

ПИТЕР КУРЦДОРФЕР

ДАО ШАХМАТ

200 ПРИНЦИПОВ
ИЗМЕНИТЬ ВАШУ ИГРУ



ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

ДАО ШАХМАТ

ПИТЕР КУРЦДОРФЕР



The TAO of Chess

***200 PRINCIPLES TO TRANSFORM
YOUR GAME AND YOUR LIFE***

BY PETER KURZDORFER

Adams Media
Avon, Massachusetts

ПИТЕР КУРЦДОРФЕР

ДАО ШАХМАТ

***200 ПРИНЦИПОВ
ИЗМЕНИТЬ ВАШУ ИГРУ***

«Издательство ФАИР»
Москва
2007

УДК 794
ББК 75.581 (7США)
К93

Курцдорфер П.

К93 Дао шахмат: 200 принципов изменить вашу игру / Питер Курцдорфер. — Пер. с англ. А. Елькова. — М.: «Издательство ФАИР», 2007. — 224 с.: ил.

ISBN 978-5-8183-1258-3 (рус.)

ISBN 1-59337-068-7 (англ.)

Автор книги, Питер Курцдорфер, формулирует 200 принципов правильного ведения шахматной игры, подробно объясняя стратегические и технические приемы. Следование принципам поможет вам повысить уровень шахматного мастерства, получить большее удовольствие от игры, проникнуть в суть шахмат и познать лежащую в их основе истину, посредством которой можно адаптировать законы шахматной игры ко всем аспектам повседневной жизни.

Для широкого круга читателей.

УДК 794
ББК 75.581 (7США)

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

*Публикуется с разрешения Adams Media Corporation (США)
и Агентства Александра Корженевского (Россия)*

ISBN 978-5-8183-1258-3 (рус.)

ISBN 1-59337-068-7 (англ.)

© 2004 by Peter Kurzdorfer
© Издание на русском языке,
перевод на русский язык,
оформление. «Издательство
ФАИР», 2007

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	10
ЧАСТЬ I	
ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ	15
Глава 1. ДОСКА	16
Как хорошо вы знаете арену сражения?	
Глава 2. ФИГУРЫ	20
Нужно знать инструменты, которыми вам приходится оперировать; это всё, что у вас есть.	
Глава 3. РАЗВИТИЕ	25
Выводите свои фигуры из их начального сонного состояния или расплачивайтесь за последствия.	
Глава 4. ЦЕНТР	29
Наполните вашу игру жизнью, извлекая всё лучшее, что есть в ваших фигурах и пешках.	
Глава 5. БЕЗОПАСНОСТЬ КОРОЛЯ	36
Король – фигура, вокруг которой строится игра, ибо такова ее цель – поставить мат.	
Глава 6. МАТЕРИАЛ	43
Важно знать относительную стоимость фигур и пешек, которые перемещаются по стоящей перед вами доске.	
Глава 7. ПЕШЕЧНАЯ СТРУКТУРА	50
Пешечная структура является ключом к любым возможным в будущем планам игры.	
Глава 8. ПРОСТРАНСТВО	55
Территория, которую вы контролируете, является важным фактором при оценке любой позиции.	
Глава 9. ТЕМП	60
Ход – ваше главное оружие. Пользуйтесь им расчетливо.	
Глава 10. МОБИЛЬНОСТЬ	66
Обеспечьте ваши фигуры и пешки местами, куда они могут пойти, и делами, которыми они могут заняться.	
Глава 11. ТАКТИКА	72
Тактика – это форсированная цепочка ходов, нарушающая балансировку позиции в ту или иную сторону.	

Глава 12. ФОРСИРУЮЩИЕ ХОДЫ	78
Взятия, шахы, превращения и угрозы взятий, шахов и превращений требуют немедленной реакции.	
Глава 13. ЖЕРТВА	82
Корректная жертва вовсе и не жертва. Скорее это инвестиция, отказ от чего-то одного с целью получить нечто более ценное.	
Глава 14. СТРАТЕГИЯ	88
Долговременные планы, помогающие добиваться результата, называются стратегией.	
Глава 15. ЗАЩИТА	96
Защищаться труднее, чем атаковать, потому что атаковать веселее, а защита, психологически, может оказаться слишком тяжелой ношей.	
Глава 16. РАСЧЕТ	100
Комбинации и планы имеют больше шансов на успешную реализацию, если за ними стоит точный расчет.	
Глава 17. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ФИГУР И ПЕШЕК	106
Взаимоотношения между фигурами и пешками довольно замысловаты. Понимание этих отношений важно для умения хорошо играть в шахматы.	
Глава 18. РАЗМЕНЫ	111
Вы должны знать, какие фигуры и пешки следует менять и когда.	
Глава 19. ПЛАНИРОВАНИЕ	117
Предсказывать будущее – нелегкое занятие, особенно когда ваш соперник ставит перед собой другие цели.	
Глава 20. ДЕБЮТЫ	123
Иногда партия начинается энергично, иногда вяло. Как много вы знаете о дебютах?	
Глава 21. МИТТЕЛЬШПИЛЬ	128
После того как фигуры вступили в игру, а короли нашли безопасное пристанище, вступает в свои права миттельшпиль.	
Глава 22. ОКОНЧАНИЯ	133
Окончание не означает конец партии, что, казалось бы, следует из самого названия.	

ЧАСТЬ II

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ	138
Глава 23. ПОЗНАЙ САМОГО СЕБЯ	139
Знание себя предполагает знание своего стиля, наклонностей, сведений о наличии воли к победе и умении много работать, а также многого другого.	

Глава 24. УЗНАЙ СВОЕГО ПРОТИВНИКА	143
Вы играете в шахматы не в вакууме. Ваш противник стремится разрушить все ваши планы.	
Глава 25. УМЕНИЕ ЗАГЛЯНУТЬ ВПЕРЕД	148
Умение визуализировать возможные в будущем положения – это одно из тех важнейших умений, к овладению которыми стоит стремиться.	
Глава 26. СМЕЛОСТЬ	152
Не обязательно плохо, если вы опасаетесь партнера, его ходов или идей. Но вы должны встречать эти страхи с открытым забралом и не поддаваться панике.	
Глава 27. ШАНС	156
Когда выпадает шанс, хороший игрок его не упускает.	
Глава 28. УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ	161
Вы должны верить в свои анализы и свои силы. Если вы не будете верить, то кому прикажете?	
Глава 29. ОШИБКИ	166
Никто не играет безошибочно на протяжении долгого времени – даже сильнейшие игроки.	
Глава 30. РЕАКЦИЯ	170
То, как вы реагируете на изменение ситуации на шахматной доске, говорит о том, насколько вы хороший игрок.	
Глава 31. БОЕВОЙ ДУХ	173
Среди прочих способностей ваше умение подчинять позицию своей воле, быть может, является наиболее важным.	
Глава 32. ВРЕМЯ ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЕ	178
И наконец, приходит время принимать решение, хотите вы это признавать или нет. Лучше всё же признать.	
Глава 33. РАСХОДОВАНИЕ ВРЕМЕНИ	181
Время, которое вы имеете на обдумывание своих ходов, обычно очень ограничено. Учитесь использовать его рационально.	
Глава 34. МЫШЛЕНИЕ	185
Какой бы характер ни носили ваши мысли во время партии – аналитический, логический или случайный, – они во многом зависят от того, насколько сильным игроком вы являетесь.	
Глава 35. КОНЦЕНТРАЦИЯ	189
Некоторые игроки легко отвлекаются. Другие как будто не замечают, что происходит вокруг них. Почему так?	

Глава 36. ТЕРПЕНИЕ	192
Все сильные игроки обладают этой добродетелью с запасом, во всяком случае это касается напряженных партий. Поэтому и вам неплохо было бы воспитать эту добродетель в себе.	
Глава 37. УДАЧА	195
Если вы полагаете, что удача не имеет значения в шахматах, вы, вероятно, не много в них играете.	
Глава 38. ПРАКТИКА	198
Вы научитесь принимать правильные решения после того, как примете много решений.	
Глава 39. УЧЕНИЕ	202
Изучите то, что сделано до вас, и ваши знания будут опираться на крепкий фундамент.	
Глава 40. УВЛЕЧЕННОСТЬ	206
Если шахматы не захватывают вас, то вам не достичь высот, доступных тем, кто пылает страстью к Каиссе.	
Глава 41. ЗНАНИЯ	209
О шахматах было написано больше книг, чем о всех других играх, вместе взятых. Кроме того, существуют базы данных с миллионами хранящихся в них партий. Вы можете потратить всю свою жизнь на изучение шахмат, но вам никогда не узнать всего, что о них известно, и даже близко не подойти к ознакомлению со всеми важными ранее игранными партиями.	
Глава 42. ОПРАВДАНИЯ	213
Почему вы проигрываете? Находить оправдания тому, что вы не показали всё, на что способны, нетрудно. Но это приведет к замедлению вашего роста как шахматиста, поскольку будет уводить от поиска действительных причин.	

Благодарности

Я существую в мире шахмат уже более 30 лет. Я учился им по-разному: посредством наблюдения, анализа, игры, чтения, обучения, решения, тренировки, хлопот по организации, написания статей, редактирования текстов, руководства турнирами, участия в лигах, клубах, классах, лагерях, турнирах, сеансах одновременной игры, матчах — и многого другого, от чего голова идет кругом.

Чтобы выразить благодарность всем тем людям, кто способствовал углублению моего понимания шахмат, не говоря о тех, кто помог понимание жизни, я должен был бы перечислить практически всех, с кем мне довелось контактировать — как лично, так и... по телефону, через e-mail, книги, журналы, Web-сайты, другие медиа и т. д. Это просто физически невозможно. Начать с того, что я не могу упомянуть всех и неизбежно пропущу слишком многих из числа тех, кто помог моему росту как в шахматах, так и в жизни. Кроме того, перечень будет слишком длинным. Поэтому я хочу поблагодарить всех, кто оказал мне помощь, — включая соперников, студентов, учителей, коллег, боссов, соавторов, членов команд, за которые мне довелось выступать, авторов, которых я читал, мою чудесную семью, чью поддержку трудно переоценить, и всех тех, с кем довелось вступать в контакт. Без вас я бы не стал тем, кто я есть, и у меня не было бы того понимания шахмат и жизни, которым я обладаю. Спасибо вам всем!

Питер Курцдорфер

«Шахматы — это море, из которого может пить комар и в котором может купаться слон».

Старая индийская поговорка

«Шахматы, как любовь и музыка, могут сделать человека счастливым».

Зигберт Тарраш

«При ответе на вопрос: “Какая игра более великая — шахматы или шашки?” — я, не кривя душой, отдам предпочтение шахматам».

Нюэлл В. Бэнкс

(чемпион мира среди слепых по шашкам)

«Шахматы так же таинственны, как и женщины».

С. Дж. С. Пурди

«Кому-то может быть интересен Круглый стол и 50 рыцарей, я же предпочитаю квадратный стол и четырех коней*».

Уиллард Фиске

* В оригинале игра слов: *knight* в английском языке имеет несколько значений, в том числе: а) «рыцарь» и б) «конь» как шахматная фигура. — *Прим. пер.*

Введение

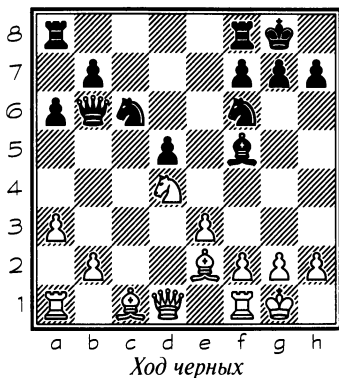
Дао представляет собой китайскую концепцию (изначально сформулированную Лао-цзы в VI веке до нашей эры), имеющую значение «путь». Путь в понимании Лао-цзы ассоциируется с простотой и бескорыстием. Дао представляет собой метод или, возможно, сетку направляющих, помогающих достичь истины на все более глубоких уровнях. Этот поиск приводит нас ближе к пониманию всего того, с чем мы имеем дело. Через понимание мы можем умиротворить разум, зная, что мы делаем всё, что в наших силах, дабы постичь истину. Простота необходима для того, чтобы не путаться с лишними деталями, которые нас окружают. Бескорыстие необходимо для обеспечения беспристрастности, не связанной узами эго. А что же общего между религиозной философией и шахматами?

Следование принципам надежной и здоровой шахматной игры поможет вам повысить ее уровень при одновременном получении от нее большего удовольствия; вы также глубже станете понимать шахматы — по мере более глубокого понимания сути жизни, которое дарует вам Дао.

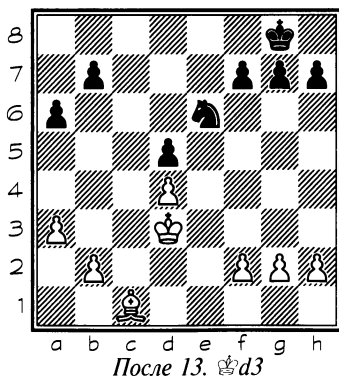
Но Дао шахмат значит много больше указанного выше. Посредством поиска подлинной истины любой позиции, которая может предстать перед вашими глазами, вы разовьете привычку такого поиска, что может оказаться весьма полезным в практической жизни. Поиск истины требует энергии и решимости. Не этим привыкло заниматься большинство людей в обыденной жизни. Но развитие привычных мыслительных процессов может всё в корне изменить. Замечательное качество привычек! Если они вошли в вашу плоть и кровь, сломать их очень трудно.

Мне вспоминается Лайош Портиш, знаменитый венгерский гроссмейстер и наставник на протяжении последних десятилетий 20-го столетия, который воспитывал простоту и экономичность игры в своих учениках. Те же качества характерны для игры кубинского чемпиона мира Хосе Рауля Капабланки (1882–1942). И игра великого одиночки, Бобби Фишера, американского «плохого мальчика» и чемпиона мира, была пропитана теми же простыми качествами.

Например, Фишер играет черными против Энтони Сейди (Нью-Йорк, 1963), и на доске возникает следующая позиция:



У черных заметное преимущество в развитии, и вроде бы на доске ничего особенного не происходит. Но для Фишера и этого достаточно — он разменивает свои выгодно расположенные фигуры с тем, чтобы получить лучший эндшпиль с хорошим конем против плохого слона: 1...♘xd4 2. ♙xd4 ♙xd4 3. exd4 ♖ac8 4. ♔d1 ♔c2 5. ♔e3 ♔xd1 6. ♗fxd1 ♖c2 7. ♗d2 ♗fc8 8. ♗xc2 ♗xc2 9. ♖c1 ♖xc1+ 10. ♔xc1 ♘d7 11. ♙f1 ♘f8 12. ♙e2 ♘e6 13. ♙d3.



Фишер в конечном счете довел эндшпиль до победы. Путем отсеечения массы ненужных сложных вариантов Фишер добрался до сердцевинной позиции и получил легко выигранный эндшпиль.

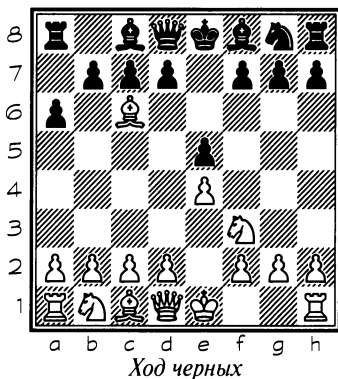
Всегда существует ясный путь продвижения вперед, по которому можно идти, не отвлекаясь на лишние детали, — «напрямки» к искомой цели.

Многие принципы здоровой игры кажутся очевидными, лежащими на поверхности — развивай каждым ходом новую фигуру, фиксируй слабо-

сти противника и только затем их атакуй, проходные пешки стремятся к продвижению — всё очевидно, стоит остановиться и задуматься. Это часто является признаком глубинной истины: что-то, что становится очевидным при формулировании в простых терминах.

Иные из принципов данной книги могут показаться противоречивыми. Шахматы фантастически сложны. Если вам удастся оценить идею, которая лежит за конкретным принципом, и особенности позиции, стоящей перед вами, эти противоречия можно отсортировать и понять. Один пример поможет вам понять, как можно примирить подобные внутренние противоречия.

Рассмотрим разменный вариант Испанской партии: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙b5 a6 4. ♙xc6.



Черные должны забрать слона, чтобы восстановить материальное равновесие. Но как они должны это сделать? Один принцип гласит, что пешками правильно брать в сторону центра, когда есть выбор. Стало быть, верно 4...bxc6. Но шахматная теория это взятие не одобряет, полагая, что альтернативное 4...dxc6 много лучше. Как такое может быть? Следует ли из этого, что принцип взятия в сторону центра нехорош?

Вовсе нет. Принцип взятия пешками в сторону центра есть великолепная идея, которую всегда надо держать в уме. Центральные поля просто гораздо важнее других в большинстве случаев. Поэтому контроль за этими полями, осуществляемый всеми доступными средствами, в частности путем взятия в сторону центра, обычно следует всячески приветствовать.

Но иногда другой принцип может конфликтовать с принципом взятия в сторону центра, и вам решать, каким путем следует идти. В нашем

случае взгляд на диаграмму открывает главную проблему черных в этой позиции: они отстают в развитии. Белые развили две фигуры, в то время как черные — ни одной. Конечно, черные готовы забрать одну из этих фигур, но тогда очередь хода перейдет к белым, и они могут развить другую фигуру.

Развитие новой фигуры каждым ходом лежит в основе многих принципов, таких как «Не ходи дважды одной фигурой в дебюте, если этого можно избежать», и принципа эндшпиля «Король — играющая фигура, используй его». Этот принцип развития для рассматриваемой позиции просто более важен, чем принцип взятия в сторону центра. Взяв пешкой «d», черные открывают линию «d» для ферзя и диагональ c8-h3 для слона. Таким образом взятие в сторону от центра помогает черным с развитием фигур, и это более важно в данных обстоятельствах. В действительности, раз линия «d» открыта для ферзя черных, а поля d4 и d5 находятся на этой линии, легко видеть, что черные контролируют больше полей в центре в случае, когда осуществлено взятие в сторону от центра.

Научившись выбирать в конкретных положениях между разными принципами, лежащими в основе здоровой шахматной игры, вы станете получать больше удовольствия от других аспектов жизни. Шахматы, кроме всего прочего, суть состязание, регламентируемое (как и другие игры и виды спорта) строгими правилами; а разве не так обстоит дело в бизнесе, финансах или судопроизводстве? И кто не желал бы постигнуть истину до самых ее глубин в том, что напрямую касается его жизни?

Эта книга состоит из двух частей: одна касается технических аспектов, другая — человеческих. Все 200 принципов, которые рассмотрены в книге, ведут вас к пониманию фундаментальной истины шахмат.

ЧАСТЬ I

ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Шахматы включают в себя множество технических элементов. Игрок должен уметь определять взятие на проходе и знать, как ходит слон, представлять себе, как выглядит мат, и оценивать размен, например. Эти технические детали должны быть второстепенными для тех, кто вознамерился извлечь максимум из игры под названием «шахматы».

Довольно странно, но то, что представляет наибольшую трудность для человека, для компьютера самое простое: способность заглянуть в будущее. Какой станет позиция через несколько ходов в сравнении с текущей? Точная визуализация позиций и их сравнительная оценка – довольно трудная, хотя и не невозможная задача. Имеются принципы, которые помогут вам с нею справиться, но их освоение потребует от вас большого труда. И с другой стороны, если бы шахматы были просты, никто бы не тратил на них свое время – не играл бы, не читал и не писал бы о них книжек.

Глава 1

ДОСКА

Как хорошо вы знаете арену сражения? Шахматная доска представляет собой большое квадратное поле, состоящее из 64 маленьких полей (клеток), поставленных в ряды 8 на 8. Тридцать два поля, или ровно половина, белого цвета, а другие тридцать два – черного. Ряды, состоящие из восьми клеток, выстроенные по вертикали, так и называются – вертикалями, и они обозначаются буквами. Такие же ряды, выстроенные вбок, называются горизонталями и нумеруются арабскими цифрами. Диагонали (составленные из различного числа полей, соприкасающихся углами) состоят из полей одного цвета.

Принцип 1: Если вы контролируете больше чем половину полей на доске, на вашей стороне преимущество.

Первый принцип весьма очевиден, если вы понимаете, что контроль над полями означает следующее: если вражеская фигура или пешка становится на «ваше» поле, она попадает под бой и может быть вами взята.

Но доминанция означает нечто большее, чем наличие преимущества в пространстве. Контроль над большим числом полей – это чудесно, но насколько большим, и что в действительности означает термин «контроль»? Достаточно, что слон присматривает за полем, или нужна еще и пешка? Означает ли занятие фигурой или пешкой поля, что она (пешка или фигура) его контролирует?

Ответы на поставленные вопросы зависят от того, что за позиция перед вами. Если бы на поставленные вопросы можно было ответить в общем и целом, то не было бы нужды в издании тысяч шахматных книг, а также в тысячах, возможно, десятках тысяч партий, которые играют каждый день.

Контроль должен быть длительным, чтобы дать вам преимущество. Например, после 1. e4 ♘f6 2. e5 ♗d5 3. d4 (защита Алехина) белые контролируют центр – пока. Но после таких ходов черных, как d7-d6 и ♗b8-c6 и, возможно, g7-g6 и ♘f8-g7, центр белых подвергается серьезному нападению и становится неясным, кто же в реальности его контролирует.

Это неизбежно. Если вам хочется знать, контролируете ли вы больше полей, чем соперник, необходимо немножко заглянуть в будущее. Вы

просто не сможете отъединить элемент времени в шахматах от других элементов, таких как контроль над полями.



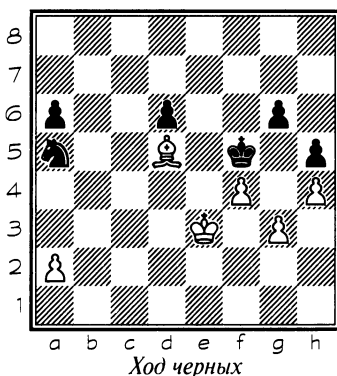
Политик, желающий добиться успеха, должен контролировать больше половины голосов, чтобы быть избранным. Это проистекает из того же принципа. Волки и другие дикие животные, возможно, понимают этот принцип лучше большинства людей (не политиков). Они осознают значение территории, их версии полей на шахматной доске.

Принцип 2: Конь на краю доски – позор.

На это глубокое замечание я впервые натолкнулся, читая что-то из написанного Фредом Рейнфельдом. Это весьма специфическое замечание, которое стремится передать больше, чем может показаться на первый взгляд.

Пояснить этот принцип можно так: фигуры, в чьем поле зрения мало полей, не очень полезны. Это касается не только коней на краю доски, но также слонов, которым мешают собственные пешки, и ладей, замкнутых в углу без доступных им открытых или хотя бы полуоткрытых линий.

В действительности, это принцип мобильности. Кони плохо смотрятся на краю доски, потому что им доступно ограниченное число полей. Поняв эту истину, вы научитесь определять моменты, когда эта направляющая не работает и другой принцип может оказаться более весомым. Следующая диаграмма иллюстрирует смысл этого принципа:



Ход черных, но они никак не могут помешать планам белых. Белый король способен, оставаясь на королевском фланге, вынудить черного

короля дать ему дорогу, после чего сможет пообедать черными пешками. Он (белый король) также вправе отправиться на ферзевый фланг, чтобы «пожрать» обездвиженных коня и пешку, вслед за чем в обоих случаях белая пешка отправится на коронацию. Суть происходящего в том, что черные фактически играют без фигуры. Их конь на краю доски абсолютно бесполезен.



Не попадайте в ситуацию, где у вас нет выбора. Класть все яйца в одну корзину недопустимо, в один прекрасный день они могут разбиться.

Принцип 3: Расставляйте свои пешки на полях цвета, противоположно цвету вашего слона.

Этот принцип – просто иной способ сказать, что фигуры и пешки на шахматной доске должны дополнять друг друга. Поскольку слоны и пешки бьют наискосок, размещение слона и пешек по полям разного цвета обеспечит вам больше пространства, на котором вы сможете осуществлять взятия.

Расстановка слонов и коней на полях одного цвета суть другой способ следования тому же принципу, так же как и борьба ферзя и коня против ферзя и слона. Всегда старайтесь получить максимальную отдачу от своих фигур.

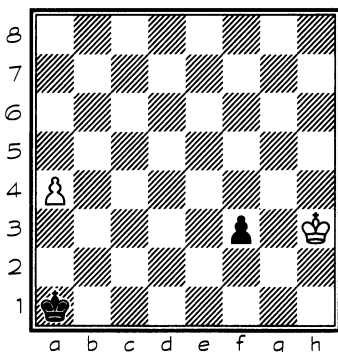
Принцип воплощает собой суть командной работы. Существует много путей, с помощью которых можно избежать дублирования усилий. В команде офисных сотрудников каждый отвечает за свой участок работы. В спортивных командах каждый игрок исполняет свою роль. В певческом квартете каждый голос ведет свою партию. В противном случае проект, игру или песню ждет исполнительская неудача.

Принцип 4: Путь от поля a1 к a8 имеет ту же длину, что и путь от поля a1 к h8.

Этот принцип кажется контринтуитивным. Диагональ выглядит длиннее, поэтому и путь должен быть длиннее. Но на шахматной доске это не так. Королю потребуется семь ходов, чтобы пройти путь в обоих случаях.

Однако, хотя путь по диагонали и не длиннее, на этом пути у вашей фигуры беднее выбор. Например, от поля a1 до поля a8 дойти за семь ходов можно различными путями. Один из них a1-a2-a3-a4-a5-a6-a7-a8. Другой – a1-b2-c3-d4-d5-c6-b7-a8.

Если вы полагаете, что разница невелика, то взгляните на следующую диаграмму, на которой представлен знаменитый этюд чешского гроссмейстера Рихарда Рети.



Черные начинают и делают ничью

На первый взгляд задача черных кажется невыполнимой. Но она разбивается на две части, и в этом ключ к решению. Одна задача заключается во взятии пешки «а». Это само по себе недостижимо. Другая — провести пешку «f» к полю превращения. Это тоже само по себе невозможно. Но, сочетая выполнение этих задач посредством избрания диагонального пути, черные могут решить одну из них:

1...♔b2 2. a5 ♔c3 3. a6 ♔d3, и белая пешка вот-вот достигнет поля превращения, но также и черная. Если черные попытаются вызвать кульминацию раньше, то получаем 3. ♔g3 ♔d4 4. a6 ♔e3, и вновь обе пешки проходят в ферзи. Если 4. ♔xf3, то 4...♔c6, и пешка «а» погибает.



Не так важно, куда вы стремитесь, важнее то, как вы собираетесь достигнуть желаемого. Дорогу следует избирать взвешенно, и те, кто внимательно проанализирует каждый альтернативный путь, получит максимум возможного из задуманного предприятия.

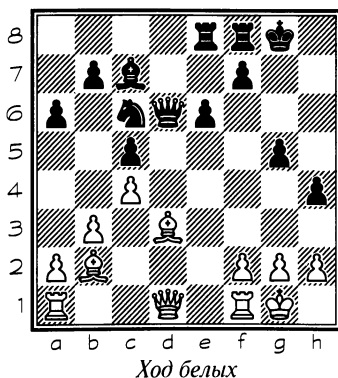
Глава 2 ФИГУРЫ

«Пешка – душа шахмат».
Приписывается Филидору

Нужно знать инструменты, которыми вам приходится оперировать; это всё, что у вас есть. Фигуры и пешки (пешки не считаются фигурами) – всего шесть типов, и каждый из них имеет свои особенности, которые вы должны знать.

Принцип 5: Оставляйте пешки в покое, кроме центральных и проходных.

Этот принцип проистекает из слабости, присущей всем пешкам: они не могут ходить назад. Если пешка сделала ход, клетки, которые она не может больше контролировать, выпадают из ее поля зрения навсегда или до тех пор, пока она не превратится в какую-либо другую фигуру, а в этом случае она уже не пешка. Таким образом, вы переходите Рубикон с каждым пешечным ходом.



Перед вами графический пример того, что случается, когда вы играете пешками. Хотя черные угрожают поставить мат следующим ходом, они быстро проигрывают ввиду того, что выдвинули вперед пешку «g», создав брешь в своих оборонительных порядках, которую не залатать. Белые сметаю оборону противника: 1. ♖h7+ ♜xh7 2. ♜h5+ ♔g8 3. ♜h8#.

Центральные пешки и проходные (те пешки, на пути которых по их вертикали или на соседних нет вражеских пешек) являются исключением из этого правила по различным причинам. Центральные пешки выгодно двигать вперед, поскольку они занимают центральные поля, а также потому, что при своем движении они открывают линии и диагонали для слонов и ферзей, чтобы те могли вступить в борьбу. Поэтому с новыми слабостями можно смириться ввиду получаемых выгод. Проходные пешки хотят двигаться вперед просто потому, что в них заложено стремление достичь поля превращения. И хотя они оставляют за собой слабые поля, конечный результат оправдывает всё.

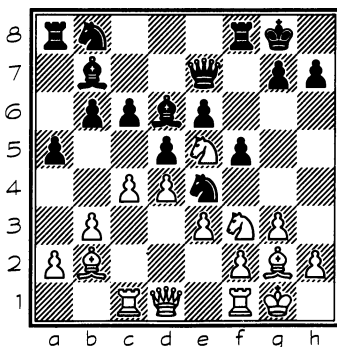


Принятие решения требует обдумывания и подготовки. Вы не можете принимать важные решения, не взвешивая тщательно возможные последствия. Но именно так вы поступаете, когда начинаете делать слишком много ходов пешками.

Принцип 6: Чтобы получить максимальную отдачу от коней, обеспечьте им крепкую поддержку.

Конь — единственная фигура, которая не может пойти на соседнее поле. Он по природе своей — скакун. Потому он может быть блокирован со всех сторон, но не будет от этого страдать — в смысле мобильности — ни в малейшей степени.

Но эта фигура проявляет себя в лучшем виде тогда, когда имеет хорошую оперативную базу. Поэтому размещайте коней в «дыры» (по возможности, в лагере противника) и обеспечивайте им крепкую поддержку. Особенно надежна пешечная поддержка.



Ход черных

Белый конь на e5 расположен идеально, в то время как черный конь на e4 хотя и хорошо расположен, но занимает не самую выгодную позицию, поскольку белые имеют возможность прогнать его ходом f2-f3 когда-нибудь в будущем.

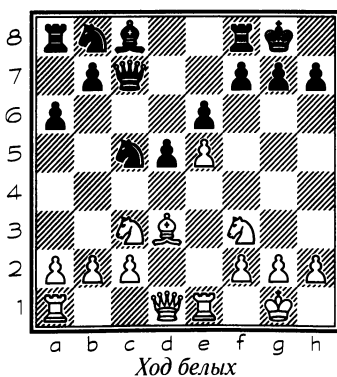


Ни один человек не является островом. Поддержка со стороны семьи, друзей или коллег по работе очень важна для достижения намеченных целей. В этом смысле все мы кони (имеется в виду фигура): мы проявляем свои лучшие качества, чувствуя дружеское плечо.

Принцип 7: Чтобы проявить себя, слонам требуются открытые диагонали и слабости, на которые можно надавить.

Шахматные офицеры двигаются только по диагоналям, так что любое, хотя бы и дружеское, блокирование уменьшает их силу. Слон,двигающийся по полям того цвета, на которых расположены его пешки, считается «плохим». Такая фигура лишена мобильности – никуда не пойти, никого не увидеть. Блокированного слона часто называют «большой пешкой», но такой слон зачастую даже слабее пешки, так как он не может двигаться вперед.

С другой стороны, «хороший» слон – это тот, чьи пешки расположены на полях другого цвета, так что пешки и слон дополняют друг друга.



На диаграмме белый слон – хороший, а черный – плохой. Разница очевидным образом проявляется в комбинации с классической жертвой слона, которая начинается ходами 1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♘g5+. Черный король раскрыт, а фигуры черных на ферзевом фланге попросту «спят».

Какая польза от слона с8? Пусть слоны дышат полной грудью воздухом открытых диагоналей!

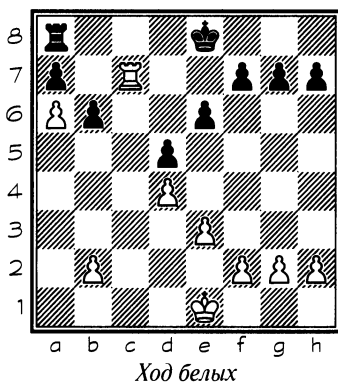


Совместные действия эффективны. Недостаток активности, обусловленный недостатком возможностей, суть неэффективность.

Принцип 8: Ладьям требуются открытые вертикали и горизонтали, чтобы они могли проявить себя в полной мере.

Этот принцип сходен с предыдущим. Ладья очень похожа на слона в том, что она оперирует по открытым и полуоткрытым линиям. Разница в том, что ладье требуются вертикали и горизонталы, а не диагонали.

Ладья потенциально сильнее слона, поскольку может быстро взять под обстрел любую клетку на доске, в то время как слону доступна только ее половина. Но сила ладьи не проявится до тех пор, пока не будут открыты линии, по которым она сможет «вредить» сопернику.



Сравните, как используются ладьи в этом примере. Белая ладья привязала ладью и короля черных к защите слабых пешек, давая, таким образом, своему королю возможность перейти на ферзевый фланг с целью поживы. Черная ладья вынуждена защищать слабую пешку «а». Если она ее бросит, белая ладья возьмет на a7 и белая пешка «а» вскоре достигнет поля превращения.



Успешные люди устремляются в поиски за желаемым, и в этом они схожи с успешными ладьями. Неудачники не борются за то, что им хочется, и не вступают в свободный контакт с другими людьми. В этом они схожи с ладьями-неудачницами.

Принцип 9: Не выводите ферзя слишком рано.

На первый взгляд этот принцип кажется парадоксальным, но так уж получается, что сила ферзя на ранней стадии партии является в действительности гандикапом. Каждая не столь сильная фигура может ей угрожать с полной безнаказанностью, вынуждая ее ходить вновь и вновь. При этом фигуры противника будут одна за другой входить в игру.

Хорошим примером может послужить наивная попытка поставить так называемый «детский мат». Вслед за начальными ходами 1. e4 e5 2. ♘c4 ♗c6 белые играют 3. ♖h5 в надежде, что черные не заметят угрозу мата. Но после 3... ♗e7 4. ♗c3 следует 4... ♗f6, и белый ферзь вынужден отступить, а черные получают шанс быстро развить свои фигуры.

Но обратите внимание, что и черные рано сделали ход ферзем. Разница в том, что он на поле e7 не так уязвим, как белый ферзь на поле h5.

Но следовать этому принципу не так просто. Что значит «слишком рано»? Центральный дебют (1. e4 e5 2. d4 exd4 3. ♖xd4 ♗c6 4. ♗e3) и Скандинавская защита (1. e4 d5 2. exd5 ♖xd5 3. ♗c3 ♗a5) считаются вполне корректными началами, несмотря на раннее развитие ферзя. И как быть с разменным вариантом Испанской партии (1. e4 e5 ♗f3 ♗c6 3. ♘b5 ab 4. ♘xc6 dxc6), где 5. ♗xe5 считается невыгодным ввиду 5... ♗d4 или 5... ♗g5 – в обоих случаях черные отыгрывают пешку, получая позиционное преимущество благодаря раннему выходу ферзя?

Решение вопроса, рано или нет выводить ферзя, иногда требует глубокого обдумывания. Ответ надо искать в конкретных вариантах, которые помогут вам определить, достигаете ли вы этим своих целей. Этот принцип не так просто взять на вооружение.

Суть, или правда, этого принципа состоит в том, что ценные фигуры не стоит вводить в бой прежде, чем будут подготовлены условия: генерал не должен находиться в бою на переднем крае; знаменитость или государственный муж не должен первым идти на контакт.

Но важно и не держать в тылу свои главные силы слишком долго. Определение момента, когда еще рано, весьма тонкая материя, и простого ответа здесь нет. Каждый момент времени имеет свои нюансы и требует своего ответа.

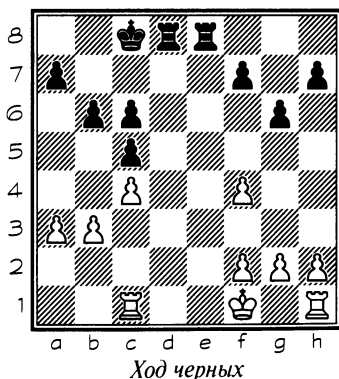
Глава 3 РАЗВИТИЕ

Выводите свои фигуры из их начального сонного состояния или расплачивайтесь за последствия. Шахматы — командный вид спорта, где команду составляют фигуры, а игроки — это супертренеры, пытающиеся извлечь максимум из своих фигур. Один путь достижения этого состоит в том, чтобы вовлечь в сражение больше фигур, чем ваш соперник. Неразумно идти на прорыв малыми силами.

Принцип 10: Соединяйте ладьи как можно быстрее.

Если ваши ладьи защищают друг друга, это значит, что остальные фигуры покинули свои начальные позиции. Этого следует добиваться как можно быстрее, если уже есть открытые линии. Ваши фигуры должны быть развиты в подобных положениях, как для того, чтобы развить атаку на позицию вашего оппонента, так и для организации обороны на случай атаки с его стороны.

Ладьям нужны линии, чтобы они могли проявить себя, и обычно этого можно достичь вскрытием центральных вертикалей. Само собой, ладьи быстрее всего могут их занять, перемещаясь по 1-й (8-й) горизонтали, но для этого необходимо, чтобы им не мешали их же собственные фигуры.



Черные ладьи связаны и готовы к активным действиям. Белые же разъединены, так как им мешает король. Чью сторону вы бы предпочли?



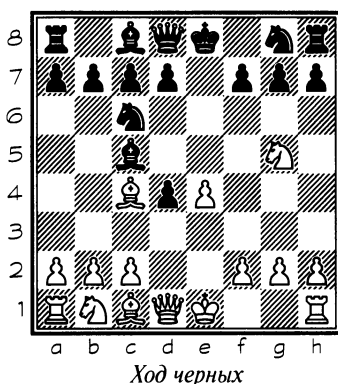
Ключевым словом здесь является «коммуникация». Когда каждый член команды знает, что происходит на площадке, достигнуть можно мно-

гого. При наличии препятствий и нарушенных коммуникациях глобальные проблемы неизбежны.

Принцип 11: В дебюте развивайте каждым ходом новую фигуру.

Эта направляющая основана на здравом смысле. Чем больше фигур вы нацелите на позицию противника, тем тяжелее ему придется.

На эту тему есть бесконечное количество примеров, но одного будет достаточно. В Шотландском гамбите после 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. d4 exd4 4. ♙c4 ♙c5 ход 5. ♗g5?! начинает преждевременную атаку.



После 5. ♗g5 белые атакуют только своими развитыми фигурами. Как черные могут отразить атаку? Очевидно, не допуская той же ошибки: 5... ♗e5?! дает белым хорошую игру после 6. ♗xf7 ♗xf7 7. ♙xf7+ ♙xf7 8. ♙xh5+ g6 9. ♙xc5.

Но если черные введут в игру еще одну фигуру путем 5... ♗h6, комбинация белых сдувается, как проколотый воздушный шар: 6. ♗xf7 ♗xf7 7. ♙xf7+ ♙xf7 8. ♙xh5+ g6 9. ♙xc5, и после 9...d6 ферзь белых должен отступить, в то время как фигуры черных включаются в игру.

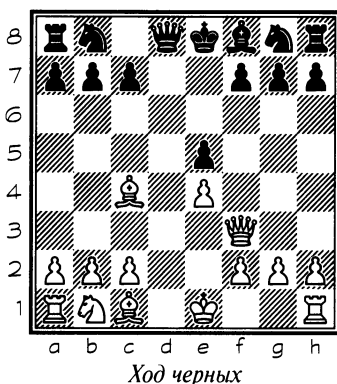


Принцип, которым определяется необходимость развития новых фигур с каждым ходом, тот же, что лежит в основе поговорки «Много рук — легка работа». Когда мы играем или работаем как часть единой команды или когда обретаем новых друзей, нагрузка, которая давит нам на плечи, становится не такой тяжелой. Распределение бремени как в жизни, так и в шахматах, помогает нам двигаться вперед.

Принцип 12: Не следует ходить дважды одной фигурой в дебюте, если этого можно избежать.

Ключевая фраза здесь — «Если этого можно избежать». Очевидно, что после 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 аб белые обязаны ходить слоном, иначе они его потеряют. Обоснованием этого принципа служит то, что каждый раз, когда вы делаете ход той же фигурой второй или третий раз, вы упускаете возможность ввести в игру другую фигуру.

Для иллюстрации принципа достаточно одного примера. После ходов 1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♙g4 4. dxe5 ♙xf3 4. ♚xf3 dxe5 5. ♙c4 возникает положение, представленное на диаграмме:



Мы видим, что черные сделали два хода слоном, и сейчас его нет на доске. Белые, напротив, сделали по ходу тремя фигурами. У них большое преимущество в развитии, к тому же они грозят матом. Чью сторону вы бы предпочли?



Принцип базируется на идее продуктивности. Пусть каждый член команды делает свою работу, и тогда все задачи будут решены.

Принцип 13: Развивайте коней прежде слонов.

Хотя обычно и представляемый в такой форме, этот принцип лучше сформулировать так: «Развивайте свои фигуры в наиболее гибкой форме». Причина, по которой кони обычно выводятся раньше слонов, заключается в том, что мы знаем, где кони лучше всего расположены: на полях c3 и f3 для белых и на c6 и f6 для черных. У слонов же есть выбор, и лучше немного подождать, прежде чем выводить их на конкретную диагональ.

Исключение из этого принципа показывает основу, на которую он опирается. Дебют четырех коней начинается ходами 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6. Но Испанская партия (3. ♙b5) считается более серьезной попыткой получения белыми дебютного преимущества. Как так может быть, что ход слоном лучше хода конем? А вот почему: белопольный слон хорошо расположен на диагонали a4-e8, белые готовы рокировать, а конь b1 может позднее отправиться по более выгодному маршруту b1-d2-f1-e3 или g3 (черные ослабили поле f5 ходом 1...e5).

Это соображение может показаться несколько путаным, но более чем сто лет практики на мастерском уровне показали, что ход 3. ♙b5 более гибок, нежели 3. ♘c3. Поэтому он также соответствует сформулированному принципу.



И опять гибкость является доминантой шахматного принципа. Оставлять себе право выбора всегда лучше, чем ограничивать свои возможности следованием какому-то жесткому курсу, ибо если что-то пойдет не так, обратного пути уже не будет.

Глава 4 ЦЕНТР

«Ход 1. е4, как показывает опыт, лучший».

Бобби Фишер

«После 1. е4 белые корчатся в предсмертных судорогах».

Джулиус Брейер

Наполните вашу игру жизнью, извлекая всё лучшее, что есть в ваших фигурах и пешках. Размещайте их в центре или ставьте так, чтобы они могли присматривать за ним издали. Возьмем крайний случай — конь на пустой доске. В зависимости от того, как близко к центру или как близко к краю доски расположен конь, он может контролировать всего лишь две или целых восемь клеток.

Постоянное стремление контролировать центральные поля — одна из характерных черт хорошего игрока.

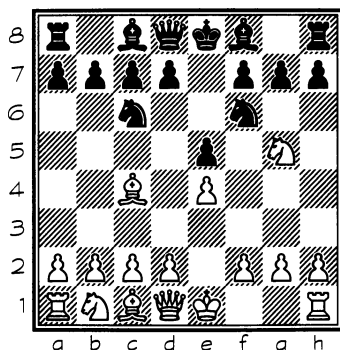
Принцип 14: Фланговую атаку лучше всего встречать контрударом в центре.

Этот принцип ставит некоторых шахматистов в тупик. Разве не лучше строить оборону на фланге, там, где тебя атакуют? Почему ничего не говорится об атаке на короля?

Данный принцип отражает ту мысль, что фигуры и пешки лучше всего проявляют себя в центре доски. А раз так, почему надо вести оборону там, где фигуры не могут себя проявить в лучшем виде? Этот принцип применим вне зависимости от того, где находятся короли.

Поэтому, если вы попадаете под фланговую атаку, отражайте ее лучшим оружием, которым вы располагаете: а именно, с помощью централизованных фигур.

Проиллюстрируем действие принципа на примере защиты двух коней: 1. е4 е5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♘f6 4. ♘g5.



Ход черных

Перед нами фланговая атака. Как должны на нее отвечать черные? Атакой в центре, жертвуя пешку путем 4...d5, что открывает линии черным фигурам (ферзю и белопольному слону), по которым они могут быстро войти в игру.

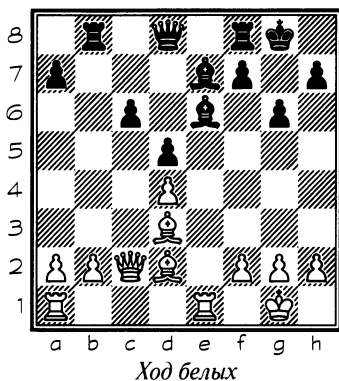


Делайте всё, что в ваших силах, особенно, когда дела ваши плохи и противник готовится выпустить снаряд по вашим укреплениям. Чтобы не допустить катастрофы, когда вы в трудном положении, надо всегда быть настороже и уметь призывать под свои знамена все имеющиеся силы.

Принцип 15: Прежде чем начинать атаку на фланге, следует обезопасить себя в центре.

Вильгельм Стейниц первым обосновал это положение в конце XIX века. Он в своей практике обезвредил множество неподготовленных атак, обычных для его времени. Игрок может атаковать безнаказанно только при обеспеченном центре. Поэтому атака против хорошо организованной обороны только тогда может быть успешной, когда она должным образом подготовлена – так учил Стейниц. Это значит, что атакующий должен принять меры против контратаки в центре, о которой говорилось в принципе 14.

Отличной иллюстрацией принципа служит следующий пример:



Белые надежно контролируют центр. Они также ослабили позицию черного короля. Игра заканчивается следующим образом: 1. ♖h6 ♔e8 2. ♜xe6 fxe6 3. ♕xg6 hxg6 4. ♜xg6+ ♔h8 5. ♜g7#. И никаких шансов на контратаку в центре.



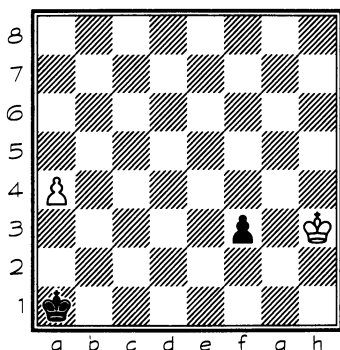
Будьте начеку. Ваша машина должна быть в порядке, ножи наточены, зубы залечены, а система обогрева в рабочем состоянии. Всё, что у вас есть, должно всегда быть «на ходу». Только тогда, что бы ни случилось, вы сможете справиться с любой неожиданностью.

Принцип 16: Централизируйте фигуры, чтобы сделать их сильными.

Поставьте перед собой пустую доску и попереставляйте на ней коня. Сравните его силу в случаях, когда он находится в углу доски, на ее краю или в центре. Прделайте то же и со слоном. А затем с ферзем, королем и пешкой. Даже король и пешка сильнее тогда, когда они находятся вдали от края доски. Только ладья выделяется из общего ряда. Пока горизонтали и вертикали свободны, ладья с любой клетки держит под контролем четырнадцать полей.

Но другие фигуры объясняют вполне, почему мастера уделяют столько внимания контролю за центральными полями. Любая фигура, которая перемещается диагонально, обретает в центре дополнительные силы, а про коня и говорить нечего!

Взглянем еще раз на приведенную на с. 17 диаграмму.



Черные начинают и делают ничью

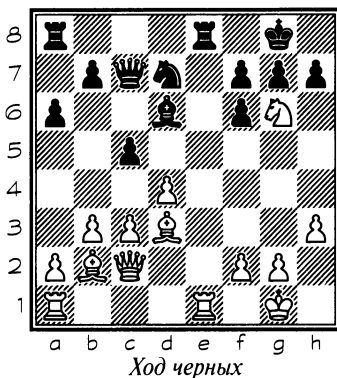
Вы познакомились с этим этюдом при ознакомлении с принципом 4, в котором говорится о различных маршрутах. Теперь посмотрите на этюд с иных позиций – какую силу обретает король, когда пролагает себе путь по центральным полям.



Сила игрока пропорциональна количеству имеющихся в его распоряжении альтернатив. Чем их больше, тем выше потенциал. Это составная часть принципа «Знание – сила». Вы не можете выбрать что-то, если не знаете, из чего можете выбирать. Дайте всем вашим фигурам ту силу, которую они заслуживают, точно так же как вы даете вашей семье, друзьям, коллегам и членам вашей команды всё, чего заслуживают они. И вам воздастся сторицей.

Принцип 17: При выборе между двумя возможными взятиями предпочтение следует взятию в сторону центра.

Этот принцип вытекает напрямую из предыдущего. Раз фигуры обладают большей силой на центральных полях, значит, вы тем сильнее, чем больше центральных полей контролируете. Вот пример:



Черные только что потеряли фигуру на поле g6 и теперь обязаны ее отыграть. Но как? При взятии 1...fxg6 у них только одна сдвоенная пешка, но появляется слабость на e6 – как раз посередине горячо оспариваемой открытой линии «е». Кроме того, король может подвергнуться атаке по открывающейся диагонали c4-g8.

С другой стороны, при взятии в сторону центра 1...hxg6 поле e6 остается под контролем, а пешка «h» приближается к центру. Да и король черных не попадает ни под какие атаки по открытым диагоналям. У черных, правда, теперь две сдвоенные пешки, но обратите внимание на то, как слаженно они контролируют поля, по которым было бы возможно проникновение в их (черных) лагерь белых фигур: e6, e5, f5, g5, h5, не говоря уж о f6, g6 и h6. Какой мощный оборонительный ресурс!

Но держите в уме, что другие принципы, такие как быстрое развитие или безопасность короля, могут конфликтовать с этим принципом. Никогда не выполняйте взятие в сторону центра автоматически. Каждое взятие требует конкретной оценки.

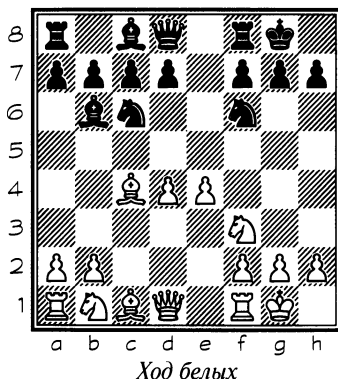
Старайтесь смотреть в будущее, когда делаете выбор. Предвидеть его можно только с некоторой долей вероятия, но, делая выбор, надо следовать здравым принципам.

Принцип 18: Играйте на контроль за центром – хоть в классическом, хоть в гипермодернистском стиле.

Поскольку фигуры более сильны в центре, естественно, что вам захочется взять центр под свой контроль. Но как этого достичь?

Классический центр состоит из пешек, поддержанных фигурами. Вильгельм Стейниц и Зигберт Тарраш были крупнейшими адептами подобно-

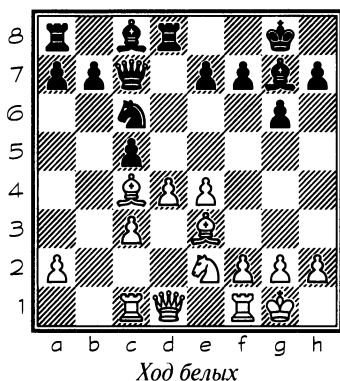
го подхода к контролю за центром, который был в моде в конце XIX — начале XX века.



У белых классический центр, и они получают еще большее преимущество за счет захвата центральных полей путем 1. e5 ♘e8 2. d5 ♗e7 3. d6.

Понятие гипермодернистского центра появилось позднее. В начале 1900-х годов многие мастера подвергли сомнению классическое учение. Среди них назовем Рихарда Рети, Арона Нимцовича и будущего чемпиона мира Александра Алехина. Они — и не только они — полагали, что контроль за центром можно осуществлять издали фигурами, оперирующими на флангах. Они фианкеттировали слонов и позволяли соперникам строить крепкий пешечный центр только для того, чтобы ударить по нему позднее с помощью фланговых пешечных атак и фигурной игры.

Гипермодернисты изобрели несколько дебютов, например: 1. ♘f3 d5 2. c4 (дебют Рети); 1. e4 ♗f6 2. e5 ♗d5 (защита Алехина); 1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗b4 (защита Нимцовича).



У черных гипермодернистский центр. Центральная область доски заселена белыми пешками, но у черных хорошая игра против центра ввиду fianкеттированного слона, ладьи на линии «d», пешки c5 и коня c6 — все эти фигуры нацелены на сильный пункт d4 в позиции белых.

Каким бы методом ни пользовался шахматист, суть принципа в контроле над ключевыми полями.



Когда у вас всё под контролем, вы в хорошей форме вне зависимости от рода занятий. Поймите, что вам по жизни требуется держать под контролем и держите в уме, что пути достижения этого тоже имеют значение.

Глава 5 БЕЗОПАСНОСТЬ КОРОЛЯ

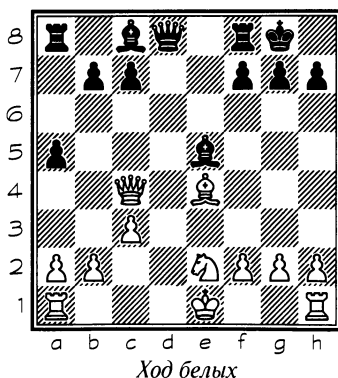
Король – фигура, вокруг которой строится игра, ибо такова ее цель – поставить мат. В этом отличие шахмат от других игр и видов спорта. Остальные фигуры и пешки играют вспомогательную роль – они помощники. Доберитесь до короля, и всё будет кончено.

По этой причине принципы, касающиеся безопасности короля, имеют особое значение для шахматистов. Пренебрежение ими будет дорого вам обходиться – и часто.

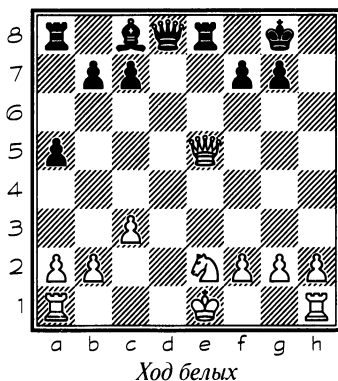
Принцип 19: Рокируйте рано и часто.

Этот принцип кажется сформулированным как-то походя. Конечно, вы можете рокировать только один раз в течение партии, и только в случае, если король и ладья оставались недвижимы. Но в этом легкомысленном замечании таится та подлинная правда, значение которой каждый шахматист не раз испытывал в своей практике.

Если вы не рокируете рано в открытой партии (эта часть принципа четко не сформулирована – ваш король может оставаться в безопасности за пешечным частоколом, если игра носит закрытый характер), то горько об этом пожалеете. Приведу в качестве примера мою давнюю партию (Рон Кензек – Курцдорфер, Буффало, 1976):



Белые задумали комбинацию, имеющую цель выигрыш пешки. Но они еще не рокировали. Не обращая на это внимания, они продолжили:
1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♚e4+ ♔g8 3. ♚xe5 и только после 3...♖e8



осознали безрассудство своего поступка. Они уже никогда не смогут рокировать, так как черные связали их коня. Партия закончилась так: 4. ♖b5 b6 5. ♜d1 ♕e7 6. ♗d3 ♘a6 7. c4 ♗b4+ 8. ♗c3 ♘xc4 9. ♜d2 ♗b5 10. a4 ♗xa4 11. ♗c2 ♗b5, и белые сдались.

С каждым опытным шахматистом случалось нечто подобное, причем он мог находиться по любую сторону доски. Мы все выиграли и проиграли немало партий потому, что кто-то запоздал с рокировкой. Постарайтесь не быть крайним!

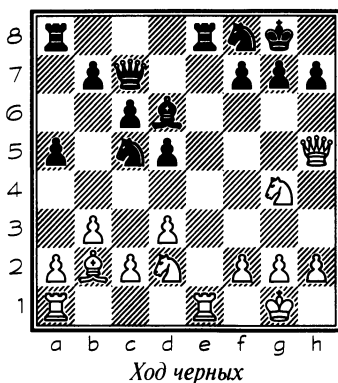


Защитите все важные объекты, прежде чем пускаться в авантюру. Вы можете подвергнуть свой дом, вложения или небезразличных вам людей большому риску.

Принцип 20: Не двигайте пешки от рокировавшего короля.

В основе принципа лежит правило, которому подчиняются ходы пешек. Их неумение отступить означает, что каждое их движение ведет к возникновению слабостей у них в тылу. Поэтому, если вы пошли пешкой от короля, вы создаете слабости прямо перед ним. Бдительный соперник это примет во внимание и переведет на слабые поля свои фигуры. А именно этого вам меньше всего и хотелось бы!

На следующей диаграмме приведен тот случай, когда пешки защищают своего короля.



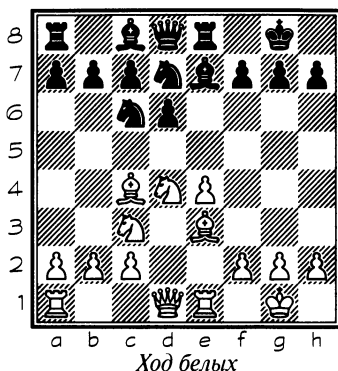
Черные поступали правильно, защитив короля крепким пешечным щитом. Но они опасались угроз со стороны неприятельского ферзя и решили его прогнать. И после 1...g6 получили к своему немалому удивлению мат – 2. ♖h6#. Не всегда всё кончается так плачевно, но представление вы получили. Оставьте пешки, которые защищают вашего короля, в покое.



Вас наверняка часто увещевали: «Не вмешивайтесь в это». Этот принцип эквивалентен шахматному. Не чините то, что не сломано. Лекарство может оказаться хуже болезни.

Принцип 21: Обращайте особое внимание на поля f2 и f7.

Какие поля самые слабые при начале игры? Поля f2 и f7, поскольку они защищены только королем. Поэтому вы поступите правильно, если будете следить за возможными в дебюте комбинациями, нацеленными на эти слабые пункты. Это особенно верно, если игра носит открытый характер.



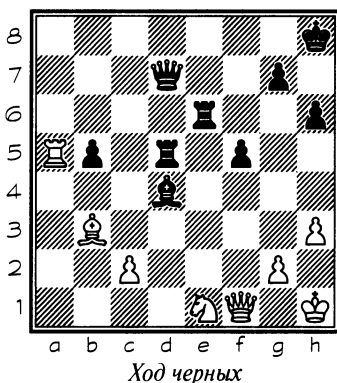
Черные забыли о слабом поле f7, и белые проводят комбинацию. 1. ♔xf7+ ♚xf7 2. ♖е6. Черные должны отдать ферзя, получив за него то, что им дадут, иначе их ждет быстрый конец – 2...♚хе6 3. ♗d5+ ♚f6 4. ♗f5#.



Фиаско – закономерный результат небрежения в деле защиты уязвимых пунктов. Помните, что цепь надежна ровно настолько, насколько надежно ее слабое звено. Или, как говаривал дирижер оркестра, в котором я играл: «Оркестр настолько хорош, насколько хорош его самый слабый музыкант».

Принцип 22: Ферзь и ладья всегда поставят мат одинокому королю.

Это хороший принцип на тот случай, когда ваша атака разгорается и вы начинаете подумывать о том, сколько еще материала можно отдать без риска остаться на бобах.



Вы открываете короля путем 1...♖xe1 2. ♗xe1 ♔с3 3. ♗xc3 и получаете то, к чему стремились. Осталось «прибить» противника: 3...♗d1+ 4. ♔h2 ♗d6+ 5. g3 (понятно, что к выигрышу ферзя за ладью ведет 5. ♗g3 ♗h1+). Белые уклоняются от этого варианта, но какой ценой!) 5...♗d2+ 6. ♔g1 ♗b6+ 7. ♔h1 ♗b7+ 8. ♔g1 ♗g2#.

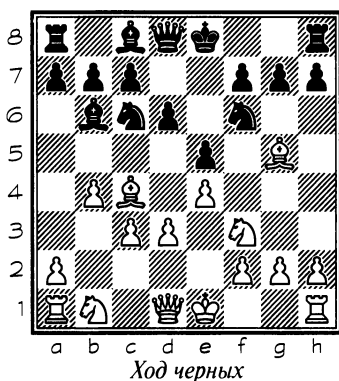


Если вы точно знаете, сколько сил окажется достаточно, зачем тратить время на поиски иных вариантов? Можно перехитрить самого себя, а это вам совсем ни к чему. Используйте те ресурсы, которые у вас имеются, и не морочьте себе голову.

Принцип 23: Не связывайте коня противника, стоящего на f3 или f6, своим слоном, пока он (соперник) не рокирует.

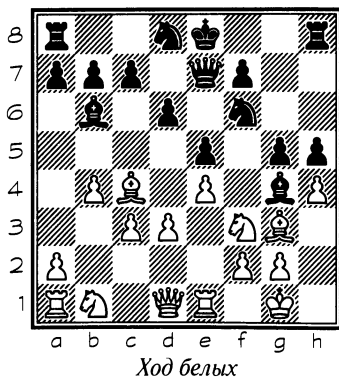
Это весьма специфический принцип, и применим не во всех обстоятельствах. Тем не менее зерно истины в нем имеется. Суть дела в том, что следует предупреждать ситуации, подобные той, что возникла в партии Гильберт – Курцдорфер (Лос-Анджелес, 1981):

1. e4 e5 2. c3 c6 3. d4 c5 4. c3 f6 5. b4 b6 6. d3 d6 7. g5 .



Белые только что связали коня f6, хотя черные еще не рокировали. Поторопившись, белые позволили противнику отбросить их на королевском фланге:

7...h6 8. g4 h4 e7 9. 0-0 d8 10. e1 g5 11. g3 h5 12. h4 g4 .



Эта связка соответствует принципу, поскольку белые уже рокировали в короткую сторону.

13. ♖bd2.

Белые могли вызвать осложнения, приняв жертву пешки, но они заканчивались в пользу черных после 13. hxg5 h4 14. gxf6 hxg3 15. fxe7 gxf2+ 16. ♕f1 ♖h1+ 17. ♕e2 fxe1♚+ 18. ♚xe1 ♖xe1+ 19. ♕xe1 ♕xe7, и у черных два слона и лучшая пешечная структура.

13...♗h7 14. ♚a4+ c6.

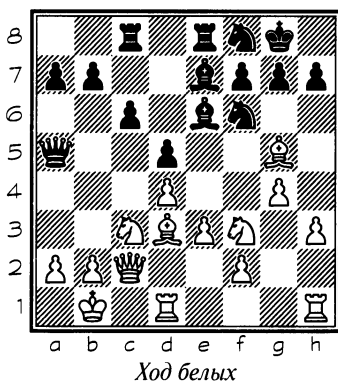
Черные решили дебютные проблемы и в конечном счете одержали победу. Обратите внимание, что белым приходится обороняться на королевском фланге, где обосновался их король.



Старая спортивная поговорка гласит: «Чтобы выиграть, надо прежде не проиграть». Следи за своим добром (назовите его как хотите), прежде чем зариться на чужое.

Принцип 24: Мата можно не бояться, если конь на f8.

Точнее было бы сказать, что мат редок, когда конь находится на f8. Такой конь защищает важные поля вокруг черного короля, если он рокировал в короткую сторону.



В этой типичной для разменного варианта отказанного ферзевого гамбита позиции черным не грозят непосредственные опасности, хотя фигуры белых грозно смотрят в сторону их (черных) короля. Причина в том, что у него много защитников как на королевском фланге, так и в центре, и не последнюю скрипку играет в этом оркестре конь f8. Конечно, важно и то, что черные еще не пошли ни одной пешкой от своего короля!

Тот же принцип применим к коню белых на f1, защищающему короля на g1.



Всегда полезно иметь надежного охранника. У одних людей есть друзья и семьи, которые за ними присматривают, у других ту же задачу выполняют собаки и крепкие замки. Никогда не оставайтесь в одиночестве. Оно вредно для здоровья.

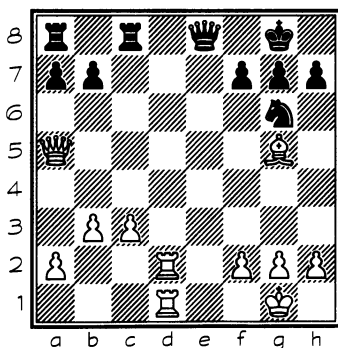
Глава 6 МАТЕРИАЛ

Важно знать относительную стоимость фигур и пешек, которые перемещаются по стоящей перед вами доске. Они являются основными инструментами, которыми вы можете оперировать, и менять их можно по-разному. Считаете ли вы, что три пешки весомее, чем конь? Лучше ли иметь ладью и две пешки, чем слона и коня? А как выглядит ферзь в борьбе против двух ладей? Когда вы знаете, какое материальное соотношение выгоднее в разных положениях, вам легче принимать взвешенные решения о том, какие фигуры надо оставить, а от каких следует отказаться.

Принцип 25: Имея материальное преимущество, следует менять фигуры, но не пешки.

Обоснование принципа — в математической концепции соотношения. Преимущество десять к девяти не столь велико, как преимущество два к одному, или, что еще очевиднее, одного к нулю. Когда материальное преимущество на вашей стороне, следует стремиться к увеличению соотношения путем размена фигур, но не пешек.

Почему не пешек? Очень просто: если их не останется на доске, вы можете достичь большого, греющего душу материального преимущества — одной фигуры у вас против ни одной у соперника... и не иметь выигрыша! Слон (или конь) с королем не могут поставить мат одинокому королю ни при каких обстоятельствах. Поэтому вам понадобятся еще и пешки (если ваше преимущество не выражается в целой ладье или ферзе).



Ход белых

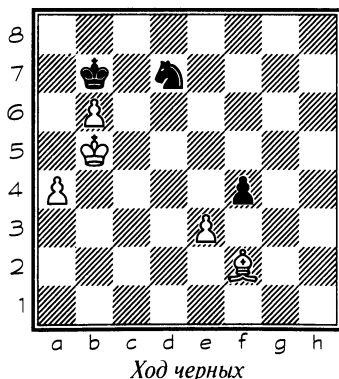
У белых пешкой больше. Лучшим способом нейтрализации какой бы то ни было контригры со стороны черных является размен как можно большего числа фигур. Поэтому 1. ♖d8 ♗xd8 2. ♗xd8 ♖xd8 3. ♕xd8 ♕xd8 4. ♘xd8, и вы избавляетесь от тяжелых фигур, тем самым существенно упрощая себе задачу.



Повышайте ваши шансы путем увеличения соотношения. С этой концепцией хорошо знакомы все люди спорта. Именно поэтому в хоккее легче забивать голы в большинстве, а в баскетболе трудно защищаться при игре двух против одного.

Принцип 26: Если материальное преимущество на стороне соперника, меняйте пешки, не фигуры.

Это обратная сторона принципа 25. Вы меняете пешки для того, чтобы в окончании у вашего противника было меньше шансов провести одну из них в ферзи. Это станет вообще невозможным, если с доски исчезнут все пешки.



У черных не хватает материала и никаких шансов на контратаку. Но они могут форсировать ничью путем 1...fxe3 2. ♘xe3 ♖xb6 3. ♘xb6, и у белых при наличии пешки «а» слон не того цвета — пешка в ферзи не проходит.

Чтобы знать, когда принцип не работает, вы должны понимать, зачем меняете пешки. Например, если у соперника материальное преимущество, но у вас сильная инициатива, вам лучше просто продолжать атаку, а меняются при этом пешки или фигуры(!) — это уже вопрос второстепен-

ный. Вы можете отыграть материал с выгодой или продолжить матовую атаку. Кто захочет менять в этих условиях пешки?

В отношении этого и других принципов полезно знать причины, которыми они обусловлены.



Компенсируйте потери путем избавления от того, что может привести к поражению. Даже если при этом вы лишаетесь единственных ресурсов, что есть в вашем распоряжении, — это стоящая сделка, если у вас нет шансов на выигрыш.

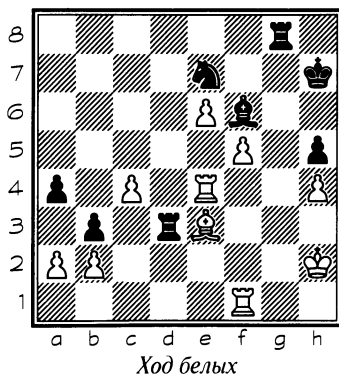
Принцип 27: В положениях с тремя здоровыми пешками против легкой фигуры последняя обычно сильнее в миттельшпиле, в то время как пешки, как правило, выгоднее иметь в эндшпиле.

Пешки чувствуют себя в своей стихии на стадии эндшпиля, в то время как фигуры, особенно легкие, лучше всего проявляют себя в середине игры. Этот принцип в равной степени применим к случаю ладьи против пяти пешек, хотя ладьи в эндшпиле способны «на разбой», если их правильно расставить.

Но не следуйте этому принципу слепо: многое зависит от пешечной структуры. Связаны ли пешки? Проходные ли они? Разбиты ли они на отдельные островки или группы? Сдвоены ли некоторые из них?

Нельзя забывать и про фигуры: скоординированы ли их действия? Расширяется ли их свобода по мере приближения эндшпиля? Какие фигуры остались — слон с конем, два слона или два коня? Остались ли на доске еще и ладьи? Во внимание следует принимать множество факторов.

Типичным случаем является положение из партии Курцдорфер — Эд Форманек (Буффало, 1992):



У черных конь за три пешки, которые все проходные, но не связаны между собой. Они заблокированы, и черные готовы прорваться на ферзевом фланге. Белые стремятся одолеть блокаду, с тем чтобы привести свои проходные пешки в движение:

1. ♖g5 ♜f8 2. axb3 axb3 3. ♞f2 ♖xg5 4. hxg5 ♞xf5 5. ♞xf5 ♜xf5 6. e7.

Блокада прорвана, и черные вынуждены отдать фигуру, чтобы не дать пройти вражеским пешкам. Но они уже прихватили одну пешку и готовы забрать еще одну сверх той, за которую они жертвуют фигуру, так что фактически они отдают фигуру за три пешки.

6...♞d2+ 7. ♖h3 ♜xe7 8. ♞xe7+ ♖g6 9. ♞b7 ♞xb2 10. ♞b5, и партия закончилась ничьей.



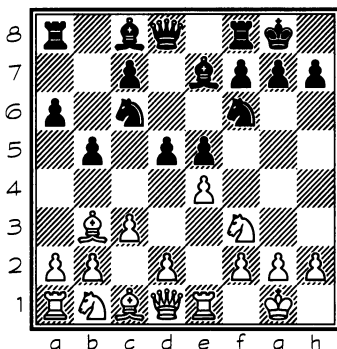
При сравнении объектов, разных по природе, всегда полезно поразмышлять об их качествах. Хотя бартер сейчас не так широко распространен, все равно полезно представлять себе примерную стоимость того, с чем вам приходится иметь дело.

Принцип 28: За лишнюю пешку можно немного и пострадать.

Конечно, следует точно понять, что значит «немного». Все хотят иметь одну-две лишних пешки (или лишнюю фигуру или фигуры) при равном в остальном материальном соотношении. В 95% случаев выигрывать пешку стоит.

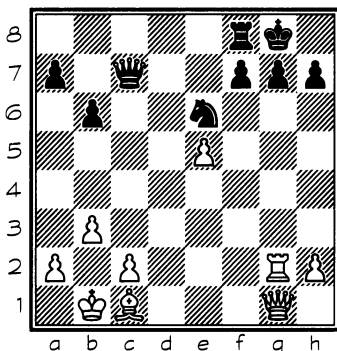
Проблема в том, что зачастую после выигрыша пешки приходится защищаться. Готовы ли вы забрать пешку, а затем перейти в защиту? Всё зависит от конкретной позиции.

Большинство гамбитов можно описать так: хватай пешку и борись с трудностями. Многие гамбиты можно отклонить, но обычно лучше принять вызов. Гамбит Маршалла один из многих: 1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♜f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♞e1 b5 7. ♖b3 0-0 8. c3 d5.



Ход белых

Большинство сильных игроков забирают пешку путем 9. exd5 ♘xd5 10. ♗xe5 ♗xe5 11. ♖xc5 с6 и посвящают следующие несколько ходов борьбе с последствиями своего поступка в надежде консолидироваться и выиграть в эндшпиле. Атака черных после ♗d6 и ♚h4 опасна, но защита от нее — дело не безнадежное. А лишняя пешка все-таки у белых есть.



Ход черных

А вот здесь, забрав пешку, черные поступили бы неразумно, ибо после 1... ♚xe5 атака белых более чем опасна: 2. ♗b2 ♚c7 3. ♖xg7+ ♗xg7 4. ♚xg7#, и спорить больше не о чем.

Конечно, взятие фигуры приводит к еще большим трудностям. Но насколько они велики, зависит от конкретной позиции. Взятие фигуры и даже ферзя невыгодно, если в результате вы проиграете партию.

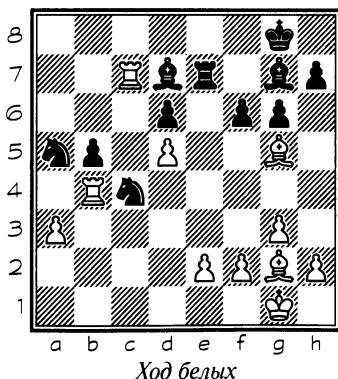


Очень многое в жизни сопряжено с мелкими бытовыми трудностями – подстричь лужайку, например. Много другое дается нам трудами: найти хорошую работу или купить дом.

Вам решать, стоит ли дело связанных с ним трудностей. Каждый случай надо рассматривать отдельно. Здесь нет простого, всеобъемлющего ответа.

Принцип 29: В позициях с необычным материальным соотношением инициатива зачастую – решающий фактор.

Это хорошее правило для различных типов позиций. Например, ладья и две пешки против слона и коня; ферзь и пешка против двух ладей; ладья, конь и две пешки против ферзя, и так далее. Если вы испытываете сомнение, играйте на инициативу. Если вы идете на соперника с открытым забралом, ему будет трудно придумать против вас выигрывающий план.



Эта позиция возникла в партии Курцдорфер – Дмитрий Гуревич (Вашингтон, 1990). У белых за двух коней ладья и пешка, слон g5 под боем, а слон d7 связан. Ход белых, и я переместил атакованного слона на поле f4, и это был естественный выбор.

Этого оказалось достаточно для ничьей (к которой пришла партия после осложнений, от которых волосы вставали дыбом), но если бы я помнил о принципе 29, то сыграл бы сильнее. После 1. ♔h3 ♕xh3 2. ♖xe7 fxg5 3. ♗xb5 возникала позиция с необычным соотношением сил – две ладьи и две пешки против четырех легких фигур. Легко видеть, кто владеет инициативой, поскольку белые грозят не только 4. ♖b8+ ♔f8 5. ♗e8,

выигрывающая фигуру, но и 4. ♔a7 с выигрышем обеих коней за ладью. Черным защищаться очень непросто.

Существует много способов взять ситуацию под свой контроль. Некоторые из них сопряжены с расходом немалых сил и энергии. Поэтому потратьте время на анализ, чтобы понять, стоит ли овчинка выделки. Вы обнаружите, что цена зачастую не так уж и высока, как может показаться на первый взгляд.

Глава 7 ПЕШЕЧНАЯ СТРУКТУРА

«Проходная пешка – преступник, которого следует держать под замком. Мягкие меры, такие, как полицейский надзор, недостаточны».

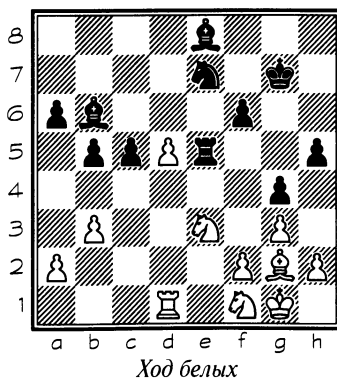
Арон Нимцович, «Моя Система»

Пешечная структура является ключом к любым возможным в будущем планам игры. Этот факт является следствием присущей пешкам слабости – они не могут ходить вбок и назад. Поэтому пешки стремятся к мертвой стойке, при которой они поддерживают друг друга или фигуры, либо терпеливо ждут, когда они смогут это делать.

Фигуры же могут перемещаться произвольно, поэтому любая фигурная структура, на получение которой вы играете, носит временный характер, если только вы не берете в расчет структуру пешечную.

Принцип 30: Проходные пешки стремятся к продвижению.

Проходные пешки устремлены вперед, как учил Арон Нимцович. Объясняется это просто – с каждым шагом они ближе к полю превращения. Большинство других пешек двигаться вперед не особенно стремятся.



Посмотрите на крепыша на поле d5. Следующие несколько ходов вполне очевидны: 1. d6 ♘g6 2. d7 ♕f7 3. d8 ♔, и черные вынуждены отдать фигуру за новорожденного ферзя – 3... ♗xd8 4. ♔xd8. Другие вари-

анты кончаются аналогичным образом. Черные вынуждены отдать фигуру за проходную пешку.

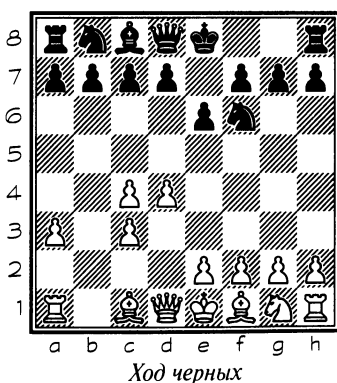


Идите вперед без раздумий, когда впереди ясная цель.

Принцип 31: Сдвоенные пешки являются слабостью в том отношении, что лишены мобильности, и силой потому, что предоставляют полуоткрытые линии для ладей.

Этот принцип просто определяет, в чем состоит сила и слабость сдвоенных пешек. У них есть другие сильные стороны — дополнительные поля, которые они контролируют по вертикалям, и слабые — неспособность защищать друг друга. Ваша задача, когда вы решаете, соглашаться ли вам на сдвоенные пешки или создавать их в позиции вашего соперника, заключается в умении обращать себе на пользу сильные стороны ваших сдвоенных пешек и слабые — сдвоенных пешек соперника.

Известный пример сдвоенных пешек дает нам защита Нимцовича, когда после ходов 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. a3 ♙xc3 5. bxc3 белые соглашаются на образование в их позиции сдвоенных пешек по линии «с» в обмен на укрепление своих позиций в центре. Они также получают возможность использовать полуоткрытую линию «b», в то время как черные отказываются от двух слонов.



Черные зачастую играют в этом положении 5...c5, чтобы зафиксировать пешки для последующей их атаки. Вся игра может строиться на том, что белые будут доказывать силу этих сдвоенных пешек, а черные — слабость.

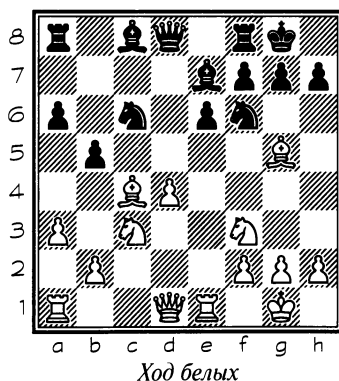


Сильные и слабые стороны наличествуют у многих вещей; возможно, они имеют всеобъемлющий характер. Эта мысль является объединяющей в китайской философии, основанной на понятиях инь и ян; суть ее в том, что у любого предмета или идеи имеются две противоположные стороны. При рассмотрении двойных пешек напрашивается ассоциация с мистером Джекилом и мистером Хайдом.

Принцип 32: Старайтесь избавляться от отсталых и изолированных пешек.

Недостаток отсталых и изолированных пешек ясен из их названия — они лишены пешечной поддержки. Поэтому приходится защищать их фигурами. Но у фигур есть дела поважнее.

Часто лучшим способом решения дилеммы является избавление от оскорбляющего ваши чувства «слабака». В качестве бонуса вы можете получить открытые диагонали для слонов или открытые вертикали или горизонтали для ладей. Или даже обеспечить форпост для коня.



В этой позиции у белых не только атакован слон, но имеется и изолированная пешка «d». Слон может спокойно отступить, но почему бы не решить проблему изолированной пешки? Эта идея срабатывает — тем более что фигуры белых лучше развиты.

1. d5 exd5 2. ♘xd5 ♗xd5 3. ♔xd5 ♙xg5 4. ♔xc6 ♙g4 5. ♗e5 ♙e6 6. ♖ad1.

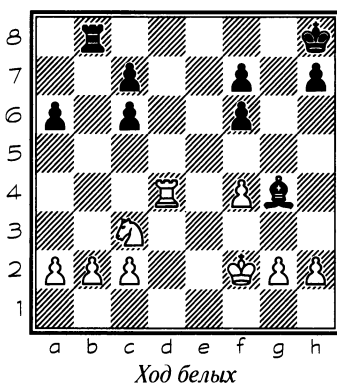
Все фигуры белых работают по открытым линиям, в то время как черным еще предстоит пристроить к делу свои ладьи. Более того, им пока не до этого, поскольку их ферзь под атакой (Курцдорфер — Харвей Селиб, Буффало, 1987).



Избавление от того, что становится обузой – старая стратегия в бизнесе, и не только в бизнесе, как мне кажется. Если это еще способствует укреплению активов, то колебаний быть не должно.

Принцип 33: Чем меньше пешечных «островков», тем позиция здоровее.

Пешечными островками являются группы пешек, связанные тем или иным способом между собой и способные друг друга защищать. Способность взаимозащиты делает пешки здоровыми. Если пешкам не требуется защита со стороны фигур, последние могут заниматься своими делами, не заботясь об оставленных пешках.



Данная позиция (из партии Алекс Дунне – Курцдорфер, Филадельфия, 1978) наглядно иллюстрирует разницу между здоровыми пешками и нездоровыми. Черные малыши не могут помочь друг другу. Каждый должен заботиться о себе сам. Поэтому фигуры черных должны защищать пешки, если не хотят их потерять. У белых же два здоровых пешечных островка, где каждая пешка может рассчитывать на помощь со стороны товарищей. Поэтому фигуры белых свободны в своих действиях и могут, например, напасть на слабые пешки соперника.



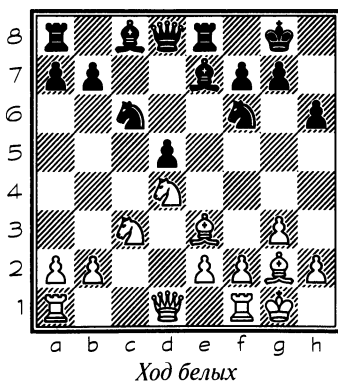
Чем меньше вы должны исполнять обслуживающих функций, тем больше у вас шансов воспользоваться теми возможностями, которые возникают на жизненном пути. Вот почему руководители всех сортов имеют секретарей – они избавляют от рутины своих боссов, которые могут заниматься более важными делами. Те же, кто предпочитает всё делать сам, не способны добиться эффективности в бизнесе.

Принцип 34: Если вы вынуждены смириться с пешечной слабостью, постарайтесь получить за это компенсацию в той или иной форме.

Согласие на возникновение слабой пешки или пешек иногда является необходимой ценой, которую приходится платить за то или иное достижение. Старайтесь, чтобы оно, это достижение, было достаточно весомо, иначе окажетесь в чистом минусе.

Компенсация может иметь любой вид или форму. Получение пары слонов против коня и слона, захват инициативы, выигрыш пешки, обеспечение форпоста для коня, получение контроля над центром – всё это поможет вам стерпеть возникновение слабых пешек. Но каждый случай требует конкретного подхода. Какая компенсация будет достаточна за ту или иную пешечную слабость – вот вопрос, на который нет универсального ответа.

Примером компенсации может служить получение черными свободной игры для фигур и сильного центра за изолированную пешку «d» в варианте Тарраша Ферзевого гамбита: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 c5 4. cxd5 exd5 5. ♗f3 ♗c6 6. g3 ♘f6 7. ♕g2 ♕e7 8. 0-0 0-0 9. ♕g5 cxd4 10. ♗xd4 h6 11. ♕e3 ♖e8.



Вопрос о том, достаточна ли компенсация за изолированную пешку, до сих пор остается открытым. Но вопроса о том, стоит ли идти на это без какой бы то ни было компенсации, быть не может.



Не расставайтесь ни с чем, ничего не получая взамен. Любая слабость (невыгодное положение) в одном месте должна быть компенсирована силой (выгодным положением) в другом. Иначе вы рискуете стать неудачником.

Глава 8 ПРОСТРАНСТВО

«Стесненное положение несет в себе зародыш поражения».

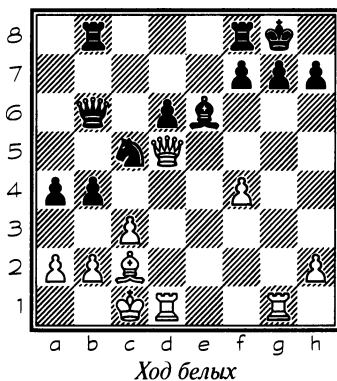
Зигберт Тарраш

Территория, которую вы контролируете, является важным фактором при оценке любой позиции. Если вы контролируете больше полей, чем ваш соперник, то при прочих равных условиях преимущество на вашей стороне.

Принцип 35: Расположение, расположение, расположение.

Спросите любого агента по недвижимости: «Какие три самых главных аспекта в работе с недвижимостью?» — и он, по всей видимости, ответит: расположение, расположение, расположение.

Это верно и для шахмат. Шахматная доска состоит из недвижимости: высшего уровня, среднего и низкого. Главное — это расположение королей, но и расположение фигур и пешек имеет большое значение.



У черных больше фигур и пешек, но их король находится в уязвимом положении, и фигуры белых готовы этим воспользоваться — ведь в их владении полуоткрытая линия «g», диагональ b1-h7 и 5-я горизонталь. Партия заканчивается быстро: 1. ♖xg7+ ♔xg7 2. ♕g5+ ♔h8 3. ♕f6+ ♔g8 4. ♗g1+ ♔g4 5. ♖xg4#.



Профессионалы, работающие с недвижимостью, понимают этот принцип очень хорошо. Ваше расположение по отношению к кому-то или

чему-то, с кем или с чем вы имеете дело, имеет первостепенное значение.

Расположение — это фокальная точка. Ваш дом является фокальной точкой с точки зрения различных видов вашей деятельности. На работе, в офисе может быть своя фокальная точка. Ваше местонахождение сильно влияет на то, что вы делаете и когда вы это делаете.

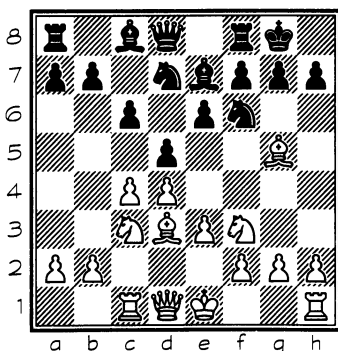
Те, кто играет или наблюдает за командными видами спорта, такими как футбол, баскетбол или бейсбол, знают, что расположение на поле каждого игрока имеет важнейшее значение. Этот принцип полностью сохраняет свое значение и в отношении шахматной доски.

Принцип 36: Меняйте фигуры в стесненном положении для того, чтобы освободить свою игру.

Стесненные положения плохи тем, что фигурам некуда ходить. А им этого очень хочется. Поэтому просто избавьтесь от некоторых из них, и у оставшихся появится больше свободы.

Хорошим примером может служить следующая попытка уравнивания в старом добром отказанном Ферзевом гамбите.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♖f6 4. ♕g5 ♕e7 5. e3 0-0 6. ♗f3 ♗bd7 7. ♚c1 c6 8. ♜d3.



Ход черных

Черные стеснены; их фигуры не имеют достаточного пространства для маневрирования. Поэтому они прибегают к политике разменов путем 8...dxc4 9. ♕xc4 ♗d5 10. ♕xe7 ♚xe7 11. 0-0 ♗xc3 12. ♚xc3 e5 13. dxe5 ♗xe5 14. ♗xe5 ♚xe5, и в результате оставшимся фигурам есть где разгуляться.

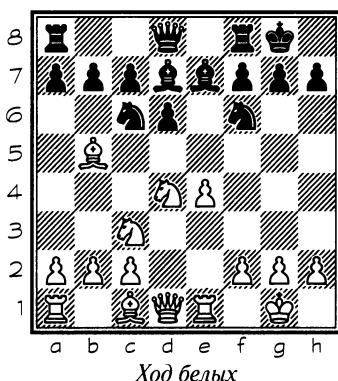


Немногие из нас чувствуют себя комфортно в атмосфере духоты. Нам нужен воздух, чтобы думать и расти; пространство, чтобы свободно перемещаться. Если же его недостаточно, надо что-то делать, например, отсечь то, что уже отжило свой век – всё, что может показаться лишним и ненужным.

Принцип 37: Не меняйте фигуры, если на вашей стороне пространственный перевес.

Этот принцип – зеркальное отражение принципа 36. Раз обмен фигур ведет к освобождению игры соперника, как сохранить его в зажатом положении? Очень просто: избегать разменов.

Например, в Испанской партии после 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♚b5 ♘f6 4. 0-0 d6 5. d4 ♚d7 6. ♘c3 exd4 7. ♘xd4 ♚e7 8. ♚e1 0-0 возникает следующее положение.



Белые могут уклониться от размена нескольких легких фигур путем 9. ♚f1 (или даже 9. ♘de2), поскольку черные стеснены.

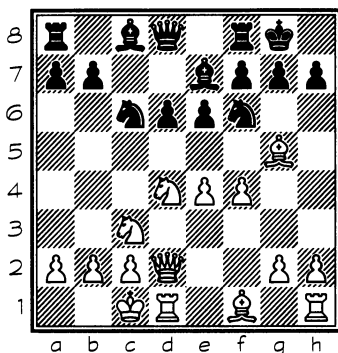


Держите ситуацию под контролем и не ослабляйте хватку. Старое, но доброе правило.

Принцип 38: Освобождайтесь от зажима вашей позиции с целью освободить фигуры, даже если это стоит пешки.

Очень важно освободиться от зажима, при котором ваши фигуры лишены оперативных возможностей, иначе противник вас задавит. Если за это нужно заплатить, – платите!

Рассмотрим положение, возникающее в Сицилианской защите после ходов 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 ♘c6 6. ♙g5 e6 7. ♚d2 ♙e7 8. 0-0 0-0 9. f4.



Ход черных

У черных не много полей в запасе, на которые они могли бы разместить свои фигуры. Поэтому они предлагают размен (принцип 36), жертвуя при этом пешку, но имея в виду оживить свои фигуры: 9...h6 10. ♙xf6 ♙xf6 11. ♘xc6 bxc6 12. ♚xd6 ♚b6 13. ♚d3 ♚b8 14. b3 ♚d8. Позиция примерно равная.



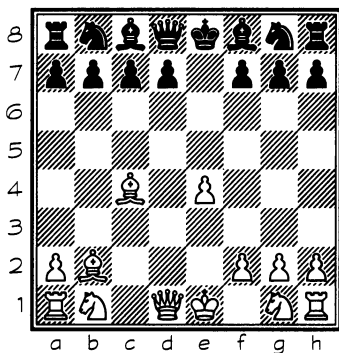
Делайте всё, что в ваших силах, для достижения цели. Если это требует жертв, но не чрезмерных, идите на них. Цель, в конечном счете, важнее.

Принцип 39: Ход d7-d5 является противоядием во многих гамбитах.

В некоторых случаях этот принцип есть иное выражение принципа 38, но в других он воплощает в себе некоторые принципы, с которыми мы столкнемся позднее.

Главная идея состоит в том, что, применяя гамбит, белые имеют больше фигур в игре и контролируют больше центральных полей, чем их соперник (если это не так, то гамбит был разыгран неправильно). Ход d7-d5 часто позволяет черным выправить положение, так как пешка занимает (зачастую с темпом) важное центральное поле, открывая при этом линии для развития ферзя и белопольного слона.

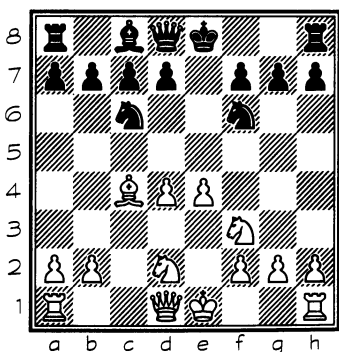
Поясним сказанное на примере, взятом из Северного гамбита: 1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. ♙c4 cxb2 5. ♙xb2.



После 5. ♖xb2

Белые отдали три пешки, но у них теперь лучшее развитие и контроль над центром. Правильная реакция для черных состоит в комбинации 5...d5 6. ♕xd5 ♜f6 7. ♕xf7+ ♔xf7 8. ♖xd8 ♕xb4+ 9. ♖d2 ♕xd2+ 10. ♜xd2 ♖e8, и черные вернули пешки, но теперь уже на их стороне перевес в развитии и контроль над центром.

В действительности, в более широком смысле, ход d7-d5 часто уравнивает даже в тех случаях, когда белые не жертвовали пешку. Возьмем для примера Итальянскую партию: 1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♕c4 ♕c5 4. c3 ♜f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♕b4+ 7. ♕d2 ♕xd2+ 8. ♜bxd2.



После 8. ♜bxd2

Лучшим за черных здесь считается 8...d5 с четким уравниванием.



При возникновении отставания в чем-то важном старайтесь его наверстывать. Считайте эту задачу делом первостепенной важности, иначе вы рискуете отстать навсегда.

Глава 9 ТЕМП

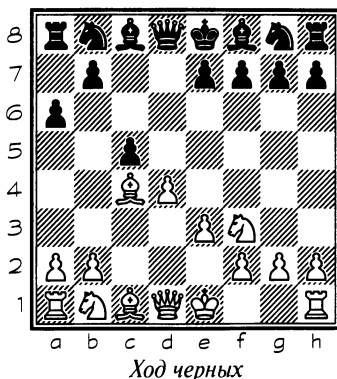
Ход – ваше главное оружие. Пользуйтесь им расчетливо.

«Темп» – это единица для исчисления ходов в шахматах. Термин используется взамен категории времени для определения того, какова была продолжительность серии ходов или всей партии. Поэтому темп – это время в чисто шахматном смысле.

Принцип 40: Не атакуйте, если не обладаете преимуществом.

Вы можете избирать атакующий ход всякий раз, когда очередь хода за вами. Но такая метода срабатывает далеко не всегда. Нужно принимать в расчет и другие соображения. Неподготовленная атака, вероятнее всего, обернется бумерангом, поскольку у вашего противника окажется достаточно ресурсов для ее отражения.

Принцип предупреждает: атака должна быть хорошо подготовлена. В расширительном смысле его надо понимать так: любое действие, которое вы собираетесь предпринять, требует тщательной подготовки, подразумевающей мероприятия разного характера – оборонительные, маскирующие и превентивные, равно как и атакующие. Главная идея – любая акция требует предварительной подготовки.



В этой позиции (Курцдорфер – Ли Трэверс, Нью-Йорк, 1987) мой довольно сильный соперник сыграл 1...b5. И конечно, он вскоре проиграл после 2. ♖xf7+ ♔xf7 3. ♞e5+ – у белых решающая атака.

М-р Трэверс так сильно хотел атаковать, что не вник в позицию. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что черным не время думать об атаке. Они отстали в развитии и не контролируют центр. Поэтому надо было играть скромно – 2...♘f6 или 1...e6. Эти ходы мир не потрясут, но позволят черным жить дальше с надеждой на атаку... позднее.

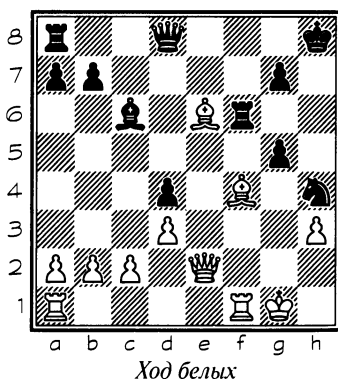


Девиз американских бойскаутов – «Будь готов!». И это хороший совет для каждого, включая и шахматистов. Выступление в амплуа, которое для вас ново, может кончиться конфузом. Неподготовленная атака на хорошо подготовленного соперника до добра не доведет, и это относится ко всем играм и видам спорта.

Принцип 41: Если преимущество на вашей стороне, вы должны атаковать, иначе преимущество может растаять.

Это развитие предыдущего принципа. Недостаточно просто быть готовым к атаке. Вы должны ее начать. Промедление с атакой, когда всё для нее готово, обернется потерей преимущества. Оба принципа сформулировал чемпион мира Эмануил Ласкер*.

Новый принцип предлагает взглянуть на наличие преимущества под иным углом зрения. Согласно ему игрок, обладающий преимуществом, находится в стрессовой ситуации. Он – под давлением, ибо обязан действовать, иначе преимущество растает.



* Автор ошибается, эти принципы первым сформулировал первый чемпион мира Вильгельм Стейниц. – Прим. пер.

Преимущество на стороне белых: у них два слона, хорошо расположенные тяжелые фигуры, король противника раскрыт. Но это преимущество необходимо обратить в наличность, и немедленно, поскольку и король белых не чувствует себя в безопасности. Взятие на g5 ведет к потере слона после 1. ♖xg5 ♜xf1+ 2. ♜xf1 ♜xg5. Другие отступления слона допускают неприятное 1... ♘f3+. Но если белые изучат позицию внимательно, то найдут выигрывающее 1. ♜h5+ ♜h6 2. ♜xh6+ gxh6 3. ♖e5+ ♘h7 4. ♜f7+ ♘g6 (или 4... ♘g8 5. ♜c7+ ♘f8 6. ♖g7+ ♘e8 7. ♖f7#) 5. ♜g7+ ♘h5 6. ♖g4#.



Те, кто колеблются, проигрывают. В жизни нет места нерешительности. Если вы на пути к успеху, не мешкайте, делайте свое дело. Иначе вы окажетесь на обочине.

Принцип 42: Каждый ваш ход дает вам возможность усложнить сопернику проведение его планов или сделать еще один шаг на пути реализации собственных.

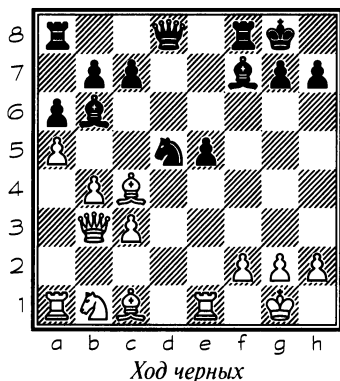
Улучшение позиции вашей фигуры или лишение противника важного поля не позволят вам выиграть партию, но последовательность ходов, решающих подобные задачи, приведет к накоплению преимущества, которое позволит вам рассчитывать на конечный выигрыш.

Любой ход важен, бережно относитесь к каждому из них.

Принцип 43: Удержание инициативы стоит некоторого материала.

Как долго следует удерживать инициативу? И что значит «некоторого»? На первый вопрос нет ответа в терминах конкретного количества ходов, речь скорее должна идти о том, на какие уступки готов пойти противник, чтобы нейтрализовать вашу инициативу. В общем, чем длительнее ваша инициатива, тем на большие уступки придется идти сопернику. Что касается второго вопроса, то всё зависит от того, сколько времени вам удастся владеть инициативой. Замкнутый круг? Может быть, но в данном случае просто невозможно рассматривать оба вопроса по отдельности.

Вот пример, в котором за инициативу не жалко пожертвовать слона.



После 1...♘xf2+ 2. ♔xf2 ♚h4+ 3. ♕e2 ♖xc3+ 4. ♚xc3 ♘xc4+ 5. ♔d1 ♗ad8+ у черных две пешки за фигуру, открытые линии, большое преимущество в развитии. Кроме того, король белых раскрыт, и над ним можно «поработать». Белые в трудном положении (Джонатан Йедидиа – Курцдорфер, Филадельфия, 1979).



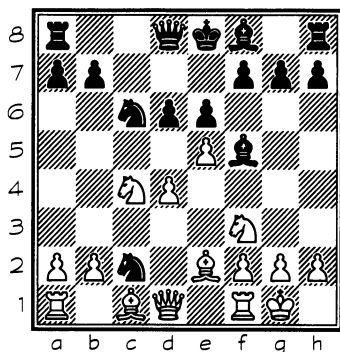
Взвешивайте последствия любых ваших инвестиций. Приобретая некоторый опыт, вы скоро «печенкой» будете чувствовать, какой их объем допустим, а какой – чрезмерен.

Принцип 44: Инициатива – это преимущество. Захватывайте ее при первой возможности и расставайтесь с ней тогда, когда не можете больше удерживать, но за хорошую цену.

Среди сильных шахматистов считается преимуществом игра белым цветом. Почему? Просто потому, что белые ходят первыми. А это дает им шанс захватить инициативу. Возможно, преимущество выступки в шахматах не так велико, как в теннисе – первая подача, но это вещи одного порядка.

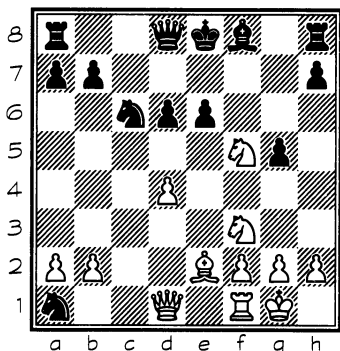
Владея инициативой, вы можете направить игру в нужное вам русло. Вы хозяин положения. От такого преимущества отказываться никак не следует.

В следующей позиции белые посчитали инициативу столь важным фактором, что не пожалели за нее ладью. Правы они были или нет, можно выяснить только после тщательного анализа всех вариантов (Курцдорфер – Дэвид Харт, по переписке, 1981).



Ход белых

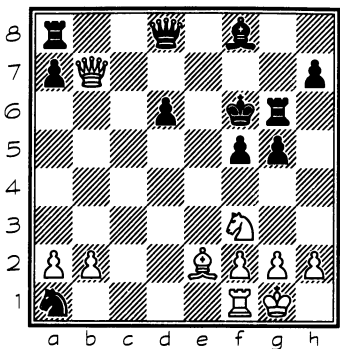
1. ♖g5 f6 2. exf6 gxf6 3. ♞e3 ♜xa1 4. ♜xf5 fxf5.



После 4...fxg5

У белых ладья меньше, и они вскрывают линии:

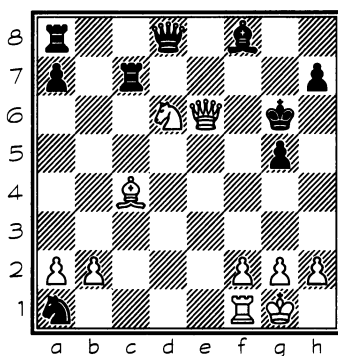
5. d5 exf5 6. dxc6 bxc6 7. ♚d4 ♜g8 8. ♚c4 ♜g6 9. ♚xc6+ ♔e7 10. ♚b7+ ♔f6.



После 10...♔f6

Теперь белые собираются ввести в игру оставшиеся фигуры и поставить мат.

11. ♖c4 ♜g7 12. ♚d5 ♜e7 13. ♞d4 ♚c8 14. ♚xd6+ ♔g7 15. ♚d5 ♜c7 16. ♞xf5+ ♔g6 17. ♞d6 ♚d8 18. ♚e6+, и черные сдались.



После 18. ♚e6+

В финальной позиции у белых всего две пешки за ладью, но черные получают мат.



В бизнесе, спорте, политике, в любой другой сфере деятельности, где присутствует элемент конкуренции, захват и удержание инициативы — лучший способ взять ситуацию под свой контроль.

Глава 10 МОБИЛЬНОСТЬ

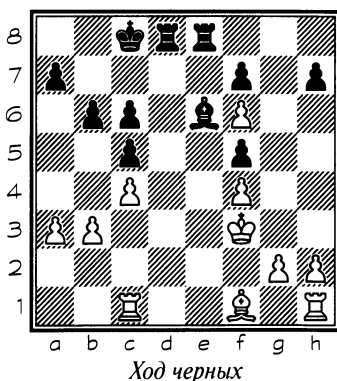
Обеспечьте ваши фигуры и пешки местами, куда они могут пойти, и делами, которыми они могут заняться. Слоны, кони, ладьи, ферзи и даже короли созданы для движения и не созданы для того, чтобы находиться взаперти, не имея возможности ни себя показать, ни других посмотреть.

Принцип 45:

«Ладья на 7-й горизонтали –
достаточная компенсация за пешку».

Ройбен Файн

Этот принцип в довольно специфических терминах показывает силу ладьи на полуоткрытой горизонтали, расположенной на вражеской территории. Такая ладья мобильна, и в данном случае уровень мобильности может быть выражен в пешках. Таким образом, наличие подобной ладьи (на 7-й горизонтали для белых и на 2-й для черных – иными словами, на седьмом ряду, считая от горизонтали, на которой расположен изначально король того или иного цвета) эквивалентно обладанию лишней пешкой. Это хорошее правило, которым следует руководствоваться всякий раз, когда у вас появляется шанс внедриться на территорию противника.



Черные контролируют игру. Их ладьи могут вторгнуться на 2-ю горизонталь и там утвердиться, в то время как пешка f2 белых слаба. После 1...♖d2 2. h3 ♔d7 3. g3 ♗e6 4. ♖b1 ♗xf6 черные взяли под контроль 2-й

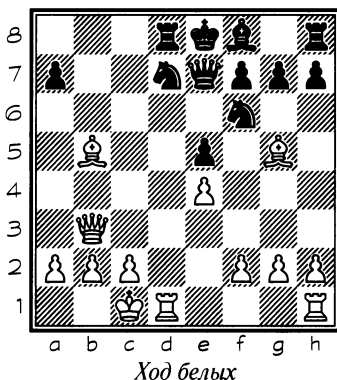
ряд, а стало быть, у них как бы на пешку больше. В конечном счете они выиграли (Deer Fritz – Гарри Каспаров, Бахрейн, 2002).



Защитник в баскетболе, имеющий быстрые ноги и ловкие руки, контролирующий мяч за счет дриблинга и обладающий точным пасом, очень ценен для команды. Эти качества часто могут служить достаточной компенсацией, скажем, его невысокого роста. Мобильность иногда является таким преимуществом, которое может быть выражено в терминах преимуществ иного характера.

Принцип 46: Чем игра более открыта, тем более значимо преимущество в развитии.

Вы можете отстать в развитии, даже промедлить с рокировкой без всякого риска, если позиция заблокирована пешечными цепями. Но если пешек мало, а много пространства для маневра фигур, вы лучше побыстрее вводите эти самые фигуры в игру.



1. ♖xd7 ♜xd7 2. ♜d1 ♚e6 3. ♙xd7+ ♘xd7 4. ♚b8+ ♗xb8 5. ♜d8#. Это, быть может, самая знаменитая партия в истории шахмат (Пол Морфи – герцог Брауншвейгский и граф Изуар, Париж, 1858). Заключительная комбинация не должна быть для нас сюрпризом, поскольку у белых огромное преимущество в развитии, а позиция совершенно открыта.

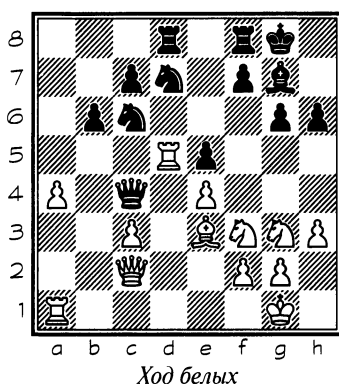
Это еще один принцип на соотношение. Чем больше пространства для маневра, тем более важно иметь фигуры, которые могут использовать это пространство.



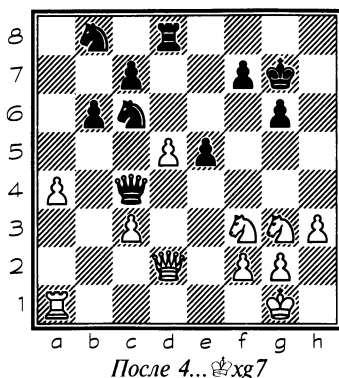
Чем больше доступных коммуникаций, тем больше смысла в их использовании. Те, кто остается верен старым письмам и почтовым ящикам, обречены плестись в хвосте в наш век телефона, факса и электронной почты.

Принцип 47: Атака двух слабостей на разных флангах одновременно растягивает оборону.

Это старый принцип двойной атаки. Чем больше объектов приходится защищать, тем сильнее расплываются ресурсы обороны.



Белые строят двойную батарею ходом 1. ♖d2. Черным надо искать возможность одновременно защитить пункты h6 и d7. Сделать это можно только с помощью неуклюжего маневра: 1... ♘db8 2. ♙xh6 ♖xd5 3. exd5 ♖d8 4. ♙xg7 ♙xg7.



Черные отыгрывают пешку d5, но только после того, как их король будет окончательно раскрыт: 5. ♖f5+ gx f5 6. ♔g5+ ♕f8 7. dxc6 ♗d5 8. ♖xf5 ♘xc6 9. ♚e1 ♔xc3 10. ♚e4. Белые на пути к победе ввиду их подавляющего преимущества на королевском фланге (Курцдорфер – Кейт Хэйвуд, по переписке, 1978).

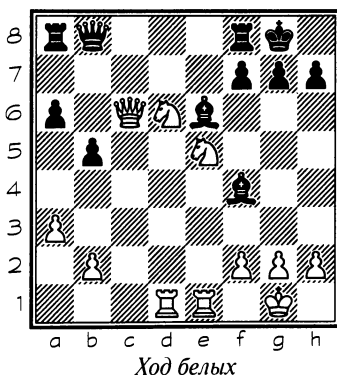


Утомляйте вашего противника, ставя перед ним как можно больше проблем. В футболе нападение стремится держать оборону соперника в постоянном напряжении. Теннисисты бьют мяч на другую сторону корта, чтобы заставить противника ошибиться.

Принцип 48: Два слона обычно сильнее слона и коня или двух коней в окончании при наличии пешек у обеих сторон.

Это технологично звучащий принцип, который, быть может, лучше выразить не техническими терминами. Если ваши фигуры могут охватить, причем быстро, все доступные поля, вы в лучшем положении, чем в том случае, когда фигуры могут охватить только их (полей) часть, причем медленно. Два слона могут прихватить все поля шахматной доски, причем быстро, при условии, что они не заблокированы и не заняты решением оборонительных задач.

Выбор следующей позиции для иллюстрации преимущества двух слонов над двумя конями может показаться странным. Но если вы правильно понимаете то, что заложено в вышеприведенном принципе, вам не составит труда понять, почему белые стоят лучше, хотя их кони выполняют работу, которая обычно возлагается на плечи слонов.



У белых в открытой позиции больше развитых фигур (принцип 46), они контролируют центр, заняв его фигурами (принцип 16), поэтому вывод очевиден: их положение лучше. Игра продолжалась: 1. g3 ♗xe5 2. ♜xe5 ♜d8 3. ♜ee1 ♜a7 4. ♖e4 ♜ad7 5. ♜xd7 ♗xd7 6. ♚хаб. Белые выиграли пешку, сохранив все выгоды своего положения (Курцдорфер – Харвей Селиб, Буффало, 1987).

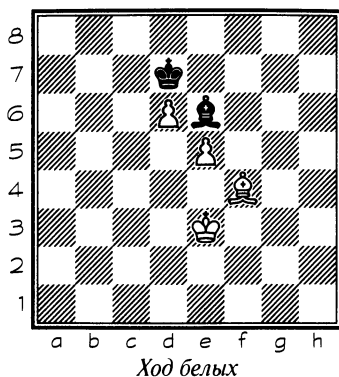


Быстрый и полный охват большой области обычно приводит к большим дивидендам, чем частичный или хотя и полный, но медленный охват.

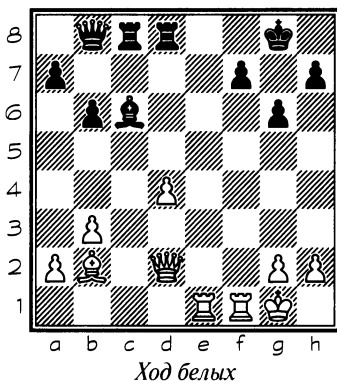
Принцип 49: Разноцветные слоны обычно дают слабой стороне хорошие шансы свести вничью слонowo-пешечное окончание, но могут являть собой виртуальную лишнюю пешку для атакующего в миттельшпиле.

Это еще один технический принцип, за которым таится сушая правда. В разноцвете есть некая отчетливость, поскольку каждый слон контролирует клетки, которые недоступны другому. Если это единственные фигуры, оставшиеся на доске, то каждая из них не способна охватить поля, которые она не контролирует. Поэтому той стороне, у которой меньше пешек, остается заблокировать пешки противника на полях, которые контролирует их слон, и... дело с концом.

Конечно, осуществить это бывает далеко не так просто. Если пешки связаны или если один король активен, а другой находится вдали от места событий, дело может обернуться иным образом.



У черных двумя пешками меньше, и тем не менее они держат легкую ничью. Они просто ходят слоном туда-сюда, не забывая об одном условии — слон всегда должен держать под контролем поле е6.



Здесь белые легко выигрывают, для этого им достаточно толкнуть пешку на поле d5. Черные не могут помешать противнику поставить ферзя на c3, d4 или h6, угрожая во всех случаях неотразимым матом на g7, в чем самое активное участие примет слон b2.



При одинаковом количестве бескомпромиссно голосующих по обе стороны спорного вопроса решение его невозможно. Когда у политика нет конкурента в борьбе за кресло, он его получит. Нужно принимать во внимание не только суть вопроса или личность политика, но и ситуацию в целом. Люди, инструменты и т. п. полезны не сами по себе. Они полезны ситуационно. Это истина, которая всем нам хорошо известна.

Глава 11 ТАКТИКА

«Шахматы на 99% состоят из тактики».

Рихард Тейхман

«Схема игры формируется на позиционных началах;
разрешение конфликта, как правило,
осуществляется комбинационным путем».

Рихард Рети

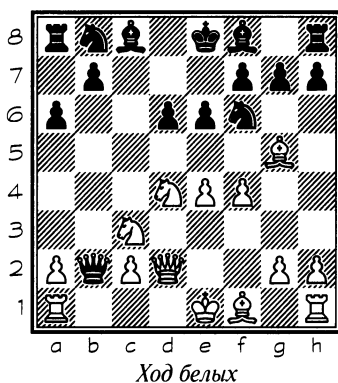
Тактика — это форсированная цепочка ходов, нарушающая балансировку позиции в ту или иную сторону. В эту цепочку входят ходы-сюрпризы, взятия, превращения, шахи и угрозы взятия, превращений или шахов.

Принцип 50: Не берите пешку «b» ферзем — даже когда это выгодно!

Кажется странным увещевание не следовать курсом, даже когда он выгоден, но в этом с привкусом абсурда совете есть зерно истины. Можно привести массу примеров, когда одна сторона заглывала наживку, а потом горько об этом сожалела. Взятие пешки «b» королевой зачастую выключает ее величество из игры, причем надолго. Но, конечно, брать пешку стоит, если просматривается четкий путь возвращения ферзя в свой лагерь и включения его в работу в разумные сроки.

Проблема в том, что по этому четкому пути не всегда просто пройти. Поэтому не будьте рабом сиюминутного желания, а посмотрите на позицию свежим, критическим взглядом и оцените тяжесть последствий. Проверьте свой анализ еще раз. Не исключено, что ваша концепция неверна, но, может быть, возникшая ситуация являет собой редкое исключение. Тогда хватайте малышку-пешку и уносите ноги.

Есть один уважаемый дебютный вариант, в котором черные игнорируют данный принцип, но я не рекомендую применять его, если вы недостаточно к нему готовы, поскольку теория варианта разработана глубоко. Это знаменитый вариант «отравленной пешки» в Сицилианской защите, популяризованный чемпионом мира Бобби Фишером до и во время чемпионского матча против Бориса Спасского (Рейкьявик, 1972). Вот его начальные ходы: 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♘g5 e6 7. f4 ♙b6 8. ♙d2 ♙xb2.



Если вы разыграете этот вариант без домашнего анализа, то скоро поймете, насколько важна в шахматах память. Но вы также заметите, что у белых весомая инициатива и играть черными можно, только если вы хорошо переносите условия длительной и кропотливой защиты.

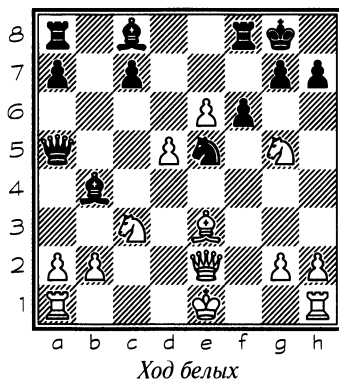


Всё же не пренебрегайте в большинстве случаев данным советом. Но если уж вы решили пойти ему наперекор, будьте уверены в своих действиях. Существует много веских причин, по которым данный принцип следует взять на вооружение.

Принцип 51: Двойная атака лежит в основе всей тактики.

Этот принцип основан на простой логике. Атаку на два или более объектов труднее отразить, чем атаку на один объект. Ваш соперник должен учитывать больше обстоятельств, а это повышает вероятность ошибки. Даже если он не ошибется, затраченные на решение проблем усилия приведут к утомлению, что, безусловно, скажется на более поздних стадиях игры.

Поскольку в партиях мастеров двойная атака так или иначе просматривается на каждом ходу, я приведу пример довольно редкий — четверной атаки.



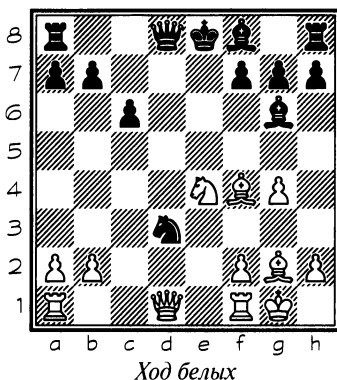
Черные только что перешли ферзем с поля b6, где он был атакован, на поле a5. Этим ходом были созданы сразу четыре угрозы. Первая проста – выиграть коня путем 1...fxg5. Вторая похитрей – забрать пешку 1...♔xd5, пользуясь тем, что конь c3 связан. Третья заключается в комбинации 1...♙xc3+ 2. bxc3 ♖xc3+ с выигрышем пешки. Четвертая – тоже комбинация 1...♙a6 2. ♖d2 ♘d3+ 3. ♙d1 ♘xb2+. Неудивительно, что отразить целых четыре угрозы белые не в состоянии. Они быстро проиграли после 1. 0-0 ♙a6 2. ♖h5 fxg5 3. ♖xf8+ ♖xf8 (Глен Грац – Курцдорфер, Чикаго, 1992).



Чем больше проблем для своего оппонента вы сможете создать одновременно, тем труднее ему будет с ними справиться. Поэтому создавайте их как можно больше.

Принцип 52: Игнорируйте угрозы соперника всякий раз, когда это можно сделать безнаказанно.

Этот принцип имеет большой психологический эффект. Когда противник вам угрожает, то ожидает, что вы будете на угрозу реагировать. Когда же вы не обращаете на нее внимания и он понимает, что исполнение угрозы не нанесет вам вреда, это заронит в нем сомнение, в первую очередь в своих собственных силах.



Слон f4 под боем. Конь черных только что покинул поле e5, где его атаковал слон, для того, чтобы сбить этого слона с занимаемой позиции. Но слон остается недвижим. Следует 1. ♔e2, и черным приходится поновому взглянуть на их предыдущий ход. Исполнение угрозы ведет к немедленному мату — 1... ♘xf4 2. ♘f6#. В то же время грозит 2. ♖ad1 со связкой и выигрышем коня. Короткая серия ходов полностью переменяла картину боя, и белые вскоре выиграли (Курцдорфер — Джон Стопа, Буффало, 1990).

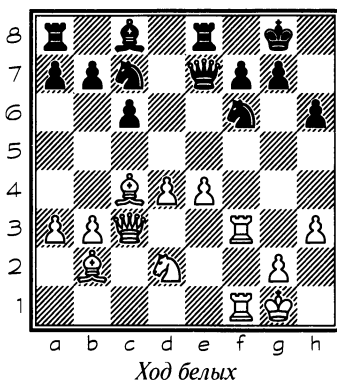


Если у вас появляется шанс заставить противника заново оценить сделанное, как правило, им стоит воспользоваться. Тем временем вы можете продвинуться в том направлении, на котором противник, как ему кажется, поставил неодолимую преграду.

Принцип 53: Сдвоенные ладьи обладают более чем суммарной силой.

В этот принцип трудно поверить, но за ним зачастую стоит правда. Вот другой родственник ему принцип: сила пары слонов больше, чем их суммарная сила, но это понять и принять не так трудно. Ведь как известно, каждый слон может контролировать только половину полей на доске.

Рассматриваемый принцип имеет отношение к исключительной силе батарей. Ладья, расположенная позади, укрепляет ту, что находится впереди, и им двоим очень трудно противостоять.



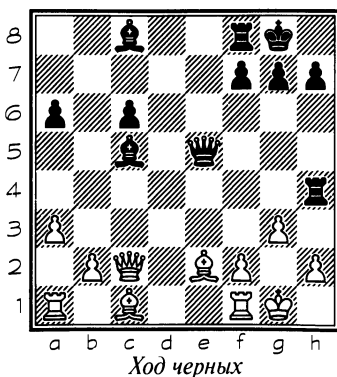
Белые захватили линию «f» ладьями и пользуются этим для разрушения позиции черного короля: 1. d5 cxd5 2. ♖xf6 gxf6 3. ♔g3+ ♕h7 4. ♖xf6 ♜g8 5. ♔f4 ♜g7 6. ♜xh6+ ♕g8 7. ♜h8+, и черные сдались.

Предупредить мат после 7...♕xh8 8. ♔h6+ ♕g8 9. ♔xg7# они не могут (Душко Прелевич – Дордиевич, 2000).

Целое нередко больше, чем сумма слагаемых.

Принцип 54: Наносите удар там, где нет защиты.

Если у вашего противника фигура стоит на отшибе или она неразвита, атакуйте на другом участке доски. Это не что иное, как здравый смысл.



Ладья белых на a1 в игре не участвует. Поэтому черные атакуют на королевском фланге, где у них больше фигур.

1... ♜h3.

В соответствии с принципом 52: ладья h4 в безопасности, так как на 2. gxh4 следует 2...♔d5.

2. ♖d1 ♜e4 3. ♙f1 ♜e1 4. ♜xe1 ♞xe1 5. ♞e2 ♜e8 6. ♙d2 ♞xe2, и белые сдались.

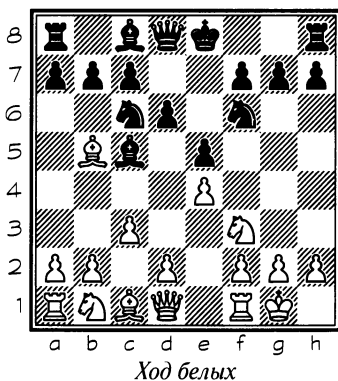
Их неиграющая ладья как раз готова в игру войти, но уже слишком поздно – у черных уже фигурой больше (Нейл Гольдберг – Курцдорфер, Буффало, 1984).



Спортсмены часто пользуются этим принципом. Раннинг бек в американском футболе находит прореху, созданную лайнменом, и прорывается там, где нет защитников. В баскетболе атака «трое на одного» кончается мячом в корзине. В хоккее шайба забрасывается в сетку покинутых вратарем ворот. Теннисист выигрывает очко, посылая мяч в противоход. Все эти действия опираются на изложенный выше принцип.

Принцип 55: Безжалостно атакуйте связанные фигуры, слабые пешки, раскрытых королей и другие неподвижные цели.

Нападайте на всё, что приковано к месту. Бейте снова и снова. Жестоко, ну и пусть. Мы не играем в шахматы для того, чтобы понравиться сопернику. Мы играем для того, чтобы выигрывать.



Конь на c6 недвижим. Он прикован к своему месту. Поэтому белым хочется на него напасть: 1. d4 exd4 2. cxd4 ♙b6 (2... ♙b4 3. d5 a6 4. ♞a4) 3. d5.



Стационарные объекты легче всего атаковать, поэтому пригвождайте их к месту и нападайте. Это нелюбезно, но эффективно и экономит массу сил и энергии.

Глава 12 ФОРСИРУЮЩИЕ ХОДЫ

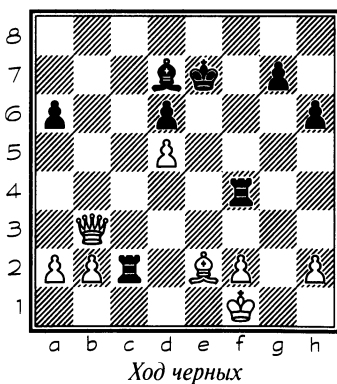
«Связка страшнее, чем меч».

Фред Рейнфельд

Взятия, шахи, превращения и угрозы взятий, шахов и превращений требуют немедленной реакции. Если угрозы будут доведены до исполнения, то маятник игры качнется в пользу того, кто эти взятия, шахи или превращения осуществляет. Поэтому такие форсирующие игру ходы являются сильным оружием.

Принцип 56: Угроза, которую вы просмотрели, означает ваше поражение.

Тщательно отслеживайте все угрозы. В шахматах нет места невнимательности к деталям — если вы хотите играть по-настоящему.



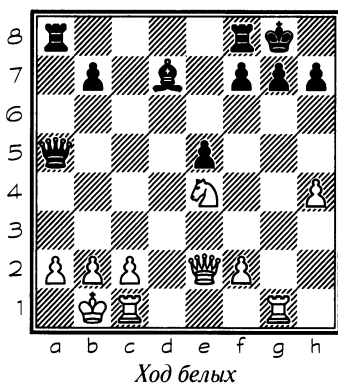
Черные увидели угрозу $2. \text{♙xc2}$ и потому сыграли $1... \text{♗a4}$. После $2. \text{♙e3+}$ они сдались. По правде сказать, нетрудно было разглядеть, что у белых две угрозы и что $2. \text{♙e3+}$ лишь одна из них. Это, в конце концов, всего лишь шах. Разумеется, $1... \text{♗f5}$ ($2. \text{♙e3+} \text{ ♖e4}$) отражало обе угрозы, но чтобы найти этот ход, черные должны были увидеть обе угрозы (Микаэль Петраш – Курцдорфер, Буффало, 1990).



Всегда обращайтесь внимание на детали. Упустите из виду одну, и результат может быть катастрофичен. Неприятностей нужно ждать отовсюду.

Принцип 57: Всегда давайте шах – ведь он может оказаться матом!

Совет не из лучших, но в нем есть зернышко истины. Если король противника под шахом, то вам он может нанести только минимальный вред. С другой стороны, шах должен быть осмысленным, иметь какую-то цель, как и всякий другой ход. Шах, даваемый лишь с целью припугнуть противника, в лучшем случае бессмыслен, в худшем – может расстроить всю вашу игру.



Белые должны защититься от угрозы мата на a2, возможно, путем 1. a3. Если они поддадутся искушению прежде дать шах, то потеряют фигуру после 1. ♘f6+ ♔h8, поскольку им всё еще надо защищаться от угрозы мата, в то время как их конь под боем.



Не всё то золото, что блестит, и не все шахи следует объявлять.

Принцип 58: Не упускайте из виду никакой возможности дать шах!

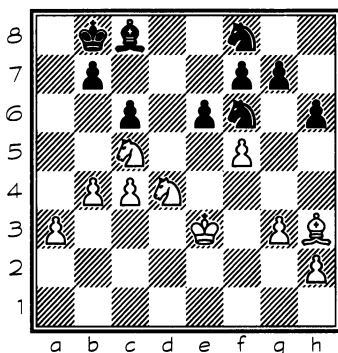
Не все шахи выгодны (принцип 57), но все возможные шахи в течение всей партии вы должны непременно учитывать при принятии решений. Как иначе вы сможете оценить, хорош шах или нет, если вы его не видите? Взгляните еще раз на диаграмму на с. 78, и вам станет понятным результат «слепоты». Король – это и вся шахматная партия.



Не путайтесь в мирадах деталей и мелочей настолько, чтобы упустить главное. Всегда держите в уме общую картину.

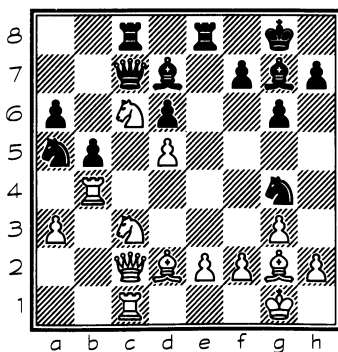
Принцип 59: Следите за отношением числа и типа атакующих и защищающих фигур.

Считайте число нападающих на каждый ключевой пункт фигур и число его защищающих. Пункт в безопасности при равенстве этих чисел и будет проигран, если число нападающих превосходит число защитников, при условии, что тип и тех и других одинаков.



Ход белых

Нападают на пункт e6 четыре фигуры, защищает его – три. Поэтому белые выигрывают пешку e6 путем 1. fxe6 fxe6 2. ♖xe6 ♞xe6 3. ♞xe6 ♗xe6 4. ♞xe6. Разумеется, если тип фигур неодинаков, такой простой подсчет неприменим:



Ход черных

Здесь мы имеем иной случай. По пункту e6 отношение четыре к двум, но черные не могут просто выиграть пешку e6, поскольку одной из нападающих фигур является слон d7, который необходим для защиты коня g4. Итак, 1... ♞xc6 2. dxc6 ♗xc6 3. ♖xc4.

В каждой позиции складываются новые условия после всех разменов на ключевом поле. На предыдущей диаграмме (с. 80) черные могут дать шах на g4, хотя и пешка g7 также провисла. На последней диаграмме черные могут играть 3...♖xe2 со связкой слона d2 после всех разменов. Таким образом, подсчет нападений и защит – всего лишь один фактор среди многих.



Не забывайте о дебите с кредитом. Во всяком случае, следите за тем, в плюсе вы или в минусе в каждый конкретный момент. Это не даст полной картины, но определит точку отсчета.

Глава 13 ЖЕРТВА

«Чтобы освободить свою игру,
снимите с доски несколько фигур противника,
лучше всего даром».

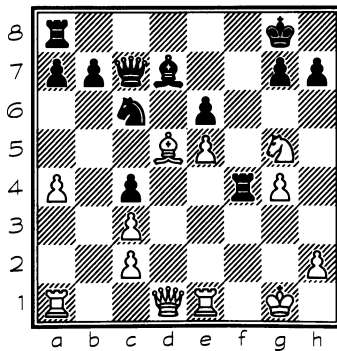
*Капитан Бертин из книги
«Благородная игра в шахматы» (1735)*

Корректная жертва вовсе и не жертва. Скорее это инвестиция, отказ от чего-то одного с целью получить нечто более ценное.

Принцип 60: Жертуйте фигуры противника.

Этот принцип даже как-то неловко формулировать. Тем не менее иногда забывают, что при равенстве прочих сил **бóльший материал одолевает меньший**. Не будьте таким забывчивым.

Если подвернулся шанс прихватить чужой материал, прочь сомнения. Вы можете в итоге попасть под атаку, но помните принцип 28 — «За лишнюю пешку можно немного и пострадать».



Ход черных

Белые только что внезапно пожертвовали фигуру путем 1. e5 , сняв вражескую пешку. Черные могут вернуть пешку и утвердиться в центре путем 1... dxe5 , но почему бы не заставить белых доказать, что они поступили правильно? После 1... exd5 2. exd5+ c8-h8 3. f7-f7+ e8xf7 4. c8xf7 d7xe5 5. e8xe5 c8xe5 6. c8xd7 c8xc3 7. d1-d1 f8-f8 у черных лишняя здоровая пешка и все надежды на конечный успех в партии. Конечно, посчитать

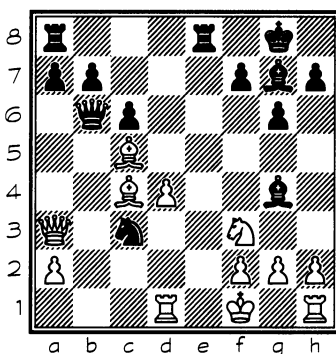
вариант стоило некоторых усилий, но это лучше, чем в испуге отступить 1...♘e7 и в конечном счете проиграть (Курцдорфер – Кристи, Буффало, 1986).



Не пугайтесь осложнений, когда устремляетесь за чем-то стоящим. Хорошая, здоровая позиция – не карточный домик. Трусливое бегство обычно наказуемо.

Принцип 61: Если вы жертвуете материал за инициативу, убедитесь, что инициатива длительная или что с нею можно будет расстаться в будущем за что-то ценное.

Обычно не удастся рассчитать жертву до мата. Жертвы, как правило, не настолько сильны и опасны. Но вы всегда можете принять обоснованное решение, заглянув на несколько ходов вперед с целью убедиться, что и тогда инициатива будет в ваших руках.



Ход черных

Черные, похоже, в трудном положении. Их ферзь и конь в опасности, и не видно, как можно спасти обе эти фигуры. Но черные пользуются раскрытым положением черного короля для того, чтобы получить длительную инициативу. А инициатива должна быть длительной, ведь атака начинается с жертвы ферзя! После 1...♙e6 2. ♙xb6 ♙xc4+ 3. ♚g1 ♘e2+ 4. ♘f1 ♘xd4+ 5. ♚g1 ♘e2+ 6. ♚f1 ♘c3+ 7. ♚g1 axb6 8. ♚b4 ♙a4 9. ♚xb6 ♘xd1 у черных пешка, два слона и ладья за ферзя, и они всё еще владеют инициативой! (Роберт Бирн – Бобби Фишер, Нью-Йорк, 1956).



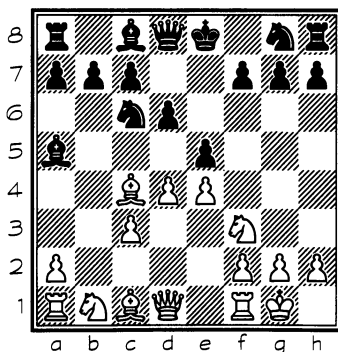
Инвестиции только тогда хороши, когда ожидаются дивиденды.

Принцип 62: Принимайте жертвы не с мыслью об удержании материала, а с идеей получить что-нибудь позднее за счет возврата принятых даров.

Чемпион мира Эмануил Ласкер учил, что принимать жертву важной пешки в хорошей позиции следует всегда – с условием, что она будет возвращена позднее, чтобы ни в коем случае не отстать с развитием.

Если вы не берете предложенную пешку, то в будущем не исключены терзания об упущенной возможности. Если вы будете цепляться за приобретенное ценой недостаточного развития собственных фигур, то такая политика может обернуться бумерангом. Поэтому принимайте дар, но позвольте противнику (после того как он затратит время и усилия) вернуть отданное впоследствии.

Хороший пример на эту тему мы находим в варианте Ласкера гамбита Эванса, в котором черные забирают гамбитную пешку, но потом играют на удушение атаки белых, возвращая экстра-пешку: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4 ♙xb4 5. c3 ♙a5 6. 0-0 d6 7. d4.



Ход черных

7... ♙b6 8. dxe5 dxe5 9. ♖b3 ♖f6 10. ♙g5 ♗g6 11. ♙d5 ♘ge7 12. ♙xe7 ♗xe7 13. ♙xc6 ♗xc6 14. ♘xe5 ♖e6.



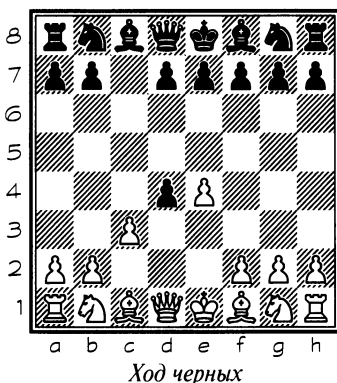
Не цепляйтесь за каждую копейку. Иногда лучше чем-то поступиться, чтобы обеспечить себе лучшую долю в будущем.

Принцип 63: Единственный способ опровергнуть гамбит – принять его.

Это очень практичный совет. Конечно, некоторые гамбиты нельзя опровергнуть, поэтому не воспринимайте декларированный принцип буквально. В нем не говорится о том, что «надо принимать все гамбиты».

Вы должны решить, корректен гамбит или нет, и действовать соответственно.

Например, гамбит Смита-Морра начинается так: 1. e4 c5 2. d4 exd4 3. c3.



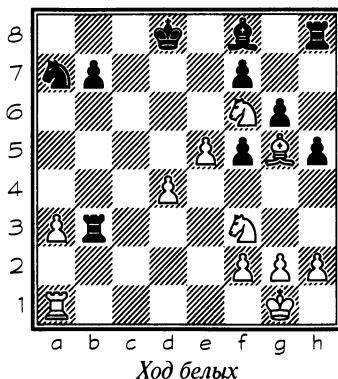
Если вы считаете, что белые не вправе сдавать центральные пешки подобным образом, тогда принимайте гамбит и готовьтесь защищаться после 3...dxc3. Но если вам не хочется доказывать некорректность гамбита и вы лишь хотите получить нормальную позицию, у вас есть возможность сыграть просто 3...♘f6 или 3...d5. Но не надейтесь на получение преимущества.



Берите быка за рога, если желаете добиться чего-либо стоящего. Если не пытаться, то ничего и не добиться. Йода из «Звездных войн» был неправ. Всегда есть место «попытке». Вы просто должны верить в свое право на попытку и прилагать все силы при ее реализации.

Принцип 64: Конь, утвердившийся на территории противника, стоит целой ладью.

Еще один технический принцип от Ласкера. Его полезно держать в уме, когда возникает возможность получить данное преимущество или когда приходится с ним бороться.



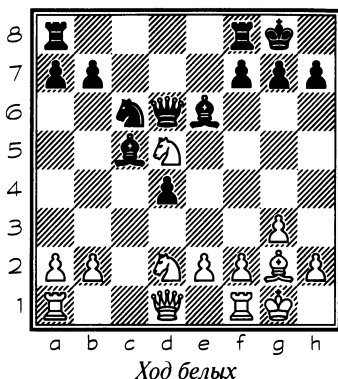
Из приведенной выше формулы следует, что на стороне белых материальный перевес (лишняя пешка), а не пешка за качество. После 1. e6 черные вынуждены играть 1... ♖xf3, чтобы не допустить появления второго коня на поле e5 (еще один конь, равный по силе ладье!) с угрозами 2. ♗xf7+ и 2. ♗xg6 с уничтожением ладьи h8. После 2. ♗d5+ ♔c8 3. e7 ♗g7 белые наконец забрали ладью 4. gxf3 и получили реальное материальное преимущество наряду с сильной проходной пешкой e7 (Курцдорфер — Мальколм Маст, Тонаванда, 1986).



Знание того рационального зерна, из которого выросло правило, позволит вам приспособливаться к иным обстоятельствам. Поэтому, определив для себя время, которое вам потребуется на поездку в аэропорт в нормальных условиях, вы скорректируете его, если время вылета совпадает с часом пик на дорогах или при ужесточении правил безопасности при посадке на самолет. Изменившимися обстоятельствами определяется расписание.

Принцип 65: Три легкие фигуры обычно гораздо сильнее ферзя.

Еще одна формула, которую полезно знать. Если вы получаете три легкие фигуры за ферзя, то это даже не жертва! Жертвует ваш противник.



В этой теоретической позиции из отказанного Ферзевого гамбита белые поступят правильно, если сыграют 1. $\text{C}f4$. Ошибочно 1. $\text{C}e4$, поскольку черные получат сильную позицию с помощью комбинации 1... $\text{C}xd5$ 2. $\text{C}f6+$ $gxf6$ 3. $\text{C}xd5$ $\text{C}xd5$.



Даже в расцвете сил Майкл Джордан неспособен всё сделать в одиночку. Без помощи со стороны успеха не достичь.

Глава 14 СТРАТЕГИЯ

«Тактика — это то, что вы делаете, когда знаете, что вам делать, а стратегия — когда не знаете».

Зигберт Тарраш

«Сначала ограничение, затем блокада и, наконец, разрушение!»

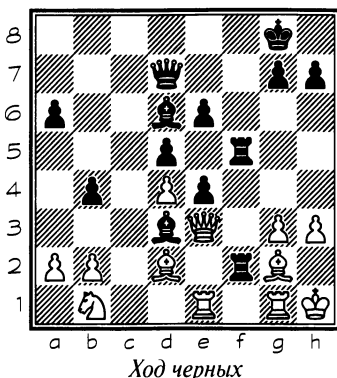
Арон Нимцович

Долговременные планы, помогающие добиваться результата, называются стратегией. Причем имеются в виду те планы, которые не могут быть реализованы немедленно. Комбинации и тактика — суть средства осуществления стратегии.

Принцип 66: Следует поддерживать напряжение, а не снимать его.

Этот принцип относится к пешкам, которые следует держать стоящими рядышком, а не двигать вперед какую-либо из них или разменивать. Но принцип этот применим и ко всей позиции в целом, особенно это касается центра.

Суть принципа в том, что прорываться следует тогда, когда сила на вашей стороне, что позволяет вам добиваться выгодного изменения позиции. Поторопившись, вы лишите себя шансов на прорыв в будущем.



В этой знаменитой позиции черные не делают ничего особенного. Их фигуры расположены хорошо, поэтому они ждут ослабляющего хода со

стороны белых (у белых просто нет других ходов!). Черные вынуждают противника снять напряжение, к его явному неудовольствию, путем 1...h6.

Белым остается покориться судьбе. Если 2. ♖c3 – bxc3; 2. ♙c1 – 2...♙xb1; 2. ♙f1 – 2...♖5f3; 2. ♖d1 – 2...♖e2; 2. ♖gf1 – 2...♙xf1; 2. ♔h2 – 2...♖5f3; 2. g4 – 2...♖5f3 3. ♙xf3 ♖h2# (Фриц Земиш – Арон Нимцович, Копенгаген, 1923).



«Тот, кто возмущает свою позицию минимально, возмущает позицию противника максимально».

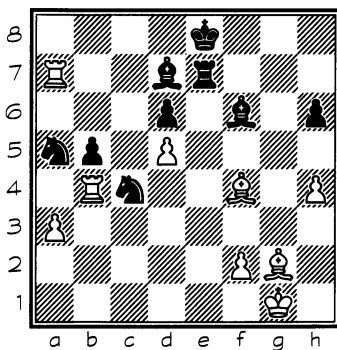
Старая шашечная присказка

Поддержание напряжения – дело не одного или нескольких темпов. Ваши мысли должны быть сфокусированы, беззаботность недопустима. Снятие напряжения очень даже просто может оказаться выгодным вашему противнику.

Сравните просмотр фильма в кинотеатре или по телевизору, когда действие постоянно прерывается рекламой. Где сохраняется подлинное напряжение?

Принцип 67: Угроза сильнее ее исполнения.

Зачастую угрозу лучше оставить висящей над головой вашего соперника, как дамоклов меч, чем приводить ее в исполнение. В этом случае противник будет в постоянном напряжении, что может помешать ему в реализации собственных планов. После исполнения угрозы на доске возникает новая ситуация, и старая угроза проблемой уже являться не будет.



Ход черных

В этом сложном положении у черных два коня за ладью и пешку. Они могут напасть на ладью путем $1...♞c3$ или $1...♞d4$. Но ни тот, ни другой ход недостаточно эффективен: на $1...♞c3$ белые играют просто $2. ♖b1$ и черные ничего не достигают. Еще хуже $1...♞d4$, на что последует неожиданное $2. ♖xa5$, поскольку слон d4 незащищен (так и было сыграно в партии Курцдорфер – Дмитрий Гуревич, Вашингтон, 1990).

Но черные могли оставить угрозы висящими над головой белых с помощью промежуточного $1...♞e1+$. После $2. ♔h2$ самое время для сильного хода $2...♞c3$, так как у ладьи b4 нет поля для отступления.

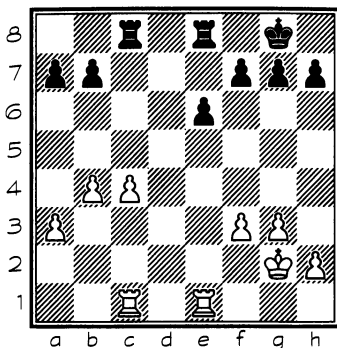
Нимцович не выносил табачный дым. Кроме того, он был по натуре нервным человеком. Курение было запрещено в турнирной комнате, но его соперник Эмануил Ласкер извлек огромную сигару и откусил кончик. Нимцович разнервничался и немедленно подозревал распорядителя турнира, жалуясь, что его противник курит. «Но он же не курит», – справедливо заметил тот. «Ах, – сказал Нимцович, – но он угрожает закурить, а герру Ласкеру хорошо известно, что угроза сильнее ее исполнения!»



Придержите угрозу до того момента, когда ее исполнение нанесет противнику максимальный вред.

Принцип 68: Пешечное большинство должно быть на марше, ведомое пешкой-кандидатом.

Это еще один принцип, основанный на здравом смысле. Продвижение пешки, которая может быть заблокирована пешкой противника, вероятно, кончится остановкой всей цепи.



Пешечное большинство

У каждой из сторон имеется пешечное большинство. При своем ходе белые должны начать с 1. с5, затем продолжить 2. b5 и 3. с6, если они хотят создать проходную пешку. Если же белые начнут с 1. b5, то путем 1...b6 черные заблокируют их пешки «с» и «b». И никаких проходных пешек.

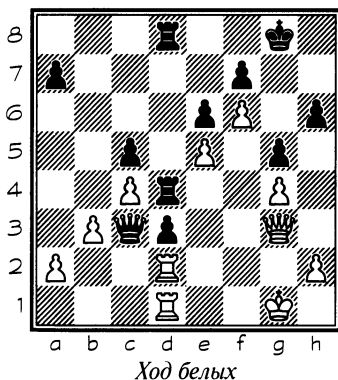
Аналогичным образом, если ход за черными, им следует начать с 1...e5, затем продолжить 2...f5 и 3...e4. Вновь 1...f5 наталкивается на 2. f4, и черным не создать проходной в обозримом будущем.



Кандидатом является тот, кто должен сделать шаг вперед, если хочет стать победителем. Да, ему нужны помощники, и много, но тот, кто стремится преуспеть, должен быть на шаг впереди остальных.

Принцип 69: Атаковать следует базу пешечной цепи.

Пешечная цепь настолько прочна, насколько прочно ее слабейшее звено. Поэтому, если удастся убрать это звено, вся цепь будет разрушена.



Это, возможно не самый обычный способ обучения стратегической трактовке позиций с пешечными цепями, но пешечная цепь — это пешечная цепь. В данном случае у белых две цепи (a2-c4 и e5-f6) и у черных две (f7-e6 и h6-g5). Цепи белых являются сильными, потому что их базы (a2 и e5) не атакованы. Цепи черных, напротив, уязвимы, поскольку они защищают короля и могут быть атакованы. Эти обстоятельства вкупе с тем важным фактом, что ферзь черных находится вне игры, перевешивают значение сильной проходной пешки «d» черных.

1. ♔h3.

Нападение на базу одной пешечной цепи.

1... ♔h7 2. ♚h5.

Белые атакуют и вторую базу, не упуская из виду первую.

2... ♖8d7 3. h4 ♜e4 4. hxg5.

Новое нападение на базу.

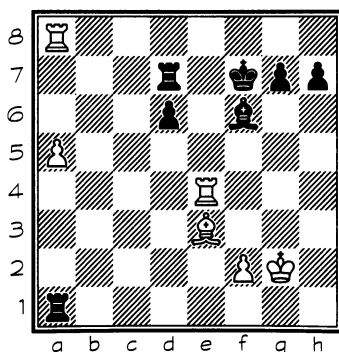
4... ♚d4+ 5. ♔h1, и черные сдались (Курцдорфер – Перетц Миллер, Сиракузы, 1987).



Уберите опору, и сооружение рухнет.

Принцип 70: Ладьи надо располагать позади проходных пешек.

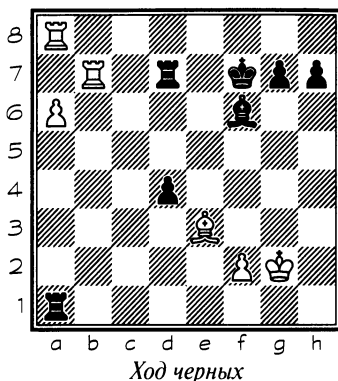
Причина проста – каждый раз, когда проходная пешка делает ход, расположенная сзади ладья увеличивает свою силу. Ладьи, расположенные впереди проходных, теряют в силе по мере продвижения пешек, в то время как ладьи, расположенные сбоку, теряют с пешками контакт (хотя и становятся более мобильными).



Ход белых

У каждой из сторон имеется по проходной пешке (мы не считаем пешку «h», которая пока еще никуда не собирается). Обе черные ладьи находятся позади проходных пешек, ладьи же белых находятся не на идеальных позициях. Поэтому преимущество у черных, особенно с учетом того, что у них есть лишняя пешка.

1. a6 d5 2. ♖b4 d4 3. ♖b7.



Угрозы созданы белыми, поскольку их пешка дальше продвинута. Но у черных всё в порядке, ибо они защищаются от угроз посредством 3...♖e7 4. ♔d2 ♕g6.

Есть и другая сторона монеты, а именно, по мере своего продвижения проходная становится сильнее. В положении на диаграмме черные могут ошибиться. Например, 3...♖xb7 4. axb7, и пешка проходит в ферзи. Или 3...♕e7 4. ♖aa7, и две ладьи на 7-й горизонтали совместно с проходной пешкой «а» выигрывают. Так и произошло в партии (Барри Дэвис – Курцдорфер, Буффало, 1984).



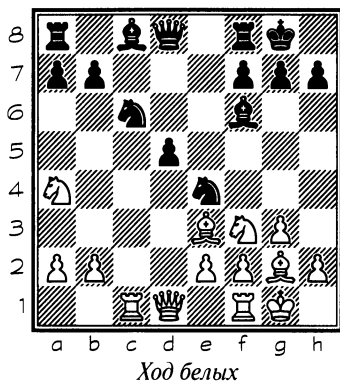
Ладья, расположенная позади проходной пешки и получающая в свое распоряжение дополнительные поля всякий раз, когда пешка делает ход, подобна человеку, чей разум открыт для нового, помещенному в новые условия, в которых всё, что он узнает, расширяет его горизонты. Путешествия в другие страны и изучение языков дают новые широкие перспективы. По мере того как мы узнаем что-то новое, наши горизонты расширяются, и мы обретаем уверенность в своих силах.

Принцип 71: Следует блокировать изолированные, отстающие или проходные пешки, используя, по возможности, коня.

Проходные пешки представляют собой опасность, так что в их отношении принцип, несомненно, справедлив. Изолированные и отстающие пешки, напротив, слабы. Их следует блокировать потому, что иначе они могут двинуться вперед, отдавая свои жизни за то, чтобы освободить другие фигуры.

Причина, по которой конь является лучшим блокером, двойка. Во-первых, это слабейшая фигура, и с этих позиций она пригодна для того,

чтобы присматривать за пешкой. Во-вторых, умение коня прыгать очень подходит для этой цели. Конь не теряет в мобильности, становясь блокером. Следующей по пригодности фигурой является слон. В окончаниях, когда вероятность получить мат крайне мала, идеальным блокером иногда становится король.



В этой типичной структуре с изолированной пешкой «d» белые играют на ее блокаду, когда блокерами становятся одна за другой три фигуры. Они получают преимущество после 1. d4 e8 2. c5 xd4 3. xd4 b6 4. xf6 xf6 5. b3 g4 6. f3 d7 7. d4 .



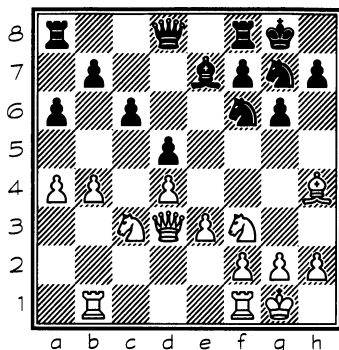
Раздражителей любого сорта следует сдерживать тем или иным способом. Иначе они выйдут из-под контроля.

Принцип 72: Используйте атаку пешечного меньшинства с целью разрушения структуры пешечного большинства.

Обычно атаковать следует при наличии пешечного и фигурного преимущества. Но иногда появляется возможность атаковать три пешки двумя или две одной. При успехе пешка или пешки, оставшиеся по завершении атаки, будут изолированными или отсталыми, а значит, — слабыми. После этого их можно пытаться завоевать.

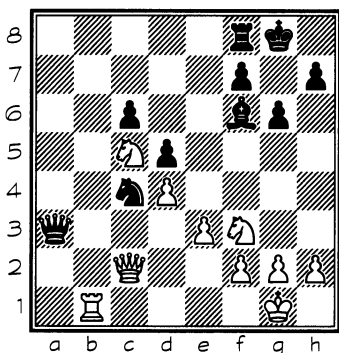
В разменном варианте отказанного Ферзевго гамбита часто возникает ситуация, удобная для проведения атаки пешечного меньшинства.

Типичный вариант: 1. d4 f6 2. c4 e6 3. f3 d5 4. c3 e7 5. cxd5 exd5 6. g5 c6 7. e3 bd7 8. d3 f8 9. c2 e6 10. h4 g6 11. 0-0 g7 12. ab1 f5 13. b4 xd3 14. xd3 a6 15. a4 0-0 .



После 15...0-0

Понятно, что белые готовы начать атаку пешечного меньшинства. Партия продолжалась: 16. b5 axb5 17. axb5. Если черные возьмут на b5, то останутся со слабыми пешками на b7 и d5. Поэтому: 17...♖a3 18. ♗xf6 ♗xf6 19. ♖a1 ♗a5 20. ♖xa3 ♗xa3 21. bxc6 bxc6 22. ♗c2 ♗f5 23. ♖b1 ♗d6 24. ♗a4 ♗c4 25. ♗c5.



После 25. ♗c5

У черных отсталая слабая пешка «с», крепко заблокированная (Давид Нарт – Курцдорфер, Сан-Диего, 1982).



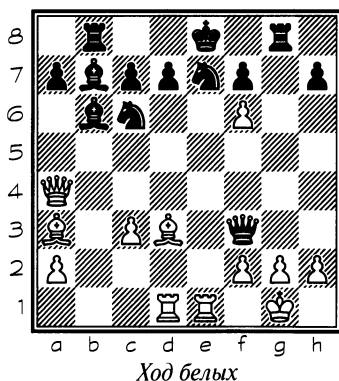
Гол при игре в меньшинстве в хоккее – пример атаки меньшинства, который известен большинству читателей. Знаменитым историческим примером является битва при Марафоне, где сравнительно небольшое число греков с успехом сражалось с армией персов. Небольшая группа умных, дисциплинированных людей может превзойти противника, значительно превосходящего их в силах.

Глава 15 ЗАЩИТА

Защищаться труднее, чем атаковать, потому что атаковать веселее, а защита, психологически, может оказаться слишком тяжелой ношей. Кроме того, имейте в виду, особенно если вы считаете себя мастером защиты, что хороших защитников в шахматах очень мало.

Принцип 73: Лучшая защита – это атака.

Это старая истина, с которой знакомы все, кто связан со спортом и играми. Она почти всегда справедлива и относительно шахмат. Примеров, когда этот принцип применим, почти столько же, сколько самих шахматных партий. Одного будет достаточно:



В «Вечнозеленой» партии, игранный в Берлине в 1851 году между Адольфом Андерсеном и Джинном Дюффрением (это одна из знаменитейших партий в истории шахмат), черные грозят матом. Защита пункта g2 не поможет ни в малейшей степени. Единственный способ избежать немедленного поражения – начать беспощадную атаку на короля черных. Именно так Андерсен и поступил. Без двух коней за пешку он начал заключительную атаку, отдавая еще больше материала, чтобы добраться до вражеского короля:

1. ♖xe7+! ♜xe7 2. ♚xd7+!! ♛xd7 3. ♙xf5+ ♛e8 4. ♙d7+ ♛d8 5. ♙xe7#.

Обычно данный принцип проявляется не столь драматичным образом, но само его проявление довольно часто. Хорошие игроки постоянно пытаются взять положение на доске под свой контроль, защищаясь от

различных угроз противника путем создания более сильных собственных угроз.

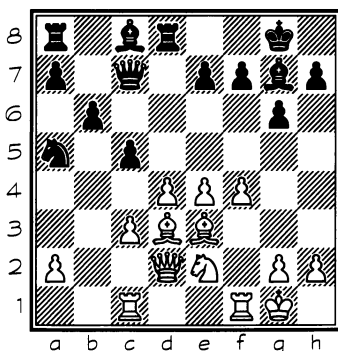


Чтобы произошло то, что нам хочется, надо заставить его произойти. И добиться этого можно только за счет агрессивности.

Принцип 74: В защите Алехина и других гипермодернистских дебютах белые должны защищать свою инициативу.

В этом принципе заложена глубокая идея, разработанная несколькими мастерами во время и сразу после Первой мировой войны. Гипермодернисты спокойно давали своим противникам построить сильный, классический пешечный центр. Затем они начинали «покусывать» этот центр с флангов. В защите Алехина (1. e4 ♘f6 2. e5 ♗d5), защите Нимцовича (1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♙b4) и дебюте Рети (1. ♗f3 d5 2. c4) игра проходит именно по такому сценарию, при котором один игрок, не трогая собственных пешек, занимается тем, что атакует пешечный центр противника с флангов.

Хорошей иллюстрацией действия принципа может послужить типичный вариант защиты Грюнфельда: 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♗c3 d5 4. cxd5 ♗xd5 5. e4 ♗xc3 6. bxc3 ♙g7 7. ♙c4 0-0 8. ♗e2 c5 9. ♙e3 ♗c6 10. 0-0 ♚c7 11. ♚c1 ♚d8 12. ♚d2 ♗a5 13. ♙d3 b6 14. f4.



Ход черных

Обратите внимание на то, что у черных нет пешек в центре, но тем не менее они борются за центральные поля. Партия продолжалась 14...f5 15. ♗g3 e6 16. e5 ♙b7 17. ♚f2 ♚ac8 и в конечном счете завершилась вничью (Клифтон Харроуби – Куршдорфер, Буффало, 1990).



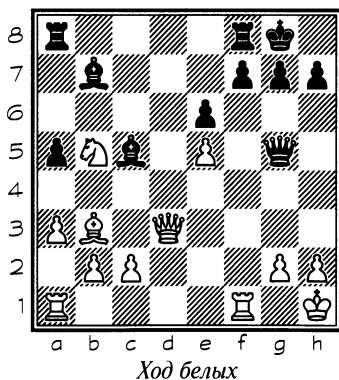
Боксеры часто прижимаются к канатам, выжидая удобного момента для контратаки. Игроки в бэкгаммон нередко применяют тактику **back game***. Гипермодернистская стратегия основана на том, чтобы дать сопернику проглотить больше, чем он способен переварить.

Принцип 75: Хорошая атака выигрывает партию, хорошая защита – чемпионское звание.

Иногда ничего другого просто не остается. Вам приходится обороняться, чтобы остаться в живых. Поэтому крайне необходимо овладеть навыками ведения упорной обороны.

Первое, что вам потребуется, – умение распознавать те моменты, когда надо переходить в защиту. Второе – способность выявить все угрозы, от которых необходимо защищаться. Надо понимать, что ходы пешек должны быть сведены к минимуму и что фигуры всегда должны быть готовы прийти на помощь. Вы должны уметь правильно выбирать время для контратаки в центре и момент для возврата экстрa-материала. А иногда нужно чем-то и поступиться, чтобы сохранить обороноспособную позицию.

Очень трудно пробить следующую оборонительную стойку:



* Сказать по правде, я не знаком с игрой под названием бэкгаммон и потому обратился за помощью к А. М. Носовскому, автору книги «Нарды – Бэкгаммон». Он ответил, что соответствующего термина в русском языке нет, коротко перевести невозможно, и дал следующее разъяснение: «Это жаргонное обозначение определенной тактики игры. Если один из игроков видит, что проигрывает в обычной игре, то он оставляет в Доме соперника свой поинт (две шашки) максимально долго и старается дожидаться момента, когда соперник будет вынужден начать

В матче за звание чемпиона мира черные пожертвовали пешку, чтобы получить сильную атаку. Но белые спокойно отразили все угрозы: 1. ♖e2 ♜ad8 2. ♜ad1 ♜xd1 3. ♜xd1 h5 4. ♜d6 ♙a8 5. ♙c4 h4 6. h3 ♙e3 7. ♜g4 ♜xe5 8. ♜xh4 g5 9. ♜g4 ♙c5 10. ♜b5 ♙g7 11. ♜d4 ♜h8 12. ♜f3 ♙xf3 13. ♜xf3 ♙d6 14. ♜c3 ♜xc3 15. bxc3 ♙e5 16. ♜d7 ♙f6 17. ♙g1 ♙xc3 18. ♙e2 ♙e5 19. ♜f1 ♜c8 20. ♙h5 ♜c7 21. ♜xc7 ♙xc7, и партия, в конечном счете, завершилась вничью (Борис Спасский – Бобби Фишер, Рейкьявик, Исландия, 1972).



Универсальная подготовка необходима для грамотных действий в любой остановке. Это касается и умения защищаться. Без умения защищаться вы просто еще один хороший игрок атакующего плана. При наличии этого умения, вы Игрок с большой буквы.

сбрасывать шашки; тогда может выпасть такая комбинация, при которой одна из шашек останется не защищенной (останется одинокой). Тогда, если повезет и вам удастся выбросить нужную цифру на кубике, вы сможете сбить эту одинокую шашку и вернуть свои шансы в игре, так как соперник вынужден будет начать поход этой шашкой из вашего Дома и не факт, что он сможет найти там свободное поле».

Как я понимаю, суть заключается всё в том же – выжидании удобного момента в надежде на переменчивость Фортуны. — *Прим. пер.*

Глава 16 РАСЧЕТ

«Гений — это 99% пота и 1% вдохновения».

Томас Эдисон

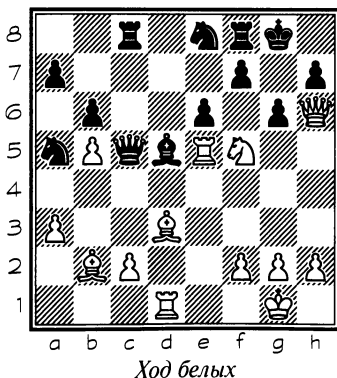
Комбинации и планы имеют больше шансов на успешную реализацию, если за ними стоит точный расчет. Так как же научиться находить новые возможности и аккуратно ориентироваться среди имеющихся?

Принцип 76: Смотри на всё глазами фигур.

Надо держать в уме, что это не вы играете партию — это фигуры ее играют. Вы просто говорите им, куда идти и когда. Вы скорее тренер, чем игрок.

Поэтому весьма разумно позволить фигурам сообщать вам, куда они хотели бы направиться. У них отличное чутье, даже если вы им не отличаетесь. Так что лучше прислушивайтесь к ним.

Учитесь смотреть на позицию, стоящую перед вами, так, как смотрят на нее фигуры.



У белых один слон на b2, простреливающий поля h8 и g7, другой на d3, нацеленный на поля g6 и h7, ладья на e5, посматривающая в сторону поля h5, а также конь и ферзь, которые уже пробрались в лагерь черных на поля f5 и h6. В лагере черных полно «дыр» (e7, f6, h6) и белых фигур больше, чем черных. Хотят ли белые фигуры добраться до черного монарха? Держу партии, что да!

Комбинация, которую они хотят осуществить, такова: 1. Qe7+ Khe7
 2. Kxh7+ Kxh7 3. Nh5+ Kg8 4. Nh8\# (Рудольф Шпильман – Балдур Хор-
 лингер, матч 1929).



«Let it be».

Пол Маккартни

Подобные действия сходны методам обучения: факты не «загружаются» в голову студента; учитель показывает, как получить то, что уже существует.

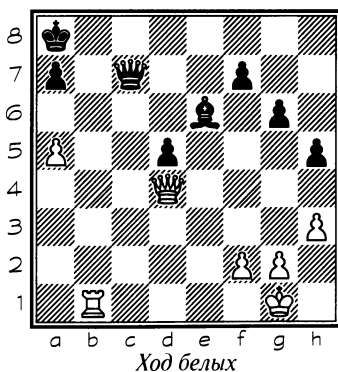
Принцип 77: Играйте «вслепую».

Наиболее трудная часть на пути усиления игры – всё более точный расчет сложных вариантов типа: «Если он идет сюда, я иду сюда, затем он возьмет здесь, на что я отвечу так...»

При спешке можно погубить партию. Практически невозможно добиться точности без упорной тренировки. Одним из лучших способов попрактиковаться является решение всех диаграмм, которые попадают вам на глаза, не расставляя позиции на доске и не передвигая фигур. Также можно рекомендовать разыгрывать партии целиком, не глядя на доску. Это вначале может оказаться невозможным, но умение придет с практикой.

Причина, по которой следует выполнять подобные упражнения, состоит попросту в том, что вам нужна практика в прокручивании в голове возникающих в вариантах позиций. Во время партии действует правило «тронул – ходи», поэтому тренировка необходима.

Партию, в которой создалась следующая позиция, Гарри Нельсон Пильсбери играл вслепую – одновременно с пятнадцатью другими партиями, которые он также играл вслепую!



1. a6 ♖с6 2. ♜e5 ♜с8 3. ♜d6, и черные сдались.

Угрозу 4. ♜b8+ ♜xb8 5. ♜с6+ не отразить.

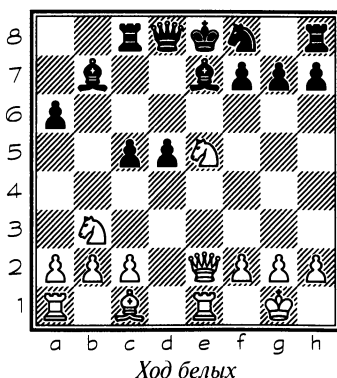


Чтобы сделать нечто сложное по сути более простым, надо думать о путях решения проблемы и много практиковаться. Повторение позволит «набить руку», или, иными словами, «повторение — мать учения».

Принцип 78: Концентрируйте внимание на форсирующих ходах.

Эта посылка, позволяющая сделать самые сложные расчеты возможными. В обычной позиции имеется, как правило, около сорока возможных ходов с каждой стороны. Чтобы заглянуть вперед, требуется рассмотреть сорок своих ходов и сорок ответов на каждый из них. Всего получается порядка 1600 позиций, которые требуется оценить и сравнить. И это только на **ОДНОМ ХОДУ!** Очевидно, что расчет шестиходовой комбинации (или даже двухходовой) при таком подходе вне пределов сил человеческих.

Но нам нет необходимости рассматривать все возможности. Большинство ходов не преследуют никакого плана, а многие другие попросту плохи. Ключом к расчету многоходовых комбинаций является концентрация на форсирующих ходах: шахах, взятиях, превращениях и непосредственных угрозах шахов, взятий, превращений. Ограничившись форсирующими игрою ходами, вы можете ввести расчет в обозримые рамки. Ходы, которые вам следует смотреть, должны иметь влияние на результат партии.



Я получил эту позицию в партии по переписке, и потому у меня был шанс заглянуть далеко вперед, дабы убедиться в корректности комбинации. Нерокировавший черный король на вертикали, на которой распо-

дожилась батарея ферзя с ладьей, коим мешают только белый конь и черный слон, — вот ключевые факторы, побудившие меня искать выигрывающую комбинацию. Я мог сразу отбросить все ходы слона e7, ибо в этом случае после ♖c6+ выигрывался черный ферзь.

1. ♖g5 ♜c7.

Единственный другой вариант, который следовало рассчитать, начинался с 1...f6. Но на это следовало 2. ♖xf6 gxf6 3. ♖h5+ ♗g6 4. ♗xg6 hxg6 5. ♖h8+. Обратите внимание, что каждый ход белых сопровождается взятием, шахом или и тем и другим вместе.

2. ♗xc5 ♜xc5.

Тот же ответ последовал бы и 2...f6.

3. ♗xf7 ♖xf7 4. ♖xe7 ♖c8 5. ♖xc5 ♖xc5 6. ♖e8+ ♗f6 7. ♖d8+ ♖g6.

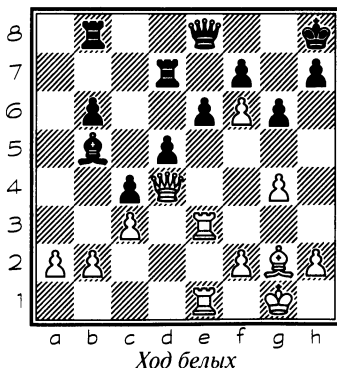
Комбинация завершена — король черных раскрыт, конь связан, в то время как ладьи белых готовы включиться в игру.



Просчет всех возможных вариантов невозможен и контрпродуктивен в любом виде деятельности. Концентрируйте внимание на существенном, и у вас появятся хорошие шансы просчитать весь путь к конечному успеху.

Принцип 79: Никогда не упускайте попытки решить любую позицию, которая попалась вам на глаза.

Принцип справедлив потому, что это лучший способ выработать хорошую привычку. Если вы хотите дисциплинировать свое мышление, когда вы играете партию, вы должны дисциплинировать его всегда. Так этот принцип работает. К нему следует прибегать не от случая к случаю, им следует руководствоваться постоянно.



(Курцдорфер – Дэвид Найзер, по переписке, 1978). Посмотрели? Время пошло!

Решение: 1. ♔хеб, и ладью брать нельзя из-за вскрытого шаха после 1...fxе6 2. f7+.



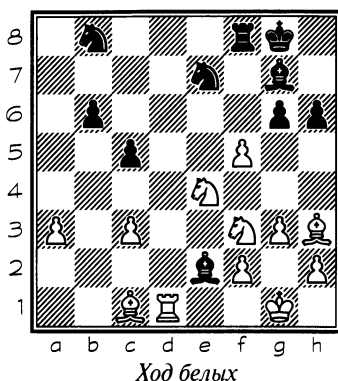
Вырабатывайте у себя хорошие привычки всё время. Они станут вашей частью, и в критических ситуациях вы вряд ли ошибетесь, поскольку вы просто на это не способны!

Принцип 80: Определяйтесь с ходами-кандидатами и просматривайте их по очереди.

Этот совет подсказан прекрасной книгой Александра Котова «Тайны мышления шахматиста». В ней он объясняет, как рассчитывать комбинации со многими разветвлениями. Прыганье от одного к другому и обратно ведет лишь к путанице в голове. Именно так действует большинство шахматистов при расчете. Но сильный игрок определяет ходы, которые следует рассматривать, и затем последовательно переходит от одного к другому. Потом он сравнивает конечные позиции в каждом варианте и решает, на каком следует остановить свой выбор.

Это может показаться трудным поначалу. Что, если вы упустите какой-либо ход в самом начале? Или если вы неправильно оцените одну или более конечных позиций? А что, если?.. Конечно, не всё у вас пойдет сначала гладко. Вы даже не можете на это рассчитывать после нескольких лет обучения и практики. Если бы шахматы были столь простыми, мы бы в них не играли.

Но все-таки подобный подход обдумывания комбинации или любого варианта дает вам лучший шанс оценить ту позицию, которая возникла у вас в партии.



Я получил эту позицию после неожиданной для меня маленькой комбинации, после которой слон соперника оказался на поле e2 с вилкой на ладью и коня. Я увидел идею с f5-f6, позволявшую вернуть фигуру, но не знал, как при этом защитить коня e4. Поэтому я решился на интересную жертву фигуры 1. ♖d6. Но в действительности в этом не было необходимости. В поле моего зрения не попал ход 1. ♖e1, и белые вообще ничего не жертвуют. Ладья присматривает за конем e4 по линии «e», не забывая при этом о коне e7. Поэтому это был явный ход-кандидат (Курцдорфер – Лесли Браун, Филадельфия, 1977).



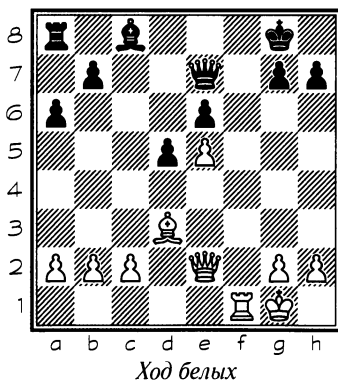
Узнайте всё про свои возможности, прежде чем приступать к делу.

Глава 17 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ФИГУР И ПЕШЕК

Взаимоотношения между фигурами и пешками довольно замысловаты. Понимание этих отношений важно для умения хорошо играть в шахматы.

Принцип 81: Ставьте свои пешки на поля цвета, противоположного цвету вашего слона.

Этот принцип обычно упоминается в связи с понятием хороших и плохих слонов. Пешки бьют по диагонали вперед, а слоны двигаются по диагоналям. Хорошим является слон, расположенный выгодно по отношению к собственным пешкам (на полях противоположного цвета), плохим — расположенный невыгодно в отношении собственных пешек (на полях того же цвета).



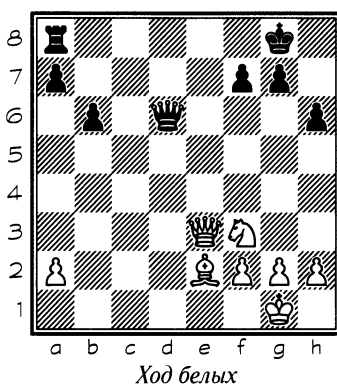
Белый слон располагает свободными диагоналями, направленными в обе стороны доски. У черного слона, напротив, есть всего одно доступное ему поле, переместившись на которое он будет оперировать по диагонали, не опасной для соперника. Кроме того, белые лучше развиты. Они выигрывают, вскрывая позицию: 1. ♔h5 g6 2. ♗xg6+ hxg6 3. ♔xg6+, и черный король беззащитен.



Не сбитые в кучу, свободные фигуры столь же счастливы, как и не сбитые в кучу, свободные люди. Скованные фигуры так же несчастливы, как и скованные люди.

Принцип 82: Размещайте коня и пешки или коня и слона на полях одного цвета; в этом случае они будут контролировать больше полей.

Это почти тот же принцип, что и предыдущий, только выраженный несколько иначе, поскольку применяется к другим наборам фигур. Из-за того, что кони каждым ходом меняют цвет поля, на котором они располагаются, а слоны и пешки (последние – при взятиях) всегда перемещаются по полям одного цвета, логично разместить эти разнотипные фигуры на полях одного цвета для того, чтобы они могли работать более эффективно.



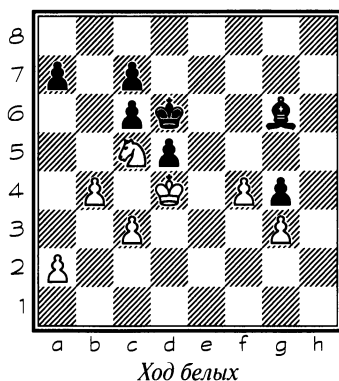
У белых слон и конь за ладью и пешку. Более того, их слон и конь взаимодействуют эффективно, поскольку расположены на полях одного цвета.



Избегайте дублирования усилий, если хотите добиться максимальных результатов.

Принцип 83: Хороший конь в эндшпиле – даже в большей степени, чем хороший слон – превосходит плохого слона.

Конь быть может и несколько медлителен и не так скоро может поспеть во все концы шахматной доски, но в конечном счете он может добраться куда пожелает. Плохой слон, напротив, в этом смысле весьма нехорош. Его собственные пешки встают у него на пути, да и вообще, ему доступна только половина полей на доске. Соперничают эти фигуры изначально на неравных условиях.



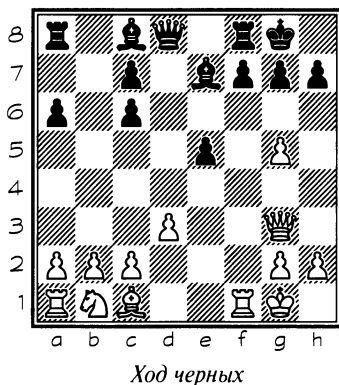
Конь доминирует над слоном, и у черных нет никаких шансов. Игра закончилась следующим образом: 1. a4 ♖c2 2. a5 ♖g6 3. a6 ♖c2 4. ♞b7+ ♙e6 5. ♚c5 ♚d7 6. f5 d4 7. cxd4 ♙xf5 8. ♞a5 ♙d3 9. ♞xc6 ♙ха6 10. ♞b8+. Черные сдались (Куртис Хатчингс – Курцдорфер, по переписке, 1978).



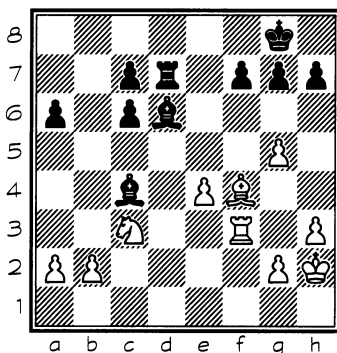
Мобильность – ключ ко всему. У коня она есть, у плохого слона ее нет.

Принцип 84: Обладание двумя слонами зачастую служит достаточной компенсацией за слабые пешки.

Пара слонов покрывает все поля на шахматной доске и делает это быстрее, чем слон с конем или два коня. Поэтому пара слонов часто является преимуществом, особенно когда позиция открытая и слоны контролируют большое число полей.



Пара черных слонов компенсирует испорченную пешечную структуру на ферзевом фланге, если удастся вскрыть позицию, активизируя фигуры. Партия продолжалась: 1...e4 2. dxe4 ♖d4+ 3. ♚e3 ♚c4 4. ♚d3 ♚xd3 5. cxd3 ♜d8 6. ♞c3 ♙e6 7. ♙f4 ♜xd3 8. ♜ad1 ♜ad8 9. ♜xd3 ♜xd3 10. ♜f3 d7 11. h3 ♙c4 12. ♚h2 ♙c5 13. ♙e3 ♙d6+ 14. ♙f4.



После 14. ♙f4

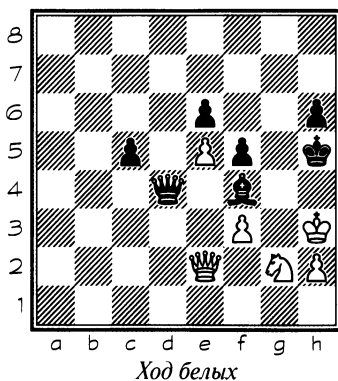
Черные могут пойти на повторение позиции путем 14...♙c5 или попробовать 14...♙xf4 15. ♜xf4 ♜d2 – в этом случае их активная ладья заметит – с точки зрения компенсации слабых пешек – исчезнувшую пару слонов (Вальтер Трайс – Курцдорфер, Ворчестер, 1979).



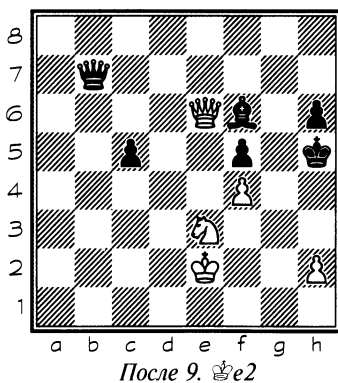
Со слабостями можно мириться, если есть компенсация. Хитрость в том, чтобы знать, какая компенсация за имеющиеся слабости является достаточной.

Принцип 85: Ферзь и конь дополняют друг друга, и часто их сила больше силы ферзя со слоном.

Это иное проявление принципов 81 и 82. Ферзь и конь покрывают разные поля и не дублируют друг друга. Поэтому они хорошо работают в связке. Ферзь и слон, напротив, часто дублируют друг друга, и потому их взаимодействие не столь эффективно.



У белых не хватает пешки, и они вот-вот потеряют еще одну. Но их ферзь и конь действуют заодно против раскрытого черного короля, и поэтому они легко держат ничью: 1. ♖b5 ♙xe5 2. ♚e8+ ♔g5 3. ♚e7+ ♙f6 4. ♚xe6 h5 5. f4+ ♔h6 6. ♞e3 ♚c3 7. ♔g2 ♚b2+ 8. ♔f3 ♚b7+ 9. ♔e2.



Угрозы пунктам f5 и f6 вынуждают черных ограничиться вечным шахом (Курцдорфер – Ганс Груп, Сан-Диего, 1982).



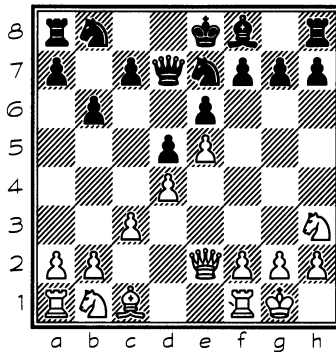
Хорошая команда, как правило, составлена из индивидуальностей с различными сильными сторонами – иногда отличия очень сильны. За счет использования лучших качеств отдельных членов команды сила команды в целом возрастает и целое может быть больше, чем простая сумма составляющих.

Глава 18 РАЗМЕНЫ

Вы должны знать, какие фигуры и пешки следует менять и когда. Это очень важный аспект шахматной стратегии; не пренебрегайте им.

Принцип 86: Разменивайте своих плохих слонов.

Во Французской защите после 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 b6 4. c3 ♖d7 5. ♗h3 черные, глядя на свою пешечную цепь f7-d5, решают разменять плохого слона c8 на хорошего белого слона f1 путем 5...♘a6 6. ♘ха6 ♗ха6 7. 0-0 e7 8. ♖e2 ♗b8.



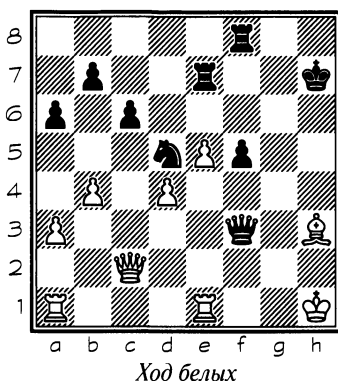
Теперь белые, глядя на цепь своих пешек b2-e5, решают ответить любезностью на любезность и меняют своего плохого слона c1 на хорошего слона черных f8 путем 9. b3 ♗f5 10. ♘a3 ♘ха3 11. ♗ха3 (Курцдорфер – Перетц Миллер, Сиракузы, 1987).



Избавляйтесь от всего неэффективного и добивайтесь эффективности всеми возможными средствами.

Принцип 87: Меняйте свои пассивные фигуры на активные фигуры соперника.

Это расширение принципа 86. Смысл его очевиден. Фигуры пассивные не так сильны, как активные. Поэтому если ваш слон не очень активен, а слон соперника доставляет вам массу хлопот, добивайтесь их размена. То же самое относится и к коням.



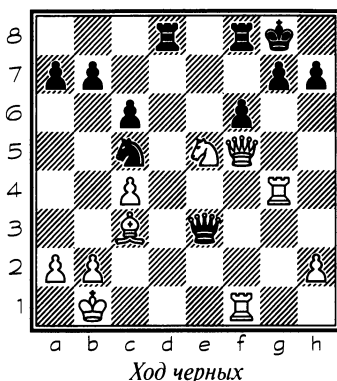
Ферзь черных — головная боль белых. Не проходит ни 1. ♖g2 ♗h5+ 2. ♕g1 ♜g7 с угрозой 3... ♘f4, ни 1. ♔h2 ♗f4+. С другой стороны, белый ферзь не слишком активен. Решением поэтому является размен ферзей путем 1. ♗g2, так как после 1... ♗xg2+ 2. ♔xg2 ♘f4+ 3. ♔f3 ♘e6 (черные не могут выиграть слона посредством 3... ♘hx3 ввиду 4. ♜h1) 4. ♜ad1 — король белых в безопасности, а их фигуры выгодно расположены (Курцдорфер — Давид Лавинь, Нью-Хемпшир, 1979).



Если у вас появится шанс поменять вашу старую, побитую автомашину на новую последней модели, вы с радостью ухватитесь за него. Возможно, в жизни такое случается редко, но когда случается, надо уметь распознать возможность и грамотно ею воспользоваться. Обычно, если выгода слишком высока, чтобы быть правдой, так оно и есть. Но в шахматах подобное не редкость. В любом случае, всегда стремитесь получить от сделки барыш.

Принцип 88: Разменивайте атакующие фигуры соперника, чтобы ослабить атаку.

Это просто здравый смысл. Если у противника не останется фигур, как сможет он продолжить атаку? Конечно, надо быть внимательным, чтобы не оставить парня, сидящего напротив вас, с фигурами, которые излучают максимальную опасность, и этого-то как раз непросто добиться.



Атака белых кажется сокрушительной. Но путем систематического уничтожения большинства белых фигур черным удается одержать верх:

25...fxe5 26. ♖xg7+ ♔xg7 27. ♙xe5+ ♔h6.

Понятно, что не 27...♙g8 28. ♚g4+, и атака завершается полным успехом.

28. ♙f4+ ♚xf4 29. ♚h3+ ♔g5 30. ♖xf4 ♖xf4, и у черных две ладьи и конь за единственную оставшуюся атакующую фигуру белых (Леонид Хинкис – Курцдорфер, Буффало, 1993).

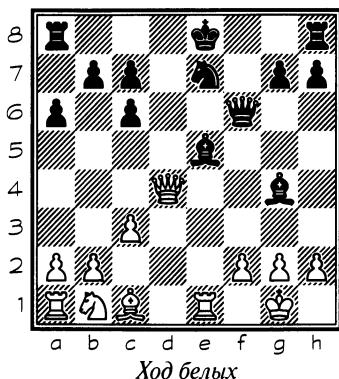


В теннисе вы забрасываете мяч «за шиворот» противника, устремившегося к сетке. Выбивая жалящее оружие из рук противника, вы получите все шансы выйти победителем в поединке.

Принцип 89: Меняйте фигуры, особенно тяжелые, когда ваша пешечная структура здоровее, чем у соперника.

Суть принципа в том, что по мере исчезновения фигур с доски значение пешечной структуры возрастает. В эндшпиле слабые пешки – тяжелый груз, а хорошие – проявляют себя с самой выгодной стороны.

Хорошей практикой является визуализация позиции без фигур при каждой возможности. Таким образом можно понять, следует ли вам атаковать, защищаться или же стоит разменять как можно больше фигур, чтобы приблизить выгодный эндшпиль.



У белых здоровая пешечная структура на королевском фланге, в то время как пешечное большинство черных на ферзевом скомпрометировано. Поэтому белые играют на размен фигур, поскольку чисто пешечное окончание выиграно для них:

1. ♖xg4.

Конечно, после 1. ♖xe5 с доски уйдет больше фигур, но ценой возникновения разноцвета.

1...0-0 2. f3 ♜ad8 3. ♘d2 ♘g6 4. ♘e4 ♚f5 5. ♖xf5 ♜xf5 6. ♙e3 ♙d6 7. c4 c5 8. ♜ad1 h6 9. ♜d2.

Белые намереваются разменяться на d6 только в случае, если удастся скомпрометировать пешки черных.

9...b6 10. ♜ed1.

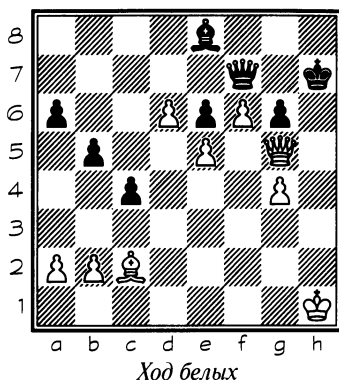
Разумеется, в случае выигрыша пешки окончание также выиграно для белых (Курцдорфер – Роберт Пилл, по переписке, 1980).



Всегда помните о конечной цели вне зависимости от того, насколько запутаны дела в текущий момент.

Принцип 90: Меняйте блокирующие фигуры противника, чтобы обеспечить марш своих проходных пешек.

Поскольку проходные пешки стремятся к продвижению (принцип 30), есть смысл в том, чтобы обеспечить им пространство для его осуществления. Именно поэтому противник стремится заблокировать проходные пешки (принцип 71), а вы хотите блокаду прорвать. Один из самых удобных способов этого добиться состоит в размене блокирующих фигур.



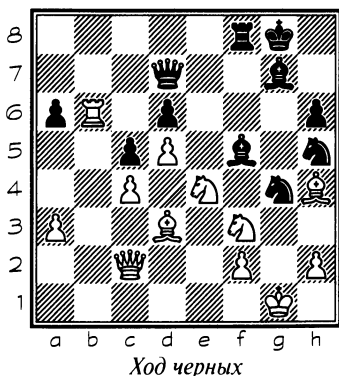
У белых две проходные пешки, которые стремятся к продвижению. Но на их пути две черные фигуры. Поэтому белые играют на устранение этих двух блокеров: 1. ♖h5+ ♔g8 2. ♙xg6 ♜xg6 3. ♜xg6 ♙xg6 4. d7, и черные сдались (Давид Яновский – Симон Алапин, Бармен, Германия, 1905).



Чтобы проложить путь к успеху, надо удалить имеющиеся препятствия.

Принцип 91: Меняйте защитные фигуры противника, чтобы освободить пространство для инфильтрации в его лагерь оставшихся атакующих фигур.

Это принцип как будто противоречит принципу 88, но они применяются к позициям различного типа. Атакующему нужна тропа, чтобы добраться в расположение противника, и размен фигур нередко лучший способ решения задачи. Ключевым моментом является, разумеется, знание того, какие фигуры следует менять, чтобы оставшихся хватило для доведения дела до конца.



У черных не хватает пешки, и они вот-вот потеряют еще одну. Но несколько их фигур находятся в опасной близости от короля белых, у которого мало защитников.

1... ♘e5 2. ♘xe5 ♙xe5 3. ♖ха6 ♙xe4 4. ♙xe4 ♚h3 5. ♙g3 ♘hg3 6. hxg3 ♙d4.

Атаку не отразить (Фиделити – Курцдорфер, Филадельфия, 1988).



Решительный человек расчищает путь к успеху, не стесняясь в средствах.

Глава 19 ПЛАНИРОВАНИЕ

«Вы должны искать не ход, и даже не лучший ход,
а реалистичный план».

Евгений Зноско-Боровский

«Методическое мышление более полезно в шахматах,
чем вдохновение».

С. Дж. С. Пурди

«Тот, кто ни к чему, кроме мата королю соперника,
не стремится в игре,
никогда не станет хорошим шахматистом».

Макс Эйве

Предсказывать будущее — нелегкое занятие, особенно когда ваш соперник ставит перед собой другие цели. Один хороший способ поиска плана состоит в визуализации позиции без фигур. Другой — в умозрительном представлении цели с последующим нахождением способа ее достижения. Уловка с визуализацией — хорошее подспорье при формулировании планов и строгого их исполнения.

Принцип 92: Плохой план лучше, чем никакой.

Едва ли не худшее, что может с вами случиться во время партии, это бесплановая игра. Ваши ходы должны быть связаны между собой и основаны на требованиях позиции.

План подразумевает, что будут сделаны определенные шаги для достижения цели. Эта цель обычно является подцелью в общем плане достижения выигрыша, или хотя бы не проигрыша. Общая стратегия очень важна, но может быть реализована только с помощью выполнения небольших, краткосрочных планов. Взять под контроль больше полей, нарушить координацию фигур или пешек противника, ввести еще какие-то фигуры в игру, завоевать центр — вот несколько примеров того, что может быть достигнуто с помощью цепочки из нескольких ходов.

Пытайтесь добиться чего-то конкретного с помощью каждого хода или каждой цепочки ходов, всегда добиваясь их согласованности. Не пытай-

тесь достигнуть разных целей от хода к ходу, иначе ваша игра быстро развалится.

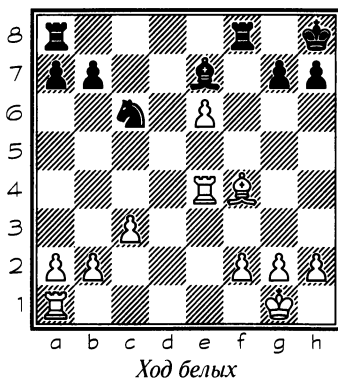


Очень немного можно достигнуть без общего плана и исполнения связанных между собой шагов для достижения цели. Проект, осуществляемый по посредственному плану, даст лучшие результаты, чем проект, не имеющий в своей основе плана вообще.

Принцип 93: Хороший план состоит из множества небольших планов.

Конечно, ваш план состоит в том, чтобы дать мат королю противника, или во всяком случае не дать заматовать собственного короля. Но это слишком широкий план для начала партии. Вы должны разбить его на более мелкие. Во-первых, по дебюту надо постараться получить преимущество, или уж, во всяком случае, не дать получить преимущество сопернику. Затем вы определяете конкретные особенности позиции и сосредотачиваетесь на них. На каждой стадии партии вы столкнетесь с серьезными препятствиями в форме планов вашего соперника. Значит, вы должны их преодолевать, с одной стороны, и продвигать собственные — с другой. Просто ведь, как будто?

А вот и нет. Идея и на самом деле проста, но выполнение постоянно меняющихся планов и удержание ситуации под контролем — задачи очень непростые. Но именно это привлекает нас в шахматах в первую очередь.



У белых три пешки за коня, и они решают продвинуть пешки королевского фланга так далеко, как возможно.

1. ♔e3.

Альтернатива 1. ♗g3 не согласуется с планом, поскольку блокируется пешка «g».

1...♖ad8.

Черные хотят получить контригру в центре.

2. f4 ♔g8 3. ♖f1 h5.

Черные замедляют продвижение пешек.

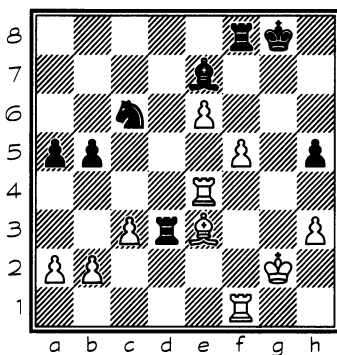
4. g3.

В случае 4. h3 весь план белых будет пресечен в корне посредством 4...h4.

4...g6 5. h3 ♖d3 6. ♔g2 b5 7. g4 a5.

На план белых черные отвечают атакой пешечного меньшинства.

8. f5 gxf5 9. gxf5.



После 9. gxf5

План белых выполнен. Настало время подумать о разработке нового плана, состоящего в продвижении пешки «f» до поля f6. Черные, разумеется, будут пытаться заблокировать это продвижение — борьба продолжается (Курцдорфер — Эд Форманек, Буффало, 1992).

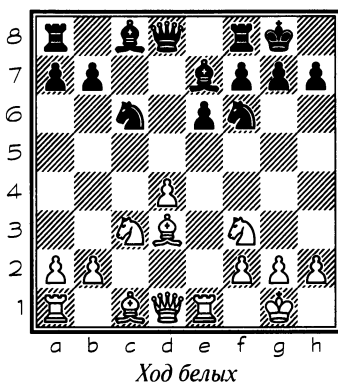


Решение крупной задачи становится возможным после того, как она будет разбита на несколько более мелких подзадач, связанных между собой. Другими словами, путешествие длиной в тысячу миль состоит из тысячи путешествий длиной в одну милю.

Принцип 94: В позициях с изолированной пешкой «d» планы ясно очерчены.

Существует множество дебютных вариантов, которые ведут к образованию позиций с изолированной пешкой «d». В некоторых из них изо-

лированная пешка возникает у белых, в других эта ноша взваливается на плечи черных. Одна из причин, почему такие позиции довольно популярны, вероятно, заключается в том, что планы сторон в них предельно ясны.



В этой типичной позиции изолированная пешка «d» у белых. Это, с одной стороны, слабость (пешка, которая не может рассчитывать на помощь подруг), с другой – сила (пешка в центре, контролирующая важные центральные поля).

План белых состоит в развитии своих фигур на хорошие, агрессивные поля, опираясь на преимущество в пространстве и большую мобильность наличных сил. Они, вероятно, толкнут пешку вперед, если представится шанс, или избавятся от нее, увеличивая пространственный перевес и мобильность своих сил.

Черные намерены заблокировать пешку, чтобы не позволить фигурам противника развить чрезмерную активность. Они постараются поставить на d5 коня, защищаясь от возможных атак. Если черным удастся отбить атаку и разменять несколько фигур, они получают выгодный эндшпиль.

Белые обычно начинают с 1. a3, дабы предупредить маневр ♘b4-d5. Черным тогда труднее реализовать свой план.

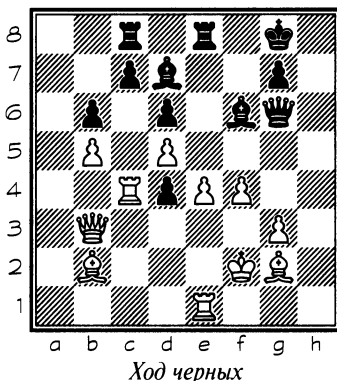
В большинстве позиций планы не столь очевидны. Тем не менее вы поступите правильно в большинстве случаев, если прежде чем формулировать план, оцените сложившуюся пешечную структуру.



Поймите, что происходит на самом деле, прежде чем определяться с планом. Кроите свой план в соответствии со спецификой ситуации.

Принцип 95: Планы должны быть гибкими.

Будьте готовы к любым препятствиям, которые соперник может воздвигнуть на вашем пути. А он обязательно попытается расстроить ваши планы. Это значит, что только гибкий план имеет шансы быть реализованным.



В этой сложной позиции черные защитили свою слабую пешку «d» следующим образом: во-первых, они контратаковали слабую пешку «b» белых, во-вторых, осуществили атакующие действия на королевском фланге и, в-третьих, посредством использования открытой линии «a» активизировали ладью с8 с целью давления опять-таки на слабую пешку «b». Затем они вынудили размен ферзей, чтобы предупредить в зародыше атаку белых на королевском фланге, и, наконец, защитили пешку непосредственно. Игра продолжалась следующим образом: 1...d3 2. ♖xf6 ♜xf6 3. ♜b4 g5 4. ♔e3 gxf4+ 5. gxf4 ♜f8 6. ♜f1 ♞h4 7. ♞d1 ♜a8 8. ♜b3 ♜a5 9. ♞f3 ♔g4 10. ♞f2 ♞xf2+ 11. ♜xf2 ♔e2 (Джоэль Джонсон – Курцдорфер, Лоуэлл, 1979).

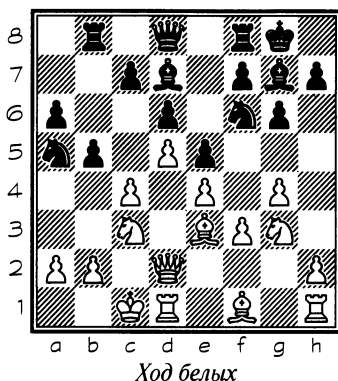
Централизованные, мобильные, хорошо развитые фигуры при здоровой пешечной структуре сделали возможным проявление подобной гибкости.



Чем шире у вас выбор, тем с большей вероятностью вы сделаете правильный.

Принцип 96: При разносторонних рокировках атакуйте там, куда направлена ваша пешечная цепь.

Это хорошее правило, не зависящее от того, где находится ваш король. Когда центр заперт, атака должна использовать сильные стороны вашей позиции и слабые — вашего противника.



Белые должны пытаться подорвать базу пешечной цепи черных, то есть пешку с7. Атака на королевском фланге бесперспективна. Игру следует разворачивать скорее так: 1. с5 b4 2. с6 bxc3 3. ♔xc3 ♖xc6 4. dxc6 ♗e6, чем 1. h4 с идеей 2. h5 и 3. hxg6 fxg6, и дело кончится лишь вскрытием линии «f» для черной ладьи, по которой она может напасть на пешку f3 — базу пешечной цепи белых.



Держите в уме всю картину, когда решаете, где проявить инициативу. Часто выгоднее пойти по пути использования своих сильных сторон, чем пытаться нанести ошеломляющий удар там, где можно получить сдачи.

Глава 20 ДЕБЮТЫ

Иногда партия начинается энергично, иногда вяло. Как много вы знаете о дебютах?

Принцип 97:

«Единственная задача дебюта –
получить игровой миттельшпиль».

*Гроссмейстер Лайош Портиш,
из книги «How to Open Chess Game»*

Этот совет находится в противоречии с общепринятой дебютной максимой, согласно которой белые должны пытаться выходить из дебюта с преимуществом, черные – с уравнением. Беда с этой теорией в том, что для того, чтобы играть на получение преимущества, белые должны знать море вариантов. Для непрофессионала лучше пытаться получить игровую позицию – предпочтительнее того типа, который знаком играющему.

Хорошим способом получать игровые позиции является применение не таких популярных, но здоровых в своей основе схем. Достойные примеры – разменный вариант Испанской партии (1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙xc6) или Староиндийское начало (начинающееся ходами 1. ♘f3, 2. g3 3. ♙g2, 4. 0-0). За черных можно попробовать Скандинавскую защиту (1. e4 d5 2. exd5 ♚xd5 3. ♘c3 ♚a5) или принятый Ферзевый гамбит (1. d4 d5 2. c4 dxc4).

Выбирая эти начала, вы не пытаетесь нокаутировать соперника. Вы просто пытаетесь не погибнуть в дебюте, и получить в миттельшпиле знакомую позицию.

Не пытайтесь заполучить всё и сразу. Амбиции – это хорошо, но они должны быть на чем-то основаны. Чрезмерная амбициозность – прямой путь к поражению. Старайтесь просто хорошо начать день, а построение его оставьте «на потом». Прежде чем выкладывать козыри, подготовьте базис.

Принцип 98:

«Если вас поймали на незнакомый вариант,
делайте здоровые, развивающие ходы».

*Гроссмейстер Бент Ларсен,
из книги «How to Open Chess Game»*

Это удивительный совет со стороны одного из тех, кто знает, о чем говорит (Ларсен был известен своими экспериментами в дебюте). Смелые жертвы фигур, хитрые маневры и лишние ходы пешками недопустимы, если вы не знакомы с вариантом в деталях. Поэтому стремитесь к привычному и апробированному центральному развитию. Далеко от верного пути вы не уклонитесь.

Партия Эрик Шиллер – Курцдорфер, Брэдфорд, 1992 началась ходами 1. d4 ♘f6 2. ♘f3 g6 3. ♖g5.

С этим ходом в данной позиции я столкнулся впервые.

3... ♘e4.

Является ли этот ход здоровым и развивающим? Черные грозят депласировать белого коня, получить двух слонов, а кроме того, просто помешают своего коня в центр. Я знал, что этот ход плохим быть не может.

4. ♖h4 ♖g7 5. ♘bd2 d5 6. e3 c5.

Нажим на центр и освобождение полей для ферзя можно считать здоровым развитием.

7. c3 ♘c6 8. ♖d3.

Белые приступили к созданию угроз.

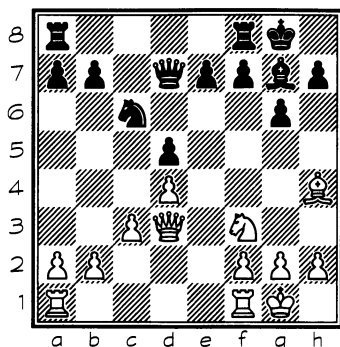
8... cxd4 9. exd4 ♖f5 10. ♔e2.

Как черным защищаться против угрозы пункту e4, завершая одновременно развитие? Этого можно достигнуть посредством нескольких четко рассчитанных по времени разменов.

10... ♘xd2 11. ♔xd2 ♖xd3 12. ♔xd3 ♔d7.

Уходя наконец из-под связки по диагонали d8-h4.

13. 0-0 0-0.



После 13...0-0

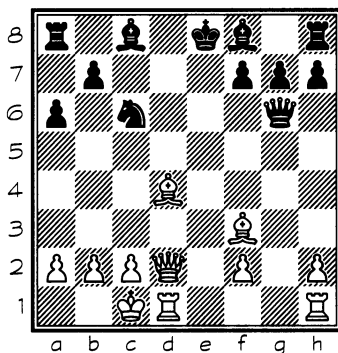
Развитие завершено успешно.



Пути, прошедшие проверку временем, верны по определению. Следуйте им, если нет весомой причины этого не делать.

Принцип 99: В открытых играх развивайте фигуры и уведите короля в безопасное место – причем делать это надо быстро.

Это очень важно. Если в открытой игре вы не разовьете свои фигуры быстро и оставите своего короля в центре, то горько об этом пожалеете. Вот один пример из многих тысяч (Арон Нимцович – Симон Алапин, Рига, Латвия, 1913): 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗f6 4. exd5 ♘xd5 5. ♗f3 c5 6. ♗xd5 ♕xd5 7. ♙e3 cxd4 8. ♗xd4 a6 9. ♙e2 ♖xg2 10. ♙f3 ♗g6 11. ♕d2 e5 12. 0-0-0 exd4 13. ♙xd4 ♗c6.



После 13... ♗c6

Белые вначале пожертвовали пешку, а затем и фигуру для того, чтобы помешать нормальному развитию черных и оставить их короля в центре. И они в этом преуспели. Сейчас они зажигают блестящую комбинацию, которая быстро решает дело.

14. ♙f6 ♕xf6 15. ♖he1+ ♙e7.

Не лучше 15... ♙e6 16. ♕d7#.

16. ♙xc6+ ♗f8.

Или 16...bxc6 17. ♕d8#.

17. ♕d8+ ♙xd8 18. ♖e8#.

Такие вещи случаются сплошь и рядом с неосторожными шахматистами, которые мешкают с развитием в открытых партиях.



Отставание может закончиться катастрофой, когда есть четкий временной предел. Не допускайте, чтобы это случилось с вами!

Принцип 100: В дебютах ферзевой пешки не мешайте пешке «с».

Вытекает принцип из того, что пешка «с» может помочь как в атаке, так и в защите важных центральных полей. Кроме того, продвижение этой пешки расширяет сферу действия ферзя.

Аналогичное утверждение в отношении пешки «f» в дебютах королевской пешки неверно, ввиду близости короля. Продвижение этой пешки раскроет позицию его величества, а это рекомендовать никак нельзя.

Один из нормальных вариантов отказанного Ферзевго гамбита хорошо иллюстрирует данный принцип:

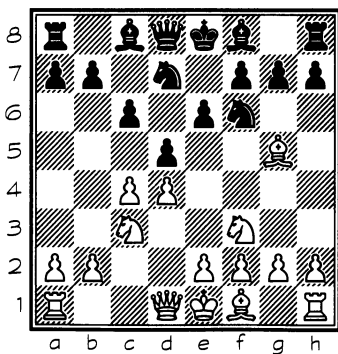
1. d4 d5 2. c4.

Считается более сильным, чем 2. ♘c3, — хотя фигура развивается на хорошее поле, но загромождается пешка «с».

2...e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♕g5 ♘bd7.

Но не 4...♘c6, и хотя конь занимает выгодное поле, он загроможждает пешку «с».

5. ♘f3 c6.



Ход белых

Белые используют пешку «с» для атаки, а черные свою пешку «с» — для обороны.



Внимание к мелким деталям порой отделяет успех от неудачи.

Принцип 101: Черными – играйте на уравнивание.

Пока вы не уравнили, не стоит думать о получении преимущества. Слишком часто шахматисты, играя черными, проявляют нетерпение и пытаются бороться за инициативу, предварительно не уравнив позицию. Примерами полукорректных и пользующихся не лучшей репутацией дебютов, в которых черные пытаются наказать белых, играющих строго позиционно, являются Латышский гамбит (1. e4 e5 2. ♘f3 f5) и контргамбит Альбина (1. d4 d5 2. c4 e5).

Гораздо разумнее делать развивающие ходы (принцип 98), стремясь к уравниванию в центре.



Когда изначально вы играете вторым номером, сначала лучше выравнять положение, и лишь затем думать о получении преимущества.

Глава 21 МИТТЕЛЬШПИЛЬ

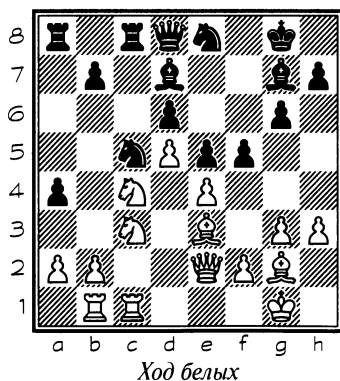
«Раньше эндшпиля боги создали миттельшпиль».

Зигберт Тарраш

После того как фигуры вступили в игру, а короли нашли безопасное пристанище, вступает в свои права миттельшпиль.

Принцип 102: Переход в миттельшпиль часто требует глубоких размышлений.

Переходные фазы всегда трудны, поскольку имеется множество альтернатив, и выбор одной из них определит характер игры на многие ходы вперед. Важная идея, лежащая в основе принципа, заключается в том, что надо уметь распознавать подобные фазы в момент их возникновения, чтобы выделить достаточное время для обдумывания плана дальнейших действий.



Белые получили в Староиндийской защите пространственный перевес, но им надо поторопиться и придумать нечто агрессивное здесь и сейчас, поскольку черные грозят разнести ферзевый фланг посредством 1...b5 2. ♘d2 b4. Большинство же фигур белых находится именно на ферзевом фланге, и они вполне обоснованно надеются получить там перевес.

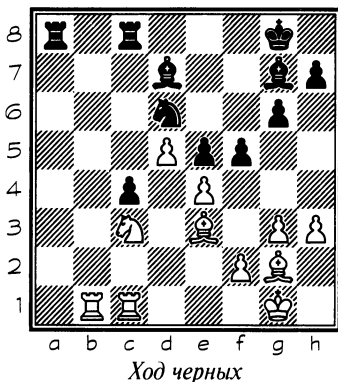
Белые решают изгнать коня черных с5, а за счет этого перевести собственного коня на поле b6. Они используют пешки для реализации пла-

на. Плюс такого решения еще и в том, что пешки вскроют линии для ладей. Игра продолжалась:

1. b4 axb3 2. axb3 b5 3. ♘b6.

Тактика на службе стратегии.

3... ♙xb6 4. b4 ♙a6 5. bxc5 dxc5 6. ♘xb5 ♘d6 7. ♘c3 ♙xe2 8. ♘xe2 c4 9. ♘c3.



Переход в миттельшпиль завершен. Белые сохранили в центре пространственный перевес и контролируют открытые линии на ферзевом фланге своими хорошо (вот неожиданность!) расположенными фигурами (Курцдорфер – Грег Генри, Брэдфорд, 1990).

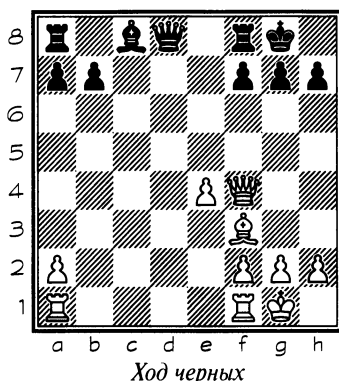


В отличие от субатомного мира жизнь редко складывается из дискретных сгустков энергии. Так же и шахматы. Партия течет от начала к концу, как сама жизнь, и мы должны помогать этому течению, вовремя распознавая переходные фазы и действуя сообразно обстоятельствам.

Принцип 103: Оцените пешечную структуру для того, чтобы определиться с планом.

Следует просто из того, что пешки назад не ходят. Поэтому они, как правило, подолгу стоят на одном месте. Когда они двигаются, позади остаются слабые пункты.

Определяясь с планом, держите в уме качество пешечной структуры. Это ключевой момент с точки зрения его (плана) успешности.



У белых пешечное большинство в центре и больше фигур на королевском фланге. У черных пешечное большинство на ферзевом фланге и достаточная его фигурная поддержка. Поэтому черные развивают пешечное наступление на ферзевом фланге, в то время как белые пытаются наступать в центре и атаковать на королевском фланге. Игра продолжалась:

1...b5 2. ♖fd1 ♔e7 3. ♗ac1.

Белые сменили план. Они теперь играют по открытой линии «с», хотя пешечная структура этого и не требует. Они могли продолжать 3. f4, стремясь к атаке на королевском фланге, или 3. ♗ab1, угрожая пешечному большинству черных.

3...♗e6 4. ♖c7 ♔a3 5. e5 ♗ac8 6. ♗dc1 ♖xc7 7. ♖xc7 ♔xa2.

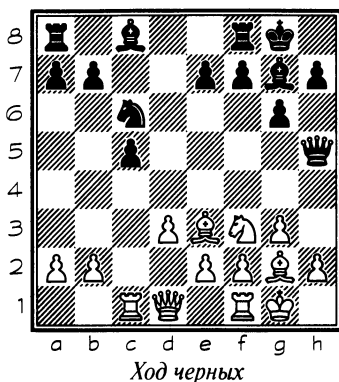
Черные выиграли пешку, а их проходные явно опаснее атаки белых на королевском фланге (Томас Труш – Курцдорфер, по переписке, 1990).



Принимая в расчет наименее мобильные компоненты при определении плана, вы получите план, имеющий максимальные шансы на реализацию.

Принцип 104: Убедитесь, что все ваши фигуры защищены.

Если одна или более из ваших фигур осталась незащищенной, вас может ожидать тактический сюрприз. Если все фигуры защищены, то вам нечего бояться.



Черные видят, что их пешка «с» находится под огнем со стороны ладьи и слона. Они могут разменять ее на пешку «b» белых посредством 1...♙xb2 2. ♖xc5, но тогда их слон окажется без защиты, а ферзь под ударом. Другая возможность — заблокировать диагональ слона путем 1...♘d4.

Чего им надо избегать, так это невинно выглядящей защиты 1...b6, так как в этом случае конь и ладья становятся уязвимыми и возможен тактический удар 2. ♘g5 ♙d7 3. ♙f3 ♕h6 4. ♘e6 с лишним качеством у белых.

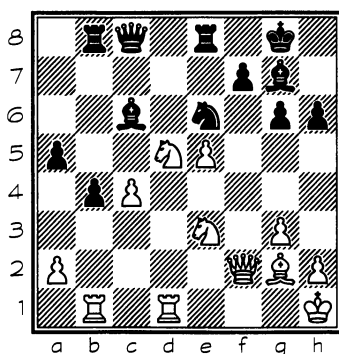


Если вы не хотите, чтобы противник использовал ваши слабости, избавьтесь от них.

Принцип 105: Играйте на накопление маленьких преимуществ, если нет возможности провести комбинацию.

Это другая направляющая, основанная на здравом смысле, подсказывающая вам, как выиграть партию, когда позиция еще не выигрышная. Надо быть честными — так обстоит дело большую часть времени.

Как правило, не стоит торопиться, когда речь идет о выигрыше партии. Обычно преимущества накапливаются, при одновременном недопущении контригры со стороны соперника. Здесь надо не терять бдительность.



Ход белых

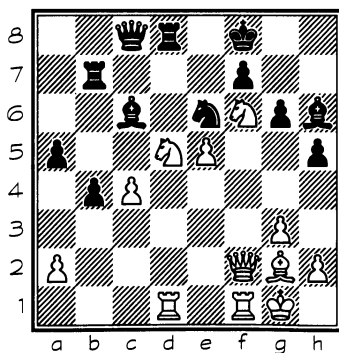
У белых большое преимущество в центре, но само по себе этого недостаточно для выигрыша. Поэтому они сначала нацеливаются на пункт f6, а затем захватывают вертикаль «f»:

1. Ng4 Qf8 2. Nf6 Nd8 3. Rf1 Rb7 .

Затем белые уведут короля в безопасное место, а ладью b1 переводят на линию «d».

4. Qg1 h5 5. Rbd1 Kh6 .

Наконец, белые готовы к решающему проникновению в ослабленный лагерь противника.



После 5... Kh6

6. Nb6 Qc7 7. Nfd7+ Qg8 8. Qxf7+ Qh8 9. Qxe6 (Куршдорфер – Эндрю Карклинс, Буффало, 1994).



Не расслабляйтесь ни на секунду. Целеустремленность – ключевая компонента успеха.

Глава 22 ОКОНЧАНИЯ

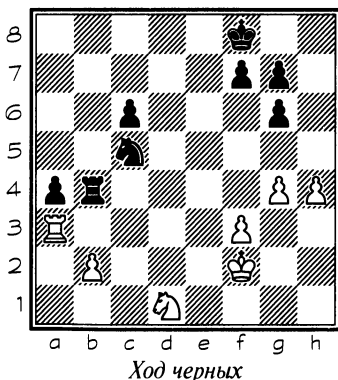
«Пешечные окончания в шахматах то же, что и толкание мяча по направлению к лунке в гольфе».

С. Дж. С. Пурди

Окончание не означает конец партии, что, казалось бы, следует из самого названия. Это такая ее (партии) часть, когда на доске остается мало фигур и когда роль королей и пешек значительно возрастает по сравнению с более ранними стадиями игры.

Принцип 106: Король – сильная фигура, используйте его!

Когда исчезает опасность получить мат (которая существует в дебюте и миттельшпиле), вы должны использовать все те незначительные ресурсы, которые остались в вашем распоряжении, и в том числе подключая к активным действиям своего короля.



У черных лишняя пешка, но ладья и конь исчерпали свои возможности. Самое время и королю поучаствовать в схватке:

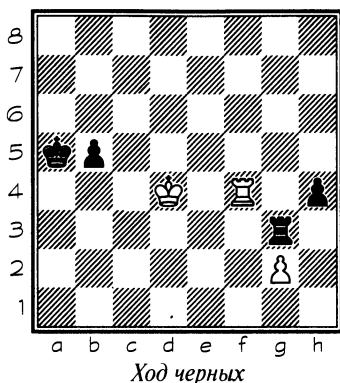
36...♔e7 37. ♔e3 ♔d6 38. ♖a2 ♔e5 39. ♞c3 ♜d4 40. ♜a3 ♜d3+ 41. ♔f2 ♞d4 42. ♔e2 ♜e3+ 43. ♔f2 ♞d3+, и белые сдались. (Джим Хустон – Курцдорфер, по переписке, 1993).



Швыряйте в них всё, включая кухонную раковину. Нет причин сдерживаться, когда опасность миновала.

Принцип 107: Целью большинства окончаний является проведение пешки в ферзи.

Мат – это цель шахматной игры вообще. Но на поздних стадиях партии, когда большинство фигур исчезло с доски, мат уже трудно поставить. Наступает время продвигать свою пешку (пешки) к полю превращения. Имея лишнего ферзя, большинство игроков вне зависимости от их силы найдут способ заматовать короля соперника.



Черным неинтересно считать пешки или изобретать матовую атаку. Всё, чего они хотят – это довести проходную пешку до поля b1:

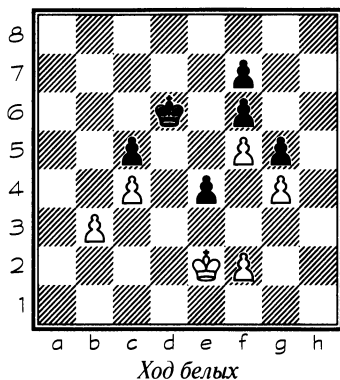
1...b4 2. ♔xh4 b3 3. ♖h5+ ♕b4 4. ♗h8 b2 5. ♗b8+ ♕a3 6. ♗a8+ ♕b3 7. ♗b8+ ♕a2 8. ♗a8+ ♗a3, и белые сдались (Джеймс Уокер – Курцдорфер, Мэнсфилд, 1993).



Большинство наемных работников жаждут повышения. Мы делаем всё, что в наших силах, чтобы заработать повышение по службе. Цепляйтесь за каждый шанс, чтобы сделать еще один шаг по лестнице, ведущей вверх.

Принцип 108: Используйте цугцванг, правила треугольника и соответствия полей в эндшпиле.

Сильные шахматисты всегда готовы применить эти эндшпильные тонкости. Цугцванг – это нежелание делать ход, правило треугольника – способ поставить соперника в положение цугцванга, а соответствие полей важно при использовании правила треугольника.



Полями соответствия являются поля e3 и e5. Каждый раз, когда белый король попадает на поле e3, черные должны быть готовыми ответить переводом своего короля на поле e5, чтобы защитить пешку e4. Поскольку прямое 1. ♔e3 наталкивается на 1...♔e5, белые используют треугольный маневр, перемещаясь по полям e2-d2-e3:

1. ♔d2 ♔e5 2. ♔e3.

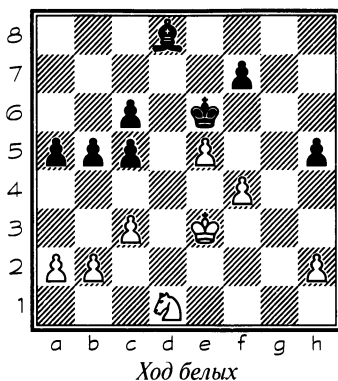
Черные вынуждены уступить дорогу; они в цугцванге (этюд Недельковича).



Используйте весь имеющийся инструментарий. Даже редко применяемые, специализированные знания могут иногда оказаться полезными. Помните о базовых знаниях, хотя бы они и казались чересчур эзотерическими.

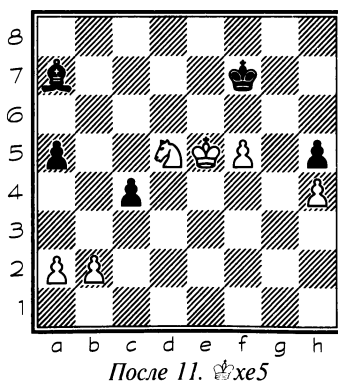
Принцип 109: При испорченном пешечном большинстве трудно создать проходную пешку.

Дело в том, что пешка-кандидат ушла с открытой линии, где ее присутствие необходимо для преобразования ее в проходную. В основе открытого варианта Испанской партии лежит идея испорченного пешечного большинства на ферзевом фланге (1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙xc6 dxc6).



Это тот тип позиции, к которому стремятся белые в данном варианте. Белые смогут создать проходную с помощью пешечного большинства в центре, подготовив надвижение пешек, а затем его и осуществив. Черным не удастся создать проходную без помощи белых. Ввиду вышесказанного игра может продолжаться так:

1. c4 ♔f5 2. ♔f3 ♔e6 3. ♘c3 ♜f6 4. ♔e4 ♜xe5 5. ♜f5+ ♔f6 6. cxb5 cxb5 7. ♘xb5 ♜b6 8. ♘c3 ♜a7 9. h4 c4 10. ♘d5+ ♔f7 11. ♔xe5.



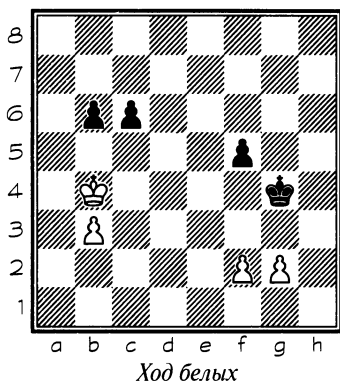
У белых лишняя проходная пешка. У черных нет ничего, кроме слабых пешек.



Гандикап трудно ликвидировать. Не предоставляйте его сопернику, если можете.

Принцип 110: Если сомневаетесь, то делайте что угодно, только не ходите пешками.

Одна из притчей, которую можно частенько слышать от начинающих, такова: «Если сомневаешься, ходи пешкой». Это худший из советов, какой я когда-либо слышал. Каждый раз, когда пешка делает ход, она оставляет позади себя новые слабости. Поэтому пешками надо ходить только тогда, когда на то есть веские причины.



Ходы королями сохраняют равновесие. Ходы пешек ведут к проигрышу. О таких положениях всегда надо помнить, потому что торопливые или непродуманные ходы пешками часто ведут к катастрофическим последствиям, как в данном случае.



Будьте архивнимательны, когда принимаете решение, которое нельзя отработать назад.

ЧАСТЬ II

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

«Миру вряд ли наскучит забава, которая никогда не повторяет себя, игра, которая и сегодня полна той свежести и очарования, которыми были восхищены на заре истории обитатели берегов Ганга и Инда».

Уиллард Фиске

«Шахматы держат своих мастеров в оковах — и в некоторых отношениях участвуют в формировании личности играющих, и поэтому под их влиянием внутренняя свобода сильных духом может быть утеснена».

Альберт Эйнштейн

Область, в которой человек все еще превосходит электронных монстров (компьютеров), — это та область, где особые способности homo sapiens проявляют себя в полном блеске: интуиция и способность видеть картину в целом. Именно здесь реализует себя Дао, и никому еще не удалось запрограммировать электронный чип так, чтобы он искал истину по алгоритму, используемому человеком.

В части II рассматриваются принципы человека, которыми он руководствуется в жизни и при игре в шахматы. Использование этих принципов заметно и в других интеллектуальных играх, но особенно ярко они проявляются в шахматах.

Глава 23

ПОЗНАЙ САМОГО СЕБЯ

«То, как человек играет в шахматы, характеризует его натуру в целом».

Стэнли Эллин

«Если вы добрый человек, вам не стоит играть в шахматы».

Французская поговорка

Знание себя предполагает знание своего стиля, склонностей, сведений о наличии воли к победе и умении много работать, а также многого другого. Если вы не располагаете соответствующими данными и умениями, вы будете для себя худшим из врагов.

Сильный противник соберет о вас нужную информацию (которая вам неизвестна) во время партии. Например, если вы не работаете над дебютом, а в основном полагаетесь на тактические находки во время игры, соперники об этом скоро узнают и начнут заводить вас в такие позиции, где тактика «не растет». Возможно, вам удастся заставить себя работать больше, чтобы получать позиции, которые вам по душе.

Поскольку совет хорош, чем бы вы ни занимались, почему бы не потратить время и усилия на то, чтобы выяснить, кто вы есть на самом деле непосредственно во время шахматной партии? Ваши усилия в песок не уйдут.

Принцип 111: Стиль может оказаться более важным, чем сила.

Эта посылка не кажется верной на интуитивном уровне, но зачастую она оказывается таковой. Вот вам сценарий, знакомый большинству шахматистов, особенно тем, кто играет с постоянными партнерами: игрок А регулярно обыгрывает игрока В, который регулярно грузит игрока С, который в свою очередь регулярно бьет наголову игрока А. Очевидно, что просто силой игры подобные результаты не объяснить. Но стили и личности играющих могут объяснить подобные треугольные конструкции.

Вершинами одного такого треугольника, в который вхожу я, являются также два других национальных мастера из Буффало (штат Нью-Йорк). Бем

Тайхимба стоит по рейтингу намного выше Лионеля Дэвиса и меня. Бем — сильнейший из нас троих, и неудивительно, что он регулярно обыгрывает Лионеля, обыграл его в матче и берет верх практически во всех их «междусобойчиках». Бем играет в очень спокойном, крепком стиле. Он способен долго выжидать, пока его соперник не начнет атаку, которую и обезвреживает серией точных маневров. Лионель по своему стилю его прямая противоположность. Он бросается на соперника сразу, вне зависимости от силы игры того, кто сидит напротив. Он любит создавать трудности противнику, подготавливая одну угрозу за другой. Стиль Лионеля — подарок для Бема.

Но этот подход сжигания за собой мостов, с которым так легко управляется Бем, выводит меня из себя. Я испытываю большие трудности, пытаюсь сдержать наскоки Лионеля, когда бы мы с ним ни играли, и обычно дело для меня кончается поражением.

Игра же с Бемом, с другой стороны, несмотря на то, что по силе он превосходит меня, дается мне легко. Я играю очень терпеливо, медленно выстраиваю позицию, никогда не перехожу в атаку, если не обладаю преимуществом. Хотя он более сильный игрок, я выиграл в большинстве наших партий, не важно белыми или черными.



Помни о стиле — своем и соперника. Стиль может многое сказать о вас обоих.

Принцип 112: Старайтесь получать позиции, в которых вы чувствуете себя комфортно.

Если вы знаете свои предпочтения, то можете решить, в какого типа позициях вы чувствуете себя наиболее комфортно. К ним и надо стремиться, и не важно, как их расценивает теория.

Вы любите открытые позиции, где фигуры порхают по доске как бабочки? Тогда играйте принятый Ферзевый гамбит или открытый вариант Испанской партии, но держитесь подальше от дебютов вроде закрытой «испанки» или Староиндийской защиты. Любите маневры при закрытых линиях и позади пешечных цепей, где стратегия более важна, нежели тактика? Тогда играйте Французскую защиту или защиту Нимцовича, и держитесь подальше от различных гамбитов.



Когда вам нравится то, что вы делаете, вы делаете это, как правило, хорошо.

Принцип 113: Знайте свои пределы.

Если вы не способны заглянуть вперед дальше чем на три-четыре хода, бесполезно пытаться начинать двадцатиходовую комбинацию с многочисленными жертвами, которую необходимо рассчитать точно. И не важно, что комбинация выигрывающая. Лучше вам ограничиться чем-нибудь более скромным.

Аналогичным образом, если вам трудно запоминать длинные дебютные варианты, следует держаться подальше от таких дебютов, как вариант Дракона в «сицилианке» (1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 g6), в которых главные линии простираются далеко за 20-й ход, или от неясных, но жертвенных атак, вроде атаки Вилкес-Барре (1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♘f6 4. ♘g5 ♙c5). Лучше делать здоровые развивающие ходы (Принцип 98), не выходя за пределы своих возможностей.



Спортсмены часто используют выражение «играть в свою силу». Но этот принцип применим и в жизни. Он просто означает то, что перед собой надо ставить только выполнимые задачи.

Принцип 114: Знайте свои сильные стороны.

Вы хороший защитник? (Таких немного.) Если вы одно из исключений, тогда играйте солидные дебюты, в которых вы имеете шансы проявить свои лучшие стороны. Вы хорошо считаете длинные варианты? Тогда стремитесь к осложнениям.

Ваше сильнейшее качество не обязательно то, которое доставляет вам наибольшую радость во время игры. Сильнейшим является то, которое приносит лучшие результаты. Например, просматривая партии мастеров, я всегда восхищаюсь игрой Михаила Таля и Алексея Широва. Их прекрасные жертвенные комбинации — подлинный источник вдохновения. Но я не умею играть так, во всяком случае, успешно. Я лучше проявляю себя в терпеливом маневрировании, накоплении мелких преимуществ. Конечно, подобный стиль не очень привлекателен, но он приносит мне много очков.



Держитесь своих сильных сторон, и ваши результаты станут настолько хорошими, насколько это вообще возможно.

Принцип 115: Подбирайте соревнования, которые наиболее вам подходят.

Вы любите быстрые шахматы? Тогда рапид-турниры (с контролем времени 30 минут на партию и меньше) и, возможно, шахматы по Интернету вам подходят больше всего. Вам, вероятно, понравятся «пяти- и трехминутки» или любой вариант блица, принятый у вас по соседству. Но если быстрые шахматы вас напрягают, потому что вы не любите торопиться, тогда вам лучше держаться подальше от такого вида соревнований.

Если вам нравится подолгу думать над возникающими позициями, если вы любите глубоко рассчитывать варианты и задумывать глубокие планы, тогда вам следует отдавать предпочтения турнирам со значительным временем, выделяемым на партию, или даже подумать об игре по переписке.

Если вы любите легкие партии, забудьте о турнирах. Если важна структура, не играйте в кегли.



Если вы играете в комфортных условиях, вы уже победитель.

Глава 24

УЗНАЙ СВОЕГО ПРОТИВНИКА

«Если бы мы смогли заглянуть в голову игрока в шахматы, то увидели бы там целый мир чувств, образов, идей, эмоций и страстей».

Альфред Бинет

«Человек, который может взять ход назад в шахматах, способен обчистить ваши карманы».

Фентон

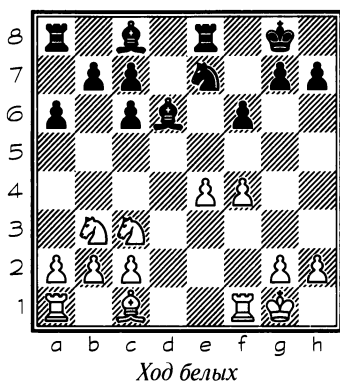
Вы играете в шахматы не в вакууме. Ваш противник стремится разрушить все ваши планы. В любом виде спорта полезно знать, что он собой представляет.

Принцип 116: Стремитесь к позициям, которые не по душе вашему противнику.

Этого легче добиться, если вы хорошо знаете противника. Но что делать, если вы не знаете о нем ровно ничего? Тогда надо искать ключи в игровом стиле и языке жестов.

Когда ваш противник чувствует себя дискомфортно, то вы получаете преимущество. Великим мастером такого подхода был Эмануил Ласкер, чьи противники никогда не знали, чего можно ждать от него на следующем ходу.

Например, в партии против Капабланки в финале санкт-петербургского турнира 1914 года, которую ему необходимо было выиграть, Ласкер применяет безвредный открытый вариант Испанской партии. Ему удастся переиграть великого кубинца и добиться победы. Ключевой момент в партии наступил на 12-м ходу:



Вместо того чтобы закончить развитие и осуществить ожидаемый прорыв e4-e5, Ласкер решает сбить с толку Капабланку, взяв под контроль белые поля в центре, позволяя противнику даже раздвоить пешки:

1. f5 b6 2. ♔f4 ♕b7 3. ♔xd6 cxd6 4. ♖d4 ♜ad8 5. ♗e6.

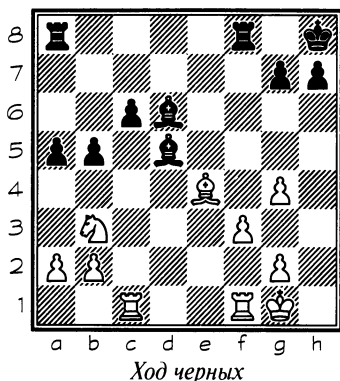
Конь оставался на e6 до тех пор, пока не пришло время провести решающую комбинацию.



Пусть ваш противник теряется в догадках. Сюрпризы нередко приносят ошутимые результаты.

Принцип 117: Не тушуйтесь, если у вашего противника высокий рейтинг или высокая репутация.

Рейтинги и репутации — это дела дней минувших. Как бы силен ни был ваш противник, ему надо сыграть хорошо, чтобы добиться над вами победы. Но это только в том случае, если вы приходите на игру с мыслью «предъявите ваши козыри, маэстро». Если вы робеете перед партией, то вы уже проиграли. В итоге парень напротив укрепит свою репутацию, а вас посчитают «тряпкой». Всегда заставляйте сильного противника дать вам хороший, запоминающийся урок того, как надо хорошо играть, а сделать это можно лишь тогда, когда вы проявите свои лучшие качества. В этом случае, даже и проиграв, вы получите компенсацию. А кроме того, только так вы можете надеяться и на более благоприятный результат.



Эта позиция возникла в сеансе одновременной игры в Буффало, который давал гроссмейстер Гата Камский. Мой знаменитый оппонент, которого отвлекали другие партии, пропустил тактический удар:

1...♙xe4 2. fxe4 ♙f4 3. ♜c3,

отнимая поле e3 у моего слона. Но тогда стал возможным удар:

3...♙h2+ 4. ♚xh2 ♜xf1.

Черные выиграли качество (Гата Камский – Курцдорфер, из сеанса, 1991).

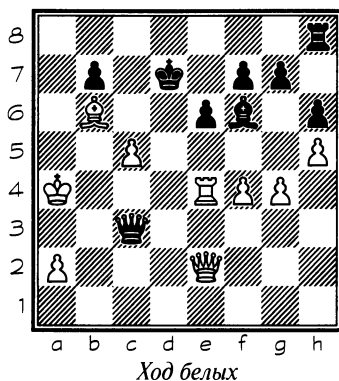


Разочарования случаются во всех соревновательных дисциплинах. И вам их точно не избежать, если вы будете подходить к доске с мыслями о поражении.

Принцип 118: Не относитесь к партнеру легкомысленно.

Это инверсия принципа 117. Помнить о нем особенно важно, когда у вас более высокий рейтинг или когда вы играете с кем-то, чью игру вы не уважаете. Всегда следует помнить о том, что соперник, которого вы не воспринимаете всерьез, способен преподнести сюрприз.

Это так легко, сесть за столик и расслабиться в ожидании того, что выигрыш сам упадет вам в руки. Партия пойдет своим чередом, и вы добьетесь победы, не прилагая особых усилий. Но, настроив себя таким образом, вы забудете о том, что, собственно говоря, делает вас фаворитом в партии; именно упорная работа и концентрация до и во время партии. Играть надо по позиции, не ожидая слабых ходов со стороны слабого, по вашему мнению, соперника. В противном случае слабые ходы будут сделаны, и сделаете их вы!



В партии за первое место в локальном турнире отец одного из моих учеников играл по крайней мере не хуже меня (Курцдорфер — Фрэнк Грабовский, Н. Тонаванда, 1987), несмотря на то, что его уровень был намного ниже моего. Суть происходящего такова. Во-первых, мой противник боролся за первое место. Во-вторых, король белых находится на a4 и полностью раскрыт. В-третьих, единственная угроза заключается в подключении ладьи через вертикаль «а». Игра продолжалась:

1. ♖d1+ ♔c8 2. ♚e2 ♕d7.

Осторожность подсказывает, что нужно повторять ходы путем 3. ♖d1+. Вместо этого последовало:

3. ♚b5+ ♔e7.

Теперь уже не предотвратить триумфального появления черной ладьи на поле a8, и черные вскоре выиграли.

Причина, по которой белые пытались выиграть ничейную позицию, заключалась именно в этом — разнице в классе. Результат (выигрыш черных) был так же предсказуем, как завтрашний восход солнца.



Удачные дни случаются у каждого. Не обманывайте себя — выиграть, не прилагая усилий, невозможно.

Принцип 119: Не позволяйте противнику отвлечь ваше внимание.

Будь то постукивание пальцами, постоянная болтовня или чересчур живая мимика — некоторые люди ведут себя несколько странно за шахматной доской. Какие-то из таких привычек отвлекают. Но если вам удастся не обращать внимания на подобные особенности поведения и сконцентрироваться на стоящей перед вами задаче, вы никогда

не станете их жертвой. Сражение протекает на шахматной доске, и нигде больше.



Концентрируйте внимание на том, что важно при решении любых проблем.

Принцип 120: Не жалейте противника.

Этот принцип предназначен для очень наивных или очень добрых людей. Проигравший может выглядеть очень удрученным. Да вам и самому знакомо это чувство, ведь и вам доводилось проигрывать.

Но гоните чувства симпатии к сопернику прочь, особенно если с ним вы хорошо знакомы. Пока длится партия, этим чувствам нет места. Иначе чувство симпатии обратится не более чем в отвлекающий фактор, который может помешать вам закончить партию должным образом. Противник может обернуть ситуацию в свою пользу, и тогда жалеть после партии придется уже вас.



Учитесь владеть своими чувствами, равно как и мыслями, во время партии.

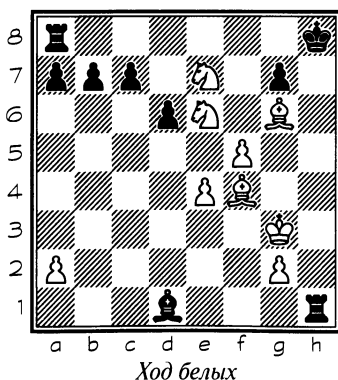
Глава 25 УМЕНИЕ ЗАГЛЯНУТЬ ВПЕРЕД

Умение визуализировать возможные в будущем положения — это одно из тех важнейших умений, к овладению которыми стоит стремиться.

Принцип 121: Играйте вслепую при любом удобном случае.

Игра вслепую — это игра не глядя на доску и фигуры. Полезна она потому, что служит хорошей тренировкой умения «видеть» позицию без доски. Это важно, так как в течение партии перед принятием решения запрещено передвигать фигуры. Поэтому планирование и расчеты во время игры осуществляются в голове.

Цель игры вслепую поначалу не состоит ни в достижении выигрыша, ни даже в повышении ее уровня. Вы просто должны научиться разыгрывать партию от начала до конца в голове, держа в уме сменяющие друг друга позиции. Это довольно трудно, и вам потребуется не одна попытка, прежде чем вы этому научитесь. Но усилия ваши окупятся. Хотя, быть может, и не настолько, чтобы совершать следующие подвиги:



Эта позиция (Джозеф Блэкберн — Д-р Вильям, Лондон 1871) возникла в одной из десяти партий, которые Блэкберн играл одновременно, не глядя на доску. Последовал изящный конец:

1. ♙d2 ♜h5 2. ♙c3 ♞g8 3. f6 ♙xg6 4. ♞xg6+ ♚h7 5. f7 , и черные сдались.

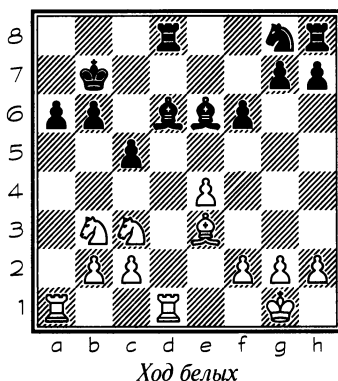


Как только вы научитесь играть вслепую, играть обычные партии вам станет гораздо легче.

Принцип 122: **Пытайтесь решить любую позицию, когда бы и где бы она вам ни попала на глаза.**

Это вопрос привычки. Если вы действительно хотите повысить уровень своей игры, то должны пользоваться каждой возможностью. Это значит, что вы должны пробовать решить любую позицию, на которую вы наткнулись. Подобная практика, быть может, не ведет к совершенству, но определенно позволит вам улучшить свои результаты.

Я нашел изящную комбинацию в следующей позиции, но не сразу вспомнил, что уже видел схожую комбинацию в игре мастеров несколькими годами раньше. Комбинация стала частью моих знаний о шахматах, хотя я и не помнил ее отчетливо.



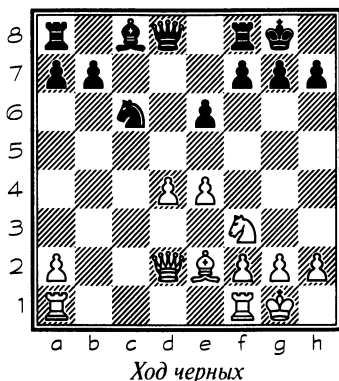
1. e5 ♖c7 2. ♜xd8 ♙xd8 3. ♘e4 ♙e7 4. ♙xc5 ♙xb3 5. ♙xe7 ♙d5 6. ♘d6+ ♙c6 7. ♙f8, и белые выиграли (Курцдорфер – Артуро де ла Карца, чемпионат США, 1980).



Когда вы постоянно и непрерывно работаете над чем-то, вы не всегда даже отдаете себе отчет в своих успехах.

Принцип 123: **При расчете тактики сначала определитесь с ходами-кандидатами. Только тогда изучайте их – поочередно – до логического конца.**

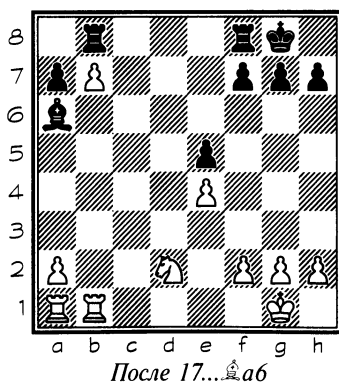
Александр Котов дал этот совет в книге «Тайны мышления шахматиста», и это превосходный совет, коему, впрочем, нелегко следовать.



Черные думают о том, не разрушить ли им центр белых посредством 1...e5? Но сработает ли это? Чтобы ответить на этот вопрос, они должны рассмотреть а) 13. dxe5 и б) 13. d5.

а) 13. dxe5 ♘xe5 14. ♚xd8 (не 14. ♘xe5? ♚xd2) 14...♘xf3+ 15. ♙xf3 ♜xd8 с равной игрой.

б) 13. d5 ♙g4 14. dxc6 ♚xd2 15. ♘d2 ♙xe2 16. cxb7 ♜ab8 17. ♝fb1 ♙a6...



и черные возвращают пешку (вариант Тарраша из отказанного Ферзевого гамбита). Другой вопрос — как найти все эти ходы и как их оценить.



Умение дисциплинировать мысли весьма важно, если вы хотите усилить свое мышление.

Принцип 124: Чтобы ясно видеть «картинки будущего», необходимо сконцентрировать внимание на форсирующих ходах (тех, которые меняют материальное соотношение или пешечную структуру).

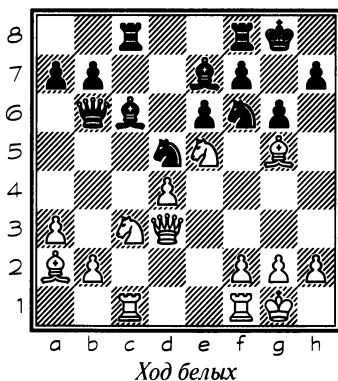
Взятия, шахи, превращения пешек, а также соответствующие угрозы являются форсирующими ходами, на которых необходимо сконцентрировать свое внимание. Обратимся к предыдущему принципу и отметим, как много среди сделанных ходов было взятий или угроз взятий. Без этой путеводной нити невозможно было бы заглянуть вперед даже на пару-тройку ходов.



Облегчите себе жизнь и концентрируйте свое внимание на возможностях, которые носят форсирующий характер.

Принцип 125: Помните все, даже самые мелкие детали, отличающие позицию, которая у вас в голове, от той, которая на доске.

Очень непростая проблема. Нужно быть Шерлоком Холмсом, чтобы не только видеть то, что у вас перед глазами, но и все отличительные детали. Далее, надо помнить мельчайшие детали всех позиций, которые вы прокручиваете у себя в уме, хотя все они отличаются от той, что стоит на доске. Трудно? Да, и очень. Но если бы шахматы были просты, читали бы вы эту книгу?



Гроссмейстер посмотрел эту позицию и посчитал, что лучшим планом за белых будет 1. Cxc6 bxc6 2. fxd5 cxd5 3. exf6 exf6 4. Nd7 , перемещая коня, которого уже нет на доске (из книги «Thought and Choice in Chess» Адриануса де Грута). Так что не слишком огорчайтесь, если вы не увидите всех деталей позиции, которую изучаете. Даже сильнейшим шахматистам не всегда это удастся. Но стремитесь, стремитесь!



Внимательность к деталям может быть более важным фактором, чем любой другой, в отношении оценки силы вашей игры.

Глава 26 СМЕЛОСТЬ

«Шахматный мастер должен обладать смелостью, инстинктом убийцы, выносливостью и дерзостью».

Ларри Эванс

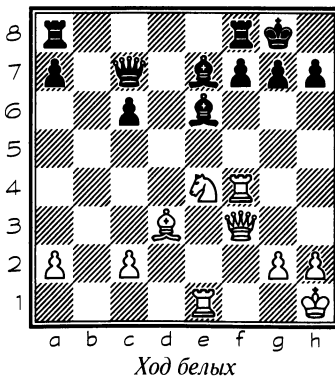
«Правда извлекает свои силы не столько из самой себя, сколько из блистательного контраста с тем, что только кажется правдивым».

Эмануил Ласкер

Не обязательно плохо, если вы опасаетесь партнера, его ходов или идей. Но вы должны встречать эти страхи с открытым забралом и не поддаваться панике.

Принцип 126: Держитесь своих убеждений.

Если вы верите в корректность жертвы, смело идите на нее, и не важно, можете ли вы просчитать ее до конца или нет. Если вы от нее откажетесь, то обречены на пение слезливых песен типа «Если бы только я рискнул реализовать свою идею...». Конечно, фортуна любит смелых, даже безумно смелых. Следующая позиция как раз по нашей теме.



У черных лишняя пешка, пара слонов и крепкий королевский фланг. Но у белых есть шанс прорваться на этом фланге, и они им пользуются, хотя для прорыва требуется жертва ладьи.

1. ♘f6+ ♙xf6 2. ♖xf6 gxf6 3. ♗xf6 ♕a5.

Черные не замечают выигрыша после 3...♖fe8 4. ♙xh7+ ♕f8.

4. ♖e5 ♗xe5 5. ♗xe5,

и белые в конечном счете выиграли, хотя пока позиция примерно равная (Курцдорфер – Маршалл Дитеман, Н. Тонаванда, 1988).



Делайте то, во что верите. Худшее, что может вас ожидать, – поражение, но вы можете и выиграть.

Принцип 127: Играйте те позиции, которые вам знакомы, даже если вам кажется, что противник знает о них больше.

Допустим, вы играете с противником, который гораздо сильнее вас и о котором вам известно, что он является знатоком вашей любимой защиты. Переключитесь вы на другую схему в надежде его запутать или останетесь верным своей любимой защите?

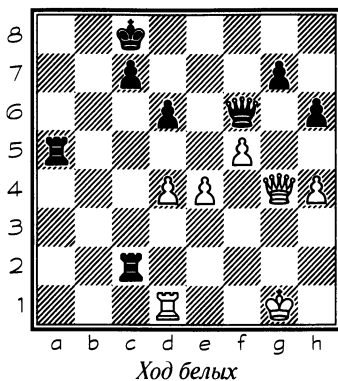
Подумайте об этом хорошенько. Если ваш противник гораздо сильнее вас, то кто, по вашему мнению, лучше разберется в незнакомой для обоих позиции, если вы пойдете по первому пути? Он, конечно. Ваш более сильный противник, по всей вероятности, знает больше обо всем, что вы способны ему предложить. Так что держитесь знакомых схем. В худшем случае проиграете партию. Если вы играли любимую схему, вы узнаете о ней больше. Не упускайте случая получить урок в любимой защите!



Берите бесплатные уроки при каждом удобном случае. Это прекрасная возможность усилить свою игру.

Принцип 128: Худшие позиции играть легче всего.

Причина проста. Что вам терять? Худшее, что может случиться, – это проигрыш партии. Если у вас уже проиграно или просто бесперспективная позиция, любые идеи, пришедшие вам в голову, можно испробовать без лишних волнений. Если идея неудачна, что из того? Во всяком случае, вы использовали свой шанс.



Оставшись без ладьи, белые давно могли бы сдаться со спокойной совестью. А вместо этого:

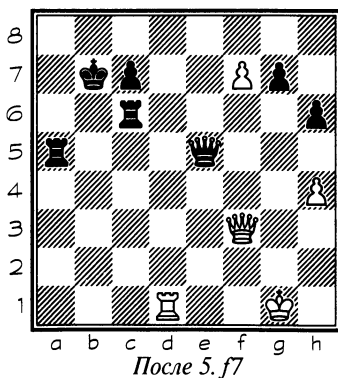
1. e5 dxe5 2. dxe5 ♔xe5.

С помощью 2...♔xe5 черные могли снять все вопросы, после чего играть белым не имело никакого смысла. Конечно, и теперь черные выигрывают, но зачем давать противнику шанс?

3. f6+ ♕b7 4. ♕f3+ ♖c6.

Зачем же добровольно идти под связку. Ходы 4...♕a7 или 4...c6 легко выигрывали.

5. f7.



5...♕f5.

Черные могли играть 5...♕c5+, но этот ход требовал расчета. Теперь же всё становится с ног на голову.

6. f8♕ ♕c2 7. ♕b4+ ♕a6 8. ♕f1+, и черные сдались (Куршдорфер – Эд Шмидт, Н. Тонаванда, 1987).



Когда напряжение исчезает, поскольку вы попали в близкое к безнадежному положение, у вас полностью развязаны руки. Когда нечего терять, следует дать волю воображению.

Принцип 129: Не предлагайте ничью более сильному игроку, когда у вас лучшее положение, если только ничья не означает получение вами большого приза.

Если более сильный игрок примет ничью, вы упустите шанс поймать крупную рыбу. А подобные шансы выпадают нечасто.

Напрягите извилины. В случае неудачи утешением послужит мысль, что вы хотя бы попытались.

Принцип 130: Если вас не ожидает большой куш, не предлагайте и не принимайте ничью на ранней стадии партии или тогда, когда шансы есть у обеих сторон, не важно, какой силы игрок сидит напротив вас и каким цветом вы играете.

Шахматы — это больше чем очки и полочки. Если для вас важны только очки и ваш рейтинг, ваша жизнь в шахматах бедна. Играйте! Именно для этого вы садитесь за шахматный столик, не так ли?



Если вам нравится дух соперничества, соперничайте. Почивание на лаврах не принесет вам новых ощущений.

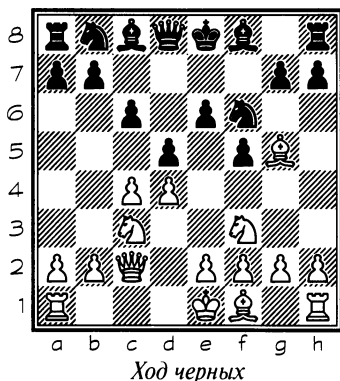
Глава 27

ШАНС

Когда выпадает шанс, хороший игрок его не упускает.

Принцип 131: Табличек «Белые начинают и выигрывают» по ходу шахматной партии не ищите.

Единственные таблички, которые существуют в шахматной партии, спрятаны в самой позиции; и вы должны уметь их находить и распознавать, что на них написано. Это вам удастся только в том случае, если вы всегда настороже — на каждом ходу и в каждой партии. Рассмотрим, например, следующую позицию:



Черные выстроили так называемую «каменную стену», что потребовало много пешечных ходов. Сила построения — в обеспечении контроля над белыми полями в центре, в особенности над полем e4. Такие партии нередко протекают в затяжной, маневренной борьбе.

Но у белых на хорошие поля развиты уже три легкие фигуры, а ферзь оспаривает белые поля (если 1... ♘bd7, то 2. cxd5 exd5, и белые выигрывают пешку путем 3. ♙xf5). Похоже на то, что черным прежде всего нужно сравняться в развитии, прежде чем думать о более выгодном размещении своих сил. Поэтому следовало подумать о 1... ♙e7. Но игра продолжилась иначе:

1...h6 2. ♙xf6 ♙xf6.

А вот и табличка — для тех, кто понимает. Значительное преимущество в развитии в сочетании с незащищенным вражеским слоном на ли-

нии «с» служит залогом превосходной игры для белых. И действительно, они выигрывают пешку с помощью

3. cxd5,

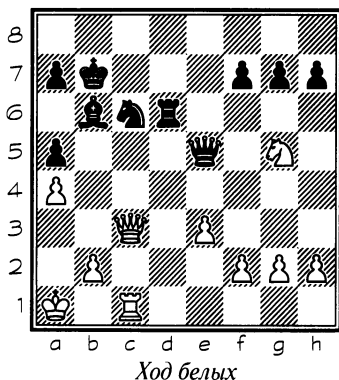
так как 3...exd5 или 3...cxd5 наталкивается на 4. ♖xd5 (Курцдорфер – Уэйн Градл, Буффало, 1990).



Вы должны обращать внимание на самые мелкие детали, если хотите знать, что происходит на самом деле.

Принцип 132: Всегда будьте настороже – шанс может выпасть в любой партии в самый неожиданный момент; вы не должны пропустить его.

Не буду отрицать, что этот принцип подозрительно похож на предыдущий. Но вы безусловно упустите свой шанс, если не будете смотреть в оба.



Белые отчаянно пытались получить хоть что-нибудь за фигуру, но безуспешно. У черных все фигуры в игре, и сейчас они грозят либо разменять ферзей, либо выиграть еще одну фигуру. Но именно здесь белым надо ловить свой шанс! Последний ход черных (♖e6-e5), которым были созданы две серьезные угрозы, распахнул двери для проведения фантастической комбинации, основанной на Zwischenzugs, или промежуточных ходах.

1. ♖xf7, и черные сдались.

Совершенно неожиданно неотразимые угрозы создали белые. Черные рассчитывали на 1. ♖a3 ♖f6 или 1. ♖xe5 ♖xe5, и пешка f7 защищена. Или, быть может, они предполагали на сделанный ход (1. ♖xf7) ответить

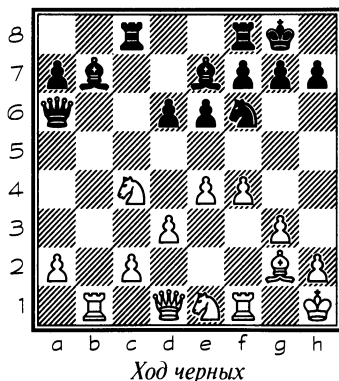
1...♔xc3 2. ♖xc3 ♗f6 с легким выигрышем. Но теперь они заметили, что на 1. ♔xc3 следует Zwischenzug 1...♘xd6+, и после 2. ♔c7 – еще один Zwischenzug 2...♘b5+. Поэтому остается 1...♗f6 2. ♘xd6+ ♔xd6 3. ♗xg7+, и позиция черных проиграна (Курцдорфер – Грег Генри, Брэдфорд, 1990).



Всегда будьте настороже. Ищите шансы, работайте на них, и когда бы шанс ни выпал, будьте готовы им воспользоваться.

Принцип 133: Куй железо, пока горячо.

Это настолько известная поговорка, что она не нуждается в кавычках. Конечно, это совет на все случаи жизни. И конечно, ключом к успеху его применения является знание того, когда «железо горячо».



У белых как будто более прочный центр, но конь на c4 стоит неудачно, а конь e1 мешает ладьям. У черных же два слона и несколько хорошо расположенных фигур. Но всё это мало что значит, если черные не найдут способа не только оживить свои фигуры, но и использовать неуклюжее положение коней белых.

Однако шанс в позиции имеется. Но это не шанс заматовать короля белых или хотя бы получить материальный перевес. Черные должны расширить уже имеющийся базис и подготовить пути к расшатыванию укреплений, защищающих короля противника. Игра продолжалась:

1...♗xe4.

Выбивая опору из-под коня c4. Черные даже готовы расстаться с преимуществом двух слонов за возможность разрушить пешечную структуру белых.

2. dxe4 ♖xc4 3. ♖b7 ♖fe8.

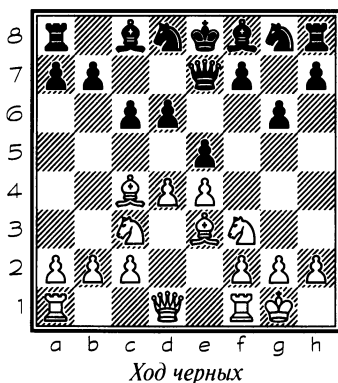
Пешки белых изолированы и беззащитны. Черные в конечном итоге выиграли партию (Бем Тайхимба — Курцдорфер, Буффало, 1989).



Срывайте плод, как только он созреет. Скорее всего, второго шанса у вас уже не будет.

Принцип 134: Не погружайтесь слишком глубоко в трясину мелких деталей, чтобы не проглядеть картину в целом.

Вам следует очертить общие контуры игры и возможные планы, прежде чем вы начнете подбирать отдельные ходы и считать варианты. А иначе на чем будут основываться ваши ходы и варианты? Чтобы в них имелось реальное содержание, они должны быть основаны на требованиях позиции.



Черных увлекла идея небольшого маневра, который неоднократно срабатывал в схожих позициях прежде: размещение коня на f7 путем следующей цепочки ходов — f7-f6 и ♘g8-h6-f7.

Но в позиции на диаграмме у белых значительное преимущество в развитии. Это значит, что вскрытие игры им на руку. Черные же этого просто не могут допустить при таком количестве неразвитых фигур. Исправить положение можно было путем быстреего ввода задержавшихся на исходных позициях фигур.

Позиция требовала ходов 1...♗g7 или 1...♘f6. Вместо этого последовало:

1...♞h6.

Черных беспокоил ход 2. ♔d2, если они не поставят коня на h6 сразу. Батарея не позволила бы им осуществить их небольшой маневр с ♘h6-f7. Сделанный ход позволяет на 2. ♔d2 возразить 2...♘g4.

Но все эти соображения не играют никакой роли, и белые могут не обращать внимания на хитрости черных. Они просто вскрывают линии и выигрывают пешку «е»:

2. dxe5 dxe5 3. ♘xe5.

Взятие коня проигрывает ввиду линейной атаки после 3...♔xe5 4. ♕d4 (Грег Генри – Курцдорфер, Брэдфорд, 1988).



Умейте видеть за деревьями лес.

Глава 28 УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ

«Семь раз отмерь, один раз отрежь».

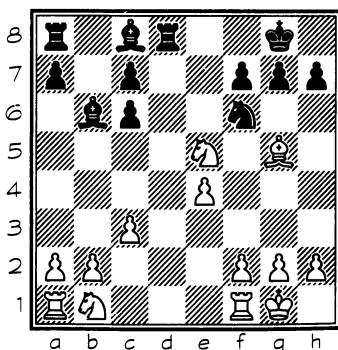
Русская поговорка

Вы должны верить в свои анализы и свои силы. Если вы не будете верить, то кому прикажете? В то же время будьте критичны в отношении анализов других. Проверяйте их обязательно, вне зависимости от степени уважения к сопернику.

Принцип 135: Верьте своей интуиции – она, как правило, не обманывает.

Если вы просто посмотрите на позицию, не прибегая к сложному анализу, то обычно сумеете на глаз определить, на чьей стороне лучшие шансы или, хотя бы, где эти шансы следует искать и в чем они могут заключаться. Фигуры не обманывают.

Если у одной из сторон при открытых линиях скопление фигур в центре, а другая сторона стеснена, вы понимаете, что следует искать решающую комбинацию. Если у одной из сторон пространственный перевес и фигуры расположены на королевском фланге, в то время как у противной стороны аналогичное преимущество на ферзевом, вы понимаете, где противникам следует искать свои шансы.



Ход черных

Белые выиграли пешку и угрожают выиграть еще одну на с6. Кроме того, черный конь связан и поэтому как будто не может проявить активность. Но это всё иллюзия.

Черным не о чем беспокоиться. Очередь хода за ними, у них преимущество в развитии, абсолютный контроль за вертикалью «d» и очень сильная пара слонов, оперирующих по важным диагоналям. Все эти факторы проявляют себя в ближайшие несколько ходов.

1...♙а6 2. ♖е1 ♘хе4.

Черные не только не обращают внимания на связку, они также «насмехаются» над ладьей е1, поскольку в случае взятия коня белые получат мат по первой горизонтали.

3. ♙xd8 ♙xf2+ 4. ♚h1 ♙xe1.

Теперь уже белым приходится думать об отыгрыше пешки, причем они отстают в развитии.

5. ♙xc7 ♖c8 6. ♙a5.

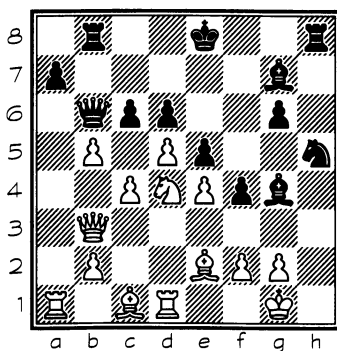
И вот еще — у черных же два сильных слона! Черные, в конечном счете, выиграли партию (Ричард Бенджамин — Курцдорфер, Вашингтон, 1990).



Доверяйте своей интуиции. Кроме того, вы всегда можете осуществить необходимую коррекцию, если что-нибудь пойдет не так.

Принцип 136: Проверяйте все свои анализы дважды.

Конечно, непрактично проверять их по семь раз, когда часы тикают. Вы проиграете по времени, прежде чем осуществите выигрывающую комбинацию. Но старайтесь перепроверять свои расчеты, особенно если предполагаются материальные жертвы. Иначе из-за маленькой глупой галлюцинации или просмотра насмарку может пойти вся трудная предыдущая работа.



Ход черных

Последний ход белых – f3xd4 . Очевидно, они хотят на $1...exd4$ ответить $2. \text{hxg4}$, а на $1...hx2$ – $2. \text{hx2}$. Черные просчитали три продолжения:

- А) $1...exd4$ $2. \text{hxg4}$ hxg3 $3. \text{fxg3 d3+}$ с выигрышем;
- Б) $1...hx2$ $2. \text{hx2}$ hxg3 $3. \text{hxg3 fxg3}$ $4. \text{he3}$, и белые выигрывают;
- В) $1...hxg3$ (вынуждая ответ белых ввиду угрозы мата в три хода) $2. \text{fxg3 hx2}$ $3. \text{hd2 exd4}$ $4. \text{hx2 d3+}$ с выигрышем.

Конечно, продолжение Б можно сразу отбросить и выбирать нужно между А и В. Черные избрали продолжение А, поскольку оно выглядело проще. Но при внимательном анализе этого продолжения можно было обнаружить ход-сюрприз, который нашли белые. Вынужденным было продолжение В, хотя здесь варианты и посложнее. Партия продолжалась:

$1...exd4$ $2. \text{hxg4}$ hxg3 $3. \text{hxh3}$,

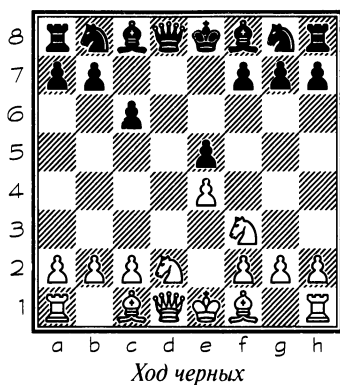
блокируя вертикаль «h» и парируя матовые угрозы. Игра повернулась к выгоде белых. Партию белым удалось довести до победы (Эрик Грабовски – Курцдорфер, Н. Тонаванда, 1987).



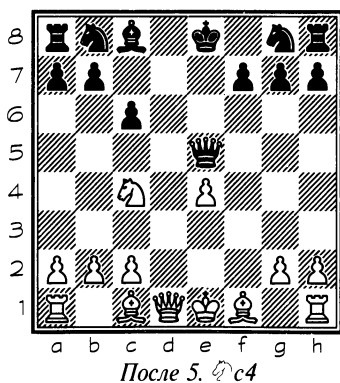
Если есть время, всегда проверяйте свои планы. Вы можете найти белые в своих расчетах.

Принцип 137: Проверяйте опубликованные анализы, которыми вы предполагаете воспользоваться.

Можно привести много примеров того, как опытные игроки терпели неудачу, полагаясь на печатное слово. Шахматные книги – вещь чудесная, в них много вариантов и оценок позиций – куда больше, чем человек способен запомнить. Но они написаны людьми, которые склонны ошибаться, и проверены редакторами, которые также небезгрешны. Ошибку легко пропустить. Полагаться на печатный вариант, не отнесшись к нему критически, – всё равно что полагаться на счастье в рулетке. Анализ может быть верен, а может быть и опровергнут.



В книгах по теории несколько лет назад рекомендовалось $1... \text{c}5$, что, по мнению авторов, уравнивает. Далее давалось обоснование того, почему белым невыгодно брать пешку $\text{e}5$: после $2. \text{d}4 \text{xe}5 \text{c}4 \text{xf}2+ 3. \text{c}3 \text{xf}2 \text{d}4+ 4. \text{e}1 \text{c}5 \text{xe}5$ черные возвращают пешку, а белые не могут уже рокировать. Но после $5. \text{c}4$



совершенно неожиданно перед черными встает неприятный выбор: взять пешку «e» и пасть жертвой сокрушительной атаки после $5... \text{c}4 6. \text{e}2 \text{c}4 \text{g}2 7. \text{d}6+ \text{f}8 8. \text{f}3 \text{h}3 9. \text{f}5$ (Курцдорфер – Барри Дэвис, Буффало, 1984) или согласиться на нечто вроде $5... \text{c}4 6. \text{d}6+ \text{e}7 7. \text{f}5+ \text{f}8 8. \text{d}8+ \text{e}8 9. \text{c}8 \text{e}8 14. \text{d}6+$, и ввиду вилки на $\text{f}7$ и $\text{c}8$ белые выигрывают материал.

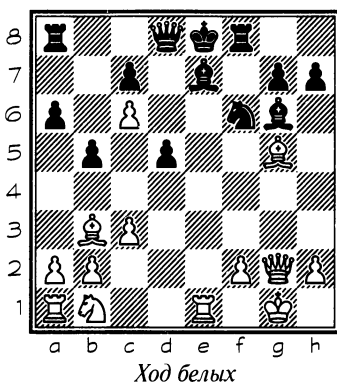
В книгах был допущен просмотр того факта, что пара слонов белых, открытые линии, раскрытый черный король и преимущество в развитии являлись более весомыми факторами, чем потеря рокировки.



Нет безгрешных авторитетов.

Принцип 138: Комбинации и сложная тактическая игра обычно в пользу того, чья позиция более здоровая.

Просто здравый смысл. Если у вас здоровая позиция, комбинации вам не страшны. Если же комбинация (которая к выгоде противника) возможна, то это лишь является мерой того, насколько ваша позиция нездорова.



Белые лучше развиты, и их дальнобойные фигуры контролируют доску, в то время как король черных застрял в центре, а их слон связан. Поэтому белые ищут комбинацию, которая должна быть в их пользу.

1. ♖xd5 ♕d6.

Черные покоряются судьбе. После 1...♘xd5 2. ♕xd5 ♕xd5 3. ♖xc7+ ♔d8 4. ♖d7+ ♕c8 5. ♖xd5 белые отыгрывают ферзя и остаются с лишней фигурой.

2. ♘d2.

Грозит та же комбинация, так что у белых есть время ввести в игру новую фигуру.

2...0-0-0 3. ♖e6+ ♕b8 4. ♘b3.

Имея лишнюю пешку и преимущество в пространстве, белые легко выиграли (Курцдорфер – Стэнли Флович, по переписке, 1982).



Хорошие события случаются в жизни тех, кто следует здоровым принципам.

Глава 29 ОШИБКИ

«Все ошибки уже присутствуют на шахматной доске
и только ждут, когда их совершат».

Савелий Тартаковер

«В жизни мы все недотепы».
Из книги Эмануила Ласкера
«Руководство шахматной игры»

«Вы всегда чему-то учитесь, когда вас обыгрывают,
поскольку внимательны и задаетесь вопросом “почему”».

Рэй Чарльз

Никто не играет безошибочно на протяжении долгого времени — даже сильнейшие игроки. Так что ошибкам особое внимание — пользуйтесь ошибками противника, минимизируйте свои и извлекайте уроки.

Принцип 139: Не бойтесь допускать ошибки. Они неизбежны. Но из допущенных вами ошибок обязательно извлекайте уроки.

Этот принцип действует не только после партии, но и во время ее. Обычно вы понимаете, что допустили ошибку, лишь после того, как соперник указал на нее своим сильным ходом. Но иногда вы можете почувствовать ее совершение заранее. А бывает, что вы узнаете об ошибке по истечении длительного времени.

В любом случае делайте ходы смело. Играйте так, как будто вы уверены в своих планах, даже если это не так. В конце концов, что может случиться хуже поражения? Вы допустили ошибку и проиграли. Извлеките урок и не повторяйте ее больше.

Но если вы боитесь допустить ошибку, вы даже не рискнете осуществить комбинацию из-за боязни просчитаться. На этом пути у вас нет шансов улучшить свою игру, а ошибки вы так и будете совершать!



Верьте в свои замыслы и исполняйте их. Если вы были неправы, то хотя бы приобретете опыт.

Принцип 140: Ошибки всегда ходят группами.

Отчасти потому, что ошибочные ходы порождаются ошибочными планами и идеями. Ошибка не обязательно проявляется сразу. О ней вы можете догадаться по мере реализации плана.

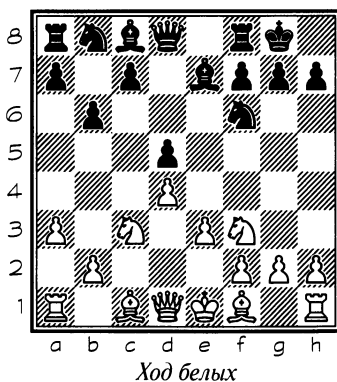
Другая причина в том, что, допустив ошибку и обнаружив это, мы расстраиваемся. Вместо того чтобы забыть о ней и идти дальше, мы продолжаем играть в состоянии досады или даже отчаяния, а это ведет, как правило, к новым ошибкам.



Всегда помните, что ошибки ходят группами, и боритесь с этим.

Принцип 141: Допустив ошибку, не торопитесь, а успокойтесь и заново оцените позицию.

Это особенно важно ввиду принципа 140. Взяв передышку и собравшись с мыслями, вы имеете шанс прервать цепь ошибок и свести их количество к минимуму.



В партии Курцдорфер – Сирус Лакдавала (Сан Диего, матч, 1982) последовало:

1. ♖d3 c5 2. 0-0 ♗g4 3. h3 ♗h5.

Мне не нравилась связка коня f3, и я не был уверен, ошибочными ли были ходы 1. ♖d3 и 2. 0-0. Но я решил, что лучше всего сразу избавиться от связки, даже если для этого придется потратить лишний темп на ход слоном.

4. ♗e2 ♘c6 5. g4 ♗g6 6. ♘e5.

Получилось, что мой слон на e2 расположен лучше, чем на d3. Так что отступление слона оказалось очень полезным.



Затратив дополнительное время на переоценку плана после допущенной ошибки, вы иногда сможете спасти партию. В любом случае, не паникуйте и не бросайтесь вперед очертя голову с риском совершить новые ошибки.

Принцип 142: Относитесь уважительно и к мелким ошибкам, вроде медлительности или торопливости при выборе хода, беззаботности в дебютной подготовке и безразличия к тому, кто сядет напротив вас за шахматный столик. Важно всё, даже хороший сон перед партией и продуманное питание.

Причинами большинства ошибок, которые мы замечаем, являются ходы пешек и фигур. Но конечно, игра этим не ограничивается. Если вы регулярно делаете ошибки вне шахматной доски, то — вы знаете, над чем вам надо работать.

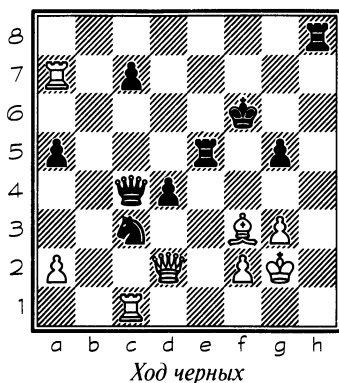


Все мы люди, и ничто человеческое нам не чуждо. Мы не роботы и не компьютеры. Помните о том, что вы и ваш противник человеки — со всем, что из этого следует.

Принцип 143: Не ждите, что ваш противник допустит ошибку.

Это, вероятно, худший грех. В своих планах вы всегда должны исходить из того, что ваш противник будет делать сильнейшие ходы. Иначе как еще вы можете выиграть? Если свои планы вы будете выстраивать в надежде на ошибки, вы можете рассчитывать на победу только в игре против слабых соперников, и то не всегда.

С другой стороны, ничего нет плохого в том, чтобы «подтолкнуть» соперника в неверном направлении — играть надо в расчете на сильнейший ответ, но неплохо подготовить неприятный сюрприз на случай ошибки.



Черные отступили ферзем 1...♙e6, сдвигаясь по линии «е» и угрожая шахом на h3. Вовсе неплохо, что естественный ответ 2. ♗xd4 ведет к немедленному проигрышу ввиду 2...♙h3+ 3. ♔g1 ♘e2+. Другие ответы сразу не проигрывают, но положение белых всё равно остается тяжелым (Грэг Генри – Курцдорфер, Брэдфорд, 1990).



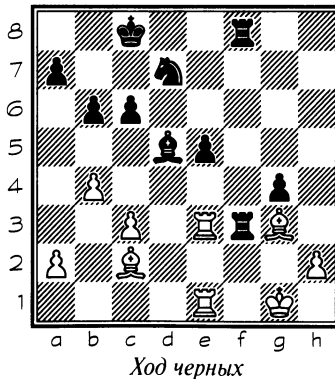
Небольшая переоценка соперника не повредит. Даже слабый соперник способен делать сильные ходы.

Глава 30 РЕАКЦИЯ

То, как вы реагируете на изменение ситуации на шахматной доске, говорит о том, насколько вы хороший игрок.

Принцип 144: Самое сложное в шахматах – умение играть при переходе из одной стадии партии в другую (из дебюта в миттельшпиль или сразу в эндшпиль, из миттельшпиля в эндшпиль).

Причина в том, что в такие моменты вы не можете быть уверены, в какой стадии вы находитесь. Будьте особенно внимательны к возможным планам и не упускайте из виду даже самые незначительные особенности возникающих позиций. Если потребуется резко сменить план, будьте к этому готовы.



Черные яростно атаковали короля соперника, но теперь он в безопасности. Так что пришло время сменить план. Черные намечают переход в эндшпиль с отдаленной проходной.

1... ♖xe3 2. ♚xe3 ♙xa2 3. ♙d1 ♗e6 4. ♙xe5 ♘xe5 5. ♚xe5 ♙d7 6. ♙g2 ♗f5 7. ♗xe6 ♙xe6 8. ♙xg4.

Белые вернули пешку, а теперь собираются вернуть и качество, но... 8...a5, и белые сдались.

Пробегу пешки по вертикали «а» ничто не может помешать (Рон Бурнетт – Курцдорфер, Буффало, 1995).



Самые трудные времена мы переживаем тогда, когда находимся в подвешенном состоянии — при смене места работы, дома или под угрозой мата. Переходные времена всегда трудны.

Принцип 145: Реагируйте на неожиданный и сильный ход спокойной переоценкой позиции.

Именно так вы должны поступать, когда допускаете ошибку. Это не простое совпадение. Всё неожиданное, исходящее от вас или вашего соперника, — экстрасильное или, наоборот, экстраслабое — требует экстравнимания. Неожиданный сильный ход соперника требует критического изучения, иначе вы рискуете быстро проиграть.

Посмотрите на диаграммы на с. 92, 93, иллюстрирующие принцип 70, как на пример реагирования на сильный ход без переоценки и затрат дополнительного времени.

Добавить нечего.



Если происходит нечто неожиданное, стало быть раньше вы что-то проглядели. Значит, надо принять это в расчет, иначе вас ожидает крах.

Принцип 146: Реагируйте на любое серьезное изменение в позиции спокойной ее переоценкой.

Серьезное изменение, неожиданное или нет, означает изменение планов. Это обычно требует дополнительного времени и усилий с вашей стороны — особенно, если вы предполагаете принять во внимание все детали и принять план, в котором будут учтены все обстоятельства.

Посмотрите на диаграммы на с. 118, 119, иллюстрирующие принцип 93, как на пример существенного изменения в позиции и последующего формулирования нового плана.



Любое серьезное изменение требует дополнительных расходов времени и переоценки. Никогда не делайте вид, что ничего при подобных изменениях не случилось, иначе успеха вам не видать.

Принцип 147: Отличайте стратегические позиции от тактических и действуйте соответственно.

Планы существенно разнятся в этих случаях. Открытые позиции с активными фигурами требуют тактических решений, в то время как в зак-

рытых позициях необходимо со всем тщанием изыскивать малейшие позиционные преимущества.

В качестве примера с открытой тактической игрой и соответствующего плана можно привести принцип 32 и диаграмму на с. 52. А примером на закрытую позицию и стратегическое ее решение является принцип 86 и диаграмма на с. 111.



Знание типа сражения, который вас ожидает впереди, очень поможет вам в борьбе.

Глава 31 БОЕВОЙ ДУХ

Среди прочих способностей ваше умение подчинять позицию своей воле, быть может, является наиболее важным.

Принцип 148: Ни одна партия не была выиграна путем ее сдачи.

Это еще один и весьма очевидный принцип. И все же некоторые знаменитые гроссмейстеры известны еще и тем, что сдавались в выигранных позициях. Разумеется, в каждом случае потерпевший не мог найти пути к победе, вероятно, в силу того, что не верил в его наличие, а потому и не очень искал.

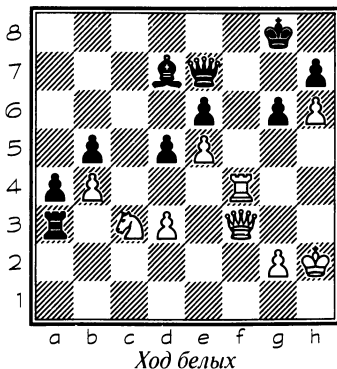
Вам стоит только обратиться к принципу 128 и диаграммам на с. 154, чтобы увидеть, что продолжение борьбы в безнадежном положении может привести и к неожиданному успеху. И почему бы не продолжить борьбу до конца? Худшее, что вас ожидает, — это поражение, а если сдадитесь сразу?..



Где есть жизнь, там есть надежда. Так обстоит дело в жизни, так обстоит дело и в шахматах.

Принцип 149: Труднее всего выиграть выигранную партию.

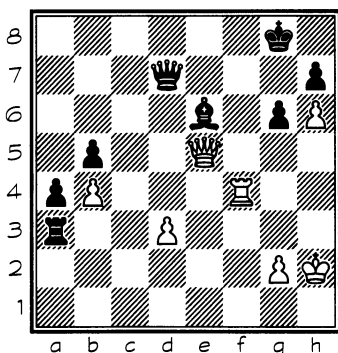
Это естественное следствие принципа 128. Переигранный противник играет раскрепощенно. У него и так проиграно, так что же может случиться еще более худшего? Поэтому он борется с воодушевлением. Но выигрывающий игрок знает, что должен играть точно. Шаг в сторону, и он уже больше не выигрывает. Поэтому на него давит груз ответственности.



Хотя у белых не хватает пешки, и проходная «а» соперника смотрит им в лицо, позиция их выиграна. Они контролируют центр и наготове комбинация, которая полностью раскроет короля противника. К тому же ладья черных находится на отшибе и не может прийти на помощь своему монарху.

1. ♖xd5 exd5 2. ♔xd5+ ♕e6 3. ♕c5 ♕e8 4. e6 ♗xe6 5. ♕e5 ♕d7.

Время собирать урожай. Белые хотят поставить мат на g7, против чего возражает ферзь черных. Поэтому белым следовало его прогнать путем 6. ♗d4 ♕e7 7. ♗d8+, и игра заканчивалась. Но белые полагали, что прямая угроза мата на f8 решит дело.



После 5... ♕d7

6. ♕f6 ♗f5.

Этот ход белым и в голову не приходил. Выигрыш упущен, партия проиграна, поскольку белые отдали фигуру для того, чтобы получить выигрышную позицию (Курцдорфер – МакКалмаут, Питтсбург, 1993). Иногда шахматы – источник глубоких разочарований.



Напряжение высоко, когда вы на пороге успеха. Но последние шаги трудны, хотя и обещают награду – если вам удастся справиться с волнением.

Принцип 150: Физическая выносливость иногда более важна в шахматах, чем знания и аналитические способности.

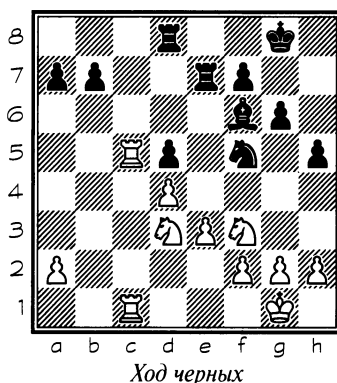
О мышлении обычно не думают как о чем-то, что имеет отношение к физической активности, но мозги – это «физика», и их нейроны продолжают работать в течение всей долгой шахматной партии. Поэтому им

требуется равномерный приток свежей крови. Физическая усталость может погубить вашу партию так же уверенно, как плохое планирование или ошибки в расчетах.



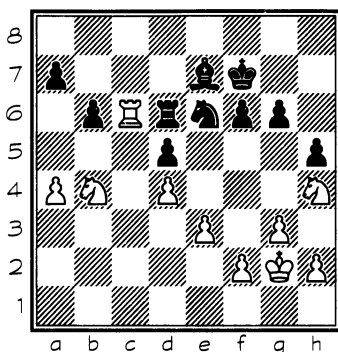
Старайтесь быть в хорошей физической форме. Хорошо питайтесь, не забывайте о физических упражнениях. Это поможет во всех ваших начинаниях.

Принцип 151: Попробуйте извлечь максимум из любой позиции и в каждый момент.



У белых пешечное большинство в центре, они контролируют линию «с». Как же черные могут выиграть? Прилагая все усилия, отражая угрозы и стараясь разменять ладьи, черные могут достичь эндшпиля, в котором у них удаленное пешечное большинство. Но это легче сказать, чем сделать, и все эти задачи приходится решать в «пошаговом» режиме.

1...♔f8 2. ♘f4 ♖ed7 3. g3 ♘g7 4. ♜b5 ♘e6 5. ♘d3 b6 6. ♜b2 ♜c7 7. ♜xc7 ♘xc7 8. ♜c2 ♘e6 9. a4 ♘e7 10. ♔g2 f6 11. ♜c6 ♔f7 12. ♘h4 ♜d6 13. ♘b4.



После 13. ♖b4

Черные должны быть внимательными. Размен ладей на с6 приводит после 13...♖xc6 14. ♘xc6 к потере одной из пешек – «а» или «g».

13...♖d7 14. ♘d3 ♖c7 15. ♖xc7 ♘xc7.

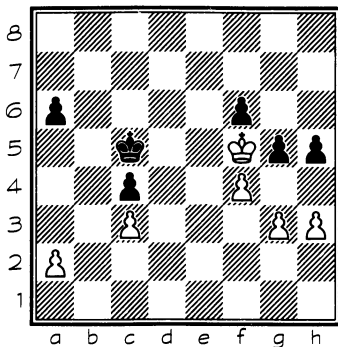
Черные наконец выполнили свой план и добились лучшей игры (Майк Аарон – Курцдорфер, Буффало, 1984). Конечно, игра не была форсированной, и белые могли извлечь больше из обладания линией «с», не допуская обмена ладей.



Успех никогда не гарантирован. Но постоянное стремление к успеху увеличивает ваши шансы.

Принцип 152: Не бросайте играть, пока есть еще за что играть.

Как часто, получив выигранную позицию, вы теряли интерес к игре (поскольку позиция была очевидно выигранной) и в результате терпели поражение? Как часто ваши соперники падали жертвой аналогичных обстоятельств?



Ход белых

В этом положении простейшим путем к выигрышу является размен пешек на g5, а затем уничтожение пешек «g» и «h». Но белые, которые давно стремились к этому окончанию, просто забрали пешку 1. ♔xf6, ожидая, что соперник сдастся. Но после 1...h4! сдаваться пришлось уже им самим, поскольку черные ставят себе нового ферзя во всех вариантах, в то время как пешкам белых до 8-й горизонтали не добраться (Курцдорфер – Нейл Гольдберг, Буффало, 1983).

Когда успех близок, так хочется расслабиться. В конце концов, мы уплатили по счетам; труды должны быть достойно вознаграждены.

Эти мысли очень опасны. Мы легко забываем то, каких трудов нам стоило достигнутое. Тяжелая работа, подготовка и концентрация должны сопровождать нас до самого конца, если мы хотим насладиться плодами полного успеха. Не время предаваться лени! О старой крестьянской поговорке «Цыплят по осени считают» должен помнить будущий чемпион.



«Ничего не кончено, пока оно не кончено».

Легендарный бейсболист Ёги Бerra

Глава 32 ВРЕМЯ ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЕ

«Будьте решительны!»

Арон Нимцович

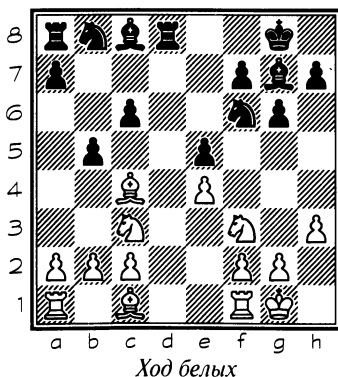
И наконец, приходит время принимать решение, хотите вы это признавать или нет. Лучше всё же признать.

Принцип 153: Принимайте решение, а затем живите с ним или умрите.

Не мучьте себя сомнениями типа «а как бы... а что, если... а почему бы...». У вас будет достаточно времени для самоедства после партии. Во время партии вы должны жить с теми решениями, которые вы уже приняли. Иначе вы не сможете сконцентрироваться на позиции, стоящей перед вами.

В некоторых позициях фигуру можно поставить на место, к которому она привыкла, но в большинстве случаев вы просто потеряете время. Если только это не ведет к ухудшению вашей позиции, держитесь разработанного плана.

Блестящей иллюстрацией данного принципа служит следующая диаграмма.



Белые перевели своего белопольного слона на диагональ a2-g8, так что отступление 1. ♘d3 – с целью обеспечить пешку «е» защитой после 1...b4 2. ♞e2 – было бы непоследовательно.

Белые должны играть агрессивно. Необходимо пожертвовать фигуру для того, чтобы раскрыть черного короля.

1. ♖b3 b4 2. ♘e5 bxc3.

Черные могли отступить – 2...♙e6 3. ♙xe6 fxe6 4. ♘e2 ♘xe4 5. ♘d3, но они тоже взяли на себя обязательство – выиграть фигуру.

3. ♘xf7 ♖f8 4. ♘d6+ ♔h8 5. bxc3.

У белых три пешки за фигуру и сильная проходная пешка «е». Это во всяком случае достаточная компенсация (Курцдорфер – Мило Фриденбург, Лос-Анджелес, 1980).



Анализируйте последствия альтернативных ходов, прежде чем принять какое-либо решение.

Принцип 154: Не торопитесь, если заметили хороший ход. Не делайте его, поищите более сильный.

Этот принцип применим только при наличии достаточного времени на раздумья. Когда тикают часы и времени мало, забудьте об этом принципе. Нахождение лучшего хода после того, как у вас кончится время, не принесет вам радости.

Когда времени достаточно, почему бы не подумать еще немного, даже если избранный вами ход выглядит неплохо. Бывает, вы найдете форсированный выигрыш.

Прекрасный пример приведен на диаграмме на с. 158 (принцип 133). У черных есть хорошие ходы 1...d5 или 1...♖fd8. Но это не послужит наказанием белым за неуклюжее положение коня на с4. Только хорошими ходами партии не выигрываются, и в этом особенность шахмат.



Не делайте поспешно ход, который кажется вам неплохим, если вы не вынуждаетесь к этому обстоятельствами. Обычно лучше подумать еще над вашими дальнейшими планами. Действуя таким образом, вы сумеете извлечь максимум из позиции.

Принцип 155: Потратьте дополнительное время при принятии важного решения, когда на кону результат всей партии. Торопливость может всё испортить.

Если вы еще не осознали эту истину при изучении предыдущих принципов, то вот она перед вами. Делать ходы быстро, когда решается судьба

партии, — верх глупости. Как можете вы быть уверены, что играете сильнейшим образом, или нашли сильнейший план или обнаружили блестящую комбинацию, если вы делаете первый попавшийся на глаза ход?

Прекрасным примером действия этого принципа может послужить нахождение сильнейшего плана (принцип 93) на диаграммах, представленных на с. 118, 119. План не возникает из воздуха. Он основывается на имеющихся пешках и фигурах и опирается на имеющиеся в позиции возможности. Это не тот план, который можно задумать за несколько секунд.



Не жалейте времени на обдумывание, и шансы на успех будут очень высокими.

Глава 33

РАСХОДОВАНИЕ ВРЕМЕНИ

Время, которое вы имеете на обдумывание своих ходов, обычно очень ограничено. Учитесь использовать его рационально.

Принцип 156: Держитесь подальше от ситуаций с дефицитом времени, только если они не есть ваш хлеб с маслом.

Добиваться этого становится всё труднее в современных турнирах. Лимит времени становится всё короче по различным причинам. Шахматисты хотят сыграть как можно больше партий в как можно более сжатые сроки, а промоутеры стремятся привлечь зрителей на ТВ и в Интернете.

И все же старайтесь делать всё возможное, чтобы не попадать в цейтноты, за счет равномерного распределения времени по ходам. Если по регламенту каждому игроку выделяется по часу на всю партию, вы поступите не слишком разумно, потратив на какой-либо ход полчаса, если только он не ведет прямоком к выигрышу. На ход в среднем следует тратить по минуте.

Если по регламенту каждому игроку выделяется полчаса на всю партию, то десять минут, затраченных на один ход, еще аукнутся вам в конце партии. На ход в этом случае следует тратить по тридцать секунд.

Используйте время рационально. Не забывайте о принципах 154 и 155, даже при игре с укороченным контролем. Просто помните, что можно потратить чуть больше времени в критических положениях и при поиске выигрыша, если вы уверены, что он в позиции есть.



Рациональное использование времени — это не пустяк. Пусть такой подход станет для вас привычкой, и ваши результаты пойдут вверх.

Принцип 157: Тратьте больше времени при переходе из одной стадии партии в другую, а также в переломные моменты.

Этот принцип действует и в отношении партий с укороченным контролем. Ключевым является понимание того, что фраза «Больше времени» является сокращением от «больше времени по отношению к другим ходам». Это дополнительное время в отношении среднего времени, которое вы тратите на один ход.

Причина, по которой мы выделяем переходные позиции и переломные моменты, состоит просто в том, что то, как вы трактуете эти позиции, в значительной мере определяет исход партии. Эти позиции более сложны, чем обычные, и в общем здесь проходит водораздел «между мальчиками и мужчинами».

Если вам что-то осталось неясным, обратитесь к принципам 102, 144 и 155.



Тратить больше времени на обдумывание в моменты, когда решается будущее, очень важно. Важные решения требуют ответственного к себе отношения.

Принцип 158: Не тратьте много времени на рутинные ходы.

Этот принцип следует из предыдущего, в котором говорится о необходимости тратить больше времени на обдумывание переходных позиций, и в решающие моменты. У вас не будет дополнительного времени, если вы будете думать подолгу над рутинными ходами. Поэтому играйте дебюты, которые вы знаете, и изучайте основы стратегии, базовые окончания и типичные комбинации.

Во многих позициях не содержится комбинаций, и нет необходимости в продумывании планов. Эти позиции надо разыгрывать быстро — делая рутинные развивающие ходы, нацеленные на улучшение вашего положения, или рутинные же профилактические ходы, направленные на то, чтобы не позволить противнику вскрыть позицию к своей выгоде.

Ключевым моментом здесь, конечно же, является умение распознать, что в данной позиции не кроется ничего заслуживающего особого внимания. Это соображение находится в близкой связи со следующим принципом.



Затрачивайте как можно меньше времени на решение рутинных задач, чтобы у вас накапливалось время, которое потребуется на прохождение сложных положений.

Принцип 159: В быстрых шахматах полагайтесь в основном на интуицию, а не на расчет.

Очевидно, причиной является то, что если вы начнете долго думать над комбинациями — рассчитывая все ходы и сравнивая возникающие

позиции, – время у вас кончится прежде, чем вы сделаете свой выигрывающий ход.

Тем не менее интуиция важна и при обычном контроле, поскольку задает мыслям общее направление – какие ходы следует принимать во внимание в первую очередь и из каких планов может выйти толк. Этот принцип близок по духу к принципу 135 (верьте своей интуиции). Интуиция – это чувство, которое вызывает у вас позиция, и нарабатывается в течение всей шахматной жизни, через попытки решить любую шахматную позицию, которая попадаетея вам на глаза, и является итогом бесчисленных партий с мастерами. Если вы только начали играть или играете не слишком давно, ваша интуиция не будет так же хорошо развита, как она развита у опытных игроков, но это положение временное. Так что развивайте свою интуицию, и с течением времени вы сможете всё более уверенно на нее полагаться.



Если вам нужно быстро принять решение, или вы приступаете к его обдумыванию – интуиция сыграет ключевую роль. Пусть оно так и будет.

Принцип 160: Когда ваш противник в цейтноте, не торопитесь делать свои ходы, пытайтесь не дать ему думать за счет вашего времени.

Это очень любопытный феномен, знакомый каждому шахматисту, которому довелось играть при различных контролях времени. Некоторые игроки просто не умеют распределять свое время или в самом деле предпочитают загнать себя в условия, когда ходы приходится делать очень быстро.

Контроль времени, при котором выделяется два с половиной часа (даваемые каждому игроку) на первые сорок ходов и далее по часу на каждые следующие двадцать ходов, должен обеспечить достаточно времени для обдумывания любой позиции. Тогда первые сорок ходов будут сделаны за пять часов (2,5 часа плюс 2,5 часа), и партия может затянуться до глубокой ночи (дополнительные два часа на каждые следующие двадцать ходов) и в целом может продолжаться часов двенадцать, если будет сделано много ходов. В этом причина, почему такой контроль времени вышел из моды.

Но и при таком контроле всегда находятся игроки, которые попадают в жестокий цейтнот, когда им требуется сделать двадцать и более ходов

до контрольного 40-го хода за одну минуту. Это явный случай неумения распределять время, и немало игроков страдают этим недостатком.

Так что же делать, если ваш противник принадлежит к так называемым «цейтнотчикам»? Лучший совет – не обращать на цейтнот противника внимания, каким бы жестким он ни был. Подобные игроки привыкли к недостатку времени и способны хорошо собой управлять, изобретая хорошие планы и находя сильные ходы буквально за секунды. Так что если вы решите сыграть в их игру, делая свои ходы в темпе блица в тщетной надежде, что у соперника «рухнет флаг», вы просто поставите себя в ту же стрессовую ситуацию, в которой находится ваш соперник.

Правильнее использовать накопленное вами время на неторопливое обдумывание возникающих позиций, беря в расчет только позиции и возможные комбинации. Другими словами, играйте как ни в чем не бывало. Может показаться, что тем самым вы даете своему сопернику дополнительное время на обдумывание, но в действительности вы даете это время себе. Ваш противник вынужден будет «переключать передачу», как только вы сделаете свой ход – то есть, когда вы надумаете его сделать.

В сущности, вы только добавите сопернику трудностей, спокойно думая над своими ходами, в то время как переход к блицу будет ему только на руку. Играйте в удобном для вас темпе, когда это возможно, и не думайте о противнике.



Когда у вас больше ресурсов, чем у соперника, глупо их не использовать. Играйте в удобном для вас темпе, а ваш соперник пусть поступает как ему угодно.

Глава 34 МЫШЛЕНИЕ

Какой бы характер ни носили ваши мысли во время партии — аналитический, логический или случайный, — они во многом зависят от того, насколько сильным игроком вы являетесь.

Принцип 161: Думайте только о положении на доске.

Приходят ли вам во время партии мысли типа: «здесь ужасно шумно», «парень, с которым я играю, — патцер», «на соседнем столике есть отличная комбинация; надо бы подумать, проходит ли она», или «мой противник ниже по рейтингу, я легко с ним справлюсь»?

Всё, что не относится к играемой вами партии, — лишнее; избавьтесь от этого. Вы пытаетесь, надо полагать, извлечь максимум из позиции, которая стоит перед вами, и вам это не удастся, если вы будете тратить ценное время на мысли, не имеющие отношения к делу.

Если дисциплинировать мышление слишком тяжело для вас и не доставляет удовольствия, тогда подумайте о том, что вам в таком случае не удастся стать столь сильным игроком, как вы того заслуживаете. Если противник вкладывает всего себя в партию, а вы нет, то уж не удивляйтесь, когда он вас обыграет.

Дисциплина мышления, вероятно, самое важное качество, которое вы можете в себе воспитать. Если вы действительно хотите стать сильным игроком, этим пренебрегать вы не имеете права.



Концентрация всех своих мыслей на требующей решения задаче — путь к стратегическому успеху. Подумайте над этим, эта способность позволит вам добиваться и оперативных успехов.

Принцип 162: Фокусируйте шахматное мышление.

Хорош и правилен совет — думать только о положении на доске (принцип 161), но как научиться ему следовать? С помощью нахождения фокусной точки и концентрации на ней своего внимания.

Фокус будет меняться от партии к партии и от позиции к позиции. Он может меняться даже в зависимости от противника. Вы должны понять, на чем фокусировать внимание в любом положении с помощью привлечения интуиции (принципы 135 и 159) и пробовать, пробовать.

Фокусом может быть король соперника, или центр, или изолированная пешка «d». Им может быть плохой слон, фигура на отшибе, или внезапная, возможно, некорректная комбинация противника. Чем бы он ни был, «держите его под прицелом» и пытайтесь понять, что происходит на доске. Держитесь этого правила в любой партии, в любое время, и ваше мышление во время партии, а вполне возможно и не только во время игры, улучшится.



Удерживайте в мозгу фокусную точку, и трудные задачи окажутся разрешимыми. Весь проект может показаться доступным для понимания, а план — реализуемым. Во всех делах следуйте этому принципу.

Принцип 163: Сравняйте текущую позицию с теми, которые вы помните.

Этой технике учит практика. Сравнение позиций не только даст вам фокусные точки, но и поспособствует тренировке памяти и построению «склада» знакомых позиций.

Сравнение позиций, которые возникают на доске, с теми, что хранятся у вас в памяти, несколько разнится от обычной техники сравнения позиций, возникающих в конце разных вариантов. Сравнение реальной позиции с похожими, хранящимися в памяти, — полезно, поскольку поможет вам улучшить понимание шахмат. Чем больше позиций вы помните, тем более сильным игроком являетесь.

Например, если вы запомнили диаграммы на с. 31 (принцип 15) и 103 (принцип 79), вам не составит труда найти комбинацию на диаграмме, приведенной на с. 61 (принцип 41). «Оголение» короля путем удаления ключевых защитников — идея, которая возникает всякий раз, когда вы или ваш противник начали охоту на короля.

Должно быть очевидным, что подобные идеи обычны для сильных шахматистов. Чем больше их вы помните, тем более сильным игроком являетесь.



При сравнении нового и необычного со старым и хорошо известным в памяти возникают образцы. Обращайте на них внимание и культивируйте их. Таким способом вы укрепите свою базу знаний и лучше себя экипируете.

Принцип 164: Думайте стратегически, когда очередь хода за противником, и тактически, когда очередь хода за вами.

Этот принцип – специфическая реализация принципов 161 и 162. Но неправильно следовать ему во всех случаях. Если, например, ваш противник играет очень быстро, вы не многого достигнете с точки зрения планирования и обдумывания стратегических путей, если будете понимать его буквально. Принцип, скорее, подсказывает вам, что нужно свое мышление в течение партии разбить на несколько шаблонов.

Думая над отдельными ходами и цепочками ходов, когда очередь хода за вами, вы фокусируете свое внимание на конкретной задаче, заключающейся в нахождении лучшего хода в данной позиции.

Думая над стратегическими идеями, когда очередь хода за противником, вы добиваетесь того, что ваши мысли не гуляют где-то вдали от партии, когда ход не за вами. Предаваясь лени и не думая о партии, вы с большим трудом будете собираться с мыслями, когда очередь хода опять будет за вами.

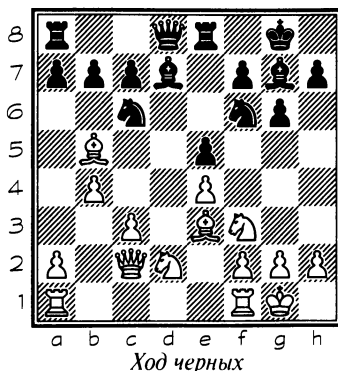
Деля подобным образом процесс мышления, вы поддерживаете свои мозги в рабочем состоянии в течение всей партии, не сжигая их постоянной счетной работой.



Сделайте своей привычкой делить мышление на конкретное и общее. Понимайте разницу между двумя типами мышления и не смешивайте их. Но ни одним из них не пренебрегайте.

Принцип 165: Используйте формат «вопрос – ответ».

Когда во время партии вы пытаетесь определиться с сильнейшим ходом, часто бывает полезно войти в диалог с самим собой. Например, рассмотрим следующую позицию.



Допустим, вы играете черными. Первое, на что вы обращаете внимание — у обеих сторон крепкий пешечный центр, короли рокировали и фигуры полностью развиты. Далее, белые соединили ладьи последним ходом (1. ♖d1-c2), так что черные всё еще на шаг позади, как в начале партии.

Поэтому самое время задать себе следующие вопросы:

1. Есть что-нибудь в позиции, что я упустил из виду?

Ответ: У белых пешка на b4, которая обеспечивает им пространственный перевес на ферзевом фланге, но несколько ослабляет пешечную структуру. Возможно, эта информация окажется для вас полезной.

2. Все ли фигуры защищены?

Ответ: Все фигуры черных защищены. Но две белые — слон b5 и ферзь — не защищены. Белые могли закончить свое развитие путем 1. ♖e2 или 1. ♗a4. Эта информация также может иметь значение.

3. Является ли какая-нибудь из незащищенных фигур белых уязвимой?

Ответ: Слон на b5 находится на той же диагонали, что и слон черных d7. Между ними вклинился конь с6.

4. Есть ли способ использовать потенциальные слабости белых — пешку b4 и незащищенного и уязвимого слона b5 — посредством форсирующего хода?

Ответ: Черные могут сыграть 1...♞d4 или 1...♞xb4. Оба хода — попытки обратить себе на пользу незащищенное положение белых фигур посредством двойного удара.

Итак, черные приступили к анализу вариантов, начав с этих двух ходов. Поскольку второй ход выигрывает пешку, а первый — нет, они выбрали второй ход и выиграли партию (Давид Харт — Курцдорфер, по переписке, 1981).

Обратите внимание, что естественные ходы 1...♔e7 и 1...аb даже не рассматривались. При наличии проблемы попытайтесь понять, в чем она состоит и как ее можно использовать.



Вопросы и ответы могут вскрыть сущность позиции, при условии, что задаются верные вопросы и ищутся честные ответы.

Глава 35 КОНЦЕНТРАЦИЯ

«Мало быть хорошим игроком,
надо еще и хорошо играть».

*Зигберт Тарраш, после неудачного
выступления на турнире в Лейпциге (1888)*

Некоторые игроки легко отвлекаются. Другие как будто не замечают, что происходит вокруг них. Почему так? Главным образом потому, что одни игроки умеют лучше концентрироваться, чем другие. Выгоднее принадлежать к первым.

Принцип 166: Если вы не можете сконцентрироваться из-за стороннего отвлечения, возможно, дело в вашем умении концентрироваться, а не в стороннем отвлечении.

В шахматы играют в шумных, прокуренных барах и в тихих холлах отелей, где соседний номер занимает рок-группа. Клубные и любительские соревнования характерны наличием доброхотов-советчиков, а на официальных турнирах и матчах может присутствовать шумная публика. Как научиться в таких условиях концентрироваться? Путем практики, играя при различных условиях, разумеется.

Как-то мне довелось играть с сильным немецким мастером в Сан-Диего в турнире местного клуба. Он был гораздо сильнее меня, и неудивительно, что в глубоком миттельшпиле у него была лучшая позиция. Но здание клуба располагалось в парке, и стоял отличный солнечный день. Некий баянист решил, что это отличный повод для того, чтобы донести свои чувства посредством пения всем, кто мог его услышать. Представление было громким и плохим. Но я привык играть при самом разном звуковом сопровождении, и фоновая «музыка» несколько не нарушила моей концентрации.

Мой уважаемый противник чувствовал себя совсем иначе. Ужасные звуки действовали ему на нервы. Его концентрация нарушилась, и в игре стали обнаруживаться признаки усталости. В итоге он позволил мне создать контригру, и партия закончилась вничью.



Отвлечений много. Чем обращать на них внимание, лучше, им вопреки, научиться концентрироваться.

Принцип 167: Найдите способ защищаться от отвлечений.

Я научился этому принципу, тренируя собаку.

Когда вы хотите научить свою собаку некой «штуке», вы сначала показываете ее сами, затем поощряете меньшого брата и награждаете его за правильное исполнение. Но вы также вносите коррективы, если что-то ваша собака сделала не так.

Но если вы хотите, чтобы она по-настоящему усвоила урок, нужно, чтобы она выполняла его, несмотря на внешние отвлечения. Это значит, что вы бросаете игрушки перед ней, когда она должна бежать напрямик к вам, или подключаете посторонних людей, собак или кошек к процессу обучения. Если она всё делает правильно, несмотря на отвлечения, значит, она по-настоящему усвоила урок.

Бывшего чемпиона мира Михаила Ботвинника раздражал табачный дым во время игры, поэтому он пошел на экстремальные меры, играя тренировочные партии со злостными курильщиками, чтобы привыкнуть к подобным условиям.

Возможно, до таких крайностей доходить не следует, но игра при неблагоприятных условиях поможет вам выработать иммунитет против любых внешних факторов, не относящихся непосредственно к партии. Поэтому пусть подобная практика станет для вас обыденной, и вы научитесь концентрироваться в любых обстоятельствах.



Практикуйтесь в плохой обстановке, и ваша способность концентрироваться возрастет.

Принцип 168: Дисциплина мышления напрямую связана с улучшением вашей концентрации.

Этот принцип связывает принципы 161 и 162 с принципами 166 и 167. Дисциплина мышления — это прямой путь к лучшей концентрации.

Пытайтесь думать методически при неблагоприятных условиях всех сортов. Играйте вслепую в компаниях или в баре. Если вы сумеете сыграть партию при разных отвлечениях, ваша концентрация находится в хорошей форме.

Концентрируясь на методе мышления, на дисциплине мыслительного процесса, вы автоматически отсекаете все виды отвлечений. В конце концов, как можно просчитать варианты, сравнить их и прийти к какому-либо выводу, если обращать внимание на табачный дым или музыку?

Место есть только для одного; пусть это будет ваш мыслительный процесс и концентрация.



Методическое мышление и полная концентрация дополняют друг друга. Фокусирование на одном поможет и другому.

Принцип 169: Не обращайтесь внимания на психологические аспекты во время партии.

В отличие от покера, где изменения позы, выражения лиц и другие внешние признаки дают вам пищу для размышлений, шахматы — игра, в которой значение имеет только одно — позиция на доске. Поэтому вы лишь потеряете время, и даже хуже — можете потерять концентрацию, если будете обращать внимание на «психологию» во время партии.

Всё нормально, если вы пытаетесь использовать слабые стороны своего соперника. Например, кто-то чувствует себя не своей тарелке в открытой позиции, в которой он вынужден атаковать. Так создайте такую позицию. Или играйте на размен ферзей против того, кто находит эндшпиль скучным для разыгрывания. Но не теряйте времени на чтение чувств соперника во время партии; это не поможет вам выработать правильный план или найти сильнейший ход, наоборот, вы можете быть втянуты в акцию, которая не соответствует позиции на доске.

В шахматах позиция — это всё. Разница между сильным и слабым игроком — в их способности читать то, что находится прямо перед их глазами.



Концентрируйтесь на задаче, которую необходимо решить, и ваши шансы на успех возрастут.

Играйте позицию, не соперника. Лучший способ психологически переиграть соперника — делать сильнейшие ходы.

Глава 36 ТЕРПЕНИЕ

Все сильные игроки обладают этой добродетелью с запасом, во всяком случае, это касается напряженных партий. Поэтому и вам неплохо было бы воспитать эту добродетель в себе.

Принцип 170: Сидите на своих руках.

Это указание весьма ценно с практической точки зрения и предназначено для тех, кто имеет привычку делать первый попавшийся на глаза ход. Многие молодые и неопытные шахматисты страдают этим недостатком, и это ужасно.

Всегда помните о главнейшем правиле шахматной игры – «тронул – ходи». Если вы коснулись фигуры, то придется ею ходить. Отпустите ее, и ход исполнен. Брать ходы назад в шахматах нельзя, несмотря на то, что многие компьютерные программы это допускают.

Нет большого смысла в хватании фигуры и ее быстром перемещении только с тем результатом, чтобы увидеть, какую грубую ошибку вы допустили. Прежде чем сделать ход, лучше его хорошенько обдумать. Если вам нужно буквально сидеть на руках, чтобы выработать эту привычку, то не стесняйтесь. В любом случае, прежде стоит подумать и лишь затем – убедившись в его правильности – делать ход.



Сначала думайте, затем совершайте поступок. Прежде чем прыгать, посмотрите перед собой. Кто-нибудь слышал, что кто-то добился успеха, поступая иначе?

Принцип 171: Будьте особенно терпеливы при обращении со своими пешками.

Пешки отличаются от фигур тем, что не могут ходить назад и вбок. Поэтому взять обратно ход пешкой у вас не получится, не важно, насколько малой была допущенная вами ошибка. Поля, которые пешка контролировала до сделанного ею хода, уже никогда в этой партии не будут ею контролироваться.

Поэтому любое решение, касающееся хода пешкой, потенциально очень ответственно. А значит, аккуратное обращение с пешечными ходами имеет немалый смысл.

Если вам кажется, что вы помните другой похожий принцип (принцип 110 – «Если сомневаетесь, то делайте что угодно, только не ходите пешками»), то только потому, что вы хорошо усвоили изложенные ранее принципы. Хорошенько подумайте, прежде чем делать ход пешкой. Ход может быть очень хорош, но в нем всегда присутствует оттенок «пересечения Рубикона».



Относитесь внимательно ко всем важным решениям, которые вам приходится принимать. Это не значит, что нельзя проявлять агрессивность или делать что-то, в чем может проявиться эффект бумеранга. Просто будьте внимательны, когда предпринимаете решительные шаги с не совсем ясными последствиями. Убедитесь в том, что вы приняли во внимание все слабые места в своем плане, так же как и его сильные стороны.

Принцип 172: Проявляйте терпение, ожидая, пока ваш соперник сделает ход.

С этим принципом шахматист имеет дело каждый день. Особенно он актуален при медленном контроле времени.

Когда противник долго думает над ходом, можно потерять терпение. Но это худшая из возможных реакций. Любой, кто думает над чем-то долго, явно что-то замышляет. Или он ищет комбинацию, которая позволит ему выпутаться из трудностей, или обдумывает хороший план, или рассчитывает выигрывающую комбинацию. Каков бы ни был результат его долгих размышлений, вы должны отдавать себе отчет, что он вышел на более глубокий уровень понимания позиции. Поэтому вам выбирать, проявлять нетерпение в ожидании хода или изыскивать скрытые ресурсы позиции?

Неплохо бы и вам потратить побольше времени и потрудиться над позицией, если вы надеетесь выиграть партию. Поэтому не жалейте собственных усилий. Кто знает, может быть, вам удастся глубже проникнуть в позицию. Но вы не «передумаете» противника, если будете проявлять нетерпение в ожидании его хода.



Успешные люди знают, чем заполнить свободное время. Они не теряют его даром. Выработайте в себе привычку думать даже тогда, когда на вас ничто не давит, и вы добьетесь большего.

Принцип 174*: Проявляйте терпение при расчетах.

Не делайте первый понравившийся вам ход. Проверьте его, обязательно посчитайте и другие ходы. Это единственный шанс выявить сильнейший ход в позиции. Расчет вариантов – работа нелегкая. Надо держать в памяти серии ходов и возникающие позиции, чтобы можно было их вспомнить по первому требованию для сравнения, а это требует расхода энергии и концентрации. Здесь не место лени и нетерпению! Надо пройти весь путь.

Этот принцип надо держать в уме не только во время партии, но также и при анализе, и в процессе тренировочных сессий. Терпению можно научиться, и вы поступите правильно, если оно войдет у вас в привычку. Рассчитывайте варианты всякий раз терпеливо, и это станет у вас привычкой.



Любой долгий и трудный процесс требует терпения от того, кто желает добиться успеха. Расчет возможных последствий, основанный на реальных данных, явно имеет все шансы быть долгим и утомительным. Так что проявляйте терпение! Не ждите, что всё прояснится в течение минуты.

Принцип 175: Будьте терпеливы, когда в партии возник кризис.

Именно в эти моменты решается судьба партии. Момент, когда настает время принимать решение (см. главу 32), зачастую означает ситуацию кризиса – когда вся ваша предыдущая работа либо приведет к успеху, либо пойдет насмарку. Случаются моменты, когда всё как будто катится под откос (принципы 128 и 148). Тогда тоже не время делать первый попавшийся ход.

Когда партия достигла кризисной точки, какова бы ни была причина, хорошо бы этот факт осознать. Раз вы поняли, что на доске кризис, потратьте дополнительное время и постарайтесь извлечь из позиции максимум возможного. Это, вероятно, тот момент, когда терпение может принести максимальные дивиденды.



Успешное прохождение кризисной ситуации требует немало терпения. Если вы не обделены этой добродетелью, ваш успех может превзойти всяческие ожидания.

* В английском оригинале принцип 173 пропущен. – *Прим. пер.*

Глава 37 УДАЧА

«Есть два типа людей:
те, кто подчиняются обстоятельствам
и играют в вист,
и те, кто обстоятельства себе подчиняют
и играют в шахматы».
Мортимер Коллинз

Если вы полагаете, что удача не имеет значения в шахматах, вы, вероятно, не много в них играете. Люди, не играющие в шахматы, обычно полагают, что в них важно только умение. Это верно, но не совсем.

Хотя тот тип удачи, который обязателен для азартных игр, в шахматах отсутствует (у каждого из противников одинаковое число одинаковых фигур и пешек; позиция доступна взорам всех участников на протяжении всей партии), это не значит, что места удаче в них нет. Она присутствует в различных малых формах, которые не всегда понятны неопытному игроку.

Принцип 176: Существуют самые разные ситуации в шахматах, когда на сцену выходит удача.

В пятитуровом турнире некоторые участники сыграют белыми фигурами по три партии, в то время как другие только по две. Поскольку право выступки — это маленькое преимущество, тот, у кого в турнире больше «белых» партий, получает некоторый гандикап. Аналогичным образом, если вы играете белым цветом против наиболее опасных противников, а черными — против слабых, вы находитесь в более благоприятном положении, нежели те участники, которым приходится играть черными против сильных соперников и белыми — против слабых.

Значение цвета нивелируется в продолжительных турнирах, но он может сыграть как за вас, так и против — в коротких.

Вам может повезти и в том случае, если ваш соперник, который полностью вас переиграл, спотыкается и допускает промах как раз тогда, когда вы собирались сдать партию. Такая удача не имеет ничего общего с вашим умением играть в шахматы. Конечно, при обратном сценарии, при котором вы ошибаетесь, уже полностью переиграв соперника, речь

уже не идет о вашей неудаче. Просто надо играть хорошо до самого конца партии.

Можно привести и другие формы удачи и неудачи в шахматах. Например, вам приходится играть с неудобным соперником в решающий момент турнира или в партии возникла позиция, в которой хорошо ориентируется ваш соперник. Вы можете положиться на оценку хода или позиции, данную в книге, а соперник мог найти его или ее опровержение. Но это можно отнести скорее на счет вашего неумения критически анализировать книжные варианты, а не удачи.

Эти формы удачи и неудачи являются частью игры и должны приниматься во внимание игроками, относящимися к своим выступлениям ответственно. Хотя все эти факторы (как, например, цвет) имеют тенденцию нивелироваться в больших турнирах, они могут испортить настроение, если дистанция турнира коротка. Просто помните, что удача в шахматах играет определенную роль, хотя и не очень большую.



Несмотря на мнение Мортимера Коллинза, удаче есть место в играх, где в первую голову важно умение. Мы, несмотря на все наши усилия, не всегда можем управлять внешними обстоятельствами. Я, пожалуй, добавлю, что есть два типа людей: принимающие и не принимающие этот факт.

Принцип 177: Фортуна любит отважных.

Хорошо известная поговорка особенно верна в отношении шахмат, где агрессивность и жесткие атакующие действия часто приводят в расстройство силы соперника. Одна причина этого состоит в том, что большинство шахматистов защищаться не любит. Хороших защитников на уровне ниже мастерского крайне мало, и даже на этом уровне и выше атакующий игрок часто имеет преимущество над обороняющимся.

Этот принцип может служить объяснением того, что поймавшие в свои паруса ветер удачи частенько умудряются добиться победы в проигранных положениях. Не всё объясняется удачей: есть прямая связь между агрессивностью, которую вы проявляете, и вашей успешностью в подобного рода ситуациях. Диаграммы на с. 157 вверху, 157, 176 внизу служат отличными примерами того, как агрессивный игрок, отбрасывая в сторону осторожность, оборачивает проигрышную позицию в выигрышную.



Смело решайтесь на поступок, не оглядываясь на обстоятельства и не обращая внимания на критические стрелы. Ключ к успеху — смелость в делах, и не важно, поступал так кто-нибудь до вас или нет. (Впрочем, это не мои слова, а адмирала Кларка.)

Принцип 178: Сильный игрок сам кузнец своего счастья.

Это естественное следствие принципа 177. Поскольку в шахматах присутствует удача, сильный игрок признает этот факт и работает на максимизацию своей удачи и минимизацию удачи противника.

Составными частями такой работы являются агрессивная игра, установка на игру, а также стремление извлечь из каждой позиции максимум, невзирая на то, кто стоит лучше или кто из соперников имеет более высокий рейтинг. Но главное — это установка на игру.

Удачливым является игрок, который использует по максимуму свои возможности. Это значит, чем лучше вы играете, тем вы более удачливы. Хорошие игроки не полагаются на возможные ошибки соперников. Они дают шанс своим противникам ошибиться и готовы воспользоваться ошибками соперника — в любой момент и при любых обстоятельствах.



Удача сопутствует идущим. Об этом говорит Дао.

Глава 38 ПРАКТИКА

«Я был не прав, когда полагал, что смогу собрать шахматы и запрятать их подальше в стеклянный ящик».

*Адольф Андерсен,
после поражения от Пола Морфи в 1858 году*

Вы научитесь принимать правильные решения после того, как примете много решений. Если они окажутся неверными, вы это отметите и никогда не повторите раз сделанные ошибки. Если же они себя оправдывают, то вы возьмете их себе на заметку и будете принимать схожие решения в схожих обстоятельствах.

Принцип 179: Практика – путь к совершенству.

Это мантра музыкантов. И этот принцип должен бы стать мантрой всякого, кто хочет делать что-либо хорошо. Хотя совершенство редко достижимо, к нему мы стремимся, стараясь быть настолько хорошими, насколько это возможно. Но, разумеется, эта практика должна быть основана на здоровых принципах.

Частая игра в шахматы не поможет вам, если вы будете совершать вновь и вновь одни те же ошибки. Практика полезна только тогда, когда сопровождается критическим анализом каждого выступления.

Поэтому, чтобы улучшить свою игру через практику, нужно сыграть множество разных партий против разных соперников. Это первый шаг. Шаг номер два заключается в критическом анализе каждого хода в каждой партии. Этот шаг важен в плане любого улучшения, к которому вы стремитесь. Без этого ваша практика не практика, а просто повторение пройденного. А это далеко не одно и то же.

Второй шаг очень важен. Именно критический разбор своих решений позволяет вам улучшить свою игру. Но, конечно, такой разбор невозможен, если решения не принимались. Поэтому вы должны играть, чтобы получать позиции для критического анализа. Вот для этого и нужна практика – играть и критически разбирать свою игру.



Исполнение необходимо для того, чтобы добиться совершенного исполнения. Но критический разбор также необходим, чтобы извлечь

пользу из опыта. Только комплексный подход дает шанс достигнуть совершенства.

Принцип 180: Сначала разыграйте дебют, а затем посмотрите, что думает о нем теория.

Многие шахматисты подходят к этой проблеме с точностью до наоборот. Они изучают дебюты для нахождения правильных путей, а затем берут их на вооружение.

Недостаток такого подхода в том, что вам приходится механически запоминать слишком много вариантов без фактического понимания, что при этом происходит. В запоминании — самом по себе — нет ничего плохого; но механическое заучивание без понимания происходящего умным не назовешь. Уж очень легко сделать тот же ход в цепочке, как он запомнился, хотя соперник чуть изменил ее порядок. Но при ином порядке ходов может измениться и рисунок игры, и то, что выигрывало при одном раскладе, проигрывает при другом.

Но разыгрывание дебюта со свежим на него взглядом, если вы не слишком хорошо его знаете, заставит вас думать над каждым ходом и внутренне обосновывать избираемый порядок ходов. Ваши ходы и/или порядок ходов могут быть не лучшими, но, во всяком случае, они будут осмысленными. Позднее, узнав, как играли мастера в подобных положениях, вы узнаете не только то, насколько сильными были ваши ходы, но также и ходы, считающиеся сильнейшими, и, что более важно, почему они таковыми считаются.



Учитесь как методом проб и ошибок, так и посредством использования советов мастеров (получаемых из книг, медиа или при личном общении). Так вы научитесь анализировать и поймете, какие соображения следует принимать во внимание и почему.

Принцип 181: Ничто не учит так быстро, как разгромное поражение от сильного игрока.

Если вы любите выигрывать, то можете поступить двумя разными способами. Играть со слабыми игроками, которых вы наверняка обыграете, или играть с сильными, чтобы учиться на своих поражениях. Первый способ удовлетворит ваше эго, но второй даст больше на перспективу.

Если вы действительно хотите усилить свою игру, то вы больше узнаете из поражений, чем из большинства своих выигрывшей. Одна причина этого

феномена в том, что вы сможете понять методы, которые позволили сильному противнику добиться победы (вы сопротивлялись как могли, но проиграли. В следующий раз используйте стратегию противника сами). Другая причина в том, что поражения ранят. Они не позволяют чувствовать себя комфортно или чересчур умным. Это заставляет вас работать больше, чтобы добиться победы в следующей партии. И результатом явится то, что в конечном счете вы повысите свой уровень до уровня вашего соперника.

Учитывая вышесказанное, разве есть смысл в том, чтобы постоянно играть с теми, кто не может ничего предложить, кроме слабого сопротивления всякий раз, когда вы переходите в атаку?



В любом соревновании старайтесь найти самое трудное противостояние всякий раз, когда вам захочется чему-нибудь научиться. При таком подходе вы не только усилите свою игру, но каждый выигрыш будет по-настоящему хорош, в нем будет ощущаться рука мастера.

Принцип 182: Всегда играйте на пределе возможностей.

Этот принцип не вызывает возражений, за исключением тех случаев, когда вы испытываете искушение сыграть не лучшим образом, чтобы дать неопытному или более слабому противнику шанс. Это искушение следует преодолеть.

Во-первых, это будет означать, что к своему сопернику вы относитесь свысока. Во-вторых, у вашего молодого или неопытного соперника может появиться ложное впечатление, что он хорошо играет. В-третьих, любой следующий выигрыш вашего противника «по-честному» будет обесценен. Так же, как вы хотите быть уверены в заслуженности своих побед, так хотят этого и ваши соперники.

В ситуациях, когда в игре нет особого смысла, поскольку вы намного сильнее своего соперника, лучше играть в полную силу, но с гандикапом. Годятся и другие подходы, лишь бы они были на пользу. Установите для себя меньше времени, играйте вслепую или поступите в старых добрых традициях – снимите у себя пешку, коня, ладью или даже ферзя. В таких партиях с форой есть определенный смысл, из них в определенных ситуациях можно извлечь пользу.

Чтобы лучше понять данный принцип, просто представьте себе противоположную ситуацию – когда ваш партнер гораздо сильнее вас. Что бы вы предпочли? Пусть он делает слабые ходы? Или пусть играет в пол-

ную силу? Если он будет поддаваться, зачем вообще играть? Просто сыграйте с кем-нибудь послабее.



Не играйте в соревновательные шахматы, если вы не собираетесь соревноваться. Нет оправданий слабым ходам, сделанным нарочно для того, чтобы проиграть.

Принцип 183: Практикуйтесь в разыгрывании окончаний, если вы хотите овладеть умением игры в дебюте и миттельшпиле.

Окончания заключают в себе основы шахматной игры, но изучаются большинством игроков меньше всего.

Эндшпиль — всему голова, потому что основан на простейших позициях. Как можно понять тонкости игры в дебюте или миттельшпиле, если вы не понимаете эндшпиль, которым кончаются первые две стадии шахматной партии? Если вы не понимаете, как слоны борются с конями в простейших окончаниях (например, слоны и пешки против коней и пешек), как вы поймете хитросплетения миттельшпильных позиций, где у каждой стороны есть по полному комплекту фигур?

Обратимся еще раз к принципу 89 и диаграмме на с. 114. Позиции с испорченным пешечным большинством против здорового нередко возникают в эндшпиле, а в одном варианте она возникает по определению: это разменный вариант Испанской партии (1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙xc6 dxc6) — см. принцип 109.

Многие дебютные и миттельшпильные идеи находят свое выражение в возникающих эндшпильных позициях. Поэтому необходимо знать базовые окончания для того, чтобы понимать предыдущую игру.

Эндшпиль изучают мало, потому что его базовые позиции возникают реже, чем любимые позиции и схемы дебюта и миттельшпиля, а потому кажутся менее важными. Но лень и недостаток понимания не должны скрывать от вас то значение, которое имеет знание базовых позиций эндшпиля.



Не понимая кирпичиков, из которых состоит любая дисциплина, вам не понять ее совокупное назначение. Так, чтобы овладеть игрой на пианино, необходимо освоить гаммы, арпеджио и т. п., в то время как в шахматах нужно знать базовые эндшпильные позиции для того, чтобы разбираться в тонкостях происходящего во всех стадиях партии.

Глава 39 УЧЕНИЕ

«При правильном обучении учащийся может узнать больше в несколько часов, чем он узнает за 10 лет бессистемного “хватаения” знаний методом проб и ошибок».

Эмануил Ласкер

Изучите то, что сделано до вас, и ваши знания будут опираться на крепкий фундамент. Каждый мастер прошлого провел бесчисленные часы в попытках понять суть королевской игры. У каждого имеются личные достижения. Поэтому есть большой смысл в изучении их партий, чтобы понять, чем обусловлены их успехи.

Принцип 184: Изучайте партии мастеров.

Если вы поймете их игру, вы сами станете мастером. Если же вы думаете, будто поняли их игру, но не достигли мастерского уровня, вы просто не всё поняли.

В шахматы в их нынешней форме играют уже более 200 лет. За это время были сыграны миллионы мастерских партий. Они сегодня доступны. Базы данных, книги, журналы, Web-сайты, видео, бюллетени и шахматные колонки в газетах — все они доступны в библиотеках, магазинах, в шахматных клубах, через софт и Интернет. Партии представлены в полном объеме, частично, полностью аннотированы или частично, или же даются только ходы. Главное то, что они доступны любому, кто заинтересован в их изучении.

Какие партии следует изучать? Любые, которые вам приглянутся. Если это партии мастеров, вы много из них почерпнете. Лучше всего, вероятно, выбирать партии шахматистов, которыми вы восхищаетесь, или тех, чей стиль вам по душе. Или вы можете изучать партии различных мастеров в нужных вам дебютах, или изучать то, как они трактовали ваш любимый дебют.



Не занимайтесь изобретением колеса! Когда вам доступен обширный материал, используйте его!

Принцип 185: Привлеките учителя, коллегу или даже компьютер для того, чтобы проверить свои анализы и идеи.

Всякий раз надо проверять свои анализы и идеи по окончании работы, но не делайте этого самостоятельно. Используйте все ресурсы, которые есть в вашем распоряжении. Ведь доступны сильные шахматные программы, и некоторые из них даже запрограммированы так, что показывают лучшие ходы и объясняют, почему они таковыми являются.

Конечно, лучшим способом (но не самым дешевым!) является привлечение опытного тренера. Есть много шахматных мастеров, которые занимаются преподаванием, и вы можете найти того, с кем вам будет удобно заниматься. Если вам будет трудно его найти, можно воспользоваться обучением по Интернету, по электронной почте и т. п. Если нет возможности индивидуальных занятий, можно поступить в шахматные классы или поехать в шахматный лагерь. Это можно сделать через посредничество Шахматной Федерации США (3054 US Route 9W, New Windsor, NY 12553, 845-362-8350 ext. 130, www.uschess.org, или scholastic@uschess.org).



Ни один человек не является островом. Получайте помощь, которая вам требуется. Она доступна.

Принцип 186: Один из лучших способов чему-нибудь научиться – подвергнуть собственные партии скрупулезному анализу.

Изучение собственных партий – еще одна сторона учебного процесса. Это очень важная часть программы, если вы действительно заинтересованы в том, чтобы улучшить свою игру. Более того, я считаю анализ собственных партий наиболее важной частью обучения. В конце концов, вы хотите улучшить *свою* игру. И что может быть полезнее, чем погрузиться в собственные партии и искать те места, где вы поступали правильно, и те, где допускали ошибки. Правильные решения способствуют вашему росту, а ошибки указывают на недостатки, требующие корректировки.

Теория довольно проста. Конечно, не так легко признаваться в своих ошибках, особенно если они составляют часть вашей игры и вы, не исключено, ею гордитесь. Вы должны подходить к рассмотрению своих партий с объективных позиций, и именно здесь вам поможет напарник, компьютер или учитель. Без посторонней помощи успеха добиться трудно. Перечитайте главу 23, если вам неясно, почему принцип 186 так важен.



Каждый раз, когда вы узнаете о себе что-то новое, вы получаете шанс усовершенствоваться. Узнав, что вы за игрок, вы дополните знания о себе как о личности. Изучите то, что вы делаете, всякий раз, когда хотите узнать себя лучше.

Принцип 187: Изучайте комментарии элитных шахматистов. Изучайте их подходы к разным позициям и пытайтесь им подражать.

Это просто специфический путь реализации принципов 184 и 185. Фокусируя свое внимание на том, как думают сильнейшие игроки, вы учитесь следовать их путями.

Рихард Рети однажды сказал, что он может найти любую из великих комбинаций Александра Алехина, если ему покажут исходную позицию, но он не может понять, каким образом сумел этот великий шахматист получить эту позицию. Это действительно проблема — понять образ мыслей тех шахматистов, которыми вы восхищаетесь и чью игру вы хотели бы «эмулировать». Как они подходят к дебютам? Что заставляет их предпочитать одну структуру в миттельшпиле другой? Если позиция напоминает им что-то из прошлого, в чем ключ ассоциации?

Изучение мыслительного процесса мастеров даст вам возможность понять, в каких направлениях нужно думать во время партии.



Погружайтесь в мыслительный процесс великих мастеров, если вы хотите улучшить свою игру. Имитация — есть искреннейшая форма лести.

Принцип 188: Дополняйте обучение практикой. Комбинация этих двух частей необходима для подлинного понимания игры.

Если совет кажется вам знакомым, то только потому, что вы помните принцип 179. Но в этот раз вам надо понять кое-что еще.

Играть большое количество партий против разных противников — единственный путь к тому, чтобы полученные вами знания пустили корни. Вы не поймете ничего о позициях с изолированной пешкой, например, до тех пор, пока сами не сыграете какое-то количество партий на эту тему, предпочтительно таких, где «изолятор» у противника. Вы также не поймете, как отражать контратаку, до тех пор, пока сами не попробуете отразить агрессивное нападение в нескольких своих партиях.

Помните, что для того, чтобы критически оценивать свою игру с целью ее улучшить, нужен материал (в виде партий) для анализа. Одно лишь учение – средство недостаточное.



Любой, кто когда-либо проходил обучение или тесты с целью получения работы, а затем начинал работать, знает, как мало общего имеют обучение и тесты с реальностью. Ну, разумеется, полученная информация составляет необходимую основу, но вы никогда не знаете, что вас ждет на рабочем месте. Вот почему опыт очень важен при поиске и получении работы.

Глава 40 УВЛЕЧЕННОСТЬ

«(Зигберт) Тарраш переиграл меня в дебюте, но ему не хватило страсти, которая гонит кровь по жилам, когда можно выиграть стоящие на кону большие ставки решительным и смелым натиском».
Эмануил Ласкер, «American Chess Bulletin», 1908

Если шахматы не захватывают вас, то вам не достичь высот, доступных тем, кто пылает страстью к Каиссе. Речь идет о том, насколько сильно захватывает вас игра. Игрок случайный никогда не добьется в игре того, что и увлеченный ею. Но даже если и добьется, то успех не будет много для него значить.

Принцип 189: Наслаждайтесь игрой во всей ее полноте.

Давайте будем реалистами: шахматы — это несерьезный вид деятельности. Это замечательная игра, но это всего лишь игра. Если вы не испытываете удовольствия от игры, то не следует тратить на нее время.

Я пишу это, владея полными сведениями о многочисленных исследованиях, проведенных за последние годы, которые показали, что шахматы благотворно влияют на мыслительные способности, учат принимать решения и т. п. Хотя всё это и верно, средство, позволяющее достигнуть отмеченных выше замечательных качеств, остается только лишь игрой, вещью в себе, не имеющей прикладного значения. Все эти качества, которые могут быть улучшены через изучение игры, являются побочными продуктами освоения шахмат. Есть, без сомнения, много других способов достижения тех же целей.

Играйте в шахматы потому, что вы их любите. Играйте потому, что вас завораживает их «хитроумие». Играйте потому, что вам нравится «передумывать» парня напротив. А иначе, зачем вам это нужно?



Если вы собираетесь тратить свое драгоценное время на какой-то вид деятельности, будет очень хорошо, если она доставляет вам удовольствие, и не важно, какие могут быть побочные эффекты. Так следует подходить к расходованию большей части своего времени, и в течение большей части своей жизни.

Принцип 190: Когда игра сопряжена с сильными эмоциями, вы трудитесь упорнее, запоминаете больше и нащупываете самые удачные идеи. Проигрыши в этом случае ранят сильнее.

Первая часть этого принципа — суть одна из главных причин, почему многие люди не любят играть против компьютерных программ. Нет эмоциональной составляющей, когда бездушная машина, запрограммированная на выигрыш у вас партии, его добивается. Но когда результат затрагивает вашу честь, когда он важен для вас — картина совершенно иная.

С этим принципом многим людям трудно смириться, поскольку сильные эмоции особенно сильны в случае поражения. Иногда проигрыш ранит очень больно.

Игроки традиционно по-разному переносят поражения. Один ищет оправданий, а не подлинных причин. Другой предпочитает выбирать соперников послабее, чтобы не терпеть поражения слишком часто (конечно, улучшения игры при таком подходе ожидать не приходится). Другой теряет голову, когда до выигрыша рукой подать. Есть и еще один способ избежать неприятных переживаний — прекратить играть. Нет игры — нет поражений. Конечно, в последнем случае не будет и побед.

Лучший способ переносить поражения — учиться на них, чтобы не допускать раз допущенных ошибок впредь. Играйте каждую позицию так, как будто в данный момент это самое важное дело вашей жизни. При таком отношении вы будете добиваться наивысших результатов, хотя и поражений полностью вам не избежать.



Где эмоции, там и эмоциональное напряжение, но и обещание успеха. Если вы любите кого-либо или что-либо, то ставки повышаются, возможная победа обещает большую радость, а потеря переносится тяжелее. Принимайте условия игры и делайте всё, что в ваших силах.

Принцип 191: Если вы отдаете игре всего себя, то становитесь опасным противником.

Когда вы увлечены игрой и отдаете ей всего себя, тогда вы показываете всё, на что способны. Вы не боитесь противника, даже если у него более высокий рейтинг, и не относитесь к нему с пренебрежением, если рейтинг у него ниже вашего. Ваш противник — это только противник; некто, пытающийся вас обыграть, а вы, в свою очередь, также стремитесь обыграть его. В этом суть игры под названием «шахматы».

В этой идеальной ситуации вы не боитесь сделать ход, который вам кажется наиболее сильным. Вы не боитесь начать комбинацию, если полагаете, что на вашей стороне перевес, и готовы упорно защищаться, если находитесь под атакой. Вы думаете только о позиции, что стоит у вас перед глазами, и ожидающих вас перспективах.

Вас не страшит мысль о поражении или удержании ничьей, и выигрыш не является для вас вопросом жизни и смерти. Вы не сомневаетесь в своих анализах в течение партии; у вас будет возможность их проверить по ее окончании. Вы не считаете, что выигрыш у вас в кармане, даже если он близок, не теряете концентрации и не думаете заранее о том, кто будет вашим следующим соперником. Вы не переживаете по поводу того, на какой доске вы играете, и вас не заботит то, что происходит вокруг. Всё ваше внимание обращено на партию, которую вы играете!



Каждый раз, когда вы всего себя отдаете делу, вы показываете всё, на что способны. Достаточная причина всегда так поступать, чем бы вы ни занимались.

Глава 41 ЗНАНИЯ

О шахматах было написано больше книг, чем о всех других играх, вместе взятых. Кроме того, существуют базы данных с миллионами хранящихся в них партий. Вы можете потратить всю свою жизнь на изучение шахмат, но вам никогда не узнать всего, что о них известно, и даже близко не подойти к ознакомлению со всеми важными ранее игранными партиями.

Принцип 192: Вам не узнать всего, что известно о шахматах.

«Шахматы обладают литературой более богатой, чем все остальные игры, вместе взятые».

Х. Дж. Мюррей

Мюррей написал эти слова почти сто лет назад (его «A History of Chess» была впервые опубликована в 1913 году). С тех пор литература, посвященная шахматам, росла в количестве экспоненциально. Очевидно, что жизни человеческой не хватит, чтобы переработать эту информацию, не говоря о том, чтобы ее запомнить.

Шахматы являются самодостаточной субкультурой, включающей в себя многие субкультуры. Среди них составленные задачи, эндшпили, варианты, шахматы по переписке, быстрые шахматы, шахматные турниры, шахматная политика, различные дебюты, шахматные изделия, шахматные лагеря, шахматные выставки, Интернет-шахматы, шахматная публицистика, учебные шахматы и многое другое, что еще долго можно перечислять.

Как пример изобилия шахматных субкультур возьмем теорию дебютов. Существует около 500 главных дебютных вариантов (поделенных на пять томов в «Encyclopedia of Chess Openings» – «Энциклопедии шахматных дебютов»), которые включают в себя большинство ходов и планов, разработанных мастерами за последние несколько сот лет. Ни один из них не начинается ходами 1. d4 d5 2. e4 (гамбит Блэкмара–Димера). Этот дебют большинством мастеров считается некорректным, и ему посвящена одна строчка во втором издании тома D энциклопедии.

Но есть большое число книг, сборников партий и Web-страниц, посвященных гамбиту Блэкмара–Димера. Дебют бурно обсуждается в определенных кругах, которые другими дебютами не интересуются.

Очевидно, вам необходимо выбрать то, что для вас наиболее важно, если вы намереваетесь вообще участвовать в шахматной жизни. И сделайте свой выбор, даже если он будет заключаться просто в разыгрывании чужих партий. Но если вы задали себе уровень погружения в шахматы, не идите дальше. Помните, что дна вам не достигнуть.



Философ, пытавшийся понять смысл жизни, шел по песчаному берегу. Он наткнулся на своего четырехлетнего сына, который черпал воду из океана и выливал ее в сооруженную им песочную чашу. Философ остановился в недоумении и спросил своего сына, что он делает.

— Я пытаюсь перелить океан в мою чашу.

— Но у тебя же ничего выйдет, — возразил отец. — Океан гораздо больше твоей маленькой песочной чаши.

И мальчик ответил:

— Смысл жизни слишком велик, чтобы вместиться в твою голову, но ты пытаешься его найти.

Смотрите на шахматы в правильном ракурсе, и всё у вас будет в порядке.

Принцип 193: Понимание более важно, чем память.

Прежде чем механически запоминать дебюты, следует понять смысл делаемых ходов. Иначе вы можете сделать знакомые ходы в чуть измененной позиции и попасть в безвыходное положение. Или вы можете сделать всё правильно, но получить позицию, в которой ваш противник ориентируется гораздо лучше вас. Ни тот, ни другой случай вас устроить никак не может.

Например, если вы не понимаете, почему здоровое пешечное большинство лучше, чем сдвоенный пешечный комплекс, то не стоит играть разменный вариант Испанской партии (1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙xc6 dxc6). В попытке использовать это преимущество и заключается смысл варианта, и белые даже готовы расстаться с двумя слонами.

Лучше делать более слабый ход, который вам понятен, чем копировать ход вашего любимого мастера, не понимая, в чем его суть. Вы должны видеть, что происходит на доске, иначе потеряете нить игры и вас постигнет жестокое разочарование.

Никогда не делайте ход, если не понимаете его смысл, и пытайтесь понять каждый дебютный вариант, комбинацию или базовое окончание, которое вы намереваетесь запомнить.



Понимание — ключ к победе. Знание — сила. Будьте уверены в том, что вы делаете, и ваши шансы на успех повысятся.

Принцип 194: Понимание, поддержанное памятью, лучше, чем простое понимание.

Это еще один самоочевидный принцип. Игрок, понимающий, что он делает, скорее всего, обыграет своего соперника, чья память просто забита вариантами. Но игрок, который понимает, что он делает, но не имеет книжных знаний, безусловно проиграет тому, кто и понимает, что он делает, и чье понимание подкреплено большим числом заученных вариантов.

Именно поэтому опасно играть популярные варианты, насыщенные тактикой, вроде Югославской атаки в варианте Дракона Сицилианской защиты (1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♗c3 g6 6. ♕e3 ♕g7 7. f3 0-0 8. ♖d2). Если вы не проштудировали множество партий и не проверили его на собственном опыте, не стоит надеяться на успех в борьбе против знатоков этого варианта. Понимание само по себе не позволит вам опровергнуть тактические находки многих мастеров, обнаруженные ими за долгие годы. И многие из этих находок открывать заново не надо — они опубликованы.

Поэтому если вы не уверены в противнике или знаете, что он является специалистом в данном варианте, лучше прибегнуть к позиционному варианту, где тактика не играет столь важной роли.



Понимание может побить память, но понимание, подкрепленное памятью, одержит верх над одним пониманием. Опять-таки, знание — сила, при условии, что это подлинное знание. Но более глубокие знания, подкрепленные хорошей памятью, сила еще большая.

Принцип 195: Запоминайте базовые эндшпильные позиции.

Этот принцип сочетает в себе понимание и запоминание вариантов, о которых шла речь в принципе 194. Базовые эндшпильные позиции знать очень полезно, поскольку они показывают силу и слабость каждой фигуры и каждой пешки. Здесь не надо пытаться запомнить различные сочетания тридцати двух фигур на доске, что необходимо для дебюта, — эти позиции состоят всего лишь из королей и нескольких фигур и одной или двух пешек у каждой из сторон.

Изучение трех-, четырех-, пяти- или шестифигурных окончаний может быть точной наукой. Тем не менее если вы понимаете, чего пытаются достичь каждая из сторон и как это может быть достигнуто при различном сочетании фигур, вы будете лучше понимать более сложные позиции. По этой причине игрок, который знает базовые эндшпили наизусть, превосходит по силе того, кто с этими позициями незнаком.

Сначала следует освоить фундамент, а затем уже двигаться в сторону понимания более сложных вещей. Более сложные ситуации – всегда сочетания различных базовых положений.

Принцип 196: Запоминайте базовые тактические приемы.

Этот принцип отличается от принципа 195 только в частности. На этот раз речь идет о тактических базовых приемах, а не о базовых эндшпилях, но идея очень похожа. Знание того, на что способна каждая фигура, позволяет вам понять, каковы возможности различных их сочетаний. Только если вы знаете базовые тактические приемы, вы можете задумывать и исполнять сложные комбинации.

Тот же принцип равно применим к стратегии, дебюту и пешечным структурам. Идея в том, что надо сначала освоить «примитивы», прежде чем переходить к сложным комбинациям, которые из них составляются.



Прежде чем начать ходить, надо научиться ползать, и ходить, прежде чем приступать к бегу. Музыкант не сможет захватить своей музыкой аудиторию, если не владеет гаммами. Сложное есть сочетание простых элементов. Освойте их, и вы продвинетесь по пути к подлинному пониманию.

Глава 42 ОПРАВДАНИЯ

Почему вы проигрываете? Находить оправдания тому, что вы не показали всё, на что способны, нетрудно. Но это приведет к замедлению вашего роста как шахматиста, поскольку будет уводить от поиска действительных причин.

«Шахматы – это вопрос тщеславия».
Александр Алехин, «Chess Review», 1934

«В шахматах нет места лицемерию...
безжалостная комбинация завершается матом».
Эмануил Ласкер

Принцип 197: Поиск оправданий проигрышам не способствует выигрышу вами следующих партий.

Когда вы в последний раз обыграли полностью здорового соперника? Так много шахматистов объясняют поражение своим плохим самочувствием, что начинаешь недоумевать, а проигрывает ли кто-нибудь не больным. Создается впечатление, что, будь у них всё в порядке со здоровьем, они бы разнесли вас в клочья. Хм-м. Так обстоять дело не может.

Когда вы проигрываете или, во всяком случае, не выигрываете, очень хочется объяснить неуспех так: «Я плохо себя чувствовал, я был измотан, меня отвлекали посторонние мысли». Беда с этими оправданиями в том, что они непродуктивны.

Оправдание не позволяет определить реальную причину неудачи: почему вы не сделали блестящий ход или почему следовали неверному плану; причина в том, что вы не настолько хорошо поняли критическую позицию, как ваш соперник.

Может быть и так, что вы просто не понимаете подобные позиции или недостаточно концентрируетесь на позиции, поскольку ваша дисциплина мышления хромает. Подлинные причины неудачи не имеют ничего общего с теми оправданиями, которые большинство людей для нее находят.



Оправдания могут польстить на время гордости, но они неконструктивны. Даже больше, они контрпродуктивны. Лучше искать подлинные причины неудачи, чем искать для нее оправданий.

Принцип 198: Ищите истинные причины неудач и работайте над их устранением.

Считается, что шахматы — это борьба интеллектов. Каждый игрок старается «передумать» своего соперника. Когда утомление или отвлекающие факторы влияют на игру, игроки частенько не показывают всего, на что они способны. Поэтому если вас что-то отвлекает или вы недоспали, следует в будущем принять меры к недопущению подобного. Именно, дисциплинируйте мышление, больше спите. Если условия хоть в чем-то неоптимальны, вы не сможете отработать в полную силу.

Если же возникновение таких условий от вас не зависит, вы всё равно должны проявить максимум того, что в ваших силах. В значительной мере это достигается большой практикой. Вы должны выработать привычку полной концентрации, и отвлекающие факторы не будут влиять на вашу игру.

Если вам удастся максимально сконцентрироваться, то вы сможете сфокусировать всё ваше внимание на происходящем на доске. Именно на это вам надо обратить свое внимание прежде всего, если вы хотите улучшить свою игру.



Проблемы с умением концентрироваться лежат в основе большинства неудач. Конечно, само наличие этого умения является обязательным. Не ища оправданий своим неудачам, вы имеете шанс укрепить свои силы и обогатить понимание. А разве не к этому все мы стремимся?

Принцип 199: Учитесь на ваших поражениях, ничьих и победах.

Каждая партия должна служить уроком, играли вы ее сами, прочли или были свидетелем. Более того, уроком должна служить и каждая увиденная позиция.

Если вы не будете действовать согласно этому принципу, то одни и те же ошибки вы будете повторять вновь и вновь. Ошибки могут быть разными: понимания, расчета, логики или концентрации. Забывчивость не поможет вам улучшить игру ни в одном направлении.

Необходимость учения на ошибках очевидна, особенно если противник был сильнее вас и вы были полностью переиграны. Но что, если вам

противостоял слабый игрок и вы проиграли из простой безалаберности? И здесь урок очевиден: учитесь всерьез относиться ко всякому сопернику и быть внимательным в любой позиции. Например, если вы попались в несложную ловушку, то учитесь их разгадывать в будущем.

Следует учиться и на ничьих — как на хорошо игранных, так и на тех, где было допущено много ошибок. В первом случае партию необходимо подвергнуть тщательному анализу, пытаясь найти новые возможности за обе стороны. Во втором случае найдите ошибки и постарайтесь не допускать их впредь. Один тип ничьей ничего вам полезного не даст, если не было игры и вы с соперником, сделав по паре ходов, пожали друг другу руки — но это к шахматам отношения не имеет.

Учиться на победах надо так же, как и на ничьих и поражениях — исходя из того, что вы не играли безошибочно. Надо изучить партию сквозь увеличительное стекло анализа, чтобы выяснить, где вы — или ваш противник — могли сыграть сильнее. Подходить к своим партиям надо так же, как к партиям мастеров, только рассмотрение их будет более эмоциональным.



Вне зависимости от конечного результата, всё, что вы делаете, должно служить вам учебным материалом, который накапливается опытным путем. Надо только верно настроиться. Если вы хотите чему-то научиться или что-то в своей жизни улучшить, просто обращайтесь внимание на то, что вы делаете, и анализируйте последствия поступков. Затем живите дальше, но с учетом полученных выводов.

Принцип 200: Вы получаете от шахмат то, что вы в них вкладываете.

Это, вероятно, наиболее очевидный из всех принципов. И всё же многие люди считают, что им не везет и что судьба не на их стороне. Некоторые полагают, что им никогда не удастся улучшить свою игру. Так, должно быть, чувствуют себя те, кто попал в полосу невезения.

Но полосы невезения не длятся вечно. Они часть игры, но если вы играете регулярно, то как же без них обойтись? Но всё не так плохо, если вы считаете, что многому можете научиться из своих поражений. Но если поражений становится слишком много, убеждать себя становится всё труднее.

Конечно, победы и поражения — лишь часть игры. Большая часть, но все-таки часть. Красота точно просчитанной комбинации или глубоко

запрятанная стратегическая идея также часть шахмат, как и возбуждение, которое мы испытываем всякий раз, когда видим или сами реализуем решающую (или которая кажется нам таковой) жертву. Восхищение от комбинации и радость нахождения глубокой идеи также являются частью игры. Так же и люди, которые в нее играют. Шахматы – это проявление социальной активности, и знакомство с людьми из шахматного мира, общение с ними – важная часть всей нашей жизни.

Как бы глубоко вы ни погрузились в шахматы, как бы сильно вы ни играли, награда будет прямо пропорциональна вложенным в них усилиям.



Это всё мы понимаем интуитивно. В долгосрочной перспективе удовольствие от любого вида деятельности прямо пропорционально тем усилиям, которые мы прикладываем для достижения успеха. Это путь жизни. Это и есть Дао.

Об авторе

Питер Курцдорфер – бывший редактор журнала «Chess Life» и автор книги (при участии Шахматной федерации США) «Основы шахматного мастерства» («The Everything Chess Basics Book»). М-р Курцдорфер завоевал звание мастера в начале 1980-х годов – мастерского рейтинга он достиг в 1981 году, а звание *Original Life Master* – в 1991-м. Он начал преподавать шахматы в 1980-х годах и работал прикомандированным мастером в Брэдфорде (Филадельфия) почти все 1990-е годы. Ныне он проживает во Франклинвилле (Нью-Йорк).

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА «ГРАНД-ФАИР»
предлагает вниманию читателей книги из серии
«Спорт»
Переплет



Калиниченко Н. М. Учебник шахматной игры. — 2006. — 552 с.: ил.

Шахматы — одна из самых распространенных игр в мире, причем их популярность постоянно растет. И не важно, сколько вам лет: восемь или восемьдесят. В этой книге вы найдете все, чтобы в полной мере насладиться шахматами.

Вашими наставниками станут легендарные Эмануил Ласкер, Хосе Рауль Капабланка, Макс Эйве, Арон Нимцович, Рихард Рети и другие.



Калиниченко Н. М. Шахматная стратегия: Полный курс. — 2007. — 400 с.: ил.

Когда шахматные фигуры выведены и вступают во взаимодействие, возникает необходимость рассчитывать конкретные варианты шахматной партии в условиях ограниченного времени. Здесь на помощь приходит оценка позиции исходя из основных шахматных закономерностей. В этой книге автор предлагает общие законы шахматной стратегии, а также стратегии дебюта, миттельшпиля и эндшпиля.



Эстрин Я. Б., Калиниченко Н. М. Шахматные дебюты: Полный курс. — 2006. — 704 с.

В предлагаемой читателю книге дается аналитический обзор старинных дебютов и современных шахматных начал, проиллюстрированных содержательными партиями шахматистов XIX и XX веков. Предпочтение отдано тем дебютным системам, вариантам и ходам, которые выдержали самое серьезное из всех испытаний — испытание временем.

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА «ГРАНД-ФАИР»
предлагает вниманию читателей путеводители
«Thomas Cook»

Формат 60×84/16, обложка, 192 с., иллюстрации



Кэдмен М.
Южная Африка.
2006.



Болтон С.
Венеция.
2006.



Гастингс М.
Вьетнам.
2006.



Джеймс Л.
Будапешт.
2006.



Макдоналд Д.
Китай.
2006.



Бейли Э., Бейли Р.
Нью-Йорк.
2006.



Спаркс Д.
Финляндия.
2006.



Эндрюс С.
Каталония.
2006.

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА «ГРАНД-ФАИР»
предлагает вниманию читателей путеводители
«Thomas Cook»

Формат 60×84/16, обложка, 192 с., иллюстрации



Беннет Л.,
Беннет П.
Болгария.
2006.



Хастингс М.
Куба.
2005.



Моррис Э.
Париж.
2006.



Инман Н.,
Мерфи П.
Гран-Канария
и Тенерифе.
2006.



Дарк Д.
Тунис.
2006.



Беннет Л.
Французская
Ривьера.
2006.



Арнольд К.
Лондон.
2007.



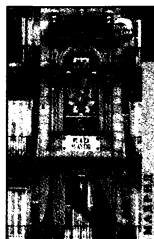
Болтон С.
Мальта и Гозо.
2006.

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА «ГРАНД-ФАИР»
предлагает вниманию читателей путеводители
«Thomas Cook»

Формат 60×84/16, обложка, 192 с., иллюстрации



Беннет Л.
Хорватия.
2007.



Инман Н.,
Виллануэва К.
Мадрид.
2005.



Мулчандани А.
Гоа и Керала.
2005.



Дункан П.
Рим.
2005.



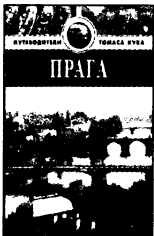
Кэтлинг К.
Амстердам.
2005.



Дэвис Б.
Таиланд.
2007.



Чан Л.
Япония.
2005.



Джеймс Л.
Прага.
2007.

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА «ГРАНД-ФАИР»
предлагает вниманию читателей путеводители
«Thomas Cook»

Формат 60×84/16, обложка, 192 с., иллюстрации



Голд Р.
Эстония.
2007.



Кинг М.
Мексика.
2006.



Росс З.
Норвегия.
2007.



Феллимор П.,
Кили Л.
Литва.
2007.



Хааг М.
Египет.
2007.



Левитт Р.
Доминиканская
Республика.
2007.



Росс З.
Швеция.
2006.



Ольховик-
Адамовска Л.,
Лавецки Т.
Варшава.
2007.

Издательской группы

«ГРАНД-ФАИР»

можно приобрести

В МОСКОВСКИХ МАГАЗИНАХ:

1. Московский дом книги

Адрес: г. Москва, ул. Новый Арбат, д. 8 (м. Арбатская).
Справочные тел.: 290-35-80, 290-45-07.

2. Торговый дом «Москва»

Адрес: г. Москва, ул. Тверская, д. 8 (м. Тверская).
Справочный тел.: 229-64-83.

3. «Библио-Глобус»

Адрес: г. Москва, ул. Мясницкая, д. 6 (м. Лубянка).
Справочный тел.: 928-35-67.

4. «Молодая гвардия»

Адрес: г. Москва, ул. Б. Полянка, д. 28 (м. Полянка).
Справочный тел.: 238-50-01.

5. «Белые облака»

Адрес: г. Москва, ул. Покровка, д. 4 (м. Китай-город).
Справочный тел.: 921-61-25.

6. Дом педагогической книги

Адрес: г. Москва, ул. Б. Дмитровка, д. 7/5 (м. Охотный Ряд). Справочные тел.: 229-50-04, 229-93-42.

7. Дом книги в Медведково

Адрес: г. Москва, Заревый пр-д, д. 12 (м. Медведково).
Справочный тел.: 478-48-97.

8. Дом медицинской книги

Адрес: г. Москва, Комсомольский просп., д. 25 (м. Фрунзенская). Справочные тел.: 245-39-33, 245-39-27, 248-28-46.

9. Дом технической книги

Адрес: г. Москва, Ленинский просп., д. 40 (м. Ленинский проспект). Справочные тел.: 137-68-88, 137-60-19.

10. «Путь к себе»

Адрес: г. Москва, Краснопролетарская, 16 (м. Новослободская). Справочный тел.: 746-53-47.

Издательская группа «ГРАНД-ФАИР»

приглашает к сотрудничеству авторов
и книготорговые организации

Телефон / факс:
(495) 721 - 38 - 56

Почтовый адрес:
109428, Москва, ул. Зарайская, д. 47, корп. 2

e-mail: **office@grand-fair.ru**

Интернет: **http://www.grand-fair.ru**

По вопросам размещения в наших книгах информации о вашей
компании, ее продукции или услугах обращайтесь в отдел
маркетинга *e-mail:* **pr@grand-fair.ru**

Питер Курцдорфер

ДАО ШАХМАТ

200 принципов изменить вашу игру

Фото и дизайн обложки А. Матросова

Подписано в печать 20.02.07.

Формат 60×90¹/₁₆. Бумага офсетная.

Гарнитура «Таймс». Печать офсетная.

Усл. печ. л. 14,0. Тираж 2000 экз.

Заказ № 939.

«Издательство ФАИР»

109428, г. Москва, ул. Зарайская, д. 47, корп. 2.

Отпечатано с готовых файлов заказчика
в ОАО «ИПК «Звезда».

614990, г. Пермь, ГСП-131, ул. Дружбы, 34.

В шахматной стратегии содержится множество секретов, способных улучшить вашу жизнь. Эта сложная игра может открыть вам лежащую в ее основе истину, посредством которой можно адаптировать законы шахматной игры ко всем аспектам повседневной жизни. Вас ожидает большой успех, вы станете получать от игры и от жизни большее удовольствие – и будете ставить мат гораздо чаще.

Автор книги «Дао шахмат» Питер Курцдорфер приводит 200 глубоких замечаний по поводу шахматной игры, среди которых:

- ошибки не ходят поодиночке;
- доверяйте своей интуиции;
- фортуна благоволит смелым;
- хорошая игра доставляет радость сама по себе.

Идеальный помощник в преодолении препятствий, которые возникают у вас на пути, книга «Дао шахмат» станет вашим стратегическим гидом по игре в шахматы — и по игре под названием «жизнь».

«Шахматы – это жизнь».

Бобби Фишер

Дао шахмат. 200 принципов
изменить вашу игру (508)
Донець-2 "Будинок книги та медіа"
вул. Артема, 160
16285
30.08.2007

820279930

К С
Книжковий супермаркет

Ціна:
49.90 грн

006202 799302

