

Как играть

# ШАХМАТЫ

*Окончания*

ПРЕДВЗЫМЕ ОКОНЧАНИЯ — 2

КОРОЛЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2

УРОКИ

МАСТЕРСТВА



**ТЕСТ-ПАРТИИ**

*Всеволод Костров  
Борис Белявский*

**Как играть  
шахматные  
окончания**

*Уроки мастерства*



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
**ЛИТЕРА**

Санкт-Петербург  
2003

# Контрольные работы для считающих себя шахматистами

## *Опять про ладью (ладейные окончания)*

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 1. Ладья против пешки ..... | 7  |
| 2. Ладья против слона ..... | 15 |
| 3. Ладья против коня .....  | 22 |
| 4. Ладьи против ферзя ..... | 30 |

## *Пешечные окончания*

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 5. Поля соответствия .....       | 36 |
| Препятствия на пути короля ..... | 40 |

## *Прыгала лошадка (коневые окончания)*

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 6. Конь против пешек .....            | 43 |
| 7. Конь против коня с пешкой .....    | 48 |
| 8. Стратегия и тактика эндшпиля ..... | 56 |

## *Слоновые окончания*

|   |    |
|---|----|
| 9. Слоны одноцветные .....                        | 66 |
| 10. Слоны одноцветные (материальное равенство) .. | 78 |
| 11. Слоны разноцветные .....                      | 88 |

# От простого к сложному

Начало третьей книги посвящено теоретическим позициям ладейных окончаний, где ладья пытается остановить пешку, а также эндшпилям, где ладья борется против различных фигур противника.

Во второй половине книги мы переходим к вопросам стратегии и тактики шахматных окончаний.

Количество возможных шахматных позиций чрезвычайно велико. Пятый чемпион мира М. Эйве пишет: «Если бы все шахматисты мира непрерывно трудились над разыскиванием лучших ходов во всех шахматных позициях, тратя на каждую из них лишь по 0,1 секунды, то им не хватило бы триллиона веков, чтобы исследовать все возможные позиции». Но шахматистам вовсе не обязательно рассчитывать все варианты и оценивать все позиции. Главное – это наметить план действий.

Кстати, даже современные быстродействующие компьютеры, просчитывающие за одну секунду больше ходов, чем все шахматисты мира, не могут справиться в окончаниях с человеком именно по этой причине. Считать они научились, а вот с планом у них пока не очень хорошо!

Наша задача, попытаться научиться методам оценки и выработки правильного стратегического плана. Заключительная часть партии не уступает дебюту и миттельшпилю по богатству стратегических идей и тактических приёмов. Овладение этим багажом, безусловно, обеспечит творческий рост юного шахматиста.

# Шахматные ТЕСТрабочки

Дети часто спрашивают своего тренера: «Какой у меня разряд? Как я играю?» Поможем юному шахматисту самому ответить на эти вопросы, а заодно и повысить свой игровой уровень.

Изучение некоторых шахматных тем вызывает у ребёнка нескрываемую скуку и зевоту. Например, если вы хотите быстро замучить своих подопечных, то самый лучший способ – это начать объяснять им на уроке, как проводится пешка. Думаю, что любой из испытуемых детей свалится со стула минут через 15.

Не любят молодые шахматисты играть скучные, на их взгляд, окончания. Миллионы хорошо начатых ими партий были загублены в один ход в равной, а то и в лучшей позиции; ещё больше партий не выиграно, хотя перевес был достаточен для победы. Дело доходит до того, что юные дарования панически боятся окончаний, будучи уверенными, что обязательно их проиграют.

Но попробуем превратить урок в КОНКУРС. Кто больше угадает ходов, – тот чемпион! Думаю, что любой тренер сможет поднять интерес к занятиям шахматами у своих учеников.

Родители, желающие отвлечь своё чадо от телевизора и «заразных» компьютерных игр, могут подсунуть ему эту ТЕСТрабочку. Можно вызвать ребёнка на соревнование – «КТО БОЛЬШЕ?»

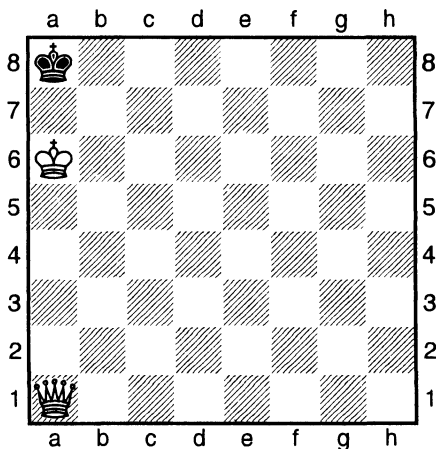
Для работы понадобятся ШАХМАТЫ, РУЧКА и ЛИСТ БУМАГИ. А он для чего? А чтобы не было соблазна подглядывать. Ведь ответ будет известен сразу же. Можете помочь ребёнку. Тогда роль ручки и бумаги придётся играть вам!

# Начнём?

Бери ЛИСТ БУМАГИ и закрой текст внизу. Теперь потихоньку двигай лист СВЕРХУ ВНИЗ, пока не дойдёшь до « ??? »

Внимание! Сдвигай ещё на 1 сантиметр вниз, пока не откроешь ЧЕРТУ \_\_\_\_\_ .

Она для того, чтобы записать ХОД, который тебе хочется сделать в этой позиции.



? \* ? \* ?

Давай записывай, как тебе хочется пойти.

Теперь двигай лист вниз и смотри, – совпадает ли «МОЙ ХОД» с правильным –

**1. Фa1 – h8X.**

# Сильный ли ты шахматист?

Как узнать, в какую силу ты играешь? Для этого надо будет сосчитать количество правильно угаданных ходов и заработанных очков.



В каждом конкурсе разыгрывается **50 очков**. Сколько ты набрал?

Если ты набрал **45–50 очков**, то скоро станешь **ГРОССМЕЙСТЕРОМ**, а пока требуй, чтобы тренер присвоил тебе **2-й разряд**. Ты его заслужил!

**31–44** – будешь не меньше, чем **МАСТЕРОМ**. Получай в награду **3-й разряд**. Лучше, если ты через некоторое время снова повторишь задание.

**15–30** – пока у тебя **4-й разряд**. А если не прочитаешь ещё раз шахматный учебник, – выше **ФЛОМАСТЕРА** не поднимешься.

**От 1 до 15** – на сегодня у тебя **8-й домашний разряд**. Вывод – у тебя никогда не было хорошего шахматного учебника, либо ты его потерял. А может мама использует книжку, как подставку для чайника на кухне? Срочно начинай заниматься!

Чтобы было ещё интереснее, мы ввели шахматную мину «\*». Каждая разминированная тобой \* стоит **10 очков**. Если ты попался – сделал плохой ход и логичный результат партии изменился, то считается, что ты «пал смертью храбрых». Начинай всё заново! Ладно, пожалеем – «**-10**» очков за каждую взорвавшуюся мину.

# Опять про ладью

Мы обещали во 2-й книге вернуться к рассказу о ладье, как самой живучей фигуре в шахматной партии. Ещё раз подчёркиваем особую важность умения управлять ладьями, так как они участвуют в доброй половине всех окончаний.

## 1. Ладья против пешки

«Зачем изучать это окончание?», – спросишь ты. – Ведь ладья во многих случаях справляется со значительно более сильными фигурами, как-то слон или конь, а уж с пешкой...» И окажешься не прав!

Если ты вспомнишь удивительную позицию Ф. Сааведры, которой мы закончили предыдущую книгу, то поймёшь, что борьба ладьи с пешкой носит острый характер, требует точного расчёта и зависит от многих обстоятельств. Существуют позиции, где пешка оказывается сильнее ладьи.

После того как ладья поборется с пешкой, ей предстоит выдержать бой с лёгкими фигурами противника: конём и слоном, а в заключение сдать экзамен самому грозному воину – ферзю.

Давай рассмотрим все по порядку.

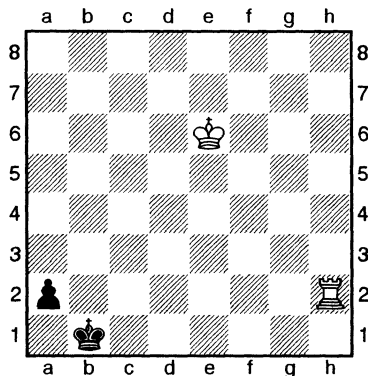
## Пешка на предпоследней горизонтали

В таких позициях результат партии зависит от положения короля сильнейшей стороны.

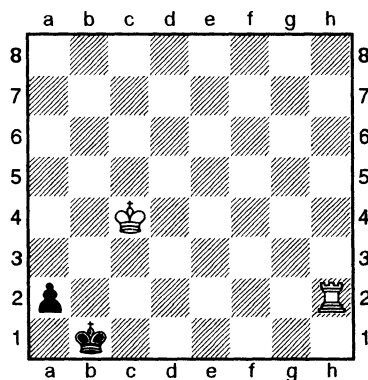
Если король находится далеко от вражеской пешки, то партия заканчивается ничью.

В следующей позиции белые не могут помешать превращению пешки и им остаётся только давать шахи ладьёй. Приходится соглашаться на ничью.





Теперь приблизим белого короля к центру сражения, а ты попробуешь выиграть.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♔c4 - b3 a2 - a1♘+

В другую фигуру превращаться нельзя, так как чёрные получают мат.

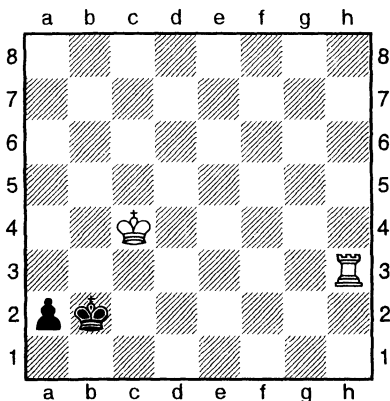
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♕b3 - c3

И белые выигрывают коня.

Теперь сдвинем белую ладью и чёрного короля на одно поле вверх.



Сейчас ты выступаешь предводителем чёрных. Белые сыграли 1. ♖h3-h2+.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. . . . ♔b2 - a3!

Только так, не подпуская белого короля. После 1. ... ♔b2-b1?? 2. ♘c4-b3 знакомая нам позиция и белые выигрывают.

2. ♖h2 - h3+ ♔a3 - b2

3. ♖h3 - h2+ . . .

Белым вряд ли стоит упорствовать. После 3. ♘c4-b4? a2-a1 ♚ 4. ♖h3-h2+ ♔b2-b1 5. ♔b4-b3

? \* ? \* ?

5. . . . \_\_\_\_\_

5. . . . ♚a1 - a8

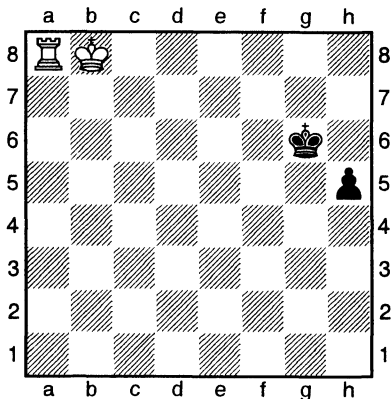
белые остаются у разбитого корыта.

3. . . . ♔b2 - a3

4. ♖h2 - h1 ♔a3 - b2

И ничья повторением ходов.

В шахматной практике часто встречаются позиции, когда пешка не дошла до предпоследней горизонтали.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖a8 - a5! h5 - h4

Белая ладья делает выигрывающий ход, отрезав короля по 5-й горизонтали. Вперёд может двигаться только пешка.

2. ♖a5-d5 ♕g6-h6 3. ♕b8-c7 ♕h6-g6 4. ♕c7-c6 ♕g6-h6

Пока чёрные топчутся на месте, белый король потихоньку приближается к чёрной пешке. Происходит это за спиной ладьи, чтобы не перекрыть линию нападения (5-ю горизонталь).

5. ♕c6 - c5 h4 - h3  
? \* ? \* ?

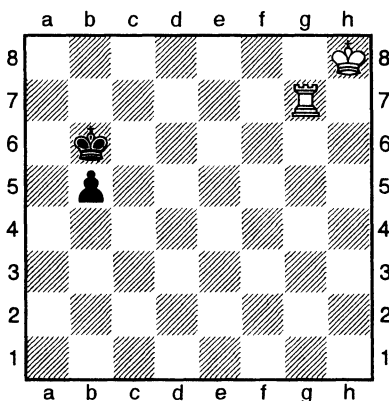
6. \_\_\_\_\_

6. ♖d5 - d3 h3 - h2

Ладья дождалась пока пешка уйдёт от короля на две клетки и ещё больше подгоняет её вперёд.

7. ♖d3 - h3+ с победой.

Хорошо запомни приём, с помощью которого белые добились победы в предыдущем примере. А теперь, зная о возможных неприятностях, добейся ничьей в позиции **И. Майзелиса, 1950 год.**



1. ♖g7 - g5 . . .  
 ? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♔b6 - a5

Пользуясь пешкой, как прикрытием, чёрный король пересекает спасительный рубеж. Попытка отрезать короля от пешки не удалась. Грубой ошибкой было бы 1. ... b5-b4?? с победой белых, как в предыдущем примере.

2. ♕h8 - g7 . . .

Пока пешка связана, белые стараются приблизить поближе своего короля.

Внимание! Хорошенько обдумай свой ход.

? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2. . . . ♕a5 - b4!

Только этот ход спасает чёрных. Хотя кажется, что король закрывает путь своей пешке.

Но надежда на быстрые ноги может подвести чёрных 2. ... ♔a5-a4? Белый король вовремя успевает к месту событий 3. ♔g7-f6! b5-b4 4. ♔f6-e5 b4-b3 5. ♔e5-d4 ♔a4-a3 (плохо и 5. ... b3-b2 6. ♖g5-g1 ♔a4-b3 7. ♔d4-d3 ♔b3-a2 8. ♔d3-c2 +-) 6. ♔d4-c3 ♔a3-a4 7. ♖g5-g2 +-.

3. ♔g7 - f6 . . .

Белые, пользуясь тем, что пешка b5 по-прежнему неподвижна, ещё более приближают своего короля.

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

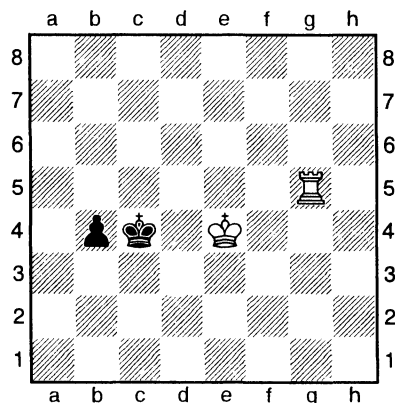
3. . . . ♔b4 - c4!

Дорогу пешке и навстречу белому королю!

4. ♔f6 - e5      b5 - b4

5. ♔e5 - e4      . . .

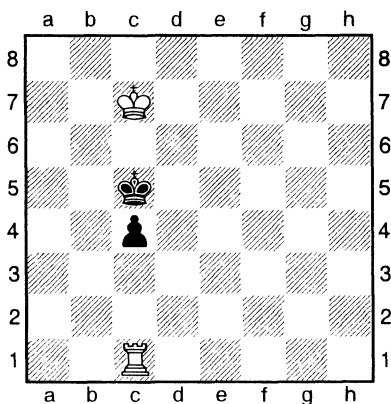
Чёрный король перекрыл диагональный бросок и белому королю приходится идти в обход.



5. ... b4-b3 6. ♔e4-e3 b3-b2 7. ♖g5-g1 ♔c4-c3 8. ♔e3-e2 ♔c3-c2 =.

Чёрный король не подпускает своего белого коллегу к пешке, отталкивая его плечом. Этот приём известен тебе из наших первых книг.

Приём «отталкивания плечом» встречается во многих позициях. Вот поучительный пример.



Чёрный король не позволяет белому приблизиться. На 1.  $\text{♞c7-d7}$  чёрные играют

**? \* ? \* ?**

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . .  $\text{♞c5-d5!}$

**3**

ещё дальше отталкивая белого короля. То же после 1.  $\text{♞c7-b7}$   $\text{♞c5-b5}$ . Белые не могут передать ход, так как после 1.  $\text{♞c1-c2}$   $\text{♞c5-d4}$  2.  $\text{♞c7-b6}$   $\text{♞d4-d3}$  ладья попадает под удар, и чёрные выигрывают важный темп для движения пешки.

При ходе чёрных в начальной позиции, они проигрывают, так как вынуждены уступить дорогу белому королю 1. ...  $\text{♞c5-d4}$

**? \* ? \* ?**

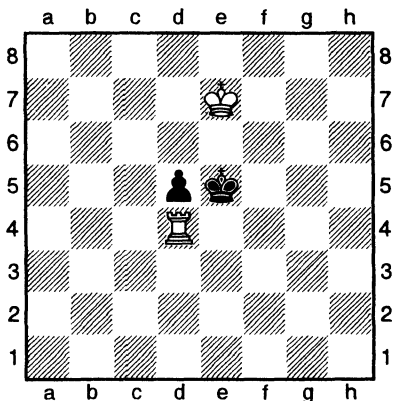
2. \_\_\_\_\_

2.  $\text{♞c7-b6}$   $\text{♞d4-d3}$

**2**

3.  $\text{♞b6-b5}$   $c4-c3$  4.  $\text{♞b5-b4}$   $c3-c2$  5.  $\text{♞b4-b3}$   
и на чёрную пешку направлены два удара.

А теперь, вооружённый знаниями, реши следующую позицию. Р. Рети, 1928 год.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖d4 - d2! . . .

А не убежать ли подальше от чёрного короля? Но ход 1. ♖d4-d1? ошибка. После «запасного» хода пешкой 1. ... d5-d4 2. ♗e7-d7 ♗e5-d5 чёрный король сохраняет оппозицию и делает ничью.

1. . . . d5 - d4

После 1. ... ♗e5-e4? белый король сразу нападает на пешку 2. ♗e7-d6 d5-d4 3. ♗d6-c5.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♖d2 - d1! ♗e5 - e4

И у белых есть «запасной» темп для передачи хода противнику. Чёрные вынуждены уступить дорогу, и король белых быстро догоняет пешку.

3. ♗e7-d6 d4-d3 4. ♗d6-c5 +-.

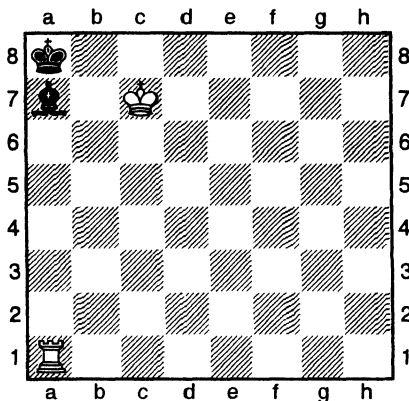
А теперь нашу ладью ждёт серьёзное испытание в борьбе против фигур.

## 2. Ладья против слона

Ладья и слон — дальнобойные фигуры, обе легко и быстро могут перебраться с одного фланга на другой. Но слону подвластны только 32 из 64 шахматных полей, так как слон бывает или чернополюсный или белополюсный.

Тем не менее, при правильной защите ладья у слона не может выиграть, даже если повелитель слона оттеснён на край доски. Чтобы сделать ничью, слабой стороне необходимо стремиться попасть в угол, противоположный по цвету слону. При белополюсном слоне это поля a1 и h8, при чернополюсном — поля h1 и a8. В дальнейшем мы будем называть их безопасными или выгодными.

Попробуй сам сделать ничью в этой позиции.



В этой позиции ход белых, но ты будешь играть чёрными. Легко заметить, что при ходе чёрных на доске — пат.

Поэтому белые вынуждены выпустить чёрного короля из угла, отойдя своим королём, или развязать твоего слона.



1. ♖a1 – b1 . . .  
 ? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♔a7 – e3

2. ♖b1 – b3 . . .  
 ? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2. . . . ♔e3 – f2

Слон вынужден оставаться на диагонали a7–g3 и защищать короля от мата.

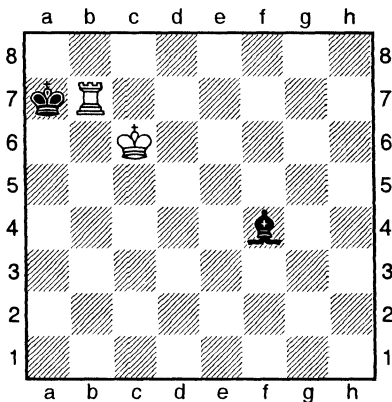
3. ♖b3 – b8+ ♔a8 – a7

4. ♖b8 – b2 ♔f2 – g3+

Ладья снова наносит двойной удар: нападение на слона и на мат, но, к счастью для чёрных, у них находится промежуточный шах.

5. ♔c7 – c6 ♔g3 – f4

6. ♖b2 – b7+ . . .



? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♔a7 – a8

Белые не выпускают короля чёрных из угла. Ему, конечно, хочется выбраться в центр доски, но после 6. ...  $\text{♜a7-a6?}$  следует...

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7.  $\text{♞b7 - b4}$  . . .

Двойной удар, затем чёрные попадают под связку 7. ...  $\text{♙f4-d2}$  8.  $\text{♞b4-a4+ ♙d2-a5}$ , а окончательно проигрывают чёрные после...

? \* ? \* ?

9. \_\_\_\_\_

9.  $\text{♞a4 - a1 ♜a6 - a7}$

...выжидательного хода ладьи. У чёрных цугванг и теряется слон 10.  $\text{♞a1:a5+}$ . Вообще, защищаясь, старайтесь избегать оппозиции королей.

Хоть чёрный король и зажат в углу, но ему там неплохо. Белые пробуют изменить направление атаки, чтобы атаковать ладьёй по горизонталям, но чёрным также удаётся перестроиться.

7.  $\text{♜c6 - b6}$  . . .

? \* ? \* ?

7. . . . \_\_\_\_\_

7. . . .  $\text{♙f4 - e5}$

8.  $\text{♜b6 - a6}$  . . .

? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

8. . . .  $\text{♙e5 - f4}$

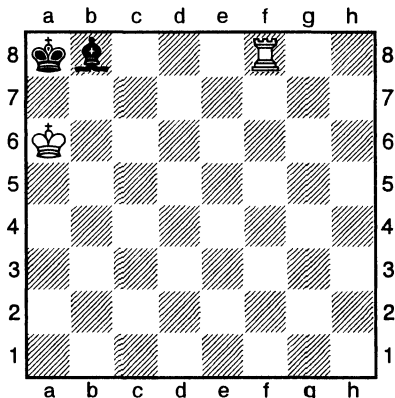
Теперь чёрный слон дежурит на другой диагонали b8-h2, чтобы вовремя помочь своему королю.

9. ♖b7 - f7 . . .  
 ? \* ? \* ?

9. . . . \_\_\_\_\_

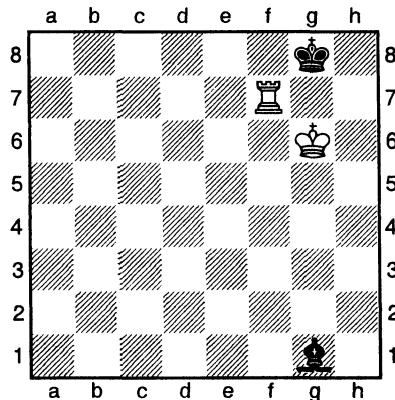
9. . . . ♙f4 - e5

10. ♖f7 - f8+ ♙e5 - b8



Белым приходится либо соглашаться на пат, либо снимать осаду. Ничья.

Посмотрим позицию И. Клинга и Б. Горвица, когда король слабейшей стороны находится в опасной зоне (оттеснён к невыгодному углу).



Заметим, что чёрному королю не избежать оппозиции, и ладья должна победить слона. Идея выигрыша заключается в одновременной угрозе мата и нападении на слона противника. Тебе предстоит это доказать.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖f7 - f1 . . . .

3

Вытесняя слона из убежища.

1. . . . ♙g1 - h2

Слону не стоит выходить в «чисто поле». Ладья его тут же подвывает и заберётся на 8-ю горизонталь 1. ... ♙g1-c5 2. ♖f1-c1 ♙c5-e7 3. ♖c1-c8+ ♙e7-f8 4. ♖c8-a8 ♙g8-h8 5. ♖a8:f8♔.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♖f1 - f2 ♙h2 - g3

2

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♖f2 - g2 ♙g3 - d6

3

Ладья контролирует все угловые поля, поэтому слон выходит из угла. Куда идти слону? Плохо 3. ... ♙g3-h4(f4)?, так как слон проигрывается после вскрытого шаха 4. ♙g6-h5+ +-.

? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

4. ♖g2 - d2 ♙d6 - e7

2

Теперь всё быстро заканчивается. Чёрный слон ещё пытается контролировать 8-ю горизонталь, но его легко обмануть.

? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

2

5. ♔d2 - c2 . . .

Ошибкой было 5. ♔d2-d7? из-за 5. ... ♕g8-f8 и чёрному королю удаётся выбраться.

5. . . . ♕g8 - f8

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

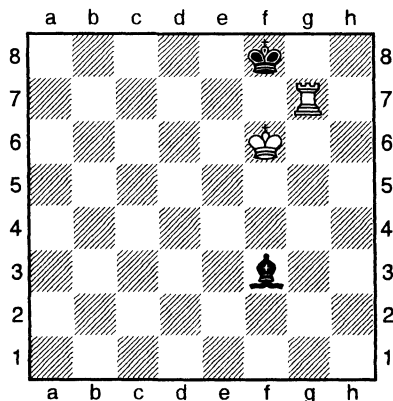
2

6. ♔c2 - c8+

А вот теперь из угла выбраться удаётся, но только с потерей слона.

Насколько опасно для слабейшей стороны противостояние королей, даже если король находится в безопасной зоне, показывает следующий пример.

И. Клинг и Б. Горвиц, 1851 год.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

5

1. ♔g7 - g3 . . .

Если ты сделал этот ход, то метод выигрыша ты усвоил.

1.           . . . ♔f3 - e4  
              ? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2.   ♖g3 - e3   ♔e4 - g2  
              ? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3.   ♖e3 - e2   ♔g2 - f3  
              ? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

4.   ♖e2 - f2

Попытки слона спрятаться за спиной белого короля не удались: 4. ... ♔f3-g4 5. ♔f6-g5+; 4. ... ♔f3-h1 5. ♖f2-h2+-; 4. ... ♔f3-a8 5. ♖f2-b2.

А как бы ты сыграл в начальной позиции, если бы играл чёрными и имел право хода.

              ? \* ? \* ?

1.           . . . \_\_\_\_\_

1.           . . . ♔f8 - e8

Бегом от «зеркала».

2.   ♔f6 - e6   ♔e8 - d8

Бегство короля продолжается.

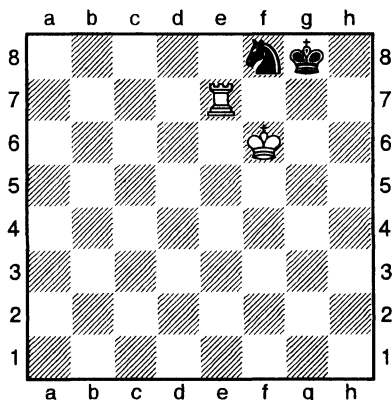
3.   ♔e6 - d6   ♔d8 - c8

Бегство закончилось. Белому королю недоступно поле e6 - оппозицию не занять. Ничья.

Рассмотренные позиции очень важно знать. Они помогут тебе ориентироваться в более сложных положениях.

### 3. Ладья против коня

Конь, как и ладья, владеет всем игровым полем. Но конь, в отличие от ладьи и слона, является «тихоходной» фигурой. И всё же преимущество ладьи над конём редко оказывается достаточным для победы, даже если король с конём оказываются на краю доски. Задача слабейшей стороны не окажется разъединённой и не попасть под связку.



? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♔f8 - h7+

У чёрных единственный ход. Проигрывает  
1. ... ♖g8-h8 2. ♜e7-e8 ♜h8-g8 3. ♜e8-d8.

2. ♔f6 - g6 ♔h7 - f8+

3. ♔g6 - h6 . . .

На краю белый король занимает невыгодное положение, так как трудно добиться оппозиции.

3. . . . ♔g8 - h8

Ходов у коня нет, приходится ходить в угол.

4. ♜e7 - f7 ♔h8 - g8

5. ♜f7 - g7+ ♔g8 - h8

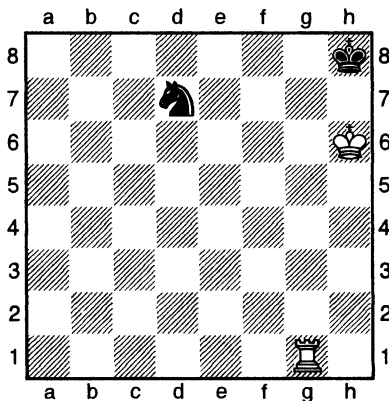
6. ♜g7 - g1 . . .

Перед конём трудный выбор. Только один ход поможет тебе удержать равновесие. Разбери все возможные варианты.

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♘f8 - d7



Только этот ход спасает. Другие отскоки коня приводят к поражению. Белые ставят мат или выигрывают коня 6. ... ♘f8-h7 7. ♔h6-g6 ♔h8-g8 (7. ... ♘h7-f8+ 8. ♔g6-f7 ♘f8-h7 9. ♙g1-g8X) 8. ♙g1-g3 ♘h7-f8+ 9. ♔g6-f6+ ♔g8-h8 10. ♔f6-f7; 6. ... ♘f8-e6 7. ♔h6-g6 ♘e6-f8+ 8. ♔g6-f7.

7. ♔h6 - g6 ♔h8 - g8

8. ♙g1 - d1 . . . .

? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

8. . . . ♘d7 - f8+

Королю трудно избежать нападений коня. Он, как конь, ходит с белой клетки на чёрную.

9. ♔g6 - f6 ♘f8 - h7+

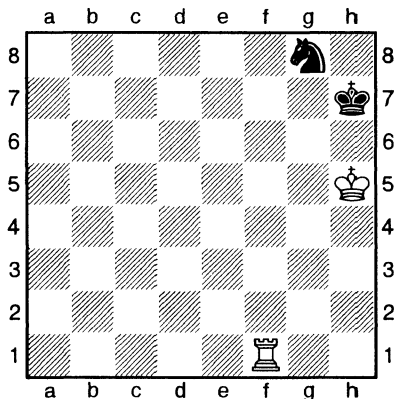
Ничья.

5

2



Выигрывает ладья против коня, как правило, если удаётся загнать короля или коня в угол.

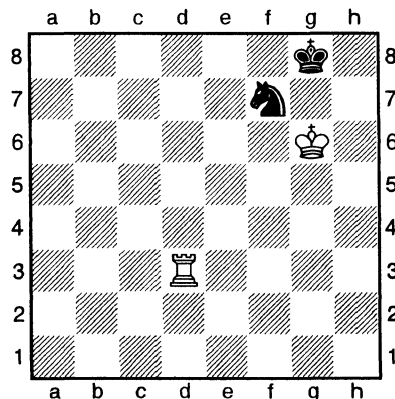


Посмотри, как побеждают белые:

1. ♖f1-f7+ ♔h7-h8 2. ♔h5-g6 ♕g8-f6 3. ♔g6:f6 ♔h8-g8 4. ♔f6-g6 ♔g8-h8 5. ♖f7-f8×.

Им удалось окружить чёрный отряд, затем выиграть коня и поставить быстрый мат.

А теперь попробуй сам выиграть следующую позицию. Немного поможем тебе. Сначала нужно загнать в угол коня. Единственная опасность для белых – попасться на коневую «вилку».



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖d3 - d5 . . .

Выигрывает и такое продолжение: 1. ♜g6-f6  
♜f7-h6 2. ♜d3-d8+ ♜g8-h7 3. ♜d8-d7+ ♜h7-g8  
4. ♜f6-g6 и теряется конь.

1. . . . ♜f7 - h8+  
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♜g6 - f6 . . .

Не выпуская чёрные фигуры из угла.

2. . . . ♜h8 - f7

Не спасает чёрных и 2. ... ♜g8-h7

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♜d5 - g5 . . .

3. ... ♜h7-h6 4. ♜g5-g7! - конь пойман.

Можно выиграть и так 3. ♜d5-d3 ♜h8-g6  
(3. ... ♜h7-g8 4. ♜d3-d7) 4. ♜d3-h3+.

После 2. ... ♜h8-f7 белые побеждают так

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♜d5 - d7 . . .

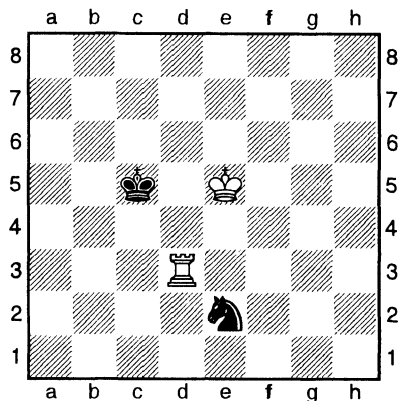
Конь под ударом и вынужден вернуться в  
угол, так как вырвавшись на свободу 3. ... ♜f7-h6,  
он сразу же погибает после 4. ♜f6-g6.

3. . . . ♜f7 - h8

4. ♜d7 - c7 и конь всё равно погиб.

В том случае, если король слабейшей стороны не отрезан на краю доски, ладья против коня способна выиграть лишь при условии, что конь находится вдали от своего короля и не может с ним соединиться. Сильнейшая сторона обычно ловит коня. Шахматисты это умели делать более 1000 лет тому назад.

### Зайраб, IX век.



В IX веке шахматы были совсем другие. Эта позиция пришла к нам от предшественника шахмат — шатранджа. Правила шатранджа отличались от правил современных шахмат. Например, ферзь был самой слабой фигурой и мог передвигаться только по диагонали на одно поле, правда, мог перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

А вот король, ладья и конь передвигались так же, как и сейчас. Поэтому позиции с этими фигурами, пришедшие к нам из древних времён, интересны и сегодня.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖d3 - e3 . . .

Коня ещё больше отгоняют от своего короля.

При своём ходе чёрные соединяют свои силы посредством 1. ...  $\text{Sc5-c4}$  и 2. ...  $\text{De2-c3+}$ .

1. . . .  $\text{De2 - g1}$

Теперь начинается облава на коня.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2.  $\text{Se5 - f5!}$  . . .

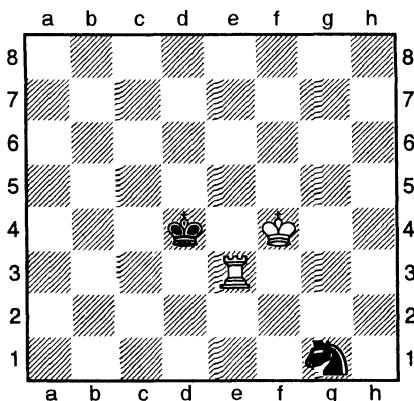
Но здесь спешить не стоит! Сразу 2.  $\text{Se5-f4}$  играть нельзя, так как после 2. ...  $\text{Sc5-d4}$  выиграть коня не удаётся. Ладья атакована, а одному королю с конём не справиться: 3.  $\text{De3-e1}$   $\text{Dg1-h3+}$  4.  $\text{Sf4-g3}$   $\text{Dh3-g5}$  5.  $\text{Sg3-f4}$   $\text{Dg5-h3+} =$ .

2. . . .  $\text{Sc5 - d4}$

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3.  $\text{Sf5 - f4!}$  - . . .

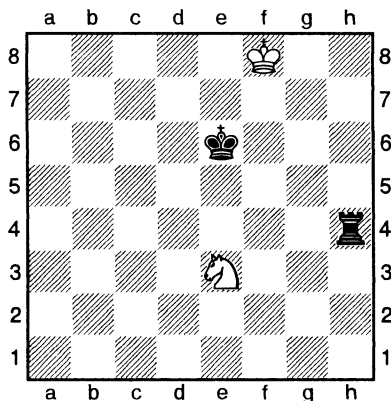


На f4 наш король попал за 2 хода, а вот чёрные оказались в цугцванг. Король вынужден отойти от ладьи 3. . . .  $\text{Sd4 - c4}$ ,

4.  $\text{Sf4 - g3}$   $\text{Sc4 - d4}$

5.  $\text{De3 - e1}$  и конь погиб.

Позиция с отрезанным от короля конём возникла в одной из партий 1-го чемпиона мира В. Стейница, игравшего чёрными. Попробуй вместе с чемпионом мира выиграть эту позицию.



? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

2

1. . . . ♖h4 - e4

Как можно дальше отсечь коня от короля.

2. ♘e3 - d1

Если 2. ♘e3-c2, то 2. ... ♙e6-d5 3. ♘c2-a3  
 ♙d5-c5 4. ♘a3-b1 ♙c5-b4 5. ♘b1-d2 ♖e4-e2  
 6. ♘d2-b1 (6. ♘d2-f1 ♖e2-f2+) 6. ... ♖e2-b2.

? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2

2. . . . ♖e4 - f4+

Необходимо отнять у коня вертикаль «f».

3. ♙f8 - g7 . . .

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

3

3. . . . ♖f4 - f3!

Конь отрезан! Теперь надо его поймать.

4. ♖g7 - g6 . . .

Король спешит на помощь. Оббежать чёрный отряд не удаётся 4. ♘d1-b2 ♜e6-d5 5. ♘b2-a4

? \* ? \* ?

5. . . . \_\_\_\_\_

5. . . . ♞f3 - b3

6. ♜g7-f6 ♘d5-c4 7. ♜f6-e5 ♞b3-b4.

? \* ? \* ?

4. . . . \_\_\_\_\_

4. . . . ♜e6 - e5

Чёрные подтягивают короля.

5. ♜g6 - g5 ♜e5 - d4

6. ♜g5 - g4 . . .

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♞f3 - f1!

После этого хода расстояние между конём и королём белых снова увеличивается.

7. ♘d1 - b2 . . .

? \* ? \* ?

7. . . . \_\_\_\_\_

7. . . . ♞f1 - b1

8. ♘b2 - a4 . . .

? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

8. . . . ♞b1 - b4

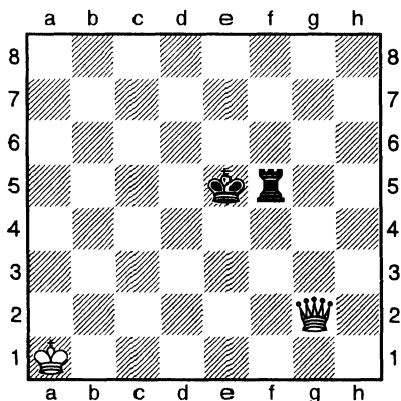
Всё! Белый конь пойман.

## 4. Ладьи против ферзя

Как выиграть ферзём у пешки, ты уже знаешь. Это довольно интересное занятие для умеющих. Нетрудно справиться со слоном – приближайся к королю по полям другого цвета, и слон ничем помочь не сможет. С конём также справиться легко. Единственный совет – не попадись на вилку.

А вот кто окажет серьёзное сопротивление, так это ладья. Давным-давно ЛАДЬЯ (РУХ-Судьба) считалась самой сильной фигурой. Где она появлялась, там исход сражения сразу был ясен.

Поэтому ей и не хочется уступать первенство на доске даже ферзю. Стрелять ладья умеет так же далеко и мощно, как ферзь, а своё диагональное преимущество пускай ферзь попробует доказать.



Чёрные утвердились в центре доски. Но ты уже боец опытный и поймешь, что надо делать.

Расскажи-ка нам свой план действий...

? \* ? \* ?

---

Получай ОЧКИ за правильный рассказ!

Необходимо оттеснить чёрного короля на край доски, а затем разъединить его с ладьёй.

5

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♔a1 – b2 ♖f5 – f4

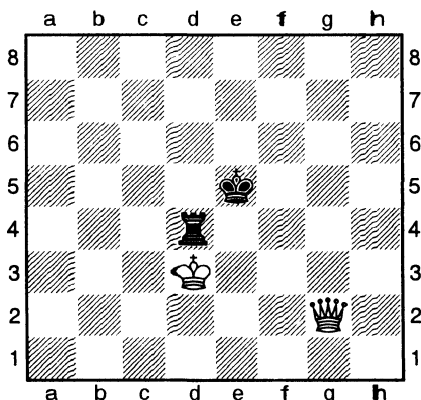
1

Один ферзь с чёрной парой не справится. Поэтому король направляется на помощь ферзю.

2. ♔b2 – c3 ♖f4 – e4

3. ♔c3 – d3 ♖e4 – d4+

Ладья контролирует 4-ю линию и гоняет белого короля. Но король находит для себя поле...



? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

4. ♔d3 – e3 ♖d4 – d5

1

Ладье приходится отходить. Она предпочитает оставаться рядом с королём. Конечно, можно продолжать удерживать 4-ю горизонталь, но тогда белые оттеснят чёрного короля на вертикаль «а» –

4. ... ♖d4–c4 5. ♗g2–g5+ ♔e5–d6 6. ♔e3–d3  
 ♖c4–a4 7. ♗g5–d8+ ♔d6–c5 8. ♗d8–e7+ ♔c5–b5  
 9. ♗e7–d7+ ♔b5–b4 10. ♗d7–d5 ♖a4–a3+  
 11. ♔d3–d4.



? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

5. ♙g2 - g3+    ♔e5 - f5  
? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

6. ♙g3 - f4+    ♔f5 - e6

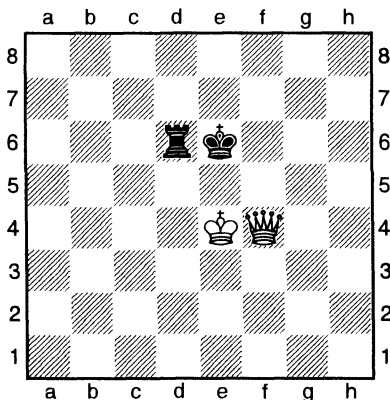
Двумя шахами ферзю удаётся откинуть чёрного короля на одну линию.

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. ♔e3 - e4    ♖d5 - d6

Это достижение закрепляется белым королём.



8. ♙f4-f5+    ♔e6-e7    9. ♔e4-e5    ♖d6-d7

10. ♙f5-f6+    ♔e7-e8

Подобным образом белые оттесняют чёрных на край доски.

? \* ? \* ?

11. \_\_\_\_\_

11. ♙f6 - h8+    . . .

Теперь белые переводят ферзя для атаки сбоку. А вот почему нельзя было дальше наступать королём 11. ♔e5-e6?

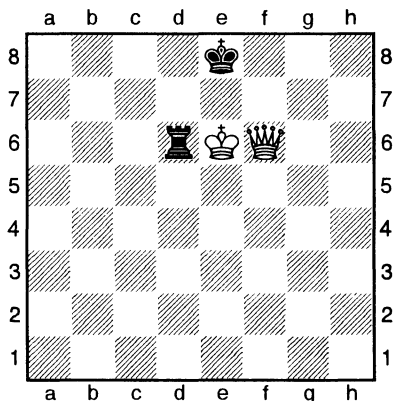
? \* ? \* ?

11. . . . \_\_\_\_\_

11. . . . ♖d7 - d6+!

10

Белые совершили грубую ошибку, и жертвой ладьи чёрные сооружали себе патовое гнёздышко. Этот приём защиты надо знать. После такого хода имеющий ферзя от обиды обычно горько плачет.



11. ... ♔e8-f7 12. ♖h8-h7+ ♔f7-e8

13. ♖h7-g8+ ♔e8-e7

Белые по маленькой лесенке приблизили ферзя и заставили чёрного короля прийти в оппозицию со своим коллегой.

? \* ? \* ?

14. \_\_\_\_\_

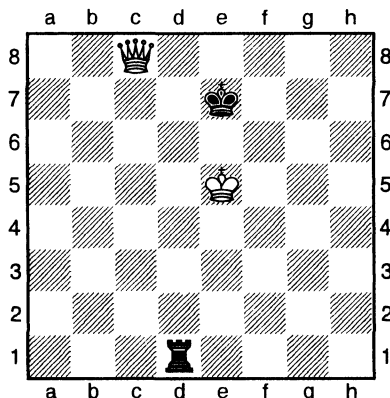
14. ♖g8 - c8! . . . .

7

А вот критическая позиция. У чёрного короля ходов нет. Ладье после этой переброски ферзя приходится расстаться со своим королём. Причём ей не так-то просто найти себе место.

14. . . . ♖d7 - d1

На всякий случай ладья решила уйти от ферзя как можно дальше. Проигрывают такие отходы ладьи: 14. ... ♜d7-a7?? 15. ♚c8-c5+ - двойной удар; 14. ... ♜d7-d6?? 15. ♚c8-c5 - связка.



? \* ? \* ?

15. \_\_\_\_\_

2

15. ♚c8 - c5+ ♔e7 - d8

Теперь ферзь с помощью шахов опускается вниз и старается найти двойной удар. А вот король должен быть внимательным, так как любая ошибка приводит к немедленному поражению.

? \* ? \* ?

16. \_\_\_\_\_

1

16. ♚c5 - a5+ ♔d8 - e7

Чёрный король старается держаться на вертикали «d» или на полях чёрного цвета, чтобы избежать двойного удара.

Например, нельзя играть 16. ... ♔d8-e8?. Выигрывает двойной удар ферзя, а затем связка 17. ♚a5-a4+ ♜d1-d7 18. ♜e5-e6 +-.

17. ♚a5 - b4+ ♔e7 - d8

? \* ? \* ?

18. \_\_\_\_\_

18. ♔e5 - e6 ♔d8 - c7

Только теперь приблизился белый король. Шах по вертикали не грозит, так как поле e1 под контролем ферзя. Грозит мат 19. ♛b4-b8♞.

? \* ? \* ?

19. \_\_\_\_\_

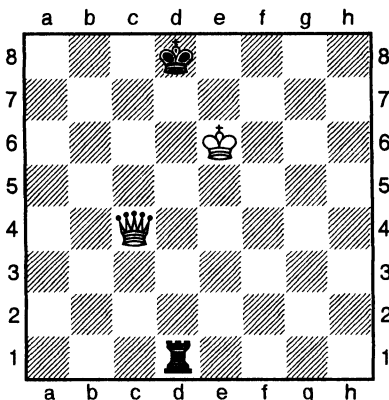
19. ♛b4 - f4(c4)+ ♔c7 - c8

Не спасает короля выход в центр 19. ... ♔c7-b6 Ферзь находит победный манёвр 20. ♛f4-e3+ ♔b6-c7 21. ♛e3-c3+ ♔c7-d8 22. ♛c3-b3.

? \* ? \* ?

20. \_\_\_\_\_

20. ♛f4 - c4+ ♔c8 - d8



21. ♛c4-b3 ♞d1-e1+ 22. ♔e6-d6 ♔d8-c8

? \* ? \* ?

23. \_\_\_\_\_

23. ♛b3 - c3+ - двойной удар и победа.

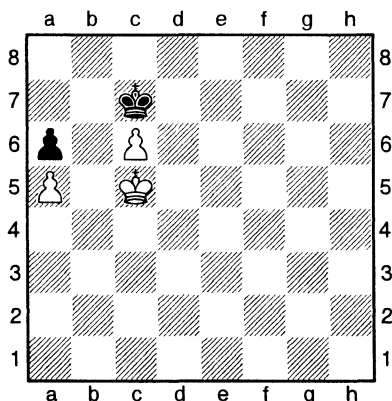
# Пешечные окончания

Во второй книге мы достаточно много внимания уделили пешкам – солдатам шахматной армии.

Поэтому сейчас мы немного расширим наши знания по разыгрыванию пешечных окончаний, в первую очередь, с точки зрения разработки правильного стратегического плана и более углублённого знакомства с тактическими приёмами.

## Фарни – Алапин.

Эта позиция возникла в партии двух сильных мастеров прошлого века. Ход белых.



Оценка позиции однозначна: у белых лишняя проходная пешка и соответственно шансы на выигрыш. План выигрыша тоже понятен: необходимо прорваться королём на поле **b6** с выигрышем второй пешки или на поле **d6**, но так, чтобы чёрный король не мог занять оппозицию (т.е. поле **d8**).

Даже беглый взгляд на диаграмму показывает, что если в этой позиции был бы ход чёрных, то они вынуждены были бы уступить белому королю поле **b6**, и потерять пешку **a6**. Пришлось бы признать своё поражение. Итак, план действий ясен, получить позицию на диаграмме при ходе чёрных.

Теперь осталось найти способ, как этого добиться, т.е. найти тактический способ решения стратегической задачи.

Давай порассуждаем вместе. Чтобы не проиграть партию сразу, чёрные при положении белого короля на **c5** должны занять поле **c7**, а при положении белого короля на **d6** – поле **d8**.

Значит,  
полю **c5** (для белого короля) «соответствует»  
поле **c7** (для чёрного короля),  
а полю **d6** – поле **d8**.

Заметим также, что при положении белого короля на **c5**, чёрный не может занять поле **a7**, так как после ♖**c5–d6** белые проводят свою пешку.

Теперь зададим следующий вопрос: где должен находиться чёрный король при положении белого короля на **d5**. Белый король, занимая поле **d5**, находится по соседству с упомянутыми полями **c5** и **d6**; значит, при положении белого короля на **d5** чёрный должен занять такое поле, с которого можно было бы попасть как на **c7**, так и на **d8**. Единственным таким полем является **c8**. Следовательно, полю **d5** соответствует поле **c8**.

Итак, три пары «соответствия»:  
**c5 – c7, d5 – c8, d6 – d8**.

Если белый король будет занимать только поля **c5, d5, d6**, то выиграть не удастся, так как чёрный король будет всё время занимать соответственные поля **c7, c8** и **d8**.

Продолжим наши рассуждения. Как должны чёрные играть, если белый король занимает поле **c4** (разумеется, в тот момент, когда пешка **c6** не будет нуждаться в защите, например, после 1. ♖**c5–d5** ♕**c7–c8** 2. ♕**d5–c4**). Поле **c4** находится рядом с полями **c5** и **d5**, значит, чёрный король должен занимать позицию по соседству с полями **c7** и **c8**.

Кажется, что опять ничего не получается. Но обратим внимание на поле d4. Если белый король с поля c4 перейдёт на поле d4, так же находящееся рядом с полями c5 и d5, то чёрные, также как при положении белого короля на c4, должны занять поля b8 или d8. А это, к их несчастью, невозможно, так как он уже после ♔c4 находится на одном из этих соответственных полей b8 или d8, а в ответ на ♔c4-d4 он не может перескочить с поля b8 на d8 или наоборот.

Чёрные должны нарушить «соответствие», и в этом заключается ключ к решению позиции.

Если ты внимательно всё прочитал, то ты легко найдёшь этот ключ.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♔c5 - d5 ♔c7 - c8

Чёрные должны занять соответственное поле.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♔d5 - c4 . . .

Если ты сыграл 2. ♔d5-d4, то получишь столько же очков. Неважно, в каком порядке занимать поля c4 и d4; необходимо лишь побывать на каждом из них.

2. . . . ♔c8 - b8

Можно, конечно, занять и другое соответственное поле d8. Если же 2. ... ♔c8-c7?, то белые легко выигрывают после 3. ♔c4-c5 ♔c7-c8 и король врывается в лагерь чёрных 4. ♔c5-b6 ♔c8-b8 5. ♔b6:a6 ♔b8-c7 6. ♔a6-b5.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♔c4 - d4! . . .

Всё! Чёрные должны нарушить соответствие: на **d8** им не перепрыгнуть.

3.           .   .   .   ♔b8 – c8  
              ? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

4. ♔d4 – d5! . . .

7

Король готов вступить на 6-ю горизонталь.

4.           .   .   .   ♔c8 – c7

После 4. ... ♔c8–d8 белые играют 5. ♔d5–d6 и выдавливают короля чёрных: 5. ... ♔d8–c8 6. c6–c7 ♔c8–b7 7. ♔d6–d7.

              ? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

5. ♔d5 – c5

2

И перед нами начальная позиция, но при ходе чёрных, и они вынуждены пропустить белого короля на b6.

На этом примере ты познакомился с теорией соответствия полей. Она очень похожа на правило оппозиции, известное тебе по предыдущим книгам. Ты уже знаешь, что нарушение оппозиции невыгодно.

Здесь также:

Кто нарушил «соответствие»,  
тот оказывается в очень неприятной ситуации.

Теория соответствия сплошь и рядом применяется в пешечных эндшпилях, где главными действующими лицами являются короли.

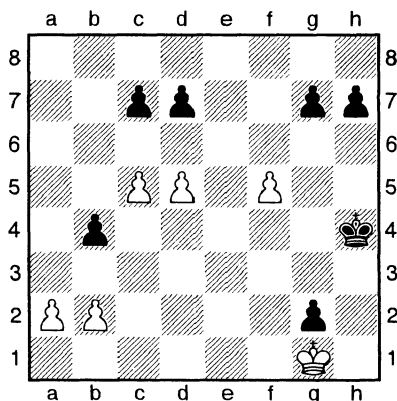
Обрати внимание на манёвр ♔d5–c4–d4. Этот тактический приём носит название «Треугольник» и служит для потери и выигрыша темпа.



## Препятствия на пути короля

Во 2-й книге мы познакомились с такими тактическими приёмами, как прорыв и использование отдалённой проходной пешки, также широко используемых при борьбе пешек. Расширим наши знания в пешечных баталиях и научимся устанавливать препятствия на пути неприятеля.

А. Троицкий, 1913 год.



Оценка позиции. У чёрных материальный перевес, но белая пешка а2 готова стать проходной, что определяет преимущество белых.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. f5 - f6!! . . .

Немедленная организация проходной пешки приводит белых к плачевному результату после 1. a2-a4 ♖h4-g3 2. a4-a5 h7-h5 3. a5-a6 h5-h4 4. a6-a7 h4-h3 5. a7-a8 ♜h3-h2×. Пешка в ферзи ус пела, но мат старше.

Но и трусливым быть не стоит. 1. ♔g1:g2? ♖h4-g5 2. a2-a4 b4:a3 3. b2:a3 ♔g5-f6 4. a3-a4 ♜f6-e7 5. a4-a5 ♔e7-d8 6. a5-a6 ♔d8-c8.

Чёрный король пробираясь тылами, успел помешать блестящей карьере проходной пешки.

1. . . . g7 : f6

Его Чёрному Величеству приходится взять проходную пешку, но теперь на пути по указанному маршруту возникло непреодолимое препятствие в виде собственной пешки f6.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♔g1 : g2 . . .

Необходимо ликвидировать угрозу чёрных 2. ... ♖h4-g3 3. a4-a5 h7-h5 +.

2. . . . ♖h4 - g5

Чёрный король не унывает и бросается вдогонку: для поимки белой беглянки у него есть другие пути, через поля d5 и c6.

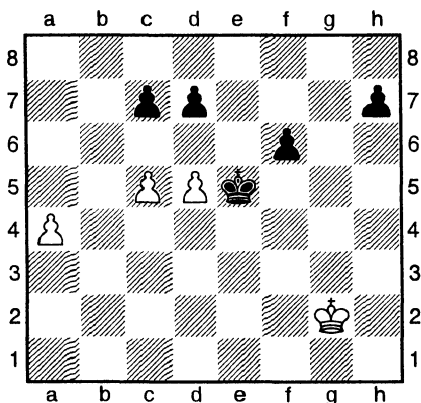
? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. a2 - a4 b4 : a3

4. b2 : a3 ♔g5 - f5

5. a3 - a4 ♕f5 - e5



Чёрный король доволен — он в «квадрате»!

Теперь он собирается, предварительно закусив пешкой d, настичь дерзкую претендентку на маршальское звание.

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

6

6. d5 - d6! . . .

Неужели белые уже сдаются и это просто жест отчаяния?

6. . . . c7 : d6

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

4

7. c5 - c6 . . .

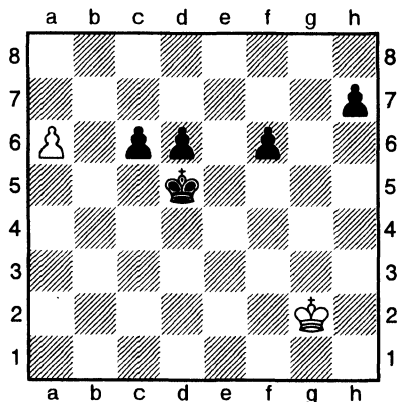
Ничего подобного. Белые сооружают новое и на этот раз непреодолимое препятствие на пути чёрного короля.

7. . . . d7 : c6

8. a4 - a5 ♔e5 - d5

9. a5 - a6

Белая пешка приносит своему королю победу, хотя чёрных теперь в четыре раза больше.



# Прыгала лошадка

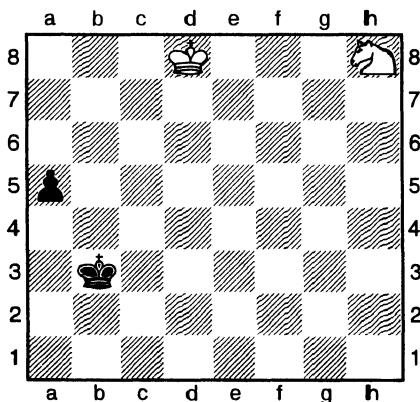
## 6. Конь против пешек

Конь — очень капризная фигура. В некоторых позициях он проявляет буквально чудеса находчивости и изворотливости, позволяющие успешно бороться против проходных пешек противника. Но иногда конь оказывается беспомощным, особенно, когда предстоит игра на краю доски.

Рассмотрим вместе несколько примеров.

Ф. Прокоп, (1925 год).

Король и конь белых находятся очень далеко от проходной пешки, и кажется невероятным, что её удастся задержать. Но попробуем вместе.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♞h8 - g6! . . .

Конь спешит на задержание, но маршрут ему надо выбирать правильно. Проигрывает 1. ♞h8-f7? a5-a4 2. ♞f7-e5 ♡b3-c3 3. ♞e5-c6 a4-a3 — и пешка неудержима.

7

1. . . . a5 - a4  
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

4

2. ♖g6 - f4! ♔b3 - c3

Чёрный король старается преградить путь к пешке. Сама пешка проскользнуть в ферзи не может 2. ... a4-a3 3. ♗f4-d3 ♘b3-c2 4. ♗d3-b4+.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

2

3. ♗f4 - d5+ ♔c3 - b3  
? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

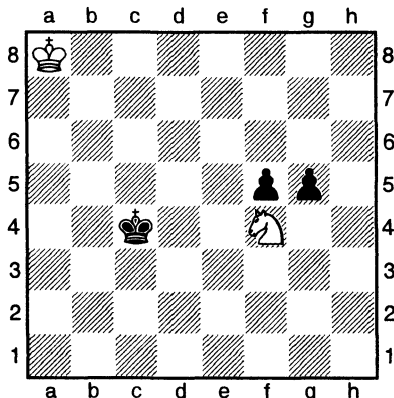
2

4. ♗d5 - f4

Коню удалось найти поля, на которых он может удержать равновесие и не пропустить пешку.

Ещё более невозможным кажется спасение от бравых проходных пешек в следующей позиции.

**В. Чеховер, 1955 год.**



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♞f4 - e6! . . .

3

Конь начинает нападать на пешки.

1. . . . g5 - g4  
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♞e6 - g7 . . .

3

Пока непонятно зачем конь подгоняет пешки, которым удалось продвинуться вперёд.

2. . . . f5 - f4

Пешки двигаются вместе, так как поодиночке прорваться не удаётся 2. ... g4-g3? 3. ♞g7:f5 g3-g2 4. ♞f5-e3+ и белых спасает «вилка».

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♞g7 - h5 f4 - f3  
? \* ? \* ?

2

4. \_\_\_\_\_

4. ♞h5 - f6 g4 - g3

2

Пехоте чёрных нет покоя от коня. Конечно, хочется рвануть со всех ног к «королевской» первой линии. Более того, пешке «f» даже удаётся достичь поля превращения, но... после 4. ... f3-f2? 5. ♞f6:g4 f2-f1 ♚6. ♞g4-e3+ снова «вилка».

? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

5. ♞f6 - e4 g3 - g2

5

Хитрыми манёврами коню удалось приблизиться к королю чёрных.

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

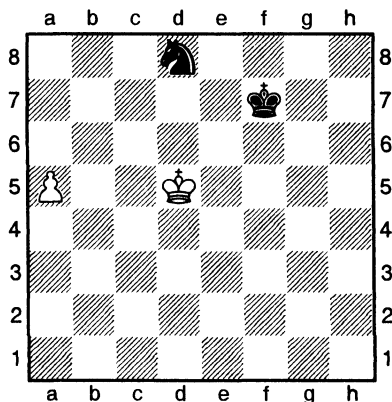
2

6. ♘e4 - d2+ ♔c4 - d3

Опять вилка и теперь ничья, так как конь легко контролирует продвижение пешки g2 с полей f3, e2, h3. Король выгнать коня не может.

7. ♘d2 : f3

Как мы убедились, основным оружием коня является способность сделать «вилку». Стоит только лишить его этой возможности, и конь становится беспомощным.



1. a5 - a6 ♘d8 - e6  
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

5

2. ♔d5 - c6 . . .

Из-за того что чёрный конь не имеет достаточно места для манёвров, победу белые могут достигнуть тремя способами.

За ход 2. ♖d5–с6 мы премируем тебя наибольшим количеством очков, но продолжения 2. ♖d5–d6 и 2. a6–a7 также приносят победу.

3

Разберём все три варианта.

Итак, 1-й способ (самый простой).

2. ♖d5 – с6 . . .

Белый король отнял у коня поля с5 и с7. Теперь чёрному коню надо что-то придумывать, чтобы обскакать короля и задержать пешку.

2. . . . ♗e6 – d8+

Ничего не даёт 2. ... ♗e6–d4+, следует такой же, как и в партии, ход.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♖c6 – b6!

4

Теперь под контролем короля поля b5 и с6, и к пешке коню не приблизиться. Чтобы дать новый шах, коню понадобятся три хода, так как король занял по отношению к коню близкую диагональную оппозицию. За это время пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

2-й способ немного сложнее.

2. ♖d5 – d6 ♗e6 – d4!

Пешка не может двигаться вперёд из-за «вилки» на b5. Поэтому королю приходится потрудиться, чтобы отсечь противника.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♖d6 – c5! ♗d4 – e6+  
? \* ? \* ?

3

4. \_\_\_\_\_

4. ♖c5 – b6 с победой.

2



3-й способ самый длинный. Конечно, тебе хочется побыстрее провести свою пешку, но конь может перекрыть ей дорогу.

2.  $\text{a6} - \text{a7}$     ♖e6 - c7+

Если 2. ... ♜f7-e7, то 3. ♜d5-c6.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3.  $\text{♜d5} - \text{c6}$     ♖c7 - a8

? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

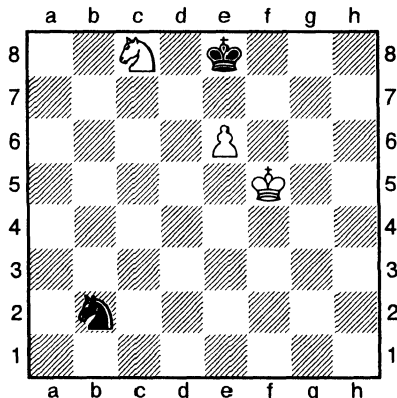
4.  $\text{♜c6} - \text{b7}$     ♜f7 - e7

Коню удалось занять место перед пешкой, но в углу он попадает в комичную ситуацию. Его легко арестовывает белый король. Далее всё просто, так как чёрный король не успевает на помощь.

5. ♜b7:a8    ♜e7-d7    6. ♜a8-b7.

## 7. Конь против коня с пешкой

А сейчас мы рассмотрим позиции, где конница сражается с конницей, но одна из сторон ещё обладает и пехотой.



Чёрный король находится на пути пешки, которая ещё не достигла 7-й горизонтали. Вот если бы помощник был бы рядом. Но, к сожалению, конь пасётся на дальнем пастбище, поэтому...

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♖f5 - f6 ♜b2 - c4

Грозило 2. ♜c8-d6+ и 3. e6-e7, поэтому чёрный конь спешит и защищает поле d6.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. e6 - e7 ♖e8 - d7

Конница замерла, но оба скакуна стремятся на поле d6. Поэтому маневрирует король. Грубой ошибкой будет 2. ... ♜c4-e3?? 3. ♜c8-d6+.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♜c8 - b6+!

Красивое отвлечение коня двойным ударом. Кстати, это и единственная возможность одержать победу 3. ♖f6-f7 ♜c4-e5+ 4. ♖f7-f8 ♜e5-g6+ 5. ♖f8-f7 ♜g6:e7.

3. . . . ♜c4 : b6

Теперь чёрный конь далеко и вмешаться в борьбу не может.

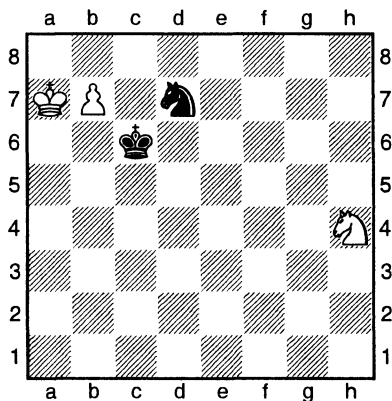
4. ♖f6 - f7

А белый король ловко уходит от шахов и берёт под контроль поле превращения пешки.

Этот приём отвлечения коня является основным способом достижения выигрыша для сильнейшей стороны.

Чёрные король и конь совместно участвуют в борьбе, но белая пешка дошла до 7-й горизонтали, а чёрного короля вытеснили с её пути.

Поэтому белые могут выиграть, используя уже знакомый тебе способ отвлечения.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

2

1. ♘h4 - g6 . . .

Уже следующим ходом белый конь грозит появиться на e5 и потревожит чёрных.

1. . . . ♔c6 - d5

Так как конь контролирует поле b8, чёрный король смело выступает навстречу белому скакуну. Королю жаться у пешки не стоит: 1. ... ♔c6 - c7  
2. ♘g6 - f8 ♘d7 - b8 3. ♘f8 - e6+ и теряется конь.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

3

2. ♔a7 - a8! . . .

Наиболее простой путь к победе. Белый король уходит на белую клетку от возможной «вилки».  
2. ♘g6 - f8 ♘d7 - e5 3. b7 - b8 ♖? ♘e5 - c6+.

2. . . . ♔d5 - d6

Конечно, можно помучить короля коневыми шахами, но белый король ловко переходит на другую сторону 2. ... ♘d7-b6+ 3. ♚a8-b8 ♘b6-d7+ 4. ♚b8-c8! (не попадись на «вилку»: 4. ♚b8-c7? ♘d7-c5 5. b7-b8 ♙ ♘c5-a6+) ♔d5-d6 5. ♘g6-f8.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♘g6 - f8 ♘d7 - b6+

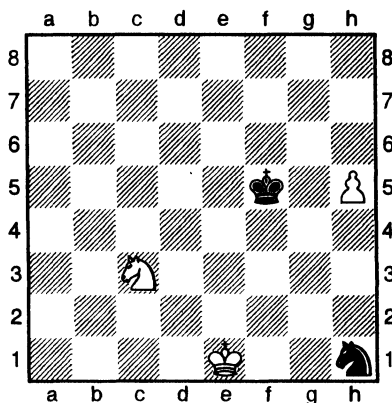
Решающее отвлечение.

4. ♚a8 - a7

Все поля под контролем белых фигур.

Ещё один пример, демонстрирующий роковую разобщённость сил слабой стороны.

А. Селезнёв, 1922 год.



? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♘c3 - e4 . . .

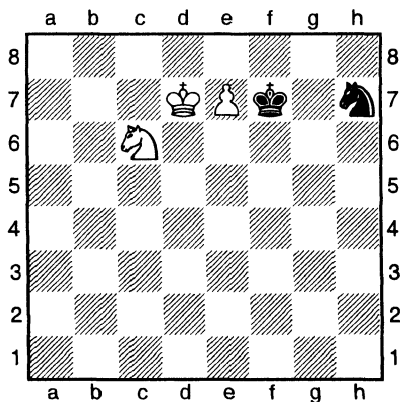
Этот очень красивый ход сразу проясняет положение. Чёрным не спастись.

Конь и пешка устанавливают неприступный барьер для неприятельского короля. Поля f6, g6, g5 под их контролем.

Принимать жертву 1. ... ♔f5:e4 нельзя, так как король выпадает из квадрата пешки, а чёрный конь также до своего квадрата не допрыгает  
 2. h5-h6 ♖h1-g3 3. h6-h7; плохо пускаться в обход барьера 1. ... ♔f5-e6, белые могут не заботиться о пешке, а заняться запертым в углу конём  
 2. ♕e1-f1 ♕e6-f7 3. ♔f1-g2.

Если пешка достигла предпоследней горизонтали, то путь к спасению у сильнейшей стороны связан с вечным шахом.

По Ю. Авербаху.



Ход чёрных. Они сразу добиваются ничьей.

? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♖h7 - f8+

Конь не боится пешки и готов ради неё пожертвовать собой.

2. ♔d7 - d8 . . .

Белый король не может отойти на d6.

2.  $\text{♔d7} - \text{d6?}$  . . .  
 ? \* ? \* ?

2. . . - \_\_\_\_\_

2. . . -  $\text{♖f8} - \text{g6}$

Чёрный конь сразу же нападает на пешку, и она гибнет.

2.  $\text{♔d7} - \text{d8}$  . . .  
 ? \* ? \* ?

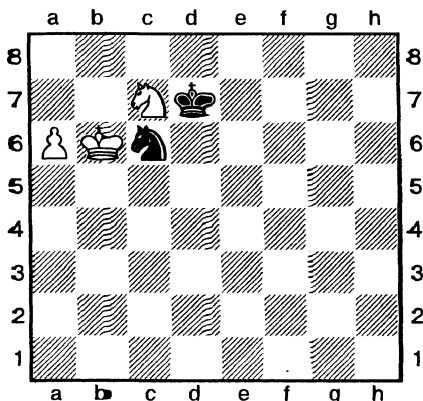
2. . . - \_\_\_\_\_

2. . . .  $\text{♖f8} - \text{e6+}$

3.  $\text{♔d8} - \text{d7}$   $\text{♖e6} - \text{f8+}$

И от вечного шаха без потери пешки белые скрыться не могут.

А теперь позиция потруднее, которая возникла в практической партии Шеве — Есторх, игравшейся почти 100 лет назад.



Ход белых. Белая пешка должна преодолеть два барьера: пересечь 7-ю горизонталь и успешно получить новое звание на 8-й горизонтали.

А задача чёрных — отдать коня за пешку.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

5

1. ♖c7 - b5 . . .

Не позволяя чёрному королю двигаться.

1. . . . ♕c6 - e7!

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2

2. ♔b6 - b7 . . .

Белые успешно обходят маленькую ловушку. Нельзя 2. a6-a7? ♕e7-c8+ =.

2. . . . ♕e7 - c6

Конь возвращается на свой сторожевой пост. Этот ход был сделан в партии. А тебе ещё предстоит найти победу после 2. ... ♕e7-c8.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3

3. ♕b5 - d4! . . .

Ради блестящего будущего пешки конь жертвует собой, отвлекая чёрного коллегу со сторожевого поста.

3. . . . ♕c6 - a5+

После 3. ... ♕c6:d4? 4. a6-a7 пешка убегает и на следующем ходу получает маршальское звание.

4. ♔b7 - b8 ♕a5 - c4

5. a6 - a7 ♕c4 - b6

Пешка успешно преодолела первый барьер, но чёрный конь снова занял сторожевой пост.

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

2

6. ♔b8 - b7 . . .

Кажется всё, чёрный конь вынужден покинуть свою стоянку. Но чёрные оказываются знакомы с удивительными позициями, с которыми ты познакомился в первой книге. Не забыл ли их ты?

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♞b6 – a8

Съешьте меня!

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. ♞d4 – e6!!

После 7. ♞b7:a8? ♞d7-c7! 8. ♞d4-b5+ ♞c7-c8 9. ♞b5-d6+ ♞c8-c7 = получается ничья. В то же время чёрный конь готов занять сторожевой пост на c7, откуда его никогда не выгнать, так как кроме ходов королём на d6, d7, d8, у чёрных всегда имеется тот же нырок в угол на a8. Также ничья после 7. ♞d4-b5 ♞d7-d8 8. ♞b7:a8 ♞d8-c8. 7... ♞d7:e6 8. ♞b7:a8 ♞e6-d7 9. ♞a8-b7 и победа.

Разбери самостоятельно продолжение, возникающее после 2. ... ♞e7-c8!

Выигрывает красивый манёвр коня 3. ♞b5-a3! 3. ... ♞c8-d6+ (быстро проигрывает 3. ... ♞d7-d8? 4. ♞a3-c4 ♞d8-d7 5. ♞c4-b6+) 4. ♞b7-b8 ♞d6-c8 (чёрному коню не удаётся занять стоянку на c7 4. ... ♞d6-e8 5. ♞a3-b5) 5. ♞a3-c4 ♞d7-d8 6. ♞b8-b7 ♞d8-d7 7. ♞c4-b6+ белые подготовили и провели размен конницы. 7. ... ♞c8:b6 8. ♞b7:b6 ♞d7-c8 9. a6-a7, и чёрный король в угол забрать-ся не успеваает.



## 8. Стратегия и тактика эндшпиля

Разыгрывание каждой стадии шахматной партии имеет свои правила и законы, несоблюдение которых приводит к плачевным результатам.

В дебюте мы должны стремиться, в первую очередь, к занятию центра, быстрому развитию фигур и обеспечению безопасной стоянки для собственного короля.

В миттельшпиле многочисленные фигуры имеют богатые возможности, и действует большое число правил, законов, стратегических принципов и тактических приёмов ведения борьбы. Все они подчинены одной цели – захвату инициативы.

Методы и способы разыгрывания эндшпиля, с точки зрения стратегии и тактики, имеют много общего с игрой в начале и середине партии, и в то же время на первый план выходят стратегические идеи, характерные только для конечной стадии шахматной партии.

Сейчас мы с тобой познакомимся с главными стратегическими «китами» и «слонами», на которых держится сложный эндшпиль с достаточно большим количеством фигур и пешек.

Но сначала давай определим, что мы будем называть стратегией и тактикой.

Искусство стратегии – это искусство полководца вести сражение, во всех его проявлениях. Стратег намечает общую схему боя, планирует порядок действия отдельных войск, создание и использование резерва. Основная цель шахматного стратега – победа в шахматной партии.

Приёмы и способы, с помощью которых осуществляется различные стратегические идеи, носят название тактики.

Со многими элементами тактики ты уже знаком.

Связка, открытый шах, завлечение, блокировка, перекрытие и другие тактические операции известны тебе и по другим стадиям игры. Тактические приёмы, которые применяют твои фигуры, одинаково действуют и в начале боя, и в разгар сражения, и при завершающих победных ударах.

Но в окончаниях несравненно чаще, чем в начале и середине игры, находят применение:

- мат одинокому королю,
- мат на крайней горизонтали,
- цугцванг и передача очереди хода,
- метод треугольника,
- оппозиция,
- теория соответствия полей,
- тактические способности короля,
- пат,
- позиционная ничья,
- построение крепости.

С этими тактическими элементами ты встретился в первых двух книгах, а с самым сложным приёмом: мат одинокому королю слоном и конём – встреча предстоит только в последней нашей книге.

Поэтому в данной главе мы познакомим тебя с основными стратегическими идеями эндшпиля, несоблюдение которых неминуемо приводит к поражению. Не надо объяснять тебе, что перед началом любых боевых действий необходимо наметить общий план сражения. Это главная задача стратега-полководца. Задача довольно сложная, в основе её лежит правильная оценка позиции и учёт твоих сил и возможностей противника.

Для оценки нужно сравнить количественный и качественный состав и состояние шахматных сил обеих сторон.

Сравнение количественного состава требует лишь подсчёта имеющихся фигур и пешек.

Сравнение по качеству более сложное и подразумевает следующие моменты:

- активность и взаимодействие фигур,
- наличие слабых пунктов,
- пространственный перевес,
- возможность быстрой переброски фигур с одного фланга на другой.

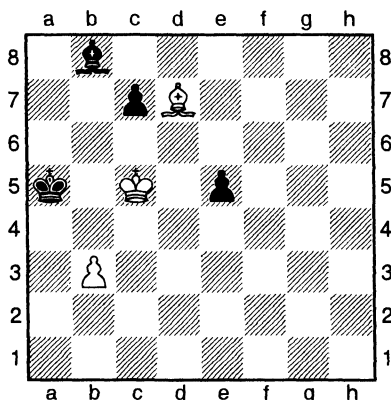
Объективная оценка позиции крайне важна для составления правильного плана.

Результатом оценки позиции должен быть очень простой вывод:

- у меня лучшая позиция,
- у меня худшая позиция,
- или позиция равна.

На основании сделанного вывода, ты, как мудрый полководец, составляешь дальнейший стратегический план действий. Попробуем это сделать вместе на следующем довольно несложном примере.

Т. Георгиев, 1935 год.



Начнём с оценки позиции. Подсчёт боевых сил, т.е. количественный анализ, отдаёт предпочтение чёрным – у них лишняя пешка.

В то же время фигуры чёрных расположены неудачно и крайне стеснены в своих действиях.

Особо плохо расположен слон. Фигуры белых активны и владеют значительно большим пространством. Лишняя проходная пешка чёрных легко может быть задержана слоном.

Вывод: позиция белых лучше, они имеют большое преимущество в пространстве, активности и взаимодействие фигур.

Составляем дальнейший план действий.

Запомни, очень важное правило, действующее на всех стадиях шахматной партии; в том числе и в окончаниях:

**Имеющий преимущество – обязан атаковать!**

Итак, немного раздумий и вперёд к победе.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. b3 – b4+ . . .

Действительно, стоит только тебе сделать любой пассивный ход, например 1.  $\underline{d7-f5}$ , как чёрные после 1. ...  $\underline{b8-a7+}$  моментально активизируют слона, и твое преимущество сразу испаряется.

Поэтому наш стратегический план действий выглядит так:

1. Используя налаженное взаимодействие фигур, загоняем чёрного короля в угол;

2. Чёрный слон на b8 не только сам бесцельно находится на доске, но ещё отнимает у собственного короля важное поле. Есть все возможности закинуть матовую сеть. Важно не выпустить чёрного слона с «полезного» поля b8.

1. . . . ♔a5 – a6  
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2. ♔c5 – c6! . . .

Правильно – чёрного слона выпускать на свободу нельзя. Караулить проходную пешку не стоит 2.  $\text{♞d7-f5?}$  чёрный слон тут же вырывается на свободу 2. ...  $\text{♞b8-a7+}$  3.  $\text{♞c5-c6}$   $\text{♞a7-b6 =}$ .

2. . . .  $\text{e5 - e4}$

Чёрные пытаются использовать свой последний шанс – проходную пешку. Слон на свободу вырваться не может 2. ...  $\text{♞b8-a7??}$  3.  $\text{♞d7-c8X}$ .

3.  $\text{♞d7 - e6}$   $\text{e4 - e3}$

Пешку можно задержать на поле e2.

? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

3

4.  $\text{♞e6 - c4+}$   $\text{♞a6 - a7}$

Слон и короля загнал в угол и своего чёрного собрата-слона запатовал на b8.

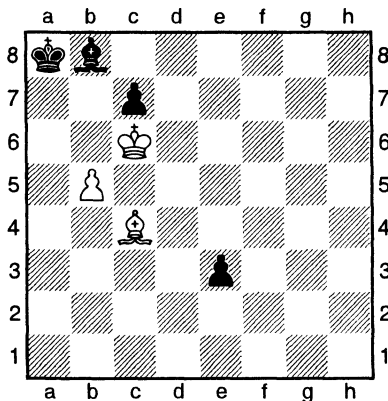
? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

3

5.  $\text{b4 - b5}$   $\text{♞a7 - a8}$

После этого хода у чёрного короля остаётся всего два поля, но чёрный слон собирается выйти на свободу. Медлить нельзя – пора срочно плести матовую сеть! Тебе предстоит трудная задача!



? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

6. ♙c4 - d5! . . .

7

Слон становится в засаду. Теперь на 6. ... e3-e2, ты, конечно, сыграешь...

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. b5 - b6 . . .

5

и мат чёрному королю неизбежен 7. ... e2-e1 ♚  
8. ♜c6-c5+ c7-c6 9. ♙d5:c6 ♚. Снова не выйти на свободу чёрному слону. 6. ... ♙b8-a7? 7. ♜c6:c7 ♚.

Поэтому чёрные играют

6. . . . ♜a8 - a7

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. ♙d5 - f3 ♜a7 - a8

3

Слон остаётся в засаде на большой диагонали. Кроме того, он контролирует продвижение пешки.

8. b5 - b6 e3 - e2

? \* ? \* ?

9. \_\_\_\_\_

9. ♜c6 - c5 (b5, d7)+ c7 - c6

3

10. ♙f3 : c6 ♚.

На два хода отсрочит поражение 7. ... e3-e2. Белые спокойно забирают слоном чёрную пешку и возвращаются на большую диагональ 8. ♙f3:e2 ♜a7-a8 9. ♙e2-f3 ♜a8-a7. Далее всё хорошо знакомо 10. ♙f3-d5 ♜a7-a8 11. b5-b6 c7:b6 (11. ... ♙b8-a7 12. ♜c6:c7 ♚) 12. ♜c6:b6 ♚.

На этом примере ты, безусловно, заметил, какую активную роль играл белый король.

В отличие от других стадий, активность короля в эндшпиле имеет огромное, а часто решающее, значение. В последующих главах мы ещё познакомимся с тобой с окончаниями, где главную роль сыграл активный король.

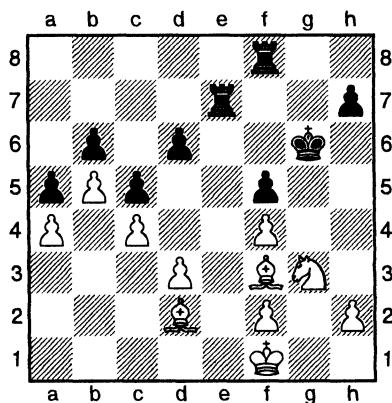
А сейчас мы обратим твоё внимание на одну особенность составления стратегического плана действий. Расчёт вариантов у нас отступает на второй план. Вначале мы мыслим так называемыми схемами. В только что рассмотренном примере Т. Георгиева при разработке плана мы наметили две такие «схемы»:

1. Максимальное ограничение подвижности чёрных фигур;
2. Создание матовой сети.

Только потом мы стали находить ходы, соответствующие намеченному плану.

Теперь мы познакомим тебя с более сложным примером составления стратегического плана в партии двух великих шахматистов — третьего и четвёртого чемпионов мира.

**Х.Р. Капабланка — А. Алехин, Ноттингем, 1936 г.**



В этой позиции партия была отложена.

На доске приблизительное материальное равенство: у белых три лёгкие фигуры и сдвоенные пешки против двух чёрных ладей.

Казалось бы, что вся борьба впереди, но такой непримиримый шахматный боец, как А. Алехин, сдался, не приступая к доигрыванию.

Это не вызовет удивления, если мы повнимательнее разберём ситуацию, сложившуюся на доске.

У чёрных много слабостей, в первую очередь пешки **b6** и **f5**, диагонали открыты для слонов, а пункт **d5** для белого коня. А главное, чёрные ладьи лишены активности, они не могут даже напасть ни на одну из пешек белых, так как единственная для вторжения вертикаль «е» контролируется пешками и королём. Ладьи вынуждены передвигаться в своём лагере, защищая собственные слабости.

Белым осталось наметить план действий для достижения победы.

В своих примечаниях к этой позиции Х.Р. Капабланка приводит такой план:

1. Белые устанавливают слона на **c3** и продвигают пешку до **h5**. Чёрные вынуждены, чтобы не потерять пешку **f5**, ответить **h7-h6** и **g6-h7**.
2. Белые переводят слона на **h3**, коня на **d5** и после вынужденного отвлечения любой чёрной ладьи на защиту пешки **b6** следует:
3. Сильный удар **d5-f6** с выигрышем материала и партии.

После таких объяснений ходы белых в этой позиции находятся сами собой: 1. **d2-c3**, 2. **h2-h4**, 3. **h4-h5**, 4. **f3-g2**, 5. **g2-h3**.

Конечно, четвёртый чемпион мира, сдавая эту партию, не мог прочитать примечания, написанные после окончания игры. Но он прекрасно знал, что для Х.Р. Капабланки, одного из величайших шахматных стратегов, не составит труда довести эту партию до победы.

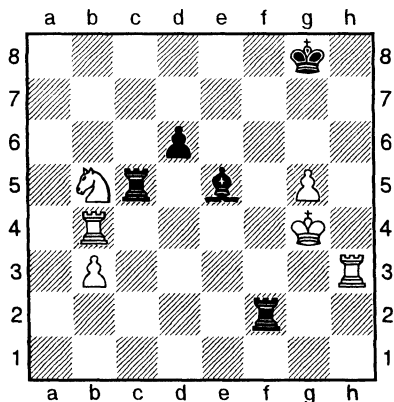


Составление стратегических планов является очень трудным делом и требует больших знаний, но в основе успешной разработки стратегии борьбы всегда лежит объективная оценка позиции.

Многим шахматистам, в первую очередь начинающим, свойственно преувеличение собственных плюсов и недооценка возможностей противника. В результате – игра на атаку в позиции, где требуется строить оборону, или, наоборот, медлительность и пассивность при необходимости стремительного развития инициативы.

В обоих случаях неправильная оценка и, как следствие, необоснованный стратегический план приводят к плачевному результату.

В качестве примера приведём следующую позицию из партии Ван дер Стерена и И. Глека, 1996 г.



У белых лишняя пешка, активный король, все фигуры играют, поэтому их решение играть на победу кажется вполне обоснованным.

Но у чёрных фигуры тоже активны и их достаточно, чтобы организовать атаку на короля белых при излишней резкой игре белых на выигрыш.

В партии последовало 1. ♖h3–d3? нападавая на пешку, но основательно оголяя короля.

Конечно, белые переоценили свои возможности. Им следовало играть...

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1. ♙h3 - f3 . . .

7

переходя к активной обороне. Теперь ладейная атака чёрных была бы не так страшна

1... ♜f2-g2+ 2. ♘g4-h4 ♜g2-h2+ 3. ♜f3-h3 =;

1... ♜f2-g2+ 2. ♘g4-h4 ♜c5-c1 3. ♘h4-h5 ♜c1-g1

4. ♜f3-f5 ♘g8-g7 5. ♜b4-c4 =.

После ошибки белых И. Глек уверенно довёл партию до победы.

? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♜f2 - g2+

5

2. ♘g4 - h4 . . .

Спрятаться за пешкой не удаётся: 2. ♘g4-h5 ♜e5-f6 +- связка и три удара на пешку.

? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2. . . . ♜c5 - c1

4

Красивый перевод ладьи, и белые обречены.

3. ♘b5 - d4 . . .

Опять не удрать королю: 3. ♘h4-h5 ♜c1-g1.

3. . . . ♜c1 - h1+

4. ♜d3 - h3 ♜e5 - g3+

С решающим эффектом в игру вступает слон.

5. ♘h4-g4 ♜g3-e1+ вскрытый шах 6. ♘g4-f3

♜g2-f2+ и промежуточный шах ладьи 7. ♘f3-g4

♜h1-g1+ 8. ♘g4-h5 ♜e1:b4 решили исход сра-

жения в пользу И. Глека.

# Слоновые окончания

## 9. Слоны одноцветные

Пешечные, коневые эндшпили, а также окончания с одноцветными слонами очень похожи друг на друга, в первую очередь по методам их разыгрывания, применению тактических приёмов и разработке стратегических планов.

Лишняя пешка при прочих равных условиях обыкновенно является решающим преимуществом.

План реализации материального преимущества при одноцветных слонах практически не отличается от стратегии пешечных и коневых эндшпилей.

Этапы плана следующие:

- активизация фигур,
- создание и максимально возможное продвижение проходной пешки.

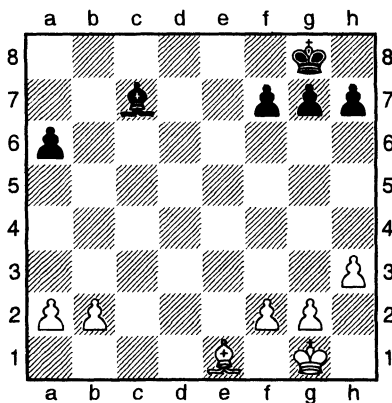
А далее, в зависимости от того, в какую сторону направится король противника.

Если он направится к проходной пешке, чтобы вместе со слоном тормозить её движение, то остальные солдаты погибнут под ударами превосходящих сил противника;

- при попытке короля защитить оставшиеся войска, король и слон сильнейшей стороны легко сгоняют с пути своей проходной пешки одинокого слона противника.

Тактические приёмы, с помощью которых достигается победа, также тебе знакомы. Это создание дугцванга, отвлечение, прорыв, угроза размена слонов и переход в выигрышный пешечный эндшпиль (трансформация преимущества) и т.д.

Конечно, в окончаниях с одноцветными слонами есть свои особенности, поэтому сначала мы познакомим тебя с ними на следующем примере.



Оценка позиции: у белых материальное преимущество.

Стратегический план:

- активизация фигур,
- создание проходной пешки и т.д.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1.  $\text{♔g1} - \text{f1}$      $\text{♚g8} - \text{f8}$

Прежде всего, в эндшпиле необходимо вывести вперёд королей – нечего им отсиживаться.

2.  $\text{♔f1} - \text{e2}$      $\text{♚f8} - \text{e7}$

3.  $\text{♔e2} - \text{d3}$      $\text{♚e7} - \text{d6}$

4.  $\text{♔d3} - \text{c4}$      $\text{♚d6} - \text{c6}$

5.  $\text{♙e1} - \text{c3}$      $\text{g7} - \text{g6}$

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

6.  $\text{b2} - \text{b4}$     . . .

Теперь белые приступают к созданию проходной пешки.

6.    . . .     $\text{♙c7} - \text{b6}$

7.     $\text{f2} - \text{f3}$      $\text{♙b6} - \text{c7}$

? \* ? \* ?

8. \_\_\_\_\_

1

8.  $\frac{a2 - a4}{\text{}} \quad \text{♙c7} - b6$

9.  $\text{♙c3} - d4 \quad \text{♙b6} - c7$

? \* ? \* ?

10. \_\_\_\_\_

1

10.  $\frac{b4 - b5+}{\text{}} \quad a6 : b5+$

11.  $a4 : b5+ \quad . . .$

Белые успешно выполняют план: их фигуры утвердились в центре, создана и готова продвигаться вперёд проходная пешка b5. Пешки королевского фланга белых неуязвимы для чернопольного слона неприятеля.

11. . . . ♗c6 - b7

Чёрный король после непродолжительного раздумья решил тормозить претендентку на высокое звание. Попытка препятствовать движению белого короля вперёд приводит к быстрому поражению 11. ... ♗c6-d7 12. ♙d4-c5 ♗d7-e6 13. ♙c5-a7 и нет удовлетворительной защиты от b6-b7-b8♔.

? \* ? \* ?

12. \_\_\_\_\_

1

12.  $\text{♗c4} - d5 \quad . . .$

Чёрный король отвлечён проходной пешкой, и белым пора отправляться на королевский фланг. И здесь мы сталкиваемся с особенностями окончаний с одноцветными слонами. Дальнобойный слон контролирует все подступы к своим пешкам.

12. . . . ♙c7 - b8

? \* ? \* ?

13. \_\_\_\_\_

1

13.  $\text{♙d4} - f2 \quad . . .$

Белый слон отправляется на помощь своим пешкам и себе...

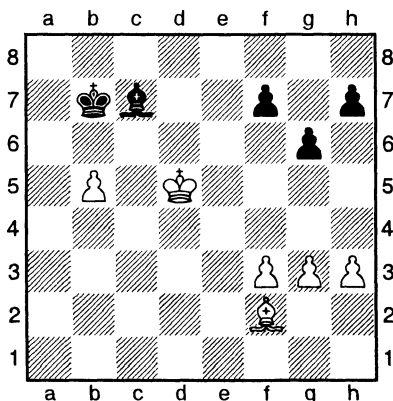
Немедленная попытка оттеснить чёрного слона ничего не даёт: 13.  $\text{♗d4-e5}$   $\text{♝b8-a7}$  14.  $\text{♞d5-d6}$   $\text{♝a7-b8+}$  и королю приходится возвращаться.

Третьим этапом стратегического плана белых является ограничение подвижности чёрного слона и создание цугцванга.

13. . . .  $\text{♝b8 - c7}$

14.  $\text{g2 - g3}$  . . .

Белые пешки больше не боятся слона и начинают отнимать у него чёрные поля.



14. . . .  $\text{h7 - h5}$

Попытка контригры на королевском фланге.

? \* ? \* ?

15. \_\_\_\_\_

15.  $\text{h3 - h4}$  . . .

Не сразу 15.  $\text{f3-f4?}$  из-за 15. ...  $\text{h5-h4}$ .

15. . . .  $\text{♗c7 - b8}$

? \* ? \* ?

16. \_\_\_\_\_

16.  $\text{b5 - b6!}$  . . .

1

2

Чёрные попали в цугцванг. Слон не имеет ходов, а белые угрожают манёвром 17.  $f3-f4$ , 18.  $\underline{e}f2-d4$ , 19.  $\underline{e}d4-e5$ .

16. . . .  $\text{♔}b7 - c8$

Приходится отступить королю, и далее ты должен легко довести партию до победы.

? \* ? \* ?

17. \_\_\_\_\_

1

17.  $\underline{\text{♔}}d5 - c6$  . . .

На освободившееся место тут же вступает белый король.

17. . . .  $\underline{\text{♕}}b8 - e5$

Иначе слона заперли бы на его месте.

? \* ? \* ?

18. \_\_\_\_\_

1

18.  $\underline{f3 - f4}$   $\underline{\text{♕}}e5 - b8$

Ничего не поделаешь — приходится возвращаться на место. Один чёрный король пешку задержать не может.

19.  $b6 - b7+$   $\text{♔}c8 - d8$

? \* ? \* ?

20. \_\_\_\_\_

1

20.  $\underline{\text{♕}}f2 - b6+$   $\text{♔}d8 - e8$

Белые фигуры оттесняют чёрного короля как можно дальше от проходной пешки.

? \* ? \* ?

21. \_\_\_\_\_

1

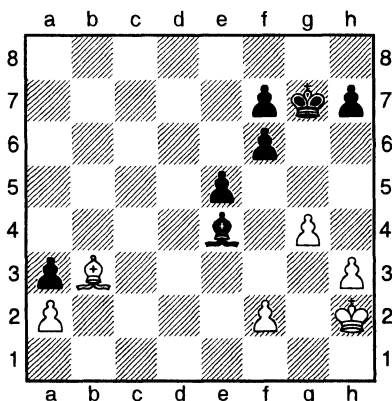
21.  $\underline{\text{♕}}b6 - c7$

Теперь белые выгоняют с пути пешки чёрного слона. Победа!

А теперь берись за дело само.

В дальнейшем очки тебе будут начисляться не столько за отдельные ходы, а в первую очередь, за правильную оценку позиции, составление стратегического плана и грамотную реализацию его отдельных этапов.

Р. Рети – С. Тартаковер, 1926 год.



Ход чёрных.

Сначала оцени позицию. Может ли Савелий Тартаковер одержать победу или будет ничья?

? \* ? \* ?

---

Правильно! У чёрных лишняя пешка, кроме того, слабая пешка a2 заставляет белых размещаться слонами. **Чёрные должны выиграть.**

Наметь стратегический план.

? \* ? \* ?

---

Фигуры чёрных стоят достаточно активно. Можно приступить к **улучшению пешечной структуры.** Следующий этап: **размен слонов и переход в выигранный пешечный эндшпиль.**



Теперь можно выбирать ход.

? \* ? \* ?

1

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . f6 - f5

2. g4 : f5 . . .

Белые не могут уклониться от размена, так как чёрные всё равно вынуждают его после 2. ... f5-f4 и 3. ... f7-f5.

2. . . . ♙e4 : f5

3. ♖h2 - g3 . . .

? \* ? \* ?

1

3. . . . \_\_\_\_\_

3. . . . f7 - f6

4. ♖g3 - h4 . . .

? \* ? \* ?

1

4. . . . \_\_\_\_\_

4. . . . ♙f5 - g6

Чёрные пешки встали в цепочку и освободили место для своего слона, который направился меняться. Если ты безошибочно угадал первые **2 4 хода**, то сыграл так же, как гроссмейстер Тартаковер, за это получи дополнительные очки.

5. ♖h4 - g4 . . .

? \* ? \* ?

1

5. . . . \_\_\_\_\_

5. . . . f6 - f5+

От размена слонов белым всё равно не удастся уйти, поэтому чёрные не спешат и ещё больше улучшают свою позицию.

6. ♖g4 - h4 . . .

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . .  $\frac{\text{♔g7} - \text{f6}}{\text{. . .}}$

7.  $\text{♙b3} - \text{c2}$  . . .  
? \* ? \* ?

7. . . . \_\_\_\_\_

7. . . .  $\frac{\text{f5} - \text{f4}}{\text{. . .}}$

8.  $\text{♙c2} - \text{b3}$  . . .  
? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

8. . . .  $\frac{\text{♙g6} - \text{f7!}}{\text{. . .}}$

Теперь пора!

9.  $\text{♙b3} : \text{f7}$      $\text{♔f6} : \text{f7}$

10.  $\text{♔h4} - \text{g4}$      $\text{♔f7} - \text{g6}$

И белые сдались, так как на 11.  $\text{f2-f3}$  последует 11. ...  $\text{h7-h5}+$  12.  $\text{♙g4-h4}$

? \* ? \* ?

12. . . . \_\_\_\_\_

12. . . .  $\frac{\text{e5} - \text{e4!}}{\text{. . .}}$

Красивый пешечный прорыв.

13.  $\text{f3} : \text{e4}$  . . .  
? \* ? \* ?

13. . . . \_\_\_\_\_

13. . . .  $\frac{\text{♙g6} - \text{f6}}{\text{. . .}}$

У белых цугцванг, и пешку «f» не догнать.

14.  $\text{♙h4} : \text{h5}$      $\text{f4} - \text{f3}$

Если ты угадал ходы с 5-го по 10-й, то можешь приплюсовать себе ещё «2» очка.

Чтобы успешно приводить свой корабль в победную гавань, обрати внимание на наши советы:

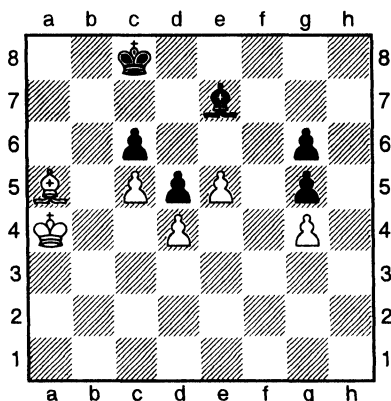
1. Даже после активизации фигур в процессе игры, если, ты можешь ещё больше усилить их позицию, никогда не упускай этой возможности.
2. При реализации намеченных этапов стратегического плана совершенно необязательно соблюдать их строгую очерёдность.

Так, например, в рассмотренной партии, чёрные, угрожая разменов слонов, смогли ещё больше улучшить положение фигур. Белые беспомощны и должны пассивно ожидать развития событий.

Достижение выигрыша не доставило тебе затруднений. Решающей оказалась слабость пешки a2, которая заставила белых разменяться слонами. Важно, что ты усвоил, что перед тем как приступить к заключительным действиям, необходимо максимально усилить позицию своих фигур.

Несколько сложнее реализовать преимущество в следующей позиции.

Г. Мароци — Э. Грюнфельд.



Начинаем с оценки позиции.

? \* ? \* ?

Оценка позиции:

1. У белых практически лишняя проходная пешка (пешки g5, g6 у чёрных сдвоены).
2. Позиционное преимущество также на стороне белых, их фигуры более активны. Кроме того, у чёрных слабые пешки с6 и g5.

**Вывод:** результат партии зависит от того, смогут ли белые проникнуть своими фигурами в лагерь чёрных.

Намечаем план действий:

? \* ? \* ?

---

Вход через королевский фланг для белого короля закрыт: пешка g6 — надёжный сторож. (Ещё раз напоминаем тебе, как полезно расположение пешек на белых полях при чернопольном слоне.) Вторжение белого короля возможно только через поля a6 и b6. Но этого мало. Чёрные легко при помощи короля и слона держат эти ворота на замке. Необходимо найти дополнительные угрозы. После недолгих раздумий ты найдёшь манёвр: перевод слона  $\hat{a}5-e1-g3$  с последующим  $e5-e6$  и  $\hat{g}3-d6$ . Угроза e6-e7 заставляет чёрного короля открыть калитку для своего белого коллеги на ферзевом фланге.

Теперь тебе осталось грамотно и умело комбинировать обе угрозы.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1.  $\hat{a}5 - d2!$  . . .

Трудный ход! Перед тем как приступить к намеченным действиям, белые сковывают чёрного слона необходимостью защиты слабой пешки g5. Прямолинейное 1.  $\hat{a}5-e1$  к успеху не приводит.

После 1. ...  $\underline{e7-d8}$  2.  $e5-e6$   $\underline{d8-c7}$  3.  $\underline{e1-d2}$   
 $\underline{c7-f4} =$  у чёрных никак не хуже.

1. . . .  $\underline{e7-d8}$   
? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

1

2.  $\underline{e5-e6}$  . . .

Теперь можно.

2. . . .  $\underline{d8-f6}$   
? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

1

3.  $\underline{a4-a5}$   $\underline{c8-b7}$

Пускать белого короля на b6 нельзя. После 3. ...  $\underline{f6:d4}$  4.  $\underline{a5-b6}$  +- чёрным не справиться с двумя проходными пешками с и е.

? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

2

4.  $\underline{d2-e1!}$  . . .

Как легко играть, когда наметить правильный стратегический план.

После того как чёрный король удалился от проходной пешки, она привязала чёрного слона к диагонали d8-f6. Бить на d4 они не могут, кроме того, чёрные ещё должны защищаться от угрозы  $\underline{e1-g3-d6}$  с последующим e6-e7.

4. . . .  $\underline{f6-d8+}$

5.  $\underline{a5-a4}$   $\underline{b7-c8}$   
? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

1

6.  $\underline{e1-g3}$   $\underline{d8-f6}$

Попытка контригры у чёрных.

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. ♙a4 - a5! . . .

2

Если белые будут защищать пешку d4, то их задача усложниться: на 7. ♗g3-f2 чёрные ответят 7. ... ♜c8-b7; а после 7. ♗g3-e5? белые рискуют даже проиграть 7. ... ♗f6:e5 8. d4:e5 ♜c8-d8 -+.

7. . . . ♗f6 : d4

Не помогает 7. ... ♗f6-d8+, так как ворота на а6 уже открыты 8. ♜a5-a6; а после 7. ... ♜c8-b7 8. ♗g3-d6 ♗f6-d8+ 9. ♜a5-a4 от угрозы 10. e6-e7 спасения нет.

? \* ? \* ?

8. \_\_\_\_\_

8. ♜a5 - b6 . . .

1

Белый король прорвался.

8. . . . ♗d4 - f6

9. ♜b6 : c6 d5 - d4

? \* ? \* ?

10. \_\_\_\_\_

10. ♗g3 - e5! . . .

2

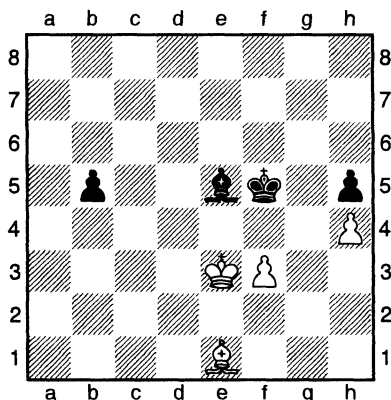
Заключительный удар. Чёрные сдались. Если ты нашёл точный порядок ходов при осуществлении намеченного стратегического плана, то получи ещё дополнительно «2» очка.

2

При материальном равенстве очень большим преимуществом является наличие отдалённой проходной пешки. Основным тактическим приёмом для достижения успеха в таких случаях является многократное создание цугцванга, заставляющее слабейшую сторону ухудшить позицию своих фигур.

## 10. Слоны одноцветные (материальное равенство)

Лисицын – Левенфиш, 1932 год.



Оценка позиции.

? \* ? \* ?

2

У чёрных лучше. У них имеется отдалённая проходная пешка b, у белых же фиксированная пешка h4 постоянно нуждается в защите.

Надежды белых на спасение связаны, во-первых, с малочисленностью оставшегося материала, а, во-вторых, с тем обстоятельством, что поле превращения пешки h – цвета, противоположного цвету слона. Чтобы добиться ничьей, белым достаточно отдать своего слона за проходную пешку и занять своим королём угловое поле h1.

План действий чёрных.

? \* ? \* ?

2

Задача чёрных: прорваться королём к своей проходной пешке «b» и обеспечить её продвижение в ферзи.

Метод игры: многократное создание цугцванга с целью ухудшения позиции фигур противника.

? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♙e5 - f6!

3

И сразу первый цугцванг. Ходы белым слоном приводят или к потере пешки h4, или допускают продвижение проходной пешки b.

На 2. ♜e3-e2 чёрные после 2. ... ♜f5-f4 грозят прорваться королём к пешке h.

Белые вынуждены поставить свою пешку f на чёрное поле, тем самым, создавая новую слабость.

2. f3 - f4 . . .

? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2. . . . ♙f6 - b2

1

Ни в коем случае нельзя допустить активизацию белых фигур. После 2. ... ♜f5-g4 3. ♜e3-e4 ♙f6-e7 4. f4-f5 b5-b4 5. f5-f6 ♙e7-f8 6. f6-f7 b4-b3 7. ♜e4-d3= игра на доске развалилась на множество кусочков, а это на руку белым;

в этом варианте 4. ... ♙e7-f6 5. ♜e4-d5 ♜g4:f5 6. ♜d5-c6 ♜f5-g4 7. ♜c6:b5 ♙f6:h4 8. ♙e1-a5 ♙h4-g3 9. ♙a5-d8 ♙g3-f4 10. ♜b5-c4 ♙f4-g5 11. ♙d8:g5 ♜g4:g5 12. ♜c4-d3 ♜g5-g4 13. ♜d3-e2 ♜g4-g3 14. ♜e2-f1= белый король успевает добежать до спасительного угла.

3. ♙e1 - d2 . . .

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

3. . . . ♙b2 - g7

1

4. ♙d2 - b4 . . .

Белому слону приходится и свои пешки защищать, и блокировать движение пешки b.



? \* ? \* ?

1

4. . . . \_\_\_\_\_

4. . . . ♙g7 - f6

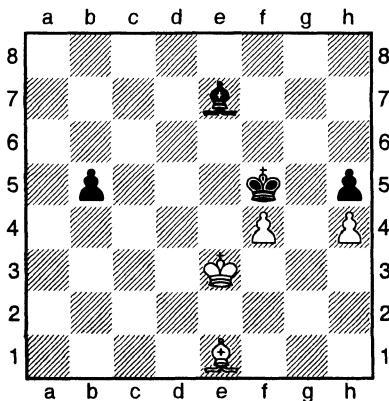
5. ♙b4 - e1 . . . .

? \* ? \* ?

2

5. . . . \_\_\_\_\_

5. . . . ♙f6 - e7!



3

Второй цугцванг! Белые вынуждены ещё более отдалиться королём от пешки b. За создание второго цугцванга получиай дополнительно **3 очка**.

6. ♙e3 - f3 . . . .

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

1

6. . . . ♙e7 - d6

7. ♙e1 - d2 . . . .

? \* ? \* ?

2

7. . . . \_\_\_\_\_

7. . . . ♙d6 - c7!

Цугцванг – третий раз! Белому слону приходится одновременно сдерживать чёрную пешку b и защищать свою пешку f. На 8. ♖f3–g3 следует 8. ... ♗f5–e4. Белые решают отдать пешку f.

8. ♖d2–c3 ♖c7:f4 9. ♖c3–b4 ♖f4–e5 10. ♖b4–a5  
? \* ? \* ?

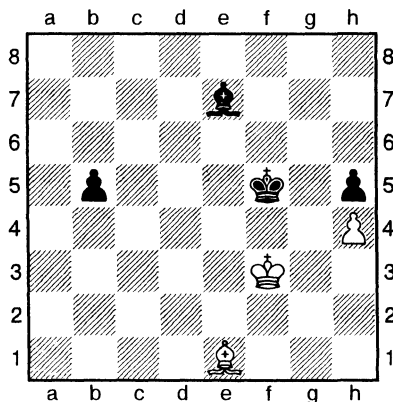
10. . . . \_\_\_\_\_

10. . . . ♖e5 – f6

11. ♖a5 – e1 . . .  
? \* ? \* ?

11. . . . \_\_\_\_\_

11. . . . ♖f6 – e7!



Четвёртый цугцванг! Белые вынуждены ходить королём. За правильно угаданную серию ходов с 8-го по 11-й тебе начисляются ещё 2 очка.

12. ♔f3 – g3 . . .  
? \* ? \* ?

12. . . . \_\_\_\_\_

12. . . . ♔f5 – e4

Чёрный король направляется к своей пешке, чтобы обеспечить её движение. Как это сделать, ты уже знаешь из 2-й книги. Нужно только всё точно рассчитать.

13. ♖e1-a5 ♜e4-d3 14. ♖a5-e1 ♜d3-c4  
15. ♜g3-f4 ♖e7-f6 16. ♜f4-f5  
? \* ? \* ?

16. . . . \_\_\_\_\_

2

16. . . . ♖f6 - c3

Чёрный слон начинает строить «мосты» для своей проходной пешки.

17. ♖e1-g3 b5-b4 18. ♖g3-d6 b4-b3  
19. ♖d6-a3 ♜c4-d3 20. ♜f5-g6 ♜d3-c2  
21. ♜g6:h5 ... ♖c3-d2  
? \* ? \* ?

21. . . . \_\_\_\_\_

1

21. . . . ♖c3 - d2

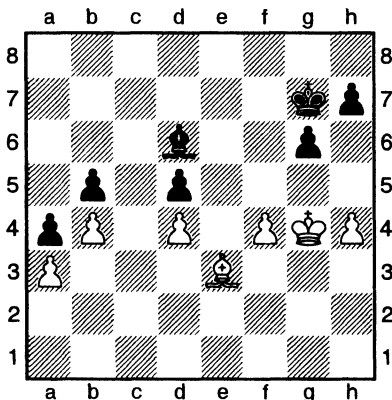
22. ♜h5-g4 ♖d2-c1 и чёрные выиграли.

Если для достижения окончательной победы (ходы с 13-го по 22-й) ты нигде не потерял время, значит, ты хорошо усвоил уроки 2-й книги и **2** вполне заслуживаешь дополнительно **2 очков**.

Рассматривая предыдущие позиции, ты, конечно, обратил внимание, что расположение пешек на полях цвета слона является существенным недостатком позиции.

Такие пешки постоянно нуждаются в защите. Кроме того, для короля противника всегда готова удобная дорожка для проникновения в лагерь неудачно расположенных пешек. В подобных позициях выигрыш достигается так же, как правило, методом цугцванга.

## Кашляев – Загорянский



Ход белых.

Оценка позиции.

? \* ? \* ?

На доске материальное равенство. Пешки белых находятся на чёрных полях и могут быть легко подвержены нападению. Особенно слабы пешки d4, f4, и h4. У чёрного короля удобная дорожка по белым полям для похода в чужой лагерь. Вывод: позиция чёрных выиграна.

2

План выигрыша:

? \* ? \* ?

1. Активизировать чёрного короля, заняв поле f5. Белый король не может этому воспрепятствовать, т.к. он прогоняется с поля g4 чёрной пешкой h5.
2. При позиции чёрного короля на f5 возникают две явные угрозы:

2

- проникновение королём в лагерь белых через поле e4.
- атака белой пешки h4 после ♔f5-g4.

Не допустить этого белые могут, только находясь королём на поле f3. Одновременная атака слабых пешек d4 и h4 чёрным слоном с поля f6 заставляет белых держать своего слона на поле f2.

Задача определена: при положении чёрного короля на f5 (и соответственно белого короля на f3) и чёрного слона на f6 (белого слона на f2) передать очередь хода белым.

Метод передачи хода тебе хорошо знаком — создание позиции цугцванга.

1. f4 – f5 . . .

Белые избавляются от одной из слабых пешек, но для спасения этого недостаточно. План чёрных не меняется.

? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . h7 – h5+!

2. ♔g4 – g5 . . .

? \* ? \* ?

2. . . . \_\_\_\_\_

2. . . . ♔d6 – e7+

Для начала откинем белого короля.

3. ♔g5 – f4 . . .

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

3. . . . ♔g7 – f6

Чёрный король берёт под контроль поля вторжения. Плохо 3. ... g6:f5? 4. ♔f4:f5.

Теперь белый король занимает очень активную позицию, и белые спасают партию.

4. f5 : g6 . . .

Попытка отвлечь чёрного короля.

? \* ? \* ?

4. . . . \_\_\_\_\_

4. . . . ♙e7 - d6+

1

Обязательный ход! Пешка никуда не денется. Главное оттеснить короля. После 4. ... ♗f6:g6 белый король опять прорывается 5. ♗f4-e5.

5. ♗f4 - f3      ♗f6 : g6

6. ♙e3 - f4      . . .

Белые пытаются активно бороться.

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♙d6 - e7!

2

После размена слонов только ничья. Поэтому чёрный слон начинает приставать к слабым пешкам белых. Белому слону приходится отступить с активной позиции.

7. ♙f4 - g3      . . .

? \* ? \* ?

7. . . . \_\_\_\_\_

7. . . . ♙e7 - f6

8. ♙g3 - f2      . . .

1

Слону приходится разрываться на две части.

? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

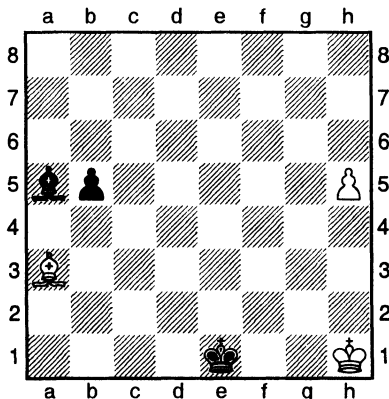
8. . . . ♗g6 - f5

2

Цугцванг! Белые сдались.

Заканчивая знакомство с противостоянием одноцветных слонов, попробуй решить очень изящный этюд М. Либуркина.

# М. Либуркин.



Ход белых.

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1

1. h5 - h6 ♔a5 - c3

Сразу проигрывает 1. ... ♕a5-d2? 2. h6-h7 ♕d2-c3 3. ♕a3-b4 и на пустой доске тоже бывают связки. Отвлечение и пешка становится ферзём.

? \* ? \* ?

2. \_\_\_\_\_

2

2. ♕a3 - f8 b5 - b4

Белый слон отправляется на помощь своей пешке, а вот чёрный король своим фигурам помочь не может 2. ... ♗e1-d2 3. ♕f8-g7 b5-b4 4. ♗h1-h2 ♗d2-d3 5. ♗h2-h3 ♗d3-e4 6. ♗h3-g4 ♗e4-d5 7. ♗g4-f5 белые фигуры устанавливают барьер для чёрного короля. Назад возвращаться невыгодно 7. ... ♗d5-c4 8. ♕g7:c3 b4:c3 9. h6-h7 c3-c2 10. h7-h8 ♚c2-c1 ♚.

А после 7. ... ♗d5-d6 8. ♗f5-g6 белый король приходит на смену своему слону.

? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

3. ♔f8 - g7 . . .

У белых преимущество: пешка ближе к цели, осталось подойти королём на g6 и сыграть h6-h7.

3. . . . ♔e1 - f1

Не спасает чёрных 3. ... ♔e1-d2 4. ♘h1-g2 b4-b3 5. ♗g7:c3+ ♘d2:c3 6. h6-h7 b3-b2 и белая пешка становится ферзём с шахом 7. h7-h8 ♚+, а окончание ферзь против пешки тебе знакомо.

4. ♘h1 - h2 ♔f1 - f2

5. ♘h2 - h3 ♔f2 - f3

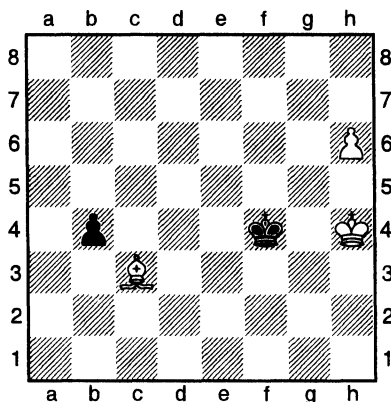
6. ♘h3 - h4 ♔f3 - f4

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7. ♗g7 : c3 . . .

А вот теперь пора разменяться.



7. ... b4:c3 8. h6-h7 c3-c2 9. h7-h8 ♚ c2-c1 ♚  
10. ♚h8-h6

И чёрные теряют ферзя.

2

1



# 11. Слоны разноцветные

В окончаниях с разноцветными слонами резко меняются возможности, и соответственно, сила фигур. Слон без помощи короля прекрасно справляется с защитой пешек, расположенных на полях его цвета, так как они могут быть атакованы только королём противника. Слон, особенно с помощью короля, легко задерживает продвижение вражеских проходных пешек.

В то же время, продвижение собственной проходной пешки не может быть поддержано слоном, так как ему недоступны поля, находящиеся под контролем неприятельского коллеги.

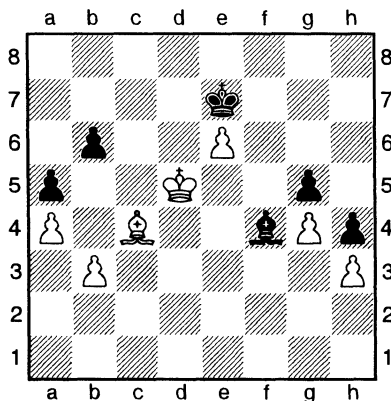
Легко справляясь с задачами защиты, слон как атакующая фигура практически беспомощен.

Сила короля в окончаниях с разноцветными слонами заметно возрастает. Его Величеству, из-за нерадивости своего главного подчинённого, приходится делать почти всё. Король должен обеспечивать продвижение собственных проходных пешек, помогать слону и преграждать путь чужим проходным пешкам. Король является единственной фигурой, способной угрожать вражеским солдатам.

Материальный перевес в этих окончаниях часто не имеет решающего значения. Лишняя пешка, а иногда даже две или три, может оказаться недостаточной для выигрыша партии.

В следующей позиции у белых несомненный перевес: и материальный (лишняя проходная пешка), и позиционный (очень активный король). Но выигрыша нет.

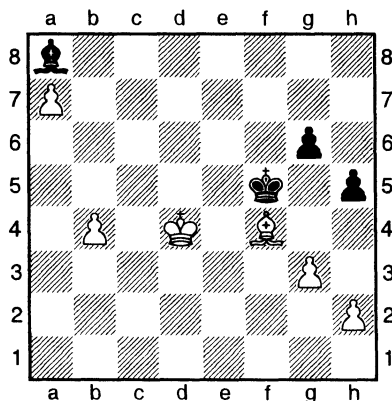
Чёрный король надёжно задержал проходную пешку, а чёрный слон успешно защищает своих солдат. Белый слон выглядит явным лентяем.



Чёрный слон внимательно следит за манёврами белого короля и спокойно гуляет по диагоналям c1–h6 и a7–g1, защищая слабые пешки b6 и g5.

Позиция напоминает шашки, где противники расставили свои фигуры на поля разного цвета. Теперь ни одна из фигур не может встретиться.

В следующей позиции у белых две лишние проходные пешки, но ты легко сделаешь чёрными ничью, правда, обойдя один подводный риф.



1. ♔d4 – c5 . . .

Белые направляются к своим проходным пешкам, чтобы поддержать их продвижение.

? \* ? \* ?

4

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . ♔f5 - e6!

На помощь своему слону.

2. ♖c5 - b6      ♕e6 - d7

3.    b4 - b5      . . .

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

5

3. . . . ♔d7 - c8!

Молодец! Ты разгадал коварство противника. Король должен до конца идти на помощь своему слону. Грубой ошибкой было бы снятие блокады с поля a8. Например, 3. ... ♗a8-g2?

? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

2

4. a7 - a8 ♙ . . .

4. ... ♗g2:a8 5. ♖b6-a7 ♗a8-g2

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

3

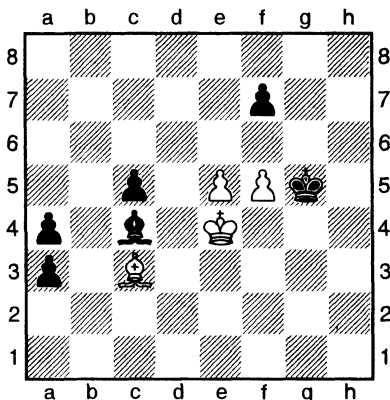
6. ♗a7 - b8 . . .

Иначе жертва пешки a7 окажется напрасной (6. b5-b6?? ♗d7-c8). Король оттеснил короля чёрных 6. ... ♗g2-f3 7. b5-b6 ♗d7-c6 8. ♖b8-a7 ♗c6-d7 9. b6-b7 и белые выигрывают.

Теперь же, после твоего правильного хода 3. ... ♗d7-c8!, белые не могут усилить позицию.

В следующей позиции вместе с венгерским гроссмейстером Г. Мароци попробуй решить задачу посложней.

## Г. Пильсбери — Г. Мароци, 1900 год.



Ход белых.

У чёрных две лишних пешки. Но, учитывая, что поле превращения пешки  $a3$  не контролируется чёрным слоном, белые по всей вероятности, могут добиться ничьей и при пассивной защите. Но в этом случае их ждут серьёзные трудности.

Например, после 1.  $\text{♞c3-a1}$   $a3-a2$  2.  $\text{♞a1-c3}$   $a4-a3$  3.  $\text{♞c3-a1}$   $\text{♞c4-b3}$  4.  $\text{♞a1-c3}$   $\text{♞g5-g4}$  в спасительный угол попасть не удаётся, а чёрные начинают оттеснение и обход белого короля.

Г. Мароци легко решил задачу прибытия своего короля в ничейную гавань «a1». А как это сделаешь ты?

? \* ? \* ?

1. \_\_\_\_\_

1.  $\frac{e5 - e6!}{? * ? * ?}$       $f7 : e6$

2. \_\_\_\_\_

2.  $\frac{f5 : e6}{. . .}$

Белые разменивают пешки чёрных.

3

1

После 2. f5-f6 ♖g5-g6 ничья также возможна, но белым придётся сражаться с тремя проходными пешками. Для этого белому слону необходимо стоять на диагонали a1-h8. Помогает белым и пешка f6, которая отвлекает чёрного короля.

2. . . . ♗c4 : e6  
? \* ? \* ?

3. \_\_\_\_\_

5

3. ♔e4 - e5! . . .

Белые пожертвовали третью пешку, зато их король отправляется в небольшое кругосветное путешествие. Нападением на белого слона выигрывается темп.

3. . . . ♗e6 - b3  
? \* ? \* ?

4. \_\_\_\_\_

2

4. ♔e5 - d6 c5 - c4

Чёрный король не имеет возможности вступить в игру и запереть вход в спасительную гавань, так как белый король в своём путешествии всё время нападает на чёрные фигуры.

? \* ? \* ?

5. \_\_\_\_\_

2

5. ♔d6 - c5 ♖g5 - f5

Чёрный король впервые вступил в игру, но...

? \* ? \* ?

6. \_\_\_\_\_

3

6. ♔c5 - b4 . . .

...Белые снова выигрывают время.

6. . . . a3 - a2

? \* ? \* ?

7. \_\_\_\_\_

7.  $\text{♔b4} - \text{a3}$        $\text{♚f5} - \text{e4}$

8.  $\text{♔a3} - \text{b2}$        $\text{♚e4} - \text{d3}$

1

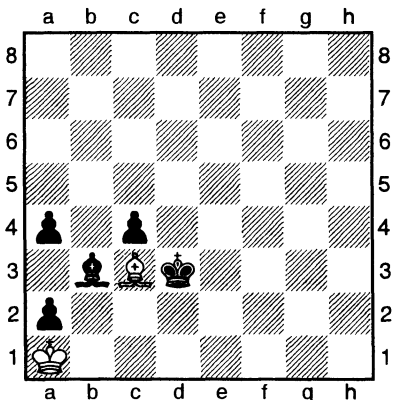
Белому королю удалось добраться до спасительного угла «не того цвета». Но вот беда – на доске осталась пешка с4. К тому же чёрный король уже рядом и принимает участие в сражении.

? \* ? \* ?

9. \_\_\_\_\_

9.  $\text{♔b2} - \text{a1!}$  . . .

3



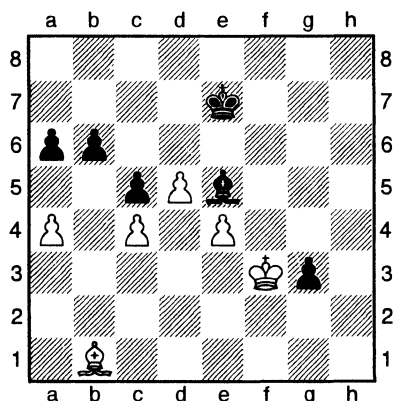
Несмотря на то, что слон под боем, король всё же стремится в тихую гавань. Брать слона нельзя, 9. ...  $\text{♚d3:c3}$ , сразу будет пат, а после 9. ...  $\text{♚d3-c2}$  10.  $\text{♗c3-e5}$   $\text{c4-c3}$  11.  $\text{♗e5:c3} =$  белые за пешку с3 могут смело отдать слона.

У тебя может создаться впечатление, что выигрыш в окончаниях с разноцветными слонами вообще невозможен. Да, трудности возникают серьёзные, но они преодолимы.

Для победы надо использовать возможности слона по задержанию пешек противника и освободить своего короля для активных действий.

Материальное соотношение сил, как правило, не имеет значения.

### А. Полнер – М. Чигорин



Ход чёрных.

**Начинаем с оценки позиции.**

**? \* ? \* ?**

**2**

У чёрных при материальном равенстве позиционный перевес. Слон чёрных надёжно защищает проходную пешку g3 и задерживает белые проходные пешки. Чёрный король свободен в своих действиях. В то же время его белый коллега привязан к чёрной проходной пешке, а белый слон гуляет «сам по себе».

**План игры**

**? \* ? \* ?**

**2**

Образовать вторую проходную, и, поддерживая её королём, выиграть белого слона. Далее чёрные проведут пешку g3 в ферзи. План намечен правильно, и ходы ты найдёшь легко.

? \* ? \* ?

1. . . . \_\_\_\_\_

1. . . . b6 – b5!

3

2. a4:b5 a6:b5 3. c4:b5 ...

Первая часть плана осуществлена: у чёрных вторая проходная пешка. Проходные пешки белых не опасны – с ними справляется чёрный слон.

? \* ? \* ?

3. . . . \_\_\_\_\_

3. . . . c5 – c4!

5

Наиболее точный ход. Великий русский шахматист Чигорин сыграл 3. ... ♗e7-d7 и выиграл. Но ты избрал более короткий путь к победе.

3

4. ♙b1-c2 ♗e7-d6 5. b5-b6 ♗d6-c5 6. b6-b7 ...

Других полезных ходов у белых нет.

? \* ? \* ?

6. . . . \_\_\_\_\_

6. . . . ♗c5 – b4

1

На пешку b обращать внимания не обязательно: дальше она не пройдёт. Чёрный слон работает на полную мощность, а его белый коллега печально дожидается своей участи.

7. ♙c2-d1 c4-c3 8. ♙d1-c2 ...

? \* ? \* ?

8. . . . \_\_\_\_\_

8. . . . ♗b4 – a3

2

9. ♙c2 – d1 . . . .

Белый король помочь слону ничем не может  
9. ♗f3-e3 ♗a3-b2 10. ♗e3-d3 g3-g2.

9. . . . ♗a3 – b2

И белым пора сдаваться.



**Издательский Дом «Литера» приглашает к сотрудничеству  
авторов учебных пособий по темам:  
рукоделие, домоводство, медицина, досуг, образование**  
**Наш телефон: (812) 560-8684**  
**E-mail: [publish@litera.spb.ru](mailto:publish@litera.spb.ru)**  
**[http: www.litera.spb.ru](http://www.litera.spb.ru)**

**По вопросам реализации обращаться  
в ООО «Бук Литера Пресс»:  
оптовый отдел: (812) 325-4741  
региональный отдел: (812) 320-9088  
E-mail: [sales@litera.spb.ru](mailto:sales@litera.spb.ru)**

ISBN 5-94455-170-4

© Издательский Дом «Литера», 2003  
© Костров В., Белявский Б., 2003  
© Васильев А., Могутова И., оформление, 2003

Гигиенический сертификат  
№ 78.01.07.953.П.005043.06.01 от 27.06.01

*Костров Всеволод, Белявский Борис*

**Как играть шахматные окончания**  
*Уроки мастерства*

Подписано в печать 16.06.03. Формат 60×90<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бумага офсетная.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 6. Тираж 5000 экз. Заказ № ~~12.10~~

ООО «Издательский Дом „Литера“»  
193131, Санкт-Петербург, Ивановская ул., 24  
ЛП 000016 от 11 сентября 1998 г.

Отпечатано с диапозитивов  
в ООО «Северо-Западный печатный двор»  
188300, Ленинградская обл.,  
г. Гатчина, ул. Солодухина, 2

В этой серии  
шахматных  
ТЕСТ-ПАРТИЙ  
4 книжки:

## ПЕРВЫЙ ГОД

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ  
МАТ "ГОЛОМУ" КОРОЛЮ  
ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

## ВТОРОЙ ГОД

ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2  
СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ  
ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

## УРОКИ МАСТЕРСТВА

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2  
КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ  
СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 2

## МАСТЕР-КЛАСС

ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ — 3  
СЛОЖНЫЕ КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ  
СЛОН ИЛИ КОНЬ

ISBN 5-94-000-170-4



9 780044 001702