в типичных шахматных окончаниях.

## Уроки 26—29. Пешечные окончания

Теперь начинаем изучение основных типичных окончаний. До сих пор мы в заключительной стадии партии рассматривали только элементарные приемы матования одинокого короля и разыгрывания позиций с королем и пешкой против короля. Теперь познакомимся с такими позициями, где на доске несколько больше материала.

Играя эндшпиль, важно составить план. Конечно, играть по плану надо и в дебюте, и в середине партии. Об этом мы уже вели речь. Но в окончаниях закономерность действий особенно важна. Замечено: чем на доске меньше фигур, тем меньшую роль играет тактика и тем большую — стратегия.

Уже изучая приемы матования одинокого короля, мы учились действовать по определенному плану. Вспомним хотя бы борьбу короля и ладьи против короля. А проведение пешки в ферзи? Если при матовании одинокого короля неточные или даже беспланные действия сильнейшей стороны еще не упускают выигрыша, а только усложняют и отдаляют его, то не так обстоит дело в окончаниях с королем и пешкой против короля. Один беспланный ход может выигранную позицию превратить в ничейную. И наоборот.

Прежде всего познакомимся с одним из самых распространенных типов пешечных эндшпилей.

### Диаграмма 140

У белых — лишняя пешка. Перед ними стоит задача реали-



Диаграмма 140

зовать ее. В данном случае ее решение облегчается тем, что пешки расположены на разных флангах. Это позволяет белым провести такой план.

1. Первый этап: король идет в центр и с помощью выжидательных ходов пешками отесняет черного короля. Например: 1. Kpf1 Kpe7 2. Kpe2 Kpd6 3. b4 (не пуская черного короля на поле c5) 3... Kpd5 4. Kpd3 f5 5. f4 g6 6. g3 h6 7. h4 h5 8. a3! (полезный прием: белые не сразу играют a2—a4, чтобы иметь в запасе лишний выжидательный ход) 8... ab 9. a4 Krc6 10. Kpd4 Kpd6. Итак, белый король занял активную позицию в центре, откуда может направиться на любой фланг.

2. Второй этап: белые образуют проходную пешку. 11. b5 ab 12. ab Krc7. В итоге черный король вынужден уйти из центра совсем, чтобы бороться с проходной пешкой. Если бы в этой позиции не было пешек на королевском фланге, то черные добивались ничьей... Но...



Диаграмма 141

3. Третий этап: белый король оставляет свою проходную «на съедение» черному, а сам тем временем направляется на королевский фланг. 13. Крe5 Крb6 14. Крf6 с легким выигрышем.

Сложнее задача сильнейшей стороны, если пешки находятся на одном фланге. Рассмотрим только один типичный случай.

### Диаграмма 141

Здесь задача реализации лишней пешки облегчается двумя обстоятельствами. Во-первых, белый король максимально оттеснен. Во-вторых, одна из черных пешек еще не двигалась со своего первоначального места.

При ходе белых к цели ведет самый прямолинейный путь: 1. Крh1 h5! 2. Крg1 h4 3. Крh1 g3 4. hg hg 5. Крg1 g2 6. Крf2 Крh2 — этот случай мы уже разбирали. Кстати, не спасает и 4. Крg1. Черным только надо не соблазниться взятием второй пешки (4...hg+ 5. Крh1 и ничья), а действовать по тому же плану: 4...



Диаграмма 142

g2! 5. Крf2 Крh2 с уже знакомым финалом.

А при ходе черных? Убедитесь сами, что 1... h5 ведет только к ничьей. Правильно сначала 1... h6!, и после 2. Крh1 h5 возникает уже рассмотренный вариант.

Отсюда следует, что если бы в исходной позиции черная пешка стояла уже на h6, то она выигрывалась бы только при ходе белых.

Задание.

### Диаграмма 142

Проанализируйте позицию. Ход белых. Как может закончиться партия?

Теперь рассмотрим некоторые типичные позиции при материальном равенстве. В этом случае решающую роль может сыграть перевес позиционный, под которым понимают лучшее расположение фигур и пешек.

Одним из самых распространенных видов такого перевеса является так называемая отдаленная проходная пешка. Вот простой пример.

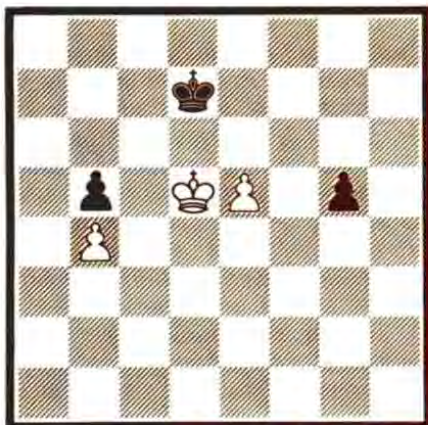


Диаграмма 143



Диаграмма 144

### Диаграмма 143

Несмотря на равное количество пешек и более активное положение белого короля, выигрывают черные. Их проходная пешка расположена дальше, чем белая, от пешек ферзевого фланга, где решается судьба партии. План черных прост: их проходная пешка отвлекает белого короля, и для черного короля открывается путь к обоим белым пешкам. Этот прием нам уже известен.

1. ...g4 2. Кре4 Кре6 3. Крf4 g3 4. Кр:g3 Кр:e5 5. Крf3 Крd4 6. Кре2 Крc3 7. Крd1 Кр:b4 8. Крc2 Кра3!, и пешка проходит в ферзи знакомым нам способом: 9. Крb1 Крb3! 10. Кра1 Крc2 и т. д.

В некоторых случаях отдаленная проходная пешка не ведет к выигрышу, а лишь создает трудности защищающейся стороне. Это чаще всего бывает при небольшом количестве оставшихся пешек.

Вот характерный пример.

### Диаграмма 144

У белых отдаленная проходная пешка. Они могут беспрепятственно направиться королем на противоположный фланг. Но...

1. Крc3 g6! Черные не должны держаться пассивно — иначе белые осуществят свой план. Необходимо разменять белую пешку h4. Но нельзя было начинать с хода 1...h6?, на что белые ответили бы 2. h5! Одна пешка удерживала бы две. В подобных случаях надо начинать образование своей проходной пешки, двигая ту из двух пешек, против которой нет пешки противника. Такую пешку называют кандидатом в проходные. Правило: начинай с «кандидата»!

2. Крb3 h6 3. Крc3 g5 4. hg hg, и ничья очевидна.

Теперь представим себе такую позицию. У вас в партии возникла позиция, в которой можно разменять несколько фигур и перейти в пешечный эндшпиль. Момент этот очень ответственный. От того, разменяете вы



Диаграмма 145

фигуры или нет, может зависеть судьба партии. При этом придется заранее оценивать возможный эндшпиль.

Диаграмма 145

Ход белых. Им надо взвесить, т. е. оценить, последствия вот такой разменной ситуации: 1. Л:f6 Л: с3 (ясно, что в случае 1... Кр:f6 2. Ке4+ белые просто выигрывают фигуру) 2. Л:f7+ Кр:f7 3. вс. У белых лишняя пешка. Но достаточно ли этого перевеса для выигрыша? Ведь пешечный перевес белых на ферзевом фланге обесценен тем, что все их три пешки изолированные и образовать там проходную пешку совершенно невозможно.

Если ограничиться этим соображением, то можно упустить выигрыш. Он обеспечивается белым не тем, что у них лишняя пешка, а возможностью образовать на королевском фланге отдаленную проходную пешку, например: 3...b5 4. Крf2 Крf6 5. Кре3 Крf5 6. h3 Кре5 7. Крf3 Крf6 8. g4 Кре5 9. c4 bc 10.



Диаграмма 146

с3 Крd5 11. Крf4 e5+ 12. Крf5 e4 13. Крf4 с ясным выигрышем.

Существует еще один вид позиционного преимущества — защищенная проходная пешка. Вот пример.

Диаграмма 146

Здесь такой защищенной проходной пешкой является белая пешка a5. Она надежно защищена своей соседкой — пешкой b4. Не требуя от себе забот, она вынуждает короля черных держаться в ее квадрате (вспомним правило квадрата!). План выигрыша составить несложно: сначала можно беспрепятственно завоевать королем пешку f7, а затем вернуться на ферзевый фланг и оттеснить черного короля от пешки b5. Например: 1. Крb2 Крd6 2. Крс3. Только не 2. ab? — ведь тогда проходная пешка перестанет быть защищенной, и черный король успеет ее настичь и уничтожить. 2... Крd5 3. Крd3 Крс6 4. Кре4 Крd6. Мы видим, что защищенная проходная пешка, словно магнит, притягивает



Диаграмма 147

к себе черного короля, который поэтому не в состоянии помочь своей пешке f7. 5. Kpf5 Kрс6 6. Kpf6 Kpd6 7. Кр:f7 Kpd7 8. Kpf6 Kpd6 9. Kpf5 Kpd5 10. Kpf4 Крс6 11. Кре5 Крс7 12. Kpd5 Kpb7 13. Крс5 Кра6 14. Крс6, выигрывая вторую пешку и партию.  
Задание.

### Диаграмма 147

Оцените позицию. Как может закончиться партия?

## Уроки 30—33. Ферзь против пешки

Иногда пешечные окончания переходят в эндшпиль — ферзь против пешки, которая дошла до предпоследней горизонтали. Выигрыш тогда сопряжен с некоторыми техническими трудностями, а иногда невозможен. Эти случаи надо знать.

Вот простой пример.

### Диаграмма 148

После 1. b8Ф e2 возникает окончание, о котором мы говорим. План выигрыша связан у белых с необходимостью воспрепятствовать превращению черной пешки. Эта задача решается с помощью такого приема: Фf4+ Kpg2 3. Фе3 Kpf1 4. Фf3+ Кре1. И в тот момент, когда черный король тормозит свою пешку, приближается белый король. 5. Kpb6 Kpd2 6. Фd5+ Крс2 7. Фе4+ Kpd2 8. Фd4+ Крс2 9. Фе3! Kpd1 10. Фd3+ Кре1. Маневр белых повторился с другой стороны, и

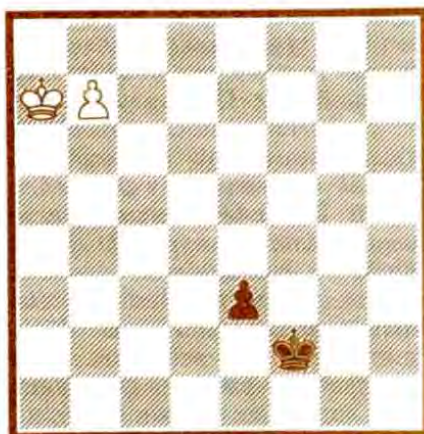


Диаграмма 148

снова они выиграли темп для приближения своего короля. 11. Крс5 и т. д. Потом король приближается к пешке и вместе с ферзем завоевывает ее.

Этот прием безотказно помогает ферзю не во всех случаях, а только в борьбе против пешек центральных и коневых. А слоновые и ладейные пешки? Они делают ничью. Вот примеры.



Диаграмма 149



Диаграмма 151



Диаграмма 150

Диаграмма 149

Вместо ожидаемого 1...Крс1? тут возможно 1...Кра1! Если взять пешку — пат.

Диаграмма 150

Здесь черный король вынужден стать перед своей пешкой, но после 1... Кра1 белые не могут выиграть: если они начнут приближать короля — снова пат.

Из этого правила есть, однако, исключения, когда ферзь против слоновой или ладейной пешки выигрывает, а против центральной или коневой делает ничью. Первое исключение относится к случаям, когда король сильнейшей стороны находится так близко к пешке, что ее можно пропустить в ферзи и создать неотразимую угрозу. Например:

Диаграмма 151

Тут у белых есть выигрывающий план: 1) максимально усилить позицию ферзя; 2) приблизить короля. 1. Фb1+ Крг2 2. Фс2+ Крг1 (на 2... Крг3, стараясь не подпустить белого короля, проследует 3. Фе4!) 3. Крг4! h1Ф 4. Крг3, и черные могут только отсрочить мат, отдавая своего ферзя.

А вот пример второго исключения.

Диаграмма 152

После 1. d8Ф+ Кре2! белый король мешает своему ферзю

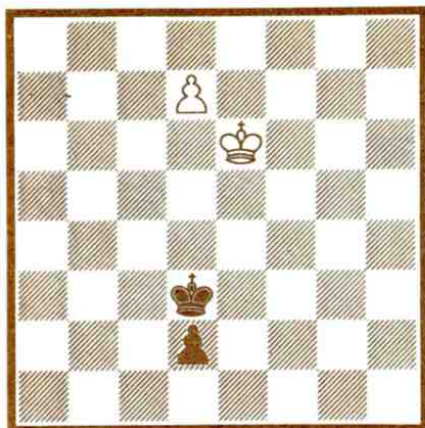


Диаграмма 152

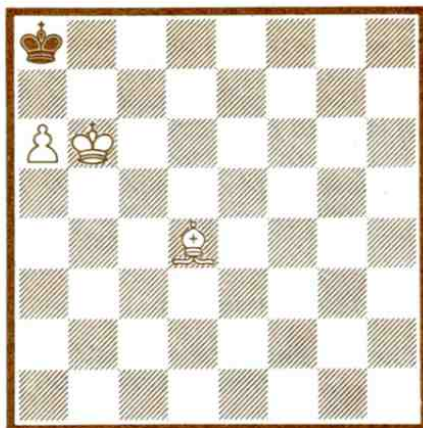


Диаграмма 154

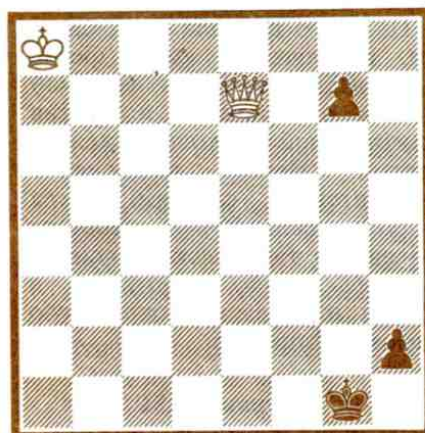


Диаграмма 153

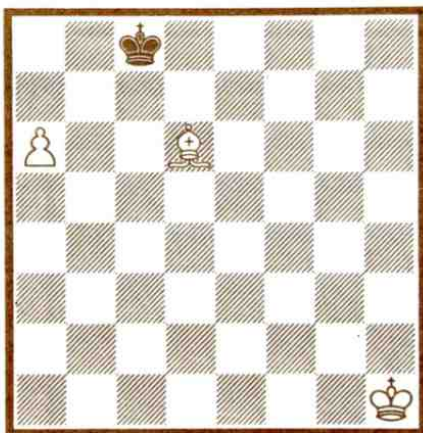


Диаграмма 155

приблизиться к пешке, которая неизбежно проходит в ферзи.

Задание.

Диаграмма 153

Ход белых. Найдите план, ведущий к выигрышу. Какую роль может играть пешка g7?

### Уроки 34—37. Король, легкая фигура и пешка против короля

Лишняя фигура, как правило, гарантирует выигрыш партии. Однако в эндшпиле известны исключения из этого правила.

Если слон не владеет полем превращения своей ладейной пешки, а одинокий король контролирует это поле, никакая

сила не в состоянии вытеснить его из спасительного угла, избежав пата.

Диаграмма 154

Иное дело, если одинокого короля удастся отрезать от спасительного угла.



### Диаграмма 155

Тут грубейшей ошибкой было бы 1. a7 ввиду 1. ... Krb7 и ничья.

Вместо этого сразу выигрывает любой выжидательный ход слоном по диагонали e5—h2 или королем. Из-за цугцванга черному королю придется выйти из квадрата пешки. Вот еще две подобные позиции.



Диаграмма 157

### Диаграмма 156



Диаграмма 156



Диаграмма 158

### Диаграмма 157

Слабейшей стороне не удастся спастись независимо от очереди хода.

Имея лишнего коня с пешкой, также надо проявлять осторожность. Вот типичная ситуация.

### Диаграмма 158

Поспешный ход 1. h7+? создает черному королю неприступную крепость на полях h8 и g7. Необходимо сначала приблизить короля вплоть до поля g6, а

тогда победное продвижение пешки обеспечено.

Надо знать еще одну позицию.

### Диаграмма 159

Ход черных. Могут ли они запатовать белого короля и одновременно обезвредить коня? Да. Но для этого надо точно выбрать поле. После 1...Kрс8? белый конь сможет прийти на помощь своему королю и вызволить его из плена. Запомним правило: надо занимать королем поле того же



Диаграмма 159

цвета, что и конь. Правильно 1...Крс7! и ничья. В этом можно убедиться самим.

Задание.

### Уроки 38—41. Ладейные окончания

Это самый распространенный, самый сложный и самый изученный тип окончаний.

Рассмотрим основные позиции.

#### Диаграмма 161

Ход черных. Вот как они должны примерно рассуждать и действовать, чтобы добиться ничейного результата.

Прежде всего надо воспрепятствовать проникновению белого короля на шестую горизонталь. Это достигается ходом 1...Лh6! Теперь шахи белой ладьей ничего не дадут — черный король ходит по седьмой и восьмой горизонталям. Следовательно, белым придется двинуть вперед свою пешку — 2. е6, угрожая проникнуть королем на d6. Но тогда черная ладья моментально возвращается на поле h1 — это главный прием



Диаграмма 160

#### Диаграмма 160

Ход белых. По каким полям можно пройти в ничейный угол?

всего плана обороны — и атакует белого короля шахами снизу. Ничья становится очевидной.

Эту позицию исследовал еще в XVIII в. знаменитый французский шахматист Филидор. С тех пор ее так и называют — позиция Филидора. А вот основная выигрышная ситуация.



Диаграмма 161

## Диаграмма 162

Если в позиции Филидора король слабой стороны был удачно расположен прямо перед пешкой, то здесь он отрезан от нее. Это обстоятельство позволяет белым добиться победы с помощью типичного маневра, который называют «постройка моста». Это «строительство» производится тут по такому плану.

1. Первый этап: довести пешку до предпоследней горизонтали. Например: 1. Краб Ла1+ 2. Крb7 Лb1 3. b6 Лb3 (черные пытаются затруднить продвижение пешки). 4. Кра7 Ла3+ 5. Крb8 Лb3 6. b7. Эта задача выполнена, но пешку блокирует собственный король, которому мешает освободить дорогу пешке черная ладья. Как решить новую задачу?

2. Второй этап: отбросить черного короля еще на одну вертикаль, чтобы «расчистить место» для постройки «моста.» Эта задача также решается просто. 6... Ла3 7. Лd2+ Кре7. Все условия для решающего маневра созданы.

3. Третий этап: мост! Вот он — 8. Лd4! Ла1 (если 8...Лс3, то 9. Ла4 и 10. Кра7) 9. Крс7 Лс1+ 10. Крb6 Лb1+ 11. Крс6 (грозит маневр Лd4—d5—b5!) 11. ...Лс1+ 12. Крb5 Лb1+ 13. Лb4! Постройка «моста» закончена, и пешка проходит в ферзи. Задание.

## Диаграмма 163

## Диаграмма 164

В обеих позициях ход белых. Как должна закончиться партия?

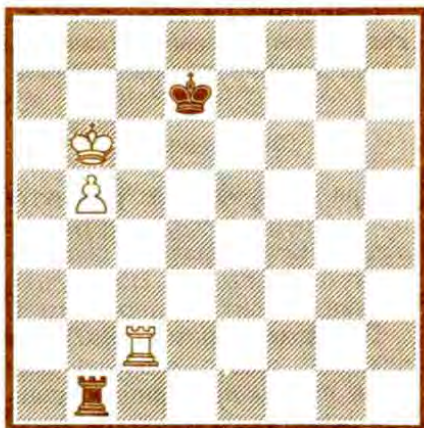


Диаграмма 162



Диаграмма 163



Диаграмма 164

Познакомимся еще с несколькими типичными приемами разыгрывания ладейных окончаний.

### Диаграмма 165

При материальном равенстве обе стороны имеют проходные пешки. Белая опаснее, ибо продвинута дальше. Но судьба партии зависит от очереди хода.

При ходе белых: 1. Ла2! Как правило, ладью выгодно держать позади проходной пешки, как своей, так и чужой. Почему? Потому что с каждым ходом пешки ладья будет располагать все большей и большей свободой действий. Теперь черной ладье надо срочно бежать на восьмую горизонталь, чтобы задержать белую пешку. 1... Лb3 2. аb Лb8 3. а7 Ла8. Теперь видно, насколько выгоднее держать ладью позади пешки, чем впереди нее. Дальнейшая игра белых имеет целью прорыв короля к своей проходной пешке и к черным пешкам. 4. Ла6! Мешая черному королю двигаться к центру, 4...f6 5. Крf3 Крg6 6. Кре4 с4 7. Крd4 Крf5 8.



Диаграмма 165

Кр:c4 Кр:f4 9. Л:f6+ Кре5 10. Ла6, и белый король беспрепятственно проходит к полю b7. Или 8... Крg4 9. Крb5! f5 10. Ла4 Л:a7 11. Л:a7 Кр:f4 12. Крc4 Кре3 13. Ле7+ с легким выигрышем.

Обратите внимание на то, что стубило в этом окончании черных пассивное расположение фигур. Запомним: лучше активное положение фигур без пешки, чем пассивность при равном материале.

При ходе черных эта позиция ничейная. Как они должны играть? 1. ...Ла3! 2. Лb5 с4 с полным равновесием.

Еще пример.

### Диаграмма 166

Очередь хода за черными, им предстоит решать: защищать пешку пассивным ходом 1...Ла7 или найти более энергичный план игры.

Решение: 1...Лс2! 2. Л:a6 Ла2 3. Ла8+ Крf7 4. аb Крf6, и белая ладья очень стеснена, король к ней прорваться не может. Если 5. а7 (с угрозой 6. Лf8+), то 5...Крf7 или 5...Крg6 с ясной ничьей. Надо запомнить ловуш-



Диаграмма 166



Диаграмма 167

ку: если 5...Кре7??, то белые выигрывают типичным ударом — 6. Лg8! Л:a7 7. Л:g7+!  
Задание.

### Диаграмма 167

Указать лучшее продолжение при ходе белых и при ходе черных.

## Уроки 42—45. Слон против коня

Слон и конь примерно равны по силе. Но существует целый ряд позиций, где одна из них превосходит по силе другую. Зависит это главным образом от расположения пешек — своих и неприятельских. А также от свободы действий фигур.

Общее правило: чем пешки подвижнее, чем свободнее чувствуют себя фигуры, тем слон сильнее. Вот классические позиции.

### Диаграмма 168

В этой позиции предпочтительнее иметь слона: он может принять активное участие в действиях как на королевском фланге, так и на ферзевом. Но при аккуратной игре черных самый вероятный исход игры — ничья. Теперь несколько изменим позицию.

### Диаграмма 169

Несмотря на материальное равенство, у белых реальные



Диаграмма 168

шансы на выигрыш: у них есть возможность образовать проходную пешку на королевском фланге, и тогда, при поддержке слона, она будет представлять для черных серьезную опасность. А если и у черных возникнет проходная пешка, то подвижному и дальнобойному слону будет легче поддерживать свою и задерживать неприятель-



Диаграмма 169

скую. В то время как коню труднее успеть на два фронта.

Еще изменим позицию.

### Диаграмма 170

Тут белые должны выиграть почти безусловно. Черные практически беззащитны перед наступлением белых пешек на королевском фланге, в то же время король и слон белых



Диаграмма 170



Диаграмма 171

легко справятся с пешками черных на ферзевом фланге.

Теперь попробуем оценить такую позицию.

### Диаграмма 171

Это положение возникло в партии двух крупных мастеров прошлого Рети — Рубинштейн (1920). Поскольку позиция носит явно открытый характер, то слон должен быть сильнее коня. Проследим за событиями в партии: 1...Сс6 2. Кре2 (преимущество слона над конем наглядно демонстрирует вариант 2. с3 dc+ 3. Кр:c3 Сg2!, и белый конь «арестован») 2...Cd5 3. a3 b5 4. Kf1 (важный момент: попытка активизировать коня путем 4. Kf3 приводила после размена слона на коня к выигранному для черных пешечному эндшпилю) 4... a5 5. Kd2 a4! (с неотразимой угрозой образования проходной пешки посредством b5—b4) 6. Ke4+ С:e4 7. de b4 8. Kpd2 ba 9. Kpc1 g5, и белые сдались.

А теперь — позиция иного типа.

### Диаграмма 172

Тут слон стеснен своими же пешками, которые к тому же почти лишены подвижности и обречены оставаться на полях того же цвета, которыми владеет их слон. Белые же пешки расположены на полях противоположного цвета, ни на одну из них слон напасть не может. Такого слона у шахматистов принято называть плохим. Конь явно сильнее его. Он может свободно разгуливать по недоступным слону черным полям. Если он станет на поле с5, то сразу возьмет под удар две пешки — а6 и е6. Есть у белых и другой опасный план: перевести короля на с5, а коня — на d4. Черные обречены на пассивную защиту и рано или поздно должны проиграть.

Теперь попробуем видоизменить эту позицию, оставив королей и пешки на старых местах, белым предоставив слона, а черным коня на тех же местах.

### Диаграмма 173

В чью пользу эта позиция? Легко установить, что уже у белых — «плохой» слон, а у черных — «хороший» конь. Правда, здесь черный король не может так, как белый в предыдущем примере, проникнуть в неприятельский лагерь с такой же легкостью — у него не хватает пространства. Но перевес черных всё же неоспорим.

Теперь посмотрим, как подобное преимущество «хорошего» коня над «плохим» слоном реализуется на практике.



Диаграмма 172



Диаграмма 173

### Диаграмма 174

Это позиция из партии гроссмейстеров Филип — Петросян (1962). Прежде всего оценим позицию. У черных неприступный конь в центре и все пешки расположены на черных полях, недоступных для слона белых, стесненного своими пешками. План черных заключается в постепенном усилении своей



Диаграмма 174

позиции — конь переводится на е3, король двигается на а5.

1...Kpb6 2. Kрс3 Kг6 3. Kрд3 Кра5 4. Крс3 (ничего не дает активная попытка 4. Кре4 ввиду 4... Kh4 и затем 5...Kpb4!) 4...Kh4, и белые сдались, так как угроза Kh4—f5—e3 неотразима.

Задание.

### Диаграмма 175

Белые начинают и выигрывают.

### Диаграмма 176

Указать за черных план выигрыша (очередь хода не играет роли).



Диаграмма 175



Диаграмма 176

## Уроки 46—47. Одноцветные слоны

Одноцветными называют слоны, владеющих полями одного цвета. Рассмотрим некоторые типичные случаи окончаний с одноцветными слонами.

### Диаграмма 177

В этой позиции слон белых «хороший», а черных — «пло-

хой». К тому же разница в положении королей бросается в глаза. При ходе черных им надо сдавать партию (цугцванг) или пропускать белого короля к одной из пешек, или отдавать пешку сразу. При ходе белых их план заключается в том, чтобы найти маневр, передающий очередь хода черным.





Диаграмма 177



Диаграмма 179

### Диаграмма 178



Диаграмма 178

1. Сс2 Cf7. 2. Cd3. Можно и 2. Сb1 с той же целью. 2...Ce8 3. Ce4! Задача решена.

А вот пример окончания, где решают тактические моменты.

Тут трудно говорить о «хорошем» и «плохом» слоне. На королевском фланге ситуация благоприятнее для белых, на ферзевом — для черных. Решающую роль играет активность слонов. Тут перевес у белых, чей слон быстрее добирается до неприятельских пешек.

1. Ch5! (если 1...gh, то 2. g6, проходя в ферзи) 1...Ca6 2. C:g6 Сс4 (черные повторяют маневр белых, но с опозданием) 3. С:h7! С:b3 4. g6 С:a2 5. g7 b3 6. g8Ф b2 7. Фg3+ и мат последующим ходом.

Задание.

### Диаграмма 179

Ход черных. Указать план выигрыша.

## Уроки 48—50. Разноцветные слоны

Разноцветными называют слонов, владеющих полями разного цвета. Окончания, где остались только разноцветные

слоны с пешками, часто заканчиваются вничью, даже в случаях материального неравенства. Вот простой пример.

### Диаграмма 180

У черных три (!) лишние пешки, а выигрыш невозможен. На решающий, казалось бы, ход 1...f3 возможно 2. С:f3 (3. Кр:f3 — пат).

Еще пример с явно ничейной окраской.

### Диаграмма 181

У черных две лишние пешки. Но белый слон двигается по диагонали с8—h3, и черные не



Диаграмма 180

могут прорваться ни на одном из флангов.

Иногда можно выиграть при небольшом материальном перевесе и даже материальном равенстве, если одна из сторон имеет опасные проходные пешки (например, связанные проходные). Вот пример.

### Диаграмма 182

Тут, несмотря на материальное равенство, шансы белых на



Диаграмма 182



Диаграмма 181

выигрыш вполне реальны. Пешки черных на ферзевом фланге надежно блокированы, а на королевском фланге белые имеют возможность образовать связанные проходные пешки, которые, в отличие от черных, будут не заблокированными, а подвижными, потому что им сможет помочь король.

1. f4 Ce2 2. g4 Cf1 3. h4 Ce2 (черные вынуждены держаться выжидательно) 4. h5 gh 5. Кр:h5 Cf3 6. f5 Ce2 7. Крg5 Крg8 8. Крf4 Крf7 9. g5. Белые пешки должны двигаться так, чтобы

находиться или на белых полях, или рядом. Тогда они будут пользоваться поддержкой своего короля. 9...Ch5 10. g6+! А предполагать пешки на черных полях ошибочно. Например, 10. f6?? Cg6, и белые пешки наглухо заблокированы, как и черные, — ничья. 10...Kpg8 11. Kpg5 с легким выигрышем.  
Задание.

### Диаграмма 183

Найти и указать за черных выигрывающий план.

### Ответы на задания

Диагр. 32. 1. Лh6 (или на любое другое поле от c6 до f6) 1...Кра4 2. Ла6X.

Диагр. 33. 1. Ла1 (или любой другой ход ладьей) 1...Kpc8 2. Лb1 Kpd8 3. Лb8X; 1...Kpe8 2. Лf1 Kpd8 3. Лf8X.

Диагр. 34. 1. Лd5 Kpf8 2. Лd8X.

Диагр. 35. 1. Kpb6 Кра8 2. Лс8X.

Диагр. 36. 1. Kpc5 Кра6 2. Лh7 Кра5 3. Ла7X; или 1...Кра4 2. Лh3 Кра5 3. Ла3X.

Диагр. 37. 1. Ла6 Kpg8 2. Kpf6 Kph8 3. Kpg6 Kpg8 4. Ла8X; или 2... Kph7 3. Ла8 и 4. Лh8X.

Диагр. 39. 1. Cc5+ Kpg8 2. Cd5+ Kph8 3. Cd4X.

Диагр. 40. 1. Kpb6 Kpb8 2. Ce5+ Кра8 3. Cb7X.

Диагр. 41. 1. Cc4 Кра8 2. Kpc7 Кра7 3. Cc5+ Кра8 4. Cd5X.

Диагр. 43. 1. Kb5+ Кра8 2. Cb7X.

Диагр. 44. 1. Cc1 Кра1 2. Cb2+ Кра2 3. Kc3X.

Диагр. 45. 1. Ce6 Kpb8 2. Ка6+ Кра8 3. Cd5X.

Диагр. 46. 1. Kd7 Kph7 2. Kf8+



Диаграмма 183

Kph8 3. Ce5X.

Диагр. 53. 1. Kpf4 Кре6 2. Кре4 Kpd6 3. Kpf5 Kpc6 4. Кре6 Kpc7 5. Kpd5 Kpb6 6. Kpd6 Kpb7 7. Kp:c5 Kpc7 — и ничья.

Диагр. 54. 1. Kpf5 Кре7 2. Кре5 Kpd7 3. Kpf6 Kpc7 4. Кре6 Kpc8 5. Kpd6 Kpb7 6. Kpd7 Kpb8 7. Kp:c6 Kpc8 8. Kpd6 Kpd8 9. c6 — и белые выигрывают.

Диагр. 58. 1...Кре2! 2. Kpg4 Кре3 3. Kp:h4 Kpf4 — ничья.

Диагр. 59. 1. Kpg4 Кре5 2. Kpg5 Кре6 3. Kpg6 Кре7 4. Kpg7 — и белая пешка проходит в ферзи.

Диагр. 65. 1. Kf3! — и белые выигрывают. К ничьей ведет 1. Kf5.

Диагр. 72. 1... Фf5!

Диагр. 73. 1. Kd5!

Диагр. 74. 1. f6+! ef 2. e7!

Диагр. 78. При ходе белых: 1. Ch7+ Kph8 2. C:d3+ Kpg8 3. Ch7+ Kph8 4. C:c2+ с выигрышем. При ходе черных: 1... Лg2+ 2. Kph1 Л:g4+ 3. Kph2 Лg2+ 4... Л:g6+ и 5... Л:h6.

Диагр. 79. Бросается в глаза 1. Л:d8+, но тогда 1... Cc8X. Правильно 1. Ла6+ с вечным шахом.

Диагр. 80. 1. Ф:f8! Л:f8 2. Л:g7+ Крh8 3. Л:g6+ и т. д.

Диагр. 81. 1. Ф:d2! 2. Ф:d2 e3+!

Диагр. 82. 1. Cf6! Ф:h5 2. Л:g7+ Крh8 3. Л:f7+ Крg8 4. Лg7+ Крh8 5. Л:b7+ Крg8 6. Лg7+ Крh8 7. Лg5+ Крh7 8. Л:h5 Крg6 9. Лh3 Кр:f6 10. Л:h6+, и белые остались с тремя лишними пешками (Ласкер — Торре, Москва, 1925).

Диагр. 86. 1. Kh5! К:h5 2. Фh7+ Крf8 3. Kd5, угрожая матом и выигрышем ферзя.

Диагр. 87. 1 Ф:e5!

Диагр. 88. 2. Фd8+! С:d8 3. Ле8Х.

Диагр. 89. С:e7? Кd4!, и белым придется отдать ферзя.

Диагр. 90. 1. Фа3+!, и если 1... Ф:a3, то 2. Кс2Х.

Диагр. 91. 1. Ф:g8+! Кр:g8 2. Лh8+! Кр:h8 3. Cf7Х.

Диагр. 92. Ф:c7? Фh3+! с матом.

Диагр. 95. 1... Лh4+! 2. gh g4Х.

Диагр. 96. 1... Сg1 2. Лd2 С:h2! с матом.

Диагр. 97. 1... Лf2! 2. Л:f2 Ле1+ и 3... Kh3Х.

Диагр. 100. 1. Се8!

Диагр. 101. 1. Cd5! ed 2. Лh3 с матом.

Диагр. 102. 1... Kh3+!

Диагр. 106. Нет, не спасает ввиду 1... Лс2+ 2. Лd2 Фd1!

Диагр. 107. Двойная связка получается после 1... Cd4+ 2. Се3 Фg5, однако после 3. Ф:d4! белые выигрывают фигуру.

Диагр. 108. Нет, не спасает, черные избавляются от связки путем 1... h4+ 2. Крg4 f5+! 3. Л:f5 Лg2Х.

Диагр. 111. 1. Лf4+ Крh5 2. Лh4+! gh 3. g4Х.

Диагр. 112. 1... Лf1+! 2. Л:f1

Фс5+, и белые получают спертый мат. Не спасает и 2. Кр:f1 Фf5+ 3. Крg1 Фс5+!

Партия Ботвинник — Сорокин: 12. С:b8!, и черные сдались 13. Фа4+. Следовало играть 10... С:c3+.

Диагр. 115. 1. Л:f8+! Кр:f8 2. Ф:e7 (можно и 2. С:e7+) 2... Крg8 3. Фе6+ Крf8 4. Се7+ Кре8 5. С:d6+ (можно и 5. Cf6+) 5... Крд8 6. Фе7+ Крс8 7. Ф:c7Х.

Диагр. 119. 1. Cd4! с неотразимой угрозой 2. С:g7+ Кр:g7 3. f8Ф+!

Диагр. 124. 1. Ф:d7+!

Диагр. 125. 1. Ф:h7+! Кр:h7 2. Лh3+ Крg7 3. Ch6+ Крh7 4. Cf8.

Диагр. 126. 1. Л:c6+! bc 2. Са6Х.

Диагр. 127. 1. С:h7+! Кр:h7 2. Фh5+ Крg8 3. g6 с матом.

Диагр. 128. 1. Фh3! Грозит 2. Фh7Х. На 1... Кр:f7 следует 2. Фh7+ Кре8 3. Фh8+ и 4. Ф:b8.

Диагр. 129. 1. Фh8+! — и мат в два хода.

Диагр. 130. Лс8! с неизбежным матом.

Диагр. 131. 1... Фg2+! 2. Л:g2 Кf3+ 3. Крh1 Лd1+ с матом.

Диагр. 132. 1. Фа5! Лf8 2. Фg5 с матом. На немедленное 1. Фg5? было бы 1... Ла1+, и мат получают белые.

Диагр. 133. 1... Ф:f2+! 2. Кр:f2 Cd4+ 3. Ле3 Л:e3! с решающей угрозой вскрытого шаха.

Диагр. 134. 1... Кg3+ 2. hg Лf6! с матом.

Диагр. 135. 1. g6! hg 2. Ле8! с неотразимой угрозой 3. Л:f8+!

Диагр. 136. 1. Лb3! Фа5 2. Лb8+ Крд7 3. Лd1+ и т. д.

Диагр. 137. 1... Лd1!

Диагр. 138. 1. e8К+! Л:e8 2. Лd7Х, или 1... Крд5 2. Лd7+ Кре4 3. Кd6+ и 4. К:c8. Ошибочно 1. e8Ф? Кd5+! и 2... Л:e8.

Диагр. 139. 1... f5+! 2. gf (или 2. Kph4 Фh1X) 2... Фf5+ 3. Kph4 Фh5X.

Диагр. 142. Хотя на доске равное количество пешек, черные должны выиграть. Практически у них лишняя пешка: ведь белые не могут образовать себе проходную из-за сдвоенных пешек с. Например: 1. b5 c5 или 1. c5 bc 2. bc, и одна черная пешка блокирует две белые, в то время как черный король с пешкой оттесняют белого короля на первую горизонталь, после чего белые пешки оказываются беззащитными.

Диагр. 147. Оба короля вынуждены «сторожить» защищенные проходные пешки и не могут выйти из их «квадратов». Ничья.

Диагр. 153. 1. Фg5+ Kpf2 2. Фh4+ Kpg2 3. Фg4+ Kpf2 4. Фh3 Kpg1 5. Фg3+ Kph1 6. Фf2 g5 (не будь пешки g, был бы пат). 7. Фf1X.

Диагр. 160. После 1. Kpd3 h4 2. Кре2 h3 правильно только 3. Kpf2! Проигрывает как 3. Kpf1 Cd4, так и 3. Kpf3 Ch4!, в обоих

случаях король не попадает в спасительный угол.

Диагр. 163. Ничья. Ничего не дает 1... Лb2+ 2. Кра1 Ла2+ 3. Kpb1.

Диагр. 164. Черные выигрывают: 1. Kpb1 (защищаясь от 1... Ла2) 1... Лb2+ 2. Кра1 Ла2+ 3. Kpb1 c2+ 4. Kpc1 Ла1+.

Диагр. 167. При ходе белых — 1. Ла3! При ходе черных — 1... Лс2+ и 2... Ла2, в обоих случаях становясь позади проходной пешки.

Диагр. 175. 1. Са5 Kpf8 2. Cd8 Кре8 3. e7, и марш белого короля к пешке d4, а затем к коню или на королевский фланг решает.

Диагр. 176. Конь переводится на g5, король — на d6. Белый король должен тогда быть на c4 или b4 (иначе Kpd6—c5). После этого черные проводят пешку f4.

Диагр. 179. 1... Сс7 2. Cd2 h6! — и белые в цугцванге.

Диагр. 183. 1...Kpd4 2. Cf5 Kpc3 3. Сс8 Kpb2 4. С:b7 Kp:a2 5. С:c6 Kp:b3, и пешка а решает исход борьбы.

### 3. Факультативные занятия

Факультативные занятия — это, прежде всего, занятия во внеурочное время по желанию учащихся. Опыт показывает, что в этих занятиях чаще всего участвуют школьники V—VIII классов. Наиболее распространенная форма вовлечения школьников в факультативные занятия — организация шахматных кружков (секций) под руководством высококвалифицированных тренеров.

Как же организовать шахмат-

ный кружок в школе? Чем он должен заниматься? Возможны самые разные подходы к этой работе. Мы рассмотрим лишь примерные планы работы такого кружка, общие правила организации шахматных соревнований разного вида, возможное содержание углубленного изучения шахмат по выбору учащихся.

Обычно набор желающих заниматься в шахматном кружке не представляет особого труда.

Самодельные афиши и объявления сообщают о начале записи в кружок. Для этой же цели может быть использовано школьное радио, по классам пройдут активисты будущего кружка и расскажут о его работе. Сеанс одновременной игры, как правило, завершает организационный период создания кружка.

Хорошо, если хотя бы маленькое «шахматное поручение» имел каждый член кружка. Провести турнир у себя в классе, научить товарища правилам игры, подготовить рассказ о прочитанной шахматной книге, разобрать напечатанную в газете партию и своими словами передать смысл ходов соперников — вот лишь небольшой перечень таких поручений. Если они по силам ребятам и будут пробуждать интерес всех кружковцев, то и занятия будут проходить более творчески.

А это, в свою очередь, ведет к сплочению детского коллектива. Очень важны совместные дела кружковцев, например такие, как проведение первенства школы. К этому турниру члены кружка должны готовиться заранее, правильно распределить обязанности и т. д. Среди других мероприятий подобного рода может быть организация шахматной викторины или сеанса одновременной игры на школьном вечере, театрализованного представления «Живые шахматы». Любят ребята коллективную заочную игру с шахматным кружком школы другого города, товарищеские матчи с соседними школами.

Хорошо, если у кружка есть

своя стенная газета, оформлен шахматный уголок. И конечно, очень важно, чтобы все мероприятия кружка обязательно доводились до конца. Необходимо регулярно подводить итоги турниров, отмечать успехи его участников, награждать их грамотами и призами.

## Как проводить шахматные занятия в кружке?

Типовые программы занятий шахматного кружка рассчитаны на 2—3 занятия в неделю, но возможны и отступления от этой схемы. Каждое занятие обычно состоит из теоретической и практической частей. В теоретической излагаются основные сведения по дебюту, миттельшпилью или эндшпилью; под практической подразумевается решение комбинаций, этюдов, задач, игра кружковцев друг с другом в квалификационных турнирах, разбор сыгранных партий с помощью руководителя кружка.

Вот примерная структура теоретического занятия. В качестве шахматной разминки на демонстрационной доске ставится сравнительно легкая для решения позиция (этюд, задача, фрагмент из партии). На решение не должно уходить больше 3—5 минут. Затем идет проверка домашнего задания и объяснение теоретического материала. Заканчивается занятие подведением итогов, а затем дается позиция (этюд) для самостоятельного решения. Вместо объяснения теоретического материала можно провести конкурс на лучшее решение шахматных

задач или разобрать партию из какого-нибудь турнира.

Как показывает практика, с большим интересом ребята участвуют в игре «Проверь себя». Суть ее такова. Руководитель делает на демонстрационной доске ходы специально подобранной партии, например, только за черных. Ребята должны самостоятельно находить ответы белых и молча записывать их в свои тетрадки. Через минуту руководитель показывает на демонстрационной доске действительный ход белых из этой партии. За каждый правильный ход начисляются очки. По окончании партии выставляются оценки в зависимости от набранных очков.

Игровой метод ведения занятий наиболее результативен. Например, изучение шахматной нотации лучше всего начинать с игры в «морской бой», используя при этом латинский алфавит и шахматные фигуры вместо кораблей. Любят ребята, когда их парами приглашают к демонстрационной доске и предлагают разыграть конкретную позицию. Таким путем очень хорошо усваиваются тема «Матование одинокого короля», различные эндшпильные приемы и т. п.

Подготовка к занятию в кружке существенно облегчается, если руководитель составляет для себя краткий конспект занятия и имеет перспективный план прохождения всей темы.

Анализ сыгранных партий в наибольшей мере способствует совершенствованию мастерства шахматистов. Руководитель кружка должен воспитать у ребят привычку записывать сыгранные партии, а затем тщательно анализировать их. Во время квалификационных турниров партии обычно заканчиваются быстро, поэтому у руководителя есть возможность разобрать часть из них сразу же после игры вместе с недавними соперниками.

### Как судить шахматный турнир?

Судейство шахматных соревнований проводится в соответствии с действующим сводом правил организации соревнований — Шахматным кодексом. Вот основные этапы организации школьного шахматного турнира:

- назначение главного судьи;
  - комплектование состава участников;
  - утверждение регламента;
  - проведение жеребьевки;
  - проведение очередного тура;
  - заполнение итоговой таблицы;
  - подведение итогов турнира;
  - награждение победителей.
- Простейшие принципы судейства школьного турнира:
- главный судья следит за дисциплиной участников. Надо стремиться к тому, чтобы игра проходила строго по турам, чтобы было как можно меньше пропу-

*Большинство шахматистов не любит проигрывать и считает проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Те, кто хотят совершенствоваться, должны смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним, чего избегать в будущем.*

*Х. Р. Капаблинка*





щенных партий. Перед последним туром все ранее пропущенные партии должны быть сыграны;

во время тура участники не разговаривают между собой. Игра должна проходить строго по кодексу, правило «тронул—ходи» необходимо соблюдать неукоснительно;

если турнир имеет квалификационное значение и в нем установлена норма для получения разряда, то участники должны записывать свои партии и сдавать судье после окончания игры свои записи. Такие турниры проводятся с шахматными часами;

после завершения турнира главный судья оглашает его итоги, проводит награждение победителей, составляет документацию для присвоения спортивных разрядов.

## Как составить турнирную таблицу?

Существует несколько систем проведения шахматных соревнований. Самой распространенной из них считается круговая. В ней все участники турнира встречаются друг с другом. Перед

составлением таблицы проводится жеребьевка — каждый участник получает свой порядковый номер в таблице.

Так выглядит таблица после жеребьевки. Игровые пары на каждый тур составляются методом «механического сближения». При этом надо учесть некоторые закономерности турнирной таблицы: участники, расположившиеся в верхней части турнирной таблицы, играют на одну партию больше белым цветом; последний четный номер играет черными с верхними номерами (здесь с 1-го по 6-й) и белыми со всеми нижними (здесь с 7-го по 11-й); цвет фигур определяется по разности номеров: при нечетной разности меньший номер имеет белый цвет; при четной разности номеров меньший играет черными; если число участников турнира нечетное (например, 11), то расчетная таблица очереди игры остается прежней, но соперник последнего четного номера (в данном случае все соперники двенадцатого номера) будет в каждом турнире свободен от игры. Приведем таблицу очереди игры по турам (для 12 или 11 участников):

| № п/п | Участники     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | Очки | Место |
|-------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|------|-------|
| 1     | Иванов Саша   | × |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 2     | Петров Женя   |   | × |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 3     | Смирнов Алеша |   |   | × |   |   |   |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 4     | Валуева Инна  |   |   |   | × |   |   |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 5     | Милова Маша   |   |   |   |   | × |   |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 6     | Кудрин Петя   |   |   |   |   |   | × |   |   |   |    |    |    |      |       |
| 7     | Климов Вася   |   |   |   |   |   |   | × |   |   |    |    |    |      |       |
| 8     | Петухов Юра   |   |   |   |   |   |   |   | × |   |    |    |    |      |       |
| 9     | Храмов Толя   |   |   |   |   |   |   |   |   | × |    |    |    |      |       |
| 10    | Котова Света  |   |   |   |   |   |   |   |   |   | ×  |    |    |      |       |
| 11    | Попова Ира    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ×  |    |      |       |
| 12    | Федоров Коля  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | ×  |      |       |

|          |         |       |       |       |        |         |
|----------|---------|-------|-------|-------|--------|---------|
| I тур    | 1—(12), | 2—11, | 3—10, | 4—9,  | 5—6,   | 6—7     |
| II тур   | 1—2,    | 11—3, | 10—4, | 9—5,  | 8—6,   | (12)—7  |
| III тур  | 3—1,    | 4—11, | 5—10, | 6—9,  | 7—8,   | 2—(12)  |
| IV тур   | 1—4,    | 2—3,  | 11—5, | 10—6, | 9—7,   | (12)—8  |
| V тур    | 5—1,    | 4—2,  | 6—11, | 7—10, | 8—9,   | 3—(12)  |
| VI тур   | 1—6,    | 2—5,  | 3—4,  | 11—7, | 10—8,  | (12)—9  |
| VII тур  | 7—1,    | 6—2,  | 5—3,  | 8—11, | 9—10,  | 4—(12)  |
| VIII тур | 1—8,    | 2—7,  | 3—6,  | 4—5,  | 11—9,  | (12)—10 |
| IX тур   | 9—1,    | 8—2,  | 7—3,  | 6—4,  | 10—11, | 5—(12)  |
| X тур    | 1—10,   | 2—9,  | 3—8,  | 4—7,  | 5—6,   | (12)—11 |
| XI тур   | 11—1,   | 10—2, | 9—3,  | 8—4,  | 7—5,   | 6—(12)  |

Аналогичным образом составляются таблицы очереди игры при любом количестве участников.

### Как организовать турнир на приз клуба «Белая ладья»?

Одно из самых интересных дел шахматного кружка — проведение соревнований на приз клуба «Белая ладья». В этом массовом турнире юных шахматистов может участвовать любая школьная команда, состоящая из пяти учеников III—VII классов. «Белая ладья» очень популярна у ребят. Некоторые школы участвуют в ее турнирах из года в год, а на смену выбывшим по возрасту готовят пополнение из резерва.

Соревнования клуба «Белая ладья» состоят из пяти этапов: школьного, районного, областного, республиканского, всесоюзного. Первый этап самый важный, на этом этапе формируется школьная команда, создается коллектив, все члены которого готовятся к предстоящим соревнованиям, помогая друг другу. Вот некоторые выдержки из Положения о турнире: «Всесоюзный шахматный турнир пионерских дружин про-

водится ежегодно в целях популяризации и пропаганды шахмат среди пионеров и привлечения школьников к регулярным занятиям шахматами;

соревнованиями первого этапа руководит совет дружины совместно со старшим пионервожатым и одним из учителей школы;

в состав команды входят четыре мальчика и одна девочка — учащиеся III—VII классов одной школы. Из числа участников назначается капитан команды. Командой руководит вожатый или педагог школы;

на первом этапе выявляются сильнейшие шахматисты пионерской дружины и комплектуется команда;

соревнования первого этапа проходят в школах в сентябре-октябре;

команда-победительница первого этапа, а также лучшие организаторы (пионеры, вожатые, учителя) награждаются соответствующими дипломами, а участники команды и организаторы — грамотами.

С принятием решения об участии в турнире «Белая ладья» в жизни школьного шахматного кружка наступает ответственный период. Сразу появляются конкретные задачи:

написать объявление и оповестить все классы о предстоящем первенстве;

составить положение о первенстве дружины; собрать заявки от желающих принять участие в турнире;

подготовить награды для будущих победителей;

уточнить сроки следующего этапа турнира «Белая ладья» (районного или городского), чтобы не опоздать с заявкой от школы.

Первенство дружины может быть либо личным, либо командным. В личном первенстве участвуют все желающие пионеры, по результатам турнира комплектуется сборная команда дружины. Если решено проводить дружинное командное первенство, то сначала проводятся первенства пионерских отрядов, а затем уже сборные команды отрядов соревнуются между собой.

Во многих школах первенство дружины собирает большое количество участников, приходится даже проводить предварительные и финальные соревнования. В некоторых школах турниры «Белой ладьи» идут двумя потоками. В одном определяется основная сборная школы, которая соревнуется на следующем этапе с командами других школ. Как правило, эта сборная состоит из ребят VI—VII классов. Во втором потоке играют юные шахматисты из III—V классов. Лучшие из них составляют вторую сборную, которую тренируют старшеклассники и готовят ее к будущим сражениям.

Опыт лучших учителей — энтузиастов шахмат, ведущих

школьные кружки, убедительно доказывает, что в соревнованиях «Белой ладьи» могут участвовать все отряды пионерской дружины.

## Как провести молниеносный турнир «Белые—черные»?

Интересных дел для школьного шахматного кружка можно придумать много. Но особенно любят ребята играть блиц-партии, когда каждому партнеру на всю партию отводится всего пять минут. Популярность молниеносной игры объясняется тем, что блиц приучает к быстрой ориентировке в позиции, принятию решений, развивает тактическое зрение. Много значит в блице и умение использовать конкретные шахматные знания. Правда, не следует поощрять излишнее увлечение блицем. У новичков игра в блиц может вылиться в верхоглядство, «шлепанье фигурами», как говорят опытные тренеры. Поэтому блицтурниры в шахматном кружке должны проводиться под наблюдением руководителя. В последнее время все большую популярность приобретают партии с укороченным контролем времени — «быстрые шахматы», когда каждому шахматисту отводится на всю партию 15—30 минут.

Существует очень простая и удобная форма проведения турниров по молниеносной игре без шахматных часов. Эта система называется «белые — черные». Ее особенность в том, что на каждый ход соперникам дается по 5 секунд: судья-хронометрист

объявляет «белые», и все участники турнира, имеющие белые фигуры, одновременно делают ход; затем судья командует: «Черные», и ход делают черные фигуры. Эта процедура продолжается 10 минут, результаты незаконченных партий присуждаются. При этом учитывается материальный перевес одного из партнеров, характер позиции и т. п. Пропускать ходы при игре «Белые — черные» нельзя. Пропустившему ход засчитывается поражение.

После нескольких тренировочных партий ребята привыкают к особенностям игры в турнире «Белые — черные» и успешно справляются с его быстрым темпом. Подобные блицтурниры обычно проводятся за одно занятие кружка.

## Некоторые методические рекомендации по содержанию и проведению занятий в шахматном кружке

### Три главных дебютных принципа

Начинающие шахматисты обычно очень неуверенно разыгрывают начало партии. При чем затруднения вызывают не конкретные ходы, а их взаимосвязь. Чего только не увидишь в партиях новичков! И никчемные пешечные выпады, и метания ферзя по всей доске, и полное безразличие к судьбе собственного короля. Многообразие возможностей в дебюте просто ошеломляюще действует на шахматистов. Но рано или поздно они вынуждены задуматься над тем, как правильно

разыгрывать начало партии. И здесь на помощь приходят дебютные принципы.

Трех главных из них вполне достаточно, чтобы на первых порах не делать грубых ошибок. Центр, мобилизация, безопасность — эти ключевые слова характеризуют смысл этих принципов. Рассмотрим их подробнее.

### Центр

Проблема центра всегда интересовала шахматистов. С давних времен считалось, что тот, кто захватит пешками центральные поля (e4, d4 или e5, d5), должен искать пути к быстрой победе. Современная шахматная теория уже не дает столь категоричных оценок, но и не оспаривает первый дебютный принцип: самое главное в дебюте — это центр. Поэтому надо стремиться захватывать центр пешками и развивать (выводить) фигуры по направлению к центру. Приведем пример, иллюстрирующий это требование.

### Атака Греко

В рукописи итальянского шахматиста XVII в. Джоакино Греко, известной под названием «Парижская тетрадь» (1623), приводится подробное исследование одного из дебютных вариантов, в котором ярко показана энергия и целеустремленность атаки централизованных фигур и пешек.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5. Именно так развивали фигуры итальянские шахматисты XVI—XVII вв. Отсюда и название



дебюта — итальянская партия. 4. с3. План белых заключается в образовании сильного пешечного центра. 4... Kf6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3.

### Диаграмма 184

Если черные промедлят, то пешечный центр белых придет в движение и сметет фигуры соперника. 7... K:e4 8. 0—0, белые пожертвовали пешку, но взамен получили ряд выгод: их фигуры заняли центральные поля и готовы начать атаку. Подобная жертва называется гамбитом (от итальянского *gambetto* — дать подножку) 8. K:c3. Современная теория рекомендует 8... С:c3 9. bc С:c3. Так играли в старину. Сильнее, конечно, 9... d5.

### Диаграмма 185

10. Фb3! Упоением битвы и азартом атаки, полнейшим пренебрежением к прозаическим вариантам и бесконечной уверенностью, что брошенная перчатка будет поднята, веет от этого хода, полностью отвечающего всем критериям наивно-романтического стиля итальянских мастеров XVII в. Сегодня этот ход вызвал бы недоумение: современными анализами доказано, что белые выигрывали после 10. Са3. Ход же ферзем при правильной защите давал черным (10... d5) хорошую контригру. 10... С:a1 11. С:f7+ Kpf8 12. Сg5! Ke7 13. Ke5!

### Диаграмма 186

В этом ходе суть всей комбинации — запатованным черным фигурам не спастись от многочисленных угроз. 13... С:d4 14.



Диаграмма 184



Диаграмма 185



Диаграмма 186

Cg6! d5 15. Фf3+ Cf5 16. C:f5 C:e5 17. Ce6+ Cf6 18. C:f6 gf 19. Ф:f6+ Kpe8 20. Фf7X.

Конечно, белые атаквали слишком азартно, а черные защищались слабо — все это типично для того времени.

Однако и через три с половиной столетия придуманная Греко партия остается одним из самых ярких примеров преимущества, которое дает центральная стратегия в дебюте.

### Мобилизация

В шахматах под мобилизацией понимается быстрее развитие фигур на выбранное направление атаки. В дебюте таким направлением обычно считается центр. Поэтому второй дебютный принцип звучит так: быстрая и полная мобилизация всех сил на центральный участок — залог успешной игры в начале партии.

Нельзя делать бесцельные ходы, топтаться фигурами на месте, двигать без нужды пешки. Очень много партий проигрывается из-за несоблюдения этого нехитрого принципа. Приведем в качестве примера одну из партий выдающегося шахматиста XIX в. американца Пола Морфи, который играл белыми фигурами.

Эту партию Пол Морфи играл со слабым шахматистом и потому давал фору — ладью a1<sup>1</sup>. В современных турнирах играть с форой не рекомендуется, так как это не приносит пользы ни одному из соперников. В прошлом же веке такие партии игрались часто.

<sup>1</sup> То есть в начальной позиции у белых на поле a1 не было ладьи.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4! Эту жертву пешки придумал английский моряк Эванс в 1824 г., поэтому дебют получил название «гамбит Эванса». 4... C:b4 5. c3 Ca5 6. d4 ed 7. 0—0. Смысл гамбита в том, чтобы быстрее захватить центр фигурами и пешками и помешать сопернику рокироваться. 7... Kf6 8. Ca3 Cb6? Лучше 8... d6, перекрывая диагональ слона a3. Бесцельное топтание на месте быстро наказывается. 9. Фb3! d5 10. ed Ka5. Нападение на ферзя уже бесполезно. Армия белых полностью отмобилизована и готова к решительной атаке. 11. Le1+ Cc6.

### Диаграмма 187

12. de! K:b3 13. ef+ Kpd7 14. Ce6+ Kpc6 15. Ke5+ Kpb5 16. Cc4+ Кра5 17. Cb4+ Кра4 18. abX. Красивая партия, не правда ли?

Причина проигрыша черных в нарушении принципа мобилизации сил в дебюте.



Диаграмма 187

## Безопасность

Самая главная фигура в шахматной партии — король. Поэтому о безопасности короля надо думать с первых же ходов. Лучше всего как можно быстрее сделать рокировку. И ни в коем случае нельзя охотиться на какую-нибудь фигуру или пешку, забыв про своего короля, еще не рокированного. Третий дебютный принцип гласит: безопасность короля важнее материальных завоеваний! Приведем партию, в которой игравший черными А. Андерсен очень быстро доказал ошибочность стратегии своего соперника.

### Майет — Андерсен

«Певец комбинации» — так говорили об Андерсене современники. Адольф Андерсен комбинировал превосходно. В его партиях так и чувствуются порыв, вдохновение, всеполюющая энергия. Стоило соперникам немецкого мастера отстать в развитии фигур, замешкаться с рокировкой или увлечься «пешководством», как незамедлительно следовали жертвы, расчищавшие путь фигурам для атаки короля.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. a3? Совершенно ненужный ход. 3... c5 4. dc C:c5 5. Kf3 a5. Все действия Андерсена очень конкретны. Видимо, белые ходом a2—a3 собирались подготовить пешечную атаку на ферзевом фланге (b2—b4). Но сразу это не получалось: 5. b4? C:f2+ 6. Kp:f2 Фf6+ и 7... Ф:a1. Поэтому белые сыграли 5. Kf3, но теперь и черные успевают «запечатать» поле b4. 6. e3 Kc6 7. cd ed 8. Cb5 Kf6 9.

Ke5? В наши дни любой третьеразрядник знает, что двумя фигурами атаковать нельзя. И тем более этого нельзя делать, когда собственный король все еще не рокирован.

9... 0—0! Быстрейшая мобилизация сил, безопасность своего короля и стремление к инициативе — вот основные принципы, которыми руководствовался Андерсен в этой партии. 10. K:c6 bc 11. C:c6.

### Диаграмма 188

11... Са6! Любой ценой задержать короля в центре, а затем обрушиться на него всеми силами — это передовая для середины XIX в. идея была творческим кредо Андерсена. 12. C:a8 Ф: a8 13. Фf3. Белые отражают угрозу d5—d4, но теперь черный конь получает возможность с темпом попасть на d3. 13... Kd7 14. Kc3 Ke5 15. Ф:d5 Kd3+ 16. Kpd1 Фc8. Черный ферзь вышел на удачную позицию. Прозанческие варианты типа 16... K:f2+ Андерсена не



Диаграмма 188



интересуют. 17. Крс2 Лd8 18. Фh5 Кf4! Белые сдались ввиду варианта 19. ef Cd3+ 20. Крb3 Фе6+ 21. Кра4 Фс4+ 22. b4 Сс2+ 23. Кр:a5 Ла8Х.

### **О дебютном репертуаре**

Начинающих шахматистов часто пугает многообразие шахматных дебютов. Десятки названий, сотни вариантов, тысячи продолжений... Как же ориентироваться в этом океане шахматных ходов? Неужели, чтобы правильно играть дебют, надо изучить все существующие книги по шахматным дебютам?

Конечно же нет. Еще в конце XIX в. будущий чемпион мира Эмануил Ласкер написал книгу «Здравый смысл в шахматах». О сложнейших вещах Э. Ласкер писал строго и понятно, аргументируя свою точку зрения не столько конкретными вариантами, сколько логическими умозаключениями, основанными на обобщении богатейшего опыта шахматной борьбы. В частности, начинающим шахматистам Ласкер советовал ограничиться несколькими дебютными системами. Сегодняшняя шахматная педагогика придерживается такого же мнения. Новичкам рекомендуется выбрать 1—2 дебюта за белых и столько же за черных, изучить их основные идеи и смело применять в практической игре. В дальнейшем дебютный репертуар можно постепенно расширять.

Каким дебютам следует отдать предпочтение? Строгих рецептов здесь нет, но принято считать, что новичкам полезнее играть открытые дебюты. Многие выдающиеся мастера гово-

рили, что каждый шахматист, стремящийся к совершенствованию, должен в своем развитии уделить внимание истории шахмат, познакомиться с эволюцией шахматных идей. А история шахматного дебюта начиналась с разработки именно открытых дебютных систем, когда фигуры игроков незамедлительно вступают в сражение. Вот почему на первых порах рекомендуется играть, например, итальянскую партию и гамбит Эванса, шотландскую партию и королевский гамбит. Со временем в дебютный репертуар можно включить защиту двух коней, испанскую партию, закрытые и полуоткрытые дебюты и т. д.

### **Как изучать дебют?**

Предположим, что выбор конкретного дебюта уже сделан. Скажем, новичку понравилась итальянская партия. Но как ее изучать? Прежде всего, надо взять дебютный справочник и посмотреть главные варианты. Но стараться понять основную идею игры белых и черных в этом дебюте. Для итальянской партии, в частности, это будет борьба белых за овладение центральными полями и атака на королевском фланге; контригра черных должна заключаться в создании прочных позиций в центре, укреплении безопасности своего короля и постепенной нейтрализации инициативы соперника.

Эти общие тезисы надо проиллюстрировать конкретными партиями. Партии обычно берутся из учебников, из турнирных сборников, из шахматных журналов. Для новичков нет необходимости запасаться боль-

шой подборкой примеров. Нескольких типичных партий из дебютного руководства вполне достаточно, чтобы понять идею основных вариантов. Затем эти варианты надо играть самому, записывать и анализировать ошибки, разбирать свои партии с более сильным шахматистом.

В процессе такой творческой работы каждый шахматист обычно придумывает свои собственные продолжения в главных или побочных вариантах, часто находит оригинальные пути. Ведь шахматы неисчерпаемы и в каждой позиции могут быть самые разные идеи. Так создается и постепенно расширяется дебютный репертуар шахматистов. А теперь все сказанное рассмотрим на примере.

### Итальянская партия

#### Идеи, планы, варианты

Дебютная теория во многом начиналась именно с итальянской партии: стратегические идеи, типичные планы, тактические приемы довольно просты для объяснения и легко доступны для понимания.

Рассмотрим одну из партий выдающегося русского шахматиста М. И. Чигорина, в которой он продемонстрировал успешную стратегию борьбы в итальянской партии.

#### Кнорре — Чигорин

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. 0—0. В старинных итальянских руководствах этот вариант назывался «тишайшей игрой». Белые просто развивают фигуры и не проявляют активности. Такая стратегия не ставит перед черными никаких проблем. 4...d6 5. d3 Kf6 6. Cg5 h6 7. Ch4?

### Диаграмма 189

«Безмятежное» развитие редко приносит хорошие плоды. Необходимо было меняться на f6 или отступать на e3. Положение слона на h4 дает черным важнейший темп для организации атаки на белого короля. 7... g5! 8. Cg3 h5! Черные задумали великолепную комбинацию, основанную на том, что белый король слишком рано определил свою позицию. 9. K:g5. Кнорре идет на главный вариант, надо бы ответить 9. h4 и попытаться отбить атаку черных фигур (9... Cg4 10... Фd7 11... 0—0 и т. д.) 9... h4! 10. K:f7.

### Диаграмма 190

10...hg! Черные играют на мат. 11. K:d8. (Если 11. K:h8, то 11... Фе7) 11... Cg4! 12. Фd2 Kd4! (Угрожает мат в два хода: 13. ... Ke2+, 14... Л:h2X). 13. Kc3 Kf3+! Изящный финал! 14. gf C:f3. Белые сдались, так как нет защиты от мата.



Диаграмма 189

А вот партия, иллюстрирующая возможности белых.

### Шифферс — Гармонист

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3.

Белые начинают борьбу за захват центра. Это самая правильная стратегия. 4. ♘ Kf6. Как показала практика, это сильнейший ход, основанный на идее контратаки центра.

Пассивная защита значительно хуже, например: 4... d6 5. d4 ed 6. cd Cb6 7. Kc3 Kf6 8. 0—0 0—0 9. Cb3 Cg4 10. Ce3 Le8 11. Фd3 Ch5 12. Лаe1 Cg6 13. Cg5 h6 14. Ch4 Ch5 15. Kd5 g5.

### Диаграмма 191

16. K:g5 K:d5 17. ed hg 18. dc gh 19. cb Lb8 20. Фf5, и дальнейшая борьба бесполезна.

5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Cd2. Это попытка добиться перевеса, не прибегая к сильным средствам. Продолжение 7. Kc3, ведущее к гамбитной игре, будет рассмотрено в следующей партии. 7... C:d2 8. Kb:d2 d5. Невыгодно 8... K:e4 из-за 9. d5! K:d2 10. Ф:d2 Ke7 11. d6! cd 12. 0—0 с позиционным преимуществом. 9. ed K:d5.

### Диаграмма 192

Возникшая позиция расценивается как примерно равная. Белые обладают лучшим фигурным развитием, зато у черных нет слабостей.

10. Фb3 Kce7. (К сложной игре вело 10... Ka5 11. Фа4+ Kc6! 12. Cb5 0—0. Напротив, поспешный шах 10... Фе7+? привел бы черных к потере фигуры, так как



Диаграмма 190



Диаграмма 191



Диаграмма 192

после 11. Крf1! грозит как 12. Ле1, так и 12. С:d5.) 11. 0—0 0—0 12. Лfе1 с6. Позднее про эту позицию Эм. Ласкер писал, что «у белых благодаря пешке d4 определенный перевес». Тем не менее четкой защитой черные должны уравнивать шансы. 13. а4 Фс7. (Здесь ферзь попадает под связку. Более удобная расстановка черных фигур заключалась в следующем: 13... Кb6 14. Сd3 Се6 15. Фс2, и у черных нет проблем.) 14. Ла1. (Теперь грозит 15. С:d5.) 14. ... Кf4 15. Кg5 Кег6.

### Диаграмма 193

16. Ле8! Неудачное расположение черных фигур позволило Э. Шифферсу начать форсированную комбинацию. 16. ... Л:e8 17. С:f7+ Крh8 18. С:e8 Ке2+. Этот шах белым надо было предвидеть заранее. 19. Крh1 К:c1 20. Кf7+ Кpg8 21. Kh6+ Крf8 22. Фg8+ Кре7 23. С:g6 hg 24. Ф:g7+ Крд8 25. Фf8+ Крд7 26. Ке4! Венчает атаку белых 26. ... Фd8 27. Фd6+ Кре8 28. Кf6+. Черные сдались.

Итальянская партия встречается и в современных турнирах. Вот одна из партий известного венгерского гроссмейстера Л. Портиша.

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Сс5 4. с3 Кf6 5. d4 ed 6. cd Сb4+ 7. Ке3. Основное продолжение в итальянской партии. Черные должны принять жертву пешки, иначе они не решат дебютных проблем. 7. ...К:e4 8. 0—0 С:c3. (Ход 8. ... К:c3 приводит к знаменитой атаке Греко. Отметим только, что в случае. 9. bc С:c3 продолжение 10. Са3! дает сильнейшую атаку на черного короля.) 9. d5! Этим ходом начинается старинная атака Меллера. 9. ...



Диаграмма 193

Сf6. Многочисленными анализами доказано, что это лучший ход. 10. Ле1 Ке7 11. Л:e4 d6. (На 11. ... 0—0 может последовать 12. d6 с инициативой у белых.) 12. Сg5 С:g5 13. К:g5 h6!

### Диаграмма 194

До этой партии во всех теоретических руководствах рекомендовалась короткая рокировка (13. ... 0—0) и приводился такой форсированный вариант: 14. К:h7 Кр:h7 15. Фh5+ Кpg8 16. Лh4 f5 17. Фh7+ Крf7 18. Лh6 Лg8 19. Ле1 Фf8 20. Сb5 Лh8 21. Ф:h8 gh 22. Фh7+ Крf6 23. Л:e7 Ф:e7 24. Ф:h6 с вечным шахом. Ход 13. ... h6 не обсуждался, так как считалось, что после 14. Сb5+ Сd7 15. Фе2 Крf8 16. Лае1 белые получают атакующую позицию.

Но Л. Портиш подготовил усиление на 15-м ходу, которое поставило под сомнение основной вариант атаки Меллера. 14. Сb5+Сd7 15. Фе2 С:b5! 16. Ф: b5+ Фd7 17. Фе2. (Оказывается, прямая атака не проходит: 17. Л:e7+ Кр:e7 18. Ле1+ Крд8 и у черных все в порядке.) 17 ... Крf8! Черные отразили непо-



Диаграмма 194

средственные угрозы, и белым приходится играть очень рискованно. 18. К:f7. Эта жертва опровергается. 18. ... Кр:f7 19. Ле1 Кg8! 20. Ле6 Кpf8! 21. f4 Кf6 22. Ле7 Ле8!, и черные выиграли.

Приведенные партии дают общее представление об основных идеях этого интересного дебюта. И вместе с тем показывают: разыгрывая партии известных шахматистов, следует изучать идеи того или иного дебюта. Не случайно Э. М. Ласкер писал: «Немногих примеров достаточно, если только читатель внимательно следит за изложением, критически взвешивает прочитанное, а затем применяет полученные знания на практике».

**«Только в середине партии начинается настоящая игра!»**

Миттельшпиль недаром называют самой интересной стадией шахматной партии. В середине игры чаще всего происходят увлекательнейшие события, насыщенные, с одной стороны, головоломными комбинационными осложнениями, а с дру-

гой — тончайшими позиционными маневрами. Почти в каждой партии, будь то партия гроссмейстера или простого любителя, тактика и стратегия, комбинация и план, причудливо переплетаясь, оставляют неповторимый след в памяти шахматистов. Теперь, наверное, понятно, почему афоризм известного в прошлом гроссмейстера С. Тартаковера вынесен в подзаголовок: действительно, только мобилизовав свои силы, шахматист может перейти к решающим действиям, «настоящей игре». Начинающему довольно трудно изучать миттельшпиль. Многообразие возможностей затрудняет ориентировку. Тем не менее опыт лучших тренеров показывает, что систематичность и последовательность в усвоении миттельшпильных идей позволяют большинству школьников в конце концов овладеть приемами игры в середине партии. Важнейший элемент середины игры — комбинация: маневр, когда неожиданно нарушается привычное соотношение сил и спокойное течение партии и успех зависит от точности расчета вариантов, вынуждающих противника делать те ходы, которые единственно возможны в создавшейся позиции. Нередко основу комбинации составляет жертва одной или даже нескольких фигур или пешек.

**Трудно ли научиться комбинировать?**

Иногда новичков настолько поражают красивые комбинации гроссмейстеров, что иные говорят сами себе: «Где уж мне так играть, придумать бы

какую-нибудь ловушку за партией — и то хорошо». Но ведь гроссмейстерами не рождаются! Научиться комбинировать (и не плохо комбинировать!) может любой шахматист.

### Диаграмма 195

#### Мат в 6 ходов

Рассмотрим старинную комбинацию. Казалось бы, белым грозит неминуемый мат, однако следует фейерверк жертв — и белые побеждают:

1. Лh4! Ф:h4 2. Фg8+! Кр:g8 3. Ке7+ Крh8 4. Кf7+! Л:f7 5. Лс8+ Лf8 6. Л:f8X.

Эффективная, запоминающаяся комбинация! Конечно, достаточно сложная для новичков. Но уже через полгода занятий бывшие новички с легкостью находят подобные комбинации. Дело в том, что любая, даже самая сложная комбинация состоит из простых элементов. Каждый элемент имеет свои особенности. Эти особенности надо внимательно изучать, и тогда постепенно придет умение



Диаграмма 195

не только решать, но и проводить комбинации в своих партиях.

Рассмотрим элементы приведенной выше комбинации.

1. **Лh4**. «Отвлечение» — смысл жертвы ладьи и название первого элемента комбинации.

2. **Фg8+** «Завлечение» — задача, которую выполнил ферзь ценой своей «жизни».

3. **Ке7+** «Освобождение линии» — с помощью этого приема разгружается вертикаль «с».

4. **Кf7+** «Перегрузка» — черная ладья не может одновременно отражать угрозы коня e5 и ладьи c1.

5. **Лс8+** «Слабость последней горизонтали» — название последнего элемента комбинации.

Опытный шахматист легко находит решение: клубок хитро-сплетений белых фигур быстро разматывается. Разумеется, одна комбинация не может содержать в себе все многообразие тактических приемов. Постепенно приходит опыт, вырабатывается так называемое тактическое зрение, которое позволяет определенные особенности позиции рассматривать как основание для поиска комбинации. С некоторыми простейшими тактическими приемами мы уже познакомились ранее. Интересно, вспомните ли вы их? Можете ли «перенести» усвоенные ранее знания в новые условия, для решения новых, более сложных задач?

### Диаграмма 196

Лишняя пешка — недостаточная компенсация за неудачно расположенные фигуры черных. Это доказывают белые



Диаграмма 196

изящной комбинацией: 1. Лb8!, и черные остаются без слона (1. ... Л:b8 2. С:e5+). Вы, наверное, вспомнили, как называются использованные в этой комбинации приемы. Да, конечно, это «связка» и «вилка». Попробуйте сами составить позиции, в которых могут быть применены эти же приемы.

Одна из разновидностей двойного удара — упомянутая выше вилка. Но возможны и другие разновидности этого приема. Так, не всегда объектом для нападения служит фигура или пешка. Часто удар наносится... по пустому полю. Но это незанятое поле может иметь решающее значение. Самым «страшным» двойным ударом считается коневая вилка. Ее особенно боятся новички. А теперь рассмотрим два приема.

Диаграмма 197

Порой самые безжалостные удары производятся «тихим» ходом. Именно так, еле приметным передвижением ферзя всего на одну клеточку — 1. Фa7!



Диаграмма 197

поразили белые соперника. Из-за невозможности одновременной защиты поля e7 и пункта f2 черные сдались.

Диаграмма 198

Кто из шахматистов не страдал от коневых вилок? Их кинжальные удары испытали и новички, и чемпионы. Даже в партии по переписке, где время на обдумывание ходов почти не ограничено и фигуры можно



Диаграмма 198

передвигать по доске, белые просмотрели коневую вилку: 1... Ф:e1+! 2. Ф:e1 Л:c1 3. Кd1. (Если 3. Ф:c1, то эффект коневой вилки налицо — 3. Ке2+! и 4... К:c1) 3... Л:b1. Белые сдались.

Мало кому из новичков удалось избежать соблазна применить в какой-нибудь из своих партий «симметричное» начало: 1. e4 e5 2. Кf3 Кf6. Официальное название этого дебюта — русская партия или защита Петрова. Дальнейшие события в партии могут развиваться так: 3. К:e5 К:e4 4. Фе2. Малоискушенный любитель, не ожидая подвоха, спокойно уводит из-под боя коня — 4... Кf6.

### Диаграмма 199

И вот тут-то как гром среди ясного неба: 5. Кс6+! В первое мгновение черные даже не понимают, в чем дело. Но попытка «съесть» коня с6 останавливается ликующим возгласом соперника: «Шах-то от ферзя!» Оказывается, черные угодили в ловушку — шах был дан из засады. Вспоминаете? Такой прием называется «вскрытое нападение», а в данном примере, как вы уже догадались, имел место вскрытый шах. Рассмотрим классическую комбинацию — «Мельницу» Карлоса Торре. Среди комбинаций на вскрытое нападение эта комбинация занимает особое место. Она встречается очень редко — такой грандиозный механизм крайне трудно подготовить к работе и запустить. И всё же...

### Диаграмма 200

На диаграмме изображена позиция, которая безвестного мексиканского юношу К. Торре



Диаграмма 199



Диаграмма 200

прославила на весь шахматный мир. Именно ему посчастливилось поймать миг удачи — в турнирной партии осуществить «мельницу»: 1. Cf6! Ф:h5 2. Л:g7+! Кph8 3. Л:f7+ Кpg8 4. Лg7+ Кph8 5. Л:b7+ Кpg8 6. Лg7+ Кph8 7. Лg5+ Кph7 8. Л:h5 Кpg6 9. Лh3 Кр:f6 10. Л:h6+ Кpg5 11. Лh3, и через несколько ходов черные сдались.

Рассмотрим несколько примеров, лейтмотивом в которых будет звучать «отвлекающе-завлекающая» тема.



### Диаграмма 201

Появление у противника новорожденного ферзя ничуть не смутило белого короля. По его приказу собственный ферзь ценой «жизни» отвлекает пешку g7, и мат неизбежен. 1. Фh6+! gh 2. Л:f6+. Черные сдались (2... Kph5 3. Л:h6X; 2... Kpg7 3. С:h6+ Kpg8 4. Лf8X).



Диаграмма 201

А в этой комбинации темы «отвлечения и завлечения» переплелись. 1. Фf6+! Самопожертвование белого ферзя происходит ради отвлечения черного ферзя от контроля за полем превращения пешки. Разменом на g8 черный король завлекается под губительный шах. 1... Ф:f6 2. Л:g8+ Кр:g8 3. e8Ф+ и 4. Ф:d7.

### Диаграмма 203

Радость шахматиста, осуществившего удивительную комбинацию, можно понять. Посмотрите, как интересно могли закончить партию черные.

1... Ф:c3+!! Жертвой ферзя белый король завлекается под смертельный огонь остальных фигур черных. 2. Кр:c3 К:d5++. Кстати, отметим, что вскрытый шах не обязательно должен быть двойным, а вот двойной шах — всегда вскрытый. 3. Крс2 Ке3+. Это еще не сбор урожая, а только подготовка к нему. 4. Крb1. В этой позиции комбинацию черных венчает жертва ладьи: 4... Л:b3+! Как играть белым? Закрыться конем? 5. Kb2 Л:a2! 6. Кр:a2 Л:b2++ 7. Кра3 (7. Кра1 Ла2++ 8. Крb1 Ла1X) 7... Лb3+ 8. Кра4 (8. Кра2



Диаграмма 202



Диаграмма 203



Диаграмма 204



Диаграмма 205



Диаграмма 206

Лс3+) или 8... Лб8+) 8... Лб4+) 9. Кра5 (9. Кра3 Кс4+) 9... Кс4+ 10. Краб Сс8+ 11. Кра7 Лб7+ 12. Кра8 (12. Краб Лб1+) 12... Кб6Х.

Очень красивое окончание партии. Известный уже много веков под названием «спертый мат», этот прием впервые приведен еще в старинном трактате Лусены.

#### Диаграмма 204

1. Фе6+ Крh8 2. Кf7+ Крg8 3. Кh6+++ Крh8 4. Фg8+! Л:g8 5. Кf7Х.

В чистом виде эта матовая конструкция встречается очень редко, чаще она приходит как угроза. Достаточно один раз увидеть эффект спертого мата, чтобы запомнить его надолго.

История шахмат донесла до наших дней один из наиболее ярких фрагментов в комбинационном творчестве П. Морфи.

#### Диаграмма 205

В партии с неизвестным любителем (1859) Пол Морфи проводит комбинацию на спертый мат. 1. Кс5+ Крb8 2. Кd7+ Крс8 3. Кb6+++ Крb8 4. Фс8+ Л:c8 5. Кd7Х.

Идеи спертого мата могут промелькнуть в самых неожиданных ситуациях.

#### Диаграмма 206

В этом окончании черные погибли из-за «недостатка воздуха» для короля. 1. Лg8+! Черные сдались, так как они получают неизбежный мат: 1... Ф:g8 2. Фg7+! Ф:g7 3. fg+ Крg8 4. Ке7Х.

Мы уже знаем, что если какая-либо фигура выполняет сразу несколько функций, то эта фигура «перегружена» работа-

ми, а значит, ее надо отвлечь. Так возникает известный мотив комбинации на перегрузку.

### Диаграмма 207

Белого короля охраняет только ладья g1. Этим обстоятельством немедленно воспользовались черные: 1... Фg2+! Ладья занята непосильной работой — она не в силах одновременно защитить первую горизонталь и поле g2. Белые сдались, так как мат неизбежен: 2. Л:g2 Кf3+ 3. Кph1 Лd1+ 4. Лg1 Л:g1X. Мотив этой комбинации — перегрузка ладьи. Аналогичные примеры можно подобрать и для других фигур. Попробуйте сами «сочинить» такие позиции.

Для начинающих шахматистов очень большое значение имеет знание типичных комбинаций на тему: слабость последней (первой) горизонтали. Опыт показывает, что во время игры многие шахматисты часто забывают предусмотреть «запасный выход» для своего короля и из-за этого проигрывают партию.

### Диаграмма 208

Дамоклов меч, висящий над пунктом g7, ничуть не смущает черных. Сейчас их очередь хода, а у белых явно слаба первая горизонталь. Поэтому последовало 1... Кf2+! Цель этого и последующих ходов — в отвлечении ферзя и ладьи белых от защиты пункта e1. Брать коня обязательно, иначе последует вскрытый шах с выигрышем ферзя (2. Кpg1 Ке4+). 2. Л:f2 Сd4! Слон неприкосновенен, так как на 3. Ф:d4 белые получают мат, а после 3. Фd2 гибнет и слон



Диаграмма 207



Диаграмма 208

b2, и ладья a1. Белые сдались. Их подвело отсутствие «форточки» для короля: стой белая пешка на h3, комбинация черных была бы неосуществима.

Тактическая идея перекрытия очень часто встречается в практической игре.

### Диаграмма 209

Свой подавляющий позиционный перевес белые использовали лучшим образом. Комбина-



Диаграмма 209



Диаграмма 210



Диаграмма 211

цией на перекрытие они выигрывают фигуру. 1. Лf8+! Брать ладью слонем или конем нельзя, так как перекрывается единственная дорога, по которой ладья h8 может проконтролировать поле e8. А после вынужденного 1... Л:f8 2. С:f8 черные из-за грозящего мата на e8 не успевают спасти слона g7.

А теперь рассмотрим тактический прием под названием «блокада». Вот как использовал этот прием в одной из своих партий выдающийся американский гроссмейстер Роберт Фишер.

### Диаграмма 210

Совершенно очевидно, что белым (Фишер) хочется сыграть 1. e5, чтобы затем поставить мат на h7. Однако на это черные ответят 1... f5!, полностью решая проблему защиты. И все же белые осуществляют ход e5, но... после предварительного 1. Лf6! Теперь пешка f7 надежно блокирована, на 1... dс или 1... С:f6 последует 1. e5 с неотвратимым матом. В партии было 1... Крг8 2. e5 h6 3. Ке4, и черные сдались.

Эффект неожиданности от комбинаций на тему «освобождение поля» всегда поражает. Освобождается, как правило, то, что кажется неосвобождаемым.

### Диаграмма 211

Черные спокойно шли на эту позицию, так как на 1. Ф:f6 у них был заготовлен вариант 1... Фе6 2. Лf8+ Л:f8 3. Ф:e6 Кр:g7. Однако «легкое» движение слона возвестило о начале комбинации на освобождение поля.

1. Ch8! Сфера влияния ладьи резко увеличилась — грозит мат на h7, а после 1... Kp:f7 следует мат на g7: 2. Ф:f6 и 3. Фg7X. Черные сдались. Отметим, что эту комбинацию провел экс-чемпион мира, советский гроссмейстер Михаил Таль.

### Диаграмма 212

Часто можно встретить комбинации, в которых дорога к заветному полю расчищается в несколько этапов. Такие комбинации бывают не только в партиях гроссмейстеров. Комбинация на освобождение линии встретилась в одной из партий турнира второго разряда в Московском дворце пионеров. Черные победили так: 1... Lh1+ 2. Kp:h1 Фh8+ 3. Kpg1 Фh2X. Хотелось бы отметить, что эта победа четвероклассника Алеши Громова была одержана на следующий день после теоретических занятий, на которых он познакомился с комбинацией Дамиано (XVI в.). Расставьте на доске такую позицию. Белые: Kpb2, Фc1, Lf1, Lh1, п. g6; черные: Kpg8, Фе6, Lf8, пп. f6, g7. Игра продолжалась так: 1. Lh8+ Kp:h8 2. Lh1+ Kpg8 3. Lh8+ Kp:h8 4. Фh1+ Kpg8 5. Фh7X.

Иногда комбинации направлены на достижение ничейного результата. Наиболее распространенным способом, ведущим к этой цели, считается комбинация «вечный шах».

### Диаграмма 213

Эта позиция возникла в одной из партий матча на звание чемпиона мира между А. Карповым и Г. Каспаровым. Белыми играл Г. Каспаров. Жертвой коня он решает форсировать вечный шах. 1. Kf6+, ничья. Не брать



Диаграмма 212



Диаграмма 213

коня черным опасно (1... Kph8 2. Kh5), а после 1... gf 2. Ф:f6 Л:d1 белые дают вечный шах (3. Фg5+ Kph8 4. Фf6+ и т. д.).

После знакомства с важнейшими тактическими операциями обычно переходят к изучению основных стратегических планов, проводимых в середине игры.

В миттельшпиле главное — плановые действия. Наличие плана вносит стройность в игру, придает ей осмысленность. И наоборот, бесплановость приво-

дит к разбросанности, потере уверенности в себе.

### Как составляется план игры?

Планы бывают разные, их множество. Составляется каждый план в зависимости от конкретных особенностей позиции. Чаще всего встречаются планы, связанные с атакой на короля соперника или на слабый пункт в его лагере. По плану ведется игра на окружение отсталой пешки, на захват линии, на оттеснение чужих фигур с активных позиций и т. д. Невозможно составить план на всю партию от начала до конца. Обычно общий план складывается из планов частных, осуществление ближайшей задачи подсказывает задачу дальнейшую.

Познакомимся с основными стратегическими планами, относящимися к миттельшпилю.

### Атака

#### на neroкировавшегося короля

При переходе из дебюта в миттельшпиль довольно часто возникают ситуации, когда один из соперников по тем или иным причинам задерживается с рокировкой. В большинстве случаев это связано с ошибкой или неправильным планом. Наказание за такую игру может последовать в виде стремительной атаки на neroкировавшегося короля. Методы ведения атаки заключаются в следующем.

Как правило, атакующая сторона (иногда ценой пешки или даже фигуры) создает большой перевес в силах на центральном участке сражения. Затем наносится удар, раскрывающий короля соперника или уничтожающий его защитников. Вот

один из примеров — партия, сыгранная в 1981 г. между Писковым (белые) и Панченко.

Эта партия была отмечена как лучшая во всесоюзном турнире команд Дворцов пионеров на приз газеты «Комсомольская правда». В сеансе одновременной игры с часами семерых москвичей экзаменовал челябинский гроссмейстер А. Панченко (а рядом челябинские школьники сражались против капитана москвичей гроссмейстера А. Юсупова).

1. e4 c5 2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 d6 6. Ce3 a6 7. g4. В данной позиции этот ход встречается редко, да и выглядит он слишком резко. Гроссмейстер решает наказать школьника за чрезвычайную активность и... попадает в хорошо замаскированную ловушку. Оказывается, Юрий Писков, тогда десятиклассник 22-й московской школы, проанализировал весь этот вариант еще на учебно-тренировочном сборе перед турниром. 7... e5. (Черные идут навстречу замыслам противника. Лучше 7... Kc6 или 7... h6.) 8. Kf5 g6 9. g5! (В этом суть идеи белых — начинается борьба за пункт d5.) 9... gf (Плохо 9... K:e4 10. K:e4 C:f5 из-за 11. Kf6+ Kpe7 12. Kd5+ Kpe8 13. Cb6.)

#### Диаграмма 214

10. ef! Основное продолжение варианта. (На 10. gf черные ответили бы 10... f4.) 10... d5. (В случае 10... Kfd7? очень сильно 11. Фh5 с угрозами 12. g6 и 12. Cc4) 11. Фf3! d4. Пока все идет по плану белых. (В одной из партий, сыгранных этим вариантом еще в 1978 г., встретилось 11... Ke4 12. K:e4 de 13. Ф:e4 Cb6



Диаграмма 214

14. Сс4 Сd7 15. 0—0 Фс7 16. Лад1 f6 (лучше 16... 0—0—0 17. С:f7) 17. Л:d7 Ф:d7 18. gf Сd6 19. Се6 Фс7 20. f7+ Крd8 21. Лd1 Лс8 22. Ф:e5, и черные сдались ввиду 22... К:e5 23. Сg5+ Фе7 24. Л:d6+ Крс7 25. С:e7.) Писков эту партию знал, и у него были ориентиры для борьбы. Гроссмейстер же с этим вариантом встретился впервые. 12. 0—0—0! Фа5 13. gf dc 14. Сс4!

### Диаграмма 215

Здесь гроссмейстер продумал полчаса, но так и не нашел защиты. (Например, на 14... Фb4 последовало бы 15. С:f7+, 16. Фh5+ Кр:f6 17. Сg5+ Крg7 18. f6+ Крg8 19. Лdg1! Ф:b2+ 20. Крd1 Фb1+ 21. Сс1+) 14... Фс7 15. Фd5 Кс6. (На 15 ... С:f5 решает 16. Сb6 Фd7 17. Ф:f7+ Ф:f7 18. Лd8X.) 16. Сb6 Фd7 17.) Фg2 Сd6. Нельзя как 17... Ф:f5 18. Ф:c6+ bc 19. Лd8X, так и 17... Ch6+ 18. Крb1 Сd2 19. Фg7 Лf8 20. Сс5) 18. Л:d6! Ф:d6 19. С:f7+ Крd7 20. Се6+ Крe8 21. f7+, и ввиду варианта 21... Крe7 22. Фg5+ Крf8 23. Фg8+ черные сдались.

Эта партия подтверждает



Диаграмма 215

большое значение предварительной подготовки, знания партий, сыгранных тем или иным вариантом. Поэтому каждый сильный шахматист имеет специальную картотеку тех идей, планов и вариантов, которые он намерен использовать в своей турнирной практике.

### Когда рокировки сделаны в короткую сторону

В миттельшпиле такое расположение королей встречается чаще всего. Одним из типичных планов игры при этом будет фигурная атака на короля соперника. Принцип действий атакующей стороны заключается в создании перевеса в силах на королевском фланге и выборе момента для решительных действий.

### Диаграмма 216

Ход белых

Подготовительная работа белых (белыми играл советский гроссмейстер А. Михальчишин) принесла хорошие плоды: позиция созрела для комбинационного удара. 1. Кf6+! Черные сда-



Диаграмма 216

лись. Отходить королем бессмысленно, а после 1... g4+ fхg4 3. e4 нельзя 3... С:f6 из-за связки 4. Фh4! с нападением на пункты f6 и h7.

Диаграмма 217

Ход белых

И здесь взаимодействие всех сил атакующей армии приносит успех. Перевес белых бесспорен: ферзь и конь соперника не участвуют в сражении на королевском фланге, пешечное прикрытие короля черных ослаблено, все фигуры белых нацелены на королевский фланг. Комбинация белых типична: 1. К:h7! Кр:h7 2. Л:f7+! Л:f7 3. Ф:g6+ Крh8 4. Ф:h6+ Крg8 5. Ле3! Лg7 6. Ch7+! Крh8 (8... Л:h7 7. Лg3+ Крh8 8. Фf6+) 7. Сg6+ Крg8 8. С:e8. Белые с избытком отыграли пожертвованный материал, черные сдались через несколько ходов.

Диаграмма 218

Ход белых

В этой учебной позиции показана еще одна типовая атака



Диаграмма 217



Диаграмма 218

позиции рокировки. 1. С:h7+ Кр:h7 2. Кg5+. Куда идти черному королю? Если 2... Крg8, то 3. Фh5 Ле8 4. Ф:f7+Крh8 5. Лg7 6. Фh7+ Крf8 7. Фh8+ Крe7 8. Ф:g7X. Не может черный король отправиться и на h6: 2... Крh6 3. К:f7++. Также выигрывают белые в случае 2... Крg6 3. h4! (угроза 4. h5+ Крh6 5. К:f7++) 3... Лh8 4. h5+! (и все-таки!) 4... Л:h5 5. Фd3+ f5 6. ef+ Кр:f6 7. Фf3+ Крe7 8. Фf7+ Крd6 9. Ф:h5.

Механизм атаки, связанный с ходами Cd3:h7+, Kf3—g5+,



Фd1—h5, получил название классической жертвы слона.

### Когда рокировки сделаны в длинную сторону

Обоюдные длинные рокировки встречаются реже, чем короткие. Дело в том, что длинную рокировку труднее подготовить. Но и в этом случае приемы атаки короля практически не отличаются от рассмотренных выше.

### Диаграмма 219

Ход белых

Достаточно беглого взгляда на позицию, чтобы определить: соперники ведут жестокий бой. Белые под угрозой гибели, но ведь и черный король слишком раскрыт... 1. Kf5+! gf. (Если 1. Kpf8, то 2. Lh8+ C:h8 3. Фd8+; на 1. Kpg8 следует 2. Kh6+) 2. Lh7+! Типичный удар. 2... Kp:h7 3. Ф:f7+ Kph6. (Или 3... Cg7 4. Lh1+Фh6 5. Л:h6+ Kp:h6 6. Фh5X.) 4. Фh5+ Kpg7 5. Ld7+ Ce7 6. Л:e7+ Kpf6 7. Фh4+ Kpg6 8. gf+ Kp:f5 9. Kd4+ Kpg6 10. Фh7+ Kpg5 11. Фf5+ Kph4 12. Lh7+Kpg3 13. Ф:f3X.

А теперь рассмотрим, как ведется пешечный штурм при разносторонних рокировках. Для иллюстрации взята партия, которая игралась в турнире Московского дворца пионеров.

### Испанская партия

Алеша Клименок (13 лет) — Эльдар Юсупов (12 лет)

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 d6. (Черные применяют классический вариант защиты Стейница, в котором им приходится сдавать центр.) На теоретических



Диаграмма 219

занятиях учебной группы II разряда была разобрана важная для понимания смысла дебютной борьбы партия **Тарраш — Марко**. В ней черные пытались удержать пункт e5 — 4. d4 Cd7 5. Kc3 Kf6 6. 0—0 Ce7 7. Le1 0—0, но форсированно проиграли: 8. C:c6 C:c6 9. de de 10. Ф:d8 Ла:d8 (10... Lf:d8 11. К:e5 C:e4 12. К:e4 К:e4 13. Kd3 f5 14. f3 Cc5+ 15. Kpf1!) 11. К:e5 C:e4 12. К:e4 К:e4 13. Kd3 f5 14. f3 Cc5+ 15. К:c5 К:c5 16. Cg5! Ld5 17. Ce7, и черные сдались, так как от угрозы c2—c4 у них нет защиты.

Из этого примера видно, что черные должны играть 7... ed 8. К:d4 0—0, давая белым определенный пространственный перевес и большую свободу маневра. Впрочем, у черных нет пешечных слабостей, мобилизация их фигур почти закончена. Практика показывает, что при аккуратной игре черные могут постепенно уравнять игру.

4. Kc3 Cd7 5. d4 ed. После 5... Kf6 получились основные построения варианта. Но черные ошибочно решают, что многочисленные размены помо-

гут им быстрее уравнять шансы. 6. К:d4 К:d4 7. С:d7+ Ф:d7 8. Ф:d4. Создавшаяся ситуация в пользу белых: они опережают соперника в развитии, у них больше пространства, они могут рокировать в любую сторону. У черных же еще много нерешенных проблем. 8... Кf6 9. Се3 Се7 10. f3!

### Диаграмма 220

План белых определен. После длинной рокировки они либо начнут атаку позиции короткой рокировки черных, либо (если черные сыграют b7—b6 и затем 0—0—0) будут чисто позиционными средствами использовать слабости в лагере соперника. 10... а6. Черные показывают, что они готовы начать пешечный штурм в случае длинной рокировки соперника 11. 0—0—0 12. g4! Схема пешечно-фигурного штурма отработана белыми хорошо. 12... Lfd8? В подобных ситуациях нужны энергичные действия, связанные с максимально быстрым вскрытием линий. Этой цели отвечал ход 12... b5 с дальнейшим выдвиганием пешек. Ход ладьей неудачен, так как он не согласуется ни с предыдущим, ни с последующими действиями черных. 13. h4 c6 14. h5 Лас8. Черные играют очень пассивно, поэтому неудивительно, что они попадают под разгромную атаку. 15. g5 c5 16. Фd2 Ке8 17. g6! Довольно простой и часто встречающийся прием вскрытия линий. 17... Кf6 18. gh+ К:h7. (Несколько сильнее 18... Kph8) 19. Kd5 Лс6 20. Ldg1 Фе6 21. К:e7+ Ф:e7 22. Ch6, и белые



Диаграмма 220

выиграли. Из этого примера видно, что в позициях при разно-сторонних рокировках нельзя медлить с организацией энергичного пешечного штурма, который ведет к вскрытию линий для вторжения фигур.

### Стратегия центра

Уже в дебюте знание основных стратегических планов миттельшпиля облегчает ведение игры. Часто выбор ближайшей задачи подсказывается пешечной структурой центра. Различают следующие виды центра.

### Диаграмма 221

Подвижный пешечный центр. Характеризуется наличием у одной из сторон пешечной пары в центре. Это самая старая, проверенная открытыми дебютами конструкция. Как правило, активная сторона должна действовать энергично и быстро наступать пешками. Причем не обязательно стремиться к мату. Если удастся сильно стеснить



Диаграмма 221



Диаграмма 222

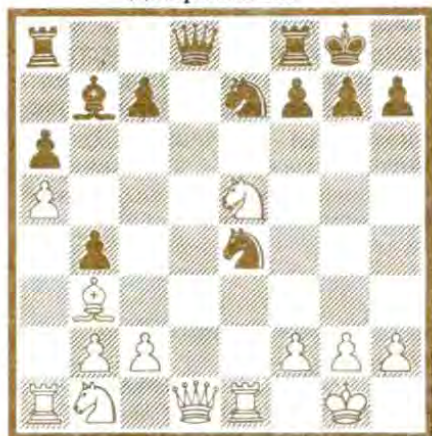


Диаграмма 223

соперника, то можно перенести атаку на фланг. Защищающаяся сторона обычно старается заблокировать или даже уничтожить подвижный пешечный центр соперника. Другие планы (например, фланговая контратака) редко бывают эффективны.

### Диаграмма 222

Неподвижный центр. Блокированные пешечные цепи — основной признак неподвижного центра. Типичные планы активной стороны связаны с пешечным наступлением на одном из флангов. Защищающийся обычно контратакует на противоположном фланге. Но возможна и встречная атака. Часто в бой посылаются пешки от позиции собственной рокировки. Иногда используется прием переноса атаки с фланга на фланг.

### Диаграмма 223

Открытый центр. Особенность его в том, что на центральных полях нет пешек. Типичные планы связаны со сложной фигурной игрой. Активная сторона маневрирует, наступает фигурами на один из флангов с целью вызвать там ослабление. Если это удастся, то затем начинается атака слабостей. Пешечные штурмы обычно не выгодны. Главный способ защиты заключается в вытеснении фигур соперника с центральных пунктов и линий, надо избегать пешечных ослаблений.

### Диаграмма 224

Статичный центр. Образуется после фиксации центральных пешек. Этот вид центра часто переходит в неподвижную струк-



Диаграмма 224

туру. Типичные планы связаны с маневрами вокруг центральных пунктов. Обычно каждая сторона стремится к централизации и лишь затем переносит действия на фланги. При этом возможна как фигурная, так и пешечно-фигурная атака на короля, или наступление на ферзевом фланге. Все эти действия должны сочетаться с мерами по децентрализации фигур соперника. Такая многоплановость ведет к очень интересной борьбе, которая возможна как в стратегическом, так и тактическом ключе.

Динамичный центр. Получил такое название из-за невыясненного, «напряженного» положения пешек в центре. Динамичный центр может трансформировать в любой из перечисленных выше центров. Игра носит очень сложный характер. Обычно стороны стремятся определить позицию в центре и навязать сопернику невыгодную для него пешечную формацию. Фланговые атаки в подобных позициях возможны, но при подготовке их надо считаться с контрударами по центру.

## Методика оценки позиции

Оценка позиции имеет решающее значение при выборе плана и его тактическом воплощении в жизнь. Научиться правильно оценивать позицию очень непросто, но это крайне необходимо любому шахматисту.

У истоков методики оценки позиции стоял первый чемпион мира Вильгельм Стейниц, который сначала как бы расчленил позицию на элементы, затем сравнивал характеристики элементов за белых и черных и лишь после этого составлял мнение о позиции, выбирал план и приступал к поиску конкретного хода.

Современная практика обогатила многие положения теории Стейница, и сегодня оценка позиции включает в себя анализ следующих основных элементов: материальное соотношение сил; наличие непосредственных угроз; расположение королей и фигур; пешечная структура; слабые и сильные поля.

В результате изучения этих элементов шахматист делает общую статичную оценку позиции, намечает план, приступает к поиску конкретного хода и расчету вариантов. При этом оценка из статичной должна превратиться в динамичную, учитывающую все тактические нюансы позиции.

## Диаграмма 225

Попробуем в соответствии с методикой оценки позиции рассмотреть положение на диаграмме.

**Материальное соотношение сил.** Силы сторон равны, произошел только один размен.

**Наличие непосредственных угроз.** Прямых угроз ни для одной из сторон не видно, хотя пункт е5 явно привлекает внимание.

**Расположение королей, их безопасность.** Очевидно, что белому королю ничего не угрожает, а у черного есть основания для беспокойства: слон b2 бьет «рентгеновским лучом» по диагонали a1—h8, который должен бы отражать слон черных. Но тот очутился на поле h6. Да и другие защитники черного короля устроились как-то неуклюже, ощущается некоторая слабость последней горизонтали.

**Центр, пространство.** Пешка d5 приносит белым не только перевес в центре, но и определенный выигрыш в пространстве. Последнее обстоятельство облегчает свободу маневра белым и затрудняет маневренные возможности черным фигурам.

**Владение открытыми вертикалями, диагоналями, горизонталями.** Позиция носит закрытый характер, свободных линий нет (кроме не имеющих значение пустых диагоналей у черного ферзя).



Диаграмма 225

**Активные позиции фигур.** Здесь даже беглый взгляд на позицию определяет перевес белых. Видно, что их тяжелые фигуры замышляют операции по вертикали f; слон b2, как уже замечено, давно грозит черному королю, конь d3 держит под прицелом пункты е5 и f4. Чувствуется общая готовность белых фигур к активным действиям. В то же время черные фигуры расположены без взаимной поддержки, сами по себе. Особенно неудачную позицию занимает слон на поле h6.

**Пешечная структура, слабые и сильные поля.** Основная характеристика этой позиции —

Между шахматами и жизнью существует более глубокая связь, чем это может показаться на первый взгляд. И жизнь, и шахматы состоят из непрерывной цепи падений и взлетов, успехов и неудач. Приобретенный опыт взаимно обогащает жизнь и шахматы, подсказывает правильное решение в разных ситуациях. Когда, к примеру, у меня не идет игра в турнире, я избегаю делать ответственные ходы в партии, потому что не был наказан за попытку насильственно переломить судьбу. Точно так же я поступаю и в жизни. В полосу жизненных неудач я стараюсь не принимать ответственных решений, хотя это и не всегда удается...

В. Смыслов

наличие пешечных цепей. Сами по себе пешечные цепи здесь без изъянов, слабых (отсталых, сдвоенных) пешек нет. Нельзя сказать, что в позиции имеются какие-либо слабые пункты. Например, на пункт e5 у белых сосредоточено три удара (один пешечный, два фигурных), но черные держат пункт e5 двумя пешечными защитами. Забегая вперед, скажем, что конечная оценка позиции показала — пункт e5 у черных все-таки слаб.

Итак, подведем первые итоги знакомства с позицией. Анализ всех элементов показал, что белые имеют перевес в пространстве, их фигуры готовы к активным действиям по вертикали f и большой диагонали, резиденция черного короля ослаблена. В остальных элементах позиции наблюдается примерное равенство. Следовательно, в план белых должны входить вскрытие игры и атака на короля — в этом случае дефекты позиции черных скажутся.

Теперь от статичной оценки позиции перейдем к ее динамике: поиску конкретного хода и учету контригры соперника. Какой ход ведет к вскрытию позиции? Только 1. fe. Черные ответят 1... fe с нападением на ферзя f3. Отступить ферзю некуда, остается 2. Ф:f8+ Л:f8 3. Л:f8+ Кg8. В итоге две ладьи за ферзя. И к тому же наглухо закупоренной выглядит позиция короля на h8. Этот король прямо-таки напрашивается на спертый мат. Но спертый мат объявляется конем. А может ли белый конь напасть на f7? Может! Надо взять слоном b2 пешку e5 и после d6:e5 сыграть

Kd3:e5 с одновременным нападением на ферзя d7 и на поле f7 (вот и сказалась слабость пункта e5). Проверяем, нет ли у черных каких-либо отклонений — 1. fe de, но тогда 2. С:e5 fe 3. Ф:f8 и т. д. Значит, черные не могут в основном варианте брать на e5, а все угрозы белых остаются. Можно играть 1. fe!

Конечно, в турнирной партии все подобные рассуждения носят сокращенный характер. Тренированный шахматист найдет 4. С:e5 минуты за две. Но ход мысли, направление поиска, переход от одного элемента к другому показаны на этом примере достаточно ясно. После 1. fe fe 2. Ф:f8+ Л:f8 3. Л:f8+ Кg8 4. С:e5 Фg4 5. Кc3 Фg5 6. Cf4 Фh5 7. С:d6 Cd2 8. Л:g8+, черные сдались.

Во многих позициях говорить о реальном перевесе одной из сторон не приходится. Правильная оценка положения чаще приводит к заключению, что в данной ситуации у одной из сторон наблюдается некоторое преимущество в расположении пешек (например, имеются предпосылки к созданию форпостов для фигур), в остальном позиция равна. Что же, для составления плана вполне достаточно иметь такие ориентиры, как создание фигурного форпоста. Если это удастся сделать, то перевес еще больше увеличится, а изменившаяся ситуация подскажет новый план.

### Как рассчитывать варианты

Расчет вариантов очень важен в шахматах. Правильный замысел лишь тогда станет реальностью, если будет претворен в

жизнь без ошибок. Научиться хорошо рассчитывать варианты можно, но для этого надо основательно потрудиться. Обычно через 2—3 года занятий юные шахматисты довольно успешно рассчитывают варианты. Вот, к примеру, рассказ десятилетнего второразрядника о том, как он обдумывал ход. Позиция возникла в турнире II разряда Московского дворца пионеров между Сашей Ильшевым (белые) и Игорем Дмитриевым.



Диаграмма 226

«Только что закончилась форсированная игра. Получилась позиция, в которой у меня лишняя пешка и два слона. Но пешка d4 должна погибнуть, она ничем не защищена, а на нее напали дважды. Сначала я хотел сыграть 1. Се3 — вдруг черные разменяют коня на слона? Но потом, конечно, понял, что Игорь сыграет 1... С:d4 и если я захочу сделать связку путем 2. Лd1, то даже проиграю: 2... К:e3 3. fe С:e3+!



Диаграмма 227

Диаграмма 227

Как же быть? Пешку-то жалко. И тут я понял, что во всем виноват черный конь — он очень хорошо стоит на поле g4. Значит, его надо прогнать! Сразу появился вариант: 1. h3 Кf6 2. Се3 С:d4 3. Лd1. Связка. Это уже хорошо. Как черные от нее могут избавиться? Только ходом 3... Сb6. А что тогда? В данном случае я разменяюсь на d8 и моему слону e3 откроется дорога к пешке a7: 4. Л:d8+ С:d8 5. С:a7.

Диаграмма 228

Хороший вариант. А ничего я не зеваю по дороге? Проверим. Вроде бы нет. Стоп! Меня ведь учили, что надо всегда проверять позицию после последнего хода форсированного варианта. Что же там могут сделать черные? У них есть ход 5... b6 с попыткой запереть моего слона после Сd8—c7. Но ведь и мой



Диаграмма 228



Диаграмма 229

слон не будет спать, а убежит: 6. Cb8.

Не могут ли черные пойти каким-нибудь неожиданным для меня образом? Например, с темпом увести из-под боя важную пешку а7: 1... а6? Посчитаем варианты: 1. h3 а6 2. Се2. Здесь черные могут отступить конем либо на f6, либо на h6. Проверяем. На 2... Kf6 можно ответить 3. Се3 и если 3... С:d4, то 4. Лd1. Ну и что? Черные снова уйдут слоном на b6. Стоп! Ведь пешка а7 уже стоит на а6, следовательно, а моя ладья d1 охраняется слоном е2! Таким образом, в этом варианте черные проигрывают фигуру.

Диаграмма 229

Значит, черные пойдут 2... Kh6. Тогда 3. С:h6. Ясно, что сейчас уже 3. Се3 ничего не дает, так как у черных есть поле f6 для слона в варианте 3... С:d4 4. Лd1 Cf6. Итак, 3... gh 4. Cf3 Л:d4 5. С:b7 Л d2 6. С:a6 Л:b2, и черным не на что жаловаться.



Диаграмма 230

Что же, попробуем ход 2. С:a6. Если 1. h3 а6 2. С:a6 ба, то 3. hg С:d4 4. Лb1, и у белых все в порядке.

Диаграмма 230

Диаграмма 231

Но ведь черные могут сыграть по аналогии: 1. h3 а6 2. С:a6 K:f2. Хороший ход. Если теперь пойти 3. С:b7 С:d4 4. Kpf1, то





Диаграмма 231



Диаграмма 233



Диаграмма 232

после 4... Kd3! пешка b2 все равно погибнет.

Диаграмма 232

Придется идти в ладейный эндшпиль: 1. h3 a6 2. С:a6 К:f2 3. Кр:f2 С:d4+ 4. Се3 С:e3+ 5. Кр:e3 ba 6. Лc1.

Диаграмма 233

Но ведь у белых позиция лучше благодаря лишней пешке

на ферзевом фланге и активной позиции короля. Пожалуй, этот вариант можно ожидать, впрочем, пусть Игорь его найдет. Ну что же, все хорошо, можно играть 1. h3».

Не правда ли, несмотря на простоту позиции, в рассуждениях десятилетнего второразрядника чувствуется логика и умение считать варианты? А добиться этого, между прочим, не так-то легко. Вся шахматная партия построена на расчете вариантов. Знание стратегических идей и тактических приемов, дебютных принципов и эндшпильных законов принесет ощутимую пользу только тогда, когда будет выработано умение быстро, четко и, конечно, правильно считать варианты.

Разумеется, сразу овладеть этим умением невозможно. Но целенаправленная тренировка поможет выработать «счетный» навык любому шахматисту. Лучше всего начинать учиться расчету вариантов с решения несложных двухходовых шахматных задач. Причем надо ста-

раться решать по диаграммам, мысленно фиксируя все изменения позиции. Затем полезно подобрать несколько серий простеньких этюдов. И тоже решать их без передвижения фигур. Наконец, наступит момент, когда можно попробовать проследить (опять же без доски) за ходом не очень сложных комбинаций (или их окончатий) из партий мастеров. По мере дальнейшей тренировки сложность позиций-упражнений надо увеличивать. Постепенно выработается умение «видеть» позицию, ориентироваться в ней, готовить форсированные варианты и даже проводить комбинации.

### **Как реализовать материальный перевес**

Однажды к Вильгельму Стейницу пришел незнакомый человек и попросил показать ему лучшую игру в защите двух коней. «Что вы имеете в виду? — спросил Стейниц. — Ведь о защите двух коней написана не одна статья». И чемпион мира стал терпеливо демонстрировать все основные варианты этого начала. Через пару часов уставший посетитель, покачивая головой, сказал: «Простите, но все это не то. Видите ли, я часто играю с маэстро Блэкберном, и он всегда дает мне фору двух коней. Так я хотел бы знать, как лучше всего защищаться, имея на двух коней больше».

Этой истории почти сто лет, но и сегодня она полезна начинающим шахматистам. Ведь больше всего любители страдают от откровенного неумения использовать материальный

перевес, полученный в предыдущей борьбе. В партиях новичков порой не имеет значения пара лишних пешек или даже лишняя фигура — борьба продолжается как ни в чем не бывало, и результат прогнозировать почти невозможно.

А между тем давным-давно сформулирован простой и четкий закон реализации материального преимущества. Он гласит: имеющий материальный перевес должен стремиться к разумным упрощениям игры и переходу в эндшпиль. Попросту говоря, надо менять фигуры и стараться свести дело к пешечному окончанию. Там лишняя пешка, а тем более фигура сразу скажется, и борьба быстро прекратится.

Это простое правило. Его легко усвоить и запомнить. Вот, например, как продемонстрировал хорошее понимание этого закона девятилетний Алеша Климов.

### **Диаграмма 234**

#### **Ход белых**

Только закончилась яростная схватка в миттельшпиле, принеся Алеше (белые) лишнюю фигуру. Но черные собирались продолжить борьбу, так как надеялись на практические шансы в атаке несколько раскрепощенной позиции белого короля. Однако юный шахматист очень четко начал проводить реализацию лишней фигуры. Он форсированно переводит партию в эндшпиль: 1. Фd4! В связи с угрозой 2. Фd8! избежать размена ферзей черным не удастся. 1. ...Ф:d4 2. Лh:d4! А



Диаграмма 234

после этого хода неизбежен размен всех ладей 2... h6 3. Лd8+ Л:d8 4. Л:d8+ Кph7 5. Ле8! Черная ладья в капкане. 5... Л:e8 6. С:e8 g6 7. fg+ fg 8. Cd6!

Диаграмма 235

Именно к этой позиции стремился Алеша. Теперь стреноженный конь не может уйти от размена на одного из слонов и белые легко должны выиграть окончание.

К сожалению, заключительную фазу реализации перевеса Алеша провел менее убедительно. Тем не менее и в этом случае в игре белых содержится ряд поучительных моментов. 8... b6 9. Сb5 Кc5 10. С:c5 bc.

Диаграмма 236

Самый простой план за белых заключался в создании позиции, в которой у черных отсутствовала бы какая-либо контригра. Это достигалось ходом 11.



Диаграмма 235



Диаграмма 236

f4, далее белые переводят короля на e4, угрожая пойти Крd5 и Кр:c5. Противопоставить черным нечего, а организовать две связанные проходные на королевском фланге им не удалось бы. В партии белые избрали слишком прямолинейный путь, и у черных появились

встречные шансы. 11. Крe2 g5  
12. Крd3 Крg6 13. Крс4 Крf5 14.  
Кр:c5 Крf4 15. Сс6 h5. Теперь у  
черных появляются опасные  
проходные, и белым приходится  
быть очень аккуратными. 16. с4  
h4 17. Cd7 Кр:f3 18. Крb5 g4 19.  
с5 g3 20. Ch3 g2.

### Диаграмма 237

Здесь белые применяют  
типичный эндшпильный прием.  
Лишняя фигура приносится в  
жертву, а после того как будут  
разменены новорожденные фер-  
зи, черный король окажется  
вдали от ферзевого фланга и не  
успеет задержать пешку а. 21.  
С:g2+ Кр:g2 22. с6 h3 23. с7 h2  
24. с8Ф h1Ф 25. Фс6+ Крg1 26.  
Ф:h1+ Кр:h1 27. Кра6 Крg2 28.  
Кр:a7 Крf3 29. а4 Крe4 30. а5  
Крd5 31. а6 Крс6 32. Крb8. Неле-  
пое 32. Кра8? после 32... Крс7  
приводило к ничьей. 32... Крb6  
33. а7, и белые вскоре поставили  
мат.

На этом простом примере  
показана универсальная схема  
реализации материального пере-

веса. И из этого же окончания  
хорошо видно, какое значение  
приобретает знание эндшпиль-  
ных идей, как важна хорошая  
эндшпильная техника.

Проверим, запомнились ли  
вам простейшие законы эндшпи-  
ля, о которых мы говорили  
ранее.

### Пешечный эндшпиль

В игре пешками очень много  
нюансов. Поэтому в первую оче-  
редь надо знать основные техни-  
ческие приемы, составляющие  
основу любого пешечного энд-  
шпиля.

### Диаграмма 238

На диаграмме — классический  
пример оппозиции. Ни белым,  
ни черным невыгодно начинать:  
1. е7+ Крe8 2. Крe6, пат или 1...  
Крe8 2. е7 Крf7 3. Крd7, и пешка  
проходит в ферзи. Следова-  
тельно, оппозиция дает преимуще-  
ство тому, кто ее занимает пер-  
вым. Это правило очень часто  
используется на практике.



Диаграмма 237



Диаграмма 238

### Диаграмма 239

Если при своем ходе король слабой стороны попадает в квадрат пешки, то ничья. Квадрат пешки а5 очерчивается линией а5—а1—е1—е5. Вспомнили это правило? А теперь попробуйте сами составить подобные позиции и потренируйтесь в их оценке.

### Диаграмма 240

Отдаленная проходная. Такая пешка дает легкий выигрыш: 1. b5 Kpd5 2. b6 Krc6 3. Kp:e4 Kр:b6 4. Kpf5 и т. д.

### Диаграмма 241

Защищенная проходная. Черный король не может выйти из квадрата пешки f5. 1. a4 Kpe5 2. ab cb 3. c4 bc (иначе последует 4. c5) 4. Kр:c4, и белые легко выигрывают.

### Диаграмма 242

Прорыв. Белые пешки выигрывают без помощи коро-

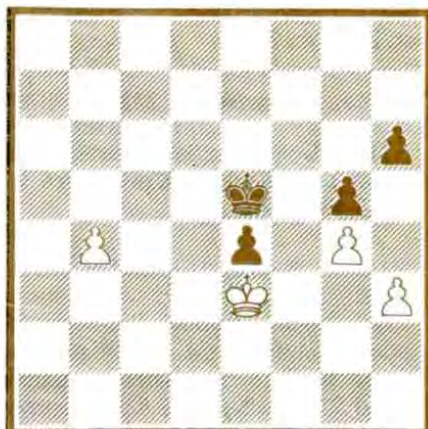


Диаграмма 240



Диаграмма 241



Диаграмма 239



Диаграмма 242

ля: 1. b6 ab 2. c6 bc 3. a6 или 1...  
cb 2. a6 ba 3. c6.

### Диаграмма 243

Пат. Белые делают ничью. 1. a5 b5 2. a6 Kpd5 3. Kpb4 Kpc6 4. Кра5 Kpc5, пат.

### Диаграмма 244

Крайняя пешка. Черные делают ничью: 1. h5 Kpf6 2. Kph7 Kpf7 3. h6 Kpf8 4. Kpg6 Kpg8 5. Kpf6 Kph7 6. Кре6 Кр:h6 7. Kpd5 Kpg6 8. Kpc5 Kpf6 9. Kpb5 Кре6 10. Кр:a5 Kpd7! 11. Kpb6 Kpc8 12. a5 Kpb8 13. a6 Кра8 14. a7, пат или 12. Кра7 Kpc7 13. a5 Kpc8 14. a6 Kpc7 15. Кра8 Kpc8.

### Диаграмма 245

Отталкивание. Белые выигрывают только при правильной игре: 1. Кре6 Kpc3 2. Kpd5! Kpb4 3. Kpc6 Kpc4 4. Kpb7 Kpc5 5. Кр:a7 Kpc6 6. Kpb8. К ничьей вело 2. Kpd6? из-за 2... Kpd4! 3. Kpc6 Кре5 4. Kpb7 Kpd6 5. Кр:a7 Kpc7, и черный король не выпускает белого. Верным ходом 2. Kpd5! белые столкнули черных с нужного маршрута.

### Диаграмма 246

Цугцванг. Задача белых — вынудить продвижение черных пешек, тогда они станут легкой добычей. 1. Kpg1! Кра7 2. b8Ф+! Кр:b8 3. a6. Если теперь 3... Кра7, то 4. с7!, а на 3... Kpc7 следует 4. a7! Остается только 3... f3, но тогда после 4. Kpf2 h3 5. Kpg3! белые добиваются своего. Сначала гибнут черные пешки, а затем черный король вынужден



Диаграмма 243



Диаграмма 244



Диаграмма 245



Диаграмма 246

сделать какой-либо ход и тем самым пропустить одну из белых пешек в ферзи.

### Диаграмма 247

Треугольник. При ходе белых ничья: 1. Крс5 Крс7 и белым закрыт путь на b6. Если же ход черных, то белые выигрывают: 1... Крс7 2. Крс5 и после отхода черного короля белые проникают на b6. Следовательно, в начальной позиции белым надо передать ход сопернику. Это



Диаграмма 247

достигается маневром «треугольник», 1. Крд4! Крд8 2. Крс4! Крс8 3. Крд5. Белые передали ход черным, теперь выиграть легко. 3... Крд8 4. Крд6 Крс8 5. с7.

### Диаграмма 248

Запасной темп. Белые выигрывают: 1. Крд2 Крд8 2. Кре3 Кре7 3. Кре4 Кре6. Черные заняли оппозицию, но у белых есть запасной ход пешкой. 4. е3! Крд6 5. Крф5. При пешке на е3 в исходной позиции — ничья.

Существуют и другие приемы игры в пешечном эндшпиле, но перечисленные считаются основными.

### Слон против пешки

Обычно слону или коню удается легко остановить проходную пешку. Но иногда встречаются ситуации, в которых легкая фигура борется в одиночку без поддержки собственного короля. В этих случаях не обойтись без знания некоторых тонкостей.

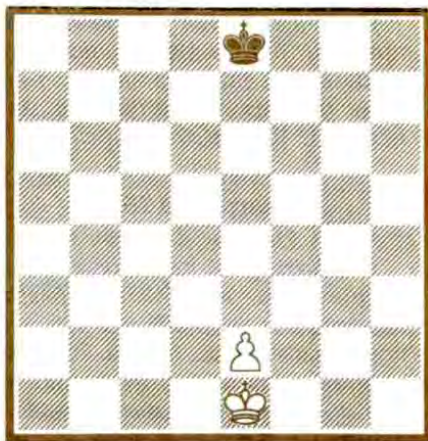


Диаграмма 248

### Диаграмма 249

Вот окончание известного этюда. В нем очень наглядно показаны приемы борьбы короля с дальнобойным слоном. 1. Кре4! Только так, не пуская слона на поле f4 или e3. 1... Ch4 2. Крf3!, и белую пешку не останавливать. Черных погубила неудачная позиция собственного короля, который перекрыл слону g5 дорогу на поле d8 (и далее на b6).

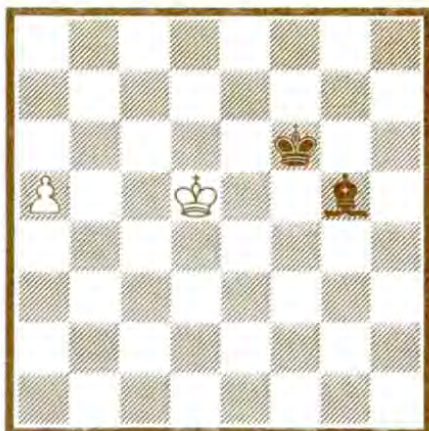


Диаграмма 249

### Конь против пешки

В окончаниях «король и конь против короля и пешки» следует запомнить два основных приема — вечный шах и выигрыш темпа.

### Диаграмма 250

Если пешка не ладейная, то конь и без помощи своего короля способен задержать ее. Здесь белые не могут избежать вечного шаха: 1. Кре6 Кс8 2. Крд7 Кb6+ 3. Крс6 Кс8, и черные готовы повторить все сначала.



Диаграмма 250

Если же пешка ладейная (например, предыдущая позиция смещена на два ряда влево), то у коня нет пространства для маневра: 1. Крс6 Ка8 2. Крb7.

### Диаграмма 251

В некоторых случаях конь в погоне за пешкой успевает выиграть важный темп с помощью шаха. Здесь белый король расположен неудачно, и это дает черным спасительный шанс: 1... Ке3 2. с7 Кd5 3. с8Ф Кb6+.



Диаграмма 251



## Слон и пешка против слона

Реализация лишней пешки в окончаниях типа «слон и пешка против слона» опирается на знание типичных приемов. При разноцветных слонах для ничьей достаточно занять королем поле перед пешкой, недоступное слону сильнейшей стороны, либо взять под контроль одно из полей на пути пешки. При одноцветных слонах слабейшая сторона должна стремиться занять королем поле перед пешкой, недоступное слону-оппоненту. Если же это не удастся, то слабейшая сторона спасается лишь в том случае, если на диагонали, с которой слон задерживает продвижение пешки, имеется не менее трех свободных полей.

### Диаграмма 252

Это этюд, иллюстрирующий приведенное правило. Для выигрыша белым надо вытеснить слона соперника с диагонали h2—b8. Это достигается переводом слона d8 на b8 через a7. Но в данном случае этот перевод затруднен. 1. Ch4 Kpb5! 2. Cf2 Kpa6! Пока черные защищаются правильно, но в дальнейшем ресурсы их обороны исчерпываются. 3. Cc5! Новый, уже выигрывающий маневр. 3... Cf4 4. Ce7 Kpb5 5. Cd8 Kpc6 6. Cg5! Теперь белые осуществляют свой план 6... Ch2 7. Ce3, и белый слон попадает на a7 с выигрышем. Например: 7... Ce5 8. Ca7 Cf4 9. Cb8 Ce3 10. Ce5 Ca7 11. Cd4. Этот механизм часто встречается на практике.

### Диаграмма 253

Черные легко добиваются нужного построения: 1... Cf3 2.



Диаграмма 252



Диаграмма 253

a7 Kpc5 3. Kpf1 Kpb6 4. a8Ф C:a8 5. Kpe2 Kpc5 6. Kp:e3 Kpb4 7. Kpd4 Kpb3 8. Kpd3 Cb7 9. Kpd2 Ca6 10. Cf5 (10. Kpe1 Kpc3 11. Kpd1 Cc4 12. Kpe1 Cd3 13. Ca2 Kpc2) 10... Кра2 11. Kpc3 Cc8 12. Ce4 Ce6 13. Cg6 Кра1 14. Kpb4 Ca2 15. Кра3 Cb1 16. Cf7 Ce4 17. Ca2 Cf5. Белые сдались.

## Конь и пешка против коня

В эндшпиле «конь с пешкой против коня» есть целый ряд

типичных приемов. Главный из них — отвлечение. Рассмотрим два примера из турнирных партий.

### Диаграмма 254

В этой позиции черными играла чемпионка мира среди женщин Майя Чибурданидзе. Ее противником был известный гроссмейстер Вячеслав Эйнгорн. Чемпионка убедительно победила: 1... Ke6! 2. Kpf6 Kpc3 3. Ka5 Kd8! 4. Kpf5 (4. Kpe5! Kc6+) 4... Kc6 5. Kb7 Kpd4! 6. Kd6 b3 7. Kb5+ Kpd3 8. Ka3 b2 9. Kpe6 Kd4+. Белые сдались, так как на 10. Kpd5 последует 10... Kb5.

### Диаграмма 255

Перед нами теоретическая позиция. Так как пешке до поля превращения еще два шага, то шансы черных на спасение довольно большие. 1... Kpg7 2. Kpe8 Kh6! 3. Ke7 (3. e7 Kf5) 3... Kpf6 4. Kpd7 Kpg7 5. Kd5 Kg8, и черные готовы повторить позицию. Стоит отметить, что смещение подобной позиции вправо уменьшает шансы слабейшей



Диаграмма 254



Диаграмма 255

стороны на спасение, так как маневренность защищающихся фигур резко ухудшается.

### Ладья против пешки

Самым распространенным типом окончаний считаются ладейные. Среди множества ладейных постулатов выделим главные. Начнем с приемов борьбы ладьи с пешкой.

### Диаграмма 256

#### Выигрыш

Для подобных позиций М. Эйве, пятый чемпион мира, рекомендовал пользоваться правилом квадрата. Причем сторона квадрата удлиняется на то количество полей, которое требуется черному королю, чтобы достичь пункта, контролирующего поле превращения пешки. В данном случае к квадрату пешки f4 добавляются еще два поля и белый король попадает в увеличенный квадрат. Однако прямолинейное 1. Kpg7? не при-



Диаграмма 256



Диаграмма 257

ведет белых к победе, так как черные выиграют темп, атакая на ладью (при ладье a1 выигрыш прост: 1. Kpg7 f4 2. Kpf6 f3 3. Kpg5 f2 4. Kpg4 Кре3 5. Kpg3 Кре2 6. Kpg2). Правильным методом будет перевод ладьи на поле превращения пешки — тогда ее поддержит собственный король 1. Ле1+! Kpd3. Не меняет дела и 1... Kpf3 2. Lf1+ Kpg4 3. Kpg7 f4 4. Kpf6 f3 5. Кре5 Kpg3 6. Кре4, и белые подходят к пешке. Следует обратить внимание на маршрут белого короля — он должен идти к пешке так, чтобы король соперника не мешал ему. 2. Lf1 Кре4. Белые выиграли важный темп, теперь король может вступить в увеличенный квадрат. 3. Kpg7 f4 4. Kpf6 f3 5. Kpg5 Кре3 6. Kpg4 f2 7. Kpg3 Кре2 8. Kpg2 (или 8. L:f2+).

### Опять «Мост»

Прием «мост», как уже отмечалось встречается при реализации лишней пешки, он известен еще с XV в.

### Диаграмма 257

Белый король не имеет сейчас ни одного хода, но помешать его освобождению черные не в состоянии. В то же время черный король не может улучшить своей позиции. Вспомним, как строится «мост»: 1. Лс2+! Сначала оттесняется черный король. 1... Kpb7. Если 1... Kpd6, то 2. Kpd8. 2. Лс4! Опоры для «моста» готовы! 2... Лd1 3. Kpf7 Lf1+ 4. Кре6 Ле1+ 5. Kpd6 Лd1+. Не меняет дела 5... Ле2 6. Лс5 с той же идеей перекрытия. 6. Кре5 Ле1+ 7. Ле4! «Мост» построен, король спрятался от шахов, пешка проходит в ферзи.

Кстати, у белых есть и другой путь к победе. Они могут вытеснить черную ладью с вертикали f: 1. Лg2 Лf3 2. Лg8 Лf1 3. Лf8 Ле1 4. Kpf7 Lf1+ 5. Kpg6, и пешка проходит в ферзи.

### Позиция Филидора

Другой важнейший прием борьбы в окончании ладья с пешкой против ладьи открыт



Диаграмма 258

знаменитым французским шахматистом XVIII в. А. Филидором.

### Диаграмма 258

План защиты черных прост и экономичен: король располагается перед пешкой, а ладья перемещается по шестой горизонтали до тех пор, пока и пешка не продвинется туда; затем ладья переводится на первую горизонталь для атаки белого короля с тыла. Например: 1. d5 Lg6 2. Lh7 Lf6 3. d6 Lf1! 4. Kрс6 Lс1+, и белый король не может спрятаться от шахов.

### Атака ладьей с фланга

Сложнее защита в тех случаях, когда король слабой стороны не может помешать продвижению пешки. Но и при этом активная защита связана с атакующей ладьей короля. Рассмотрим сначала фланговую атаку при далеко продвинутой пешке. Пассивная защита в этом случае ведёт к поражению.



Диаграмма 259

### Диаграмма 259

Ход черных

В этой позиции единственный путь спасения заключается в атаке ладьей с фланга: 1... Ла1! Черные переводят ладью на седьмую горизонталь. Если белые попытаются закрыться ладьей от грозивших горизонтальных шахов, то черные снова приступят к вертикальным шахам.

Например: 2. Ld8 Ла7 3. Kpd6 Ла6+ 4. Kpe7 Ла7+ 5. Ld7 Ла8 6. Ld8. Если бы белые оставили ладью на седьмой горизонтали, то черным достаточно держать короля на полях g6 и g7. 6... Ла7+ 7. Kpd6 Ла6+ 8. Kpe5 Ла5+ 9. Ld5 Ла1 10. Kpd6 Kpf8. Ничья.

Показанный метод защиты очень важен, он часто встречается в турнирных партиях. При этом надо знать, что, как правило, для успешного проведения фланговой атаки между ладьей и пешкой должно быть не менее трех полей.

### Атака ладьей с фронта

В позициях, где пешка мало продвинута, возможна еще одна система защиты, которую называют атакой ладьей с фронта. Сущность этого метода видна из следующего учебного примера.

#### Диаграмма 260

Белые не могут усилить свою позицию, так как рейд короля к ладье d8 не приносит результата. Например: 1. Крс4 Лс8+ 2. Крb5 Лd8 3. Крс5 Лс8+ 4. Крb6 Лd8! Ладья должна вернуться на прежнее место, шах на b8 был бы неправильным из-за 5. Крс7, и белые получают очень важный темп для продвижения пешки. Причем в этом случае черные не могут перейти к атаке ладьей с фланга, потому что у ладьи мало пространства. Попутно заметим, что всякая пешка, за исключением ладейной, разделяет поле боя на две неравные части: длинную сторону и короткую. Для защиты лучше всего располагать короля на короткой стороне, а ладью —



Диаграмма 260

на длинной. 5. Крс5 Лс8+ 6. Крb4 Лd8 7. Крс4 Лс8+ 8. Крd3 Лd8, ничья. Важная тонкость — черный король находился на f5, что не давало возможности белой ладье защитить пешку с поля e4. Кроме того, на эффективность атаки с фронта повлияло и то обстоятельство, что расстояние между ладьей и пешкой составило три поля.

### О ладейной пешке

До сих пор рассматривались приемы игры при центральной пешке. Когда же создаются позиции с крайней пешкой, то используются другие методы защиты.

#### Диаграмма 261

На диаграмме показана ничейная позиция, независимо от очереди хода. Король слабейшей стороны находится на пути пешки — это позволяет черным просто перемещать ладью по горизонтали. Разумеется, переход в пешечный эндшпиль им не опасен.



Диаграмма 261

### Диаграмма 262

Сильнейшая сторона может рассчитывать на победу лишь в том случае, если фигуры противника отброшены от поля превращения пешки. Но здесь черным удастся запретить белого короля в углу: 1... Лс1 2. Лb7+ Крс8 3. Лb8+ Крс7 4. Лb2 Лс3, не отдавая линию с, — ничья.

### Диаграмма 263

Перейдем теперь к рассмотрению позиций, в которых пешку поддерживает не король, а ладья. Итог здесь зависит от возможностей приближения короля сильнейшей стороны к пешке.

Белые легко выигрывают при своем ходе: 1. Крд6 Крb5 2. Крс7. Эта угроза отражается черными, если первыми начнут игру они: 1... Крс5! Только так. (Грубой ошибкой было бы 1... Крb5? ввиду 2. Крд6! Крb6 3. Лb1 Кр:a7 4. Крс7 с последующим Лa1+; или 3... Кра6. 4. Крс7! Л:a7+ 5. Крс6) 2. Крд7 Крb6 3. Лb1+ Крс5! Черные должны играть точно. (Плохо 3... Кр:a7 или 3... Кра6 из-за 4. Крс7) 4. Лb7 Лh8! (4... Крд5 5. Лb5+ Крс4 6. Ла5 Крb4 7. Ла1 Крс5 8. Крс7) 5. Крс7 Ла8. Можно и 5... Лh7+, и если тогда 6. Крс8, то 6... Лh8+ 7. Крд7 Лh7+ 8. Кре6 Лh6+! 9. Кре7 Лh7+ 10. Крf6 Лh6+ 11. Крg7 Ла6 12. Крf7 Крс6 13. Ле7 Крb6, выигрывая пешку. Эту позицию можно назвать ключевой, к ней сводятся другие примеры, где короли удалены от пешки на более значительное расстояние.

### Диаграмма 264

Если ладья белых защищает свою пешку с поля превраще-



Диаграмма 262



Диаграмма 263



Диаграмма 264

ния, то ничейный результат возможен даже при максимальной удаленности короля черных от пешки. В данной позиции белые могли бы выиграть только после освобождения ладьи, для чего необходимо защитить пешку королем. В ожидании этого черные будут перемещать своего короля по замкнутому маршруту  $g7-h7-g7$  или ладью по вертикали а. Как только белый король станет на поля b6 или b7, черная ладья приступит к шахам, а затем возвратится обратно на линию а.

При этом надо знать, что черный король ни в коем случае не должен проявлять активность. Попытка приблизиться ведет к гибели: 1... Kpf7?? 2. Lh8! Л:а7 3. Lh7+ и 4. Л:а7.

### Ферзь против пешки

Строго говоря, король и ферзь без труда выигрывают у короля и пешки. И только в тех случаях, когда пешка подошла вплотную к полю превращения, могут возникнуть некоторые трудности. Напомним о них.

### Диаграмма 265

Если белые не знают правила выигрыша в подобных положениях, то им придется изрядно потрудиться; сам по себе ферзь ничего сделать не сможет, а как только ему на помощь пойдет король, то пешка e2 тут же шагнет на поле превращения. Поэтому надо стараться лишить ее подвижности. С помощью приема «лестница» белым удается это сделать. Серией шахов черный король «загоняется» на поле перед пешкой — это дает время белому королю спу-



Диаграмма 265



Диаграмма 266

ститься на одну ступенечку к пешке e2. Затем шахи повторяются, и белый король делает еще один шаг.

1. Фf7+ Kpg2 2. Фg6+ Kpf2 3. Фf5+ Kpg2 4. Фе4+ Kpf2 5. Фf4+ Kpg2 6. Фе3 Kpf1 7. Фf3+ Kpe1.

### Диаграмма 266

Итак, спустившись по «лестнице», белый ферзь загнал чер-

ного короля на поле e1 и тем самым дал возможность своему королю начать движение пешки. 8. Kpc5 Kpd2 9. Фf2. Белые демонстрируют один из вариантов выигрыша времени: пешка не может ходить. 9... Kpd1 10. Фd4+ Kpc1 11. Фе3+ Kpd1 12. Фd3+ Kpe1 13. Kpd4 Kpf2 14. Фе3+ Kpf1 15. Фf3+ Kpe1 16. Kpd3 Kpd1 17. Ф:e2+ Kpc1 18. Фс2X.

Метод выигрыша с помощью «лестницы» легко запоминается. Сам метод универсален. Надо только иметь в виду, что иногда попадается «лестница» со сломанной ступенькой. Так, стоило белому королю сместиться с b6 на f6, как выигрыш у белых исчез. Ферзь не может выиграть темп с шахами, так как собственный король загораживает дорогу.

Кроме того, встречаются позиции-исключения.

### Диаграмма 267

В обеих позициях (а, б) исход борьбы ничейный, так как черные в полной мере используют патовые возможности:

а) 1. Фb4+ Kpc2 2. Фа3 Kpb1 3. Фb3+ Кра1!, и белые не могут продвинуться королем из-за пата;

б) 1. Фе2 Kpg1 2. Фg4+ Kph2 3. Фf3 Kpg1 4. Фg3+ Kph1 5. Ф:f2, пат.

### Диаграмма 268

Ход белых

Даже в простых позициях надо всегда быть начеку: ладейные и слоновые пешки иногда создают



Диаграмма 267



Диаграмма 268

возможность начать неожиданную матовую атаку. В этой позиции продвижение белого короля завлекает противника в матовую сеть:

1. Kрb6! Kрb2 2. Kpc5+ Kpc2 3. Фg2+ Kрb1 4. Kрb4! Этот неожиданный ход раскрывает замысел белых. Новорожденный ферзь не успевает вступить в борьбу: 4... a1Ф 5. Kрb3! Фf6 6. Фс2+ Кра1. Фа2X.



## Диаграмма 269

Ход белых

Выигрыш аналогичен. Белый король достаточно близко расположен к полю боя и успевает с решающим эффектом 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. Видит око, да зуб неймет! Пешка не может превратиться в ферзя из-за мата на поле e2. 6. Кре4! Крд1 7. Крд3. Поиграв в «кошки-мышки», белые допускают появление на свет нового ферзя, но не дают ему насладиться жизнью — 7... c1Ф 8. Фе2X.

Мы рассмотрели примерное содержание факультативных внеурочных занятий по шахматам в школе. Эти занятия были посвящены отдельным элементам шахматной стратегии и тактики. И это понятно — изучать законы этой сложной игры лучше всего постепенно, шаг за шагом приближаясь к пониманию логики шахматного противоборства. Но шахматная партия — единое, целостное произведение. В конечном счете все усвоенные элементы шахматной техники реализуются на всем протяжении партии — от ее начала до конца. Поэтому интересно проследить, как мыслит сильный шахматист во время партии, какими мотивами он руководствуется при составлении плана игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, по



Диаграмма 269

каким критериям оценивает позицию, как рассчитывает конкретные варианты.

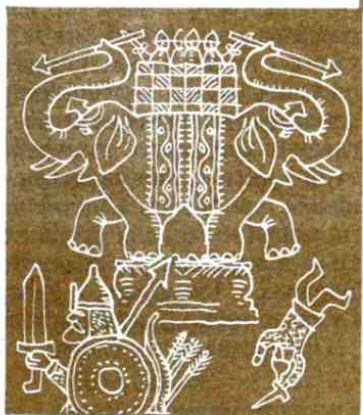
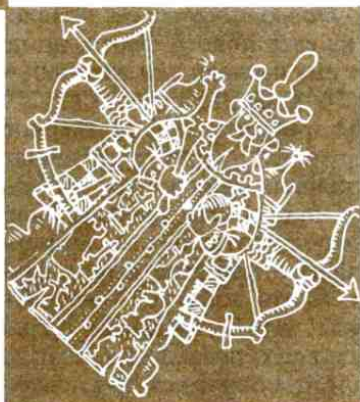
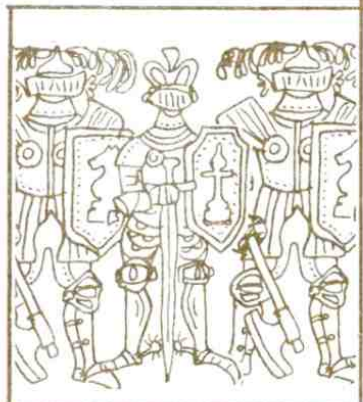
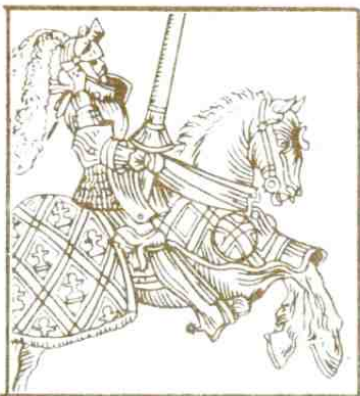
Столь же интересно вместе с известными гроссмейстерами принять участие в анализе дебютных, миттельшпильных и эндшпильных позиций. Это позволяет как бы проникнуть в творческую лабораторию сильного шахматиста, поучиться у него глубине анализа, приемам ведения партии.

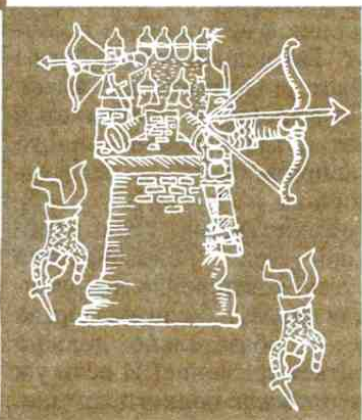
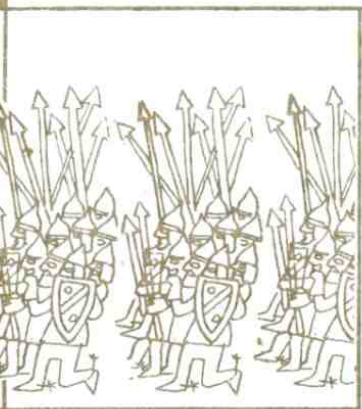
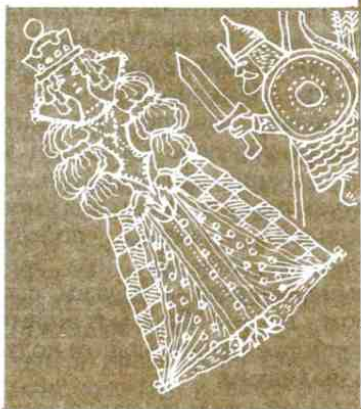
Конечно, все эти достаточно сложные вопросы могут заинтересовать тех школьников, кто уже достаточно сильно играет в шахматы, прежде всего старшеклассников. Поэтому мы и пригласили выступить на страницах этой книги с шахматными лекциями для старших школьников (и, конечно же, для их наставников) известных гроссмейстеров Эдуарда Гуфельда, Алексея Суэтина и Николая Крогиуса.

Предоставим им слово.

Испытанную на бесчисленном множестве партий теорию шахматной игры целесообразно начинать изучать с концов игр.

Эм. Ласкер





## 4. Лекции для старшеклассников

Лекция первая  
Международный гроссмейстер  
Эдуард Гуфельд.

### «Шахматы — это борьба»

Мне давно хотелось прокомментировать партию так, чтобы сделать из нее небольшой учебник шахматной игры: вживить в ткань конкретного поединка общие законы борьбы, раскрыть их непосредственно в жизни, в действии.

Но сначала небольшое вступление.

Да, шахматы — это борьба, по выражению Р. Фишера — «тотальная война». На мой взгляд, шахматная стратегия очень похожа на военную доктрину. Но, как известно, военная доктрина бывает двух видов: активная, когда за подготовкой к войне следуют энергичные боевые действия, и пассивная, при которой стороны стремятся поддерживать вооружение лишь на необходимом для безопасности уровне и не вступают в конфликт. Последняя (слава богу!) начинает утверждаться в жизни и (к сожалению!) проникает в шахматы, где появилось много сторонников быстрых бесцветных ничьих.

Мне кажется, мир, столь необходимый для человеческого общества, совершенно неприемлем для шахмат. Если вы сели за доску — обязательно должно состояться сражение! И если уж ничья, то после полного истощения боевых сил!

Итак, давайте договоримся, что шахматная стратегия — это

активная военная доктрина. Представьте себе, что вы не шахматист, а генерал, в распоряжении которого довольно многочисленная армия. Вам предстоит руководить крупным (и совершенно неизбежным!) сражением. Ваши бойцы — представители разных родов войск — застыли в ожидании команд. Что делать?

Очевидно, прежде всего мобилизовать свою армию, расположить силы таким образом, чтобы легче было ими управлять в ходе непосредственных боевых действий. Шахматный дебют — это подготовка к сражению, мобилизация фигур в центре. Именно в центре, ибо отсюда отлично просматривается все поле битвы. И тот, кто лучше подготовлен, кто лучше мобилизован, тот имеет и больше шансов победить. Бывает, конечно, что партия выигрывается и другим способом, но мы будем говорить о наиболее рациональном подходе к шахматам.

Многое из того, что делается в дебюте, подчинено строго определенным законам. Здесь шахматы проявляются как наука. Но если бы эта игра была только сводом законов, она бы давно исчезла, вымерла: каждый изучил бы законы, неукоснительно следовал им, и на этом, собственно, всё бы и кончилось. Но в том-то и состоит притягательность шахмат, что, следуя правилам, мы добиваемся цели лишь примерно в 80 случаях из 100. 20% составляют исключения, т. е. те загадочные случаи, когда общие правила «вдруг» оказываются недействительными. Если же

шахматист играет вопреки законам, то можно смело утверждать, что у него будет не менее 80% ошибок из 100!

Вывод ясен: надо хорошо знать правила игры, чтобы уметь находить исключения! В этом, и только в этом, я вижу смысл шахмат.

Попробуем выявить по крайней мере два закона. Как уже говорилось, первая заповедь дебюта — быстрая мобилизация фигур в центре. Вторая, тесно с ней связанная, — захват центра пешками (и, естественно, противодействие этому со стороны противника). Конечно, само по себе наличие пешечного центра (скажем, пары пешек на d4 и e4) не сулит никаких материальных выгод, не создает никаких угроз. Но это мешает противнику развивать фигуры по направлению к центру. Пешки стесняют силы противника, отнимают у неприятельских фигур удобные центральные поля.

А теперь посмотрим, как действовали эти (да и некоторые другие) законы в конкретной партии. Для этой цели я специально подобрал на редкость острый, боевой поединок, названный, кстати, лучшим на международном турнире в Гастингсе в 1987 г. Не случайно эта партия получила специальный приз за красоту!

## Староиндийская защита

Дж. Местел

Э. Гуфельд

1. c4 g6 2. e4.

У истинного «староиндийца» подобные ухищрения могут лишь вызвать улыбку.

2... Cg7 3. d4 d6 4. Kc3 Kf6.

### Диаграмма 270

Что же произошло на первых ходах? Белые явно преуспели в захвате центра пешками, зато черные — в развитии сил. Здесь, как в законе сообщающихся сосудов: насколько наполняется один сосуд, ровно настолько пустеет другой. Выигрываешь в одном — проигрываешь в другом.

А что думают о позиции генералы? Совершенно ясно: раз



Диаграмма 270

Шахматист должен обладать железными нервами. Вот почему физическая подготовка является, может быть, если не самым важным, то совершенно необходимым элементом шахматной подготовки.

М. Эйве

черный генерал дал противнику занять пешками центр, то в дальнейшем он приложит все усилия, чтобы разрушить этот центр. В свою очередь белый генерал должен постараться сохранить свой плацдарм и при этом догнать черных в развитии.

И вот в этот момент делается ход...

5. f3.

«Непонятно! — думает черный генерал — Неужели играющий белыми не знает законов стратегии?» И впрямь, ход f2 — f3, кажется, действует против правил: это и не захват центра (сравните с f2—f4), и уж тем более не мобилизация сил (если не верите — спросите у коня g1!). Но к противнику всегда надо относиться с уважением, и черный генерал погружается в раздумье. Постепенно перед ним вырисовывается вся агрессивность замысла белых: оказывается, они хотят прочно укрепить центр и под его прикрытием создать стремительную фланговую атаку на короля.

Что послужило поводом для столь агрессивного плана? Конечно же, появившаяся в лагере черных «зацепка» — пешка g6, а также явное намерение противника сделать короткую рокировку. Догадаться об этом не трудно, если не забывать простое правило: обычно шахматисты сначала развивают фигуры того фланга, куда собираются рокировать.

Кстати, о рокировке. Только в эндшпиле король станет настоящим королем, а пока он слаб и незащищен, словно дитя. Генерал должен заботиться о нем, как о собственном сыне. Рокировка — это эвакуация короля

(читай — семьи генерала) в безопасное место, в тыл, подальше от ударов централизованной армии противника.

Увидев такое намерение черных, белый генерал оживился: «А что если обрушить все силы на королевский фланг, ослабленный ходом g7—g6? Сыграть f2—f3, затем Cc1—e3 (или g5), Фd1—d2, h2—h4—h5:g6, Ce3(g5)—h6, Kc3—d5, устранив всех защитников и пленить неприятельского короля!»

Итак, белые задумали атаку, объект которой — король. Сформулируем, что такое атака: это попытка вскрыть линии на том участке доски, где находится интересующий вас объект.

Перед лицом этой опасности черные должны срочно выработать план ответных действий. Но прежде всего — рокировка.

5... 0—0 6. Cg5.

Популярный выпад, затрудняющий e7—e5 (раньше, не задумываясь, сыграли бы 6. Ce3). В ходе слона на g5 заключена своеобразная провокация: белые стремятся вызвать h7—h6, чтобы отступить слон на e3, а затем ходом Фd1—d2 выиграть темп для атаки. Но здесь вступает в силу еще одно правило шахмат: не двигайте пешек там, где вы слабы! Пешка g уже продвинута, и любое новое пешечное продвижение лишь облегчит противнику вскрытие линий, ослабит убежище вашего короля.

Каков должен быть план защиты черных? Прежде всего, надо понять, что попытка воздвигнуть непреодолимую оборону, — это вернейший путь к поражению. Рано или поздно дело может закончиться полным

сокрушением ваших боевых порядков. Поэтому лучшая защита — это контратака!

Ясно, что контратака — это тоже попытка вскрыть линии. Но где? Лучше всего — в центре. Не будем забывать, что там пока находится белый король. Самое больное место неприятеля!

Конечно, классическим методом является удар с7—с5. Однако, странное дело, статистика разыгрывания позиций, возникающих после 6... с5 7. d5 e6 8. Фd2, сегодня в пользу белых. Хотя по всем «индийским» законам это нормальное для черных продолжение. Но я избрал другой путь, хорошо известный мне по варианту с 6. Се3.

6... Кс6.

Мы только что говорили: лучшая контратака — это удар по центру. Но как вяжется с этим ход конем? Способствует ли он открытию второго фронта?

Давайте внимем в план черного генерала. Именно в план, а не в один ход. Если говорить о ходе, то 6... Кс6 тоже (как и 6. Сg5) своеобразная провокация: черные как бы приглашают пешку напасть на фигуру. Однако после 7. d5 Ке5 они сыграют с7—с6! и достигнут своей главной цели: вскроют линии для контратаки, откроют второй фронт и вынудят противника отвлечь свои силы на защиту собственного короля.

Понятно, белые не поддадутся на эту провокацию. Что же тогда делать черному генералу? Попробуем проследить за ходом его мыслей: «Вряд ли белые будут прятать своего короля на королевском фланге — тогда им придется забыть о намечаемой

здесь атаке. Вряд ли они оставят его в центре — здесь он может погибнуть под ударами черных фигур. Значит, скорее всего противник эвакуирует своего короля на ферзевый фланг. Стало быть, надо открыть второй фронт на этом участке доски! Как это сделать? А очень просто: Kb8—с6! a7—a6, La8—b8 и в удобный момент b7—b5!»

И вот, казалось, немного странный ход 6... Кс6 становится совершенно понятным. Черные не только следуют заповеди (развивают фигуру в центр). Они предвидят дальнейшие события и заранее готовятся к появлению неприятельского короля на ферзевом фланге.

Что касается центра, то здесь вскрытие линий будет связано теперь с ударом e7—e5. Подметим в позиции белых уязвимый пункт — d4 (особенно это чувствуется при слоне на g5).

Столько полюсов в одном ходе! Не кажется ли вам, что уже продвижение f2—f3 выпустило то минимальное преимущество, которое имеют белые в начале партии? На мой взгляд, ход 5. f3 не вяжется с логикой дебюта и после него позиция становится примерно равной.

Я уже не раз говорил об этом, но повторюсь еще раз: вся конструкция белых (пешки с4, d4, e4 и f3) представляется мне хотя и прочной, но довольно громоздкой, нарушающей законы гармонии в развитии фигур. Это построение напоминает архитектурные сооружения в духе рационализма и конструктивизма. Уверен: пройдут годы, и наши потомки будут смотреть на партии, сыгранные системой

Земиша, с такой же улыбкой, с какой мы в нашу эпоху легких металлов, синтетики и стекла смотрим на неуклюжих железобетонных монстров 20-х гг.

Как мы увидим, после 6... Kc6! черные преуспевают в развертывании своих боевых порядков и получают отличные контршансы.

7. Kge2.

И развитие, и профилактика. Предводитель армии белых понимает необходимость контроля над пунктом d 4. В случае 7. Fd2 e5 8. d5 Kd4 неприятельский конь попадает на высоту, с которой просматривается вся позиция. На 9. Kge2 следует 9... c5! с намерением a7—a6, La8—b8 и b7—b5, а если 10 dc, то 10... bc, и размен на d4 лишь к выгоде черных.

7... a6 8. Fd2 Lb8 9. h4.

Отнюдь не дружественный акт по отношению к черному королю! По сути дела, это сигнал к началу боевых операций. Здесь уже планы сторон становятся совершенно ясными.

### Диаграмма 271

9... h5!

Тот самый случай, когда действует исключение из правил! Конечно, ход h7—h5 не укрепляет оборону короля, но он позволяет выиграть драгоценное время для организации контрнаступления. Так и на войне порой идут на какие-то уступки, чтобы успеть передислоцировать силы, подтянуть резервы и создать ударный кулак на другом участке фронта.

10. 0—0—0.

Лучшего убежища белому королю уже не найти.

10... b5 11. Ch6?!

Желание белых разменять

важного защитника короля вполне понятно и укладывается в русло их агрессивного плана. Однако против этого хода есть два серьезных возражения:

1) Потеря времени. Ведь белые меняют слона в два приема (Cc1—g5 и Cg5—h6), причем на фигуру, которая сделала лишь один ход (Cf8—g7). На первый взгляд этому не стоит придавать значения. Но если шахматную партию длиной в 40 ходов сравнить с человеческой жизнью длиной в 80 лет, то потеря темпа равносильна потере двух лет жизни!

2) Размен «хорошего» слона на «плохого». Еще М. Ботвинник делил все стратегические факторы на постоянные и временные, придавая большое значение факторам постоянным. К их числу относится и одно из ключевых понятий стратегии шахмат — понятие о «плохих» и «хороших» слонах. Меняя фигуры, всегда надо видеть разницу в их качестве. Давайте разберемся: какой из слонов «лучше» — g5 или g7?

В эндшпиле определить, насколько «плох» или «хорош» ваш слон, довольно просто: достаточно взглянуть, опирается ли он в собственные пешки. В дебюте и миттельшпиле дело обстоит сложнее и единственным верным ориентиром, на мой взгляд, является пешечная структура в центре. Точнее, расположение пешек d и e — и только их!

И если кто-то усомнится в достоинствах слона g5 (при пешках на d4 и e4), то о слоне g7 (при пешках на d6 и e7) определенно можно сказать, что он будет «плохим». Вспомним, что





Диаграмма 271



Диаграмма 272

черные позволили противнику захватить центр и сыграли Kb8—с6 именно с той целью, чтобы рано или поздно обязательно нанести контрудар е7—е5 и (что поделаешь!) закрыть дорогу собственному слону. С разменом слона этот единственный минус устраняется, поэтому самое время для ответа...

11... е5!

### Диаграмма 272

При слоне на g5 здесь мгновенно последовало бы d4—d5. Теперь же, после 12. С:g7 Кр:g7, ход 13. d5 связан со многими позиционными неудобствами. Прежде всего, белые сами остаются с «плохим» слоном f1 (их пешки — на белых полях d5 и e4), а слон с8 весьма «хорош» (при пешках на d6 и e5). Кроме того, на 13... Ka5! придется, видимо, закрыть дорогу пешке g ходом 14. Kg3, и атакующий потенциал белых резко снизится.

Попутно отметим, что в таких позициях (при d4 — d5) крайне

неудачно отступление конем на e7 — здесь он, ограниченный пешкой e4, лишен каких-либо перспектив и только «путается под ногами» у других фигур, внося сумятицу в собственные боевые порядки (кстати, в партии нечто подобное происходит с конем e2).

Что же делать белым, если нельзя играть d4—d5?

12. С:g7 Кр:g7 13. de.

Другого хода уже нет. На 13. Kd5 последовало бы 13... bc с контратакой, тем более опасной, что белые никак не могут закончить развитие. Их слон f1 не только «плохой», но еще и «слепой»: конь e2, сторож пункта d4, крепко закрыл ему «глаза»!

Все это позволяет сделать вывод, что после 11. Ch6? e5! на стороне черных уже маленький перевес.

13... de.

Грубейшей позиционной ошибкой было бы 13... K:e5? После 14. cb ab 15. Kf4 неприятельские фигуры внезапно оживали и картина боя резко

менялась в пользу белых.

14. Фg5?!

В таких случаях обычно принято действовать, хотя в худшей позиции лучше стремиться к упрощениям. Но Местел играл h2—h4, 0—0—0 и Сg5—h6, конечно не для того, чтобы стремиться к ничьей, в эндшпиле с хронически слабыми полями (черными) и «плохим» (пешка на e4!) слоном f1.

14... Фе7 15. Кd5.

Других ходов практически нет. Азартное 15. g4? hg 16. h5 наталкивалось на «холодный душ» — 16... Kh7! (если 17. Фd2, то 17... Фg5, и позиция белых трещит по швам).

15... К:d5 16. ed?!

Очень интересный, спорный ход. Не надо думать, будто гроссмейстер не понимает, что надежнее 16. cd. Местел видит, что у черных есть две перспективные возможности: 1) 16... Ф:g5 17. hg Ka5 18. Кc3 Kb7 с последующим Kb7—d6 и подготовкой подрыва c7—c6 и 2) 16... f6 17. Фd2 Кd8 с дальнейшим Кd8—f7, Лf8—d8, Сс8—d7, Ла8—с8 и с7—с6. Поэтому он отдает важный пункт f5, но предпринимает отчаянную попытку хоть как-то оживить своего злополучного слона, упоывая на тактические ресурсы позиции.

### Диаграмма 273

Начинается захватывающая дуэль коней. Мечта черного коня — попасть на d4. Белый конь ждет — не дожидется, когда его неприятель отступит с c6 и можно будет наконец-то открыть дорогу слону.

16... f6.



Диаграмма 273

Единственный ход. В случае 16... Ф:g5? 17 hg черный конь отходит, и перевес на стороне белых: в их распоряжении пункт e4, да и оторванная от базы пешка e5 слаба.

17. Фd2.

Практически вынужденный ответ. После 17. Фе3? Ka5! белые не успевают наладить взаимодействие сил и попадают под стремительную атаку. Куда теперь деваться черному коню?

17... Лd8!

Эта связка — лейтмотив всей стратегии черных! Их конь продолжает борьбу за ключевую высоту: на 18. Кc3 с огромной силой последует 18... Кd4! (с дальнейшей подготовкой c7—c6). Получается, что белым никак не удастся закончить развитие королевского фланга. Как же быть?

### Диаграмма 274

Может быть, отступить ферзем? Но 18. Фе3 плохо ввиду 18... Ka5, а 18. Фс2 или 18. Фс3 —



Диаграмма 274

из-за 18... Kb4. Остается лишь 18. Фел!?

Стоп! Здесь настал момент детального расчета вариантов. Если до сих пор черные в основном руководствовались общими законами шахматной борьбы, теоретическим пониманием возникших проблем, то теперь пришла пора доказать правильность своих выводов конкретными «цифровыми» выкладками. И если это удастся, то на доске будет достигнуто своеобразное единство теории и практики. Как говорил Фишер, истинная красота шахматной партии кроется в анализе ее вариантов!

Итак, 18. Фел!? Конечно, возможно 18... Ka7 19. Кс3 bc 20. С:c4 Kb5 с неплохой контригрой, но это уже слишком пассивно. Куда энергичнее жертва коня — 18... Фс5!! Оказывается, при 19. dc белых подводит неразвитость королевского фланга: 19... Фе3+ 20. Крb1 (20. Лd2 bc с угрозами 21... Л:b2 или 21... c3! 22. bc Cf5 с неизбежным матом на bl) 20... bc (вероятно, к тому же приводит и 20... Cf5+ 21.

Крал bc) 21. Крал (21. Kg3 Фа3!, на 21. Кс3 решает 21... Л:d1+ 22. Ф:d1 Ф:c3, а на 21. Л:d8 — 21... Cf5+ 22. Крал Л:d8 с полным патом!) 21... Cf5 22. Kg3 Л:d1+ 23. Ф:d1 Лd8 24. К:f5 gf 25. Фbl c3 26. С:a6 (если 26. b3, то 26... c2 27. Ф:c2 Фel+) 26... Лd2 27. Фgl (и при 27. b3 Фd4 28. Фgl Фb4 белые беззащитны) 27... cb+ 28. Крbl Фс3, и черные выигрывают.

Коня брать нельзя, но губительно и 19. Кс3 Kd4! 20. Ке4, ибо конь на d4 куда устойчивее своего белого коллеги (а кроме того, он находится в лагере противника!). В подобной ситуации белые должны срочно что-то предпринять.

18. g4!

Местел также исповедует принцип «лучшая защита — это контратака». Ход в партии логически вытекает из всей предыдущей игры белых, и, конечно же, я его ждал. Пара-тройка ходов (g4:h5, Лhl—g1 и т. д.) — и позиция черных развалится сама собой (вот они, отдаленные последствия хода h7—h5!).

### Диаграмма 275

18... bc!

Лично я никогда не уступаю инициативу ради материальных благ. Тем более что во время партии мне казалось, будто 18... hg просто проигрывает из-за 19. h5 g5 20. Фс2! (двойной удар) 20... gf 21. Kg3. Правда, позднее я убедился, что после 21... Kd4! 22. Фg6+ Крh8 белая пешка h прикрывает черного короля, и ничего страшного нет.

На 18... hg меня смущало и 19. fg (с угрозой 20. g5 и h4—h5) 19... С:g4 20. Ch3, но это опровергается путем 20... С:h3 21.



Диаграмма 275



Диаграмма 276

Л:h3 Фс5! Опасным выглядело и 20. Lgl f5 21. Фе3! Ка5 22. Kd4 Лб6! 23. Le1 К:c4 24. С:c4 bc 25. Ке6+ с атакой. Но здесь сильнее 23... Ле8!

Однако после длительного анализа выяснилось, что интуиция — эта основа основ шахматного искусства — не подвела меня. Вместо 22. Kd4 куда приятнее 22. Kf4!, чтобы использовать в роли тарана пешку с. Плохо теперь как 22... С:d1 23. Л:g6+ Kph7 24. Леб Ф:h4 (если 24... Фf7, то 25. Фе5 Ле8 26. Cd3) 25. Фе:e5, так и 22... К:c4 23. С:c4 bc 24. Ке6+ Kph7 25. Фе:e5 Ле8 26. Л:g4! fg 27. h5 — в обоих случаях с неотразимой атакой.

Остается 22... Лб6, но тогда 23. с5! Lf6 24. Le1 Ле8 25. h5 g5, и у белых есть выбор между простым 26. Kh3 и более решительным 26. Л:g4 fg 27. Ке6+ Л:e6 28. de Ф:e6 29. Фg5+Kph8 30. Cd3 — так или иначе черным не спастись.

Возможно, какой-нибудь защитник все же взял бы на g4 в надежде отразить многочисленные угрозы противника и реали-

зовать материальный перевес. Но всегда надо доверяться собственной интуиции, а я чувствовал: здесь что-то не так! Представьте себе, что вы принимаете подачу в теннисе. Мяч летит высоко и, кажется, должен уйти в аут. А вдруг нет? Поборов сомнения, вы мощной свечой (18... bc!) берете игру в свои руки!

19. Кс3.

Ювелирного расчета потребовал ответный удар. 19. gh. На это было намечено 19... Kb4 (с угрозой 20... Kd3+) 20. Кс3 Cf5 21. С:c4 (нельзя 21. hg из-за 21... Л:d5 22. К:d5? К:a2X!) 21... Фс5.

### Диаграмма 276

Как теперь продолжать белым? В случае 22. Фе2 Cd3! 23. С:d3 К:a2+ 24. Крc2 Л:b2+! 25. Кр:b2 Ф:c3+ 26. Кр:a2 Лb8 27. Сb5 (если 27. Фd2, то 27... Фb3+ 28. Кра1 Фа3+ 29. Фа2 Фс3+) 27... Фа5+ 28. Крb3 Л:b5+ 29. Ф:b5 Ф:b5+ и 30... gh черные получают выигрышный эндшпиль.

А что если 22. b3!? Этот ход не давал мне спать в течение месяца: ясно, что у черных хорошая позиция, но где выигрыш? Я долго мучался, переживал, но верил, что, как в хорошей алгебраической задаче, все должно сойтись. Ибо, когда ты нашел главное решение, должны найтись и побочные. Проснувшись однажды утром и в который раз взглянув на позицию, я не поверил своим глазам: оказывается, есть совсем простой ход 22... K:d5!! Если теперь 23. K:d5, то 23... Ф:c4+! (24. bc Лb1X), а на 23. С:d5 к победе ведет 23... Л:d5.

Радость была недолгой: я тут же заменил ход 22. b3 на 22. Сb3 и погрузился в раздумья... еще на два месяца! Вдруг выяснилось, что после 22. Сb3 Kd3+ 23. Kpb1 не выигрывает ни один вскрытый шах. Есть много заманчивых комбинаций, но больше вечного шаха не видно. Например: 23... Л:b3 (23... Kf2+ 24. Сс2) 24. ab Kb4+ 25. Кра1 Фа5+ 26. Ка4 Кс2+ и т. д.

Можете себе представить, какое я испытал счастье, обнаружив убийственной силы «тихий» ход 22... a5!! Грозит 23... a4 24 С:a4 К:a2X, единственная защита — 23. Фе2 a4 24. Сс4.

### Диаграмма 277

И теперь... 24... Cd3!! Похоже на комбинацию в варианте с 22. Фе2, но мотив иной: там черные использовали поле a5 и линию a, здесь — набравшую энергию крайнюю пешку, своеобразный таран. После 25. С:d3 К:a2+ 26. Крс2 a3! (но не старый «рецепт»

26... Л:b2+? 27. Кр:b2 Ф:c3+ 28. Кр:a2 Лb8 из-за 29. Лb1!) 27. Лb1 Л:b2+! 28. Л:b2 Ф:c3+ 29. Kpb1 ab 30. Фс2 Лb8 позиция белых совершенно безнадежна, и они могут со спокойной совестью сдаться.

Эти находки принесли мне огромное творческое удовлетворение. Вернемся, однако, к партии. Ход Местела 19. Кс3 также потребовал предельно точного расчета.

19... hg!

Многие журналы, в которых была опубликована партия, считали возможной перестановку ходов — 19... Kd4. На самом деле есть замечательный ход 20. Фg2!, меняющий всю картину боя. Так что 19... hg! — единственно приемлемое решение.

20. С:c4.

Самое серьезное внимание пришлось уделить главной угрозе 20. h5!? g5 21. Фс2. Все тот же двойной удар: грозит и взятие на с6, и неприятный визит ферзя в хоромы черного короля. Но... 21... Kd4! 22. Фg6+ Kpf8 23. d6 (23. С:c4 Фg7!) 23... cd 24. h6



Диаграмма 277

(если 24. Л:d4 ed 25. С:c4, то 25... Фg7) 24... Cf5 25. h7 (единственный шанс) 25... С:g6 26. h8Ф+ Kpf7 27. С:c4+ d5 28. С:d5+ Л:d5! 29. Ф:b8.

### Диаграмма 278

29... Ке2+! 30. К:e2 Фc5+ 31. Кc3 Фе3+, и мат на следующем ходу. Весь этот вариант надо было рассчитать, играя 19... hg!, ибо если нет мата, то черным надо сдаваться.

После 20. С:c4 темп атаки белых резко спадает, и их позиция рассыпается, как карточный домик.

20... Kd4.

Мечта коня сбылась: с решающим эффектом он вторгается на центральное поле.

21. fg С:g4 22. Ldf1 Лb4! 23. h5.

Отчаянная попытка как-то осложнить задачу черных. Безнадежно и 23. b3 Л:c4 24. bc Лb8, и 23 С:a6 Лdb8 24. b3 Л:b3.

23... Л:c4 24. hg Л:c3+! 25. Ф:c3.

На 25. bc выигрывало 25... Фа3+ 26. Фb2 (или 26. Kpb1 Лb8+ 27. Кра1 Kb3+) 26... Ке2+ 27. Kpc2 Ф:b2+ 28. Kp:b2 Kg3.

25... Ке2+ 26. Kpc2 К:c3 27. Лh7+ Kp:g6.

Белые сдались: после 28. Л:e7 К:d5 их ладья оказывается в капкане.

Интеллектуальное единоборство — вот сражение, достойное человека!

Борьба, бескомпромиссный бой. Но с кем? С противником, которого надо уничтожить? Что подкашивают вам душа и разум? Тысячу раз прав Д. Бронштейн, говоря: «Настраивать себя на ненависть к партнеру, жертвовать богатством души ради очка в таблице — это шахматы нищих». Да, да, ваш «про-



Диаграмма 278

тивник» — именно партнер, ибо всю красоту на шахматной доске вы создаете вдвоем!

## Лекция вторая

### Международный гроссмейстер Алексей Суэтин «Стратегия и тактика шахмат»

Борьба в шахматной партии основывается на тех понятиях и принципах, которые находятся в прямой зависимости от специфических особенностей, правил и целей игры. Сюда следует отнести такие элементарные понятия, как шкала взаимной ценности фигур и пешек, боевые свойства и особенности каждой из них. Важным фактором является роль короля в игре.

От материальной части неотделимы различные свойства пространства (доски), где происходит сражение. В зависимости от расположения на доске, взаимодействия с другими фигурами (как своими, так и противника) сила боевой единицы (фи-

гуры или пешки) может заметно изменяться. Даже неискушенным шахматистам не может не броситься в глаза, что на силу боевой единицы часто влияет внешний контур позиции. Общеизвестны такие позиционные элементы, как централизация, сильные и слабые поля, открытые линии, характер пешечной структуры и т. п.

Нетрудно убедиться, что на пути к главной цели — достижению материальных и позиционных преимуществ — и развертывается борьба. Вместе с тем (в этом и заключается одна из важных особенностей шахматного сражения) все указанные элементы, прежде всего, средства борьбы. Так, в шахматной партии очень условно различие между объектом атаки и действующими силами. По ходу игры объект атаки нередко может обратиться в действующую силу.

В шахматном сражении также условно деление на действующие силы и резервы.

Естественно, исход борьбы должен решиться — вследствие существенного нарушения равновесия позиции — в пользу одной из сторон. Однако часто возникают такие позиции, где уже малейшее преимущество в соотношении сил создает реальные предпосылки для достижения победы. Конечно, есть и исключения. Например, теоретические эндшпили, где материальный перевес оказывается

недостаточным для выигрыша. Или редко встречающиеся позиционные ничьи, где сильнейшая сторона не может использовать свои выгоды.

Шахматная партия представляет собой процесс борьбы, в которой каждый ход не только изменяет внешний рисунок позиции. В движении находятся и все указанные выше материальные и позиционные элементы. Это и определяет очень большую роль каждого хода. К основным факторам борьбы следует также причислить время. Если образно сравнить шахматную партию с фильмом, то кадрами такого фильма станут позиции, сменяющиеся в партии после каждого хода.

Понятие позиции в шахматной игре включает в себя элементы пространства, времени, материального соотношения сил, а также характер расположения фигур (их подвижность, взаимодействие и т. п.). Последний фактор, несомненно, играет самую важную роль в партии. Иногда можно достичь перевеса и в материале, и во времени, и в пространстве, но не добиться победы.

Шахматная партия развивается в соответствии с принципами стратегии и тактики.

Стратегия шахмат включает в себя вопросы общего взаимодействия боевых сил, используемых для достижения важнейших целей на том или ином этапе

*Почти во всех дебютах можно приискать такие ходы, которые не уступят теоретическим, если опытный и сильный игрок сумеет сделать их исходным пунктом целой комбинации. Вообще шахматная игра гораздо богаче, чем можно представить ее на основании существующей теории, стремящейся сжать ее в определенные узкие формы.*

*М. Чигорин*

борьбы. В основе стратегии лежит план — целеустремленный метод действий. По мере развития шахматного творчества стратегические планы обогащаются все новыми факторами, многие из них становятся типичными.

План в шахматной партии всегда базируется на оценке исходной позиции, учете ее существенных особенностей. План игры — это своего рода ориентир, которого придерживаются в борьбе. Меняются условия борьбы — меняется и план. Ведь каждое, иногда даже незначительное, изменение позиции требует новых стратегических решений.

План неизменно сопутствует шахматной партии, от первого до последнего хода, как бы освещающая ее течение. В практической игре стратегия иногда выступает очень рельефно, иногда, напротив, становится как бы незримой. План «отступает» в тех случаях, когда первостепенную роль начинает играть тактика — второй неотъемлемый компонент процесса борьбы.

Если стратегия дает шахматисту принципы общего руководства боевыми силами, то тактика требует конкретного подхода к той или иной позиции, максимального приближения к специфике ведения борьбы. Как образно заметил М. Эйве: «Стратегия требует размышления, тактика — пронизательного взгляда».

Тактика шахмат — это искусство ведения борьбы. Она учитывает боевые свойства и особенности фигур, пешек, различные виды их взаимодействия. Намеченные замыслы осуществ-

ляются путем тактических приемов, операций.

Основой тактической операции является угроза в широком смысле этого слова. Угрозы могут быть различными по своему характеру: угроза неприятельскому королю, угроза достижения материального преимущества, угроза захвата пространства и ограничения подвижности фигур противника, угроза создания в его лагере слабых пунктов или полей, угроза размена атакующих фигур противника для облегчения защиты и т. п. И в этом разнообразии находит отражение неисчерпаемое богатство шахмат.

Рассмотрим несколько примеров, иллюстрирующих тактические приемы.

Одним из эффективных тактических средств является маневр. Часто он бывает довольно «лаконичным» и состоит из двух-трех ходов. Но нередко встречаются и многоходовые маневры, внешне яркие и запоминающиеся. Характерен следующий пример из партии Алехин — Тарраш.

### Диаграмма 279

1. Kg5!

Казалось бы, целесообразнее было направить коня на поле d4 (где он расположен очень активно) сразу. Но Алехин не спешит это сделать. Белые занимают поле d4 лишь через несколько ходов; конь совершает такой маршрут: f3—g5—h3—f4—e2—d4. Идея этого замечательного маневра заключается в том, чтобы сначала, путем комбинационной атаки на пункт e4,





Диаграмма 279



Диаграмма 280

добиться ослабления пешечной позиции черных и завоевать поле f5.

1... h6 (На 1... Ke5 очень сильно 2. Cb3 Cf5 3. Ca4+ Kpf8 4. Cc2!) 2. Kh3 Фе5 3. Лс1 Kg4 4. Kf4!

Конь белых продолжает свой путь.

4... g5 5. h3 Kgf6 6. Ke2 K:d5 7. C:d5 Ф:d5 8. Kd4.

Маневр завершен. Возможность вторжения коня белых на королевский фланг через поле f5 решает исход борьбы.

8... Фе5 9. Kc4 Фd5 10. Kf5! Kpf8 11. Kf:d6 — и белые вскоре выиграли.

Полезным тактическим приемом (для усиления позиции) часто становится размен важных фигур противника.

Любопытен пример из партии Ботвинник — Сорокин.

Путь к дальнейшему усилению расположения сил белых лежит в данной позиции через упрощения. Этой цели соответствует:

### Диаграмма 280

1. Фе3! Ф:e3 (вынужденно). 2. fe Cg4 3. a5 Kc8 4. Лс1 C:f3 5. gf Ke7 6. Kd5!

Размены увеличивают превосходство белых, облегчая им вторжение ладьями на седьмую горизонталь.

6... Kc6 (на 6... Kf:d5 могло последовать как 7. ed, так и 7. C:d5 K:d5 8. Л:d5) 7. K:f6+ gf 8. Лd7 Лab8 9. Kpf2! K:a5 10. Лcc7 Лbc8 11. Л:f7 Л:c7 12. Л:c7+ Kph8 18. Cd5! — и белые легко выиграли.

Конечно, в ряду тактических средств наиболее сильным и эффективным является комбинация, которая вносит в шахматное творчество элемент эстетики, искусства, придавая ему особую привлекательность. Комбинация обычно связана с жертвой материала.

Следующая позиция возникла в партии Боголюбов — Алехин.

### Диаграмма 281

Алехин находит исключительную по красоте комбинацию, резко меняющую течение борьбы в его пользу.

1... b4! 2. Л:a8 bc! 3. Л:e8 c2!!

«Соль» комбинации черных в том, что их скромная пешечка b5 неожиданно становится ферзем.

4. Л:f8+ Крh7 5. Кf2 c1Ф+ 6. Кf1 Ке1! 7. Лh2 Ф:c4 8. Лb8 Сb5 9. Л:b5 Ф:b5, и черные легко реализуют свое материальное преимущество.

Особенно большой простор комбинационному творчеству открывает атака на неприятельского короля, связанная с матовыми угрозами. Надо помнить, что король постоянно находится под скрытой угрозой.

Вот примеры часто встречающихся комбинационных идей. Позиция на диаграмме взята из партии Бернштейн — Капабланка.



Диаграмма 281



Диаграмма 282

### Диаграмма 282

Капабланка продолжал: 1... Лс5 2. К:c3 К:c3 3. Л:c3 Л:c3 4. Л:c3 Фb2!! Идея отвлечения в сочетании с двойным ударом. Белые не могут одновременно защитить ладью c3 и ферзя e2, привязанного к обороне первой горизонтали.

В следующей позиции из партии Алехин — Фурмен белые осуществили идею отвлечения.

### Диаграмма 283

Последовало:

1. Ле8+ Кf8 2. Кh6+ Ф:h6 3. Л:f8+! Кр:f8 4. Фd8X.

А вот пример идеи блокирования.



Диаграмма 283

### Диаграмма 284

После 1... Ch2+ 2. Kph1 (на 2. Kр:h2 следует Cf1+ с выигрышем ферзя) 2... Cf1 3. Фd1 Ce2! 4. Ф:e2 Cd6+ 5. Kpg2 Фh2+ 6. Kpf1 Фh1X. Заметим, что не будь поле e2 блокировано своим же ферзем, белый король ускользнул бы от мата.

На практике эти простейшие идеи в чистом виде встречаются редко. Чаще всего они тесно сплетены между собой, распутывание этого клубка и составляет содержание комбинации. И далеко не всегда наличие указанных компонентов позволяет провести комбинацию. Ее осуществление зависит от многочисленных, порой едва уловимых особенностей позиции — комбинационных мотивов.

Следующий пример из партии Карпов — Велимирович отлично иллюстрирует как возникновение, так и использование комбинационных мотивов. Казалось, позиция на диаграмме не предвещает скорой комбинационной бури. Несмотря на материальный перевес белых, крепость черных совсем не просто разрушить. Черные продолжали.

### Диаграмма 285

19... Lад8?

Первая неточность. В тактическом отношении (как скоро выяснится) поле d8 неудачно для ферзевой ладьи черных. Правильно было 19... Лае8. В этом случае могла развернуться маневренная борьба. Вероятно, белые с целью усиления давления на позицию рокировки черных должны были сдвинуть ладьи по линии g: 20. Лg2 Лe7 21. Лс g1.



Диаграмма 284



Диаграмма 285

В связи с маневром 22. Kg4 с угрозой Kh6+ перевес белых неоспорим. Но, конечно, предстояла длительная и трудная борьба.

20. b3 c6?

И еще одна, уже серьезная ошибка не заставила ждать своего опровержения. Не поздно было сыграть 20... Лde8, сводя игру к указанному выше варианту.

21. dc bc 22. Kf5!

## Диаграмма 286

Начало эффектной, далеко и точно рассчитанной комбинации, разрушающей крепость черных на королевском фланге. Одним из важных мотивов ее является неудачное положение черной ладьи на d8.

22...gf

У черных нет хорошего выбора. В случае 22... С:f5 23. ef g5 решает 24. К:g5 fg 25. Ф:g5 Лd7 26. f6 и т. д. На 22... Се8 следует просто 23. Ке7+, и материальные потери черных неизбежны.

23. Л:g7+! Кр:g7 24. Лg1+ Крf7.

Приходится. Ведь на 24... Крh8 решает 25. Kg5 fg 26. Ф:g5, и у черных нет хода. 26... Лf7 из-за 27. Ф:d8+! (вот где сказывается неудачное положение ладьи d8).

25. Фh5+ Креб.

Нельзя, конечно, 25... Кре7? из-за 26. Лg7+!

26. Ф:f5+ Крf7 27. Фh5+ Креб 28. Фf5+ Крf7.

После 28... Кре7 29. Лg7+ Лf7 30. Л:f7+ Кр:f7 31. Kg5+, атака белых неотразима.

29. Kg5+ Кре8 30. Ке6 Лf7 31. Лg7!

Замечательный ход, как по силе, так и по красоте. Он тем более труден, что белые должны были его предвидеть начиная комбинацию на 22-м ходу. Игра продолжает развиваться форсированно.

31... Лс8.

После 31... Л:g7 32. К:g7+ Крf7 33. Ф:h7, черные беззащитны против угрозы Кf5 или Kh5+.

32. Л:f7 Кр:f7 33. Kg5+ Кре7 34. Ф:h7+ Крд8 35. Фh8+ Крс7 36. Ф:f6.

К этой позиции белые и стре-



Диаграмма 286

мились, начиная свою комбинацию. Хотя за ферзя белых у черных ладья и две легкие фигуры, их позиция очень тяжела, если не безнадежна. Дело в том, что боевые силы черных лишены гармонии (по-прежнему жалкую роль играют их кони). А в распоряжении белых есть пешка h, которая вскоре будет стоить черным одной из фигур. В итоге события неумолимо движутся к окончанию, где ферзю будут противостоять ладья и одна легкая фигура черных.

37... Ле8 37. h4 Кс5 38. h5 Ке6 39. h6 Кf8 40. b4 Кс8 41. Крд2 Ке7 42. h7 К:h7 43. К:h7 Кс8 44. Кf8 Ле7 45. a3 Се8 46. Ке6+ Крд7 47. Kg7 Крс7 48. Кf5 Лd7 49. a4.

Итак, наступила стадия реализации. Задача белых — расшатать последнюю крепость черных. Органические слабости в лагере черных на a7 и с6 предопределяют их поражение.

49... Cf7 50. Крс3 Са2 51. a5 Лf7 52. Фh6 Лd7 53. f4! ef 54 Ф:f4 Лf7 55. Фh6 Лd7 56. Фh2 Се6 57. Фh6 С:f5.

На 57... Са2 могло последо-

вать 58. Kd4, и против угрозы e4—e5 трудно найти защиту.

58. ef d5 59. Kpd4 Kd6 60. Фf4 Kpb7 61. Фе5 Kf7 62. Фе8 Kpc7 63. Фа8!

Многоходовой маневр ферзя удачно завершен. Теперь он форсированно попадает на c5, беря на прицел сразу и пешку a7, и пешку c6, что немедленно решает исход игры.

63... Kpd6 64. Фf8+ Kpc7 65. Фc5 Kd6 66. Ф:a7+ Kpc8 67. Фаb+ Черные сдались.

В этой партии кроме красивой комбинации поучительными моментами являются последующая борьба при разнохарактерном материале и многоходовой маневр белого ферзя, завершивший реализацию преимуществ белых.

До сих пор тактические приемы, особенно встречающиеся в практической игре, с большим трудом поддаются классификации. Опыт показывает, что легче систематизируются стратегические приемы. Известно немало разработанных типичных приемов ведения атаки на короля противника, использования слабых пунктов в его лагере и т. д. Соответственно разработаны методы защиты против таких активных планов. Богатый материал в этом отношении дают типичные пешечные структуры в центре.

Понятия стратегии и тактики можно рассматривать как в чисто практическом значении (что обычно и делают авторы шахматных пособий), так и в более широком смысле слова.

Под стратегией шахматисты-практики нередко понимают только планомерное ведение игры, простое подчинение игро-

вых моментов тем или иным замыслам. В широком смысле стратегия означает совокупность воззрений шахматиста (или шахматной школы) на ведение борьбы в целом. Стратегия охватывает все, что относится к абстрактному шахматному мышлению. Современная стратегия характеризуется все большим использованием комбинационных средств, основанных на использовании различных тактических приемов.

В наиболее широком смысле понятие «тактика» охватывает буквально все действия на шахматной доске, начиная от самого простого элемента — хода — до самых сложных многоходовых комбинаций. С этой точки зрения, партия представляет собой непрерывную цепь тактических действий, соединенных воедино взаимными стратегическими замыслами играющих.

Во взаимоотношениях стратегии и тактики ведущая роль принадлежит стратегии. Именно планомерность, наличие целей борьбы дают шахматам огромную жизненную стойкость, поднимают их до научного уровня.

Логическая закономерность ведения борьбы в шахматах означает, что эффективное проведение тактической операции должно содействовать осуществлению стратегического плана. Тактическая сноровка далеко не самоцель!

Поучительно окончание партии Керес — Петросян.

### Диаграмма 287

В этой сложной позиции планы белых связаны с игрой в центре; черные же должны искать контригру на королевском фланге.

Последовало: 1. Kd4 Cd7 2. a3 Фa8 3. Kpg1 h5 4. Лb1 h4 5. Лbb2 Лf4 6. Лf2 Фd8 7. b4?

Действуя прямолинейно, белые не замечают исподволь подготовленного тактического удара противника, который логично завершает план черных и неожиданно решает исход борьбы.

7... Лg3!! 8. hg hg 9. Лfd2 Фh4! 10. Се2 Лh7 11. Kpf1? (затянуть сопротивление можно было лишь ходом 11. Ch5) Ф:f4+! Белые сдались.

Итак, прямолинейное осуществление плана, без учета комбинационных возможностей противника, часто приводит к краху этого плана. Напротив, своевременное разгадывание намерений противника, строжайший учет его тактических средств и особенностей позиции значительно увеличивают шан-



Диаграмма 287

сы, создают необходимые предпосылки для успешного осуществления планов и замыслов.

Но в то же время цель должна соотнобразовываться с наличными средствами. Намечая стратегический план, шахматист обязан отчетливо представлять реальность поставленной цели, ее соответствие особенностям позиции. Стремление к слишком далекой цели или поиски ее без учета реальных требований позиции по логике борьбы встречают опровержение. При этом первостепенное значение часто приобретают тактические средства. Лишь тогда стратегический замысел получает практическое воплощение, когда он тактически обоснован.

Наконец, надо помнить, что на практике в ответ на тактические угрозы противника постоянно приходится создавать и собственные угрозы. Ведь усилия играющих главным образом направлены на расчет вариантов, способов конкретного осуществления выбранного плана. Отметим, что в шахматах стратегия и тактика связаны между собой теснейшим образом. Отсюда неразрывное сочетание стратегического и тактического методов мышления.

Изучая стратегические пути развития шахматной партии, надо всегда помнить, что нередко самые существенные коррективы в ее течение вносит тактика. Как далеко она порой уводит играющих от их первоначальных стратегических замыслов!

Тактические операции (прежде всего комбинация!) сами по себе являются наиболее эффективным средством завоевания

тех или иных выгод, включая и главную цель — матование короля. В процессе игры приходится бороться против тактических замыслов противника, независимо от того, связаны они с его планом игры или имеют только «локальное» значение (например, «ловушка»). Поэтому стремление овладеть тактическим мастерством является необходимым для освоения сложных стратегических идей.

Когда борьба в шахматной партии вступает в полосу больших тактических обострений, каждый ход требует особой точности и изобретательности. Рассчитать все последствия тактических операций часто очень трудно (а в условиях турнирной партии при ограниченном времени практически невозможно) даже для самых сильных в комбинационной борьбе мастеров.

Характерен следующий пример.

### Диаграмма 288

Эта позиция, на которую белые сознательно шли, возникла в партии Алехин — Ейтс. Алехин заготовил тактическую операцию, которая, казалось, должна была дать ему решающий перевес.

1. Kg4.

Одновременно атакуя слона на e5 и пешку e7 и защищая пункт h2, на 1... Cf6 следует 2. d6!, а на 1... Cd6 2. e5, с выгодой для белых в обоих случаях. Продолжение, избранное черными в партии, также было учтено Алехиным.

1... Л:g4 2. fg Л:f1+ 3. Kpg2 Ф:h2+ 4. Kp:f1.

Эту позицию, где у него



Диаграмма 288

остается лишнее качество, и видел Алехин в своих предварительных расчетах, оценивая ее к своей выгоде. Но неожиданно для обоих играющих выяснилось, что операция на этом не кончилась, а лишь началась.

В распоряжении черных имеется 15-ходовой форсированный вариант, который не мог предусмотреть даже такой гениальный комбинационный шахматист, как Алехин.

4... Фh1+ 5. Kpf2 Cd4+ 6. Kpg3 Фg1+ 7. Kph3 Фf1+ 8. Лg2 Фh1+ 9. Kpg3 Фе1+ 10. Kph3 g5 11. Лc2 Фf1+ 12. Kph2 Фg1+ 13. Kph3 Фh1+ 14. Kpg3 Фd1!! 15. Лc3 Фg1+ 16. Kph3 Фf1+ 17. Kpg3 Cf2+ 18. Kpf3 Cg1+. Белые сдались.

Характерен и фрагмент из партии Таль — Глигорич.

### Диаграмма 289

На доске возникла острейшая комбинационная ситуация. Казалось бы, следующий ход белых ведет к разгрому черных: 31. Фh5. Но последовало 31... Ф:c1+ 32. Kph2 Cd6+! 33. Л:d6



Диаграмма 289

Фf4+ 34. Лg3 Ф:d6 35. Кf5 Л8e1!

Тактический удар страшной силы. Теперь выясняется, что, сделав выпад ферзем, Таль на 31-м ходу допустил непоправимую ошибку (заметим, что правильно было 31. Кb3! с шансами на выигрыш у белых).

36. Ф:f7 Кр:f7 37. К:d6+ Кре6 38. Лg6+ Крd5 39. Кf5 Лb7! 40. Ке3+ Л:e3! 41. fe Лc7!

Нетрудно убедиться, что позиция черных выигрышна.

42. Кpg3 c4 43. Кpf4 c3 44. e4+ Крс4 45. Ла6 c2 46. Ла1 Крd3. Белые сдались.

С точки зрения взаимосвязи стратегии и тактики каждая практическая партия представляет собой смесь чисто позиционных и комбинационных моментов. Диапазон здесь очень велик. Ярko выраженный позиционный характер принимает игра, когда разворачивается стратегическая борьба за последовательное накопление «мелких» преимуществ. Характер борьбы здесь строго рациональный, почти математический. Напротив, партии, в которых

выявляется большое самостоятельное значение тактики, обычно носят комбинационный характер. Здесь преобладают головоломные осложнения, «иррациональные» динамические факторы стратегии.

Между этими двумя главными «полюсами» вмещается неисчерпаемое богатство различных жанров шахматного творчества.

Итак, специфика шахмат такова, что все виды борьбы — и стратегические, и тактические — неотъемлемы от шахматного творчества.

Вот пример чисто позиционного ведения борьбы, взятый из творчества гроссмейстера Кереса. Позиция на диаграмме возникла в партии Керес — Котов.

Диаграмма 290

Последним ходом 1... e5? черные неосторожно ослабили белые поля, что позволяет Кересу сыграть:

2. Сg4+! Крb8 (еще хуже 2... Крс7 3. Кd7 с угрозами К:e5 и Сb6+) 3. Кd7+ С:d7 4. Л:d7 Ле8



Диаграмма 290



5. Сb6! Кс6 6. Сс7+ Кра8 7. Крс2 f6 8. Cf5 h6 9. Се4 g5 10. b4!

Максимально усилив расположение своих фигур и полностью сковав силы черных, белые начинают решительное наступление на ферзевом фланге.

10... h5 11. a4 f5 (отчаяние, но от угрозы b4—b5 нет защиты) 12. С:f5 Лf8 13. Се4 Л:f2+ 14. Крд3, и белые вскоре выиграли.

А вот пример острокомбинаторной игры, также взятый из практики гроссмейстера Пауля Кереса — выдающегося шахматиста, искусно владевшего разнообразными стратегическими и тактическими методами борьбы.

Позиция на диаграмме возникла в партии Керес — Толуш.

### Диаграмма 291

Уже в дебюте развернулась острая схватка, которая привела к большим осложнениям. Следующий блестящий комбинационный ход белых и является решением, соответствующим духу позиции:

1. Кd5! К:b3 (плохо и 1... ed 2. С:d5 К:b3 3. С:f7+ и белые



Диаграмма 291

выигрывают) 2. Кс7+ Кре7 3. С:b3 Ф:e5 4. Ф:f7+ Крд6 5. Кс:e6 Кf6 6. Л:f6 Фe1+ 7. Лf1 Фe3+ 8. Крh1 С:e6 9. К:e6 Лас8 10. Ф:b7. Черные сдались.

В заключение коснемся некоторых методических вопросов.

В процессе совершенствования спортивного мастерства сравнительно редко можно наблюдать гармоничное развитие стратегического и тактического мышления. На практике чаще всего можно встретить два типа шахматистов, в игре которых преобладают либо элементы стратегии, либо, напротив, элементы тактики.

Шахматисты, тяготеющие к тактике, тонко чувствуют конкретные свойства позиции. У них быстро развивается комбинационное зрение. Следующий пример показателен для такого мышления.

### Диаграмма 292

Позиция на диаграмме возникла в партии Лисицын — Толуш. Ходом 1. Фа5 мастер Лисицын, кстати, сказать, сторонник стратегического рационализма, напал на пешку с7, одновременно заготовив неприятную угрозу 2. Фg5

Черные неожиданно сыграли 1... h6! Создается впечатление, что из двух зол черные выбирают большее, отдавая пешку с7.

2. Ф:c7 Кf5!

Выясняется, что от хитрой тактической угрозы 3... Kg4 у белых нет удовлетворительной защиты.

3. h3.

В случае 3. Ле2 последовало бы 3... Kg4. g3 Фh3 5. Лfe1 К:g3 6. hg Ф:g3+ 7. Крf1 Kh2+ и т. д.



Диаграмма 292



Диаграмма 293

Теперь же ходом 3... Kg3 черные выиграли качество, так как на 4. Lf2 следует 4... Kg4.

Но нередко тактики слишком замыкаются в конкретных особенностях борьбы, не имеют ясного стратегического ориентира, а строят игру главным образом на ловушках. Это и мешает им подчас своевременно почувствовать и увидеть стратегическую перспективу.

Поучителен следующий пример, в котором глубокая стратегия восторжествовала над чистой тактикой.

### Диаграмма 293

Позиция на диаграмме встретилась в партии Толуш — Ботвинник. Ходом 1. Фd1 — d2 белые подготовили противнику хитрую ловушку. В ответ на 1... К:d5 они сыграли 2. Сс7!?, рассчитывая получить большое преимущество после 2... Ф:c7 3. К:d5. Действительно, в случае 3... Фd7 4. Ld1 e6 5. Кс7! или 4... Кс6 5. Фс2! перевес белых неоспорим. Но последовала

неожиданная жертва качества, возможность которой белые, конечно, видели, но, вероятно, глубоко не оценили.

3... Л:d5! Вскоре выяснится, что у черных неотразимая атака на ферзевом фланге, так как белые неосмотрительно отстали с развитием фигур.

4. Ф:d5 Се6 5. Фd2 Кс6 6. Ld1 Ld8 7. Фс1 Фа5+ 8. Ld2 Ld5!

Теперь белые теряют одну за другой пешки ферзевого фланга.

9. Ке2 Л:c5 10. Кс3 С:c3 11. bc Л:c3 12. Фb2 Ла3, и черные достигли решающего перевеса.

Другие шахматисты быстрее улавливают элементы стратегии. Они предпочитают план, рассчитанный на длительную маневренную игру. Но, как правило, избегают обоюдоострой борьбы и не учитывают «случайных» тактических возможностей — неизменных спутников каждой партии. А порой за «маской» тактических операций в подобных случаях скрываются завуалированные и очень динамичные планы.

Следующая позиция возникла в партии Алаторцев — Левенфиш. События, развернувшиеся в этой партии, — пример большой, нестандартной стратегии, начало которой положила, казалось бы, чисто тактическая операция черных.

### Диаграмма 294

Последовало 1... d4!

Вскоре выяснится, что эта жертва пешки выходит за пределы чисто тактической операции. Она связана с осуществлением интересного плана игры, рассчитанного на усиление взаимодействия фигур черных с последующей атакой как на ферзевом фланге, так и в центре.

2. ed Kd5 3. Cc4 Лd8 4. Фb3 Фf5 5. Лg4 Kpg7 6. C:d5 Л:d5 7. Лад1?

Характерная ошибка. Угрозы черных не только воздействуют на позицию белых, но и морально влияют на защищающегося. Упорнее было 7. Лаg1.

7... Л:a4! 8. Ф:a4 Ф:f3+ 9. Лg2 Л:b5 10. Kpg1.

Шансы на ничью белые сохраняли лишь в случае 10. Ф:b5 Ф:d1+ 11. Лg1 Ф:d4 12. Ф:b7 Фd5+ 13. Лg2 Фd1+ 14. Лg1 Фf3+ 15. Лg2 h5 16. Фb2 Kph7 17. Фd2 Ke5 18. Фd4, но не 18. Фе3 Фd1+ 19. Лg1 Фd5+ 20. Лg2 Kf3, и черные выигрывают. Практически рассчитать за доской все это было очень трудно.

10... Ла5 11. Фc2 K:d4 12. Фd2 Ke2+ 13. Kpf1 Ле5 14. Фc2 Kf4, и черные вскоре выиграли.

Настоящим большим стратегом может быть назван лишь тот, кто в совершенстве владеет тактическим и особенно комби-



Диаграмма 294

национным мастерством. Именно такие стратеги прокладывают новые пути в шахматном творчестве.

### Лекция третья

#### Международный гроссмейстер Н. Крогиус «Законы эндшпиля»

Широко распространено определение, что эндшпиль — это заключительная стадия шахматной партии. Однако такое определение эндшпиля не совсем точно, поскольку многие партии заканчиваются раньше — в дебюте или середине игры — и дело до эндшпиля не доходит.

Поэтому правильнее считать эндшпиль такой стадией игры, для которой характерно небольшое число остающихся на доске фигур.

Часто возникновение эндшпиля связывают с разменом ферзей. Однако такое утверждение формально и потому далеко не всегда справедливо. Бывают ведь ферзевые эндшпили, а миттельшпиль без ферзей.

От середины игры эндшпиль принципиально отличается содержанием основных стратегических идей борьбы на доске. В эндшпиле король становится активной фигурой. Стратегия миттельшпиля «защищать короля» теряет смысл в окончаниях. В эндшпиле, как правило, необходимо участие короля в сражении.

Далее, если в миттельшпиле исход борьбы часто решают не все, а лишь несколько фигур, то в окончаниях не бывает фигур, длительное время непосредственно не влияющих на ход игры. «Рабочая нагрузка» каждой фигуры здесь значительно повышается.

Поскольку боевых сил на доске остается немного, игра в эндшпиле приобретает более форсированный характер, нежели в миттельшпиле. Поэтому возрастает ценность каждого хода. Особенно это важно при учете движения проходных пешек, которые зачастую определяют результаты борьбы.

Однако, несмотря на указанные особенности, было бы неправильно считать эндшпиль совершенно обособленной частью партии. Эндшпиль органически взаимосвязан с дебютом и серединой игры. Планы дебюта и миттельшпиля составляют с учетом возможного перехода в окончание. И поэтому оценка грядущего эндшпиля часто является определяющим мотивом для выбора решения.

Познакомимся с партией Люблинский — Ерухимов.

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 а6 4. С:c6 dc 5. Кс3 Cd6 6. d4 Cg4? 7. de C:f3 8. Ф:f3 С:e5 9. Cf4 Фf6 10.



Диаграмма 295

С:e5 Ф:e5 11. Фе3 Лd8 12. f4 Фd4? 13. Ф:d4 Л:d4 14. Лd1 Л:d1+ 15. Кр:d1 Кf6 16. Крe2 Крe7 17. Лd1 Лd8? 18. Л:d8 Кр:d8.

Диаграмма 295

Сыграв 4. С:c6 и 6. d4, белые еще в дебюте показали стремление к переходу в эндшпиль с лишней пешкой на королевском фланге. Из-за ошибочной игры черных этот план был осуществлен без помех. Позиция на диаграмме уже выигрышная для белых.

Последовало 19. Крf3 Крe7 20. g4 Крe6 21. Ке2 c5 22. e5 Кd5 23. Крe4 Кb6 24. f5+ Крe7 25. h4 c6 26. g5 g6 27. f6+ Крd7 28. Кf4 Ка4 29. e6+ fe.

Теперь логическим завершением борьбы было бы 30. h5! После 30... gh 31. g6 hg 32. К:g6 Крe8 (иначе 33. f7) 33. Крe5 Кb6 (33... Крf7 34. Кh8+ Крf8 35. Кр:e6, и благодаря маневру Кh8—g6 и f6—f7 белая пешка проходит в ферзи) 34. Кр:e6 Кd7 35. f7+ Крd8 36. c4 b5 37. b3 b4.

Крd6 исход партии ясен. Как нетрудно убедиться, черные совершенно беспомощны. Они вскоре будут вынуждены отдать еще пешку h и пропустить белого коня на e7. Отметим также, что к ненужным осложнениям для белых приводил немедленный выигрыш фигуры путем 36. f8Ф+ (вместо 36. c4). В этом случае после 36... К:f8 37. К:f8 h4 проходная пешка дала бы черным контршансы.

Однако в партии последовало 30. f7? Кре7 31. К:e6, и борьба разгорелась с новой силой. Конечно, ход 30. f7 нелогичен и не согласуется с планом белых использовать свою лишнюю пешку на королевском фланге.

В другом примере, из партии Капабланка — Видмар, белые в сложной миттельшпильной позиции выбирают план, основанный на благоприятной оценке возникающего эндшпиля.

В окончании они надеются использовать силу двух дальнобойных слонов для атаки пешек противника на ферзевом фланге.

### Диаграмма 296

16. Кf:e5! Ca6 17. Cb3 de 18. d6 C:d6 19. Ф:d6 Ф:d6 20. К:d6 Kb7? Потеря времени. Более упорную защиту сулило 20... Лb8 21. Cc4 C:c4 22. К:c4 Kc6. Теперь же белые слоны без помех овладевают полем боя: 21. К:b7 C:b7 22. cb cb 23. f3 Lfd8. Главная слабость в позиции черных — пешка a5. К ней и стремятся подобраться фигуры белых: 24. Ce3 h6 25. Led1 Cc6 26. Lacl Ce8 27. Kpf2 Л:d1 28. Л:d1 Лс8 29. g4. Смысл хода в том, чтобы при



Диаграмма 296

пассивной игре черных сыграть h4 и g5 и далее, после отступления коня черных, — Лd5 с атакой пешки a5. 29... Cd7 30. Cb6 Ce6 31. C:e6 fe 32. Ld8+ Л:d8 33. C:d8 Kd7 34. C:a5 Kc5 35. b3 K:b3 36. C:b4 Kd4 37. a5. Черные сдались.

Итак, мы увидели, что правильная оценка возможного перехода в окончание позволяет шахматисту лучше ориентироваться и в других стадиях партии.

Стремление избежать перехода в эндшпиль во что бы то ни стало и решить партию обязательно в миттельшпилье существенно понижает класс игры шахматиста. Умение хорошо играть эндшпиль делает творчество шахматиста более разносторонним; и это умение необходимо для достижения практических успехов.

К чему приводит упорное игнорирование эндшпиля в игре даже на гроссмейстерском уровне, хорошо иллюстрирует фрагмент из партии Маршалл — Нимцович.

### Диаграмма 297

Положение черных лучше главным образом из-за преимущества их коня над слоном белых, ограниченным пешкой d4. Естественный и сильный план за черных заключался в размене ферзей и переводе коня на блокадное поле d5. Однако упорное нежелание перейти в эндшпиль приводит к тому, что черные не только теряют преимущество, но оказываются в худшей позиции.

В партии было: 26. Сb4 Лd8 27. Фе4 Фf7? 28. a3 h6 29. g3 Фf6 30. Сс3 Лd5 31. Фе8+ Кph7 32. Фе4 Фf5 33. Кpg2 Фg4? 34. f3 Фg5 (лучше 34... Фf5) 35. Cd2! Фf6 36. С:f4 Л:d4 37. Фc2 Лd5 38. Cd2 Фd8 39. Сс3.

### Диаграмма 298

Сравним это положение с предыдущей диаграммой. Изменения разительные. От преимущества черных не осталось и следа. Теперь перевес уже у белых. После размена пешки d4 на пешку f4 заиграл белый слон: он теперь явно превосходит коня черных, белые угрожают атакой пункта g7 или наступлением h2—h4—h5. Происшедшая перемена обстановки объясняется лишь одним — совершенно немотивированным отказом черных от перехода в эндшпиль.

К сожалению, еще бытует мнение, что эндшпиль — это сухая, неинтересная и подпадающая механическому заучиванию часть партии. Пока отметим, что подобное мнение совершенно несправедливо. В дальнейшем же мы не раз сможем убедиться, что эндшпильные



Диаграмма 297



Диаграмма 298

позиции предоставляют шахматисту обширное поле для проявления творческих способностей.

Как же изучать эндшпиль? Очевидно, шахматисту необходимо ознакомиться с методами ведения игры, уже известными в теории и практике эндшпиля. Знание методов игры в типичных, часто встречающихся позициях позволяет вернее оценивать каждое конкретное окончание, возникающее в партиях.

Типичные позиции эндшпиля

следует разделить на две группы. Это группы точных и проблемных позиций. В точных позициях заранее известен результат партии и определены лучшие способы игры для быстрейшего и безошибочного достижения этого результата. Изучение точных позиций необходимо для правильной оценки разнообразных окончаний, поскольку позволяет шахматисту более обоснованно наметить цель предстоящих действий, предвидеть грозящие опасности. Точные позиции являются своеобразными маяками, помогающими шахматисту лучше ориентироваться в планировании игры.

Перед нами позиция из партии Смыслов — Гургенидзе.

Может показаться, что черным не спастись.

### Диаграмма 299

Однако Гургенидзе знал две точные позиции, необходимые в этом случае.

1. Белые: Крс5, Сб5, п. а6;  
черные: Крб8, п. а7.

Белые не в состоянии вытеснить короля черных из угла из-за пата.

2. Белые: Кра7, Се4 пп: а6, g5;  
черные: Крс7, Кg7.

Опять ничья, так как у белых нет возможности продвинуть пешку на поле g7.

Эти ориентиры позволили Гургенидзе найти правильный путь к ничьей. Последовало 1... Kh5 2. Kpf5 Kg3+ 3. Kpg6 Ke4 4. Kph6 K:g5. Ничья, поскольку король черных беспрепятственно проходит на b8.

Для разыгрывания ладейных эндшпилей, например, очень



Диаграмма 299



Диаграмма 300

важно знать позицию, в которой король слабой стороны отрезан от пути движения неприятельской пешки.

### Диаграмма 300

Белые выигрывают поучительным способом. Сначала максимально продвигается пешка: 1. Kph7 Lh2+ 2. Kpg8 Lg2 3. g7 Lh2. Затем еще дальше оттесняется король черных. 4. Le1+ Kpd7 (4... Kpf6 5. Kpf8). Теперь

остаётся увести короля с пути пешки. Однако прямолинейное движение короля ничего не даёт: 5. Kpf7 Lf2+ 6. Kpg6 Lg2+ 7. Kpf6 Lf2+ 8. Кре5 Lg2!, и король должен вернуться. Выигрывает же маневр, уже хорошо известный читателю. Осуществляется он таким способом: 5. Ле4! Lh1 6. Kpf7 Lf1+ 7. Kpg6 Lg1+ 8. Kph6. Угрожает 9. Ле5 и 10. Lg5 с перекрытием или 9. Lh4 и Kph7. Поэтому черные не могут выжидать: 8... Lh1+ 9. Kpg5 Lg1+ 10. Lg4, и выигрыш. Рекомендуем обратить внимание на действия белой ладьей, обеспечившей отеснение короля черных и укрытие от шахов собственного короля. Вы, конечно, узнали этот маневр — «построение моста»!

Таким образом, точные позиции — это уже известные, проверенные данные теории шахмат. Число точных позиций эндшпиля велико, и оно постоянно возрастает: неизвестное подвергается анализу, находят надёжные пути к завершению игры, и все новые и новые позиции перекочевывают в разряд изученных.

Точные позиции являются своеобразной азбукой эндшпиля — их знание необходимо для правильной ориентировки в игре за доской.

Большинство окончаний нельзя отнести к точным позициям. Это проблемные ситуации.

В проблемных ситуациях достаточно определенных и обязательных путей к завершению партии нет. Задача шахматиста в подобных положениях состоит в том, чтобы свести игру к уже известным, точным позициям.

Иногда это удается сделать чуть ли не форсированно, как, например, в рассмотренном окончании партии Смыслов — Гургендзе. Однако в большинстве случаев ясный переход от проблемной ситуации к точной сразу невозможен. Здесь помощь в выборе правильного плана оказывает знание общих закономерностей эндшпиля. Законы эндшпиля являются результатом обобщения множества примеров из практики и теоретических анализов. Знание этих основных законов позволяет объективнее взвесить все «за» и «против» в каждом отдельном проблемном эндшпиле. Однако нужно не забывать, что общие законы эндшпиля — не догма, они не могут дать исчерпывающую характеристику каждой проблемной ситуации. Они являются лишь ориентирами, которыми пользуется шахматист в конкретном анализе.

Содержание борьбы в большинстве эндшпильных позиций определяется применением цугцванга. Каждая из сторон стремится поставить противника в положение цугцванга и всячески избегает его сама.

Какую же шахматную ситуацию обозначает этот термин? Обычно считают, что цугцванг — это положение, при котором у одной из сторон или у обеих (взаимный цугцванг) нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию. В этом определении подчеркивается мысль о том, что при цугцванге отсутствуют полезные ходы, отвечающие требованиям позиции.

Приняв пока это положение, рассмотрим конкретные случаи проявления цугцванга.



### Диаграмма 301

Перед нами позиция из партии Фолтыс — Макарич. После 1. Кре4! черные оказались в цугцванге. Действительно, в их распоряжении нет ни одного хода, который помешал бы белым покинуть поле а8 с шахом и тем самым форсировать продвижение своей пешки в ферзи.

Пример убедительный, и заключительная позиция выглядит достаточно впечатляюще. Но невольно возникает вопрос: если цугцванг такое важное и действенное средство борьбы, то что шахматисту дает приведенное выше определение? Только констатацию уже совершившегося на доске?

Естественно, что хотя и справедливый, но запоздалый диагноз не может в полной мере удовлетворить шахматиста-практика. Ему хочется научиться использовать цугцванг в борьбе за доской, предвидеть его возникновение. Короче говоря, шахматист хочет знать какие-то более обобщенные рецепты, нежели перебор всех возможных ходов, чтобы впоследствии прийти к выводу, что пользы они не приносят и потому неизбежен цугцванг.

Вернемся к только что разобранной позиции и попытаемся выяснить более подробно те обстоятельства, которые привели к положению цугцванга. Несложный логический анализ показывает, что фигуры черных совершенно лишены пространства и подвижности. Таким образом мы обнаруживаем два признака: пространство и подвижность, повлиявшие на возникновение позиции цугцванга.



Диаграмма 301

Попробуем теперь внимательно рассмотреть указанные признаки. На первый взгляд ссылка на пространство здесь не убедительна — ведь доска почти пуста. Однако если мы углубимся в анализ, то увидим, что главным фактором борьбы является белая пешка на а7. Пройти в ферзи она сможет только при отходе ладьи а8. Чтобы помешать этому, черные должны держать ладью на седьмой горизонтали и прятать за нее короля. И следовательно, пространством черных является не вся доска, а лишь узкая дорожка для прогулок короля по линии f. Ключевые пункты — f6 и f5. Владея ими, черные держат защиту, уступая — гибнут.

Поэтому, говоря о пространстве в эндшпиле, следует учитывать не вообще линии и поля, а участок доски, где ведется главное сражение и определяется исход партии. Поля в этом районе борьбы называются ключевыми, и от господства над ними зависит результат игры.

Подвижность фигур тоже не может пониматься лишь

абстрактно. Она должна оцениваться в зависимости от того, как та или иная фигура участвует или может принять участие в борьбе за ключевые поля. В данном примере подвижность черных фигур была полностью ограничена — они оказались не в состоянии обеспечить королю пространство на линии f.

Таким образом, игра на цугцванг развивается примерно по такой схеме:

1. Выявление главного фактора борьбы (проведение в ферзи проходной пешки, выигрыш материала, угрозы мата, защиты от них и т. д.).

2. Определение того пространства доски, на котором реализуются цели борьбы.

3. Ограничение подвижности фигур противника.

4. Вытеснение их с ключевых полей.

В соответствии с этой схемой возможно следующее определение: цугцванг — положение, при котором фигуры одной из сторон вытеснены с решающего участка доски и лишены полезных ходов.

Игра на цугцванг встречается во всех типах окончаний.

### Диаграмма 302

В ладейных эндшпилях король обычно не может соперничать в скорости передвижения с ладьей, игру на цугцванг в большинстве случаев начинает активно расположенная ладья, а король сильнейшей стороны наносит завершающий удар.

Перед нами положение из партии Левенфиш — Лисицын.



Диаграмма 302

Белые могут рассчитывать на выигрыш только благодаря движению пешки h. Другие планы нереальны: белая пешка b под боем, а попытка создать сразу угрозы черному королю ходом 1. Kpg6 не проходит ввиду 1... Lg3 + 2. Kpf6 Lb3. Для захвата решающего пространства в правом углу доски и вытеснения оттуда неприятельского короля следует этюдный маневр, направленный на ограничение подвижности единственной активной фигуры черных — ладьи.

1. Lb7! L:b5 (вынужденно, но теперь король белых избавился от шахов «снизу», и движение пешки h осуществляется беспрепятственно) 2. Kpg6 Kpf8 3. h6 Le5 4. Lb8+. Черные сдались.

### Диаграмма 303

Содержание борьбы в коневых и пешечных окончаниях очень сходно. Создателем цугцванга здесь в большинстве случаев также является активный король. Особую значимость приобретают и отдаленные про-



Диаграмма 303

ходные пешки, так как конь довольно малоподвижная фигура.

Эта позиция из партии Ласкер — Нимцович.

1... b6!

Хуже 1... b5 ввиду 2. Kf4 Kc6+ 3. Kрc3 Kрc5 4. Ke6+, и черным не прорваться.

2. Kf4 b5 3. Kh3 Kc6+.

Возник цугцванг и решает вторжение короля черных. На 4. Kрc3 следует 4... Kрe5.

4. Kрe3 Kрc5 5. Kpd3 b4 6. ab+ Kр:b4 7. Kрc2 Kd4+ 8. Kpb1 Ke6 9. Кра2 Kрc4 10. Кра3 Kpd4 11. Kр:a4 Kр:e4 12. b4 Kpf3 13. b5 Kpg2. Белые сдались. После 14. Kf4+ K:f4 15. b6 Ke6 16. Kpb5 Kd8 выигрыш очевиден.

В эндшпиле проходная пешка выступает в роли отвлекаемого или решающего фактора. В первом случае ее продвижение оттягивает от основного участка борьбы силы противника и она может служить причиной создания цугцванга. Во втором — блокировать или уничтожить проходную пешку невозможно. Защищающейся стороне спастись не удастся.



Диаграмма 304

### Диаграмма 304

У белых проходная пешка а, в погоню за которой должен направиться король черных.

За это время белые намереваются забрать пешки противника на королевском фланге и выиграть партию с помощью пешки g. Попытка черных создать контригру посредством прорыва не удастся. Решение таково: 1. a5 Kрc5 (1... Kpd5 2. Kpb2 f5 3. gf g4 4. a6 Kрc6 5. f6 g3 6. a7 Kpb7 7. f7 g2 8. a8Ф+ с выигрышем) 2. Kpb2 f5 (единственная возможность контригры. После 2... Kpb5 3. Kрc3 Kр:a5 4. Kpd4 Kpb6 5. Kрe4! — ход 5. Kpd5? выпускает выигрыш из-за 5... f5! 6. gf g4 7. Kрe4 Kрc6 — 5... Kрc7 6. Kpf5 Kpd7 7. Kр:f6 Kрe8 8. Kр:g5 Kpf7 9. Kрh6 (белые выигрывают без труда) 3. gf g4 4. f6! Kpd6 5. a6 g3 6. f7 Kрe7 7. a7 g2 8. f8Ф+, и белые выигрывают. Следует отметить отвлекающую роль, которую попеременно играли проходные пешки а и f Прием этот типичен и часто используется в игре.

### Диаграмма 305

Черные (ими играл Р. Фишер) жертвуют качество, имея в виду выгодный пешечный эндшпиль с отдаленной проходной пешкой.

1... Л:с3+ 2. bc Л:e5+ 3. Kpd2 Л:e1 4. Кр:e1 Kpd5 5. Kpd2 Крс4 6. h5 b6 7. Крс2 g5! 8. h6 f4.

Черные продвигают пешку возможно дальше, чтобы после предстоящих разменов на ферзевом фланге и намеченного марша их короля на f3 пешка f была ближе к полю превращения. На эту важную техническую тонкость следует обратить внимание.

9. g4 a5 10. ba ba 11. Крb2 a4 12. Кра3 Кр:c3 13. Кр:a4 Kpd4. Белые сдались.

Теперь рассмотрим характерные позиции, в которых проявляется решающая роль проходной пешки.



Диаграмма 305



Диаграмма 306

### Диаграмма 306

В этом положении из партии Щелочилин — Магергут черные выигрывали, продолжая: 1... d2! 2. Кр:d2 Кре4 3. a4 (3. Кре2 a4!) 3... f6! 4. Кре2 f5. Теперь у белых цугцванг, они вынуждены пропустить короля противника. 5. Kpd2 Kpf3 6. Kpd3 f4 7. c4 Kpg2 8. c5 f3 9. c6 f2 10. c7 f1Ф+.

Проходная пешка оказалась решающим фактором вследствие того, что с ее пути был оттеснен король белых.

### Диаграмма 307

Ладья белых расположена очень удачно для поддержания быстрого продвижения пешки. Черным приходится срочно блокировать пешку a.



Диаграмма 307

В партии было: 1. а5 Лd4+ 2. Крс3 Лd8 3. а6 Крг5.

Черные пытаются активизировать короля. На 3... f4 могло последовать 4. а7 Ла8 5. Крд3 Крf5 6. Ла5 h5 7. Кре2 Кре4 (7... h4 8. Крf3 h3 9. gh Кре6 10. Кре4) 8. h4! Крд4 9. Ла4+ Крд5 10. Крf3 e4+ 11. Кр:f4. Мы видим, что различие в подвижности ладей приводило в нескольких вариантах к позиции цугцванга у черных.

4. а7! Ла8 5. Крс4 Крf4 6. Крс5 e4 7. Крb6 Кре3 8. Крb7 Лg8 9. а8Ф Л:a8 10. Л:a8 Крf2 11. Ла2+ Крf1 12. Крс6 e3 13. Крд5 e2 14. Л:e2 Кр:e2 15. Кре5 Крf2 16. Кр:f5 Кр:g2 17. h4 Крf3 18. h5. Черные сдались.

Как уже отмечалось, в эндшпиле король становится активной фигурой. Он принимает непосредственное участие в борьбе, и от его положения часто зависит результат партии.

### Диаграмма 308

Рассмотрим положение из партии Крогиус — Николаевский. Здесь уже определился план белых — атака пешки d. Поэтому централизация короля необходима.

1. Крf1 Лb8 2. b3 Лb5 3. Кре2 Ла5 4. Лd2! (поле d4 освобождается для короля) 4... h5 5. Крд3 Крг7 6. Лс6 (препятствуя выходу черного короля) 6... Ле7 7. Крс3 (угрожает 8. Крb4 с неожиданным выигрышем ладьи) 7... d4+ (упорнее было 7... Ле6. В случае 8. Л:e6 fe 9. Крb4 Ла6 10. Кре5 Крf6 черные защищаются. Вероятно, лучше 8. Лс7, хотя тогда угроза 9. Крb4 не столь опасна) 8. Крд3 h4?



Диаграмма 308

(больше шансов оставляла контратака: 8... Лf5 9. Лd6 Ле1) 9. Лс4 Лf5 10. Л:d4 h3 11. f4 Ле1 12. Ле2 Ла1 13. Кре3 Ла5 14. Лdd2 Ла3 15. Крf3 f5 16. g4 fg+ 17. Кр:g4 Затем 18. Кр:h3, и белые вскоре реализовали свое материальное преимущество.

Различие в положении королей (активное и пассивное) может быть использовано различными методами.

Прямое нападение на пассивного короля обычно возможно, если король оттеснен к краю доски. В большинстве случаев атака приводит к созданию матовых угроз или цугцвангу.

### Диаграмма 309

Король черных заперт в углу, и фигуры не могут прийти к нему на помощь. Решает партию вторжение белого короля.

1. Лg7+ Крh8 2. Ле7 Крг8 3. f3 (конечно, не 3. Л:e6, поскольку ходом 3... Крf7 черный король освобождается из заточения) 3... Ке8 (если 3... Ле8, то 4. Лg7+ Крh8 5. Лf7 Kh5 6. g4 Крг8 7. Лb7 Kf6 8. Лg7+ Крh8 9. Лf7!) 4. Крh2 Kd6 5. Лg7+ Крh8 6. Лd7



Диаграмма 309

(теперь оттесняется от короля его последний защитник, и объединенная атака трех белых фигур завершает дело) 6... Kb5 7. Kpg3! K:c3 8. Kpf4 Kb5 9. Kpe5 Le8 10. Kpf6 Kpg8 11. Lg7+ Kph8 12. Lb7 Kd6 13. Ld7 Kb5 14. Kpf7 Lg8 15. Ld8! Kd6+ 16. L:d6 g5 17. Ld8 L:d8 18. Cg7X.

Ограничение подвижности короля хорошо иллюстрирует известный этюд Эм. Ласкера.



Диаграмма 310

## Диаграмма 310

На первый взгляд позиция представляется совершенно ничейной. Но белым удается последовательно оттеснить короля черных до второй горизонтали и завершить борьбу отвлекающим ударом Л:g2. Решение этюда таково: 1. Kpb7 Lb2+ 2. Кра6 Лс2 3. Лg4+ Кра3 (плохо 3... Kpb3 из-за 4. Kpb7 и с8Ф) 4. Kpb6 (с угрозой 5. Л:g2) 4... Lb2+ 5. Кра5 Лс2 6. Лg3+ Кра2 7. Л:g2 с выигрышем.

## Несколько практических советов

При возникновении эндшпиля стремитесь ориентироваться на точные позиции. Постарайтесь установить, возможен ли форсированный переход к точной позиции или нет.

Если форсированного решения позиции нет, то необходимо наметить стратегический план предстоящей игры. Для выбора плана очень важна верная оценка положения.

Дать какой-либо абсолютный рецепт для оценки всех эндшпильных позиций, конечно, нельзя. Но ряд соображений следует учитывать. В большинстве случаев они являются главными факторами в оценке позиции.

Важно определить возможности образования и продвижения проходных пешек. Однако к каждому движению пешки относиться с особой внимательностью — исправить ошибку нельзя, пешки назад не ходят.

Постарайтесь продумать пути максимальной активизации короля. Помните, что, оставляя

короля в стороне от борьбы, вы фактически соглашаетесь играть без фигуры.

В эндшпиле все фигуры должны участвовать в борьбе. Поэтому избегайте ограничения их подвижности, старайтесь, чтобы они действовали согласованно.

Значение времени в эндшпиле возрастает. Каждый темп должен учитываться. Особенно тщательно проверяйте выжидательные ходы.

Не забывайте, что во многих

эндшпильных позициях изменяется привычное соотношение ценности фигур. Ладья в открытых позициях оказывается не слабее двух коней. Ферзь и конь часто бывают сильнее ферзя и слона, особенно в игре на одном фланге. Проходная пешка, поддержанная фигурой, обычно повышает относительную ценность этой фигуры и т. д.

При изучении эндшпиля стремитесь прежде всего уяснить методы игры, а не отдельные ходы и комбинации.

## 5. О детском шахматном творчестве

В обширном спортивном календаре Шахматной федерации СССР есть два соревнования, которые привлекают к себе особенно большое внимание общественности. И вовсе не потому, что победу в них оспаривают обладатели высших шахматных званий и титулов.

Речь идет о своеобразных «соревнованиях надежд», выявляющих и формирующих будущих мастеров и чемпионов, — турнирах клуба «Белая ладья» и команд дворцов пионеров.

Небольшой экскурс в историю. Клуб с романтическим названием «Белая ладья» был организован более двадцати лет назад, в 1968 г. Инициатором его создания был известный детский писатель Лев Кассиль.

«Я вполне согласен с Сухомлинским, — говорил тогда на

совещании в редакции газеты «Пионерская правда» Кассиль, — в том, что шахматы — отличное средство воспитания. Почему же нам не использовать это средство?»

При активном участии Л. Кассиля была разработана примерная схема проведения первенства клуба. Соревнования «Белая ладья» были задуманы как массовые турниры мальчиков и девочек, учеников III—VII классов. Лучшая команда школьной пионерской дружины завоевывала право играть в районных, затем в городских, областных и республиканских первенствах. Суровая, но справедливая система спортивного отбора могла привести эту команду и к выступлению в финале Всесоюзного турнира.

Один из важных пунктов ста-

**Фланговая атака сулит успех лишь в том случае, когда центр занерт или когда он хотя бы каким-то минимумом сил защищен от вражеского вторжения.**

*А. Нимцович*

туса этого клуба гласит, что в соревнованиях «Белой ладьи» могут участвовать только те ребята, которые хорошо учатся.

В течение учебного года — с сентября по май — по всей стране проходят встречи школьных команд (в которые входят четыре мальчика и одна девочка), определяющие сильнейших в каждой из пятнадцати союзных республик, Москве и Ленинграде. Более миллиона участников собирают эти шахматные поединки.

В июне, в начале летних каникул, семнадцать лучших команд приезжают на финальный турнир, в котором определяется чемпион «Белой ладьи» и разыгрывается множество почетных призов.

«Все мы с каждым годом становимся старше, — говорит экс-чемпион мира Михаил Таль. — Стареют и турниры, в которых мы участвуем. Не стареет только «Белая ладья».

И это не игра слов, хотя «Белая ладья» уже плывет под парусами свыше 20 лет! Ведь даже наиболее опытным и сильным ее участникам никогда не будет больше 14 лет. Таков строгий возрастной ценз клуба.

Уникален по форме и содержанию популярный турнир команд дворцов пионеров.

Вначале, как и в клубе «Белая ладья», команды юных шахматистов, занимающихся в дворцах пионеров, играют в отборочных встречах, сражаясь за право выступать в финале. Только в 1986 г. в таких поединках выступило 870 дворцов пионеров.

Цифра, конечно, впечатляющая, но почему все-таки это

соревнование называют уникальным?

Дело в том, что финальный турнир разыгрывается с 1972 года по формуле, не имеющей аналогов во всей истории шахматных соревнований.

Команды (шесть мальчиков и одна девочка) на заключительном этапе возглавляют гроссмейстеры — бывшие воспитанники дворцов пионеров. Они проводят сеансы одновременной игры против всех команд, кроме своей. Победитель соревнования определяется по сумме очков, набранных капитаном и его командой. Таким образом, и гроссмейстеры, и ребята действительно играют вместе!

«В каком другом соревновании ребятам «на равных» приходится играть с сильнейшими шахматистами мира, — писал гроссмейстер М. Тайманов, сам начавший спортивный путь в Ленинградском дворце пионеров. — Где еще разница в возрасте между старейшим и самым юным участником соревнования может достигнуть чуть ли полувека, а квалификационная амплитуда колеблется в диапазоне первый разряд — гроссмейстер?

Найденная форма конкурса сеансеров примиряет все эти крайности. У ребят достаточно времени для обдумывания, и они словно бы играют обычные турнирные партии со своими именными партнерами».

Гроссмейстеры оказываются не только соперниками, но и наставниками, которых тесно связывает с ребятами общность спортивных целей.

Удивительный синтез! Проблема «отцов и детей», существующая и в шахматах, получила в



этом соревновании удачное решение.

«Соревнования команд дворцов пионеров очень нужные, они, пожалуй, одна из лучших традиций советской шахматной школы, — говорит чемпион мира Г. Каспаров. — Пионеры учатся непосредственно у гроссмейстеров, видят, как те играют. Видеть знаменитых шахматистов рядышком — большая радость для новичка. Могу сослаться на собственные ощущения. Незабываемый момент: сам Михаил Таль пожал мне руку!»

Добавим, что Гарри Каспаров пять раз принимал участие в финале турниров дворцов пионеров, дважды выступал в команде Дворца пионеров столицы Азербайджана, трижды чемпион мира Г. Каспаров был капитаном команды бакинских пионеров.

«Белая ладья», соревнования команд дворцов пионеров — подлинная школа мастерства. Интересно, например, сравнить классификационный состав участников первого (1969) и недавнего, девятнадцатого, финалов «Белая ладья». Тогда подавляющее большинство участников имело лишь третий спортивный разряд, а в составе экипажей «Ладьи-87» были в основном кандидаты в мастера и перворазрядники.

Факт примечательный, свидетельствующий о спортивном и творческом росте юных любите-

лей шахмат. В турнирах «Белой ладьи» и команд дворцов пионеров проходили обучение стратегии и тактике шахмат многие гроссмейстеры и мастера. Среди них — чемпион мира Г. Каспаров, чемпионка мира М. Чибурданидзе, гроссмейстеры А. Соколов, А. Юсупов, И. Иоселиани, С. Долматов, С. Макарычев, В. Салов, участник первого соревнования клуба «Белая ладья» международный гроссмейстер З. Азмайпарашвили и многие другие.

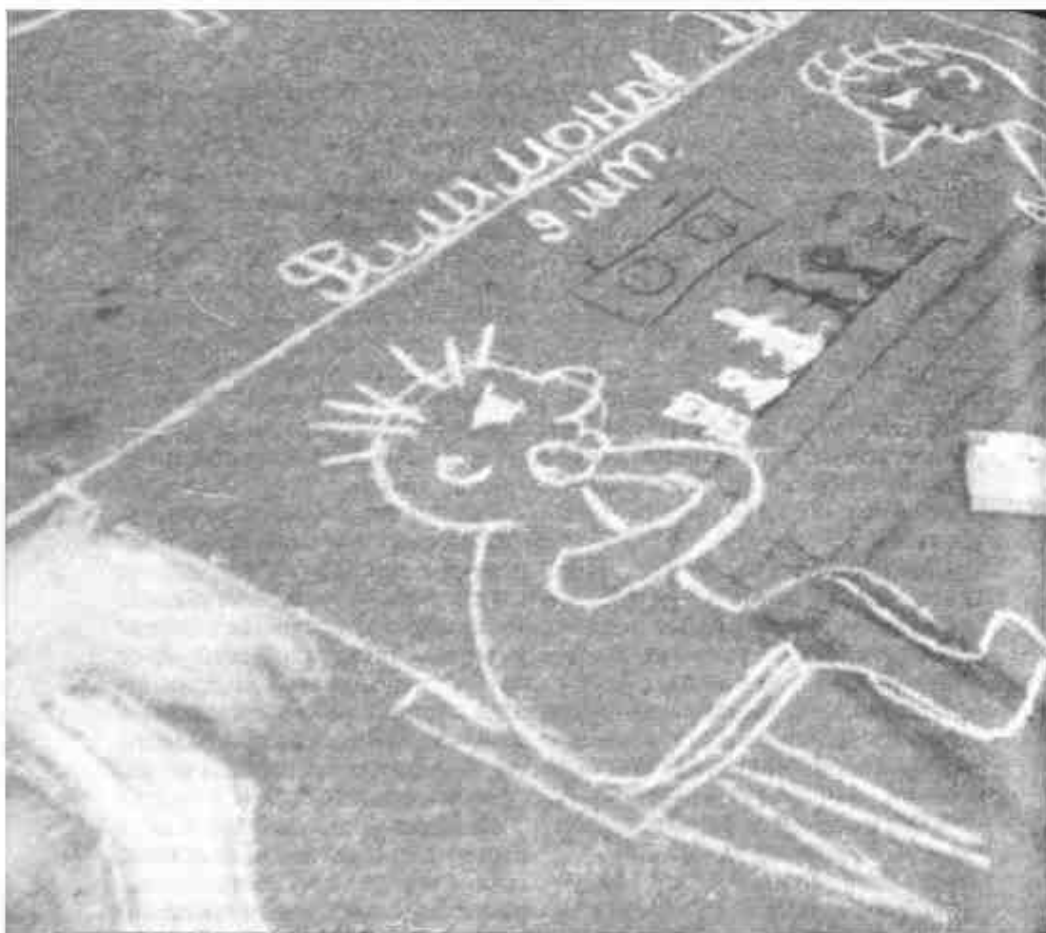
Трудно переоценить то значение, которое имеют эти пионерские турниры и матчи для воспитания коллективизма, товарищества, чувства локтя. Ребята учатся помогать друг другу, переживать за товарищей. Они воочию убеждаются в том, что побеждают те команды, в которых сражаются все за одного и один за всех.

Казалось бы, все хорошо в нашем пионерском «шахматном королевстве», но... есть в деле развития шахмат среди пионеров и школьников еще много нерешенных проблем.

Прежде всего это касается «Белой ладьи». К сожалению, пока еще недостаточно эффективна работа на главном, массовом этапе соревнований, который проходит в классах и пионерских дружинах. В Москве, например, лишь чуть больше трехсот из 1100 школ города провели в 1986 г. свои турниры юных шахматистов. Мало участ-

Благодарю, душа моя, за то, что в шахматы учишься. Это непременно нужно во всяком благоустроенном семействе — докажу после.

*А. С. Пушкин*



ников собирают пионерские турниры в Ленинграде. Почти не уделяют внимания развитию и пропаганде шахмат среди школьников в Таджикистане и Туркмении.

Хотя в соревнованиях «Белой ладьи» ежегодно участвует около миллиона ребят — цифра эта мало утешительна. Ведь любителей шахмат, тех, кто хочет научиться играть в них, гораздо больше.

Вполне допустимо возражение, что и миллиона участников вполне достаточно для того, чтобы найти будущих Каспаровых, Карповых и Чибурданидзе!

С этим нельзя не согласиться. Но разве дело только в этом. Ведь главная цель не в том, чтобы воспитать тысячи гроссмейстеров. Важно, чтобы как можно больше ребят познакомились с шахматами, оценили их глубокое содержание, внутреннюю логическую красоту и полюбили бы их всерьез и надолго.

И нам есть на что опереться. Например, на опыт работы города Челябинска. Областной штаб клуба «Белая ладья» возглавляет здесь заслуженная учительница школы О. Стрелова. К школьным турнирам привлечен шахматный актив, многие ребята перворазрядники стали общественными тренерами.

Мероприятия штаба «Белая ладья» поддерживают органы народного образования, комсомольские организации области. И налицо положительные результаты. Ежегодно в турнирах «Белая ладья» в области участвует более 50 тысяч мальчиков и девочек (больше, чем в Москве и Ленинграде!), соревно-

ваниями охвачены все начальные и средние школы.

Учитывая большой интерес к шахматам среди школьников, областной отдел народного образования еще в 1980 г. ввел шахматные уроки в семи школах Челябинска и двух школах г. Златоуста. Уроки эти ведутся в третьих классах.

В педагогических училищах на факультетах общественных профессий была введена специализация — «Руководитель шахматного кружка в школе», что помогает вести в школе шахматный всеобуч.

С 1983 г. в институте усовершенствования учителей Челябинска проводятся трехдневные семинары для преподавания шахмат.

...Маленький литовский город Плунге. Сюда в 1954 г. приехал на работу, в единственную тогда среднюю школу, выпускник Вильнюсского педагогического института Виталюс Андриюшайтис.

Увлеченный шахматами молодой учитель решил организовать в школе шахматный кружок. Затем он создал шахматную секцию в Дворце пионеров.

Немало трудов пришлось положить Андриюшайтису, чтобы объединить любителей шахмат, начать проведение в школах соревнований, увлечь ими сотни ребят. И в результате успех. В 1960 г. не известная никому команда из Плунге победила в республиканской спартакиаде сильных соперников из Вильнюса и Каунаса.

С той поры команда этого районного центра регулярно выступает в группе сильнейших коллективов Литвы.

Теперь в Плунге пять средних школ, и в каждой шахматы заняли почетное место. В районе организован шахматный всеобуч. Во всех третьих классах шахматы введены в расписание, стали обязательным предметом.

«Шахматы многое дают детям, — говорит заслуженный тренер Литовской ССР Андрушайтис, — воспитывают характер, сосредоточенность, порядочность. Во многих городах выступали мои ученики, и я убедился в том, что кроме всех этих ценностей шахматы — прекрасная школа интернационализма».

Увлечение шахматами привлекают ребятам не только взрослые, но и юные любители, старшеклассники, которые организуют кружки в младших классах. В средней школе № 9 г. Шахтинска Карагандинской области они организовали первенство по шахматам в пионерской дружине. Затем провели командное первенство классовых команд, организовали регулярные тренировки. Не случайно сборная пионеров школы № 9 г. Шахтинска не раз побеждала в городском чемпионате клуба «Белая ладья».

В 1986 г. в г. Мелитополе на Украине 100 мальчиков и девочек вели борьбу в шахматных соревнованиях на приз «Белой ладьи». Среди участников были 12 кандидатов в мастера, 78 перворазрядников и 10 шахматистов и шахматисток второго разряда.

подавляющее большинство этих ребят учатся на четверки и пятёрки. Более 30 юных шахматистов — круглые отличники, активно участвуют в общественной жизни школы.

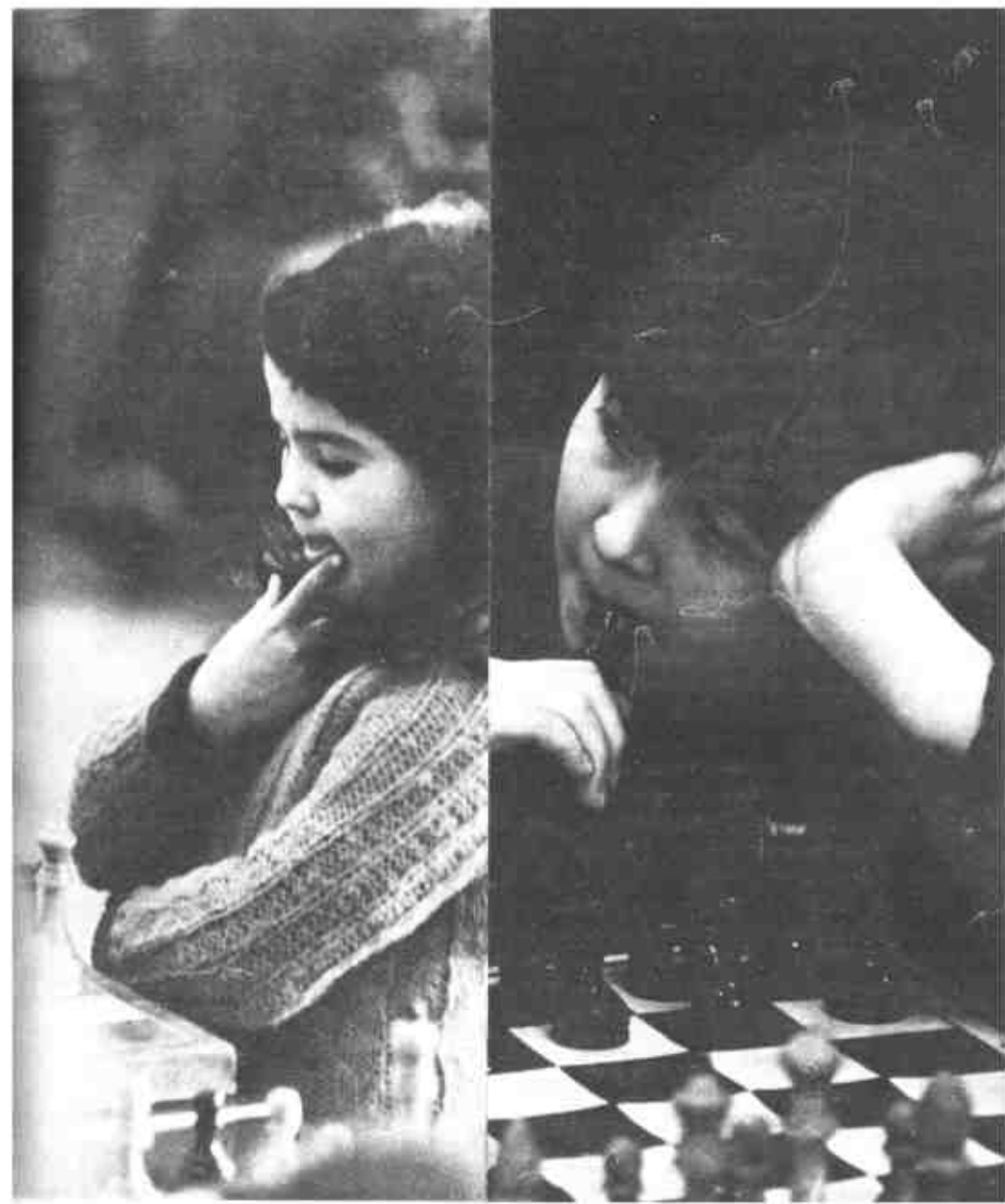
Глубокой верой в будущее зву-

чат ответы участников финала «Белой ладьи» на вопрос анкеты: «Кем ты хочешь быть?» О каких только профессиях не мечтают ребята! «Хочу стать машинистом, шофером, летчиком, врачом, учителем, токарем».

Интересны ответы ребят на вопрос анкеты: «Кто твой любимый шахматист?» Наряду с наиболее популярными именами Г. Каспарова, А. Карпова, М. Чибурданидзе участники называли и лучших шахматистов прошлого (для них очень далекого!) — М. Чигорина, А. Алехина, Эм. Ласкера, Х. Р. Капабланки, А. Рубинштейна, А. Нимцовича. Эти ответы — убедительное свидетельство высокого уровня шахматной культуры школьников.

И еще один заслуживающий внимания факт. Растет популярность шахмат среди девочек. Как правило, в финальном турнире клуба «Белая ладья» выступают команды, в которые входят 4 мальчика и 1 девочка. И если раньше шахматистки играли намного слабее мальчишек, были в командах на вторых ролях, то теперь положение значительно изменилось. Немало команд, в которых девочки даже потеснили мальчиков.

Пионерскую дружину 45-й волгоградской школы представляли три девочки-первокурсницы, а ребят было двое. В команде казанской школы № 131 играли две девочки, причем кандидат в мастера Алиса Галлямова (нынешняя чемпионка мира среди девушек!) успешно выступала на первой «мальчишеской» доске. Три девочки были капитанами своих команд,



а пользующаяся большим авторитетом у своих товарищей Валерия Кулибанова уверенно привела к победе в турнире юных ленинградцев.

Совершенно закономерным является поэтому недавнее решение Центрального штаба клуба «Белая ладья» изменить положение о соревнованиях клуба в разделе о составе команд. Теперь он звучит так: «В команду пионерской дружины входят пять учащих третьих — седьмых классов одной школы, в том числе не менее одной девочки».

Турниры клуба «Белая ладья» и соревнования команд дворцов пионеров стали школой шахматного мастерства. Здесь ребята получают спортивную закалку, проверяют свое умение, знания, учатся коллективизму.

Важно и то обстоятельство, что соревнования школьников проводятся при активной помощи гроссмейстеров и мастеров, которые внимательно следят за тем, как играют юные шахматисты, вместе с ними анализируют партии, дают советы и рекомендации. «Советская шахматная школа ярче всего проявляется в связи поколений, в постоянной передаче опыта, причем эта передача осуществляется практически за доской, в турнирах», — справедливо заметил чемпион мира Гарри Каспаров.

В ходе этих соревнований формируются творческие качества юных шахматистов.

В 1973 г. финальный турнир «Белая ладья» проводился в древнем городе Измаиле, раскинувшимся на берегу Дуная. Внимание многих привлек ученик

ленинградской школы № 1, самый юный участник финала, девятилетний Валерик Салов.

Было заметно серьезное отношение мальчика к каждой партии, его упорство в защите трудных позиций, умение неплохо играть эндшпиль. В день закрытия соревнования В. Салову был вручен специальный приз «За упорство и мужество в спортивной борьбе».

Еще три раза играл затем Валерий Салов в финальных турнирах «Белой ладьи». И каждое новое выступление юного шахматиста демонстрировало его творческий и спортивный рост. Начав свой путь в «Белой ладье» шахматистом третьего разряда, в финальном турнире 1977 г. он был уже кандидатом в мастера, лидером команды. Ныне Валерий Салов — студент Ленинградского университета, международный гроссмейстер, один из лучших шахматистов страны и мира.

Похожая спортивная биография и у Светланы Матвеевой, ученицы школы № 2 г. Фрунзе. Трижды возглавляла Светлана команду своей пионерской дружины в финальных турнирах «Белая ладья» и трижды добивалась лучших личных результатов среди девочек.

Дисциплинированная, доброжелательная, внимательная к товарищам, Светлана очень чутко прислушивалась к советам мастеров, к замечаниям более опытных шахматистов, самокритично оценивала свои победы.

Талант и труд — два решающих условия успеха. Много работала Светлана, и именно ей удалось установить своего рода

рекорд для наших шахмат. В пятнадцать лет школьница из Киргизии стала чемпионкой страны среди взрослых.

Ныне Светлана Матвеева — одна из сильнейших шахматисток страны.

Ознакомимся теперь с некоторыми примерами шахматного творчества участников школьных соревнований.

### Диаграмма 311

К этому положению пришла партия В. Салова с А. Филипповым (школа № 180, Новосибирск) из финала турнира «Белая ладья» (1973).

Черные уже в дебюте добились материального перевеса, но играли затем неточно и хотя сохранили лишнее качество, но попали в полосу затруднений. Девятилетний Салов хорошо использовал силу проходной пешки b.

Далее было: 45. b5—b6 Лa7—b7 46. Kpd4—c5 e6—e5 47. Kpc5—c6 Лb:b6+ 48. Kpc6:b6 d5—d4 49. Cd6—b4.



Диаграмма 311

Казалось бы, черные сохранили шансы на спасение, но последовательно и четко белые нейтрализуют все попытки противника.

49... Kpf6—f5 50. Kpb6—c5 Kpf5—e4 51. Kpc5—c4 h6—h5 52. Cb4—d2 g5—g4 53. Cd2—g5 Kpe4—f5 54. Cg5—h4 Kpf5—e4 55. Ch4—g3.

Теперь пешки черных в центре и на королевском фланге полностью обезврежены.

55... Kpe4—f5 56. Kpc4—d3 Kpf5—f6 57. Kpd3—e4. Черные сдались.

### Диаграмма 312

А это уже окончание партии, сыгранной в ту пору, когда Салов стал кандидатом в мастера (Житомир, 1977). Белыми фигурами предводительствовал С. Загребельный (школа № 19, г. Чирчик).

У белых лишнее качество, но они отстали в развитии, а их король застрял в центре. Конечно, и положение черного



Диаграмма 312

короля ненадежно, но, поскольку почти все фигуры белых лишены активности, король на e7 чувствует себя неплохо.

Как защитить пешку c2 и надо ли это делать? В партии юношеского первенства мира 1977 г. Армандо — Юсупов было сыграно 15. Лd1; но после 15... К:c2+ 16. К:c2 С:c2 у черных опасная атака. На 17. Лd2 возможно, например, 17...Ch6 18. Ф:h8 Фа5 и т. д.

Загребельный избрал ход 15. c2—c3. Далее было: 15... b5—b4! 16. c3:b4 Фc7—b6! 17. Cf1:a6 Фb6:b4+ 18. Kpe1—f1 (или 18. Kpd1 Фа4+ 19. Kpe1 Фа5+ 20. Kpd1 Ch6, и удовлетворительной защиты у белых нет) 18... Фb4—d2 19. Фа8—b7+ Kpe7—f6 20. h2—h3 Лh8—g8 21. Са6—c4 (плохо и 21. Kpg1 Фf4 22. Сс4 Кf3+ 23. Kpf1 Ф:c4+ 24. К:c4 Cd3 — мат) 21... Cf5—d3+ 22. Сс4:d3 Фd2:d3+ 23. Kpf1—g1 Kd4—f3+. Белые сдались.

Гроссмейстер Валерий Салов сейчас, может быть, снисходительно улыбнется, вспоминая свои детские шахматные приключения, но вряд ли у кого-либо могут возникнуть сомнения: без подобных поединков высокого спортивного и волевого накала не может быть продвижения вперед по пути шахматного совершенствования.

### Диаграмма 313

А эта позиция возникла в партии, которую играли Светлана Матвеева (Фрунзе) и Нино Харламини (Кутаиси). Черный король попал в западню, и несколькими точными ходами Светлана решила исход поединка.



Диаграмма 313

25. Лf3—h3 Лg8—f8 26. Лh3:h5+ g6:h5 27. Фg4:h5+ Kph8—g8 28. g5—g6! Ke8:f6 (или 28... fg 29. Ф:g6+ Kph8 30. Фh5+ Kpg8 31. Лg1+) 29. Kd5:f6+ Kpg8—g7 30. Kf6—e8!+ Черные сдались.

Любопытный эндшпиль возник в партии Любы Лебедевой (Кострома) и Киры Леушкиной (Ленинград), игранный в финале первенства клуба «Белая ладья» (1982).

### Диаграмма 314

У белых лишняя пешка, но использовать материальный перевес совсем не просто. Люба четко проводит окончание.

39. Kpe4—f5 Kpd6—d5 40. Kpf5—f6! Kpd5—e4 41. Kpf6—e6 Kpe4:e3 (или 41... Kpf3 42. Kp:e5 Kpg4 43. e4 Kp:h4 44. Kpf4 и т. д.) 42. Kpe6:e5 Kpe3—f3 43. Kpe5—f5. Черные сдались.

В этом же финальном турнире общее внимание привлекла партия, которую играли Паат Тутарашвили (Кутаиси) и Аршак Оганесян (Кировакан).





Диаграмма 314



Диаграмма 315

### Диаграмма 315

54... f4—f3 55. Кс5—е4 (как теперь задержать марш пешки а5?) 55... Се2—d3 56. Ке4—f2.

Не 56. Кd2 ввиду 56... f2+ 57. Крd1 f1Ф+ 58. К:f1 Кр:f1, и если 59. а6, то 59... с5.

56...Cd3—f5 57. b3—b4 c6—c5.

Заманчиво 57... h5, но тогда возможно 58. а6 Сс8 59. а7 Сb7 60. с5 h4 61. Кg4 h3 62. Кf2 Кpg2 63. Кg4 Кpg3 64. Кf2 Са8 65. Крf1 h2 66. Kh1+ с равными шансами. Другой путь — 63... h2 64. К:h2 f2 65. Кре2 Са6 66. Кре3 — также ничего не обещает черным.

58. а5—а6 Cf5—c8 59. b4—b5 h6—h5 60. Кf2—d3 h5—h4 61. Кd3—f2 Кpg1—g2 62. Кf2—d3 h4—h3 63. Кd3—f2 h3—h2 64. Кf2—h1! (в этой жертве коня все дело) 64... Кpg2:h1 65. Кре1—f2 Сс8—f5 66. b5—b6 Cf5—c8 67. b6—b7 Сс8:b7 68. а6:b7. Пат. Ничья.

Поучительна следующая партия, сыгранная на финальном турнире 1982 г.

### Дебют ферзевых пешек

Альгидрас Ростислав  
Куджма Щербаков  
(Плунге) (Челябинск)

1. d2—d4 c7—c5 2. c2—c3 (логичное 2. d5) 2... Кg8—f6 3. d4:c5.

Игра на завоевание материального перевеса в ущерб развитию чревата большими опасностями. Проще и лучше 3. Кf3.

3...e7—e6 4. b2—b4 a7—a5 5. Фd1—a4 Кb8—a6 6. Сс1—d2 b7—b6! 7. c5:b6 a5:b4 8. c3:b4 Фd8:b6 9. a2—a3 Сс8—b7 10. Фа4—a5.

Грозило 10... К:b4. Королевский фланг белых заморожен, и черные развивают грозное наступление.

10... Фb6—d6 11. Фа5—b5 Сb7—c6 12. Фb5—c4 Ка6:b4! 13. Cd2:b4 Фd6:b4+ 14. a3:b4 Ла8:a1.

### Диаграмма 316

Пожертвовав ферзя, черные опровергли ошибочную стратегию белых, фигуры которых так и застыли на исходных рубежах.

15. f2—f3 (или 15. Фb3 Ce4 и т. д.) 15... Ла1:b1+ 16. Kpe1—f2 Cf8:b4 17. Kг1—h3 Сb4—e1+ 18. Kpf2—g1 0—0 19. e2—e4 Lf8—a8 20. e4—e5?

При отставании в развитии надо избегать вскрытия линий. Упорнее было 20. Kf2.

20... Kf6—d5 21. Фc4—g4 Kd5—e3 22. Фg4—h5 Ke3:f1 23. Kh3—g5 Ce1—f2+ 24. Kpg1:f2 Ла8—a2+. Белые сдались.

На финальном турнире 1986 г. был сыгран ряд отличных партий. Вот как победила кандидат в мастера Алиса Галлямова, возглавлявшая команду 131-й школы г. Казани, Зубара Акимова (школа № 52, Самарканд).



Диаграмма 316



Диаграмма 317



Диаграмма 318

### Диаграмма 317

Далее было: 21. Ла1—c1 Фc7—b8 22. Ke5:f7! Kd6:f7 23. Фе2:e7 Ld8—d7 (лучше было 23...K:g5) 24. Фе7—e6 Сb7:g2 25. Kpg1:g2 (на 25. K:f7 черные ответили бы 25... Cd5) 25... Фb8—b7+ 26. f2—f3 Kpg8—h8 (ускоряет неизбежное поражение) 27. Лс1—c8+ Kf6—g8 28. Лс8:g8+. Черные сдались.

Хорошо провел заключительную атаку Донатас Даугала (Кедайнйя) в партии с казанским пионером Мишей Анваровым.

### Диаграмма 318

Позиция белых выиграна. Литовский школьник находит самый убедительный путь к цели.

22. g5—g6 Cc8—b7 23. Фf3—h5 f7:g6 24. f5:g6h7:g6 25. Лf1:f8+! Kpg8:f8 26. Ла1—f1+ Ке8—f6 (26...Kpg8 27. Ке7X) 27. Фh5—h8+ Kpf8 f7 28. Лf1:f6+! g7:f6 29. Фh8—h7+ Kpf7—f8 30. Фh7—e7. + Черные сдались.

С лучшей стороны проявил себя кандидат в мастера Митя Грудский (Ленинград). Вот одна из его встреч.

### Сицилианская защита

#### Д. Грудский Д. Даугела

1. e2—e4 c7—c5 2. c2—c3 Kg8—f6 3. e4—e5 Kf6—d5 4. d2—d4 c5:d4 5. Kg1—f3 e7—e6 6. c3:d4 b7—b6 7. Kb1—c3 Cc8-b7 8. Cf1—d3 Kd5:c3 9. b2:c3 Фd8—c7 (следовало играть 9...d6) 10. 0—0 Се7 (при 10... Ф:c3 11. Се3 черные сильно отстают в развитии) 11. Сс1—f4 h7—h6 12. Лf1—e1 g7—g5?

Очень азартно и рискованно, правильно 12... 0—0.

13. Cf4—e3 d7—d5 (последовательнее 13... Кс6, имея в виду длинную рокировку) 14. e5:d6 Се7:d6 15. c3—c4 Kb8—d7 (на 15... g4 сильно 16. Ке5) 16. c4—c5.

Другой путь — 16. d5, и если 16... e5, то 17. Kd4! ed 18. C:d4+ Ке5 19. f4 gf 20. Фh5.

16... b6:c5 17. d4:c5 Cd6:c5 18. Ла1—c1 Фс7—b6 19. Лс1—b1 (хорошо и 19. Л:c5, 20. Фс2, или 20. Фа1) 19... Фb6—c7 20. Cd3—b5 0—0—0 21. Лb1—c1 Kpc8—b8 22. Фd1—a4 Kd7—b6.

#### Диаграмма 319

23. Се3:c5! Kb6:a4 24. Сс5:a7+ Kpb8:a7 25. Лс1:c7 Ка4—b6 26. Сb5—c6 Лd8—b8 27. Лс7:f7



Диаграмма 319

Лh8—f8 28. Лf7:f8 Лb8:f8 29. Сс6:b7 Кра7:b7 30. Ле1:e6, и белые выиграли.

На этом финале был установлен приз чемпиона мира Г. Каспарова за высокие творческие показатели. Обладателем этой почетной награды стал Саша Шатсков, ученик школы № 45 Волгограда. Отметим, что Саша ведет большую общественную работу по пропаганде шахмат среди ребят. Он обучает новичков, ведет занятия с малышами в детском саду.

К следующему положению пришла партия Саши Шатскова с учеником московской школы Ильей Одесским.

#### Диаграмма 320

Последовало: 39. Лd1:d3 Фе3:d3 40. Лf1:f7+ Kpf8—g8 41. Фb3:d3 Лd7:d3 42. Лf7—f1 Лd3—d2 43. Лf1—b1 Kpg8—f7 44. h2—h3 Kpf7—e6 45. b2—b4 Лd2—a2 46. Лb1—b3 Kpe6—d5 47. Лb3—c3 b7—b6 48. Kph1—h2 Ла2—f2 49. Лс3—d3+ Kpd5—c4 50. Лd3—d6 Kpc4—b5 51. a3—a4+. Черные сдались.



Диаграмма 320

Уверенно вел все поединки «ветеран», ученик 222-й ленинградской школы кандидат в мастера Костя Сакаев. Косте тринадцать лет, а он уже четыре раза выступал в финальных соревнованиях клуба «Белая ладья».

### Староиндийская защита

**Костя Сакаев     Андрей Лысов**

1. d2—d4 Kg8—f6 2. Kg1—f3 g7—g6 3. c2—c4 Cf8—g7 4. Kb1—c3 0—0 5. e2—e4 d7—d6 6. Cf1—e2 c7—c5 7. 0—0 Cc8—d7? (пассивное продолжение, целесообразнее 7... Cg4) 8. h2—h3 a7—a6 9. a2—a4 b7—b6 10. d4—d5 Kf6—e8 11. Cc1—f4 e7—e5 12. d5:e6 Cd7:e6 13. Фd1—d2 Kb8—c6 14. La1—d1 Kc6—a5 15. Kc3—d5 Ce6—d7 16. Фd2—c2 Ka5—c6 17. Cf4—g5 f7—f6 18. Cg5—h4.

Черные неудачно провели дебютную стадию борьбы, у белых бесспорный позиционный перевес.

18... Kpg8—h8 19. Kpg1—h2 g6—g5.

Лучше уж было придерживаться выжидательной тактики.

20. Ch4—g3 h7—h5 21. Kph2—g1 Cd7—e6 22. Cg3—h2 La8—a7 23. Фc2—d2 La7—d7 24. Kf3—e1 Ce6—f7 25. g2—g4 Cf7—g6 26. f2—f3 Kc6—d4 27. Ke1—c2 Kd4—e6 28. b2—b4 Ke6—f4?

Ничем не оправданная жертва пешки.

29. Ch2:f4 g5:f4 30. Kd5:f4 Cg6—f7 31. Kf4—d5 f6—f5 32. e4:f5 Фd8—h4 33. Kpg1—g2 Cf7:d5 34. c4:d5 Cg7—e5.

Эта попытка проявить активность легко парируется белыми.

35. f3—f4 h5:g4 36. h3:g4 Фh4—f6 37. f4:e5 Фf6:e5 38. Ce2—f3 Ld7—g7 39. Lf1—e1 Фе5:f5 40. Фd2—h6+. Черные сдались.

Следующие два окончания знакомят вас с примерами творчества ребят, сражавшихся с мастерами и гроссмейстерами на турнире дворцов пионеров 1983 г.

### Диаграмма 321

К этому положению пришла партия международного мастера Г. Стуруа с новосибирским школьником И. Гордеевым. У белых был явный перевес, но своим последним ходом 27. Cg2—h3? тбилисский мастер допустил ошибку, недооценив скрытые тактические возможности черных.

Вот что произошло дальше: 27... La8—a1! 28. Фd1:a1 Ke5:f3+ 29. Kph2—g2 Cg7:a1 30. Kpg2:f3 Ле6—e5! 31. Kb5:d6 Cd7—g4+! 32. Kpf3—f2 Фc8:c7 33. Le1:a1 Kc5:b3 (позиция белых развалилась, как картонный домик). 34. Cg5—f6 Kb3:d2 35. Ch3:g4 (35. C:e5 Фc5+) 35... Фc7:d6. Белые сдались.



Диаграмма 321

Горечь поражения испытал и гроссмейстер С. Макарычев в партии с юным ленинградцем В. Соложенкиным.

Диаграмма 322

Ленинградский пионер правильно учел, что в пешечном окончании, которое может возникнуть, две отдаленные проходные пешки значительно сильнее двух связанных.



Диаграмма 322

Борьба завершилась так: 35. Cd2:e3! f4:e3 36. g2—g4 h5—h4 37. Kpe1—f1 Kpf6—g5 38. d5—d6 d3—d2 39. Kpf1—e2. Черные сдались.

В финальном турнире команд дворцов пионеров в 1976 г. чемпион мира тех лет Анатолий Карпов — капитан команды Челябинска — впервые встретился за шахматной доской со школьником из Баку Гарри Каспаровым.

Вот как протекала эта встреча.

### Сицилийская защита

А. Карпов

Г. Каспаров

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5:d4 4. Kf3:d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. Cf1—e2 e7—e5.

Прошло десять лет и в своем первом матче с А. Карповым за звание чемпиона мира Г. Каспаров несколько раз отказывался от этого хода, избирая продолжение 6...e6.

7. Kd4—b3 (вполне возможно здесь и отступление на f3) 7... Cf8—e7 8. Cc1—g5 Cc8—e6 9. f2—f4 e5:f4 10. Cg5:f4 Kb8—c6 11. 0—0 0—0 12. Kpg1—h1 b7—b5 13. Ce2—f3 Kc6—e5 14. Kb3—d4 Ce6—c4 15. Lf1—f2 b5—b4 16. Kc3—d5 Kf6:d5 17. e4:d5 Ce7—f6 18. Lf2—d2 Фd8—b6 19. Cf4—e3.

Позиция приняла очень острый характер. Черные удачно расположили свои фигуры и взяли под контроль ряд важных пунктов в центре и на ферзевом фланге.

19... Фb6—c7 (очень интересно было и 19... Фb7) 20. Cf3—e4 Lf8—e8 21. Ce3—g1 g7—g6 (ограничивая активность слона

e4 и готовя резервную зону для слона f6, поскольку при переводе белой ладьи на f2 надо было считать а с жертвой качества на f6) 22. a2—a3 a6—a5 23. a3:b4 a5:b4 24. Ла1:a8 Ле8:a8 25. b2—b3 Сс4—a6 26. Кd4—c6 Ке:c6 27. d5:c6 Ла8—e8?

В интересном анализе мастер В. Хенкин показал, что черным следовало продолжать 27... Сb5!, получая хорошую контригру. Если тогда 28. Л:d6?, то 28... Ла1 29. Фd2 Фb6. На естественное 28. Фf3 возможно 28... Сс3 29. Лf2 Cd4 30. Лf1! С:g1 (30... С:f1? 31. С:d4, имея в виду 32. Фf6) 31. Л:g1 Ла6, и пешке с6 не выжить.

28. Се4—d5 Cf6—c3 29. Лd2—f2 Ле8—e1 30. Фd1—f3 Сс3—d4 31. Cd5:f7+ Kpg8—g7.

### Диаграмма 323

32. Cf7—c4!

Силу этого хода Гарри не учел, грозит мат на f8, под ударом слон a6. Что делать, как играть черным?

32... Ле1:g1+?

Юный шахматист растерялся. Необходимо было 32... С:f2 33. Ф:f2 Л:g1+ 34. Кр:g1 Ф:c6. В этом случае белые оставались с лишней пешкой после 35. Фd4+ Крh6 36. С:a6 Ф:a6 37. Ф:b4 Фе2 38. Фс3, но черные могли еще упорно обороняться.

33. Крh1:g1 Cd4:f2+ 34. Крg1:f2 Са6:c4 35. b3:c4.

В результате неудачно проведенной разменной операции белые сохранили грозную пешку с6.

35... Фс7—a7+ 36. Крf2—e2 Фа7—d4 37. Фf3—d5 Фd4—f6 38. Фd5—e4 (38. с7? Фе7+) 38... b4—b3 (последняя отчаянная



Диаграмма 323

попытка). 39. c2:b3 Фf6—b2+ 40. Крe2—f1 Фb2—c1+ 41. Фе4—e1 Фc1—f4+ 42. Крf1—g1 Фf4—d4+ 43. Крg1—h1 Фd4—b6 44. Фе1—e7+ Крg7—h6 45. Фе7—f8+. Черные сдались.

Этот урок Гарри Каспаров запомнил на всю жизнь! И не только запомнил. Неудачу ведь тоже можно заставить «работать» на себя. Надо только упорно искать ее причины, стремиться познать всё до конца, не оставлять без внимания ни одной мелочи.

Не будем гадать, но вполне возможно, что и среди тех ребят, которые выступают сейчас в соревнованиях клуба «Белая ладья» и команд дворцов пионеров, есть будущие гроссмейстеры и чемпионы!

А теперь рассмотрим типичные ошибки в игре юных шахматистов.

Грустно смотреть, например, как в соревнованиях юных любителей шахмат ребята, понятия еще не имеющие о позиционном маневрировании, обязательно fianketируют слона,

строят свои дебютные построения, механически повторяя увиденное в партиях сильнейших шахматистов. «Раз так играют гроссмейстеры и мастера, — значит, этот дебютный вариант хороший», — наивно рассуждают они. Поэтому очень важно воспитывать у школьников критическое отношение к догмам, стремление к поиску.

А пока... пока еще приходится встречаться и с такими партиями.

### Гамбит Муцио

**А. Мышинский**  
**А. Маметлаков**

(Ленинград) (г. Кызыл-Кия)

(«Белая ладья», финал, 1983)

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4  
3. Kg1—f3 g7—g5 4. Cf1—c4 g5—  
g4 5. 0—0 g4:f3 6. Фd1:f3 Cf8—  
c5+

Древний гамбит Муцио — классика шахмат. Черным надо защищаться очень точно. Ход в партии неудачен. Лучше всего здесь 6... Фf6.

7. Kpg1—h1 d7—d5 8. Фf3:f4  
Cc8—e6 (лучше уж 8... Фе7) 9.  
e4:d5 Ce6:d5 10. Фf4—e5+  
Кре8—d7 11. Фе5:d5+ Cc5—d6  
12. Фd5—f5+. Черные сдались.

### Французская защита

**Х. Сунаташвили** **В. Хвостов**

(Кутаиси) (Москва)

(«Белая ладья», финал, 1983)

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—  
d5 3. e4—e5 c7—c5 4. c2—c3  
Фd8—b6 5. Kg1—f3 Cc8—d7 6.  
a2—a3 Cd7—b5 7. c3—c4 Cb5—  
c6?



Диаграмма 324

Какой же смысл был в ходе 6... Cb5? Логика диктовала продолжение 7... C:c4 8. C:c4 dc 9. d5 Ke7 10. d6 Kcc6 11. Kbd2 Фа6 с обоюдными возможностями.  
8. b2—b4! c5:b4 9. c4—c5  
Фb6—a5 (лучше 9... Фd8) 10.  
Cc1—d2 Cc6—b5?

### Диаграмма 324

Беспечно нарушая классический закон развития фигур, черные ходят взад-вперед белопольным слоном.

11. a3:b4! Фа5:a1 12. Cf1:b5+  
Kb8—c6 13. Фd1—b3!

Черные сдались, от угрозы 14. Cc3 удовлетворительной защиты нет.

Или еще пример копирования известных образцов без самостоятельного, творческого подхода.

### Итальянская партия

**А. Широков** **О. Курбанов**

(Рига) (Баку)

(«Белая ладья», финал, 1983)

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3  
Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4.

c2—c3 Kg8—f6 5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4 Cc5—b4+ 7. Kb1—c3 Kf6:e4 8. 0—0 Cb4:c3 9. d4—d5 Cc3—f6 10. Lf1—e1 Kc6—e7 11. Le1:e4 d7—d6 12. Cc1—g5 Cf6:g5 13. Kf3:g5 0—0 14. Kg5:h7 Kpg8:h7 15. Фd1—h5+ Kph7—g8 16. Le4—h4 f7—f5.

### Диаграмма 325

Известная теоретическая позиция итальянской партии, которую можно найти во всех дебютных руководствах. Трудно было предположить, что, избрав это длинное книжное продолжение, оба юных противника, кстати кандидаты в мастера, представляли себе лишь внешний рисунок позиции, не имели ничего своего за душой. Однако дальнейшие события показали, что и белые, и черные «плавают» в варианте, который сами же избрали.

17. La1—e1 (как известно, к уравнению ведет 17. Фh7+) 17... Кe7—g6 18. Lh4—h3 Kg6—f4 (во многих опубликованных анализах здесь справедливо рекомен-



Диаграмма 325

дуется ход 18... Lf6) 19. Фh5—h7+ Kpg8—f7 20. Lh3—e3 Фd8—g5?

Могло привести к поражению, черным надо было играть 20... Cd7 21. Le3—e7+?

И белые плывут по течению, делая самые естественные ходы. Правильно 21. Lg3, например, 21... Фf6 22. L:g7+ Ф:g7 23. Le7+ Кр:e7 24. Ф:g7+, и черные попадают в полосу больших затруднений. Если 24... Lf7, то 25. Фg5+ или 24... Кре8 25. Cb5+.

21... Kpf7—f6 22. g2—g3 b7—b5 23. Kpg1—f1 Kf4—e2! 24. Le7:e2 b5:c4, и черные выиграли.

И в книжных вариантах надо разбираться самому!

Хотелось бы в заключение привести несколько советов тренерам и шахматным педагогам. Эти советы базируются на рекомендациях, которые дают ученикам своей заочной школы чемпион мира Г. Каспаров и экс-чемпион мира М. Ботвинник.

1. Контролируйте спортивные выступления юных шахматистов, следите за тем, чтобы в год они играли не более 50 турнирных партий.

2. Учите воспитанников комментировать партии, в первую очередь свои проигранные.

3. При работе над дебютами начинайте с открытых систем. Целесообразно ограничить круг применяемых дебютных систем (3 — за белых, 3 — за черных). В процессе изучения надо стремиться связывать дебют с типичными планами в середине игры. Всемерно следует поощрять самостоятельные поиски учащимися различных «некнижных» продолжений.



4. Для расширения кругозора рекомендуем ребятам разбирать партии сильнейших шахматистов по журналам и бюллетеням.

5. Чтобы улучшить точность расчета вариантов, надо проводить конкурсы решений этюдов и анализировать на занятиях партии, насыщенные тактической борьбой.

Конечно, эти советы не являются исчерпывающими. Практика ведения занятий может подсказать другие пути решения главной задачи — формирования любви к шахматам, уважения к их культуре, неустанного стремления к творческому совершенствованию.

Очень интересный метод проведения занятий — разыгрывание так называемых консультационных партий. Играют две группы, в каждой из которых несколько примерно равных по шахматной силе ребят. Каждый ход обсуждается всеми членами группы и затем сообщается партнерам, которые находятся в другом помещении. Так ход за ходом в коллективных обсуждениях и совместном принятии решений проходит партия. Затем, после окончания игры тренер собирает обе группы и анализирует действия шахматистов, указывая на их ошибки, промахи как в стратегии, так и в тактике ведения партии и, вместе с тем (это обязательно!), поощряя шахматистов за удачные решения. Опыт показал,

что особенно высокий обучающий и воспитывающий эффект таких занятий может быть достигнут при использовании магнитофонов, установленных в двух помещениях, отведенных для групп. В этом случае можно не только оценить результат работы группы в целом, но и прокомментировать действия отдельных ее членов, предлагавших те или иные планы, маневры, ходы.

Полезно также практиковать проведение консультационных партий со смешанными группами участников, когда в каждой группе участвуют шахматисты (и шахматистки!) разной квалификации. И пусть мнение более слабых участников будет не всегда правильным, важен сам факт общения, взаимопомощи, товарищеской опеки. Можно также в состав каждой группы включать и тренеров (или их помощников из числа наиболее сильных шахматистов школы, класса, секции). Но, конечно, важно при этом предоставить каждому играющему возможность свободно выражать свою точку зрения. Это ли не первые уроки демократии и уважения к инакомыслию! И пусть дело ограничивается лишь не столь весомым, в конце концов, результатом партии, важно осознание каждым играющим своей причастности к принимаемым решениям, воспитание терпимости и уважения к чужому мнению,

**Большинство шахматистов не любит проигрывать и считает проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Те, кто хотят совершенствоваться, должны смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним, чего избегать в будущем.**

*Х. Р. Капабланка*

преодоление стеснительности, боязни высказать мнение, отличное от общепринятого, снятие комплекса своеобразной шахматной неполноценности, который очень часто мешает и шахматному совершенствованию, и поведению в учебном коллективе, в классе, в кругу своих сверстников.

Современная техника видеозаписи, возможности применения компьютерных программ, все более широкое использование идей дистантного обучения, телекоммуникаций и т. п. позволяют рассчитывать на принципиально новые подходы к методике шахматного образования, самой шахматной педагогике. Появляется возможность тиражирования лекций и практических занятий лучших шахматных педагогов и тренеров, проведения консультационных партий, как говорится, через моря и страны, организации заочного шахматного обучения и самообразования с использованием видеокассет, компьютерных шахматных программ и т. п.,

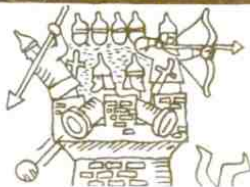
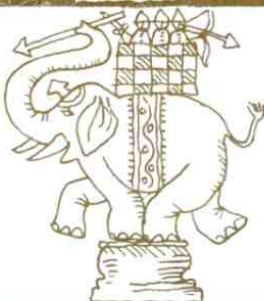
проведения международных заочных встреч и конференций специалистов разного профиля (шахматистов, педагогов, психологов, физиологов), сообщающих решающих проблемы шахматного всеобщего и повышения уровня культуры шахматного творчества. Интересны также идеи организации телевизионных конкурсов лучших шахматных партий года, наиболее красивых комбинаций, демонстрации шахматных спектаклей типа «живые шахматы», проведение репортажей непосредственно с места крупнейших шахматных турниров, матчей на первенство мира и т. д. Иными словами, речь идет о широкой пропаганде шахмат, разъяснении их культурологического значения, роли и места в повышении уровня творческого, эстетического воспитания молодежи. Только таким путем можно привлечь к шахматам внимание широкой общественности, повысить их социальный престиж. И, право же, шахматы этого заслуживают!





**Раздел III**  
**Некоторые**  
**аспекты**  
**шахматной**  
**педагогики**





Задачи шахматного всеобуча, как и еще более сложные задачи формирования шахматной культуры школьников, могут быть успешно решены лишь при одном условии: занятия с юными шахматистами должны проводить высококвалифицированные педагоги. Именно педагоги, поскольку даже очень сильный шахматист, не обладающий специальной педагогической подготовкой, вряд ли сможет добиться полноценной подготовки своих воспитанников.

Обычно вопросы шахматной педагогики рассматриваются весьма односторонне — как некий набор методических правил и принципов, которыми должен руководствоваться в своей практической работе тренер, решающий чаще всего лишь одну задачу — как можно быстрее добиться от своих воспитанников высоких спортивных результатов.

Но цели и задачи шахматной педагогики значительно сложнее. В своей основе эта специфическая отрасль педагогических знаний должна отражать общие идеи и рекомендации науки, относящейся ко всем компонентам педагогической деятельности — целям, содержанию, методам, средствам и организационным формам воспитания,

обучения и развития школьников с учетом их индивидуальных познавательных возможностей.

Несмотря на многовековой путь развития шахмат, на каждом этапе которого так или иначе решались и задачи обучения, серьезные исследования в области шахматной педагогики начаты недавно. Пока еще рано говорить о системе знаний в этой области. Но отдельные вопросы, по-видимому, могут и должны быть поставлены уже сейчас.

В данном разделе книги мы попытаемся сосредоточить внимание на некоторых актуальных проблемах: какими качествами должен обладать шахматный педагог, как его готовить; как ввести в обучение шахматам элементы, развивающие творческие способности школьника; формирующие эмоциональное отношение к эстетической стороне шахматного искусства; каким образом могут быть учтены в процессе обучения психологические особенности разнообразных игровых ситуаций. Кроме того, будут рассмотрены возможности использования шахматного материала при изучении математики и основ информатики и вычислительной (компьютерной) техники в школе.

*Есть позиции, в которых комбинация является обязанностью. Но бывает, что шахматист, стремясь избежать умственного напряжения, упускает этот случай и оказывается вынужденным постепенно перейти к обороне, а затем терпит поражение, которого, логически рассуждая, вполне заслуживает.*

*А. Алехин*

## 1. Как готовить шахматных педагогов

На вопрос: «Кто научил вас играть в шахматы?» — отвечают по-разному. Чаще всего упоминаются родители, близкие родственники, знакомые, товарищи. К сожалению, очень редко отвечают: школьный учитель. А ведь именно он, человек, имеющий профессиональную педагогическую подготовку и, как правило, пользующийся авторитетом у детей, может наиболее эффективно ознакомить школьников с таинственным миром древней игры.

Перспектива широкого использования шахмат в жизни школы обостряет актуальность проблемы подготовки шахматных педагогов, на необходимость которой указывал еще Э. Ласкер в своем знаменитом «Учебнике шахматной игры».

Как показывает советский и зарубежный опыт, массовая работа с детьми ведется в двух основных формах: шахматные кружки (в школах, по месту жительства и т. д.) для детей, проявивших интерес к шахматам, и шахматный всеобуч, т. е. преподавание шахмат как обязательного урока для всех. При этом кружки обычно ведут либо родители, либо представители организаций, шефствующих над школой. Уроки шахмат чаще всего проводят тренеры детских юношеских спортивных школ, реже — учителя.

Введение шахматного всеобуча в ряде регионов страны, в частности в Челябинской области, Молдавии, Красноярском крае, Литве и т. д., вызвало необходимость подготовки спе-

циалистов, а это потребовало принятия соответствующих решений. Так, в Челябинской области ввели факультативный курс по преподаванию шахмат в педагогическом институте и педагогических училищах, в Красноярском педагогическом институте организован спецкурс по шахматам для студентов, а в краевом институте усовершенствования учителей для преподавателей начальных классов и физкультуры читается цикл лекций по основам шахмат и организации соревнований.

В то же время опыт подготовки учителей шахмат обращает внимание на целый ряд трудностей, возникающих в процессе обучения. Первая из них объясняется тем, что не все учителя знакомы с теорией и практикой шахмат, испытывают к ним интерес. Трудность состоит в том, что методика преподавания шахмат, особенно для начинающих, не отработана и учитель-энтузиаст, который решил обучить детей этой игре, не только испытывает естественные сомнения в правильности того, как он ведет занятия, но и обычно вынужден на свой страх и риск готовить собственные методические материалы. Немало проблем связано с многочисленными организационными вопросами, начиная от необходимости получить разрешение для проведения уроков шахмат в школе и кончая отсутствием в школах средств на приобретение необходимого инвентаря. Приходится учитывать, что дети по мере обучения про-

являют неравномерный интерес к шахматам, причем отставание в овладении игрой они порой переживают даже более болезненно, чем неуспеваемость по школьным предметам...

Все перечисленное убеждает, что преподавать шахматы в школе может только человек, который любовью к детям сочетает с увлеченностью шахматами и убежденностью в их пользе для формирования личности ребенка.

В связи с этим возникают два основных вопроса. Во-первых, каким требованиям должен отвечать профессионально подготовленный учитель шахмат? Во-вторых, как его готовить?

Практический опыт убеждает, что специально подготовленный преподаватель шахмат должен отвечать трем основным требованиям: иметь спортивную квалификацию по шахматам не ниже второго-первого разряда, владеть методикой начального обучения шахматам, обладать необходимыми для преподавания шахмат в школе психолого-педагогическими знаниями.

Очень важным является первое требование — наличие достаточной спортивной квалификации. В свое время чемпион мира М. Ботвинник, обсуждая уровень квалификации тренера по шахматам, писал, что она должна быть не ниже кандидата в мастера спорта. Примечательно, что в Югославии, где шахматный всеобуч приобрел широкое распространение, уроки шахмат и кружки в школах ведут кандидаты в мастера. Тем не менее практика убедительно доказывает, что и шахматист

второго-первого разряда может успешно вести шахматные занятия с детьми. В чем же состоит необходимость указанной минимальной квалификации?

Человек с такой квалификацией — и это очень существенно — обладает устойчивым интересом к шахматам. Любой взрослый человек способен достичь такого уровня игры за сравнительно короткое время в первую очередь за счет внутреннего интереса к игре, реализуемого при чтении шахматной литературы, участия в сеансах одновременной игры, соревнованиях и т. д. Очевидно, что преподавать в школе, заинтересовать своим предметом может только увлеченный человек.

Наличие указанной квалификации гарантирует достаточный уровень собственно шахматной подготовки учителя. Она заключается в знакомстве, пусть и не очень глубоком, с разнообразной шахматной литературой, с отдельными учебниками шахматной игры, наиболее популярными книгами и журналами. Кроме того, такая квалификация учителя шахмат свидетельствует о достаточном для начального обучения понимании и целей игры, и средств их достижения. Речь идет о знании основных закономерностей развития шахматной партии и практическом владении основными приемами атаки и защиты, стратегии и тактики.

Как правило, сила влияния учителя (и шахматы здесь не составляют исключения) на развитие детей в значительной степени связана с его компетентностью, знанием предмета. Чем глубже и профессиональнее вла-

деет своей специальностью педагог, тем более далекие перспективы он может раскрывать перед своими учениками, каким бы на первый взгляд простым вещам он их ни обучал.

Учитель шахмат кроме ведения уроков, как правило, организует кружковую работу для наиболее способных и заинтересованных в шахматах ребят. Наличие указанной спортивной квалификации позволяет проводить дифференцированную работу, осуществлять индивидуальный подход к ученикам. Надо отметить, что кружковая, факультативная работа требует от педагога более глубокой (по сравнению с уроками) подготовки и владения им практическими навыками игры.

Очень важно связать шахматный материал с другими школьными предметами. Недостаточное владение практическими навыками, формальное теоретическое знание шахматной игры ограничивают возможности педагога в наведении необходимых мостиков между шахматами и изучаемыми в школе предметами.

Хорошо организовать работу по шахматам в школе невозможно без проведения соревнований. От человека, ведущего такую работу, требуется знание правил судейства. Чисто формальное знание шахмат и шахматных правил, без собственного опыта игры может привести к различным ошибкам (например, в судействе) и, как следствие, к разочарованию и утрате интереса к шахматам у ребят.

При обучении детей шахматам могут возникнуть самые различные, часто трудно прогнозиру-

емые ситуации, требующие достаточной собственной квалификации учителя. Он должен уметь пояснить детям ход партий при посещении шахматного турнира, обосновать результат неоконченной партии и т. д.

Второе требование — владение методикой начального обучения шахматам.

В педагогике понятие «методика» обычно употребляется в трех значениях: методика как учебная дисциплина; методика как отрасль педагогической науки; методика как совокупность форм, методов и приемов работы учителя, как технологии профессиональной практической деятельности. Применительно к начальному обучению шахматам мы будем использовать это понятие в его последнем смысле.

Как и обучение любому школьному предмету, обучение шахматам преследует многообразные цели: спортивные, общеобразовательные, воспитательные. Они взаимосвязаны. Содержание шахмат как игры выдвигает на передний план спортивный аспект. При этом конечным результатом начального обучения можно считать умение играть по правилам партию от начала до конца, добиваться хороших результатов в шахматных турнирах. Это предполагает определенную прочность усвоения знаний и умение применять их на практике.

Основополагающим моментом в преподавании любого предмета являются общие принципы обучения. К наиболее признанным и устоявшимся общедидактическим принципам



относятся принципы доступности обучения, сознательности и активности учения, прочности усвоения знаний, последовательности и систематичности и т. д. Стремясь к реализации их в обучении шахматам, нельзя не учитывать специфики этой игры. Поэтому необходимо дополнять и конкретизировать их с учетом особенностей шахмат как учебного предмета. По-видимому, по мере накопления опыта преподавания шахмат могут возникнуть специфические принципы, характерные именно для них, аналогично, например, тем, которые разработаны в преподавании иностранных языков.

Важное значение в любой работе, в том числе и в обучении чему-либо, имеет метод. Вот что писал об этом Эм. Ласкер: «Метод эластичен, он может быть применен во всяком случае жизни...» Применительно к шахматам, наряду с традиционным объяснительно-иллюстративным методом, могут использоваться проблемный, частично-поисковый и исследовательский методы обучения. Проблемный метод предполагает активизацию самостоятельной познавательной деятельности учащихся, перед которыми выдвигаются специально подобранные задания (например, задачи, этюды, требующие преодоления определенных трудностей в решении, анализа, опоры на предшествующий опыт, его актуализацию). Подбор проблемных заданий (проблемных ситуаций) требует от педагога глубокого проникновения в психологическую сущность мыслительной деятельности детей определенного возраста, знания индивидуальных осо-

бенностей обучаемых, уровня их предшествующей подготовки. Только в этом случае занятия вызовут интерес, активизируют мыслительную деятельность, направленную на преодоление тех трудностей, которые стимулируют активный поиск решения той или иной задачи.

Частично-поисковый метод обучения в шахматах применяется очень часто. Сущность его состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельно искать пути решения сложной проблемы (оценка позиции, составление плана игры, расчет вариантов и сравнение их целесообразности и т. д.) Педагог помогает школьнику, корректирует его действия, но не вмешивается в сам процесс поиска решения.

Шахматы обладают большими возможностями для развития познавательной активности. Это и анализ сыгранных партий с целью определения допущенных ошибок, и самостоятельная подготовка к турниру с анализом партий будущих соперников, и исследование различных позиций для определения новых, неожиданных вариантов их разыгрывания, и подготовка дебютного репертуара, и анализ неоконченных (отложенных) партий, и т. п.

Чем больше самостоятельности предоставляется ребятам, тем надежнее и осознаннее приобретаемые ими знания, умения и навыки. Подлинная же самостоятельность возможна лишь тогда, когда достигнут должный уровень шахматной подготовки, сформирована объективность самооценки, критичность мышления.

Всемерное развитие сознательности и активности учащихся в обучении шахматам — важнейший принцип шахматной педагогики, ведущий ориентир в деятельности педагога, тренера.

Наиболее распространенными средствами обучения шахматам являются демонстрационная доска, комплекты шахмат, шахматные часы. Кроме того, к ним следует отнести комплекс учебных материалов, включающий книгу для учителя и учебник для детей, наглядные пособия, плакаты, специальные шахматные тетради, таблицы, бланки для записи партий и т. п.

Важную роль в процессе обучения шахматам играет обоснованный выбор организационных форм проведения занятий. Существуют индивидуальные, групповые и коллективные формы организации учебной деятельности. Любая из них может быть с успехом использована и при обучении шахматам. Не существует рецепта, предопределяющего заранее, каким формам обучения следует отдать предпочтение в том или ином случае. Все зависит от контингента учащихся, условий их обучения, личности педагога. Но вполне понятно, что чем выше шахматная квалификация обучаемых, тем большее значение приобретают индивидуальные формы работы. Это не означает, что групповые и коллективные формы теряют свое значение. Напротив, в процессе совместных занятий, подготовки к командным соревнованиям, проведении сеансов одновременной игры, разнообразных шахматных фестивалей и праздников возрастает роль коллектив-

ных форм работы. Именно в коллективе воспитываются такие личностные качества человека, как честность, ответственность, дисциплинированность, товарищеская взаимопомощь, скромность, отзывчивость и многие другие.

Владение методикой обучения не только предполагает выполнение программы, но требует от преподавателя умения уточнить, видоизменить как задачи, так и методику работы в зависимости от контингента учащихся. Творческий подход является необходимым условием преподавания шахмат. При обучении наиболее ярко проявляются индивидуальные различия детей, в связи с этим возрастает роль дифференцированного подхода к отбору содержания обучения, его объему, последовательности и темпу изложения.

Необходимо стремиться к систематическому контролю результатов обучения. Своевременный и объективный контроль усвоения изученного материала важен не только для оценки личных достижений обучаемых, но и для стимулирования их учебно-познавательной деятельности, более обоснованного использования индивидуальных форм работы с каждым учащимся. Специфика шахмат допускает использование самых разнообразных форм контроля и самоконтроля. Очень важно, чтобы в этой работе участвовали сами ребята, корректируя и дополняя ответы своих товарищей.

Во многих школах страны все большее применение находят разнообразные технические средства обучения и контроля, и

прежде всего персональные компьютеры. Использование специальных шахматных программ для персональных компьютеров позволяет значительно повысить эффективность обучения шахматам, привлечь к занятиям шахматами практически всех учащихся школы. Немалое значение при этом имеет игровой характер взаимоотношений с компьютером, который выступает в роли своеобразного партнера по игре или строгого, но объективного арбитра-экзaminатора. Для успешного обращения с компьютером и у учеников, и, что особенно важно, у шахматных педагогов должны быть сформированы необходимые элементы компьютерной грамотности и информационной культуры. Это требование приобретает сегодня особое значение при подготовке будущих учителей в педучилищах и педвузах. Необходимо учитывать его и в процессе повышения квалификации шахматных педагогов на специальных курсах.

При подготовке учителя шахмат особое внимание следует уделить психолого-педагогическим знаниям, учитывающим специфику шахмат, их возможности в интеллектуальном развитии детей, в оценке шахмат как интеллектуальной игры, как интеллектуального противоборства. Здесь нет смысла доказывать этот тезис, но его необходимо конкретизировать, и прежде всего раскрыть, в чем именно преподавание шахмат в начальной школе помогает развитию детей. Педагог, ведущий занятия по начальному обучению шахматам, должен хорошо понимать цели и смысл своего

предмета в общем курсе школьного обучения, не сводить их только к практическому овладению навыками игры.

Главное внимание следует сконцентрировать на развитии у детей внутреннего плана действий той или иной партии, формировании навыков и умения планировать свою деятельность и применять на практике теоретические знания.

В современной психологии существует представление, что умственные (интеллектуальные) действия возникают первоначально как перенесение во внутренний план развернутого материализованного действия, которое состоит из отдельных движений. В работах психологов представлены развернутые схемы стадий или этапов осуществления этого процесса. Необходимо обратить внимание на то, что овладение способами организации умственных действий, формирования внутреннего плана действий у детей наиболее интенсивно происходит в младшем школьном возрасте и завершается к 10—12 годам. Начиная с непосредственного материального передвижения фигур на шахматной доске дети далее переходят к передвижению их в уме. Сначала в уме делаются отдельные ходы, а потом и целые варианты шахматных партий.

Следует подчеркнуть, и опыт подтверждает, что игра в шахматы особенно полезна для детей с задержками и отклонениями в умственном развитии. При этом преподавание шахмат может помочь им лучше усвоить школьные дисциплины.

Не менее важно развивать у

детей способность планировать собственные действия. Учитель шахмат, ставя перед собой эту цель, знакомит их с разнообразными шахматными ситуациями.

В последнее время в педагогике все больше внимания уделяется игровым методам обучения как одному из действенных средств развития у детей самостоятельности мышления, познавательного интереса.

Остановимся кратко на организации шахматных занятий в классе. Они во многом должны отличаться от привычной обстановки школьного урока. Шахматы — это игра, и вряд ли можно продуктивно проводить занятия, сведя все к объяснениям у доски. Принципиально меняется и позиционная раскладка традиционного урока. Помимо привычных отношений «учитель — ученик» и «учитель — ученики» возникает совершенно иное образование — «ученик — ученик». Педагог, выступая организатором игрового взаимодействия детей, должен в то же время быть участником игры, отмечая недостатки и успехи ее участников, воздерживаясь от нотаций, чтобы не нарушить ее суть. Ведь стоит лишь несколько раз повторить: «Ты сделал плохой ход, надо играть не так», чтобы нарушить ход свободного и произвольного действия для ученика, погасить интерес к обучению.

Бесспорен факт, что в школе успеваемость по тем или иным предметам у учащихся разная. То же самое, но значительно заметнее происходит и при обучении игре в шахматы. Хорошо это или плохо?

По-видимому, хорошо, пото-

му что объективная оценка и самооценка своих возможностей — одно из необходимых условий эффективной организации учебного процесса. При этом вовсе не исключаются коллективные и групповые формы учебной деятельности. Но лидерами здесь становятся те, кто лучше играет в шахматы и тем самым завоевывает авторитет у своих товарищей. Нужно ли доказывать, насколько важно педагогически использовать столь существенные возможности для формирования у детей внутреннего чувства справедливости, которое (можно предположить) затем может перерасти в столь необходимое в любом обществе чувство справедливости социальной — по способностям, по уму, по личностным качествам каждого!

Каковы же основные вопросы организации подготовки шахматных педагогов? При этом речь идет не об эпизодическом, разовом наборе и выпуске специалистов, а о систематической, планомерной работе, которая является необходимым и обязательным условием реализации программы «Шахматы — школе».

Для их решения возможны различные варианты. К преподаванию нужно привлекать шахматистов-разрядников, кандидатов в мастера и т. д. В этом случае их подготовка может быть осуществлена на специально организованных курсах. Как показывает опыт Югославии, такие курсы могут быть даже заочными. Учителями шахмат могут стать выпускники физкультурных вузов, которым присваивается квалификация

«учитель физкультуры — тренер по шахматам». Ограниченное число таких выпускников не позволяет решить эту проблему в масштабах страны.

Думается, что для ее решения в государственном масштабе наиболее подходящим вариантом был бы следующий: основной контингент учителей шахмат готовился бы на факультетах физвоспитания и дошкольного воспитания педагогических вузов и факультативно для студентов других специальностей этих вузов. Это позволило бы более широко развивать шахматный всеобуч на местах.

Подготовку учителей шахмат следует начинать уже на I курсе педвуза. Столь раннее начало связано с необходимостью практического освоения игры на уровне второго-первого разряда к концу обучения в институте.

Курс обучения шахматам в педвузе должен состоять из двух основных частей: теоретической и практической. Первая из них проводится в форме лекционно-семинарских занятий. Она состоит из трех основных разделов: теории шахмат, методики их преподавания и психолого-педагогических особенностей обучения шахматной игре. Вторая часть осваивается во время педагогической практики в школе в форме уроков шахмат начиная со II курса. Подготовка учителей шахмат обязательно предполагает их участие в соревнованиях с целью получения необходимой спортивной квалификации. При этом выполнение ими соответствующих разрядов может быть включено в зачетные требования.

Предполагаемый объем тео-

ретической части курса обучения студентов составляет примерно 50—60 часов. Для тех, кто совсем не умеет играть, необходимо предусмотреть дополнительные занятия. Такое количество часов может быть распределено следующим образом:

## I. Теория шахмат

1. История возникновения и социальное значение шахмат. Шахматы как элемент культуры, средство развития человека, модель для научных исследований (4 часа).

2. Шахматная доска. Ее геометрия, ферзевый и королевский фланги, значение центра. Шахматная нотация (2 часа).

3. Ходы фигур, рокировка. Особенности пешки. Абсолютная и относительная ценность фигур (2 часа).

4. Дальняя и ближняя цели игры. Шах и мат, ничья, вечный шах (2 часа).

5. Матование одинокого короля. Матование двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей, двумя слонами (3 часа).

6. Тактика шахмат. Комбинация, ее цель, мотив и тема (2 часа).

7. Элементарные тактические приемы. Скрытый шах, двойной шах, спертый мат, двойной удар, связка, перекрытие (3 часа).

8. Стратегия шахмат. Оценка позиции, план (2 часа).

9. Эндшпиль. Король с пешкой против короля, оппозиция, правило квадрата, прорыв. Легкофигурные и тяжелофигурные окончания (4 часа).

10. Основные закономерности (правила, принципы, приемы) игры в дебюте, их иллюстрация (4 часа).

11. Разбор примерных партий (4 часа).

## II. Методика преподавания шахмат в школе

1. Ознакомление с доской и фигурами. Связь шахмат со школьными предметами. Обучение ходам фигур (4 часа).

2. Обучение матованию одиночного короля тяжелыми фигурами, двумя слонами (3 часа).

3. Обучение элементарным тактическим приемам (3 часа).

4. Объяснение основных закономерностей шахматной игры в трех ее стадиях (2 часа).

5. Особенности организации и проведения занятий в школьном шахматном кружке (2 часа).

## III. 1. Психолого-педагогические особенности обучения детей шахматам

1. Формирование внутреннего плана умственных действий при

обучении шахматам. Приемы, обеспечивающие его формирование и перенос на учебную деятельность (3 часа).

2. Обучение навыкам планирования с помощью шахмат. Достижение цели игры в процессе шахматной партии (3 часа).

3. Освоение элементов игрового противоборства. Соотнесение своих действий с действиями соперника, борьба за инициативу (2 часа).

4. Шахматные компьютерные программы. Работа на персональном компьютере (4 часа).

Приведенный тематический план носит примерный характер и может быть изменен в зависимости от конкретных условий и возможностей учебного заведения, наличия квалифицированных педагогов, помещения, шахматного инвентаря, учебной литературы и методических пособий.

## 2. Пути формирования интеллектуальных способностей школьников

Для эффективного использования шахмат в качестве средства развития интеллектуальных способностей школьников необходимо, прежде всего, иметь научно обоснованные методы диагностики умственного развития учащихся.

При выборе методов диагностики показателей умственного развития учащихся мы исходили из задач обучения и развития, решаемых начальной школой, и возможностей школьного учителя.

Предлагаемая методика

позволяет учителю в относительно короткие сроки (2—3 занятия) получить необходимую информацию об исследуемых качествах личности школьника. Она достаточно удобна в обучении и не требует громоздкой математической обработки.

Можно применить следующую методику тестирования на оперативную память. Почему была выбрана именно оперативная память? Дело в том, что характеристики других видов памяти (например, кратковременной или долговременной)

практически проявляются в способности учащегося воспроизводить изложенный учителем материал через определенный промежуток времени (сразу после изложения или через несколько дней). Как показывает опыт, этого бывает достаточно, чтобы у учителя в результате регулярно проводимых опросов создалось представление об уровне развития этих видов памяти школьников.

Что касается оперативной памяти, то, во-первых, таких внешне проявляемых признаков, по которым учитель мог бы примерно определить уровень ее развития, практически очень мало; во-вторых, в процессе учебной деятельности данный вид памяти (имеется в виду образная оперативная память, в отличие от абстрактной, которая в определенной мере развивается путем решения математических примеров «в уме») развивается явно недостаточно, что требует к нему особого внимания.

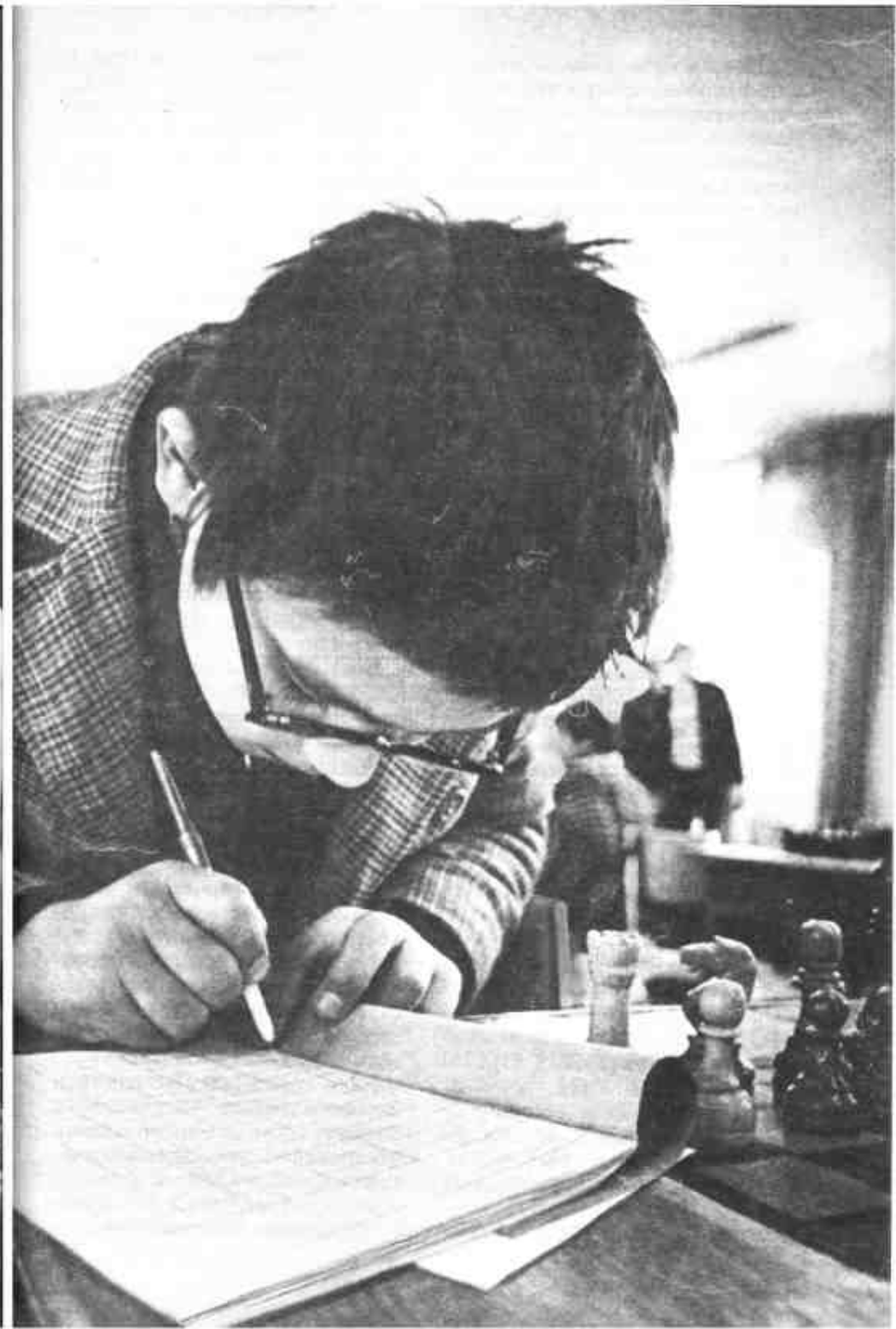
Итак, для проведения диагностики с помощью теста оперативной памяти учителю необходимо приготовить диаграммы теста (одна диаграмма с фишками, другая — без фишек; см. диаграммы теста № 1 и № 2), текст теста, секундомер (или часы с секундной стрелкой) и чистый лист бумаги. Далее учителю необходимо объяснить учащемуся условия работы с тестом, которые сводятся к следующему.

На предлагаемой диаграмме в случайном порядке расположены 4 фишки, которые, согласно правилам, могут «перемещаться» только снизу вверх,

каждый раз на одну клетку. При выполнении теста учащийся в ответ на заданное учителем обозначение вертикали должен мысленно переместить фишку соответствующей вертикали на следующую горизонталь и назвать номер этой горизонтали. Последующие мысленные перемещения учащийся должен совершать с учетом предыдущих (см. текст теста). Если фишка достигает восьмой горизонтали, то следующим ходом учащийся мысленно должен переставить ее на первую горизонталь и затем продолжить ее движение с первого ряда.

После ознакомления с условиями работы учитель должен предоставить учащемуся возможность потренироваться в решении теста по тренировочной диаграмме (с изображением начального расположения фишек; см. также тренировочный текст теста). Затем предлагается зачетная диаграмма (без изображения фишек, начальное их расположение учащийся должен представить под диктовку учителя) и проводится контрольное тестирование.

Учет времени необходимо начать с первого зачетного хода. В случае, если учащийся совершает ошибку, тестирование приостанавливается, мысленно воспроизводится ситуация, возникшая в результате последнего хода, после чего эксперимент продолжается. Время, затраченное на воспроизведение ситуации, не учитывается. По ходу тестирования на отдельном листе бумаги учитель фиксирует количество совершаемых ошибок и общее время решения теста.





После эксперимента необходимо произвести расчет скорости (отношение количества сделанных ходов к общему времени решения теста) и точности (процент правильных ответов от их общего числа) работы.

Установлено, что характеристики оперативной памяти связаны с некоторыми особенностями мышления человека. Это позволяет по результатам диагностики судить не только об уровне развития оперативной памяти, но и о некоторых особенностях мышления школьников.

А (7) 5. Г (6) 6. В (2) 7. А (8) 8. Б (5) 9. Г (7) 10. В (3) 11. Б (6) 12. А (1) 13. Ю (7) 14. В (4) 15. Б (8) 16. Г (8) 17. А (2) 18. В (5) 19. Г (1) 20. А (3) 21. Г (2) 22. Б (1) 23. В (6) 24. А (4) 25. Г (3) 26. В (7) 27. Б (2) 28. Г (4) 29. В (8) 30. Б (3) 31. А (5) 32. Г (5) 33. Ю (4) 34. Г (6) 35. В (1) 36. А (6) 37. Г (7) 38. В (2) 39. Г (8) 40. А (7)

**П р и м е ч а н и е.** В скобках — ожидаемый ответ испытуемого.

Так, показатель точности свыше 85% характеризует высокий уровень развития оперативной памяти, показатель точно-

### Диаграммы теста оперативной памяти

№ 1. Тренировочная

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 8 |   |   |   |   |
| 7 |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |
| 5 |   | ● |   |   |
| 4 |   |   |   | ● |
| 3 |   |   | ● |   |
| 2 | ● |   |   |   |
| 1 |   |   |   |   |

А Б В Г

№ 2. Контрольная

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| 8 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |

А Б В Г

Пример теста оперативной памяти

Тренировка.

Начальная позиция: А2, Б5, В3, Г4.

1. Б (6). 2. А (3) 3. Г (5) 4. В. (4) 5. А (4) 6. Б (7) 7. Г. (6) 8. В (5) 9. Б (8) 10. А (5) 11. Г (7) 12. Б (1) 13. В (6) 14. Г (8) 15. А (6) 16. Б (2) 17. В (7) 18. Г (1) 19. Б (3) 20. В (8) 21. А (7) 22. Г (2) 23. Б (4) 24. В (1) 25. Г (3)

Контроль.

Начальная позиция: А5, Б2, В7, Г3.

Вступительная игра: I. А (6) II. Б (3) III. Г (4) IV. В (8)

Зачет: 1. Б (4) 2. В (1) 3. Г (5) 4.

сти в пределах 75—85% — средний уровень, показатель точности менее 75% — низкий уровень. При этом сочетание высоких показателей точности и скорости (свыше 15 ответов в минуту) функционирования оперативной памяти может свидетельствовать о преобладании у учащегося образного и комбинаторного мышления.

низких показателей точности и скорости (менее 10 ответов в минуту) — о преобладании абстрактно-логического мышления.

В соответствии с этими результатами учащимся с высо-

ким показателями оперативной памяти и преобладанием образного и комбинаторного мышления рекомендуется больше решать упражнений на логическое и творческое мышление, а учащимся с низкими показателями оперативной памяти и преобладанием абстрактно-логического мышления, наоборот, больше уделять внимания тренировке оперативной памяти, воображения и комбинаторного мышления.

Данная методика может помочь также в выборе той или иной программы обучения шахматам. Для этого, правда, необходимо провести небольшой эксперимент следующего содержания.

Выбрать две одинаковые группы учащихся, каждая из которых будет заниматься по самостоятельной программе. Перед началом таких занятий определить исходные показатели умственного развития учащихся обеих групп с помощью приведенной методики. Затем в течение определенного времени (например, 1,5—2 месяцев) регулярно (2—3 раза в неделю) проводить шахматные занятия по выбранным программам. По истечении указанного срока опять провести диагностику по тем же тестам. В результате такого эксперимента (при соблюдении одинаковых условий организации занятий в обеих группах) предпочтение следует отдать той программе, которую проходили учащиеся, показавшие наибольший прирост результатов на тестах. При этом, конечно, необходимо учитывать и другие факторы. Например, такие, как удобство

пользования программой, отношение учащихся к ее содержанию, формирование интереса к шахматам. Однако наиболее важным фактором, определяющим выбор той или иной программы, является возможность с ее помощью обеспечивать развивающий эффект.

Что собой должны представлять эти методы и чем они будут отличаться от тех методов тренировок, которые приняты в шахматном спорте?

Прежде чем ответить на эти вопросы, следует подчеркнуть, что подход к шахматам с точки зрения проблем школы требует пересмотреть не только те или иные методы тренировки, но и программы обучения шахматам в целом. Связано это с тем, что в одном случае шахматы рассматриваются как самостоятельный вид деятельности (вид спорта), в котором необходимо совершенствоваться (на что и направлены имеющиеся программы обучения шахматам), а в другом случае шахматы выступают как средство интеллектуального развития, эффект от которого связан с переносом тех или иных творческих качеств личности на различные виды интеллектуальной деятельности. Таким образом, подход к шахматам как средству интеллектуального развития закономерно приводит к необходимости изменения акцентов: в тех программах обучения шахматам, которые должны быть предназначены для школы, важно переориентироваться в процессе обучения шахматам на процесс развития с помощью шахмат:

Те программы, которые существуют сегодня, этому подходу

не отвечают, так как главная их задача — обучение основам шахматной игры и совершенствование шахматного мастерства. При этом задача целенаправленного формирования тех или иных интеллектуальных качеств учащихся специально не ставится и решается лишь в той мере, в какой тренировочные задания и сама игра как бы сами по себе обеспечивают формирование этих качеств. Иначе говоря, процесс развития личности отодвинут на второй план, педагогом не управляется и, следовательно, протекает стихийно.

Отсюда следует: программы обучения детей шахматам должны включать в себя специальные методы, помогающие непосредственно решать задачу развития учащихся. Для реализации таких методов должны использоваться упражнения избирательного характера (или так называемые избирательные упражнения). Важнейшей особенностью таких упражнений является то, что они обладают способностью избирательно воздействовать на определенные интеллектуальные функции учащихся. Обеспечивается это путем составления задач таким образом, чтобы данная функция попадала под максимальную «нагрузку». Кроме того, упражнения избирательного характера не предъявляют каких-либо особых требований к уровню шахматных знаний (за исключением самых элементарных — правил перемещения фигур).

Последнее обстоятельство выгодно отличает избирательные упражнения от тех упражнений, которые используются в

тренировочном процессе. Так, например, успешность решения различных шахматных задач, этюдов, комбинаций, т. е. упражнений, моделирующих реальные шахматные ситуации (назовем их общими упражнениями), часто определяется не только уровнем развития интеллектуальных способностей шахматиста, но и объемом имеющихся у него знаний (типичных приемов и методов игры, закономерностей тех или иных ситуаций и др.). Это серьезно ограничивает возможности применения таких упражнений на начальном этапе обучения, когда шахматные знания детей находятся лишь на уровне владения основными правилами перемещения фигур.

С приобретением учащимися шахматных знаний возможности применения таких общих упражнений, безусловно, увеличиваются, однако недостатком их все-таки остается то, что они практически не могут избирательно воздействовать на необходимые интеллектуальные функции учащихся. Ограниченные возможности общих упражнений связаны с тем, что процесс их решения обычно требует проявления целого комплекса интеллектуальных функций. При этом не исключена возможность компенсации одних функций (плохо развитых) другими (хорошо развитыми), в результате чего последние получают дальнейшее развитие, а первые часто остаются на исходном уровне.

Применение упражнений избирательного характера позволяет решать эту задачу и тем самым проводить психоло-

гическую коррекцию умственной деятельности учащихся еще на начальном этапе обучения их шахматам.

Упражнения избирательного характера могут составляться в соответствии с любой темой шахматного занятия. Для учителя, знакомого с основами шахматной игры, разработка таких упражнений не представляет особых трудностей. Следует только различить особенности упражнений, предназначенных для тренировок тех или иных интеллектуальных функций.

Рассмотрим основные типы упражнений, направленных на тренировку таких интеллектуальных функций, как внимание, оперативная память, воображение, комбинаторное, логическое и творческое мышление.

Выбор именно этих интеллектуальных функций связан с особенностями начальной школы и возрастными особенностями умственного развития младших школьников.

Упражнения для тренировки внимания. Внимание само по себе не является особой интеллектуальной функцией, оно присуще любому психическому процессу (восприятию, памяти, мышлению и т. д.) и выступает как форма организации этого процесса. Исходя из этого и были разработаны упражнения для тренировки внимания. Их можно разделить условно на две группы: упражнения на устойчивость внимания (диаграммы 326—329) и упражнения на распределение внимания (диаграммы 330, 331).



Диаграмма 326

### Диаграмма 326

### Диаграмма 327

Первые два упражнения представляют собой «шахматные лабиринты», в которых необходимо найти кратчайший путь к заранее заданной цели. Перемещается только та фигура, кото-



Диаграмма 327

рая должна пройти этот путь. При этом она не имеет права становиться на поля, битые фигурами противоположного цвета. Так, в первом случае (диаграмма 326) решение состоит в перемещении белого слона на поле d7 по маршруту: f3—g2—f1—a6—c8—d7, а во втором (диаграмма 327) — в перемещении белой ладьи на поле b6 по маршруту: g1—c1—c3—b3—b6.

### Диаграмма 328

Третье упражнение также похоже на лабиринт. Однако оно отличается от предыдущего тем, что здесь уже не задается конечный пункт перемещения фигуры, а лишь ставится задача: за наименьшее количество ходов уничтожить все фигуры противоположного цвета. Здесь также ходит только одна фигура. Решение состоит в перемещении белого короля по маршруту: d2—e1—f2—g3—f4—f5—f6—e7—d6—c5—d4—c3—b4—a3—a2—b1—b2—c1—d1.

### Диаграмма 329

В следующем упражнении необходимо поставить на доску черного ферзя так, чтобы белому ферзю некуда было ходить.

Решение: Фd6.

Успешность решения всех четырех упражнений всецело определяется способностью поддерживать высокий уровень концентрации внимания на протяжении всего процесса их выполнения.

В последних двух упражнениях необходимо выполнять два основных действия: одну фигуру



Диаграмма 328

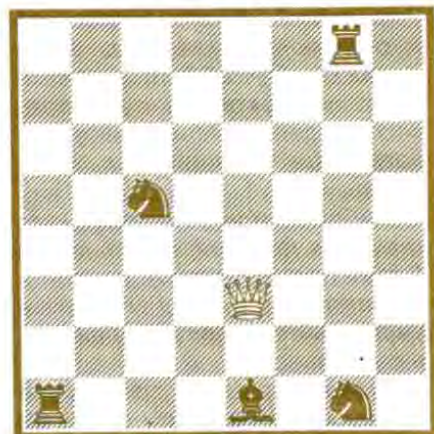


Диаграмма 329

перемещать по одному маршруту, а другую — по другому.

### Диаграмма 330

В этом упражнении белого слона необходимо переместить на поле a8, а черного — на поле h1. Запрещается становиться под бой фигур противоположного цвета и возвращаться на предыдущее поле. Маршрут перемещения слонов — единственный. Задание: определить,



Диаграмма 330

какой слон быстрее и за сколько ходов достигнет цели, если первый ход делают белые. Решение: 1. Cg2 Cd5 2. Ch3 Cb3 3. Cg4 Cc2 4. Ch5 Cd3 5. Cf7 Cf1 6. Cg6 Cg2 7. Cd3 Ch1.

Диаграмма 331

В последнем упражнении ходят только белая пешка h3 и черный конь a3. Каждым своим ходом они обязательно бьют фигуру соперника. Выигрывает тот, чья фигура остается «в живых». Задание: определить, кто выигрывает при ходе белых и за сколько ходов. Решение: 1. hg K:b5 2. gf K:d4 3. fg K:f3 4. gh K:g5 5. hgФ K:f7 6. Ф:f7.

Сложность каждого из приведенных упражнений определяется тем количеством ходов (мысленных перемещений), которое необходимо сделать для выполнения задания. Таким образом, путем изменения количества ходов в упражнении можно варьировать его сложность с учетом индивидуальных особенностей внимания учащихся.



Диаграмма 331

**Упражнения для тренировки оперативной памяти.** Оперативная память — одна из тех интеллектуальных функций, которые определяют успешность (наряду с другими функциями) практически любой деятельности, в том числе деятельности учебной. Под оперативной памятью понимают способность сохранять текущую информацию для выполнения конкретных действий (например, в процессе устных вычислений). Данная особенность оперативной памяти формируется и закрепляется в соответствующих упражнениях.

Упражнения для тренировки оперативной памяти следует выполнять в парах (например: учитель — ученик или ученик — ученик). В последнем случае один из учащихся выполняет роль педагога, а другой — обучаемого.

Упражнения составляются таким образом, чтобы для успешного их выполнения учащемуся необходимо было все время сохранять в памяти последнее (текущее) местоположение фигур.

Так, например, в ответ на заданное учителем перемещение учащийся должен назвать ту фигуру (или пешку) и ее местоположение, которая взаимодействует (защищает или защищается ею) с только что перемещенной. В дальнейшем учитель сообщает, куда следует мысленно перемещать называемые фигуры, а учащийся определяет их местоположение.

Продолжительность упражнений ограничена количеством «ходов» (заданий — ответов), которые должен совершить учащийся, а сложность упражнений определяется количеством задействованных в нем фигур.

**Упражнения для тренировки воображения.** Как известно, различают воображение репродуктивное и творческое. Здесь пойдет речь о репродуктивном воображении как способности создавать образы на основе ранее воспринятой информации. Творческое воображение тесно связано с процессом творческого мышления, который будет рассмотрен несколько позже.

Главная особенность упражнений, предназначенных для тренировки репродуктивного воображения, — это выполнение их без фигур по доске. Поэтому практически все упражнения, требующие мысленного перемещения фигур, в той или иной мере способствуют развитию данной функции.

Это значит, что нет необходимости разрабатывать какие-либо специальные упражнения на воображение, а главное внимание следует обратить на способ их предъявления.

Имеются три таких способа.

Первый из них уже упоминался — он предполагает мысленное оперирование фигурами при наглядной опоре на шахматную доску и расставленные на ней фигуры. Второй способ предъявления упражнений предполагает опору только на шахматную доску. Начальное расположение фигур задается либо письменно, либо устно, но на шахматной доске не устанавливается. Третий способ — предъявление упражнений без шахматной доски.

Так, например, если за основу взять какое-либо упражнение на внимание и предъявить его, не расставляя фигур на шахматной доске, но при этом разрешив смотреть на нее, то наибольшая нагрузка в нем будет падать уже на функцию воображения.

Вот еще ряд упражнений для тренировки воображения, которые можно использовать на начальном этапе обучения шахматам.

1. Называется поле (например, c5), необходимо определить его цвет.

2. Называются попарно поля (например, b3 и e4), необходимо определить, находятся ли эти поля рядом.

3. Называются попарно диагонали (например a8—h1 и a6—c8), необходимо определить, пересекаются ли они, и если да, то на каком поле (ответ: b7).

4. Называется местоположение какой-либо фигуры (например, Sc4) и поле (например, b6), необходимо определить, может ли эта фигура попасть на данное поле.

5. Называется местоположение фигур (одной или нескольких), необходимо определить,

какие поля одновременно бьются этими фигурами.

6. Называется местоположение фигур противоположного цвета, необходимо определить, какие поля одновременно бьются этими фигурами.

Таких упражнений можно составить еще очень много. Отметим лишь, что сложность данных упражнений определяется как способом их предъявления, так и количеством задействованных фигур.

**Упражнения для тренировки комбинаторного мышления.** Комбинаторное мышление является более сложной интеллектуальной функцией, основу которой составляет установление элементарных логических связей между элементами задачи и перебор различных вариантов ее решения.

Упражнения для тренировки комбинаторного мышления, составленные с учетом его особенностей, можно разделить на две группы. Первая группа упражнений (диаграммы 332—335) ориентирует учащихся в большей степени на поиск способов достижения цели и характеризуется преобладанием переборного компонента мышления. Вторая группа упражнений (диаграммы 336, 337) ориентирует учащихся преимущественно на поиск конечной ситуации, обеспечивающей решение задачи, и тем самым отличается несколько большим удельным весом логического компонента мышления.

Так, в первых четырех упражнениях (диаграммы 332—335) ходят фигуры только одного цвета. Задача состоит в том, чтобы за минимально возмож-

ное количество ходов уничтожить все фигуры противоположного цвета. При этом становиться под бой чужих фигур запрещается.

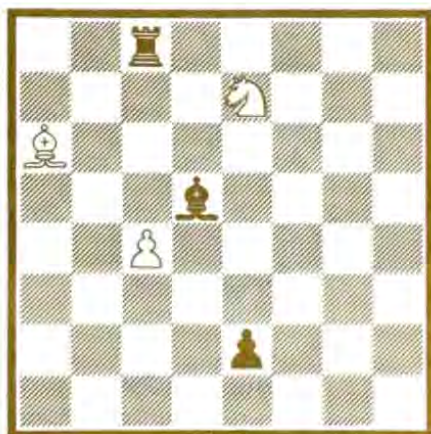


Диаграмма 332

Диаграмма 332

Диаграмма 333



Диаграмма 333





Диаграмма 334

**Диаграмма 334**

**Диаграмма 335**

В первом упражнении (диагр. 332) решение достигается в 3 хода: 1. cd 2. С:e2 3. К:c8. Второе упражнение (диагр. 333) решается в 5 ходов: 1. Кb4 2. Л:c7 3. К:d3 4. Л:e7 5. К:f2. Третье упражнение (диагр. 334) имеет несколько необычный первый ход: 1. 0—0, после чего

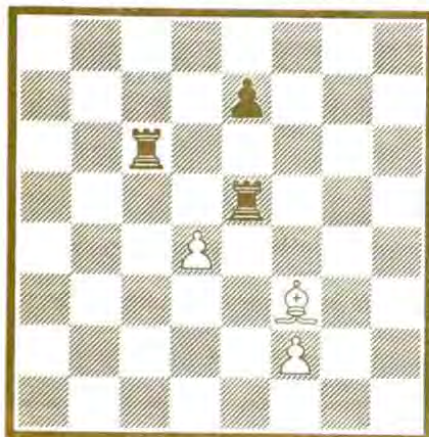


Диаграмма 335

решается очень просто: 2. Л:a1 3. Л:a7 4. Лd7 5. Л: d4 6. Л:c4 7. Л:c2. Четвертое упражнение (диагр. 335) — самое трудное из этой группы — решается в 8 ходов: 1. Сg2 (или h1, g4 и т. п.) 2. f4 3. fe 4. d5 5. dc 6. c7 7. c8К 8. К:e7.



Диаграмма 336

**Диаграмма 336**

**Диаграмма 337**

Упражнения на диагр. 336 и 337 имеют несколько иное зада-



Диаграмма 337

ние: поставить мат в определенное количество ходов. Этим самым они как бы приближаются к реальным шахматным задачам. Однако принципиальное отличие все же остается — это отсутствие «динамического противодействия», т. е. перемещения фигур противоположной стороны. В противном случае решение таких многоходовых задач вряд ли было бы под силу начинающим шахматистам.

Решение упражнения на диагр. 336 состоит в следующем: 1. Са4 2. Сb3 3. Сс4 4. Cd3. Сложнее шестое упражнение (диагр. 337): 1. Ka1 2. Kb3 3. K:c5 4. Kb7 5. Kd6 6. Kf7X.

Сложность данных упражнений можно варьировать путем изменения количества ходов, необходимых для решения.

**Упражнения для тренировки логического мышления.** В отличие от комбинаторного основу логического мышления в значительно большей степени составляет установление причинно-следственных связей и логических закономерностей. Отличительной чертой упражнений для тренировки логического мышления является то, что решить их путем перебора различных вариантов либо очень сложно, либо практически невозможно. Еще одна особенность этих упражнений — наличие динамического противодействия защищающейся стороны.

### Диаграмма 338

Так, в первом упражнении (диагр. 338) ходят и фигуры белых, и фигуры черных, неподвижны только черные пешки. Задача белых — выиграть хотя бы одну из них. При этом белые



Диаграмма 338

должны каждым своим ходом создавать угрозу выигрыша какой-либо пешки, а черные — парировать ее. Необходимо найти такую последовательность угроз, которая не могла бы быть отражена защищающейся стороной. Решение упражнения следующее: 1. Kf7 Kg4 (или Kf5) 2. Ce2.

### Диаграмма 339<sup>1</sup>

Во втором и третьем упражнениях (диагр. 339, 340) также ходят фигуры белых и фигуры черных (кроме короля и пешек), которым также запрещается становиться под бой друг друга. Однако сложность этих упражнений несколько выше предыдущего. Так, во втором упражнении задача белых сводится к тому, чтобы попасть слоном на поле a7, а задача черных — воспрепятствовать этому. Поставленная в упражнении задача требует рассуждения от обратного:

<sup>1</sup> Диаграмма носит учебный характер. В практической партии пешка черных на a8, конечно, находиться не может.



Диаграмма 339

как не дать ладье помешать переводу слона. Далее логически выводится, что необходимо воспрепятствовать попаданию ладьи на поля b8, c7 и b7. Затем осуществляется практическая реализация замысла: 1. Cd4 Lf5 2. Cc3 Lf8 3. Ce5 Lc8 4. Cd6 Le8 5. Cc7 Lc8 6. Cb6 Lb8 7. Ca7.

### Диаграмма 340

В третьем упражнении (диагр. 340) белым необходимо конем объявить шах черному королю. Для того чтобы решить эту задачу, нужно в первую очередь прийти к заключению, что нельзя допускать перевода белопольного слона черных на диагональ e8—h5. Далее решение достигается без особых затруднений: 1. Cf3 Cf1 2. Kb5 Cd3. 3. Kd6 Cc2 4. Ke8+ или 1... Cc7 (с идеей 2. Kb5 Cb8) 2. Ke2 с последующим 3. Kf4 и 4. Kh5.

Сложность упражнений для тренировки логического мышления определяется уже не столько количеством ходов,



Диаграмма 340

сколько количеством логических выводов, которые необходимо сделать, чтобы решить задачу.

**Упражнения для тренировки творческого мышления.** Характерной особенностью творческого мышления является открытие в процессе познавательной деятельности какого-либо субъективно нового знания. Это могут быть общие приемы игры, закономерности тех или иных шахматных позиций и т. п. Однако здесь следует отличать процесс самостоятельного выведения этих приемов, методов и т. д. от приобретения их с чьей-либо помощью. Только в первом случае может обеспечиваться развитие творческого мышления учащихся.

Так как творческое мышление направлено на открытие нового для данного человека знания, в упражнениях, предназначенных для этого, элементы такого знания должны обязательно присутствовать. Кроме того, эти упражнения должны носить проблемный характер, т. е. соз-

давать ситуации, в которых применение имеющихся знаний не обеспечивает их решения и требуется поиск новых закономерностей. В связи с этим, прежде чем предлагать учащемуся упражнения для тренировки творческого мышления, необходимо установить наличный уровень его знаний и умений.

Рассмотрим некоторые простейшие задачи, которые при определенных обстоятельствах могут быть использованы для тренировки творческого мышления.

### Диаграмма 341

Так, для учащегося, который только что изучил правила перемещения таких фигур, как ладья, слон и конь, задача, представленная на диаграмме 341, может считаться творческой (в этой задаче необходимо уничтожить коня в 3 хода). Он знает, что фигуру можно выиграть только в том случае, если на нее напасть, причем так, чтобы ей некуда было ходить. Однако знания этого правила недостаточно для решения данной задачи. Учащийся должен открыть для себя новое правило: выиграть фигуру можно также, лишив ее подвижности. Отсюда зарождается представление о роли «темпа» (в шахматном понимании) в процессе шахматной игры (решение позиции: 1. Ca5 Kb8 2. Ld6). После решения данного упражнения все подобные задачи уже не будут для этого учащегося творческими.

### Диаграмма 342

Упражнение, представленное на диаграмме 342, может быть



Диаграмма 341

использовано лишь для тех учащихся, которые еще не знакомы с правилами матования конем и слоном. Самостоятельно вывести эти правила достаточно сложно, тем более на одном примере. Здесь важно, чтобы учащийся открыл для себя хотя бы некоторые из них (например, особенности расположения фигур сильнейшей стороны). Если задача оказывается непосильной, можно использовать



Диаграмма 342

еще несколько аналогичных упражнений, среди которых должны быть ситуации с различным расположением фигур сильнейшей стороны и одинокого короля.

Применение нескольких упражнений на одну и ту же тему может, однако, сводить творческую задачу к логической. В связи с этим каждое упражнение для тренировки творческого мышления должно быть составлено (или подобрано) так, чтобы в результате его решения учащийся мог бы сделать для себя хоть какое-нибудь, пусть даже незначительное, открытие.

В заключение следует отметить, что независимо от того, для тренировки какой интеллектуальной функции предназначено то или иное упражнение, все они рассчитаны на детей младшего школьного возраста. Это обстоятельство определяет важность учета того, в какой форме эти упражнения детям преподносятся.

Известно, что успешность решения той или иной задачи

часто зависит не только от ее сложности, но и от того, насколько привлекает она школьника, вызывает у него живой интерес. В связи с этим большинство упражнений рекомендуется предлагать детям в занимательной форме. Для этого учитель может подобрать или составить самостоятельно серию интересных сюжетов, отражающих различные сказочные или жизненные ситуации.

Мы рассмотрели лишь основные типы упражнений, предназначенных для целенаправленного формирования интеллектуальных способностей младших школьников в процессе обучения шахматам. Данные типы упражнений можно использовать в качестве основы для разработки целого комплекса упражнений различного уровня сложности. Создание такого комплекса упражнений является важнейшим условием решения задачи целенаправленного формирования интеллектуальных способностей учащихся с помощью шахмат.

### **3. О красоте шахматного искусства: эмоции, интуиция, решения**

В шахматной педагогике как отрасли научно-педагогических знаний, несомненно, есть раздел, который существенно отличается ее от других областей педагогической науки. Этот раздел связан с неповторимой спецификой самого объекта изучения — шахматами как своеобразной сферой искусства, импровизации, творчества. Красота шах-

матного искусства — один из важнейших факторов воспитания эстетического отношения человека не только к шахматам, но и к другим сферам деятельности, к окружающему миру. Не случайно международная шахматная федерация, представляющая шахматные организации практически всех стран мира, единогласно постановила прису-

ждать призы не только за лучшие спортивные достижения, но и за наиболее красивые партии, а арбитрами в оценке таких партий назначены члены специально созданной комиссии ФИДЕ с шутливым, но весьма многозначительным и обязывающим названием... «Мона Лиза»!

Мы попытаемся на некоторых конкретных примерах показать возможность эстетической, художественной стороны шахмат. Большинство примеров взято из различных шахматных партий одного из авторов этой книги — международного гроссмейстера Э. Гуфельда, кстати избранного председателем указанной выше комиссии... Психолого-педагогический комментарий к шахматному творчеству гроссмейстера принадлежит доктору педагогических наук, профессору Б. Гершунскому, возглавляющему комиссию ФИДЕ «Шахматы — всем!». Так по случайному (а может быть, и неслучайному?!) совпадению читателям предоставляется уникальная возможность получить, как говорится, из первых рук информацию по теме, объединяющей интересы обоих авторов, — «Шахматное искусство — всем!».

Итак, слово соавторам.

Академик А. Ф. Иоффе как-то в шутку заметил, что ученые обманывают читателей: они логично подают то, к чему сами пришли совсем не логическим путем...

Просматривая комментарии к шахматным партиям известных гроссмейстеров и мастеров, изобилующие многоходовыми вариантами, призванными под-

твердить якобы безупречную прозорливость их авторов, невольно приходишь к мысли, что в шутке ученого немалая доля истины. Да, шахматы — логичная игра. Но как же часто решения, принимаемые за доской, оказываются, говоря словами знаменитого математика Д. Пойа, «похожими на кролика, вытасченного фокусником из шляпы»!

Чем занят шахматист во время игры?

Вкратце на этот вопрос можно ответить так: поиском оптимального решения в экстремальной ситуации. Но аналогичная задача является актуальной практически для всех областей человеческой деятельности. Более того, и для самых различных жизненных, а то и просто житейских ситуаций.

Принятие оптимального решения для человека — всегда процесс творческий, нестандартный.

Существенную помощь ему способны оказать здесь электронные вычислительные машины. Но только помощь... Существует большое количество творческих, эвристических задач, которые человеку придется принимать впервые. Причем решать в сложных экстремальных условиях, отличающихся многочисленностью и недостаточной определенностью исходных данных, многообразием и противоречивостью критериев, жесткими временными ограничениями. В таких ситуациях даже сверхбыстродействующие электронные помощники пока бессильны...

Кому из нас не приходилось сталкиваться с экстремальными

ситуациями, требующими принятия безотлагательных и нередко весьма ответственных решений? А воспользоваться имеющимися у нас знаниями, умениями, навыками, опереться на предшествующий опыт можно далеко не всегда. Иными словами, опора на знания и опыт — необходимое, но зачастую недостаточное условие принятия оптимального решения. На передний план выступают такие качества, как творческое воображение, фантазия, интуиция. Они и помогают взглянуть на привычные факты и явления по-новому, различить в них черты, до этого никем не замеченные. Эти же качества позволяют быстро оценить ранее не встречавшуюся в собственной практике ситуацию, найти выход из, казалось бы, безвыходного положения, принять парадоксальное на первый взгляд решение, не подчиняющееся сложившейся системе привычных правил, но оказавшееся единственно возможным и верным.

Эта загадочная, неизменно интригующая интуиция! Экспромт, импровизация, внезапное, неосознанное, без видимых усилий озарение и ни с чем не сравнимое чувство восторга от того, что решение найдено, радость открытия, наслаждение и восхищение творчеством, поражающим неискушенных своей кажущейся легкостью и простотой!

В шахматном творчестве (именно в творчестве, а не в рутинном механическом процессе воспроизведения заранее изученных и подготовленных впрок вариантов, использовании

стандартных технических приемов или в решении задачных позиций с заранее известным конечным результатом) всё впервые. Но это еще не значит, что интуитивное решение возникает самопроизвольно. Напротив, оно, как правило, подготовлено интенсивной мыслительной деятельностью, далеко не всегда полностью осознаваемой шахматистом, проходящей как бы за кадром реальных событий на шахматной доске.

Интуиция не таинственная сила, происхождение которой необъяснимо, подсказывающая правильные решения. Интуиция зависит от сознательного мыслительного труда шахматиста, возникает на основе сознательного логического анализа и проверяется им. Но каков механизм шахматной интуиции? На чем основаны интуитивные решения? Возможно ли целенаправленное формирование творческих способностей шахматиста (и, разумеется, не только шахматиста), важнейшими элементами которых являются творческое воображение, фантазия, интуиция?

Наша гипотеза состоит в следующем: возникновению интуитивных решений в наибольшей мере способствует лишь тот опыт, который ранее был связан с эмоционально насыщенной мыслительной деятельностью, разнообразными ассоциациями и экстремальными условиями, требующими напряженной работы мысли и сопровождающимися активным желанием решить соответствующую задачу.

Обратимся к примерам.

В 60-е гг. особым умением

подавать угловые славился известный футболист Валерий Лобановский. Мяч, посланный им, внезапно изменял свою траекторию и попадал в заранее намеченную точку в воротах. Такой удар был назван «сухой лист». Футбольные ассоциации неожиданно оказались весьма продуктивными... в шахматах.

### Диаграмма 343

Эта позиция встретилась в одной из турнирных партий Э. Гуфельда (черные). Позиция несложная, однако на часах у черных оставались считанные секунды. В экстремальной ситуации первый и достаточно очевидный ход был сделан мгновенно: 1...Л:f3! После 2. Л:f3 выигрыш черных кажется элементарным — достаточно продвинуть пешку g4 на ключевое поле g4 и, используя мотивы связки и цугцванга, решить борьбу в два-три хода. Но что это? Прямолинейное 2... g5, оказывается, не выигрывает: 3. g4, h5 4. Kpg3 h4+ 5. Kph3! C:f3, и на доске пат! Решение пришло интуитивно и вполне своевременно: «разбежаться», «ударить», т. е. двинуть вперед на два поля крайнюю (удар-то «угловой») пешку h (2... h5!), взяв под контроль все тот же ключевой пункт g4! Чем не удар «сухим листом»? Очевидно, в этом случае не спасает ни 3. h3 — 3...g5 4. g4 h4, и у белых цугцванг, ни 3. h4 — после любого хода черных теряется ладья.

Позиция эта неоднократно предлагалась любителям шахмат разной квалификации. Первый ход черных, как правило, определялся без затруднений.



Диаграмма 343

Что же касается второго, то он нередко требовал подсказки: «сухой лист»! Но срабатывала она безотказно лишь в аудитории, знакомой с футболом. Видимо, словесная подсказка трансформировалась в зрительный образ сугубо футбольного происхождения, а в нем усматривалось наиболее существенное: изменение траектории посланного с углового мяча. Футбольная ассоциация приводила в движение «механизм» шахматной интуиции, чем способствовала определению правильного хода 2...h5! Очевидно, во время партии все указанные мыслительные операции оказались свернутыми и проходили преимущественно на уровне подсознания. Результат тем не менее был достигнут в считанные секунды и принес черным помимо отнюдь не лишнего очка желанное эстетическое удовлетворение.

Еще пример, свидетельствующий о своеобразной профессиональной направленности ассоциаций, их избирательной



«работоспособности», во многом зависящей от постоянных интересов шахматиста.

### Диаграмма 344

Позиция встретилась в сеансе одновременной игры. Оба короля в опасности, но очередь хода за белыми (Э. Гуфельд). У сеанса одновременной игры есть своя специфика. Шахматная сила сеансера во многом компенсируется многочисленностью противников и минимальным временем, которое может быть затрачено для обдумывания хода. Сеансер находится в ситуации экстремального типа, успех во многом зависит от его способности интуитивно оценивать позицию и быстро находить оптимальное продолжение.

Вспоминается, что позиция на диаграмме ассоциировалась у сеансера с натюрмортом, написанным броскими красками на грубом холсте. Живописность позиции требовала столь же живописного решения. После недолгого размышления был сделан броский ход: 1. Ke5!! Сразу под все удары! Но ничто уже не могло спасти черных. На 1... Ф:e5 (впрочем, как и на 1... Л2:e5, 1... Л8:e5, 1... de) последует 2. Ф:f7+ Кph8 3. Фf8+ Л:f8 4. Л:f8+ Кph7 5. g6X, а на 1... К:e5 выигрывает простое 2. Ф:e2.

Любопытно, что, когда эту позицию предложили студентам механико-математического факультета МГУ, они не сразу нашли правильное решение. Но стоило подсказать им: «центр приложения сил» — и сразу десятки рук потянулись, чтобы поставить белого коня на e5, где



Диаграмма 344

траектории действия почти всех черных фигур пересекаются. Вероятно, у студентов этот ход ассоциировался с профессиональным представлением о взаимодействии сил отнюдь не шахматного характера...

Справедливости ради отметим, что далеко не всегда рефлексивные ассоциации и выбранные на их основе продолжения оказываются безупречными. Так, например, достаточно в позиции на диаграмме 344 снять с доски черную пешку аb, как характер борьбы и ее результат резко меняются. На эффективное 1. Ke5 в этом случае последует не менее эффективное 1... Ф:a2+ и на 2. Кр:a2 черные выигрывают после 2... Л:c2+ 3. Крb1 Лb2+ 4. Крa1 Лa8X. Такова диалектика необходимого и случайного в шахматах... Не правда ли, удивительная игра!

### Диаграмма 345

У черных большое материальное преимущество, но угрозы их

королю кажутся неотразимыми. Интуитивно возникло решение: 1... Фb1+ 2. Ke1 Лс4!!, и белые сдались. Заключительная позиция до сих пор ассоциируется у победителя со зданием из стекла и стали — ажурным, гармоничным, светлым и радостным. Правда, полностью осознана ассоциация была уже после партии; в момент совершения хода представления были не столь определенными, но все же очень близкими к указанным выше.

Формулировать окончательные выводы, разумеется, преждевременно. Но одно предложение выскажем: чем богаче ассоциативная память человека, чем шире круг его жизненных интересов, тем чаще приходят к нему интуитивные решения, многие из которых оказываются весьма продуктивными, кратчайшим путем приводя к искомому результату. Следовательно, и при обучении человека

**Е. Геллер**                      **Э. Гуфельд**  
(блицпартия)



Диаграмма 345

необходимо стремиться ко всемерному развитию его ассоциативной памяти. К сожалению, нередко при обучении шахматам преобладает иной, функциональный подход, когда основные усилия педагогов направлены на формирование у обучаемых сугубо специальных знаний, умений и навыков. Это позволяет учащимся в кратчайший срок овладеть необходимым набором стандартных приемов деятельности, что само по себе неплохо. Но как часто этим процесс обучения шахматам и исчерпывается!

Попытаемся охарактеризовать роль эмоций в возникновении интуитивных решений.

Эмоции бывают как положительные, так и отрицательные. В любом случае они оставляют глубокий след в сознании либо подсознании шахматиста, способствуя обостренному восприятию позиции на основе предшествующего опыта, его актуализации, появлению различных ассоциаций, сопутствующих интуитивным решениям.

Начнем с эмоций отрицательных.

### Диаграмма 346

Положение черных было бы достаточно прочным, если бы не ошеломляющий удар: 22. Лd6! Пользуясь тем, что ладья неприкосновенна, белые захватывают линию и парализуют игру черных. Нельзя 22... Ф:d6 — 23. Kh5! Ke6 24. Kg5! Черные не видели комбинации, полагая, что жертва ладьи не проходит из-за 22... Ф:d6 23. Kf5 Фf6! Теперь же им не удастся оспаривать линию d путем 22... Лa6



Диаграмма 346



Диаграмма 347

ввиду 23. Kf5! В партии было: 22... с4. Сила предыдущего хода белых и в том, что черные не могут «распутать» своих коней и вынуждены терять темп.

23. Лед1 Кс5? Иллюстрация трудностей черных — просмотр.

24. К:е5! Теперь на 24... Ф:е5 последует 25. Л1d5 Фе7 26. Л:с5 Ф:д6 27. Кh5! с разгромом. Итак, черные теряют важную пешку.

24... Се6 25. Кс6 Фс7 26. е5 Сd7 27. Л1d5 Кd3 28. Л:d7! К:d7 29. Л:d7 Ф:d7 30. Ке4 Ле6 31. Кf6+, и черные сдались.

Не прошло и месяца после ужасного нокаута, как новое происшествие.

### Диаграмма 347

Последовало 25. Khf5! gf 26. К:f5 Фс7 27. Л:d6!! Как передать всю гамму отрицательных эмоций, овладевших предводителем черных, опознавших знакомые очертания злополучной партии с Ивковым! Аналогичная пози-

ция, те же мотивы, тот же тактический удар соперника и, по видимому, те же самые перспективные, увы, опять столь же мрачные... И все это в течение одного месяца!

Показательно, что в обоих случаях черные пострадали от одного и того же хода — Лd6. Но если в партии с югославским гроссмейстером этот удар вел к выигрышу, то здесь он являлся лишь естественным развитием инициативы белых, не более. При правильной игре черные могли спастись. Воспоминание об ударе на d6 не исчезало. Состояние психологического шока, осложненного удручающими воспоминаниями, лишь ослабило сопротивляемость. И вскоре партия была проиграна.

27... Л:d6 28. Л:d6 Cd7 29. h4 Kg6 30. Лd1Ce6 31. h5C:a2 32. hg fg 33. Фg5 Сс4 34. Ке7+ Kpg7 35. Кd5 Фd6 36. Ке3! Фс7 37. Лd2 Кf6 38. Лd6!! С ума сойти... Та же ладья! В ту же большую точку! Такое запоминается надолго.

38... Ke8 39. Ф:e5+ Kpg8 40. К:c4 bc41. Фd5+! Черные сдались.

...Прошло шесть лет. Пострадавший давно оправился от ужасных переживаний и, казалось, навсегда забыл их в вихре новых шахматных баталий. Но вот, просматривая партию А. Помар — Б. Ларсен, он натолкнулся на следующую позицию.

### Диаграмма 348

В партии было сыграно 19. Сс2, и после осложнения она закончилась вничью. Ларсен, кратко прокомментировавший ее в международном шахматном журнале «Информатор», оставил этот ход без примечаний. Между тем он является серьезной ошибкой, упускающей выигрыш. Выигрывающая комбинация была найдена довольно быстро.

Через несколько месяцев, во время межзонального турнира, на котором Э. Гуфельд выполнял обязанности тренера гроссмейстера Е. Геллера, приведенная выше позиция была предложена для решения американскому чемпиону Роберту Фишеру. Почти мгновенно Фишер сыграл 19. g4 и улыбнулся, махнув рукой: дальше, мол, дело простое. Однако после ответного 19... Ke5! с угрозой 20... Ф:d4 Фишер быстро поставил пешку на место и призадумался.

Всмотревшись в позицию повнимательнее, он нашел решение, но ему пришлось провести детальный расчет вариантов — интуиция на сей раз уступила место логике. Конечно, шахматной силы Фишера более



Диаграмма 348

чем хватало для решения подобных комбинаций, но задачу облегчало и то обстоятельство, что он был заранее осведомлен: выигрыш есть.

Почему же гроссмейстеру, шахматная сила которого объективно уступала силе Фишера, удалось быстро, интуитивно обнаружить в позиции то, чего не заметили в ней ни участники, ни комментаторы? Причем сделать это не по «заказу», когда результат заранее известен, а в ситуации, отличающейся неопределенностью, чувствовалось, что результат партии незакономерен, что в позиции должно что-то быть... Это «что-то» оказалось тактической идеей, отнюдь не лежащей на поверхности (как ход 19. g4, который указывали буквально все, кому данная позиция предлагалась для решения). Идея глубоко скрыта, замаскирована. Не удивительно, что во время партии ее не нашел Помар, а при комментировании и Ларсен — гроссмейстеры сильные и опытные.

В чем же дело?

Читатель всё поймет, если попытается сам отыскать идею комбинации, припомнить те два нокаутирующих удара...

Итак, решение: 19. c5! dc 20. K:f5 ef 21. Cc4+ Kph8, и — вы уже должны догадаться — ну конечно же, 22. Ld6!!

### Диаграмма 349

Вот главный ход комбинации, форсированно ведущей к выигрышу белых! Грозит 23. Lh6! с матом, а если 22... C:d6, получается мат в три-четыре хода с помощью новой жертвы: 23. C:g7+! Kр:g7 24. Фg5+! На 22... Се7 решает хотя бы 23. Фh6! с неотразимыми угрозами (23... Лg8 24. Лg6!!).

Как видим, пережитые отрицательные эмоции оказались отнюдь не бесполезными. В нужный момент позабытое, казалось бы, напрочь обостренное чувство, связанное с пунктом d6 и вторгающейся на этот пункт ладьей, вынырнуло из глубин подсознания, ожило и оказалось той непосредственной силой, которая и запустила в действие задремавший было механизм интуиции...

Приведем теперь примеры «работоспособности» положительных эмоций.

### Диаграмма 350

Геллер сыграл 35. Ле5, пытаюсь, видимо, «умилостивить» и обезвредить слона g7. Ясно, что отдавать его за любую белую ладью «смерти подобно». Но как защищаться от многочисленных угроз белых фигур, собранных в центре в мощный атакующий кулак и недвусмысленно наце-



Диаграмма 349

лившихся на почти беспомощного короля? Кто поможет ему, кроме верного слона? Ладьи по горло заняты блокадой кандидата в ферзи на d6, ферзю на королевский фланг дороги нет...

Тщательный анализ позиции показал, что скрытые ресурсы защиты в позиции все же есть.

35... Фb2!! Ход выглядит совершенно непонятным. Его

Е. Геллер

Э. Гуфельд



Диаграмма 350

идея возникла по аналогии с жерновами, готовыми перемолоть все, что попадет между ними. В такие «жернова», созданные черным ферзем и слонном по диагонали a1—h8, и попали обе белые ладьи. Это вынуждает белых срочно форсировать атаку на короля, иначе «жернова» придут в движение и сделают свое дело.

36. Kf6+ C:f6 37. Lg4+. Казалось бы, белые нанесли смертельный удар. На 37... Сg7 или любой отход короля решает вторжение ферзя на f6.

37... Сg5! Единственная защита. Но и она на первый взгляд не спасает ввиду эффектного 38. Ф:g5+ hg 39. Le:g5+. Куда бы король ни отошел, он получает линейный мат.

Но зачем отходить королем? Нет ли иной защиты? Кажется, нет. Не считать же защитой ход ферзем на g7, где он попадает под удар двух ладей, сразу гибнет, да еще с шахом... В обычных ситуациях шахматист такие ходы вообще не принимает во внимание — они считаются бессмысленными. Но данная позиция принадлежит к категории необычных. Именно в таких позициях действуют не столько правила, сколько исключения. Эврика!! Именно ход 39... Фg7!! и спасает черных. После 40. Л:g7+ Kph8 мата нет, а материальное равенство в четырехладейном эндшпиле обещает черным спасение.

Трудно сказать, видел ли Геллер этот вариант, но ферзя он не пожертвовал — предпочел отдать ладью ходом 38. Л:g5+, что не дало ему решающей атаки, и после 38... hg 39. Ф:g5+ Kph7 40. Фh5+ Kpg8 41. Фg5+

последовало соглашение на ничью.

Кстати, а почему белые не сыграли 41. Lg5+, и если 41... Kpf8, то 42. Фh6+? По той же причине: черные кроются ферзем на g7! И так, 41. Lg5+ Фg7! и с двумя ладьями за ферзя черным не о чем грустить.

Прошло несколько лет. Шел финал командного первенства Вооруженных Сил СССР в Одессе. Одним из центральных был матч сборных Одесского военного округа, возглавляемой гроссмейстером Е. Геллером, и Киевского военного округа, за которую выступал тогда еще мастер Э. Гуфельд. Партия складывалась явно в пользу старшего по званию и, несомненно, более сильного по классу игры.

### Диаграмма 351

Гроссмейстер жертвой фигур начал заманчивую комбинацию: 27. С:h6?! К:e4?! Контркомби-

Е. Геллер

Э. Гуфельд



Диаграмма 351

нация, продиктованная стремлением не отдать инициативу, а точнее — чтобы не проиграть сразу.

28. С:e4 С:f5 29. Kh2 С:e4 30. Л:e4 f5! 31. Фg5! Кph7 32. h5 Kh8. Здесь мастеру показалось, что он перехитрил гроссмейстера, потому что лавина пешек в центре должна обеспечить черным контршансы, а инициатива белых на первый взгляд поутихла. И тут Геллер нанес ошеломляющий удар:

33. Лb1! Единственный ход, не отдающий черным преимущества. Форсированный вариант продолжается:

33. С:h6 34. Лb7+!! Красивый и необычный замысел. Фейерверк жертв белых фигур должен был увенчаться матовой атакой.

34... Ф:b7 35. Ф:f5+ Кpg8 36. Л:g4+. На миг черным показалось, что они полностью переиграны, что удовлетворительной защиты нет и пора сдаваться... Ведь на единственный разумный как будто ответ 36... Сg7 последует 37. h6! с угрозой нестандартного мата пешкой на h7, от которого не видно защиты. Что и говорить, эмоциональное напряжение было большим, партия ответственнейшая, а соревнования командные — товарищи волнуются, надеются, верят... И вдруг (подчеркнем — именно вдруг, внезапно, неосознанно, интуитивно) решение пришло: из недр памяти вынырнула идея шестилетней давности! С плохо скрываемым торжеством черные сыграли:

36...Фg7!! То, что не удалось продемонстрировать в партии 1959 года, то, что осталось тогда «за кулисами» событий и нашло

отражение лишь в одном из возможных, но не осуществившихся вариантов, теперь стало реальностью!

В партии далее было: 37. Л:g7+ Кр:g7 (если 37... С:g7, то 38. Кg4!) 38. Фg4+ Кph7 39. Фе4 Кpg7 40. Фg4+ Кph7 41. Фf5+ с вечным шахом. Снова ничья, снова спасение!

### Диаграмма 352

У белых (диагр. 352) значительный позиционный перевес. Однако вместо правильного 27. Ксб Замиховский сыграл 27. Фа5?, что позволило черным провести поучительную комбинацию 27... К:g3!! 28 hg. Брать коня необходимо ввиду угрозы 28... Ке2+ и 29... Фf3X.

28... Сd4 29. Ф:c7? Ошибка. После 29. Кph2 Фf3 30. Кb5! Фh5+ 31. Ch3 g4 32. К:d4 Ф:h3+ 33. Кpg 1 Л:g3+ партия закончилась бы вничью.

29...Л:g3+ 30. Кph2 Фf4?

А. Замиховский Э. Гуфельд



Диаграмма 352

Ответная любезность. Помнится, 30... Фf3! не было сыграно из-за 31. Фс8 Кpg7 32. Ch3, и если 32... Се5?!, то 33. Фf8!!, а затем 34. fg. Однако вместо 32...Се5?? выигрывало простое 32... Л:h3+ 33. Ф:h3 и 33... Се5+.

31. fg Ф:f1 32. Ла1!! Фе2+, и партия закончилась вечным шахом.

Этот пример приводится отнюдь не для того, чтобы акцентировать внимание читателя на упущенных возможностях. Вопрос в другом: что помогло черным найти далеко не очевидный удар 27... К:g3, который сразу, как по мановению волшебной палочки, изменил ход борьбы? Разумеется, до хода белых ферзем на а5 удар конем на g3 и в голову прийти не мог, настолько он бессмыслен — белый король надежно окружен верными защитниками. Но стоило одному из них, причем самому могущественному, отвлечься, убежище белого короля сразу же стало непрочным, доступным для врагов.

### Диаграмма 353

Как защищаться от позиционной угрозы 15. cd ed 16. с4? Среди прочих планов есть агрессивное 14... К:g3. Жертва бросается в глаза сама по себе, но правильно оценить ее последствия трудно. Форсированного выигрыша не видно, всех вариантов не рассчитаешь. Вспомнилось, что в аналогичной ситуации из партии с А. Замиховским (27 лет назад!) успеху жертвы способствовал невольно белый ферзь. Удалившись от своего короля, он словно стал союзником неприятеля. Это обстоятельство, основательно позабытое, вовремя пригоди-



Диаграмма 353

лось. Ведь и в данной позиции белый ферзь временно отключен от защиты короля! Поэтому и был пожертвован конь:

14... К:g3! 15. hg Л:g3 16. Се3. Необходимо было учесть еще 16. с5. Эта возможность подробно не рассчитывалась, но было убеждение: и в этом случае атака черных достаточна по крайней мере для ничьей. Во всяком случае инициатива переходила к ним, например: 16. с5 Л:g2+ 17. Кр:g2 Лg8+ 18. Крf3 Фа6! 19. Се3 f6!! 20. Лg1 Л:g1 21. Л:g1Кe5+. Кpg2 (22. Кpg3) 22... Фе2!, и ничья черным обеспечена.

16... Л:g2+! Другой возможностью было 16... Л:e3 17. fe dc, что привело к головоломным осложнениям.

17. Кр:g2 d4! У черных не хватает ладьи, зато в запасе активные ходы, мешающие сопернику подключить к защите ферзя.

18. Cf4 (не проходит взятие на d4 18. С:d4? — 18... К:d4 19. Ф:d4 Сс6+) 18... e5 19. Cg3 Ке7!



20. Фа3! Главным законом взаимодействия фигур является, как известно, требование координации сил: фигуры должны не дублировать, а дополнять друг друга. Этому требованию отвечал ход 20... Фh6! Черный ферзь действовал бы по черным диагоналям, оставив белые поля для своего слона. Но закон был нарушен 20... Фсb+? Ферзь и слон мешают друг другу. После правильного 20... Фh6 21. Лh1 Ссb+ 22. f3 Фе3 шансы белых на выигрыш представлялись весьма проблематичными.

21. f3 Kf5 22. Kpf2?? Ответная любезность, гораздо сильнее 22. Ф:a7!

22... К:g3 23. Кр:g3 Фh6! (возвращаясь к идее координации сил) 24. Фc1 Лg8+ 25. Kpf2 Фh2+ 26. Kpe1 Лg2 27. Kd2 Са4! 28. Лb1 d3.

Логичным завершением партии было бы 28... Ле2+ 29. Kpd1 Фg2 30. Лb4 d3! 31. Л:a4 Л:d2+ 32. Ф:d2 Ф:f1+ 33. Фе1 dc2+ либо 30. Лb3 d3! 31. Л:d3 Л:d2+ 32. Ф:d2 Ф:f1 33. Фе1 С:c2+.

29. Лb3 Ле2+ 30. Kpd1 Ле3? Выигрывало 30... С:b3 31. ab Фg2 32. cd Л:d2+ 33. Ф:d2 Ф:f1+ и 34... Ф:f3, оставаясь с двумя лишними пешками. Теперь же флажки на обоих часах повисли, белые предложили ничью, которая была принята. Тоже интуитивное решение: мы оба не знали, во-первых, в чью пользу создавшаяся позиция (последующий анализ, правда, показал, что она все-таки в пользу черных), а во-вторых, у кого раньше упадет флажок. С практической точки зрения подобное интуитивное решение следует признать наиболее рациональным.

Вывод: жертва коня на g3 была единственным шансом. Интуиция не подвела? Верно. Но вот имела бы место жертва, если бы не партия, сыгранная ранее против Замиховского?

Сильное эмоциональное напряжение может привести к неожиданному, интуитивному решению... даже во сне. Явление, знакомое многим шахматистам.

В Тбилиси проходил чемпионат СССР. В одном из решающих туров трагически для белых закончилась партия Э. Гуфельд — А. Гипслис. Тщательный анализ показал, что последний раз белые упустили возможность победить на 37-м ходу. Вместо заслуженной победы — поражение! Эмоциональное возбуждение было настолько большим, что проигравшему в тот вечер долго не удалось уснуть... Наконец сон пришел. Одна за другой всплывают картины детства. Футбольные сражения во дворе, походы на реку. А вот и один из первых шахматных наставников. С улыбкой предлагает найти мат в полхода в следующей позиции.

### Диаграмма 354

Неужели это возможно? Ах, да! Это же задача-шутка. Стоит лишь приподнять, но оставить над полем f6 (!) белого коня! Что-то похожее на только что сыгранную партию с Гипслисом... Да-да, сходная конструкция.

### Диаграмма 355

Здесь белые сыграли 37. Kpg1? и после 37... Фd4+!



Диаграмма 354



Диаграмма 355

быстро поняли, что допустили грубейшую ошибку. Теперь на 38. Cf2 последует 38... Фd1+, а 38. Kph1 невозможно из-за 38... Фе3!

И вдруг во сне возникло решение: 39. Ле7!! Ф:e7 40. Сс3!, и король или ферзь черных должен погибнуть. Грозит 41. Kd5+ или 41. Kg4+ Kpg8 42. Kh6X.

Вновь и вновь проверяются варианты. Всё верно. Играя 38. Kph1, белые могли победить! Принимается решение... проснуться! Расставленные на доске фигуры! Всё верно! Три часа ночи. Где же бланк вчерашней партии? Надо воспроизвести ход поединка. Какое невезение! Не найти ход, который во сне «пришел» сам. И вдруг... Да ведь еще на 30-м ходу Гипслис сыграл h7—h5, и вся эта красивая комбинация не более чем сказка из сна...

Но уже не до сна. Анализ продолжается. Да, выигрыш был. Не такой красивый и сказочный, но был: 37. Кре2!, и у черных нет вечного шаха.

С тех пор «пострадавший»

всегда кладет под подушку... бланк с записью партии. Впрочем, и теперь он не застрахован от ошибки во сне — у него неразборчивый почерк...

О подобном же случае остроумно рассказывал мастер Е. Столяр, комментируя следующую партию.

### Диаграмма 356

Р. Холмов довольно быстро сыграл 29... Kd5. С. Фурман «поверил» прославленному мастеру защиты и сыграл 30. Фg4. Через несколько ходов партия закончилась вничью.

На следующий день С. Фурман был явно не в духе. «Что с тобой, Семен?» — спрашивали участники турнира. «Понимаете, спал плохо, — отвечал он. — Всю ночь меня не покидало чувство «неисполненного долга». Только под утро заснул и во сне... заматовал Р. Холмова! Могу показать!»

30. Л:h6+ gh 31. Фf5+ Kpg8 32. Фg4+ Kpf8 33. Фg7+ Кре7 34. Фе5+ Kpf8 35. Сс5+. Или 34...



Диаграмма 356

Крd8 35. Фb8+ Кре7 36. Сс5+».

«Потерпевшего» долго утешали. Советовали даже обратиться в судейскую коллегию с просьбой перенести его партии на ночное время, когда он находится в лучшей спортивной форме...

Приведенные примеры (а их в шахматной практике — множество!) дают основание утверждать: для развития шахматной интуиции необходимы мотиви-

рованные и должным образом стимулированные эмоции. В этом смысле ничто не может заменить шахматисту напряженной соревновательной практики, как ничто не заменит человеку реальных жизненных ситуаций, разнообразного жизненного опыта. И вместе с тем творческое воображение, фантазию, интуицию человека можно развивать в процессе обучения. Для этого необходимо, чтобы учебный процесс был эмоционально насыщен, а само обучение должно быть обращено не только к разуму человека, но и к его чувствам!

Данное положение, как мы полагаем, имеет важное педагогическое значение: любому процессу обучения необходима система заданий и упражнений для создания эмоционального настроения обучаемых, тренировки (именно тренировки!) их эмоций и чувств. Образно говоря, эмоции и чувства — это «мышцы» разума. И достижение высокого уровня интеллектуального развития, необходимых качеств творческой личности невозможно без их соответствующей тренировки.

#### 4. Педагогу о психологии игровых ситуаций

Педагогика — наука о воспитании и обучении человека. Но можно ли успешно решать эти задачи без обстоятельного знания о самом человеке? Конечно нет. Именно поэтому столь большое значение для шахматной педагогики имеет понимание психологических особенностей шахматного противоборства, психологии поведения шахматиста во время игры. Тема эта

очень сложная и многоплановая. Мы попытаемся на некоторых конкретных примерах наметить основные направления исследований в области психологии игровых ситуаций.

Выделим четыре типа таких ситуаций:

когда шахматисту, играющему в турнире или матче, в силу создавшегося положения обязательно нужен выигрыш;

когда для достижения цели необходима и достаточна ничья; когда шахматист свободен в выборе спортивной цели игры; когда результат партии по спортивным соображениям ему безразличен.

**1. Ситуация «всё или ничего».** Речь идет о ситуации, в которой отсутствует возможность компромисса. Надо стремиться только к выигрышу. Ничья, в сущности, равносильна поражению.

Приведем пример. В одном крупном международном турнире перед последним туром положение лидеров было таким: А. Толуш имел  $8\frac{1}{2}$  очка, Л. Портиш — 8, Л. Сабо и И. Билек — по  $6\frac{1}{2}$ . Предстояла встреча Толуш — Портиш. Очевидно, что выигрыш обеспечивал Л. Портишу первое место, а ничья или даже проигрыш не изменяли его турнирного положения — в любом случае он оставался вторым. Таким образом, рассматривая ситуацию со стороны Портиша, можно констатировать, что он оказался перед выбором — «всё или ничего».

Наверное, любой опытный шахматист сможет вспомнить немало случаев из собственной практики, где он оказывался в сходных условиях. Для изучения ситуации мы подробно рассмотрели содержательную сторону 60 партий, сыгранных в подобных обстоятельствах. Результаты шахматистов, стремившихся только к победе, оказались далеко не одинаковыми. Например, не удалось добиться желаемой цели Д. Бронштейну и В. Смыслову в последних партиях их матчей на первенство мира с М. Ботвинником

(1951, 1954), не смог выиграть А. Алехин тридцатую партию матча против М. Эйве (1935), когда счет был 15:14 в пользу соперника, и А. Карпов в матче с Г. Каспаровым (1985) при счете 11:12 перед последней партией. Число примеров успешной или неудачной игры в ситуации «всё или ничего» нетрудно увеличить.

Но что же обуславливает успех? Какие особенности характера и поведения шахматиста содействуют достижению цели в этих условиях?

На основании проведенного анализа мы пришли к следующим выводам.

1. Во всех рассмотренных партиях шахматисты, поставленные перед выбором «всё или ничего», проявляли заметную активность в игре. Это не случайно — объективные условия ситуации диктовали им действовать смело и даже рисковать.

2. Успех чаще сопутствовал тем, кто активность сочетал с известной осмотрительностью. Наряду с обычными слагаемыми успеха — подготовленностью, объективностью в оценке позиции, психологической проницательностью — здесь особенно требовались выдержка, умение поддерживать напряжение до конца.

3. Неудачная игра в рассматриваемой ситуации обычно была связана со стремлением атаковать, невзирая на обстоятельства. При этом наблюдалось, как правило, перевозбуждение в состоянии шахматиста и импульсивность в действиях. В общем, «отчаянная» игра на выигрыш оборачивалась игрой на проигрыш. В целом, сравни-

вая успехи и неудачи в ситуации «всё или ничего», хотелось бы специально подчеркнуть значение такого качества, как осмотрительность. Это вызвано тем, что активность здесь как бы задана имеющимися обстоятельствами, а сдержанность и осторожность требуют значительных волевых усилий.

Наверное, непревзойденным образцом умелой игры на выигрыш надолго останется знаменитая партия Эм. Ласкер — Х. Р. Капабланка (Петербург, 1914). Эм. Ласкер не бросился очертя голову в осложнения, а сначала неторопливо подготовил наступление и победил.

Из современных партий большое впечатление оставляет встреча Л. Полугаевский — Л. Портиш, сыгранная в последнем туре межзонального турнира в Бразилии.

### Диаграмма 357

Партия продолжалась так: 10. Фd4+! Фd7 11. Ф:d7+ Кр:d7 12. Кс3 e5 13. f4 ef 14. С:f4 Сd6? 15. С:d6 Кр:d6 16. 0—0—0 Кf6 17. h3 Лад8 18. Кb5+ Крd7 19. К:a7 Ла8 20. Кb5 Л:a2 21. Крc2 Ла4 22. Крc3 Ле8 23. Сg2 Ле2 24. С:b7 Ла2 25. Лb1 Ле3 26. Крb3 Ла5 27. Лbd1 h5 28. g5 Кh7? (28... Ке8) 29. h4 Кf8 30. Лhe1 Лh3 31. Ле5 Ке6 32. Се4 С:e4 33. Л:e4 Ла8 34. Лf1 Лf8 35. Крc3 f5 36. Ле5 f4 37. Ла1 Ле3 38. Ла7+ Крc8 39. Л:e6. Черные сдались.

Отметим в этой партии три момента. Во-первых, выбор Л. Полугаевским, казалось бы, не очень перспективного для белых дебютного варианта. Но здесь Л. Полугаевский совершенно справедливо исходил из собственных вкусов и привязан-



Диаграмма 357

ностей. Во-вторых, мужественное решение форсировать упрощения (10. Фd4+). А ведь у многих игра «на выигрыш» чуть ли не автоматически ассоциируется с отказом от разменов (особенно ферзей). И в-третьих, искусное поддержание белыми напряжения борьбы в дальнейшем.

А вот приемы игры на выигрыш в наиболее ответственных партиях матчей на первенство мира из практики Гарри Каспарова. Приводим их без комментариев — читателю предстоит самостоятельно проникнуть в атмосферу решающих шахматных поединков нынешнего чемпиона мира.

В драматическом по своему характеру матче 1984—1985 гг. Г. Каспаров к 32-й партии матча проигрывал А. Карпову со счетом 0:5 (при 26 ничьих). Матч игрался до шести выигранных одним из партнеров партий. Далее отступать было некуда... И вот, в 32-й партии матча Г. Каспаров наконец остановил победное шествие своего партнера, и матч вступил в новую

изнурительную фазу противостояния, в результате которого А. Карпову так и не удалось больше выиграть ни одной партии... Вот текст этой «переломной» партии:

### Новоидийская защита

#### Г. Каспаров — А. Карпов

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. Kc3 Cb7 5. a3 d5 6. cd K:d5 7. Фc2 Kd7 8. K:d5 ed 9. Cg5 f6 10. Cf4 c5 11. g3 g6 12. h4 Фе7 13. Cg2 Cg7 14. h5 f5 15. Фd2 Cf6 16. Лc1 Лc8 17. Лc3 Лc6 18. Ле3 Ле6 19. Л:e6 Ф:e6 20. Kg5 Фе7 21. dc K:c5 22. hg d4 23. g7 C:g7 24. C:b7 Ф:b7 25. f3 Фd5 26. Л:h7 Л:h7 27. K:h7 Фb3 28. Cd6 Ке6 29. Kg5 Ch6 30. Cf4 C:g5 31. C:g5 K:g5 32. Ф:g5 Ф:b2 33. Ф:f5 Фc1+ 34. Kpf2 Фе3+ 35. Kpf1 Фc1+ 36. Kpg2 Ф:a3 37. Фh5+ Kpd7 38. Фg4+ Krc6 39. Ф:d4 b5 40. g4 b4 41. g5. Черные сдались.

Еще более сильное впечатление производит заключительная, 24-я, партия матча Г. Каспаров — А. Карпов 1985 г. Победа принесла Г. Каспарову звание чемпиона мира. Вот как он играл (черными) в этом захватывающем поединке.

### Сицилианская защита

#### А. Карпов — Г. Каспаров

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6 6. Ce2 e6 7. 0—0 Ce7 8. f4 0—0 9. Kph1 Фc7 10. a4 Kc6 11. Ce3 Ле8 12. Cf3 Лb8 13. Фd2 Cd7 14. Kb3 b6 15. g4 Cc8 16. g5 Kd7 17. Фf2 Cf8 18. Cg2 Cb7 19. Лад1 g6 20. Cc1 Лbc8 21. Лd3 Kb4 22. Лh3 Cg7 23. Ce3 Ле7 24. Kpg1 Лce8 25. Лd1 f5 26. gf K:f6 27. Лg3 Лf7 28. C:b6 Фb8

29. Ce3 Kh5 30. Лg4 Kf6 31. Лh4 g5 32. fg Kg4 33. Фd2 K:e3 34. Ф:e3 K:c2 35. Фb6 Ca8 36. Л:d6 Лb7 37. Ф:a6 Л:b3 38. Л:e6 Л:b2 39. Фc4 Kph8 40. e5 Фа7+ 41. Kph1 C:g2+ 42. Kp:g2 K e3+ Белые сдались.

Решающий характер имела и 22-я партия матча 1986 г. А. Карпову после серии неудач удалось сравнять счет в матче. Но Г. Каспаров на финише поединка оказался более решительным...

### Ферзевый гамбит

#### Г. Каспаров — А. Карпов

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 d5 4. Kc3 Ce7 5. Cg5 h6 6. C:f6 C:f6 7. e3 0—0 8. Лc1 c6 9. Cd3 Kd7 10. 0—0 dc 11. C:c4 e5 12. h3 ed 13. ed Kb6 14. Cb3 Cf5 15. Ле1 a5 16. a3 Ле8 17. Л:e8 Ф:e8 18. Фd2 Kd7 19. Фf4 Cg6 20. h4 Фd8 21. Ka4 h5 22. Ле1 b5 23. Kc3 Фb8 24. Фе3 b4 25. Ке4 ba 26. K:f6+ K:f6 27. ba Kd5 28. C:d5 cd 29. Ке5 Фd8 30. Фf3 Ла6 31. Лc1 Kph7 32. Фh3 Лb6 33. Лc8 Фd6 34. Фg3 a4 35. Ла8 Фе6 36. Л:a4 Фf5 37. Ла7 Лb1+ 38. Kph2 Лc1 39. Лb7 Лc2 40. f3 Лd2 41. Kd7 Л:d4 42. Kf8+ Kph6 43. Лb4 Лc4 44. Л:c4 dc 45. Фd6 c3 46. Фd4. Черные сдались.

И наконец, образцовый пример игры на выигрыш в, казалось бы, очень трудной матчевой ситуации. К последней, 24-й, партии матча 1987 г. в испанском городе Севилья Г. Каспаров проигрывал А. Карпову, и лишь победа в заключительной встрече позволяла ему свести весь матч вничью и сохранить звание чемпиона мира. Вот как протекала эта решающая партия.

## Английское начало

### Г. Каспаров — А. Карпов

1. c4 e6 2. Kf3 Kf6 3. g3 d5 4. b3 Ce7 5. Cg2 0—0 6. 0—0 b6 7. Cb2 Cb7 8. e3 Kbd7 9. Kc3 Ke4 10. Ke2 a5 11. d3 Cf6 12. Фc2 C:b2 13. Ф:b2 Kd6 14. cd C:d5 15. d4 c5 16. Lfd1 Lc8 17. Kf4 C:f3 18. C:f3 Фе7 19. Лac1 Lfd8 20. dc K:c5 21. b4 ab 22. Ф:b4 Фа7 23. a3 Kf5 24. Lb1 Л:d1+ 25. Л:d1 Фc7 26. Kd3 h6 27. Lc1 Ke7 28. Фb5 Kf5 29. a4 Kd6 30. Фb1 Фа7 31. Ke5 K:a4 32. Л:c8+ K:c8 33. Фd1 Ke7 34. Фd8+ Kph7 35. K:f7 Kg6 36. Фе8 Фе7 37. Ф:a4 Ф:f7 38. Ce4 Kpg8 39. Фb5 Kf8 40. Ф:b6 Фf6 41. Фb5 Фе7 42. Kpg2 g6 43. Фа5 Фg7 44. Фc5 Фf7 45. h4 h5 46. Фc6 Фе7 47. Cd3 Фf7 48. Фd6 Kpg7 49. e4 Kpg8 50. Cc4 Kpg7 51. Фе5+ Kpg8 52. Фd6 Kpg7 53. Cb5 Kpg8 54. Cc6 Фа7 55. Фb4 Фc7 56. Фb7 Фd8 57. e5 Фа5 58. Ce8 Фc5 59. Фf7+ Kph8 60. Ca4 Фd5+ 61. Kph2 Фc5 62. Cb3 Фc8 63. Cd1 Фc5 64. Kpg2. Черные сдались.

Конечно, выбор конкретной стратегии игры в ситуации «всё или ничего» зависит от индивидуальности шахматиста. Но главная составляющая успеха остается неизменной — не безрассудная, а спланированная, соответствующая собственному стилю игры активность.

**2. Ситуация компромисса.** Так мы обозначили ситуацию, когда в отдельной партии надо сделать как минимум ничью, чтобы обеспечить желаемый общий итог выступления в соревновании.

Так, перед последним туром XII чемпионата СССР (1940) положение лидеров было следующим: И. Бондаревский —

13 1/2, А. Лилиенталь и В. Смыслов — по 12 1/2 и т. д. Очевидно, что И. Бондаревскому (он, кстати, играл в заключительном туре с А. Лилиенталем) была необходима и достаточна ничья. Тогда он становился недостижимым для преследователей. Выигрыш принципиально не менял для И. Бондаревского общего итога его выступления в чемпионате, зато проигрыш лишил единоличной победы в турнире.

Может показаться, что психологически данная ситуация не слишком сложна, ибо имеется известная свобода выбора: нужно сделать ничью, но можно и выиграть. На самом деле эта свобода иллюзорна. Выигрыш, по сути дела, безразличен, несоизмеримо важнее не проиграть. Часто это ограничение (не проиграть!) становится фактором, всецело определяющим поведение шахматиста. Познакомимся с поучительным примером.

### Французская защита

#### А. Лилиенталь — И. Бондаревский

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Kc3 de. На наш взгляд, принципиальная психологическая ошибка. В те годы И. Бондаревский считался одним из опаснейших шахматных форвардов. А последний ход черных ведет к довольно крепкой, но пассивной позиции, что не соответствовало стилю игры Бондаревского. 4. K:e4 Kd7 5. Kf3 Ce7 6. Cd3 Kgf6 7. K:f6+ C:f6 8. 0—0 c5 9. c3 cd 10. cd 0—0. Точнее было 10... Kb6. Сделанный ход — мелкая, но психологически вполне понят-

ная ошибка: Бондаревский играет не свою позицию. 11. Фс2 g6 12. Cf4 Kb6 13. Сс7 Фе7 14. Се4! Kd5 15. С:d5 ed.

### Диаграмма 358

16. Се5! Глубокая мысль. Белые намечают играть окончание, в котором их конь будет сильнее слона противника. Кроме того у черных слабы пешки ферзевого фланга. 16... Cf5 17. С:f6 Ф:f6 18. Фb3 Се4 19. Ке5 Фb6 20. Ф:b6 ab. Теперь реально вырисовывается преимущество белых. Вероятно, в этот момент Бондаревский сожалел об избранном им тусклом методе борьбы. 21. Lfc1 Lfc8 22. a3 Cf5 23. g4 Се6 24. h3 f6 25. Kd3 g5 26. f3 Kpf7 27. Kpf2 Кре3 Крд6? Решающий промах. Следовало играть 28... h5. Однако искать причину поражения черных только в этом ходе было бы неправильно. Уж слишком много позиционных и психологических уступок они допустили раньше. 29. Л:c8 Л:c8 30. h4 h6 31. hg hg 32. Лh1 Ле8 33. Крд2 Cd7 34. Лh6 Лf8 35. Ке1 Крс7 36. Кс2 Лf7 37. Ке3 Се6 38. Крс3 Крд6 39. Крb4 Cd7 40. Кf5+ Крс7 41. a4 Се6 42. Кg3 Cd7 43. Kh5 f5 44. Кf6 fg 45. К:d5+ Крb8 46. fg С:g4 47. К:b6 Лf2 48. b3 Cd1 49. d5 Крс7 50. a5 Лd2 51. Лh7+ Крb8 52. d6 Лd4+ 53. Крс5 Лh4 54. d7 Крс7 55. d8Ф+ Кр:d8 56. Лd7+. Черные сдались.

Замечательная партия! Оказалось, что ничья сама собой не делается. И за нее надо бороться.

Итак, Бондаревский потерпел поражение. Каковы же основные причины неудачи? Уже в дебюте Бондаревский созна-



Диаграмма 358

тельно избрал пассивный вариант и предоставил противнику полную свободу в развитии инициативы. Дальнейшая игра черных проходила под девизом: «Размены во что бы то ни стало». Поэтому, невзирая на постепенное ухудшение позиции, фигуры менялись одна за другой. Это позволило Лилиенталю малыми, но активно расположенными силами организовать решающий штурм. Надежды черных отсидеться за «крепостными стенами» не сбылись. Можно отметить, что требованию осторожности, требованию, заданному объективными условиями ситуации, Бондаревский следовал чересчур прямолинейно.

По-иному, гораздо активнее действовал в аналогичных ситуациях А. Карпов. Рассмотрим для примера его партию с В. Ульманом. А. Карпов на пол-очка опережал соперника и для завоевания первого места в турнире его устраивала ничья. Познакомимся с этой партией.



1. c4 Kf6 2. Kc3 e6 3. Kf3 b6 4. e4 Cb7 5. Фc2 Cb4 6. e5 Kg8 7. d4 Ke7 8. Фd3 d5 9. ed cd 10. a3 C:c3+ 11. Ф:c3 Kd7 12. Ce2 Lc8 13. 0—0 0—0 14. Cg5 h6 15. Ch4 Фе8! 16. Cg3 Kf5 17. Cf4 b5 18. Cd3 Фе7 19. C:f5 ef 20. Lfe1 Фf6 21. d5 Л:c4 22. Ф:f6 K:f6 23. C:d6 Lfc8 24. Ce5 K:d5.

Позиция определена. Преимущество черных бесспорно. В дальнейшем, несмотря на исключительно изобретательную защиту соперника, А. Карпов добился победы. Игра Карпова в этой партии весьма поучительна: он избрал надежный, спокойный, но отнюдь не пассивный дебютный вариант. Выиграв дебютное сражение, он с большой энергией продолжал усиливать натиск. А. Карпов писал: «... если будешь играть «на ничью», вполне можно потерпеть поражение». Действительно, за ничью надо бороться, ее надо завоевать! И лучше всего — в полнокровной борьбе. Нельзя, полностью исключив риск, добиться ничейного результата.

Борясь за ничью, нельзя руководствоваться целью «не проиграть». Если прибегнуть к метафоре, то оказавшемуся в ситуации компромисса шахматисту можно посоветовать вспомнить старое купеческое правило: запрашивать за товар двойную цену, чтобы затем, уступив, все же выгадать прибыль...

**3. Ситуация относительно свободного выбора цели.** Рассмотрим для примера ситуацию, сложившуюся на финише XXIV

чемпионата СССР. Перед последним, 21-м, туром положение лидеров было следующим: Д. Бронштейн, М. Таль и А. Толуш набрали по 13 очков, П. Керес — 12 1/2 и т. д. В заключительном туре должны были состояться следующие главные партии: Таль — Толуш, Бронштейн — Холмов и Антошин — Керес.

Поставим мысленно себя на место Талья и постараемся выбрать стратегию борьбы с Толушем. Что делать: играть ли на выигрыш, «сжигая за собой мосты», или лучше придерживаться спокойной стратегии, не возражая против ничьей? И какими последствиями грозит проигрыш? По сравнению с ситуациями, рассмотренными выше, здесь выбор Талья не определялся однозначно внешними обстоятельствами. Он имел право выбора. Правда, имело большое значение еще одно обстоятельство — для получения звания гроссмейстера М. Талю (тогда мастеру) необходимо было занять место не ниже третьего. Таль колебался в выборе. Многие советовали М. Талю играть ни ничью, поскольку она практически гарантировала гроссмейстерское звание. «Все это так, — отвечал Таль, — но если Бронштейн и Керес выиграют, то неясно, дадут ли звание за дележ второго — четвертого места. А кроме того, и от Толуша многое зависит — он может заставить меня отказаться от спокойной игры».

Подобные непростые задачи выбора цели постоянно возникают перед шахматистами в ходе соревнования.

Для обсуждения проблемы можно использовать вероятностные оценки.

Допустим, что сравнительная сила игры шахматистов в данном соревновании выражается количеством набранных очков. Тогда шансы шахматиста А во встрече последнего тура с шахматистом В можно представить в виде отношения

$$\frac{a}{a+b'}$$

где  $a$  — количество очков, набранных шахматистом А, а  $b'$  — количество очков, набранных шахматистом В.

Исходя из сказанного выше, шансы Таля в партии с Толушем равнялись 0,50. Таковыми же были шансы Толуша. Шансы Бронштейна, встречавшегося с Холмовым, равнялись 0,52.

А шансы Кереса, игравшего с Автошиным (9 очков), равнялись 0,58, или 58%.

Если продолжить анализ и условиться, что результаты, позволявшие Талю занять место не ниже третьего, будем расценивать как благоприятные, а остальные — как неблагоприятные.

Тогда выигрыш со 100%-ной гарантией приводил его к благоприятному финалу. С вероятностью 0,68 Таль занимал даже «чистое» первое место. В случае ничьей вероятность благоприятного исхода была 78,4%, неблагоприятного — 21,6%.

Поэтому большинство шахматистов, по-видимому, выбрали бы на месте Таля спокойную стратегию борьбы. Риск (вероятность) неблагоприятного исхода составлял лишь 21,6%.

Но Таль избрал бескомпро-

миссную стратегию. Справедли- вости ради отметим, что на выигрыш играл и А. Толуш. В итоге М. Таль одержал победу.

Использование вероятностных оценок при анализе поведения шахматистов в ситуации относительно свободного выбора цели выявило наличие устойчивых индивидуальных различий в их выборе.

Была выделена группа шахматистов, систематически игравших на выигрыш, хотя риск при возможном поражении значительно превышал риск при ничейном результате. К ним относятся М. Таль, Б. Ларсен и некоторые другие. Большинство же отваживалось играть на выигрыш тогда, когда риск недостижения общего благоприятного итога соревнования при ничьей и при проигрыше был примерно одинаков. Укажем на В. Смыслова, Л. Портиша, С. Глигорича. Некоторые шахматисты в подобных случаях удовлетворялись «мирной» стратегией (Т. Петросян, С. Флор). Но была определена и группа шахматистов, которые играли на ничью даже тогда, когда вероятность достичь цели при ничейном результате была незначительной. Поучительный пример тому — 15-ходовая ничья в партии Штальберг — Илвицкий (Гётеборг, 1955), хотя Г. Илвицкому она сулила минимальные шансы на попадание в турнир претендентов.

Надо сказать, что ситуация относительно свободного выбора цели — одна из интереснейших игровых ситуаций. Она очень информативна в плане выявления истинных отношений шахматиста к соперникам и

себе. Такая информация, несомненно, необходима шахматным педагогам и тренерам.

Специфические психологические трудности, заключающиеся в том, что выбор шахматистом какой-то определенной стратегии игры нередко порождает сожаление об отказе от другой. М. Таль говорил: «Трудно играть на выигрыш, когда думаешь, что ничья тоже почти всё обеспечивает». Ясно, что линия поведения шахматиста зависит не только от его характера, врожденных личностных качеств, но и от целенаправленной подготовки к соревнованиям, понимания психологических нюансов игровых ситуаций. А такое понимание можно и нужно воспитывать!

**4. Ситуация незначимости результата.** Эта ситуация возникает обычно тогда, когда результаты последней или нескольких заключительных партий не влияют на общий итог выступления шахматиста в соревновании.

Так, перед последним туром X чемпионата СССР у Г. Левенфиша было 12½ очка. Он уже обеспечил звание чемпиона СССР, поскольку ближайшие преследователи — А. Константинопольский и В. Рагозин — отставали на 1½ очка.

#### Сицилианская защита

Г. Левенфиш                      В. Рагозин

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 e6 6. Ce2 a6 7. 0-0 Фc7 8. a4 b6 9. Cg5 Kbd7 10. Cd3? Ce7 11. Фd2 0-0 12. Лае1 Cb7 13. Kph1 Лас8 14. Фе2? Kc5 15. Cd2 Лfe8 16. b4 K:d3 17. cd.

#### Диаграмма 359

Игра продолжалась так:

17. d5! 18. e5 Kd7 19. Kb1 a5! 20. ba ba 21. Kc3 Ca6 22. Kdb5 Фb6 23. h3 Cb4 24. Ce3 Cc5 25. C:c5 Ф:c5 26. Лc1? (25. Лb1) C:b5 27. ab d4 28. Ka2 Ф:b5, и черные вскоре выиграли.

Игра белых производит странное впечатление. Вялая постановка дебюта, явные потери времени на 10-м, 14-м, 15-м ходах и, наконец «звон» пешки, завершивший бесплановую игру белых.

Отсутствие значимых спортивных целей снижает ответственность шахматиста за свои действия и предопределяет спад эмоциональной активности, столь необходимой для творчества.

«Безразличные» к результату шахматисты часто проявляют пассивность и без борьбы уступают инициативу сопернику. Если первый кризис борьбы они еще преодолевают, то потом, когда игра приобретает затяжной характер, выдержка им



Диаграмма 359

обычно изменяет. Принципиальные соперники умело пользуются этим обстоятельством, планируя игру на длинную дистанцию.

Распространенное мнение о том, что отсутствие ответственности за результат игры якобы «раскрепощает» шахматистов и повышает их творческий потенциал, совершенно безосновательно. Шахматистов, для которых результат игры не имеет значения, можно разделить на две группы. К первой относятся те, кто уже заранее достиг успеха, а ко второй те, у кого заблаговременно определился неудач-

ный итог выступления в соревновании. Первые более склонны почитать на лаврах. Они, как правило, благодушны и не возражают против быстрых ничьих в оставшихся партиях. Вторые подавлены и подчас раздражены. Некоторые из них преисполнены «жаждой мести»...

Все это надо учитывать в процессе обучения шахматам. Ведь играют не шахматных фигуры, а люди, от поведения, психологических установок которых зависит результат не только отдельной шахматной партии, но и всей трудной и интересной жизни человека в шахматах.

## 5. Шахматы как средство обучения математике

Шахматная педагогика не может ориентироваться только на воспитание высококвалифицированных шахматистов. Один из важнейших ее аспектов — изучение возможностей использования шахматного материала в качестве средства совершенствования содержания и методов обучения другим учебным предметам. Этот общий тезис относится не только к общеобразовательной школе. Пока в качестве гипотезы, но уже сейчас можно с достаточным основанием утверждать, что элементы шахмат целесообразно использовать в процессе подготовки будущих военачальников (взаимосвязь стратегии и тактики ведения борьбы!), конструкторов в вузах (пространственное воображение!), ученых-исследователей (аналитическое мышление!), психологов (процесс творчества!), физиологов (изучение

оптимального режима умственной деятельности!) и многих других специалистов в самых различных областях науки, техники, культуры и искусства.

Применительно к школьному образованию особый интерес представляет изучение возможностей использования шахмат как средства обучения математике, а также новому учебному предмету, введенному недавно в учебный план школы, — «Основы информатики и вычислительной техники».

Конечно, вопросы применения шахматного материала на уроках математики и основ информатики требуют тщательного изучения и опытно-экспериментальной проверки. Несомненно и то, что от учителя в этом случае требуется весьма высокая квалификация в знании шахмат и соответствующего учебного предмета. По-видимо-

му, наибольший эффект такое объединение учебного материала (шахмат и, например, математики) может дать при достаточной подготовке и самих учащихся. Но ведь в условиях дифференциации школьного образования (а именно это направление считается ныне основным в советской школе) особое значение приобретает углубленное изучение тех или иных предметов по выбору учащихся. Почему бы не использовать шахматы для решения этой педагогической задачи?

Итак, приступим к рассмотрению некоторых вопросов применения шахматного материала на уроках математики.

В педагогических исследованиях давно установлено положительное влияние интеллектуальных игр на всестороннее развитие школьников, выработку у них полезных навыков и качеств. Игры, занимательные задачи и головоломки совершенствуют и тренируют память и мышление, помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных знаний, пробуждают живой интерес к изучаемым предметам. Назначение игр, в том числе шахмат, не сводится лишь к их практическому применению. В них ярче выражается склонность к творческой деятельности.

Разумеется, эта черта важна при обучении любым дисциплинам, но акцент на математическое образование сделан ввиду особой близости двух этих областей человеческой деятельности — математики и шахмат. В связи с этим важным представляется использование шахмат не только для общего развития, но

и для получения конкретных знаний по математике.

Параллели между шахматами и математикой проводили многие ученые. Великий математик А. Пуанкаре рассматривал игру как один из видов математического творчества. Обсуждая вопросы математического мышления, он часто ссылаясь на шахматы как на удобную модель для изучения индивидуальных особенностей мышления. Позже такую же оценку игре дал другой выдающийся математик — Р. Харди, который отметил, что шахматы — это математическая игра плюс психология. По его мнению, шахматы — это как бы «насыщивание математических мелодий». Джон фон Нейман, основоположник математической теории игр, обращался к шахматам как к наглядной модели, относя их к конечным играм с полной информацией. Как видим, игра заняла прочное место в научной классификации.

В связи с бурным развитием ЭВМ и кибернетики во второй половине XX в. шахматы приобрели еще большее научное значение. Именно эта игра привлекла внимание создателей компьютеров и разработчиков программ. Шахматы, представляющие собой удобную модель «большой системы», стали пробным камнем возможности кибернетических устройств. Один из основоположников теории информации — К. Шеннон в своих работах часто обращался к шахматам как к научному объекту, он же первым изложил и принципы создания шахматной программы для ЭВМ.

Хотя кибернетики и програм-

мисты непосредственно работают с шахматной моделью, не менее важна роль компьютерных шахмат и в педагогическом плане. Многие принципиальные понятия кибернетики и программирования — оптимальный алгоритм, методы поиска, дерево целей, сокращение перебора вариантов, оценочная функция, минимальная процедура и другие — можно более наглядно объяснить учащимся при помощи шахмат. Опыт работы со школьниками показывает, что компьютерные игры, особенно с использованием шахмат, вызывают у них живой интерес, способствуют серьезному увлечению математикой и информатикой, заполнению свободного времени и досуга. Различные игры, и прежде всего шахматы, помогают учителю решать важные воспитательные и образовательные задачи.

Шахматы развивают теоретическое, логическое и абстрактное мышление, память, геометрическое воображение, творческую интуицию, изобретательность, смекалку, внимание, мастерство в составлении плана и принятии оптимального решения в сложной ситуации. На основании опыта многих учителей можно констатировать закономерность: кто лучше играет в шахматы, у того выше и успеваемость по математике. Укажем те области математики и информатики, знакомство с которыми и их изучение протекают более успешно при обращении к шахматам. Это прежде всего алгебра, комбинаторика, геометрия, теория графов, теория вероятностей, история мате-

матики, теория игр, исследование операций, создание искусственного интеллекта, алгоритмизация и программирование на ЭВМ и т. д.

Конечно, все эти сложные разделы математики в данной книге рассмотреть невозможно. Поэтому, отталкиваясь от необычных свойств шахматной доски, мы попытаемся рассказать об использовании шахмат в геометрии (евклидовой и неевклидовой), а также об одном из интереснейших понятий комбинаторики — треугольнике Паскаля.

Далее речь пойдет о компьютерных шахматах — принципах машинной игры, соперничестве человека с компьютером, чемпионах мира... среди ЭВМ.

Обратим внимание на то, что геометрия шахматной доски весьма своеобразна, она отличается от евклидовой, которую изучают в школе. Как мы убедимся ниже, расстояния, преодолеваемые на доске фигурами, измеряются довольно необычным образом. При изучении движения фигур, подсчете числа их маршрутов мы обнаруживаем весьма интересные геометрические и комбинаторные свойства. Таким образом, «геометрия» и «алгебра» шахматной доски заслуживают внимательного рассмотрения.

Геометрия Евклида, которую изучают в школе, основывается на следующей аксиоме о параллельных прямых: через точку, лежащую вне прямой, можно провести одну, и только одну, прямую, параллельную данной.

Это предположение является аксиомой. Для доказательства «единственности» следовало бы

продолжить обе прямые до бесконечности и убедиться, что они нигде не пересекаются, но ведь бесконечность — это место, где никто из нас еще не побывал...

Тем не менее аксиома Евклида, на которой строится вся школьная геометрия, столетиями предполагалась неизбежной. Лишь в прошлом веке были высказаны две другие аксиомы, также имеющие право на существование. Каждая из них положила начало совсем иной геометрии, отражающей определенные физические свойства реального мира.

В середине прошлого века два великих математика — Н. И. Лобачевский в России и Я. Больяи в Венгрии — опубликовали статьи, в которых предложили аксиому, согласно которой через точку вне данной прямой можно провести не одну прямую, параллельную данной, а бесчисленное множество прямых! Эта аксиома легла в основу неевклидовой геометрии Лобачевского. Спустя четверть века Б. Риман допустил и третью возможность — через точку вне данной прямой вообще нельзя провести ни одной прямой, параллельной данной. Таким образом, была построена еще одна неевклидова геометрия — Римана.

Разумеется, в нашу задачу не входит подробный рассказ о геометриях Евклида, Лобачевского и Римана. Отметим лишь различные свойства углов в треугольнике для каждой из них. В евклидовой (школьной) геометрии справедлива теорема о том, что сумма трех углов треугольника равна  $180^\circ$ , в геометрии Лобачевского аналогичная теорема утверждает, что сумма углов

всегда меньше  $180^\circ$ , у Римана же, наоборот, сумма углов больше  $180^\circ$ .

Каждая из трех геометрий очень важна, например, дальнейшее обобщение геометрии Римана привело А. Эйнштейна к созданию теории относительности. Многие слышали о существовании неевклидовых геометрий, хотя и не всегда реально представляют их себе. На примере шахмат можно разрушить стереотип мышления учащихся, показать возможность различных геометрических идей и подходов.

Любая геометрия определяется тем, что выбрано за расстояние между двумя точками. Покажем это на примере геометрии Римана. Для этого рассмотрим три точки на поверхности земли. Приняв за расстояние между любыми двумя точками из них длину прямолинейного отрезка, соединяющего их под землей, получим обычный евклидов треугольник, сумма углов которого  $180^\circ$ . Однако, взяв за расстояние между точками расстояние по поверхности земли и понимая под ним длину дуги, получим уже сферический треугольник, сумма углов которого, как доказано в сферической геометрии, может колебаться от  $180^\circ$  до  $540^\circ$ .

Риман первым исследовал геометрию для изменяющихся конфигураций. Предположим, строится геометрия, пригодная для поверхности на горной местности. В некоторых местах такая поверхность плоская, в других имеются холмы конической формы, в третьих — полусферической. Характер поверхности изменяется от места к

месту, значит, и формула расстояния тоже должна меняться от места к месту и даже от точки к точке.

Пора обратиться к классическому шахматному примеру. Этюд, изображенный на диаграмме, поражает каждого, кто знакомится с ним впервые. Придумал его выдающийся чешский гроссмейстер и шахматный композитор (по образованию, кстати, математик) Рихард Рети. Распространенное выражение «всё гениальное просто» как нельзя лучше относится к этому уникальному шахматному произведению.

**Диаграмма 360**

Поначалу невозможно поверить в реальность задания. Самой белой пешке в ферзи не пройти — ее легко удерживает черный король. Белый король на помощь прийти не может, так как его коллега справляется с пешкой тремя ходами раньше. Еще наивнее выглядит попытка белого короля догнать черную пешку — для этого ему надо сделать три хода подряд! И все же задачу удастся решить. Необходимо (и можно на шахматной доске!) каждым ходом приближать белого короля на одно поле ближе и к белой, и к черной пешке, хотя находятся они вовсе не в одном направлении. И тогда черный король либо пропустит белую пешку, либо истратит на ее задержание как раз те два хода, которых белому королю не хватает, чтобы догнать черную. Итак, если король избирает прямолинейный маршрут — 1. Kph7 h4 2. Kph6 h3 и т. д., толку будет мало. Но он

**Р. Рети, 1921 г.**

**Ничья**



*Диаграмма 360*

совершает неожиданный и парадоксальный маневр.

1. Kpg7! h4 2. Kpf6! Kpb6. После 2... h3 3. Kpe7 h2 4. c7 Kpb7 5. Kpd7— пешки становятся ферзями одновременно.

3. Kpe5! Kp:c6. Вновь 3... h3 4. Kpd6 h2 5. c7 Kpb7 6. Kpd7 приводит к появлению на доске сразу двух ферзей.

4. Kpf4 h3 5. Kpg3 h2 6. Kp:h2. Итак, король догнал пешку на пороге ее превращения. Ничья. Невероятное стало очевидным!

Как же случилось чудо — спасение белых? Объясняется это необычной, неевклидовой геометрией шахматной доски. Мы привыкли к тому, что кратчайшим расстоянием между пунктами, двумя точками служит прямолинейный отрезок, но в шахматной геометрии свои законы.

Прежде всего введем понятие расстояния на доске (роль точек плоскости играют поля доски). Поскольку в шахматах скорость



движения фигур измеряется не по линейке, а прежде всего числом сделанных ходов между полями, разумнее всего определить расстояние от одного поля до другого как наименьшее число ходов, за которое король (самая медленная фигура) может пройти этот путь (очевидно, в этом определении предполагается, что другие фигуры не мешают движению короля, т. е. доска в данный момент пуста). Нетрудно видеть, что введенное таким способом расстояние является неевклидовым. Так, в евклидовой геометрии расстояние от поля  $a1$  до  $h8$  больше, чем до  $a8$ , а в шахматной геометрии эти расстояния равны: оба пути преодолеваются королем за семь ходов.

Возвращаясь к этому, заметим, что белый король может пройти путь между полями  $h8$  и  $h2$  за шесть ходов как при прямолинейном движении, так и при различных зигзагообразных движениях (о числе маршрутов разговор пойдет ниже). Выбирая путь, который поначалу кажется наиболее странным, белые выгадывают время, вынуждая короля черных сделать два лишних хода, и их пешка теряет скорость.

Пешечный этюд Рети производит неизгладимое впечатление. И дело не только в чисто шахматном содержании. Существенное значение имеет именно геометрическая суть позиции. Как нам представляется, от знакомства с этим этюдом и подобными ему целесообразно оттолкнуться, чтобы перейти к беседе о неевклидовой геометрии. То, что непросто объяснить чисто математическими сред-

ствами, можно эффектно проиллюстрировать на шахматном материале.

Внесем одно математическое уточнение. В математике расстояние между любыми двумя точками, элементами  $x$  и  $y$ , или, иначе, метрика  $(x, y)$ , должно обязательно удовлетворять следующим трем требованиям:

1)  $(x, y) = 0$  тогда и только тогда, когда  $x = y$ , т. е. элементы совпадают (аксиома тождества);

2)  $(x, y) = (y, x)$  (аксиома симметрии);

3)  $(x, y) = (x, y) + (y, x)$  (аксиома треугольника).

Убедимся, что для введенной нами метрики на шахматной доске (ее поля образуют множество элементов) эти условия выполняются:

1) путь короля между двумя полями занимает 0 ходов лишь в том случае, если эти поля совпадают, т. е. король просто остается на месте;

2) маршрут короля от одного поля до другого занимает столько же ходов, сколько и обратный;

3) если мы идем кратчайшим путем от поля  $x$  до поля  $y$  и далее от поля  $y$  до поля  $z$ , то потратим не меньше ходов, чем при самом быстром, непосредственном движении от  $x$  к  $z$ .

Для угловых полей  $a1, h8$  и  $h1$  имеем  $(a1, h8) < (a1, h1) + (h1, h8)$ .

Это неравенство выполняется и в евклидовой геометрии ( $7 < 14$ ). А вот для знакомых нам полей  $e5, h8, h2$  получаем равенство:  $(h2, h8) = (h2, e5) + (e5, h8)$ . Здесь уже проявляются свойства неевклидовой, шахматной геометрии, иначе бы в последнем

соотношении стоял знак строгого неравенства.

Итак, расстояние на шахматной доске отвечает всем математическим требованиям. Напомним, что множество элементов (пространство), наделенное некоторой метрикой, называется метрическим. Поэтому можно сказать, что шахматная доска представляет собой метрическое пространство. В результате мы познакомились еще с одним важным математическим понятием.

Снова обращаясь к этюду Рети, сделаем еще одно математическое замечание занимательного характера. С точки зрения короля, сумма катетов прямоугольного треугольника, нарисованного на диаграмме, равна гипотенузе!

Замысел Рети — одно из уникальных шахматных открытий. Создание этого шедевра было подготовлено всем развитием композиции, и, наверное, если бы не Рети, похожий этюд создал бы какой-нибудь другой шахматный «композитор». Здесь можно провести аналогию с наукой, где крупное открытие также часто служит закономерным итогом общего прогресса, но кому-то везет первому...

Пешечный квартет Рети вызвал настоящую сенсацию в шахматном мире и, конечно, многочисленные отклики. Геометрическая идея этюда, которую так и называют «маневр Рети», в дальнейшем неоднократно совершенствовалась, углублялась, но по чистоте формы и лаконичности материала превзойти оригинал невозможно, ведь на доске всего два короля и две пешки.

Разумеется, идея Рети играет важную роль не только в шахматной композиции, но и в теории окончаний, практической игре. В этом параграфе собраны различные образцы, развивающие и обогащающие данную тему. Будет приведен еще ряд позиций, иллюстрирующих своеобразную геометрию шахматной доски. Этот материал вполне можно использовать в учебных целях.

Вот пример из партии известных шахматистов.

### Диаграмма 361

1... Kрb2! Как будто собираясь поддерживать движение своей пешки... 2. Кр:a4 Крс3! 3. f4 Крд4, на самом же деле задерживая проходную противника.

Предлагаем еще одно «математическое доказательство» шахматной теоремы: сумма катетов равна гипотенузе!

### Диаграмма 362

Перед нами позиция, в которой цель белых не ничья, а победа. Пешка a7 беззащитна, а единственный шанс черных — на неизбежное Кр:a7 прижать неприятельского короля к краю доски посредством Крс7.

1. Крb6! Крс3 2. Крд5! Еще один замечательный маневр, который часто применяется в этюдах и окончаниях, его называют «отталкивание плечом». Черного короля слегка оттолкнули, он вынужден сделать шаг на месте и уже не успевает вовремя поспеть к месту событий.

2... Крb4 3. Крс6 Кра5 4. Крb7 Крb5 5. Кр:a7 Крс6 6. Крb8, и пешка становится ферзем.

Любопытно что позиция на

Ф. Ейтс — Ф. Маршалл



Диаграмма 361

А. и К. Сарычевы (1928)

Ничья



Диаграмма 363

И. Майзелис (1921)

Выигрывает

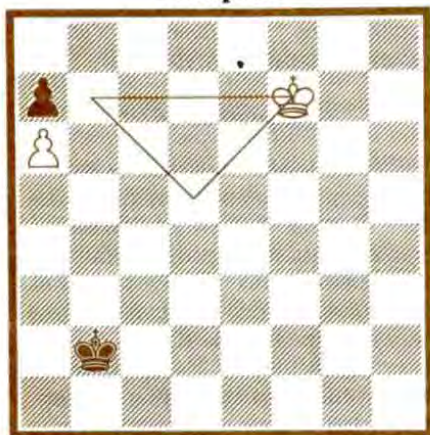


Диаграмма 362

диаграмме возникла в одной турнирной партии, причем белые оказались не знакомы со свойствами шахматной геометрии, и после 1. Кре6 Крс3 2. Крд6! Крд4 3. Крс6 Кре5 4. Крб7 Крд6 5. Кр:а7 Крс7 игра завершилась вничью.

Спустя семь лет после шедевра Рети было создано замечательное шахматное произведение — этюд Сарычевых.

Диаграмма 363

1. Крс8!! Удивительный ход! Вместо того чтобы догнать неприятельскую пешку, белый король удаляется от нее, впрочем, не надолго.

1... b5 2. Крд7! b4 3. Крд6! Cf5 4. Кре5! Сс8 5. Крд4, и король в квадрате.

Можно провести аналогию между классическими позициями Рети и Сарычевых. В первой из них «неудержимая» пешка находится слишком далеко от короля, и в эстетическом отношении это действовало неотражимо. Во второй позиции король стоит близко к пешке, но подойти вплотную не может: 1. Крд6 Cf5 2. Крс5 Сс8 3. Крб6 Кре4 4. Кра7 b5 и т. д. Здесь большой эстетической силой

отличается парадоксальное вступление.

Итак, в каждом из знаменитых этюдов короли проявили немалое искусство маневрирования и знание необычных законов.

Международный мастер по шахматной композиции Э. Погосянц в своем творчестве усовершенствовал десятки произведений классиков — одним этюдам он добавил оригинальное вступление, другие обогатил новыми идеями или, как в последнем случае, осуществил синтез нескольких замыслов. Возможно, большие успехи «композитора» в области шахматной геометрии объясняются тем, что по специальности Э. Погосянц математик...

#### Диаграмма 364

1. c7 Kf7 2. Kpe7 Kd6 3. Kp:d6 Ld5+ 4. Kpe7 Л:d7+ 5. Kp:d7 Ch7, и на доске в чистом виде... позиция Сарычевых! 6. Kpc8!! и т. д.

Итак, к знаменитому этюду добавлено пять ходов и, кроме того, три фигуры. При этом финал удалось замаскировать, популярная позиция возникает здесь в процессе игры. Это значит, что найти ход королем на c8 у Сарычевых легче, ведь к этому «обязывает» само задание этюда. Интереснейшая обработка классики!

Автор следующего произведения — один из крупнейших в мире исследователей пешечного эндшпиля. Можно сказать, что данный этюд поднял парадоксальную идею Рети на качественно новый уровень. Это и понятно, ведь с той поры минуло 60 лет...

#### Э. Погосянц (1984)

Ничья



Диаграмма 364

#### М. Зинар (1982)

Ничья



Диаграмма 365

#### Диаграмма 365

Кажется, что пешку h легко задержать, но после 1. Kpf6? Kp:c6 2. Kpg5 Kpb6 3. Kph6 Кра5

4. Кр:h7 Крb4 5. Крг6 Кр:c4 6. Крf5 Крс3 7. Кре5 с4 8. а4 Крb4 черные берут верх.

1. Крг7!! Удивительно, но белые как будто подгоняют проходную пешку противника, этот ход королем сродни маневру Сарычевых.

1... h5 2. Крf6! — а теперь в погоню по Рети.

2... h4 3. Кре5! Кр:c6 4. Крf4 Крb6 5. Крг4 Кра5 6. Кр:h4 Крb4. По сравнению с ложным следом 1. Крf6 белый король находится сейчас не на h7, а на h4, что весьма существенно.

7. Крг3!! Легкомысленное 7. Крг4 проигрывает — 7... Кр:c4 8. Крf3 Крд3! 9. а4 с4 10. а5 с3 11. аb с2 12. а7 с1Ф 13. а8Ф Фh1+.

7... Кр:c4 8. Крf2! Крс3 9. Кре2! Заключительная тонкость: после 9. Кре1 (e3) черная пешка превращается с шахом.

9... с4 10. а4. Ничья.

Ничего не скажешь, замечательный этюд, тем любопытнее, что другому «композитору» удалось удлинить решение на несколько ходов, оставаясь в рамках пешечного материала.

### Диаграмма 366

1. bc! Пешки неожиданно разъединяются, после 1. а4 cb черные легко выигрывали.

1... Крb6!! В случае 1... Кр:a6 белых спасает маневр Рети: 2. Кр:h7 Крb6 3. Крг7 f5 4. Крf6 f4 5. Кре5 f3 6. Крд6 f2 7. с7 Ничья.

2. а7!! Отвлечение, грозило 2... Кр:c6 и т. д.

2... Кр:a7 3. Кр:f7!! Красив и ложный след: 3. Кр:h7? f5 4. Крг6 f4 5. Крf5 (5. Крf6 Крb8! — еще один нюанс) 5... f3 6. Креb f2 7. с7 f1Ф 8. с8Ф Фh3+. Анти-Рети, исполненное в духе Дураса.

### Э. Погосянец (1985)

Ничья



Диаграмма 366

3... Крb6. Наконец мы пришли к позиции Зинара. 4. Крг7! и т. д.

В этом этюде соединены вместе, синтезированы чуть ли не все идеи, рассмотренные нами в этом параграфе. А завершим мы его одним драматическим примером из практики.

### Диаграмма 367

Белые легко делали ничью после 1. Кеb+ и 2. Кd4. Но Д. Бронштейн решил подтянуть короля к пешке, возможно со смутной надеждой на победу, и сыграл 1. Крс2. Конечно, гроссмейстер понимал, что черный король в состоянии появиться на f2, но, наверное, рассматривал лишь прямолинейный маршрут Крf4—f3—f2, полагая, что и тогда успеет подтянуть коня — Кеb и Кd4+. Каково же было его изумление, когда неприятельский король действительно

**Д. Бронштейн    М. Ботвинник**  
**(Матч на первенство мира)**



*Диаграмма 367*

отправился к полю f2, но не по прямому пути, а по зигзагу! После 1... Kpg3!! белые сразу сдались, так как пешка е неудержима: 2. Ке6 е2, и белый конь попадает на d4 без шаха (3. Kpd2 Kpf2!).

Однако, по мнению Д. Бронш-

тейна, особой необходимости в «геометрическом» маневре Kpf4—f3—f2 не было, достаточно и простого Kpf4—g3. При этом указывался такой вариант: 1... Kpf3 2. Ке6 е2 3. Kd4+ Kpf2 4. К:е2 Кр:е2, пешечное окончание безнадежно для белых: 5. Kpb3 (5. с5 а4!) 5... b6! 6. Кра4 Kpd3 7. Kpb5 а4! 8. Кр:а4 Кр:с4 и т. д. Этот вариант, однако, не совсем точен. Оказывается все-таки, что именно хитрый маневр королем Kpf4—g3—f2 обеспечивал черным победу, а прямолинейное движение вело к ничьей. Все дело в том, что белому коню вовсе не обязательно шаховать с поля d4, выручает другая траектория: 1... Kpf3 2. Kf7 е2 3. Ке5+ Kpf2 4. Kd3+ Kpf1 5. Kpb3 с ничьей. В пешечном окончании — 5... е1Ф 6. К:е1 Кр:е1. 7. Kpb3 черный король по сравнению со «старым анализом» находится чуть дальше — на е1, и это в корне меняет оценку позиции.

Итак, законы шахматной геометрии утверждены на самой высокой инстанции — в матче за шахматную корону!

## **6. Шахматы и компьютеры**

Компьютеры все активнее вторгаются в самые разные области человеческой деятельности, и шахматы не исключение. Если на первых порах специалисты по ЭВМ и кибернетике обращались к игре в основном в научных целях — использовали шахматы в качестве модели, то теперь шахматисты как бы взяли реванш, они извлекают все больше пользы из общения с компьютерами, особенно в связи

с бурным развитием индустрии персональных ЭВМ, а также производством специальных шахматных автоматов.

Современные ЭВМ играют в шахматы как кандидат в мастера, а то и мастер, находят сложные комбинации, анализируют окончания, решают и опровергают задачи. Шахматный компьютер для многих любителей становится постоянным партнером, а партии с машиной не

только доставляют удовольствие, но и способствуют повышению квалификации. Персональные ЭВМ используются гроссмейстерами и тренерами для создания автоматизированных картотек дебютов и банков партий. Машины подсчитывают рейтинги, помогают проводить жеребьевку турниров, используются для надежной связи при передаче шахматной информации. Между шахматными программами и машинами проводятся различные турниры и даже чемпионаты мира.

Как известно, шахматы служат удобной моделью для решения различных задач, возникающих в экономике, планировании, управлении производством, в других интеллектуальных областях. Этим в немалой степени объясняется давний интерес к шахматному программированию кибернетиков, специалистов в области управления, теории принятия решения и искусственного интеллекта, а также педагогов и психологов.

Одна из основных проблем компьютерных шахмат состоит в том, чтобы сократить перебор огромного числа вариантов, возникающих на доске. С огромным перебором связаны и многие математические, комбинаторные задачи. Исследование шахматного объекта помогает математикам извлечь немало пользы для решения своих проблем. С той же целью обращаются к шахматам и программисты, специалисты по вычислительной технике и ЭВМ. При программировании сложных переборных задач им приходится сталкиваться с массой технических проблем, которые

довольно удобно преодолевать на шахматной модели...

Стоит сказать еще, что создание шахматных программ, состязания машин, встреча между ЭВМ и человеком привлекают внимание, во многих странах шахматные достижения машин используются в рекламных целях: фирма, выпустившая более сильный компьютер, вызывает и большее доверие... Впрочем, дело не только в рекламе. Состязания машин немало значат и в научном плане: появляется удобная возможность сравнивать достоинства машин и программ, а также применяемых в них математических алгоритмов и методов.

С математической точки зрения, шахматы — игра конечная: общее число позиций и партий теоретически можно подсчитать. Более того, любая позиция на доске предопределена, т. е. при наилучших действиях обеих сторон результат игры в ней всегда будет один и тот же: выигрывают белые, выигрывают черные или игра завершается мирно. Утверждение это впервые было высказано и доказано немецким математиком Э. Цермело еще в 1913 г.

Но не стоит огорчаться. Практически игра является бесконечной. И даже, если бы все человечество только тем и занималось, что с утра до вечера играло в шахматы, до сих пор все партии еще не были бы сыграны.

Основные принципы шахматной игры машин сформулировал еще в 1950 г. один из основоположников кибернетики и теории информации — К. Шеннон. Для выбора хода в произвольном

положении перебираются все варианты (ветви игры) на определенную глубину и заключительным позициям (границам перебора) с помощью оценочной функции приписываются некоторые числа (оценки). Далее с помощью минимаксной процедуры (при возвращении «назад») оценивается исходная позиция и одновременно указывается лучший ход в ней.

Такова общая идея всех алгоритмов, на которых строятся играющие шахматные программы. Уточним некоторые термины. Оценочная функция состоит из двух частей — материальной и позиционной. Материал подсчитывается по одной из принятых шкал относительной ценности фигур, скажем: пешка — 1, конь и слон — 3, ладья — 5, ферзь — 9. Королю обычно приписывается большое число; и это значит, что он не подлежит размену. Материальная оценка для каждой из сторон ( $M_б$  и  $M_ч$ ) получается в результате суммирования сих всех фигур, присутствующих на доске.

Позиционная оценка учитывает наиболее важные признаки позиции, например: владение открытыми линиями и центром, подвижность фигур, наличие сдвоенных пешек, безопасность короля. Для каждой из сторон эта оценка ( $P_б$  и  $P_ч$ ) получается суммированием «весов» тех признаков, которыми обладает позиция.

Итак, значение оценочной функции (со стороны белых) есть число  $(M_б - M_ч) + (P_б - P_ч)$ . Конечно, важнее всего материальное соотношение сил. Забегая вперед, заметим, что компьютер даже пешку отдает

крайне неохотно, еще реже встречаются в партиях машин жертвы, которые мы обычно относим к разряду позиционных или интуитивных.

Теперь о переборе вариантов. Шеннон предложил две схемы перебора. В первой из них предусмотрен полный перебор на заданную глубину с учетом всех возможных ходов белых и черных; во второй выделяются ходы, призванные по тем или иным соображениям разумными. Поскольку определение «разумности» чрезвычайно сложная проблема, все ныне действующие программы используют первую схему. Правда, глубина перебора в них часто зависит от конкретной ситуации, например может увеличиваться при сокращении числа фигур или при малом количестве разветвлений.

Совокупность всех вариантов, возникающих из данной позиции, называют деревом игры (деревом перебора, расчета), а исходное положение как бы образует корень этого дерева. Поскольку глубина перебора на практике ограничена, дерево расчета является усеченным. Это означает, что алгоритм шахматной игры неточен (не дает абсолютно лучшего хода), а является приближенным.

Первые шахматные программы (50—60-х гг.) были довольно слабыми, и перед разработчиками встал вопрос, как усилить игру машин. Один из способов заключался в улучшении оценочной функции, расширении числа признаков позиции и более точном определении их «веса». Но опыт показал, что такое уточнение не столь существенно, достаточно лишь,



чтобы все важнейшие признаки были охвачены.

Другой путь заключается в увеличении глубины перебора, но это может привести к катастрофическим затратам времени. Кроме того, надо иметь в виду, что при любой фиксированной глубине машина может прекратить расчет как раз там, где он более всего необходим. Оценочная функция учтет все статические особенности позиции, а, скажем, потеря ферзя уже на следующем ходу выпадет из поля зрения машины.

Таким образом, можно сделать вывод, что необходимы более гибкие методы перебора. Весьма важный метод, называемый альфа-бета-процедурой, предложил доктор физико-математических наук А. Брудно. Он заключается в следующем. Если в дереве игры в ответ на некоторый ход найдено его опровержение (с точки зрения машины), то все остальные ветви уже не рассматриваются, обрываются. Этот метод дает возможность существенно сократить перебор.

Другой важный метод называется «форсированный вариант» (ФВ). Он был впервые предложен В. Арлазаровым и состоит в следующем. При заданной глубине перебора машина не ставит точку, как раньше, а идет вперед, дальше, исследуя при этом только взятия, компенсирующие потерянный материал, а также шахи. Очевидно, ФВ позволяет компьютеру вести комбинационную игру и, кроме того, исключает грубые ошибки и «зевки».

Мы упомянули лишь два метода перебора, используемые во всех программах. В принципе

каждый разработчик придумывает свои собственные приемы эффективного перебора, которые могут улучшить игру машин.

На сколько ходов ведут расчет сильнейшие современные ЭВМ? Однозначно ответить трудно. Это зависит от сложности позиции (от силы фигур на доске), а также от «ветвистости» дерева перебора. В обычной ситуации расчет производится на 3—4 хода, однако ФВ может значительно увеличить его, иногда до 10 ходов.

Конечно, с ростом быстродействия машин увеличивается и глубина перебора. На позиционную игру это влияет не сильно, а вот для комбинационного, тактического «зрения» машины это очень важно: она рассчитывает более сложные комбинации, и ее самую труднее застать врасплох... Но один лишь рост быстродействия ЭВМ, увеличивающий глубину перебора, не обеспечивает качественного скачка в уровне игры; необходимы принципиально новые идеи, отличные от перебора вариантов. Такие идеи не раз выдвигались, например, экс-чемпионом мира М. Ботвинником, но ни одну из них до сих пор не удалось в полной мере реализовать на машине.

Все современные шахматные программы снабжены дебютной библиотекой (справочной), т. е. в память ЭВМ заложено множество дебютных вариантов и схем. Обращение к такой библиотеке, по существу, еще один способ сокращения перебора, по крайней мере на первом десятке ходов. Конечно, чем больше память машины, тем фундамен-

тальнее ее запас знаний, а значит, шире и дебютный репертуар. Важно отметить, что благодаря дебютной библиотеке действия компьютера с самого начала напоминают игру квалифицированного шахматиста.

Алгоритмы шахматной игры, разработанные разными учеными и коллективами программистов, не сильно отличаются друг от друга. В основе по-прежнему лежат принципы Шеннона. Похоже, здесь наметился определенный тупик, и сила компьютеров сейчас больше зависит от их технических данных: объема памяти, мощности процессоров, быстродействия, наличия специализированных команд.

Внешний вид электронных шахматистов за последнее время неузнаваемо изменился. В первых поколениях ЭВМ роль логических элементов выполняли электронные лампы. Затем на смену им пришли транзисторы, а теперь все строится на микросхемах. В результате самая большая машина занимает сейчас не больше места, чем книжный шкаф. А персональные ЭВМ, которые ныне с фантастической скоростью распространяются по всему свету, и того меньше.

Персональный компьютер, предназначенный для индивидуального пользования, внешне представляет собой соединение телевизора (дисплея) с клавиатурой пишущей машинки. Собственно ЭВМ (микروпроцессор, запоминающее устройство и т. д.) обычно находится на тонкой пластинке (системной плате) под клавиатурой. Возможности таких машин весьма велики, а по удобствам они не сравнимы с ЭВМ предыдущих поколений.

Простую программу можно ввести в персональный компьютер с помощью клавиатуры, а более сложная, в частности шахматная, записывается на специальный дискете. Можно использовать и обычную магнитофонную кассету, но это не очень удобно, поскольку она значительно медленнее вводится в машину.

Дискета выполнена в виде гибкого пластика в форме диска, покрытого магнитной пленкой и помещенного в твердый пластмассовый конверт для защиты от повреждений. Вставив дискету в специальное устройство — дисковод, можно начинать игру.

В общении с компьютером активно используется дисплей (монитор). В процессе игры на его экране высвечивается доска, на которой, собственно, и ведется сражение. Свой ход человек вводит с помощью клавиатуры, а машина печатает ответ на экране дисплея, одновременно меняется и сама позиция.

Еще один важный элемент персонального компьютера — печатающее устройство (принтер). При желании на нем можно распечатать сыгранную партию, зафиксировать ту или иную полезную информацию: рассмотренные машиной варианты, затраты времени и т. д.

Отметим, кстати, что разыгрывать и разбирать партии на дисплее, мониторе или телеэкране, связанном с ЭВМ, гораздо удобнее, чем на обычной шахматной доске. При любом изменении позиции компьютер рисует траектории и движения фигур, при необходимо-

сти из данного положения он легко возвращается к одному из предыдущих; соответствующие метаморфозы происходят на экране в ускоренном темпе, словно в калейдоскопе.

Приведем теперь ряд интересных комбинаций, с которыми успешно справились компьютеры. Общение с машинами показывает, что им под силу почти любая комбинация, в которой есть форсированный путь к победе.

Любопытны случаи, когда компьютеру не удается найти ту или иную популярную комбинацию, но взамен он предлагает свой собственный путь к цели. Вот один занятный образец такого вида.

### Диаграмма 368

Перед нами одна из самых знаменитых позиций в истории шахмат! Первый шахматный чемпион мира В. Стейниц сыграл здесь: 22. Л:e7+!, и после 22... Крf8 23. Лf7+! Крg8 24. Лg7+! Крh8 25. Л:h7+! черные сдались, так как форсированно получают так называемый эполетный мат: 25... Крg8 26. Лg7+ Крh8 27. Фh4+ Кр:g7 28. Фh7+ Крf8 29. Фh8+ Кре7 30. Фg7+ Кре8 31. Фg8+ Кре7 32. Фf7+ Крд8 33. Фf8+ Фе8 34. Кf7+ Крд7 35. Фd6X.

Свободное перемещение белой ладьи по седьмой горизонтали весьма эффектно. Однако комбинация эта, хотя и форсированная, очень уж длинная — после жертвы ладьи на e7 мат ставится лишь через 13 ходов. Шахматному компьютеру она оказалась не по силам. Но и вариант, указанный компьюте-

В. Стейниц К. Барделедед



Диаграмма 368

ром, не лишен изящества, вместе с тем он вполне надежен.

В классической позиции на диаграмме машина сыграла 1. К:h7! (для нее этот ход в самом деле был первым по счету), затем забрала пешку f6, и, несмотря на все усилия, спасти позицию черных не удалось.

Предложены были компьютеру и некоторые позиции из поединков между А. Карповым и Г. Каспаровым. Первым делом в компьютер была введена позиция из 11-й партии матча 1985 г.

### Диаграмма 369

Сыграв предыдущим ходом 22... Лс8—d8?!, черные допустили здесь «зевок века»; после 23. Ф:d7!! Л:d7 24. Ле8+ Крh7 25. Се4+ они вынуждены были сдать.

Каспаров нашел эту комбинацию за несколько секунд, но, как ни странно, и компьютер не уступил 13-му чемпиону мира. При включении компьютера



Диаграмма 369

удар  $\text{Фg4:d7!}$  машина нанесла без всяких колебаний. После возвращения черной ладьи с d8 на c8 машине вновь было предложено сделать ход, но уже за черных. Забавно, что первым побуждением машины было повторить «роковую» ошибку  $\text{Лc8—d8}$ , но, продумав несколько минут, она резонно отказалась от сдвоения ладей, предпочтя надежное  $\text{Лd7—e7}$ .

Получается, что, если бы чемпион мира (Каспаров тогда еще был претендентом), перед тем как сделать свой 22-й ход ввел его в компьютер, он бы сразу убедился, что совершает ужасный промах. Немного фантазии, и легко представить себе ситуацию, когда участники одного из будущих сражений за шахматную корону то и дело обращались бы к электронным помощникам, в результате чего нелепые ошибки в их игре были полностью исключены... Впрочем, если гроссмейстеры перед

каждым своим ходом будут консультироваться с машиной, это приведет к большой потере времени, а надежда на ЭВМ — к снижению качества игры. Так что шутки шутками, но лучше уж обойтись без подсказки компьютера...

Среди ученых популярна точка зрения, согласно которой для формирования компьютерной культуры весьма важен эмоциональный контакт с машиной, в первую очередь возникающий в процессе игры, в том числе шахматной. Считается, что именно благодаря эмоциональному воздействию и занимательности удалось разрушить устойчивое представление об ЭВМ как о большом арифмометре. Компьютерным играм принадлежит немалая роль в овладении учащимися компьютерной грамотностью, в распространении идей программирования, развитии навыков общения с новой техникой. Примечательно, что за рубежом это обстоятельство учитывается фирмами, которые внедряют у себя автоматизированные системы. Прежде чем допустить сотрудника к серьезной работе на ЭВМ ему предлагают несколько дней или недель поиграть с шахматным компьютером!

В настоящее время регулярно проводятся чемпионаты мира по шахматам среди компьютеров. Но наибольший интерес все же вызывают шахматные поединки человека с компьютером. Кому не интересно проследить за борьбой интеллекта человека с искусственным интеллектом машины, робота!

Интересный матч состоялся в

конце 70-х гг. — между компьютером и чемпионом мира Р. Фишером. Он провел матч в своем лучшем стиле и досрочно обыграл робота со счетом 3:0 (планировалось четыре партии). Вот одна из этих партий:

## Компьютер — Р. Фишер

### Сицилианская защита

1. e4 c5 2. Kf3 g6 3. d4 Cg7 4. Kc3 cd 5. K:d4 Kc6 6. Ce3 Kf6 7. K:c6 bc 8. e5 Kg8 9. f4 f6 10. ef. Теория рекомендует 10. Cd4 с некоторой инициативой у белых.

10... K:f6 11. Cc4. Второй неудачный ход подряд, после d7—d5 слон вынужден отступить. Наверное, машина решила, что отсталая пешка e7 будет компрометировать позицию противника. Иначе трудно объяснить ее игру.

11... d5 12. Ce2 Lb8 13. b3 Kg4 14. Cd4.

### Диаграмма 370

14... e5! Напрашивалось 13... Ke3, но тогда белые могли пожертвовать ферзя — 15. C:g7! K:d1 16. C:h8 K:c3 17. C:c3, получая трудно пробиваемую позицию.

15. fe 0—0! Задерживая белого короля в центре.

16. C:g4 Фh4+ 17. g3 Ф:g4 18. Ф:g4 C:g4 19. Lf1 L:f1+ 20. Kp:fl c5! 21. Cf2 C:e5 22. Ce1 Lf8+ 23. Kpg2 Lf3 24. h3 L:c3 25. C:c3 C:c3 26. Lf1 Cf5, и вскоре черные объявили мат.

Заметим, что с компьютерами сражались все шахматные короли, кроме Стейница, Ласкера,



Диаграмма 370

Капабланки и Алехина. Что поделаешь: развитие вычислительной техники началось только в 50-е гг...

Любопытно, что экс-чемпион мира М. Таль в 1986 г. играл в международном турнире, среди участников которого был чемпион мира среди машин — компьютер «Мефисто». Правда, встреча между двумя чемпионами не состоялась, так как Таль быстро оторвался от машины, и швейцарская система не свела их вместе...

На турнир в Западный Берлин съехались 466 шахматистов из 77 стран, среди них — 15 гроссмейстеров и 50 международных мастеров. Победителем вышел Таль, что и неудивительно. А вот результат компьютера был поистине сенсационным: «Мефисто» набрал 5,5 очка в девяти партиях, опередив многих гроссмейстеров!

Творческим шедевром на этом турнире стала партия между «Мефисто» и шахматным мастером из ФРГ М. Фетте.

## «Мефисто» — М. Фетте

### Защита Грюнфельда

1. c4 Kf6 2. Kc3 d5 3. cd K:d5 4. d4 g6 5. e4 K:c3 6. bc Cg7 7. Kf3 c5 8. Cb5+ Kc6 9. 0—0 0—0 10. C:c6 bc 11. Ce3 Cg4 12. Лс1. Компьютер без претензий разыграл дебют, и сейчас черные могли быстро свести дело к ничьей: 12... C:f3 13. Ф:f3 cd 14. cd C:d4 15. C:d4 Ф:d4 16. Л:c6 и т. д. Но человек всегда стремится одолеть машину!

12... Фа5 13. Фе2 Lfd8 14. Lfd1 Фа4. Теперь угроза пешке d4 весьма серьезна. Белые вынуждены продвинуть пешку e, и позиционный перевес соперника становится бесспорным.

15. e5 cd 16. cd Ce6 17. Cg5 Ld7 18. Ld2 h6 19. Ce3 Lb8 20. Ldc2 Cd5 21. Ke1!

### Диаграмма 371

Впечатляющий ход. Конь направляется на пункт c5 — прекрасный стратегический замысел. Машина безупречно играет в сложнейшей ситуации, довольно трудной для нее.

21. Ldb7 22. Kd3 Lb1 23. h3 Kph7 24. Фd2 e6 25. Л:b1 Л:b1+ 26. Kph2 Ce4 27. Лс5. «Мефисто» ставит ловушку: 27... Ld1 28. Kb2! Л:d2 29. К:a4 Л:a2 30. Кс3. Вариант форсированный и для компьютера элементарный. Но против него тоже играет не новичок...

27... Фа6 28. Лс3. Перевод коня на c5 грозит уже не на шутку. 28... Cd5 29. a3 Cf8 30. f3. Ограничивая действия слона d5.

30... Фа4 31. Кс5 Фd1. После размена на c5 наличие разноцветных слонов не оставляло



Диаграмма 371

шансов на победу, но черные слегка нервничают и переводят игру в острый эндшпиль.

32. Ф:d1 Л:d1 33. Kd7 Ce7 34. Kpg3 g5 35. Kpf2 Kpg6 36. g4!? Беря под контроль поле f5, но ослабляя пешки f3 и h3.

36... Cd8 37. Kf8+ Kpg7 38. Kd7. Машина пока согласна на ничью. 38... Ca5 39. Лс5 Ce1+ 40. Кре2 Ла1 41. Kf6. Черные играют с огнем!

Теперь у «Мефисто» появляется в проекте угроза Лg6X, и черный слон должен держать поле a5 (защищаясь от маневра Лс5—a5:a7), а ладья — самого слона. Неприятный переплет!

41... a5 42. f4 Cg2? Следовало взять на f4.

43. fg hg.

### Диаграмма 372

44. Cf2. Интересно, почему белые не побили пешку g5? После 44. C:g5 C:h3 (44... Kpg6 45. h4 с идеей Kf6—h5—f4+) 45. Л:c6 у них страшная угроза Лс6—с8—g8X. Неужели машина предусмотрела контршах 45...



Диаграмма 372

Cf1+! Король должен брать слона: 46. Кр:f1 Cd2+ 47. Кре2 С:g5, и, несмотря на отсутствие пешки, перевес снова на стороне черных: 48. Kh5+ Kpg6 49. Лс3 Сс1.

44... С:f2 45. Кр:f2 Ла2+ 46. Kpg1 Cd5 47. К:d5. На 47. Л:a5 плохо 47... Лd2 48. Ла8 Л:d4 49. Лg8+ Kph6 40. h4 с неизбежным матом, но черные спасались путем 47... Лg2+ 48. Kpf1 Лh2 49. Ла8 Лh1+ с вечным шахом.

47... cd 48. Л:a5 Лd2 49. Ла4 Лd1+ 50. Kph2 Лd2+. Ничья. Этой партией могут гордиться обе стороны — и человек, и машина!

В сеансах одновременной игры гроссмейстеры десятки раз справлялись с шахматными роботами, но однажды машине повезло. Это случилось в 1983 г. в ФРГ, на родине «Мефисто». Сеанс на 25 досках проводил чемпион мира среди людей, а за одним из столиков примостился будущий чемпион мира среди машин...

## Испанская партия

### А. Карпов — «Мефисто»

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. 0—0 К:e4 5. d4 ed 6. Ле1 f5. Пошадим автомат и не станем снабжать его ходы вопросительными знаками: неточным было уже взятие на d4, правильно 5... Се7. А после «импульсивного» движения пешки f положение черных просто безнадежно.

7. К:d4 К:d4 8. Ф:d4 Kpf7. Здесь решает 9. Фd5+ Kpg6 (9... Kpf6 10. Л:e4 fe 11. Сg5+) 10. Л:e4! fe 11. Ф:e4+ Kpf7 (11... Kph5 12. Се2X, 11... Kpf6 12. Фh4+) 12. Сс4+ d5 (12... Kpf6 13. Фf4+ Кре7 14. Фе5X, 13... Kpg6 14. Сf7X) 13. С:d5+ Се6 14. Ф:e6X. Хороший учебный пример для начинающих шахматистов!

Увы, белые последовали примеру соперника, тоже сыграли «импульсивно» — дали шах не той фигурой. Дальнейшая жертва качества привела лишь к вечному шаху.

9. Сс4+ d5 10. С:d5+ Се6 11. С:e6+ Кр:e6 12. Л:e4+ fe 13. Ф:e4+ Kpf6 14. Кс3 с6 15. Се3 Се7 16. Ле1 Фd7 17. Фf4+ Kpg6 18. h4 Фf5 19. h5+ Ф:h5 20. Cd4 Cf6 21. g4 Фg5 22. Фе4+ Kpf7 23. Фе6+ Kpg6 24. Фе4+ Kpf7 25. Фе6+ Kpg6 26. Фе4+.

Ничья.

В те времена «Мефисто» еще не был чемпионом мира, а вот встреча, которую провели между собой два действующих чемпиона...

## Испанская партия

### Г. Каспаров — «Мефисто»

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Ле1 b5 7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ka5 10. Cc2 c5 11. d4 Фc7 12. d5 Cd7 13. b3 Фb6 14. Kbd2 Lfc8 15. Kf1 h6 16. Ce3 Фd8. Черные играли без определенного плана (в закрытых позициях машине трудно его придумать), и белым удалось создать серьезные угрозы на королевском фланге, вскоре они создают неотразимую атаку.

17. Фd2 Kh7 18. Kg3 Lab8 19. Kf5 C:f5 20. ef Kf6 21. g4 Kh7 22. Kpg2 Lb7 23. Lh1 Kf6 24. Лаg1 Фb6 25. Kpf1 Ld7 26. g5 hg 27. K:g5 Фb7.

### Диаграмма 373

28. Ке6. В завершение — эффектная комбинация. 28... fe 29. fe Ldc7 30. Л:g7+! Кр:g7 31. Ch6+ Kph8 32. Cg7+ Кр:g7 33. Фg5+ Kpf8 34. Фh6+ Кре8 35. Cg6+ Kpd8 36. Фh8+ Ке8 37. Ф:e8X.

Любопытно, что одна из западногерманских фирм воспользовалась в рекламных целях именем 13-го чемпиона мира (конечно, с его согласия) и стала выпускать компьютер «Каспаров». Находясь весной 1987 г. в Цюрихе, советский гроссмейстер провел сеанс одновременной игры с часами против сильнейших шахматистов Швейцарии. Там же состоялась и показательная партия между Каспаровым и его однофамильцем...



Диаграмма 373

### Каталонское начало

### Г. Каспаров — «Каспаров-компьютер»

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3 Kf6 4. g3 dc 5. Cg2 Ce7 6. Фа4+ Cd7 7. Ф:c4 h5 8. Фd3 Cc6 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Kfd7 11. C:e7 Ф:e7 12. Kbd2 b5 13. Лac1 Фb4 14. Kb3 a5 15. a3 Фd6 16. Lfd1 a4 17. Kbd2, Kb6 18. Ke4 C:e4 19. Ф:e4 Ld8 20. Ke5 Ла7 21. Фc2 b4 22. Фc5 ba 23. ba f6 24. Kg6 Kpf7 25. Фc2 Ф:a3. В позиционном маневрировании машина уступила своему грозному сопернику (ослаблены белые поля в районе ее короля), но, после того как она прихватила пешку а, все решает тактика.

26. Kf4 Фе7 27. Фh7 e5 28. de Л:d1+ 29. Л:d1 fe 30. Фg6+ Kpg8 31. K:h5 K8d7 32. Ce4 Фf7 33. Фg4 Ла5. Заранее предусмотреть все опасности машина не в состоянии, но форсированную комбинацию после движения вперед пешки а она, видимо, заметила: 33... a3 34. Л:d7! К:d7 (34... Ф:d7 35. Kf6+) 35. Cd5! Но



теперь Каспаров эффектно завершает борьбу.

34. Cf5 Kf8 35. Ld8 Kph8. Грозило Себ.

### Диаграмма 374

36. Л:f8+! Ф:f8 37. Фg6 Kpg8. Не помогает 37... Фg8 38. Kf6! gf 39. Фh6+ Фh7 40. Ф:h7X, а сейчас теряется ферзь.

38. Kf6+! Ф:f6 39. Фе8+ Фf8 40. Себ+. Черные сдались.

Подведем некоторые итоги. Компьютер успешно разыгрывает начало партии (по дебютной библиотеке), неплохо действует в миттельшпиле и комбинирует, руководствуясь ясными принципами, но серьезно уступает мастеру в эндшпиле, когда дело доходит до расчета сильно ветвящихся вариантов. Можно высказать гипотезу, почему это происходит: шахматист рассчитывает варианты не по одиночке, а группируя их «по смыслу».



Диаграмма 374

Компьютеру же подобная группировка пока не под силу. Добавим еще, что человек больше полагается на интуицию и знание определенных типов позиций, а машина по-прежнему делает ставку на перебор вариантов, и этого, очевидно, недостаточно.

## 7. Быстрые шахматы в школе: за и против

В наш динамичный век стремительно меняются представления о многих, казалось бы, устойчивых явлениях нашей жизни. Все более ускоряются темпы научно-технического прогресса, лавинообразно растет массив самой разнообразной информации, на смену классическим образцам культуры и искусства приходят новые жанры так называемой массовой культуры, новые динамичные виды спорта, новые формы досуга, наконец, новый образ жизни... Человек XX века (а что уж говорить о человеке будущего!) живет как бы в спрессованном време-

ни, он вечно торопится... Это и хорошо, и плохо. Хорошо потому, что за одну, в общем не такую уж длинную жизнь он успевает или во всяком случае стремится успеть прожить как бы несколько жизней — меняет профессии, место работы, место жительства, даже друзей и знакомых. Плохо — потому, что, многое приобретаемая, человек в безудержной гонке за знаниями, впечатлениями и новыми ощущениями многое и теряет. Говоря шахматным языком, выигрывая в количестве, мы нередко многое теряем в качестве, в глубине проникновения,

осмысления, понимания...

Не избежали этой участи и шахматы. Уже давно, наряду с классическими шахматами, многие, даже очень сильные шахматисты, включая и чемпионов мира, отдают дань так называемым быстрым шахматам. До самого последнего времени этот жанр шахматного противоборства всерьез не принимали. В самом деле, можно ли рассчитывать на создание нетленных шахматных шедевров, если на всю партию каждому из партнеров отводится всего пять минут?

Такие блицпартии, конечно же, весьма зрелищны — события на доске меняются с головокружительной быстротой, а результат партии можно узнать не более чем через десять минут после ее начала... Да и весь турнир можно провести в один вечер, тут же выявить победителей, наградить их и... столь же быстро забыть. История шахмат знает подлинных виртуозов блица — это и легендарный американский чемпион мира Роберт Фишер, и нынешний чемпион Гарри Каспаров, и его постоянный соперник Анатолий Карпов, и такие выдающиеся гроссмейстеры, как Давид Бронштейн, Виктор Корчной, Тигран Петросян, Михаил Таль, Леонид Штейн...

Пока шахматисты лишь забавлялись блицпартиями, большой угрозы серьезным, классическим шахматам не было. Все понимали, что это совершенно другой жанр шахматной игры, которая позволяет выявить быстроту реакций шахматиста, его интуицию и, не в последнюю очередь, физическую подготовку, поскольку только очень

хладнокровный и психологически устойчивый игрок может сделать за одну-две минуты, на «висящем флажке» шахматных часов несколько десятков (!) благоразумных ходов... Иными словами, никому и в голову не приходило видеть в блицпартиях нечто большее, чем сугубо спортивное зрелище, не имеющее ничего общего ни с наукой, ни с подлинным искусством, хотя в отдельных встречах игроки подчас демонстрировали чудеса оперативного логического мышления и интуиции.

Но вот, помимо традиционных пятиминутных блицпартий, в многочисленных шахматных соревнованиях все чаще начали включаться турниры по быстрым шахматам, когда каждому игроку предоставлялось уже не пять, а пятнадцать, двадцать минут и даже полчаса на всю партию. Появился некий гибрид классических шахмат и традиционного блица. Более того, соревнования по быстрым шахматам приобрели квалификационное значение. Теперь спортивный разряд по шахматам незачем зарабатывать в длительных турнирах, не надо скрупулезно готовиться к ответственным партиям, изучать стиль своих предполагаемых соперников, изучать все тонкости дебюта, середины игры и эндшпиля — достаточно иметь несколько хорошо наигранных схем, овладеть сугубо техническими приемами ведения борьбы и спортивный успех обеспечен. Более того, в последнее время проведено несколько официальных международных турниров по быстрым шахматам на первенство мира, выявлен даже

чемпион мира по этому виду спорта, а огромные гонорары сильнейшим шахматистам, специализирующимся в быстрых шахматах, делает этот вид шахматного противоборства все более привлекательным для широкой публики, средств массовой информации и, конечно же, для честолюбивой молодежи.

Хотим мы или не хотим, но быстрые шахматы — это реальность, с которой нельзя не считаться. Смешно было бы отказываться от автомобилей, поездов и самолетов только потому, что путешествия в дилижансе или на велосипеде дают больше возможностей для созерцания окружающего ландшафта...

Быстрые шахматы, несомненно, придут и в школу. Значит, надо постараться трезво и объективно оценить их педагогические возможности. Можно предположить, что быстрые шахматы окажут существенную помощь руководителям шахматных кружков, педагогам и тренерам в пропаганде шахмат, в привлечении в шахматные кружки и секции все большего числа участников — ведь каждому юному шахматисту не терпится побыстрее сразиться за шахматной доской со своими товарищами, сыграть как можно больше партий и получить свои первые спортивные разряды. Таким образом, с точки зрения пропаганды и популяризации шахмат, быстрые шахматы весьма полезны, тем более что и до их введения юные шахматисты не очень утруждали себя длительными размышлениями за доской, ведь им так хочется побыстрее добиться победы!

И все же, если мы хотим в полной мере использовать педагогический потенциал шахмат, нам придется целенаправленно и настойчиво формировать у школьников желание понять шахматы не только как увлекательный спорт, но и как своеобразную сферу искусства, как вид деятельности, содержащий элементы науки и способствующий формированию творческих способностей человека.

Шахматы — настолько сложное и многогранное явление, что к нему вполне может быть приложимо столь модное сейчас в научном мире понятие «система». Да, шахматы — именно система в том смысле, что нельзя изолированно рассматривать это явление лишь как науку, искусство или спорт в отрыве от других компонентов. Сущность шахмат как системы как раз и состоит в том, что «выпадение» какого-либо компонента из обозначенной выше триады (спорт, наука, искусство) ведет к разрушению всей системы.

В самом деле, уберите из шахмат спортивную сторону — это будут уже не шахматы, а отвлеченная умозрительная конструкция с формализованным набором правил, имеющим, быть может, какой-то смысл с точки зрения «чистой» науки, но выхолащивающим из шахмат органически присущие им элементы состоятельности, зрелищности, эмоциональности.

Столь же ущербно для шахмат игнорирование их научного статуса. Уберите из шахмат элементы науки — и это будут уже не шахматы в их наиболее полном понимании, а нечто совсем иное — увлекательное (как и

любая другая игра) занятие для свободного времяпрепровождения, добывания очков в соревнованиях для получения призов и знаний, пропагандистское шоу, демонстрирующее не столько творческие способности, сколько техническую сноровку игроков. От шахмат в этом случае остаются только доска, фигуры и правила игры...

Если же исключить из шахмат элементы искусства, то и это будут уже не шахматы, а педантичное выполнение профессиональной обязанности, работы, дающей, кстати, неплохой заработок, но не более того...

Многовековая живучесть, бессмертие шахмат состоит в том, что так или иначе, но при всем их жанровом многообразии в них всегда остаются в тех или иных пропорциях все названные выше компоненты. Задача, однако, состоит в том чтобы эти компоненты были представлены в гармонии, чтобы ни один из них не страдал от преувеличенного внимания к другим.

Иногда, сравнивая шахматы с легкой атлетикой, говорят о равноправии спринтерских и стайерских дистанций как видов одного и того же спорта — бега. Потому, мол, и быстрые шахматы имеют полное право на существование, наряду с классическими шахматами. Ведь сосу-

ществуют же классическая музыка и эстрадные жанры... С этим вполне можно было бы согласиться лишь при условии, что шахматы — это только спорт. Но такое одностороннее понимание серьезно подрывает социальные функции шахмат, низводит их до уровня просто игры, а возрастающие финансовые вложения именно в такие шахматы, в конечном счете, неизбежно приведут к переключению внимания как самих шахматистов, так и широкой общественности на сугубо игровые элементы, рекламу, призы, гонорары и тому подобные атрибуты массовой шахматной «культуры». Конечно, остановить процесс возрастания популярности быстрых шахмат невозможно, но все мы должны осознать, что социально-педагогические возможности быстрых шахмат весьма ограничены. Именно поэтому необходимо всемерно возвышать и пропагандировать шахматы в их классическом понимании, стимулировать не только спортивные, но и творческие достижения шахматистов, ориентировать шахматных педагогов и тренеров на разработку программ и учебников, содержащих специальные задания и упражнения, направленные на умственное и эстетическое развитие учащихся.

## Заключение

«Шахматы — школе» — эта тема, давшая название только что прочитанной вами книге, лишь совсем недавно получила признание. Причем признание главным образом среди шахматистов, которые на собственном опыте убедились в огромных педагогических возможностях этой удивительной игры. Но вполне понятно, что силами одних только шахматистов задачу шахматного всеобуча в школе решить не удастся. Важно объединить усилия ученых разного профиля, педагогов и психологов, родителей, руководителей органов управления народным образованием, ввести обучение шахматам в педагогических вузах и педучилищах, наладить международное сотрудничество, обмен опытом по этой необычной, но столь увлекательной педагогической проблеме. Только в этом случае в арсенале школьного образования появится действенное средство обучения, развития и воспитания, которое, наряду с другими средствами, окажет существенную помощь учителю в формировании гармоничной личности каждого учащегося. Необходимы теоретические и опытно-экспериментальные исследования, программы, учебники и методические пособия, шахматные компьютеры и обучающие компьютерные программы к ним. Нужна пропаганда шахмат среди родителей, детей и молодежи, турниры и матчи детских шахматных коллективов, семей, международные шахматные встечи школьников и педагогов.

Реализуя призыв ФИДЕ «Шахматы — всем!», следует издать серию брошюр, в которых были бы последовательно рассмотрены следующие примерные темы: «Шахматы для самых маленьких» (об изучении элементов шахмат в детском саду и семье), «Будущему учителю о шахматах» (о факультативном изучении шахмат в педвузах и педучилищах), «Шахматы в твоей профессии» (о возможностях использования шахмат в различных областях — математике, кибернетике, конструкторской деятельности и т. п.), «Шахматы на досуге» (об использовании шахмат на отдыхе), «Шахматы через всю жизнь» (о роли шахмат в жизни людей пожилого возраста, пенсионеров, инвалидов и т. д.), «Шахматы: от новичка до гроссмейстера» (о спортивной стороне шахматного совершенствования); «Шахматы — гимнастика ума» (о развитии творческого мышления с помощью шахмат), «Шахматы — искусство» (об эстетике шахматного творчества), «Шахматы:

Что такое шахматы? Это одна из человеческих побед над самим собой. Для одних шахматы — звук, для других — картина, для меня — поэзия борьбы разума, воли.

*П. Неруда*

человек и компьютер» (о создании шахматных компьютерных программ и соревнованиях шахматных компьютеров), «Занимательные шахматы» (шахматные викторины, задачи, этюды, головоломки и т. п.), «История шахмат: традиции и инновации» (об этапах развития шахмат, роли выдающихся шахматистов в развитии шахматных идей), «Будущее шахмат: надежды и иллюзии» (попытка прогнозирования развития шахмат и их социальных функций).

Когда все это осуществится?

Трудно сказать — ведь мы находимся в самом начале пути. Но будем оптимистами — дорогу, как известно, осилит идущий...

Успехов вам на этом пути!





Оглавление



## Содержание

|   |            |
|---|------------|
| К читателям   | 5          |
| Предисловие   | 6          |
| <b>Раздел I. Увлекательный мир шахмат</b>                     | <b>9</b>   |
| 1. О социальном статусе шахмат                                | 14         |
| 2. Шахматы и педагогика                                       | 25         |
| <b>Раздел II. Шахматный всеобуч в школе</b>                   | <b>43</b>  |
| 1. Уроки для начинающих                                       | 45         |
| 2. Приемы шахматной игры                                      | 97         |
| 3. Факультативные занятия                                     | 143        |
| 4. Лекция для старшеклассников                                | 200        |
| 5. О детском шахматном творчестве                             | 235        |
| <b>Раздел III. Некоторые аспекты шахматной педагогики</b>     | <b>257</b> |
| 1. Как готовить шахматных педагогов                           | 260        |
| 2. Пути формирования интеллектуальных способностей школьников | 268        |
| 3. О красоте шахматного искусства: эмоции, интуиция, решения  | 284        |
| 4. Педагогу о психологии игровых ситуаций                     | 298        |
| 5. Шахматы как средство обучения математике                   | 307        |
| 6. Шахматы и компьютеры                                       | 317        |
| 7. Быстрые шахматы в школе: за и против                       | 328        |
| Заключение  | 332        |





Научно-популярное издание

## ШАХМАТЫ — ШКОЛЕ

Зав. редакцией

**Л. И. Коровкина**

Редактор

**С. Н. Прасолова**

Художественный редактор

**Б. А. Шляпугин**

Художник

**Б. А. Шляпугин**

Технический редактор

**Т. Е. Морозова**

Корректор

**В. С. Антонова**

ИБ № 1166

Сдано в набор 23.02.90. Подписано в печать 22.10.90.  
Формат 60×90<sup>1/16</sup>. Бумага офсетная. № 1. Печать офсетная.  
Гарнитура «таймс». Усл. печ. л. 21,0. Уч.-изд. л. 21,53 +  
0,39 форзац. Усл. кр.-отг. 42,625. Тираж 100 000 экз.  
Зак. № 1031. Цена 3 руб.

по печати Москва, 119034, Смоленский б-р., 4

Ордена Трудового Красного Знамени Тверской  
полиграфический комбинат Государственного комитета  
СССР по печати. 170024, г. Тверь, пр. Ленина, 5

